

Fate Core: Asterion Hack

by *Mosche Haus et. al*



December 3, 2025

OBSAH

Obsah	i
1 Úvod	2
1.1 Proč vznikají tato pravidla	2
1.2 Smysl hraní aneb kdy používat mechaniku. . .	3
1.3 Slovník pojmu a značení	4
2 Aspekty a body osudu	5
2.1 Aspekty, narativ a příběhová pravomoc	5
Jak vypadá dobrý aspekt 6	
2.2 Body osudu a obnova	7
Vyvolání aspektu 8 • Vynucování aspektů 9	
3 Akce a výsledky	11
3.1 Čtyři akce	11
3.2 Čtyři výsledky	13
Úspěch 13 • Úspěch se stylem 14 • Remíza 15 •	
Neúspěch 15	
4 Základní dovednosti	17
Seznam základních dovedností 17	
4.1 Boj beze zbraně.	18
4.2 Boj na dálku	19
4.3 Boj se zbraní	20
4.4 Empatie	21
4.5 Jezdectví.	23
4.6 Klam.	24
4.7 Kondice	25
4.8 Kontakty	26
4.9 Medicína.	27
4.10 Mobilita	29
4.11 Pozornost	30
4.12 Provokace	31
4.13 Řemesla	32
4.14 Skrývání	34
4.15 Učenost	35
4.16 Vůle	36
4.17 Vyšetřování	37
4.18 Vztahy	38
4.19 Zlodějina.	39

5 Triky	41
5.1 Co a k čemu je trik	41
5.2 Efekty triků	41
Přidání bonusu k akci 42 • Přidání nové akce k dovednosti 43 • Vytvoření výjimky z pravidel 44	
5.3 Rodiny triků	44
Skládaní efektů (“do hloubky”) 45 • Větvení efektů (“do šíře”) 45	
5.4 Základní seznam triků	45
Boj beze zbraně 45 • Boj na dálku 46 • Boj se zbraní 47 • Empatie 47 • Jezdectví 48 • Klam 48 • Kondice 48 • Kontakty 49 • Medicína 49 • Mobilita 49 • Pozornost 50 • Provokace 50 • Řemesla 50 • Skrývání 51 • Učenost 51 • Vůle 52 • Vyšetřování 52 • Vztahy 53 • Zlodějina 53	
6 Střety, výzvy a konflikty	54
6.1 Jeden hod nebo peripetie?	54
6.2 Výzvy	55
Výhody ve výzvách 56 • Příklad výzvy 56	
6.3 Střety	57
Výhody ve střetech 58 • Příklad střetu 58	
6.4 Konflikty	60
6.5 Fyzické konflikty	60
Obecná pravidla konfliktů 60 • Stres a následky 64 • Příklad jedné výměny 67	
6.6 Duševní a sociální konflikty	67
6.7 Magické konflikty	68
6.8 Zotavování se ze zranění	68
Zotavování se ze stresu 68 • Zotavování se z následků 68	
7 Speciality	70
7.1 Vytváření specialit	70
Jak speciality souvisí s herním prostředím 71 • Co speciality dělají 71 • Jak speciality souvisí s postavami 71 • Svolení a cena 72 • Fateový fraktál 72	
7.2 Magie	72
8 “Povolání”	74
8.1 Povolání ve Fate Core	74
8.2 Povolání bez svolení	74
Bojovník 74 • Střelec 74 • Zloděj 74 • Hraničář 74 • Sicco 74	
8.3 Povolání se svolením	74
Čaroděj 74 • Alchymista 78 • Theurg 78 • Kněz 78 • Druid 81 • Berserker 82 • Netvorobjec 82 • Subotamský mnich 86 • Edenův bratr 86	

9 Předměty jako speciality	87
9.1 Zbraně a zbroje	87
Zbraně 88 • Střelné zbraně 91 • Zbroje 91	
9.2 Alchymistické předměty	93
9.3 Magické vybavení	93
10 Postup a zlepšování postav	94
A Dodatky	95
A.1 K čemu jsou dodatky	95
A.2 Sicco	95
Speciální dovednosti 95 • Speciality 96	
A.3 Netvorobijec	97
Gammathorax 98 • Deltacranium 100 • Manus magikus II/II/II 102 • Lebeňák 105 • Válečnické speciality 105 • Obecné speciality 106 • Bylinkářství (N) 106	
A.4 Edenův bratr	109
Mechanismus kouzel 109 • Válečnické věci + Posílení 110	
• Znamení 112 • Rychlá smrt 115	
A.5 Subotamský mnich	116
Válečnické speciality 116 • Zázraky 117	

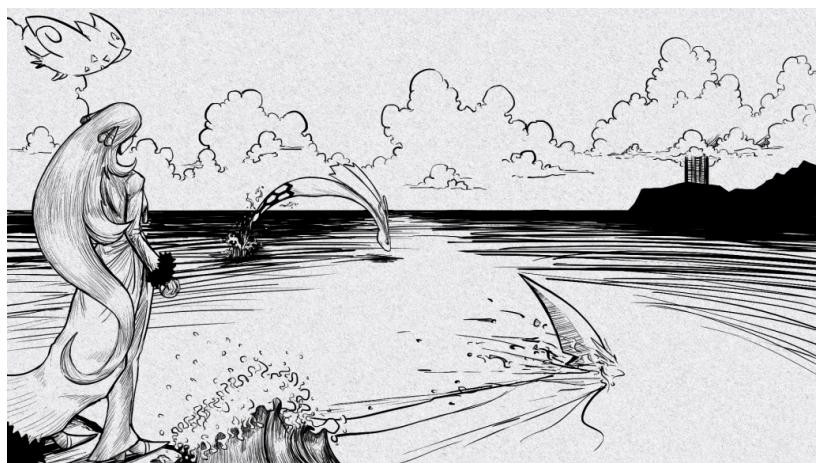


Figure 1 / [source](#)

1.1 Proč vznikají tato pravidla

Tento text vzniká pro potřeby skupiny hráčů (“družiny” v ner-dovském žargónu) s velmi specifickými požadavky. Tak pone-jprv již název tohoto hacku prozrazuje, že naše pravidla jsou namíru ušita fantasy settingu Asterion. Neznamená to a pri-ori, že je nelze použít *jinde*; ve skutečnosti je Asterion generické fantasy s jen málo odlišnostmi.

Ony odlišnosti však v naší skupině hrají důležitou roli:

- v družině je čarodějník (alchymista, theurg, mág, čaro-děj) ⇒ magie musí být “asterionská”
- v družině je kněz, a ten je navíc lovec nestvůr ⇒ kněžství a nestvůry musí být asterionské
- v družině je sicco (špeh) ⇒ společenství a politické struk-tury musí být asterionské

Dlouhou dobu jsme si vystačili s jinými pravidly, co dal dohromady náš dobrý kamarád. Motivace jejich vzniku byla prakticky totožná s motivací vzniku těchto - poskytnout most mezi Asterionem¹ a pravidly Fate. M16-ova pravidla jsou skvělá, originální a v rozsahu těžko překonatelná; důvodem, proč ale vznikají tyto, je další podivné specifikum naší skupiny: požadavek osvojit si systém pravidel, který:

- dokáže uspokojivě pracovat s charaktery postav - ale ne čistě roleplayově
- zvládne postihnout celou šíři konfliktů, aniž by každý musel mít svá pravidla (fyzický, argumentační, politický, sociální, magický apod.)
- umožňuje postavám růst a vyvijet se, získávat nové doved-nosti
- dokáže jednotně popsat magické a jiné speciální předměty
- umožnit pseudotaktický hodokvas při fyzických soubojích a přitom neunavit jejich dynamiku

¹ Asterion je setting a jako takový nemá žádný privilegovaný systém pravidel, ve kterých by se měl hrát. Nicméně, autoři podpořily aplikaci pravidel na herní systémy DrD 1.6 a DrD+

A přitom pravidla nesmí být moc dlouhá a komplexní, protože je dost pravděpodobně nebude číst nikdo jiný než vypravěč.

Pravidla M16 se ukázala být v těchto kritériích nedostatečná; experiment však ukázal, že nadějným kandidátem na pro-nás vhodný systém se může stát **Fate Core**, zejména kvůli jeho vylepšeným zacházením s **Aspekty**.² Další kaptoly si proto kladou za cíl sepsat to podstatné z Fate Core, co je ovlivněno asterionským settingem, a přitom text ponechat co nejstručnějším.

² Pravidla M16 stavějí na prehistoricke verzi Fate Core zvané Fudge. V tomto smyslu lze tento hack brát jako update M16 pravidel na moderní verzi Fate Core.

1.2 Smysl hraní aneb kdy používat mechaniku

Než se vrhneme do vysvětlování mechaniky, je na místě se zamyslet, v jakých případech ji používat a čeho tím chceme docílit. Hluboce netriviálním filozofováním nad smyslem našeho konání jsme došli k závěru (rozuměj: prostě jsme si to řekli), že primárním cílem hraní je pro nás *zábava*; a tedy ne utváření osudu Asterionu, rozvoj osobnostních dovedností ani skupinová terapie. Chceme si užít zábavu.

Autor se domnívá, že smysl činnosti by měl být vždy na mysli při vykonávání činnosti samé. Neboli, smysl hry, zábava, je vždy nadřazená všemu jinému - mechanice, pravidlům, "toho jak je to správně". Stalo se a jistě se i stane, že jsme narazili na situaci, jejíž pravidlové postihnutí by bylo buď složité, nebo nezábavné, nebo dokonce zcela znemožňující situaci vyřešit dle vůle postav (což by se ve světě, který je celý smyšlený, dít nemělo). V takových případech jsme si osvojili *Zlaté pravidlo*:

Pravidlo (Zlaté pravidlo). Nejdřív vyprávěj, pak hledej mechaniku.

Pravidlo jednoduše říká, že nejprve postavy vypráví, co dělají a až poté hledáme vhodná pravidla, kterými jejich akce popíšeme. A ne naopak. Jen si to představte: epický souboj na mostě s nepřítelem, co družině už 4 dobrodružství ničí životy, při kterém se najednou most zhroutí a všichni se ocitnou ve vodě. Nepřítel je černokněžník, neumí dobré plavat - proto dobrodruha napadne, že se pokusí záporáka utopit. *Jenže neexistuje mechanika topení.* Nikde se nepíše "kolik posunů způsobí kolo topení", "na jakou dovednost si házím já a na jakou protivník". Vypravěč by však neměl říci, že ho nemůžete utopit, jenom protože na to oficiálně nejsou pravidla. Naopak, měl by družinu pochválit za originální nápada a pak společně nalézt způsob, jak situaci vyřešit.

Pravidla používáme, abyhom férovým, objektivním a konzistentním způsobem popsali akce postav a okolí. Pokud pravidla nějakou akci neumí popsat, neznamená to, že nemůže nastat (resp. že by neměla nastat).

1.3 Slovník pojmu a značení

Pro lepší orientaci v textu zde uvedeme používané značení.

- Veškeré aspekty jsou vysázeny jako: ***Solidně napsaná kniha***.
- Názvy dovedností jsou vysázeny jako: **Vůle, Učenost, Kontakty**
- Triky jsou vysázeny ***Střelba od boku, Mistr boje, Tam jsem byl!***
- Typy akcí jsou vysázeny **PŘEKONÁNÍ, VYTVOŘENÍ VÝHODY, ÚTOK, OBRANA**
- Peripetie jsou vysázeny **Střet, Výzva, Konflikt**

2.1 Aspekty, narativ a příběgová pravomoc

“Pod vším ve Fate hledej aspekty”. Skutečně, aspekty hrají ve Fate Core zcela zásadní roli. Jsou tím, co je na těchto pravidlech typické a bez nich by Fate Core nebyl Fate Core.

- postavy, nejdůležitější součást hry, jsou definovány a vymezeny pomocí aspektů (*Špinavý žoldák z Hlubiny, Hbitý skřítek z Imchejle, Čestný rytíř z rádu Devíti hvězd, Temperamentní učednice Alwarina Bílého*)
- herní prostředí, tj. parkety, na kterých se odehrává drama postav, je nastaveno pomocí aspektů (*Největší město na Taře, Prokleté údolí, Hora, kde sídlí bohové, Jeskyně plná drahokamů*)
- momentální stav prostředí, nálada scény, důležitý okamžitý detail jsou všechno věci vyjádřené pomocí aspektů (*Podlahu v plamenech, Překážka v cestě, Tma jako v pytli, Něco tu sakra nehraje...*)
- významné předměty a vybavení jsou vytvářeny aspekty (*Jiskřící čepel, Meč takzvaného Taranise, Kalich devítí duší, Havraní spár, Zaklínačské vybavení*)
- dovednosti se používají v akcích a akce zase jen upravují či těží z aspektů

Výčet výše snad vyjasnil, že aspekty jsou podstatné. Co ale tedy takový aspekt je? Aby definice byla dostatečně obecná, ale nikoli zase vyprázdněná, je potřeba jí formulovat poněkud beztváře: Aspekt je sousloví, fráze, věta, která popisuje jakoukoliv významnou vlastnost světa či významnou věc v onom světě.

Pravidla aspektů unikátním způsobem kloubí vyprávění a mechanické hraní. Na jednu stranu, aspekty jsou deskriptivní - *popisují*, jak scéna/místo vypadá, jaké postavy jsou; na stranu druhou je aspekty preskriptivní - *stanovují*, jak scéna/místo *odtedy vypadá* (*Všude to hoří, Po kolena ve vodě*) a jaké postavy *odtedy budou* (*Trochu zkleslý, Zcela zmanipulovaný, Téměř mrtvý*). Tedy, mechanickým hraním lze svět

kolem aktivně utvářet a spravovat, ne se jej pouze účastnit; cokoliv, co je aspektem, ve světě skutečně je a děje se.

Bývá zvykem, že většinu scén připravuje vypravěč, a tedy i aspekty scény. Nicméně, jakmile se hráči ve scéně objeví a začnou s aspekty interagovat, upravovat stávající a vytvářet nové, i narativ se podle toho mění - příběh vyprávějí oni. Tomu v těchto pravidlech říkáme, že všichni hráči mají *vypravěčskou pravomoc*. Role vypravěče je prostě reagovat na vyprávění ostatních hráčů - skrze nehráčské postavy (neboť např. zná jejich motivaci, cíle apod.) a skrze herní prostředí (zná, co je za těmito dveřmi, kam vede tato chodba a jak citlivá je past pod podlahou). Je ovšem zcela zásadní si uvědomit, že vyprávění příběhu je opravdu záležitostí (povinností) každého z družiny, nikoli pouze vypravěče.³

V další části textu detailně rozebereme, s jakými aspekty se lze potkat, co vyjadřují, jak je měnit či vytvářet. Ještě předtím je ale dobré rozebrat, jak vypadá dobrý aspekt.

Jak vypadá dobrý aspekt

Jak jsme měli možnost vidět, aspekty tvoří hru a hra tvoří aspekty. Nicméně, aby aspekt svoji roli plnil dobře, existuje několik zásad, jak jej formulovat. Později (v další sekci) uvidíme, že takto formulovaný aspekt se jednoduše vynucuje, tedy je pro nositele dobrým združením bodů osudu (pokud je aspekt spojen s postavou). Pro jednoduchost jsou vlastnosti líčeny na příkladu aspektů postav.

Tak v první řadě, dobrý aspekt je **dvousečný**⁴; říká, v čem se postava může blýsknout a v čem také může selhat. Díky tomu aspekt dobře slouží jak hráči, který jej nejspíše vyvolá, aby vysvětlil, jak mu v jeho počínání pomůže, tak stejně dobře poslouží vypravěči, aby upozornil, jak ho tento aspekt dostává do problémů. A v každém případě, dvousečně formulované aspekty jsou prostě zábavnější: **Nikdo mě nikdy nemůže porazit** je munchkinovské, kdežto **Říkám o sobě, že mě nikdy nikdo nemůže porazit** se může hezky zvrtout. Podobně, aspekt **Chodicí encyklopédie** neumožňuje žádné jiné použití než ukázka toho, jak inteligentní a sečtělá postava je. Na druhou stranu aspekt **Podivinský milovník knih** lze kromě téhož účelu použít i v situaci, kdy se projeví, že postava většinu svého života strávila v knihovně...

Druhým důležitým specifikem dobrého aspektu je, že **říká**

³ A taky je to zábavnější (a o to nám jde!). Vypravěč, byť jistě v dobré vůli, nedokáže připravit dobrodružství tak, aby se všem líbilo. Je proto na zodpovědnosti každého hráče, aby pomocí své vypravěčské pravomoci vytvořil příběh, který pro něj (jeho postavu) bude dokonalý.

⁴ Ve skutečnosti žádná "sečnost" neexistuje, tj. neexistuje "negativní a pozitivní" aspekt. Aspekt je prostě věta, co sama o sobě nenese žádné hodnocení.

více než jen jednu věc. Zde začneme příkladem: aspekt **Hledaný** je poměrně obecný, vlastně až příliš. Je z něj patrná pouze jediná věc, totiž že postavu někdo hledá. Kdežto aspekt **Hledá mě Noční let** specifikuje, že postavu hledá právě Noční let - a že se tedy vůči němu nějak provonil, má nějaké informace, apod. Najednou postava ožívá, má dimenzi navíc - se světem ji nyní spojuje vztah s Nočním letem.⁵

Poslední vlastností, kterou zde uvedeme, je **jasná formulace**. Aspekt je nějaká věta psaná nedokonalým jazykem a konečným počtem slov. I tak by měl být ale formulován takovým způsobem, aby všichni měli představu, co znamená. V opačném případě jej nemohou správně použít. Příkladem budiž aspekt **Vzpomínky na dětství** - je cítit, že vyvolává jistou nostalgiю a že pro postavu bylo asi dětství podstatné při formování osobnosti. Ale jakým způsobem podstatné? To z aspektu není zřejmé. Kdežto aspekty **Dětství plné šikany**, **Vyrůstal jsem mezi šlechtou na zámku**, **Za všechno dlužím rodině** jasně dokreslují, o jaké dětství asi mohlo jít.

Pozorný čtenář nyní namítne, že v uvedených příkladech u každého ze specifik se ne vždy odrážejí i specifika ostatní. A to je pravda. Je vždy totiž podstatné brát kontext - pokud se hráči shodnou, že i neideálně formulovaný aspekt je pro ně dost dobrý (resp. si ho vždy dokáží přereformulovat ve své hlavě tak, aby byl dost dobrý), není důvod trávit hodiny vymýšlením chytrých frází, které by všechny požadavky odškrtily. Dost pravděpodobně by takto formulovaný aspekt působil uměle, slovosled by byl kostrbatý a věta strašně dlouhá.

2.2 Body osudu a obnova

Vylíčili jsme, kde všude se lze s aspekty ve Fate setkat. Co jsme ovšem zatím nezmínili je, jakým způsobem aspekty zasahují do mechanického hraní. Stěžejní zde budou body osudu (tzv. fate points) coby platiidlo, za které lze "uplácat osud".

Na začátku každého sezení začínají všichni hráči s tolika body osudu, kolik činí jejich obnova. V základu je to tři, nicméně každý hráč se může rozhodnout (při vytváření postavy a při určitých milnících) snížit svoji obnovu na úkor počtu triků. Za každou jednu ubranou obnovu si může napsat nový trik, nesmí ale s obnovou klesnout pod jedna.

Všechny se bodů osudu a aspektů týkají 2 mechaniky:

⁵ Zde by šlo navrhnout, že specifikací Nočního letu už není možné, aby postavu hledal někdo jiný, tj. hráč přichází o možnosti vynucení. To je ovšem na šikovnosti Vypravěče - vždy se přeci může stát, že Noční let si najme někoho dalšího, že jeho identitu prodá apod.

vyvolání a vynucení aspektu; první používá typicky hráč, aby si přilepšil, kdežto druhou nejčastěji používá vypravěč, aby hráčům život zkomplikoval (tedy ehm, vylepšil hru).

Vyvolání aspektu

Nejjednodušším způsobem, jak použít aspekt, je vyvolat jej. To lze několika způsoby, přičemž za každé použití platí hráč jeden bod osudu. V případě, že hráč používá aspekt své postavy či aspekt scény, zaplacený bod osudu putuje do banku; v situaci ale, kdy používá aspekt jiné postavy (a tím jsou i následky!), zaplacený bod osudu jde do kapsy této postavy.⁶

Pravidlo (Použití aspektu 1).

1. použít aspekt k vytvoření narrativního detailu
2. použít aspekt ke změně výsledku hodu
3. použít aspekt k zvýšení pasivní opozice o +2 (nebo vytvoření pasivní opozice +2, pokud předtím opozice neexistovala)
4. použít aspekt a přidat bonus +2 k hodu jiné postavy

První způsob se odkazuje na vypravěckou pravomoc každého z hráčů a fakt, že existující aspekt hovoří o narrativní skutečnosti.

Example 2.1. Družina se ocitne ve městě s aspektem ***Ty ulice mají uši*** a potřebuje zjistit nějaké informace o události, co se v ulicích nedávno stala. To lze dosáhnout mnoha způsoby, ideálně dovednostmi jako **Kontakty**, **Vyšetřování** apod. Družina se nicméně z různých důvodů⁷ může rozhodnout pro jiné řešení: zaplatí bod osudu na vyvolání aspektu ***Ty ulice mají uši*** aby zahlásili, že onen žebrák, se kterým se zrovna baví, na místě činu byl, a tudíž má informace, které oni potřebují (ale to, že je má, neznamená, že jim je jen tak vydá...).

Druhý způsob se využívá, když není postava spokojena s výsledkem svého hodu. Může popsat, jak jí nějaký aspekt umožňuje výsledek ještě zvrátit a

Pravidlo (Použití aspektu 2).

- buď si přidat +2 k výsledku hodu
- nebo vzít všechny kostky a hodit ještě jednou

⁶ Je zřejmé, že ve většině případů se nevyplatí příliš vyvolávat aspekty protivníku. Na druhou stranu, dost často se může stát, že žádné jiné zrovna nejsou relevantní - např. bojová postava se snaží zvítězit v sociálním konfliktu a nemá jiný způsob, než použít protivníkův aspekt ***Prý bije svoji ženu***; podobně např. nebojová postava ve fyzickém konfliktu.

⁷ Například žádný z hráčů v družině nemá dovednosti na dobré úrovni, či nechťejí riskovat neúspěch atd.

Zde je nutno podotknout, že takto nelze použít libovolný aspekt - musí dávat smysl, že ten onen je postavě zrovna schopen pomoci (ať už je to aspekt jeho postavy nebo např. scény). Samosebou, toto lze opakovat (má-li postava dost bodů osudu), platí nicméně, že k vylepšení výsledku téhož hodu není možné použít týž aspekt vícekrát.

Třetí způsob je trochu netradiční. Podobně jako první se opírá o vypravěckou pravomoc, ale tentokrát jde skutečně o "uplácení osudu". Jen si to představte: zloděj před vašima očima krade váš poklad, přeskakuje propast a vrhá se na **Žebřík ze shnilých provazů** - hod na PŘEKONÁNÍ pomocí **Mobility** s pastí +3. Vy propast nepřeskočíte, protože je moc široká, tak se na něj jen zamračíte, uplatíte osud a *najednou se kus žebříku přetrhne* - a past je najednou +5...⁸

Poslední způsob je vlastně podobný tomu třetímu, jen naopak. Typicky díky němu může družina na poslední chvíli pomoci nějaké postavě, které by jinak hrozila velká cena: nepřátele zabiják se dostane k nic netušícímu čaroději a vypadá to, že čaroděj dočaroval... Jenže pak začnou padat body osudu, spoludružiníci použijí **Zmapované bojiště**, **Improvizované krytí a Vítěznou vlnu**⁹ a najednou má čaroděj k hodu bonus +6.

Jak vidno, body osudu jsou mocné plavidlo a mohou zcela změnit vývoj hraní. Kromě obnovy existuje vlastně jediná mechanika, jak body osudu získat - vynucování aspektů.

Vynucování aspektů

Aspekty, jakožto objektivní danost, slouží vypravěči (a vlastně nejen jemu), aby hráčům připomínal, že to, co jim dává výhodu, jim zároveň může i život komplikovat. Týž aspekt, který postava vyvolala ke svému prospěchu, může být použit k vynucení "protiní".

Za každé vynucení, které hráč přijme, dostane jeden bod osudu. Může se však rozhodnout, že vynucení nepřijde - protože ale vychází z jeho daností, je nutné při svém popření uplatit osud a jeden bod osudu tak zaplatit. Vynucení typicky probíhá jedním ze dvou způsobů

1. vynucením rozhodnutí
2. vynucením události

Vynucení rozhodnutí je aktuální vždy, když postava před nějakým rozhodnutím již stojí a kvůli (nejen svým) jistým as-

⁸ To se může zdát jako přespříliš silné. Narozdíl ale od aktivní opozice ale takto nikdy nelze přetočit kostky, není započten žádný váš bonus za dovednost a ani si nemůžete vybrat, na jakou budete házet. Samozřejmě, pokud se rozhodne 5 členů družiny vyšikanovat jednoho nepřítele, každý zaplatí bod osudu a přidá +2 (pokud existují unikátní aspekty, které lze vyvolat), tak má nepřítel problém. Na druhou stranu, tomu lze předcházet např. tím, že nepřítel má vlastní body osudu nebo předtím družinu dostatečně vyčerpal.

⁹ Všimnět si, že nelze použít jeden aspekt tříkrát.

pektům je rozumné se domnívat, že se nějak konkrétně rozhodne.■

Například, postava s aspektem ***Nenávidím temné elfy*** se dostane do situace, kde může prásknout svého pouštně-elfího spoludružiníka. Samozřejmě, to pro elfa nebude dobrá zpráva (a dost pravděpodobně ani pro práskače), ale s vynucením tohoto aspektu za to alespoň získá bod osudu...

Vynucení události se projeví spíše mimo scénu a nějakou tím započne. Příkladem budiž postava s aspektem ***Jdou po mně kněží Temné desítky*** a návštěva Dunrileanu; i když se postava přímo nehrne do chudinské čtvrti mezi přísluhovače Sandol Kah, vynucením tohoto aspektu k tomuto setkání určitě dojde. Z obou příkladů je zřejmé, že vynucení aspektu představuje pro postavu (či dokonce družinu) jistou komplikaci. Může se stát, že hráči nebudou chtít vynucení přijímat ze strachu, že situaci nebudou schopni vyřešit. Zde je důležité, aby vypravěč vždy na paměti měl smysl hraní - zábava. Neustálým předhazováním nepřekonatelných výzev si nikdo nic neužije a hráče to nemotivuje vytvářet si postavy, které se do problému mohou dostávat. Ideální je, když panuje atmosféra, ve které hráči vypravěči věří, že jeho záměrem je skutečně dobrá hra a že vynucení je příležitost pro postavu získat aspekt. Zajímavým řešením je nechat hráče samotného vymyslet, jaké následky by pro něj komplikace mohla mít. Stojí za poznamenání, že vynucení aspektů nemusí vždy provádět vypravěč jinému hráči. Ve skutečnosti vynutit může kdokoliv aspekt kohokoliv - platí ale, že bod osudu platí vynucovatel.

Klíčem k univerzálnosti Fate Core je klasifikace veškerých činností (resp. těch, které potřebují mechanicky ošetřit) do čtyř akcí. To je skutečně velmi elegantní a umožňuje situace, které se jeví neporovnatelně řešit prakticky identicky: sociální konflikt jako fyzický, bitvu armád jako duel jednotlivců, vyšetřování na místě činu jako hledání informací v knihovně. V sekci o specialitách a povolání uvidíme, že tento přístup pravidla velmi usnadňuje a t06 sjednocuje speciální předměty či například magii.

3.1 Čtyři akce

Popišme nyní, jak vypadá základní mechanika akcí. Jestliže postava dělá něco, co je samozřejmě nebo u čehož není (ne)úspěch zajímavý, prostě se to stane - jezení, chození, spánek. Pokud postava dělá něco, co není samozřejmě či jí v tom někdo brání, je průběh následující

Pravidlo (Jak používat akce).

1. Hráč popíše, čeho chce svou akci dosáhnout.
2. Vypravěč s hráčem stanoví jednu ze čtyř akcí popsaných níže, která záměr nejlépe vystihuje.
3. Hráč s vypravěčem vyberou, pomocí jaké dovednosti bude hráč akci vykonávat.
4. Vypravěč stanoví, zda-li se jedná o pasivní či aktivní opozici.
5. Hráč si hodí kostkami, připočte bonus za dovednost a svůj výsledek porovná s opozicí.
6. V případě, že nějaká ze stran chce, vyvolá či vynutí aspekty.
7. Podle celkového výsledku hráče se vyhodnotí, jakého výsledku jeho postava dosáhla, přičemž čtyři možné výsledky jsou vypsané níže.

Tento postup je univerzální a používá se ve všech případech, kdy je potřeba činnosti ošetřit mechanicky (hodit si kostkami). Zmiňovaný seznam akcí:



PŘEKONÁNÍ: Jakákoliv činnost s hlavním cílem něco překonat je akce PŘEKONÁNÍ. Může se jednat o přeskočení propasti, vylezení na strmou skálu, rozražení či vypáčení dveří či třeba rozlousknutí šifry. V širším smyslu slova překonání je pak uvěřitelné, že sem spadají i činnosti jako vyhledávání (překonávání “neznámého”), přesvědčování apod. Většina hodů mimo výzvu, střet nebo konflikt jsou de facto hody na překonání: pokus najít informátora na ulici, uplatit strážného, vyhandlovat lepší cenu, to všechno spadá pod PŘEKONÁNÍ.

Pomocí akce PŘEKONÁNÍ se lze zbavovat existujících aspektů - vymanit se z **Zalehnutí**, dostat se z **V řetězech**, sprátelit se a odstranit tak aspekt **Nedůvěřivý** a další.



VYTVOŘENÍ VÝHODY:¹⁰ Akce VYTVOŘENÍ VÝHODY je základní způsob, jak zvýšit své šance na úspěch při všech ostatních akcích. Pomocí této akce se buď dají vytvořit nové aspekty (pronést plamenou řeč a stát se **Miláčkem davu**, hodit písek do očí protivníkovi a dočasně ho **Oslepit**, vylepšit povoz a učinit ho tak **Opancéřovaným**), objevit již existující aspekty (po chvíli zkoumání získat **Usvědčující důkaz**, rozhovorem zjistit, že strážnému **Jde hlavně o peníze** atd.), nebo získat volná vyvolání na již existující aspekty (připravit si nečekaný útok v místnosti, kde je **Všude tma**, trochu někoho vyprovokovat a využít, že se **Lehko naštve** a další).



ÚTOK: Akce ÚTOK je přímočará - způsobit nepříteli zranění, fyzické či duševní. Může se jednat o seký mečem, údery a kopy, střelbu, nebo např. pokus někoho urazit, rozlítostnit, deprimovat, rozhodit.



OBRANA: Po akci OBRANA sáhne hráč vždy, když chce jiným postavám ztěžovat pokusy vykonávat svoje akce VYTVOŘENÍ VÝHODY I ÚTOK. Všimněte si, že bránit se akci PŘEKONÁNÍ technicky není možné; možné je ale tvořit aktivní opozici, jež musí "útočník" přehodit. OBRANA jediná akce, kterou může postava zahrát mimo své kolo a to v libovolném množství.¹⁰

¹⁰ Pravidlové postihnutí vytváření výhody je velký posun oproti pravidlům M16.

¹¹ Může se jevit, že je velmi silné, aby se postava mohla bránit kolikrát chce. Ve skutečnosti toto ale velmi urychluje a usnadňuje konflikty, neboť nedává prostor diskuzím o tom, zda-li dává smysl, aby se postava mohla bránit.

3.2 Čtyři výsledky

Podle toho, jak veliký je součet hod + úroveň dovednosti, nastane právě jedna z akcí:

Pravidlo (Možné výsledky Akcí).

- neúspěch,
- remíza,
- úspěch,
- úspěch se stylem.

Úspěch

Úspěch znamená, že váš celkový výsledek je o 1-2 vyšší než celkový výsledek opozice (ať už pasivní nebo aktivní, tedy jiné postavy). V takovém případě se postavě prostě podaří její záměr.



Postava překoná překážku či odstraní existující aspekt.



Postavě se podaří vytvořit nový aspekt a získá na něj volné vyvolání/objeví existující aspekt a získá na něj volné vyvolání/získá volné vyvolání na stávající aspekt.



Postava úspěšně protivníka zasáhne.



Postavě se úspěšně podaří ubránit se (tj. překazit) akci nepřítele.

Úspěch se stylem

Úspěch se stylem je speciální případ úspěchu, kdy je celkový výsledek vyšší alespoň o 3. Představuje situaci, kdy se postavě její záměr povedl velmi dobře a získává díky tomu nějaký bonus navíc.



Postava získává navíc posílení - něco jako *Moment překvapení*, *Rychlosť*, *Vítr v plachtách*, apod.



Ve všech případech postava získává dvě volná vyvolání místo jednoho. Navíc, obě tato vyvolání může použít naráz (a tedy týž aspekt vyvolat vícekrát na jeden hod)



Útočník se může rozhodnout snížit svůj celkový výsledek a namísto toho si vzít posílení - *Úsměv štěstěny*, *Amok* atd.



Obránce navíc získává posílení - *Vteřina odpočinku*, *Dokonalá obrana* aj.

Remíza

Jestliže je celkový výsledek postavy stejný jako opozice, znamená to remízu. Ta typicky představuje úspěch za drobnou cenu.



Překonání se podaří, ale za nějakou drobnou cenu
- může se jednat o příběhový detail, např. jiná postava uvidí co se stalo, efekt nastane i pro někoho jiného atd., či nějakou drobnou komplikaci pro postavu
- poškodí se ji vybavení, o nějaké přijde a další.



V případě, kdy se postava pokouší vytvořit nový aspekt či objevit stávající, získá místo aspektu jen posílení. Alternativně se může rozhodnout, že aspekt vytvoří (objeví), ale za drobnou cenu. Nicméně, pokud postava vytváří volná vyvolání na již existující aspekt, *remíza znamená totéž co úspěch - získá volné vyvolání*.



Postavě se nepodaří způsobit žádné zranění, ale získává posílení.¹²



Nastává efekt remízy akce útočníka, před kterým se postava brání.

¹² Díky tomuto jsou konflikty svižnější i v případě vyrovnaných nepřátel.

Neúspěch



Akce se nepodařila. Alternativně, může se podařit za vysokou cenu - protivník získá nějaký aspekt, způsobí zranění, postava přijde o kus vybavení apod.



Žádný aspekt nebyl vytvořen/objeven. Alternativně, je možné aspekt vytvořit/objevit, nicméně volné vyvolání na něj získá někdo jiný, typicky protivník. Příkladem budiž snaha vytvořit výhodu ***Haraburdí všude na zemi***, z něhož bude čerpat protivník.



Útok se nezdařil.



Obrana nezdařila, tj. útočník uspěl (případně uspěl se stylem).

Za povšimnutí stojí, že výsledky akce OBRANA zrcadlí výsledky akcí VYTVOŘENÍ VÝHODY a ÚTOK (tj. těm, proti kterým se lze bránit). Znamená to prostě, že když obránce uspěje, útočník ne a vice versa. To je podstatné, aby nedošlo ke zvláštnímu skládání efektů.

Schopnosti postavy vystihují kromě aspektů zejména dovednosti. Vypovídají o tom, jak je která postava zdatná v oblastech relevantních pro příběh. Seznam dovedností se tedy může značně lišit podle povahy settingu a příběhu.¹³

Náš výběr uvedený níže je kompromis, na kterém jsme se jako družina shodli. Oproti pravidlům M16 se změny dočkaly zejména sociální a jiné "soft" dovednosti a boj. Konkrétně, v systému M16 je boj rozdělen na velké množství stylů: **Rváč**, **Šermíř**, **Pirát**, **Těžkoooděnec**, **Hrdlořez** a další, přičemž každý styl má přiděleno několik málo zbraní, které dokáže využívat. Tím však vzniká problém s balancováním (všechny styly neměly zdaleka stejně dobře využitelný set zbraní) a pro některé je toto dělení zcela umělé (proč **Hrdlořez** umí používat tesák a nikoli o 10 cm delší meč). Jistým řešením by pak bylo stanovit dovednosti podle třídy zbraní: **Jednoruční zbraně**, **Obouruční zbraně**, **Tyčové zbraně**, **Vrhací zbraně** etc. Nakonec jsme ovšem udělali ještě větší krok k jednoduchosti¹⁴ a oblast boje rozdělili pouze na boj na dálku/na blízku a se zbraní/beze zbraně.¹⁵

Seznam základních dovedností

- Boj beze zbraně
- Boj na dálku
- Boj se zbraní
- Empatie
- Jezdectví
- Klam
- Kondice
- Kontakty
- Medicína
- Mobilita
- Pozornost
- Provokace
- Řemesla
- Skrývání
- Učenost
- Vůle
- Vyšetřování
- Vztahy
- Zlodějina

¹³ I v téžem settingu je samozřejmě myslitelné používat jiné dovednosti. Jedná-li se například o dobrodružství odehrávající se ve škole šermu, je vhodné postihnout oblast boje více dovednostmi (rapír, fleret, šavle apod.). To stejně pro příběh o magii, kde jednotlivé obory magie mohou představovat oddělené dovednosti

¹⁴ V porovnání se sociálními dovednostmi, kdy v pravidlech M16 všeobjímající dovednost *Zaujmutí pozornosti* zahrnovala *Empatii, Kontakty, Provokaci i Vztahy*, je tento krok spíše obrovský. Skupině toto dělení ale vyhovuje.

¹⁵ Toto není pravda v případě *Realistického hrani*.

Realistické hraní (Další bojové dovednosti).

Namísto jediné dovednosti **Boj se zbraní** existují tyto dovednosti:

- **Zákeřné zbraně,**
- **Jednoruční sečné zbraně,**
- **Jednoruční pádné zbraně,**
- **Obouruční sečné zbraně,**
- **Obouruční pádné zbraně,**
- **Tyčové zbraně.**

Tedy chce-li dobrodruh např. současně zvládat ovládat halapartnu a palcát, musí se naučit dovednostem **Tyčové zbraně** a **Jednoruční pádné zbraně**.

4.1 Boj beze zbraně

Dovednost **Boj beze zbraně** pokrývá formy boje, při kterém není útočník jakkoliv vyzbrojen. Může se jednat o improvizovaný boj v hospodském stylu, či např. bojové umění.

Neboť je pro naší skupinu oblast boje podstatná, jsou popisy více rozvedené v kapitole [Chapter 6 → p. 54](#), stejně tak jako příklady dobré praxe.



PŘEKONÁNÍ: **Boj beze zbraně** se mimo fyzický konflikt prakticky nevyužívá, tedy jeho využití pro akci PŘEKONÁNÍ je minimální.¹⁶ Jedná-li se například o sportovní boj, či turnaj, v němž postavy chtějí na někoho zapůsobit (resp. musí překonat jeho neochotu), lze **Boj beze zbraně** v těchto speciálních situacích použít.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Vytváření výhod je vedle útočení nejčastějším použitím **Boje beze zbraně**. Můžete popsat různé chvaty, po kterých bude mít soupeř **Vyražený dech**, využít své judo a hodit protivníka, čímž se ocitne **Na zemi**, nebo se k němu dostat

nablízko, spojit ruce a ládovat ho, během toho, co je **V klinči**. Dokonce se lze pokusit odkoukat bojovníkův styl a díky tomu pak **Znám jeho příští krok**. Možností je vskutku mnoho a je hezké, když jsou popisy pestré.



ÚTOK: To je všeříkající. **Boj beze zbraně** je ideální dovednost (a prakticky jediná) na způsobení zranění ve fyzickém konfliktu, pokud není útočící postava ozbrojena. Neboť se jedná o boj zblízka, je ovšem třeba se nacházet ve stejné zóně jako protivník.



OBRANA: OBRANA pomocí **Boje beze zbraně** je jeden ze způsobů, jak se vyhnout zranění ve fyzickém konfliktu. Stejně tak tuto akci lze použít k překážení soupeřova pokusu o **VYTVOŘENÍ VÝHODY**, pokud se jedná o pokus, při kterém **kopání do žeber nepomůže**.

¹⁶ Hody na PŘEKONÁNÍ jsou totiž nejčastější ve střetech, viz sekce **Chapter 6 → p. 54**.

4.2 Boj na dálku

Základem fyzického konfliktu na dálku (střelecký souboj např.) je dovednost **Boj na dálku**. Jako konflikt na dálku se po-važuje situace, kdy protivníci nejsou ve stejné zóně. Běžné střelné zbraně umožňují pálit do vedlejší zóny, existují ovšem výjimky. Samosebou, pro použití dovednosti **Boj na dálku** je taková zbraň potřeba; pro diskuzi, kam se řadí vrhací zbraně (oficiální i improvizované), viz sekce **Chapter 6 → p. 54**.



PŘEKONÁNÍ: Ve speciálních případech jako je lukostřelecký turnaj či jiná sportovní střelba je možné použít **Boj na dálku** pro hod na PŘEKONÁNÍ. Ve většině případů se ovšem tato dovednost používá ve fyzickém konfliktu, tedy nikoli ve střetech.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Základní dovedností pro vytváření výhod popsaných jako obtížné střelecké manévrování je právě **Boj na dálku**. Může se jednat o **Krycí palbu**, odstřelovačské zalehnutí a s ním spojené **Zamíření**, nebo jen snaha protivníka vystresovat množstvím **Šípu ve vzdachu**. Stejně jako v konfliktu nablízko, je pěkné, když jsou popisy pestré.



ÚTOK: Jako předchozí bojové dovednosti, **Boj na dálku** se používá, když postava chce jinou fyzicky zranit a nenachází se přitom ve stejné zóně. Jestliže se postavy nachází ve stejné zóně, nelze (s klasickou zbraní) útočit pomocí **Boje na dálku**.



OBRANA: Narození od jiných bojových dovedností, tato se příliš nehodí k obraně proti nepřátelské střelbě (k čemuž typicky slouží **Mobilita**). Lze ji ovšem použít v případech, kdy se jiná postava pokouší o akci **PŘEKONÁNÍ** nebo **VYTVOŘENÍ VÝHODY** a příběhově dává smysl mu bránit střelbou.

4.3 Boj se zbraní

Tato dovednost je základní ve fyzických konfliktech, pokud je postava vybavena zbraní. Co se dá ještě (už) považovat za zbraň je věcí narrativu a settingu; pro férovost je ovšem dobré, aby tasení/přezbrojení nebylo automatické (bez příslušného triku), neboť pak dovednost **Boj beze zbraně** ztrácí význam.

Stejně jako u **Boje beze zbraně** se lze o použití této dovednosti více dozvědět v sekci [Chapter 6 → p.54](#).



PŘEKONÁNÍ: Podobně jako **Boj beze zbraně**, ani **Boj se zbraní** se mimo fyzický konflikt prakticky nevyužívá, tedy jeho využití pro akci **PŘEKONÁNÍ** je minimální.¹⁷ Jedná-li se například o sportovní

boj, či turnaj, v němž postavy chtějí na někoho zapůsobit (resp. musí překonat jeho neochotu), lze **Boj beze zbraně** v těchto speciálních situacích použít.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Vytvářet výhody pomocí **Boje se zbraní** lze velmi pestře. Může se jednat o sérii rychlých útoků, po kterých protivník *Neví, odkud přijde další*, šermířskou finesu, co protivníka zanechá **Beze zbraně**, a nebo třeba snahu odpozorovat soupeřův styl a mít ho tak **Úplně přečteného**.



ÚTOK: Prakticky kdykoliv, kdy se postava snaží jinou postavu zranit zbraní při fyzickém konfliktu, bude se jednat o hod na **Boj se zbraní**, pokud se samozřejmě nachází obě postavy ve stejné zóně.



OBRANA: Bránit se zbraní lze proti většině pokusům o útok (jak zbraní tak beze zbraně) vedeným zblízka. Stejně tak lze akci OBRANA využít, když postava tvoří aktivní opozici nepříteli proti akci, při které protivníkovi nepomáhá být **bit jako pes**.

4.4 Empatie

Empatická postava dokáže čist nálady ostatních, objevit, jací jsou, a prokouknout snahu o neupřímnost. V jistém smyslu se jedná o emocionální obdobu dovednosti **Pozornost**, neb umožňuje zachytit změny v náladách.



PŘEKONÁNÍ: Primární využití **Empatie** na PŘEKONÁNÍ je v situacích, kdy se postava snaží zachytit změnu

¹⁷ Hody na PŘEKONÁNÍ jsou totiž nejčastější ve střitech, viz sekce **Chapter 6 → p. 54**.

nálad, přístupu, záměru či postoje jiné postavy (nebo když dává smysl, aby toto postava mohla zjistit bez aktivní snahy). Příkladem budiž zrada spojence, nával vzteku berserka a další. Ve většině případů se ovšem **Empatie** nepoužívá na překonávání přímo; pouze připravuje půdu pro použití jiných sociálních dovedností jako jsou **Vztahy** či **Klam** (například odhalením aspektu na kartě postavy).



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Empatie vytváří výhody přečtením duševního stavu jiné postavy. Díky tomu může například odhalit aspekty jiných postav, typicky povahové jako **Násilník**, **Labilní bipolárník**, **Nízké sebevědomí** a ty pak dále využít pro jiné akce jinými dovednostmi. Jinou možností je přečíst okamžitý stav postavy po nějaké události, která na ní mohla mít vliv - např. odhalit, že **Tohle mě fakt vzalo**, či že **Nevím, co dál**.

Cílová postava může použít akci **Obrana** dovedností **Klam**, **Vztahy**, aby ztěžovala postavě přečíst její duševní stav.



ÚTOK: Empatií nelze ostatní zraňovat. V sociálním či argumentačním konfliktu však lze výhodně touto dovedností vytvořit výhodu a tu pak použít například na útok **Provokaci**.



OBRANA: Tato dovednost je stěžejní při obraně o pokusu o oklamání, skrývání postranních záměrů útočníka. Je tedy stěžejní, jestliže je třeba argumentační spory vyřešit mechanicky.

4.5 Jezdectví

Název dovednosti **Jezdectví** je všeříkající. V našem hraní není používání této dovednosti příliš rozšířené, i tak ale dává smysl ji zde úvest. Kupříkladu v dobrodružství, kde se hodně cestuje a družina si přeje cestování nepřeskakovat, či například spěchají, však dává smysl **Jezdectví** ovládat.



PŘEKONÁNÍ: Pro akci PŘEKONÁNÍ vyjadřuje dovednost **Jezdectví** obdobu dovednosti **Mobilita** pro případy, kdy k pohybu dochází na koni (praseti, kočáře, dostavníku aj.) Umožňuje tak překonávat *Zatarasenou cestu*, dostať se z *Naprostého obklíčení* nebo snížit nepřítelův **Náskok**.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: I zde je použití poměrně pestré: při jízdě lze využít **Nejkratší cesty**, v honičce si bravurní jízdou získat **Náskok** či na hřbetu předvádět **Kousky hodné cirkusáka**.



ÚTOK: V základním případě se **Jezdectví** nepoužívá k způsobování zranění. Jedná-li se například o souboj ze sedla a obě postavy mají alespoň elementární dovednost jízdy, používá se k útoku nějaké bojové dovednosti. Nicméně, v případě velmi specifické situace (např. rytířské klání) lze o ofenzivním použití uvažovat. Situaci však samozřejmě může zcela měnit vhodný trik...



OBRANA: Tato dovednost je základní pro obranu před pokusy ostatních vytvořit si proti vám výhody při jezdeckých konfliktech, například při pokusu o předjetí, natlačení do překážky atd. V situacích,

kdy je smyslem protivníkova útoku zranit osedlaného oře, lze použít **Jezdeckví** přímo na OBRANU proti takové snaze.

4.6 Klam

Klamání je o matení, lhaní, zatajování, zkreslování skutečnosti a dezinterpretování. Jedná se o velmi univerzální dovednost, kterou lze použít ve fyzických konfliktech, argumentačních i sociálních.



PŘEKONÁNÍ: Snaha oblafnout stráže, odvést pozornost od skutečného záměru, přesvědčit někoho o lži či naopak využít někoho k získání informace, protože už nějaké vaší lži věří, jsou všechno hody na **PŘEKONÁNÍ** pomocí **Klamu**. Stejně tak lze **Klamem** odstraňovat aspekty vytvořené protivníkovým **VYTВÁŘENÍM** výhodmařit vyšetřování: (odstraňovat tak aspekty jako **Jsou mi na stopě**), roznášet nepravdivé informace a ztěžovat tak snahu o vedení politické kampaně (odstranit **Znám jako křivák**) apod. Možností je vskutku mnoho, je ale třeba mít na paměti, že s použitím **Klamu** je vždy třeba v nějakém významu neříkat či zastírat pravdu; jinak by se měl použít hod na jiné dovednosti, jako jsou **Provokace, Kontakty, Vztahy**.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Při fyzických konfliktech lze **Klam** využít např. při šermířských a chodeckých manévrech využívající plášt a fingovat tak útok odjinud (aspekty jako **Neví odkud přijde**), předstírat nějaké zranění či neúspěch a protivníka přesvědčit, že jsem **Zcela bezbranný** a jiné. Důležité je rozlišovat, kdy se stále jedná o fyzický konflikt a kdy spíš o střet (viz kapitoly **Chapter 6 → p.54**) - například snaha protivníka zcela přesvědčit, že bojuje s tím nesprávným typkem je ve většině případů solidní střet a nikoli rozhovor při vyměňování úderů.

Mimo fyzický konflikt je **Klam** též velmi užitečný. Díky němu si může hráč vytvořit zástěrky jako **Znám jako důvěrník**, objevit aspekty na kartě jiných postav tím, že vám sdělí nějaké informace poté, co podlehnu vašim lžím nebo třeba roznášet dezinformace (v kombinací např. s **Kontakty**).



ÚTOK: Pouhá lež nemůže být použita k útoku. Je to však výhodná dovednost, díky které lze využít řadu výhod a ty pak vytěžit při útoku pomocí **Provokace**.



OBRANA: Efektivním klamáním se lze bránit pokusům ostatních postav o přečtení vašich úmyslů pomocí **Empatie**, zametání stop zase umožňuje bránit se proti následným pokusům o **Vyšetřování**. Stejně jako v předchozích akcích, použití **Klamu** je potenciálně velmi široké, vždy je ale třeba dodat patřičný narativ a nějakým způsobem lhát/zastírat pravdu.

4.7 Kondice

Fyzické schopnosti vedle **Mobility** nejlépe vyjadřuje právě **Kondice**. Postava s vysokou kondicí má velkou výdrž, houževnatost a taky hrubou fyzickou sílu.



PŘEKONÁNÍ: **Kondice** nachází uplatnění při překonání libovolných překážek, které vyžadují fyzickou sílu - odvalení **Stromu přes cestu**, vyražení **Dveří z oceli** nebo rozmlácení **Ochranného silového pole**.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Vytvářet výhody pomocí **Kondice**

je snadné; ve fyzickém konfliktu ji lze využít na provádění silových triků, jako je sražení postavy, která se stane ***Uzemněnou*** či umístění nepřítele do wrestlerského chytu ***Body lock*** a další. Mimo fyzický konflikt lze **Kondicí** poškodit konstrukci, dokud není **Těsně před kolapsem**, nanosit pytle písku a vytvořit tak ***Provizorní krytí***.



ÚTOK: Kondici **nelze použít** k fyzickému ublížení jiných postav - k tomu slouží bojové dovednosti. Lze ji však výhodně použít k umístění situačních aspektů na protivníka a ty pak těžit při útocích pomocí např. **Boje beze zbraně**.



OBRANA: Stejně jako v případě útoku, **nelze kondicí použít** k obraně před akcí **ÚTOK** nějakou bojovou dovedností. Nachází ovšem uplatnění, kdy hrubá síla může zamezit protivníkovy pokusy o akci **PŘEKONÁNÍ** - držení dveří před vyražením, zalehnutí při pokusu o útěk atp.

4.8 Kontakty

Dovednost **Kontakty** hovoří o tom, jak dobré znalosti postava má a jak dobře je dokáže získávat. Roli hraje jak pasivní úroveň dovednosti, tak výsledný hod na kostkách.



PŘEKONÁNÍ: Typickým využitím **Kontaktů** při akci **PŘEKONÁNÍ** je naleznutí hledané postavy/společnosti v herním prostředí, typicky ve městě, na vesnici. Na odhalení skrývající postavy se samozřejmě využívají jiné dovednosti, typicky **Pozornost**, **Vyšetřování**. To může obnášet optávání se lidí na ulici, vyvěšení plakátu, hledání v databázích a další.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Znalost lidí a schopnost je vyhledat bezesporu umožňuje vytvářet mnoho výhod. Tak například lze při pokusu o verbování žoldáků nalézt ***Nejlepšího šermíře ve městě***, nebo od svých kontaktů zjistit, že osoba zájmu je ***Pověstný lhář***. Zde je dobré podotknout, že tyto aspekty **nemusí odrážet pravdu** - ve skutečnosti mluví o reputaci tak, jak vám ji vaše kontakty popsal. Obdobně lze **Kontakty** využít v rámci sociálního konfliktu, kupříkladu k využití své informační sítě pro roznesení pomluvy (***Podvádí svoji ženu***) a z ní pak vytěžit maximum použitím **Provokace**.



ÚTOK: Tohle není dobrá dovednost pro vedení útoku. Na druhou stranu, v dlouhodobém konfliktu je nepostradatelná pro vytváření výhod.



OBRANA: Použití **Kontaktů** pro obranu (samořejmě v sociálním konfliktu) je možné s trochou důvtipu. Lze je například použít pro obranu proti roznesení nepravdivé informace (vytvoření výhody **Klamem**) s tvrzením, že vaše informační síť tyto informace neroznaší. Dále se lze bránit proti přímému pokusu o oklamání, neboť vás vaše kontakty dobře informují. V neposlední řadě, maření hodů na **Vyšetřování** lze též efektivně docílit použitím kontaktů.

4.9 Medicína

Medicína představuje poněkud netradiční dovednost. Její využití je hodně limitované - týká se zejména ošetřování, léčení a podobné podpůrné činnosti.



PŘEKONÁNÍ: Většina použití **Medicíny** bude právě na akci PŘEKONÁNÍ. Typicky se jedná o situaci, kdy se ošetřující snaží zmírnit následky po fyz-

ickém konfliktu - provést nacvičený pohyb a nahodit tak ***Vyklooubené rameno***, obvázat ***Pořezané ruce*** a nebo se pokusit o zázrak a od Lamiusova soudu přivézt ***Prakticky vykrvaveného***. V takových případech si postava hází na **Medicínu** proti pasti dané závažnosti následku (viz sekce **Chapter 6 → p.54**). |



VYTVOŘENÍ VÝHODY: **Medicínou** lze i v určitých případech vytvářet výhody. Typicky se jedná o výhody pramenící z přípravy těla na fyzickou činnost - zabezpečení ***Dobrého odpočinku***, ***Svalové masáže*** apod. Druhou možností pak je využívat své znalosti anatomie a fyziologie nepřítelova těla proti němu - znalost ***Slepého bodu***, ***Mrtvého úhlu*** nebo jeho ***Sleposti v šeru*** mohou být všechno znalosti použité k získání výhody. Je ovšem vždy na místě se ptát, zda-li se k takovým účelům nehodí více **Učenost**; v případě exotických (myšlenkových) bytostí by tomu tak skoro vždy mělo být.



ÚTOK: Tohle nejde. **Medicínu** použijete až **po** (zdařené) akci **ÚTOK...**



OBRANA: Medicína nelze použít na aktivní obranu např. ve fyzickém konfliktu. V některých speciálních situacích, jako je asistence postavě odolávající nemoci/jedu lze však **Medicínu** použít, i když stojí za zvážení, zda-li takový pokus lépe nevystihuje akce **VYTVOŘENÍ VÝHODY...**

4.10 Mobilita

Mobilita je o pohybu - běhání, šplhání, skákání, uhýbání, lezení a další. Zkrátka vystihuje, jak dobré jsou postavy v hýbání svým tělem. Společně s **Kondicí** popisují fyzické schopnosti postavy. V pravidlech M16 dovednost **Mobilita** neexistuje - tvoří ji oddělené dovednosti **Mrštnost**, **Atletika**, **Plavání**, **Lezení**.



PŘEKONÁNÍ:**Mobilitu** použijete k překonání libovolné překážky, která vám brání v pohybu (např. situacní aspekty bránící přesunu mezi zónami), ať už je třeba přeplavat **Rozvodněnou řeku**, přeskočit **Nekonečnou propast** nebo prokličkovat mezi obchodníky na **Přelidněném trhu**. **Mobilita** je zejména v fyzickém konfliktu zkrátka nepostradatelná. Své uplatnění má ale i ve střetech jako jsou honičky a pronásledování. O tom, jak se vám daří zkracovat vzdálenosti a vypořádávat se s výhodami vašich nepřátel hovoří právě hody na PŘEKONÁNÍ pomocí **Mobility**.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Vytváření výhod pomocí **Mobility** je pestré. Může se jednat o **Akrobatické manévry**, díky kterým je pro vás snazší vyhnout se střelbě, vyšplhání na **Místo s výhledem** pro vaši vlastní střelu nebo třeba nasazení **Kličkování mezi harabur-dím** a setřesení pronásledovatelů.



ÚTOK:**Mobilita** není primárně útočná dovednost. Své využití ve fyzických konfliktech má při všech ostatních akcích.



OBRANA:Dovednost **Mobilita** nabízí jiný způsob,

jak se bránit zranění ve fyzických konfliktech (kromě bojových dovedností); bez triků je to dokonce jediná dovednost, jak se bránit útoku pomocí **Boje na dálku**. Jiný způsob, jak **Mobilitu** použít, je aktivně bránit cizím pokusům o PŘEKONÁNÍ či VYTVOŘENÍ VÝHODY - např. když postavu chce někdo skopnout z **Rozviklaného žebříku**, nebo ji podrazit nohy a dostat ji **Na zem**.

Realistické hraní. V realistickém hraní *nelze* použít dovednost **Mobilita** k akci OBRANA proti ÚTOKŮM dovedností **Boj beze zbraně**, **Boj se zbraní**; jen si představte, že by *Mortus Černý* nedokázal zasáhnout zdatného akrobata z cirkusu...

4.11 Pozornost

Pozornost je ostražitosti, obezřetnosti a obecně všímání si věcí. Doplňuje **Vyšetřování**, oproti němu však **Pozornost** funguje okamžitě a umožňuje zaznamenat jen věci, které jsou postřehnutelné vlastními smysly bez hlubšího zkoumání.



PŘEKONÁNÍ:Hody na PŘEKONÁNÍ pomocí **Pozornosti** jsou většinou hodně podobné a týkají si povšimnutí si něčeho nevýznamného nebo skrytého. Tak například jí hráč může použít na zaznamenání **Skrytého nošeného zbraně**, zaregistrování **Divného mechanismu** dřív, než na něj slápne nebo včas reagovat na **Padající kamení**. Ve většině případů se jedná o hody proti pasivní opozici (proti pasti) a je též dobré nezaměňovat **Pozornost** za **Vyšetřování**.

Příklad:

Nepřátelská postava si pomocí **Skrývání** vytvořila výhodu **Nikdo o mě neví** a chystá se jí použít k přepadení hrdiny ze zálohy. **Má-li hrdina podezření**, že se může v místnosti někdo schovávat (prozkoumává neznámé místo apod.), může si hodit na PŘEKONÁNÍ pomocí **Pozornosti**, aby zjistil, jestli si jeho postava nepřítele ihned všimne. Pokud ale neuspěje, útočník je skrytý a nalézt jej pak už lze jen pomocí **Vyšetřování**, např. když se hrdina rozhodne místnost pořádně prozkoumat.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Vytváření výhod pomocí **Pozornosti**, skvěle ilustruje vypravěčskou pravomoc **všech** postav. Hodem na **Pozornost** lze zahlásit (odhalit), že postava v bortící se budově nalezla **Únikovou cestu**, v nepřátelské linii si všimla **Nenápadné slabiny**, nebo v hospodské rvačce stihla zareagovat na **Kaluž rozlitého čehosi**, kdežto její sok nikoli. Za zdůraznění stojí, že takto vytvořené výhody **jsou součástí světa**, neboť jsou to aspekty - a to, jestli se ve světě objeví zde závisí na hodu na **Pozornost**. Naopak, není vhodné se ptát vypravěče, jestli na zemi náhodou není **Kaluž rozlitého čehosi**¹⁸, ale prostě říct, že tam je.



ÚTOK: Touto dovedností nelze vést útok.



OBRANA: Bránit se **Pozorností** lze proti pokusům o akce s dovedností **Skrývání** nebo např. odhalení, že **Mě někdo sleduje**¹⁸

4.12 Provokace

Provokace je o rozčilování, urážení, zastrašování, zkrátka vyvolávání negativních emocích v ostatních a snahách jim ublížit. Použití této dovednosti by mělo dávat smysl - pokud se z ničeho nic rozhodnete duševně zranit vašeho nejlepšího přítele, nejspíš to bude brát jako vtip. Bohatě ale stačí nějaký váš aspekt (*Nevymáchaná držka, Jazyk jako břitva*), nebo aspekt vašeho protivníka (*Všechno bere moc vážně, Naivka*).



PŘEKONÁNÍ: Akce **PŘEKONÁNÍ** pomocí **Provokace**, jsou dost často manipulativní. Lze někoho vyprovokovat k tomu, aby v návalu emocí udělal něco, co vy chcete (do nervového kolapsu rýt do **Důvěřivého písáře**, dokud vám nevydá všechny spisy ohledně

¹⁸ Ve skutečnosti by i takto šlo vytvořit výhodu, pouze by se ale jednalo o získání volných vyvolání na již existující aspekt a nikoli vytvoření nového aspektu; to druhé je víc cool.

¹⁹ Odhalení aspektu většinou spadá pod akci **VYTVOŘENÍ VÝHODY**, zde je ovšem **OBRANA** myšlena jako aktivní opozice proti skrytému sledování.

vážného zločinu), zastrašovat ho, vydírat ho nebo se ho pokoušet vyděsit. Takto použitá **Provokace** dává smysl ve střetu nebo výzvě, kdy je třeba dosáhnout jistého cíle (získat informace a někam se vloupat) - pak se buď hází proti pasivní opozici, nebo, jde-li o důležitější postavy, proti **Vůli** či jiné relevantní dovednosti.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: **Provokace** se skvěle hodí na vytváření výhod odrážející emoční stav svého protivníka: *Dohnaný k šílenství, Neví co si počít, Vystrašený* atd.



ÚTOK: Speciální stránkou dovednosti **Provokace** je, že se dá použít k provedení duševního útoku při argumentačním/sociálním konfliktu. Urážky, výhružky, mačkání spouštěčů jsou všechno věci, kterými lze protivníka duševně zranit. Zde ovšem hraje velkou roli kontext a vztah obou stran - urážka náhodného člověka na ulici mu duševní zranění nezpůsobí, stejně tak vyhrožování vašemu protivníkovi, pokud má velkou převahu atd.

O argumentačních a sociálních konfliktech se lze dočíst v sekci [Chapter 6 → p. 54](#).



OBRANA: Dovednost **Provokace** vám nijak nepomůže při akci OBRANA.

4.13 Řemesla

Dovednost **Řemesla** se týká vytváření a opravování předmětů, strojů a mechanismů. Stejně tak pomocí ní lze objekty upravovat, nebo poškozovat (sofistikovaněji než **Kondicí...**). Sjed-

nocuje tak dovednosti z pravidel M16 jako **Kamenictví**, **Kovářství**, **Truhlářství** atd.



PŘEKONÁNÍ:PŘEKONÁNÍ pomocí **Řemesel** nejčastěji nachází využití při výzvách jakožto součást nějaké komplexnější akce - v situaci, kdy jde o to zabezpečit dům plný vesničanů před myšlenkovými bytostmi zvenku, může být jeden z hodů právě na **Řemesla** a představovat tak vyztužení dveří. Stejně tak se může hodit na **Řemesla** hodit, když je potřeba narychlo opravit vůz, než vás dohoní pronásledovatelé. Samosebou, k tomu všemu je potřeba mít vhodné nástroje a prostředí - nelze vyrobit automatickou kuši uprostřed pouště, pokud máte jen lahev s vodou. V případech, kdy o moc nejde, nebo **není neúspěch** **zajímavý** není zábavné házet na **Řemesla** a prostě nechat postavu, aby se jí t opodařilo.



VYTVOŘENÍ VÝHODY:Nejčastější způsob využití této dovednosti je právě VYTVOŘENÍ VÝHODY. Díky lze na předměty umisťovat aspekty jako **Vydrží nesmysl**, **Robustní konstrukce**. Též lze konstruovat zcela nové předměty, které vám mohou být nápomocny - při pokusu přelézt stěnu se může hodit **Narychlo sestrojená kladka**. Stejně dobře lze jiné předměty pomocí **Řemesel** poškozovat - hodit do mechanismu samostřílu kus haraburdu a způsobit mu tak **Zaseknutí palného mechanismu**.

Podobně jako v případě vytváření výhod **Pozorností**, i zde je namísto myslet na vypravěckou pravomoc postav. Například, prozkoumáním nějaké stroje může postava hodem na **Řemesla** odhalit **Skrytou výrobní vadu** či třeba odhalit **Slabinu v konstrukci**.



ÚTOK:Dovednost **Řemesla** se běžně nepoužívá k

útoků. Častěji pomocí ní nějaký předmět postava vytvoří (meč, kuši) a pak využívá např. bojovou dovednost k akci ÚTOK pomocí tohoto předmětu.

OBRANA:Podobně jako u akce ÚTOK.



4.14 Skrývání

Dovednost **Skrývání** je schopnosti být neviděn, splynout s prostředím, a to ať už při snaze být nehybně schován nebo se někam proplížit. Stejně tak dobrý hod na **Skrývání** může způsobit, že **prostě zmizíte** z dohledu.



PŘEKONÁNÍ: Využití **Skrývání** na PŘEKONÁNÍ je bohaté. Dá se použít na proplížení se do **Těžce hlídaného** místa, proklouznout mezi strážemi, nezanechání důkazu na místě činu, kde **K něčemu něpeknému došlo** a další. Stejně tak touto dovedností lze mařit pokusy o vypátraní nepřáteli, kteří mi **Jsou na stopě**.²⁰



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Být schovaný je výhoda. **Skrýváním** si lze vytvářet aspekty jako **Dobře schovaný, Těžko spatřitelný** a třeba se tak ocitnout **V zádech** nic netušícího nepřítele.



ÚTOK: Bez použití triku se **Skrývání** nedá použít k akci ÚTOK.



OBRANA: Nejčastěji po dovednosti **Skrývání** sáh-

nete při pokusu o obraně proti akcím vedených dovednostmi **Pozornost**, **Vyšetřování** - bránění se odhalení, když se schováváte, zametání stop, pokusy sejít z očí.

4.15 Učenost

Dovednost **Učenost** vyjadřuje, jak je postavá vzděláná, kolik vědomostí a znalostí má. Při používání **Učenosti** je namísto pečlivě rozlišovat, jaké znalosti má postava a jaké má hráč. V běžných rozhovorech mezi postavami není příliš zábavné se ptát: "Znám toto?" resp. si házet na **Učenost**; lépe působí, když hráč odhadne, co by asi jeho postava mohla znát.

²⁰ Zde je maření nemyšleno jako aktivní obrana (k tomu by sloužila akce OBRANA), ale k odstranění již existujícího aspektu, jako je třeba ono **Jsou mi na stopě**.



PŘEKONÁNÍ: Toto může být velmi pestré - vždy, když je mezi postavou a cílem překážka, kterou lze překonat pomocí intelektu a znalostí, lze **Učenost** použít. Může se jednat o luštění šifry ve starodávném jazyce, nastudování nějakého alchymistického procesu ze svitku či obecné povědomí o fungování světa.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Postava, která chce vytvořit výhodu pomocí **Učenosti**, si typicky před akcí dobrě rozmyslí a naplánuje, s čím se potýká a jak na to půjde. Bude-li se například připravovat na střet s nějakou myšlenkovou bytostí, může ji mít **Perfektně nastudovanou, Znát její slabiny** ²¹. V případě, kdy se chystá překazit magický rituál nepřátelského černokněžníka a nastuduje si, co rituál způsobí, do konfrontace zase přichází s vědomím **Co se všechno může ukázat**.



ÚTOK: **Učenost** nelze v základním případě použít k vedení **ÚTOKU**.



OBRANA:Použití **Učenosti** k akci OBRANA není příliš časté. Může se jednat o pokus odolat lžím a dezinterpretacím pomocí nepřítelovy dovednosti **Klam**, pokud to kontext dovoluje; jak totiž známo, pouhá znalost pravdy totiž při výměně názorů často nehráje velkou roli.

²¹ V takovém případě je namísto zvážit, zda-li by se postava neměla o slabině dozvědět nemechanicky a výhody čerpat až z její exploatace

4.16 Vúle

Vúle pro psyché představuje totéž co **Kondice** pro tělo. Vystihuje duševní odolnost, tedy kolik psychického zranění, lží, provokací či vjemů dokáže postava snést, a k tomu i duševní sílu - jak se postava dokáže soustředit, ovládat a psychicky překonávat. Skvěle se doplňuje s **Kondicí** a **Učeností**.



PŘEKONÁNÍ:Mimo nadprirozené konflikty jsou hody na PŘEKONÁNÍ s dovedností **Vúle** nejčastěji v situacích, kdy je k vyřešení problému potřeba vynaložit velkého duševního úsilí či trpělivosti. Může se jednat o nekonečné hledání v archivech, překreslování map, luštění dlouhé šifry. Hody na PŘEKONÁNÍ pomocí **Vúle** jsou většinou proti překážkám, které vyžadují dlouhodobý duševní záprah, kdežto hody pomocí **Učenosti** vyžadují spíše (krátkodobý) intelektuální výkon. Ve výzvách zaměřených na intelektuální a duševní dovednosti jsou ovšem často zastoupeny obě dovednosti.

V magických kontextech, jako jsou mentální souboje, pobity ve Stínovém světě apod. hráje **Vúle** ústřední roli.



VYTVOŘENÍ VÝHODY:Výhody vytvořené pomocí dovednosti **Vúle** většinou reprezentují stav koncepce či odhodlání - před složitým úkolem se lze **Zcela vyklidnit**, pokusit se **Maximálně konkretrovat** nebo se přesvědčit o **Víře k vítězství**.



ÚTOK: V klasických případech nelze **Vůli** použít k vedení ÚTOKU. V magických kontextech tomu může být jinak.



OBRANA: Po **Vůli** typicky sáhnete při OBRANĚ proti dovednostem jako **Provokace** nebo **Klam**.

4.17 Vyšetřování

Dovednost **Vyšetřování** doplňuje **Pozornost** v oblasti všímání si věcí a pozorování. Zatímco **Pozornost** je o prvních dojmech a letmém pozorováním smysly, **Vyšetřování** představuje delší koncetrvané úsilí.



PŘEKONÁNÍ: Hody na PŘEKONÁNÍ pomocí **Vyšetřování** jsou o hledání, zjišťování a získávání informací, které nejsou povrchní a na první pohled zřejmé: analyzování místa činu, hledání stop (po nějaké činnosti i ve smyslu stopování), pokusy o nalezení předmětů v místnosti atd. jsou všechno hody na **Vyšetřování**.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Jednoduché použití **Vyšetřování** pro VYTVOŘENÍ VÝHODY může spočívat v **Odposlech-nutí rozhovoru** a použití informací v sociálním konfliktu, naleznutí informací v záznamech o nepříteli, čímž **O něm vím všechno**, analyzování místa činu a získání **Důkazního břemene** a další.

Jiným způsobem, který pracuje s vypravěčskou pravomocí všech postav, je vytvoření aspektu reprezentující detail o místě, objektu či postavě v herním světě, jež postava zjistila svým zkoumáním (pokud má postava skutečnou šanci takovou informaci odhalit).



ÚTOK: Útočit pomocí **Vyšetřování** nedává smysl.



OBRANA: Stejně jako akce ÚTOK; bránit se **Vyšetřováním** nelze.

4.18 Vztahy

Dovednost **Vztahy** je o vytváření a udržování dobrých vztahů s ostatními. Je to důležitá sociální dovednost, která mj. hovoří o tom, jak je postava oblíbená, důvěryhodná, jak je dobrý kamarád.



PŘEKONÁNÍ: Vždy, když se postava snaží někoho okouzlit, inspirovat, či ho prostě přesvědčit, aby jednala v jejím zájmu, protože mají dobré vztahy, jedná se o hody na PŘEKONÁNÍ pomocí **Vztahů**. Může se jednat o získání důvěry a následné vyslechnutí důležité informace, neodolatelné kouzlo osobnosti, kterým si získáte všechny v místnosti, nebo třeba síla charakteru, kterou ostatní vábíte k sobě. Proti bezejmenným postavám (nebo když je (ne)úspěch nezajímavý) se jedná o hod proti pasivní opozici, v jiných případech se jedná o střet a postavy vzdorují relevantní dovednosti - například **Klam**, **Vůle** a další.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Vytváření výhod pomocí **Vztahů** je do jisté míry podobné jako u dovednosti **Empatie**. Rozdílem je zejména to, že **Empatie** pracuje se skutečným emočním rozpolžením, a výhody čerpá ze schopnosti jej čist, kdežto **Vztahy** usilují o **vyvolání** jistého rozpolžení; typicky se jedná o vyvolání pozitivní nálady a získání pocitu důvěry. Milými slovy lze jinak chladného učinit **Nápomocným**, rozmílit hospodského a objevit jeho **Komunikativní** stránku, přátelským gestem si vůči družiníkovi získat **Zvýšenou důvěryhodnost** a jiné.

Tedy, výhody vytvořené pomocí **Vztahů** mohou být jak odhalené aspekty z karet postav, tak dočasné nastolení dobré nálady.

ÚTOK: Tuto dovednost nelze použít k akci **ÚTOK**.



OBRANA: **Vztahy** lze použít před pokusy kazit náladu, kterou jste nastolili, nebo před snahou vás vylíčit ve špatném světle. **Nelze** je ovšem použít pro obranu před duševními útoky **Provokací** (k tomu slouží **Vůle**).

4.19 Zlodějina

Zlodějina kloubí schopnosti krást, vybírat kapsy a taky se dostávat na střežená místa - otevírat zámky, vyhýbat se pastím. Skvěle se doplňuje (ale nenahrazuje!) s dovedností **Skrývání**.



PŘEKONÁNÍ: Pokusy o kapsářství, překonání **Zamčených dveří** nebo projití **Chodby plné pastí** jsou všechno hody na **Zlodějina**. V případě střetu si může zúčastněná postava házet na **Pozornost** nebo jinou relevantní dovednost.



VYTVOŘENÍ VÝHODY: Použití **Zlodějiny** na **VYTVOŘENÍ VÝHODY** je poměrně úzké. Je možné pomocí ní například prozkoumat místo (např. dveře) a zjistit, jak těžké bude se do něj dostat a odhalit tak aspekt **Výbušná past na klíče**, najít nedokonalost jako **Necitlivou spoušť** a využít jí k překonání pasti.



ÚTOK:**Zlodějina** není útočná dovednost.



OBRANA:Podobně jako u akce ÚTOK; dovednost **Zlodějina** nelze použít k bránění.

5.1 Co a k čemu je trik

Dovednosti postav jsou pořád poměrně obecné - tak například taková **Mobilita** pokrývá běh, skok, lezení, plavání či uhýbání. Představme si dvě postavy, které mají **Mobilitu** na stejné úrovni dovednosti: jedna z nich je mrštné dítě ulice, co se velmi hbitě dokáže pohybovat v městské zástavě a unikat dosažení; druhá je stepní hevren, který je vycvičen k dlouhým běhům a přelézání skal. Striktně vzato by ale dítě ulice mělo zvládat hevrenovou specilazaci na step a skály stejně dobře jako on - a hevren by uměl provozovat parkour stejně dobře jako dítě ulice (třebaže ve městě nikdy nebyl...).

K odlišení, jak která postava používá své dovednosti, slouží triky. Jsou to speciální způsoby či změna způsobů, které přidávají a upravují dosavadní fungování dovedností. Tím velmi konkrétně, co je postava zač: dítě ulice by v našem příkladu mohlo mít například trik *Parkour* [Section 5.4 → p. 49](#) a na jednou je zřejmé, že mezí jeho a hevrenovou **Mobilitou** je ve skutečnosti velký rozdíl.

Tedy shrnuto: trik doplňuje, upravuje či rozvádí použití dovedností, a tedy vytváří charakteristický prvek pro každou postavu. Vedle aspektů a dovedností jsou triky to podstatné, co ji definuje.

5.2 Efekty triků

Jak jsme viděli výše, vymezení pojmu trik je poměrně obecné. K popsání pravidel triků je proto dobré (nutné) je nějak kategorizovat. Kategorie popsané níže jsou platné pro **základní** (nejčastější) triky - rozhodně nejsou vyčerpávající nebo ideální. Naopak, je dobré hráče podporovat v tom, aby se nenechali příliš svazovat těmito pravidly (Zlaté pravidlo!) a vymýšleli si triky vlastní. Kategorie níže pak představují kompromis mezi pravidlovou uchopitelností a volnou fantazií.

Obecně vzato trik může mít prakticky libovolná pravidla. Ty triky, které nespadají do kategorií níže, zde označujeme jako speciální triky a věnujeme si jim v kapitole věnované specialitám [?? → p. ??](#).

Některé triky jsou mocnější, pokročilejší než jiné, některé zase

vyžadují předchozí zvládnutí jiného triku. Tyto vztahy pak popisuje sekce níže věnovaná rodinám triků [Section 5.3 → p.44](#).

Přidání bonusu k akci

Základní efekt triku je přidání bonusu k konkrétní akci za specifických podmínek. Ty by měly být poměrně úzké - hráč by neměl mít možnost použít trik na každou situaci (neměl by nahradit používání jiných dovedností.)

Nejjednodušší způsob, jak specifikovat podmínky, je následující: postava dostane "nějaký bonus", když používá dovednost **Dovednost** při akci **AKCE** a je u toho navíc "něco splněno". Pro představu uvedme několik příkladů a pak konkretizujme, co znamená "nějaký bonus" a "něco splněno".

- Kšeptař: Získáte +2 na VYTVOŘENÍ VÝHODY pomocí **Vztahů**, když se snažíte vyjednat lepší cenu (zboží, služby, odměny).
- Mistr převleků: Získáte +2 na VYTVOŘENÍ VÝHODY pomocí **Klamu**, když se snažíte vytvořit si kostým či převlek.
- Přivlastnění pasti: Kdykoliv uspějete se stylem na PŘEKONÁNÍ pomocí **Zlodějiny** ve snaze zneškodnit past či nástrahu, můžete místo toho past předělat, aby sloužila ve váš prospěch, čímž získáte výhodu **Chráněno pastí** s pasivní +2 opozicí na překonání.
- Bytelná konstrukce: Jakýkoliv výrobek získáný **Řemesly** pomocí VYTVOŘENÍ VÝHODY sloužící k něčemu obraněmu (zbroj, štít, zátarasa, palisáda apod.) získává automaticky bonus +2 k pasivní opozice, jež je nutné překonat, aby byl zničen.
- Navalení se štítem: Kdykoliv máte štít a používáte **Mobilitu** s PŘEKONÁNÍM k přesunu do jiné zóny a uspějete, můžete do protivníka vrazit v rychlosti štítem a způsobit mu tak dvouposunový stres.

"Nějaký bonus" může být cokoliv, co lze efektivně převést na bonus +2 k hodou:

- jednoduše +2 k hodou (viz Kšeptař, Mistr převleků)
- vytvoření +2 pasivní opozice (viz Bytelná konstrukce)
- vytvoření výhody (aspektu), jejíž odstranění vyžaduje úspěch proti +2 pasivní opozici (viz Přivlastnění pasti)

- obdoba 2 posunového zásahu (jež je nutné pokrýt stresem či následkem) (viz *Navalení se štítem*)

“Něco splněno” dále specifikuje, v jakých příběhových podmínkách lze trik využít:

- když má postava vhodné vybavení (viz štít u *Navalení se štítem*)
- když postava využívá trik proti určitému protivníkovi (například proti myšlenkovým bytostem)
- když se postava účastní nějakého typu **Peripetie** (například pouze ve **Střetu**)
- když se před použitím triku něco (ne)přihodilo (postava neobdržela žádné zranění, nepoužila trik v témže sezení apod.)

Přidání nové akce k dovednosti

Zajímavým efektem triku může být přidání nějaké akce k dovednosti, jež předtím toto použití neumožňovala (vzpomeňte na to množství vět “Tuto dovednost nelze použít k akci ...” u popisu dovedností v [16 → p.17](#)). I zde je ovšem potřeba blíže specifikovat, za jakých podmínek lze trik použít: pořád totiž nechceme, aby trik zcela nahradil nějakou jinou dovednost. Na začátek opět uvedme pár příkladů:

- *Skrytý útok*: Můžete použít dovednost **Skrývání** na provedení ÚTOKU, jestliže o vás váš cíl neví.
- *Nikdy nejste v bezpečí*: Můžete použít dovednost **Zlodějina** k provádění duševních ÚTOKŮ a VYTВÁŘENÍ VÝHOD, pokud provedete loupež takovým způsobem, že donutí oběť pochybovat o vlastní bezpečnosti.
- *Zbraně vlastní výroby*: Můžete použít dovednost **Řemesla** na akce ÚTOK, OBRANA namísto **Boj se zbraní** resp. **Boj na dálku**, jestliže k boji používate svépomocí vyrobené zbraně.

Ona dodatečná podmínka “jestliže o vás váš cíl neví/pokud provedete loupež takovým způsobem, že.../jestliže používate svépomocí vyrobené zbraně...” zajišťuje, že přidáním nové akci k dovednosti efektivně neodstraníme jinou dovednost ze hry; to je velmi podstatné jednak pro vyváženosť, druhak pro zábavu - bylo by nuda, když by postava dokázala všechno vyřešit jedinou dovedností, ke které má mnoho triků.

Vytvoření výjimky z pravidel

Posledním a nejobecnějším způsobem, jak může trik pravidla upravovat, je vytvoření nějaké výjimky. Teoreticky může vytvářet výjimku z libovolného pravidla; platí ale, že cím základnější pravidlo ovlivňuje, tím těžší je dohlédnout, jaký efekt tento trik bude mít na dynamiku celé hry. Uvedme několik typických výjimek, které triky mohou dovolovat:

- použít stejnou dovednost vícekrát během jediné **Výzvy** (běžně by bylo možné použít jí pouze jedinkrát)
- nerozdělovat posuny při akci proti skupině, ale házet proti každému zvláště
- házet si na aktivní opozici, i když by běžně bylo logické použít opozici pasivní
- umožnit zahrát více akcí v jednom kole
- vynutit přijmutí následku oproti stresu

V žádném případě se nejedná o konečný výčet (jiné efekty jsou mj. popsány v seznamech triků níže); uvedme i přesto několik příkladů

- Stroj na přemýšlení: Můžete použít dovednost **Učenost** dvakrát během jedné **Výzvy**.
- Svazovač: Kdykoliv na někom vytvoříte výhodu pomocí **Řemesel** tím, že jej nějak spoutáte, smíte proti němu vždy házet na aktivní opozici, když se pokouší osvobodit.
- Mnohonásobný výstřel: Pomocí dovednosti **Boj na dálku** se můžete pokusit zasáhnout více nepřátel v téže zóně za předpokladu, že na každého z nich máte neskrytý výhled (nemusíte se přesouvat i v rámci zóny); na každý další terč kromě prvního má útočník postih -2 k hodu.

5.3 Rodiny triků

Jak uvidíme později, ve Fate Core neexistuje nic jako povolání známé nejen z pravidel M16 (čaroděj, bojovník, hraničář, střelec, hrdlořez, theurg, alchymista, zloděj, psionik, kněz atd.) To může být ostatně v mnohem výhoda; bez rigidního rozdělení si každý hráč může vytvořit povolání zcela dle svých potřeb. I tak je ovšem běžné, že nějaká postava má své triky hodně

podobné; to může například vycházet z tréninku či velmi úzkého zaměření (zabiják nestvůr). Způsob, jak se vypořádat s blízkými triky, je právě rodina triků. Všechny triky se společným jmenovatelem se spojí do rodiny (stromu) a ty jsou pak mezi sebou svázané. Podmínkou je, že k získání hlubšího, pokročilejšího triku je vždy potřeba vlastnit nějaký základnější.

Skládaní efektů (“do hloubky”)

První možnost je složit efekty a trik tak rozvinout “do hloubky”. Tím se trik stane ještě silnější v původním efektu:

- jestliže trik přidával bonus k akci, ten další může přidávat ještě větší bonus (či nějaký dodatečný efekt odpovídající dvou posunům)
- jestliže trik přidával akci k dovednosti, přidejte k dovednosti další akci
- jestliže trik umožňoval získat výjimku z pravidel, udělejte výjimku ještě výjimečnější

DOPLNIT PŘÍKLADY

Větvení efektů (“do šíře”)

Jinou možností je efekty větvit - trik rozvinout “do šíře”. To pak znamená, že k jednomu efektu (přidání bonusu, přidání akce, vytvoření výjimky) se přidá nový jiný efekt. Obecně vzato se efekty mohou doplňovat: jestliže například trik umožňuje použít **Zlodějnu** pro ÚTOK a větvený trik přidává +2 k **Zlodějině** (za nějakých podmínek) použitou na ÚTOK, pak lze použít **Zlodějnu** na ÚTOK (díky 1. triku) s bonusem +2 (díky druhému triku).

DOPLNIT PŘÍKLADY

5.4 Základní seznam triků

Boj beze zbraně

- *Jau, to bolí*: Můžete použít dovednost **Boj beze zbraně**, namísto **Provokace** abyste někoho “přesvědčili” pomocí vyhrožování fyzickým násilím (doplňné o naznačení jako chycení za flígr apod.); to lze použít, pokud se vás protivník může fyzicky bát: tedy na drobounkého úředníka

Jau, to bolí použít lze, byť ho chrání zákon, ale na velezkušeného žoldáka (nebo zkrátka žoldáka doplněného o početnou družinu) toto fungovat nebude.

- *Útok na slabiny:* Získáváte bonus +2 na akce VYTVAŘENÍ VÝHODY pomocí **Boje bez zbraně** kdykoliv si chcete pomoci efektivními (ale trochu špinavými) útoky na slabá místa nepřátele: štourání do očí, kopání do rozkroku, přímé kopy na kolena, útoky na ohryzek apod. K tomu je ovšem potřeba slabá místa znát - u humanoidů lze použít např. ta zmiňovaná, u jiných bytostí může být situace komplikovanější.
- *Férovka:* Jestliže se vám podaří vytvořit na nepříteli používající zbraň výhodu odrážející skutečnost, že jste u něj mnohem blíže než je efektivní vzdálenost pro používání jeho zbraně (aspekty jako **Nalepený**, **Nabalený**, **Nevzdálím se o krok**), můžete jej za vyvolání tohoto aspektu donutit, aby na svůj ÚTOK/OBRANU použil **Boj bez zbraně** namísto **Boje se zbraní** (v běžném případě by vám výhoda dávala klasický efekt vyvolání aspektu, ale neumožnila diktovat, jakou dovednost protivník použije).

Boj na dálku

- *Jeden terč:* Získáváte bonus +2 na **Vytvoření výhody** reprezentující zamíření proti protivníkovi, kterého jste už alespoň jednou úspěšně zasáhli. Takto lze výhodně zaměřovat postupně nanejvýše dva protivníky za konflikt.
- *Mnohonásobný výstřel:* Pomocí dovednosti **Boj na dálku** se můžete pokusit zasáhnout více nepřátel v téže zóně za předpokladu, že na každého z nich máte neskrytý výhled (nemusíte se přesouvat i v rámci zóny); na každý další terč kromě prvního má útočník postih -2 k hodu. Toto lze použít pouze se zbraněmi, které nevyžadují 1 kolo nabíjení.
- *Odstřelovač:* Smíte útočit dovedností **Boj na dálku** i na vzdálenější protivníky. Bez postihu lze střílet na postavy až 2 zóny vzdálené²², střelba do vzdálenější zóny je pak zatížena postihem -2/zóna navíc.

²² Tedy na postavy v téže zóně, vedlejší zóně a ještě zóně o jedna vzdálené od té vedlejší.

Boj se zbraní

- Odzbrojení: Získáváte bonus +2 pro pokusy o VYTVOŘENÍ VÝHODY pomocí odzbrojení svého protivníká; k tomu je potřeba, aby protivník měl v ruce nějakou zbraň (tedy takto samozřejmě nelze odzbrojit nestvůru, co útočí svými tesáky). Po úspěšném odzbrojení se může protivník svou zbraň získat zpět: jestliže útočník nevěnuje své kolo snaze tomu zabránit, zbraň získává v rámci téhož kola zpět; útočník se ovšem může rozhodnout mu v tom aktivně bránit: v takovém případě je to jeho akce a používají se relevantní dovednosti jako **Zlodějina**, **Pozornost**, **Mobilita**, **Kondice**.
- Úder hruškou: Jestliže jste v situaci, kdy byste nemohli běžně používat svoji zbraň²³ (v mačkanici lidí, v ztísněném prostoru), můžete dvakrát za konflikt zasáhnout svého protivníka hruškou, čímž zvýšíte závažnost zásahu o +2.
- Štítař: Jestliže používate štit při PLNÉ OBRANĚ získáváte bonus +4 oproti běžným +2 při obraně proti útokům vedeným zepředu/z boku protivníky, o kterých máte povědomí; tedy takto se nelze bránit útokům z úkrytu či ze zad.

²³ Poznamenejme, že v takové situaci mají jednoruční zbraně postih k hodnocení zbraně -1 a obouruční dokonce -2.

Empatie

- Odhalování lží: Získáváte bonus +2 na všechny hody, které slouží k odhalení lží - ať už cílené na vás či na někoho jiného.
- Cit pro potíže: Můžete použít **Empatií** k určení iniciativy ve fyzických konfliktech (namísto **Pozornosti**), jestliže máte během scény (či před ní) dostatek příležitostí s účastníky konfliktu alespoň chvíli mluvit.
- Terapeut: Jednou za sezení můžete duševně zraněné postavě snížit závažnost jednoho neextrémního následku o jednu úroveň (odstranit Drobný, snížit Mírný na Drobný či snížit Vážný na Mírný). K tomu je potřeba s postavou odehrát rozhovor a uspět na hod na **Empatií**, přičemž pasivní opozice je dle tabulky níže:

Následek	Pasivní opozice
Drobný (+2) -> žádný	+2
Mírný (+4) -> Drobný (+2)	+3
Vážný (+6) -> Mírný (+4)	+4

Jezdectví

- Klíště: Získáváte bonus +2 kdykoliv během honičky/závodu, když pronásledujete jiného jezdce.
- Hyjé!: Ze svého oře dokážete vyždímat více, než se zdá možné. Kdykoliv v při akci, která je zejména o rychlosti, remízujete, je to jako kdybyste uspěli.
- Zvíře je kámoš: Dvakrát za sezení můžete zvířeti "dát" jednoduchý rozkaz a ono jej provede - a to i v případě, že u něj nejste. Typicky to může být "počkej tady", "přijd za mnou", "dojdi tam" apod.

Klam

- Lež za lží: Získáváte bonus +2 při VYTVAŘENÍ VÝHODY pomocí **Klamu** proti někomu, kdo už během tohoto sezení nějaké z vašich lží uvěřil.
- Myšlenkové hry: Můžete použít dovednost **Klam** namísto **Provokace** k provedení duševního útoku.
- Muž mnoha tváří: Kdykoliv potkáte někoho nového, můžete ho prohlásit, že jste jej už potkali - ale pod jinou (smyšlenou) identitou. Při interakci s touto postavou pak lze využít **Klam** namísto **Vztahů**; k tomu by si postava měla vytvořit situační aspekt reprezentující onu identitu.

Kondice

- Zápasník: Získáváte bonus +2 na akce VYTVOŘENÍ VÝHODY, pokud se snažíte nepřítele chytit, lapit či zaklesnout pomocí **Kondice**.
- Drsňák: Můžete použít dovednost **Kondice** k akci OBRANA proti **Boji beze zbraně** či **Boji se zbraní**, pokud je zbraň tupá. V případě remízy však dostáváte zranění o velikosti jednoho posunu.

- Nezdolný: Jednou za sezení může postava přeměnit Mírný (+4) následek na Drobný (+2) (pokud jej nemá zaškrtnutý) či se úplně Drobného následku zbavit.

Kontakty

- Drbna: Získáváte bonus +2, na akce PŘEKONÁNÍ či VYTVOŘENÍ VÝHODY pomocí rozšířování pomluv dovedností **Kontakty**.
- Ucho v pozoru: Můžete použít dovednost **Kontakty** k určení iniciativy ve fyzickém konfliktu (namísto **Pozornosti**), pokud se konflikt odehrává v prostředí, ve kterém máte vybudovanou síť.

Síla reputace: Můžete použít dovednost **Kontakty** na akci VYTVOŘENÍ VÝHODY namísto **Provokace**, kdykoliv se snažíte vyvolat v ostatních strach svojí zlověstnou reputaci. S tímto trikem by měl být spojený vhodný aspekt.

Medicína

- Ambulance: Získáváte bonus +2 k hodům na **Medicínu**, pokud pracujete v podmínkách aspoň trochu uzpůsobenými na lékařskou práci - lampa, stůl, čisté nástroje. Je dobré poznamenat, že v běžných případech by toto k získání bonusu (resp. hodu na VYTVAŘENÍ VÝHODY) nestačilo - to by si vyžadovalo opravdovou ambulanci.
- Výživový specialista: Můžete použít **Medicínu** namísto **Vyšetřování** nebo **Pozornosti** abyste rozpoznali, zda-li je poživatina otrávená. Když jste otráveni jedem v jídle či pití, můžete namísto **Kondice** použít **Medicínu**, abyste jedu odolali.
- Bojový doktor: Za bod osudu se můžete pokusit hodit na **Medicínu** a ošetřit postavu i během probíhajícího konfliktu. Takto lze vyléčit pouze stres a to v celkové hodnotě rovné výsledku hodu, přičemž základní opozice je pasivní a rovna +0, nicméně může být jiná (včetně aktivní) na základě okolností.

Mobilita

- Parkour: Získáváte bonus +2 na akce PŘEKONÁNÍ pomocí **Mobility** pokud postava hopsá po střechách či v jiné zástavbě.

- Sprinter: Můžete se posunout až o dvě zóny zdarma (namísto jedné) v rámci fyzického konfliktu, pokud tomu nebrání žádný aspekt prostředí.
- Hbité zmizení: Můžete použít dovednost **Mobilita** namísto **Skrývání**, kdykoliv vám bleskurychlé pohyby pomohou dostat se na místo, kde nejste vidět. To dobře funguje např. mezi lidmi či objekty, ale nikoli na otevřené ploše nebo při statickém kamufování.

Pozornost

- Čtenář těla: Můžete použít dovednost **Pozornost** namísto **Empatie** či **Vztahů**, abyste odhalili nějaký aspekt postavy, pakliže máte čas postavu nějakou dobu pozorovat.
- Střelba od boku: Můžete použít **Pozornost** namísto **Boje na dálku** abyste provedli rychlý instinktivní výstrel od boku (nejste např. v situaci, kdy ležíte zamířen na terč).
- Šestý smysl: Kdykoliv někdo proti postavě s tímto trikem háže proti **Pozornosti** s pasivní opozicí, je tato pasivní opozice zvýšena o +2; to může nastat například v pokusech o krádež, útok ze zálohy apod.

Provokace

- Zbroj ze strachu: Můžete použít **Provokaci** k akci **OBRANA** abyste se vyhli fyzickým útokům dokud poprvé neobdržíte zranění. Protivníky dokážete tak znejistit v **ÚTOKU** na vás, že si to raději rozmyslí; jakmile vás ale poprvé zraní, stejný efekt již nenastane.
- Cos to řekl?!: Když na protivníkovi vytvoříte výhodu pomocí **Provokace**, můžete ho pomocí onoho volného vyvolání přinutit, aby svoji další akci směroval na vás - například **ÚTOK**.
- Štouřání: Můžete použít dovednost **Provokace** namísto **Vztahů** či **Empatie**, abyste odhalili aspekt na kartě postavy tím, že ji provokujete a sledujete její reakci. Cíl se klasicky brání **Vúli**.

Řemesla

- Vždy připraven: V jakoukoliv situaci máte vhodné nástroje na provedení (rozumné) řemeslné práci - i kdybyste byli

od svých věcí odděleni. To například znamená, že pokácet strom a nastražit past můžete i bez sekery a pily, ale těžko tak vyrobíte obléhací stroj.

- Lepší než nový: Kdykoliv na akci PŘEKONÁNÍ při opravování nějakého stroje uspějete se stylem, namísto běžného posílení můžete na stroj umístit nový aspekt reprezentující nějaký upgrade.
- Zbraně vlastní výroby: Můžete použít dovednost Řemesla na akce ÚTOK, OBRANA namísto Boj se zbraní resp. Boj na dálku, jestliže k boji používate své pomocí vyrobené zbraně.

Skrývání

- Jen tvář v davu: Získáváte bonus +2 kdykoliv se snažíte zmizet v nějakém zalidněném prostředí - náměstí, trh, místo plná lidí. Co je a není zalidněné prostředí záleží na okolnostech.
- Nejasný cíl: Za předpokladu, že jste ve tmě, stínu či jinak těžko spatřitelní, můžete použít Skrývání na OBRANU proti útokům pomocí Boji na dálku z jiných zón.
- Kam zmizel?!: Za zaplacení bodu osudu zmízíte z okamžitého povědomí všech postav - ztratíte se z dohledu, jste odstraněni z herní mapy a nikdo neví, jaké bude vaše další počínání. To lze ve většině kontextů, kdy je prostředí alespoň trochu strukturované; například takto nelze zmizet uprostřed prázdné zamknuté malé místo nebo širošího oceánu.
- Skrytý útok: Smíte používat dovednost Skrývání na provedení ÚTOKU, pokud o vás vaše oběť neví (ve smyslu, že neví o vaší přítomnosti - pokud se mu jen dostanete do zad, nelze v tomto případě Skrytý útok použít.)

Učenost

- Specialista: Můžete si zvolit jeden obor poznání, ve kterém se specializujete. Na všechny hody na Učenost z tohoto oboru pak získáváte bonus +2.
- To nedává smysl: Můžete použít dovednost Učenost na obranu před akcemi dovednosti Provokace, pokud jste schopni situaci racionalizovat či v ní nalézt logické nekonzistence. Například u vyverního řevu vám toto nepomůže...

- O tom jsem četl!: Za utracení bodu osudu můžete prohlásit, že přesně o této situaci jste již četl a použít tak **Učenost** namísto libovolné jiné dovednosti pro účel hodu nebo výměny. Přitom musíte být schopen ospravedlnit, že o oné situaci se skutečně píše: to může fungovat například při boji s myšlenkovou bytostí a využití nějaké její specifické slabiny, ale těžko při odolávání efektu jedu.

Vůle

- Nebojsa : Získáváte bonus +2 při OBRANĚ proti dovednosti **Provokace** použité na zastrašování či jiné vyvolávání strachu.
- Duch nad tělem: Můžete použít dovednost **Vůle** namísto **Kondice** v situacích, kdy je třeba vyvinout velké fyzické úsilí.
- Mně nelze ublížit: Ve scéně se můžete rozhodnout ignorovat libovolný následek - ten zůstává zaškrtnutý, ale nelze jej vyvolut ani vynutit žádnou postavou. Po skončení scény se však projeví o to více - jeho závažnost o jedna vzroste, tedy z Drobného na Mírný, z Mírného na Vážný a z Vážného na Extrémní.

Vyšetřování

- Mikrovýrazy: Můžete použít dovednost **Vyšetřování** namísto **Empatie** či **Vůle**, abyste se bránili dovednosti **Klam** pečlivým čtením řeči těla protivníka.
- Fízlování: Po úspěšném VYTVOŘENÍ VÝHODY pomocí **Vyšetřování** při odposlouchávání rozhovoru můžete vytvořit o jeden aspekt navíc; nemáte na něj sice volné vyvolání, ale taky tím získáváte vypravěčskou pravomoc o detailech konverzace.
- Detektiv: Získáváte bonus +2, kdykoliv používáte **Vyšetřování** abyste prošetřili místo činu (potyčka, vražda, krádež, vloupání) za účelem získání nějakého detailu či povědomí, co se na místě dělo.
- Stopování: Získáváte +2, jestliže používáte **Vyšetřování** k nalezení či sledování stop (nejen doslova například v bahně) a vodítek.

Vztahy

- Miláček publika: Získáváte bonus +2 kdykoliv používáte **Vztahy** při projevu před davem.
- Individuální péče: Při používání **Vztahů** na více postav nemusíte svůj hod rozdělovat mezi všechny postavy, ale na každou si můžete hodit zvlášť za předpokladu, že alespoň část sdělení je relevantní pro každého z posluchačů.
- Pití pro všechny!: Dvakrát za sezení můžete povýšit posílení získané při použití **Vztahů** na plnohodnotný situační aspekt.
- Populární: Jestliže jste v oblasti, kde jste oblíbený, můžete používat **Vztahy** namísto **Kontaktů** (na naleznutí správného člověka apod.) K tomu je potřeba mít vhodný (situační) aspekt, jež tuto oblíbenost odráží, nebo zaplatit bod osudu.

Zlodějina

- Zadní vrátko: Získáváte bonus +2 na **Zlodějnu**, kdykoliv ji používáte s akcí PŘEKONÁNÍ abyste opustili lokaci (zónu), tedy například vypáčili dveře **ven**.
- Bezpečnostní odborník: Můžete poskytovat aktivní opozici kdykoliv se někdo snaží překonat vaše “bezpečnostní zařízení” - např. past, nástrahu, a to i když u toho přímo nejste. Bez tohoto triku by se házelo proti pasivní opozici.
- Co se šeptá: Při jednání se zloději a podobnými můžete používat **Zlodějnu** místo **Kontaktů**.

6.1 Jeden hod nebo peripetie?

Dalším rozdílem oproti pravidlům M16 je klasifikace některých specifických usílích jako zvláštní typ akce. V našem slovníku jim budeme říkat **Peripetie**. Než se pustíme do prezentace těchto typů, je dobré se uvědomit, že ve většině případů stačí jediný hod na dovednost (nebo dokonce žádný), abychom rozhodli, jak ono snažení dopadne. Nemusí přitom nutně záležet na tom, jak dlouho úsilí trvá - překonat skalnatou roklinu, i když se jedná o náročnou celodenní túru, může být pořád jeden hod na **Mobilitu**, projítí Džungle padlých stromů, seč anabáze na několik aldenů, může stále být jediný hod na **Kondici**.

Existují ale situace, které chceme odehrát ve větších podrobnostech, i kdyby se jednalo jen o několik minut herního času; typicky jsou to akce, jejichž výsledek není samozřejmý, (ne)úspěch by byl zajímavý nebo akce prostě nejsou natolik přímočaré, aby se daly vyřešit jediným hodem. Jaké úsilí nemá smysl řešit vůbec, jaké bez hodu, jaké s jedním hodem a jaké jako peripetii není dáno ultimátně. Dobře slouží přirovnání hry s knihou nebo seriálem; ve většině případů není zajímavé sledovat, jak postava jí nebo jde spát (a navíc to zvládá bez potíží). Může se ale stát, že jídlo je otrávené, v posteli je nasířený jedovatý had, nebo za dveřmi čeká zabiják - v takovém případě je na místě situaci s jezením vyřešit (např.) jedním hodem na **Pozornost** a souboj se zabijákem jako konflikt. Na druhou stranu, pokud je celé dobrodružství protkané zabijáky, co na vás číhají na každém rohu, není třeba každé střetnutí řešit konfliktem - tentokrát zde třeba postačí jediný hod.

V těchto pravidlech budeme rozlišovat základní tři typy peripetií:

- **Výzva** je o překonání dynamických komplikovaných překážek, či vyřešení prekérních situací, na které nestačí jediný hod na **PŘEKONÁNÍ**
- **Střet** je neshoda dvou či více postav ohledně téhož zájmu, ale s různým cílem, které je strukturovanější než jediný hod na **PŘEKONÁNÍ**
- **Konflikt** je snaha postav si ublížit - fyzicky, duševně, magicky, peněžně atd.

6.2 Výzvy

Jako **Výzvu** se hodí uchopit situaci, která by na první pohled volala po akcích PŘEKONÁNÍ, ale je mnohem komplikovanější. Nejedná se prostě o vypáčení zámku: je taky potřeba to stihnout rychle, protože strop se hroutí, někdo musí držet jiné dveře, aby jimi do místnosti nevpadli další nepřátelé a taky by se hodilo opravit tu díru, skrz kterou do místnosti někdo střílí...

Výzva je efektivně série hodů na PŘEKONÁNÍ pomocí **různých**²⁴ dovedností²⁴, které je třeba provést, aby se komplexní situace vyřešila. Vypravěč popíše situaci a stanoví, na jaké dovednosti je potřeba si hodit. V závislosti na konkrétní situaci pak postava budě provádět všechny hody (když je např. ve scéně samotná), nebo se **Výzvy** účastní více postav a každá hází na jinou dovednost. Poté, co jsou provedeny všechny hody, výsledek **Výzvy** se vyhodnotí a hra se podle toho vyvine - je možné, že bude následovat další **Výzva** (pokud se překážka přetvořila takovým způsobem, že je třeba ji překonat jinými dovednostmi), může dojít ke **Střetu** (za zmíňovanými dveřmi bude hlavní záporák a ten se bude snažit odteleportovat se pryč) či dojde k vyhrocení a nastane **Konflikt** (nepodaří se dveře vypáčit dřív, než do místnosti vtrhnou nepřátelé).

Vyhodnocení **Výzvy** samozřejmě závisí na výsledcích hodů na stanovené dovednosti. Může se stát, že i přes neúspěch na jednu dovednost se podaří výzvu překonat (když jej například kompenzuje vysoký úspěch na jinou dovednost).

Jako **Výzvu** se hodí uchopit situaci, která by na první pohled volala po akcích PŘEKONÁNÍ, ale je mnohem komplikovanější. Nejedná se prostě o vypáčení zámku: je taky potřeba to stihnout rychle, protože strop se hroutí, někdo musí držet jiné dveře, aby jimi do místnosti nevpadli další nepřátelé a taky by se hodilo opravit tu díru, skrz kterou do místnosti někdo střílí.

Výzva je efektivně série hodů na PŘEKONÁNÍ pomocí **různých**²⁵ dovedností²⁵, které je třeba provést, aby se komplexní situace vyřešila. Vypravěč popíše situaci a stanoví, na jaké dovednosti je potřeba si hodit. V závislosti na konkrétní situaci pak postava budě provádět všechny hody (když je např. ve scéně samotná), nebo se **Výzvy** účastní více postav a každá hází na jinou dovednost. Poté, co jsou provedeny všechny hody, výsledek **Výzvy** se vyhodnotí a hra se podle toho vyvine - je možné, že bude následovat další **Výzva** (pokud se překážka přetvořila takovým způsobem, že je třeba ji překonat jinými dovednostmi), může dojít ke **Střetu** (za zmíňovanými dveřmi bude hlavní záporák a ten se bude snažit odteleportovat se pryč) či dojde k

²⁴ V případě, že by se jednalo o hody na tutéž dovednost, je lepší tuto situaci vyřešit jediným hodem.

²⁵ V případě, že by se jednalo o hody na tutéž dovednost, je lepší tuto situaci vyřešit jediným hodem.

vyhrocení a nastane **Konflikt** (nepodaří se dveře vypáčit dřív, než do místnosti vtrhnou nepřátelé).

Výhody ve výzvách

Hraní akce VYTVAŘENÍ VÝHODY ve **Výzvách** je perfektně možné

- prostě si hodíte na relevantní dovednost a podle výsledku pak můžete výhodu čerpat. Samozřejmě, vytvoření výhody se nepočítá do hodů na PŘEKONÁNÍ potřebných pro odehrání **Výzvy**. A hlavně - v případě, že se výhodu nepodaří vytvořit, ovlivní to negativním způsobem nějaký jiný cíl - např. zvýší jeho obtížnost, poskytne volné vyvolání nepříteli apod.

Příklad výzvy

Příklad **Výzvy** přebíráme z Fate Core, protože je prostě dobrý:

Tajemný Zird se pokouší dokončit Quirický zasvěcovací rituál, aby posvětil půdu zájezdního hostince a dodal mu tak ochranu Quirických božstev. Normálně by to nebylo moc zajímavé, jenomže se to pokouší dokončit dříve, než do hostince vtrhne horda bezduchých, masa-chtivých zombií, které omylem osvobodil v dřívější části příběhu.

Amanda ve scéně vidí několik různých prvků. Zaprvé tu je samotný rituál, zadruhé potřeba udržet hostinec zabarikádovaný a nakonec tu je potřeba udržet v klidu panikařící návštěvníky lokálu. To vyžaduje **Učenost**, **Řemeslaa** některou ze sociálních dovedností – Ryan se okamžitě rozhodne pro **Vztahy**. Tudíž si Ryan musí hodit zvlášť na tři různé dovednosti, jednou pro každý prvek, který Amanda ve scéně zdůraznila. Pro každou z nich mu dá Dobrou (+3) opozici – chce mu dát fér šanci, ale zároveň chce nechat prostor pro různé možné výsledky.

S tím jsou připraveni začít. Ryan se z hluboka nadechne a prohlásí: „Ok, tak do toho.“, s čímž vezme kostky do ruky. Nejprve se rozhodne zajistit bezpečnost lokálu, takže si hodí na svá Dobrá (+3) **Řemesla** a na kostkách mu padne 0. To znamená remízu, což mu umožní uspět za drobnou cenu. Amanda na to řekne: „Tak řekněme, že proti tobě dostanu posílení **Zbrklá práce**, pokud budu potřebovat. Nakonec pracuješ dost ve spěchu. Ryan si povzdechne a přikývne a pak se pustí do druhé části výzvy, což je uklidnění hostů v lokále svými Dobrými (+3) **Vztahy**. Hodí si a padne mu příšerných -3! Teď má možnost selhat nebo uspět za výraznou cenu. Rozhodne se uspět a nechá na Amandě, aby nějakou dobrou výraznou cenu vymyslela. Amanda o tom chvíli přemýslí. Jakou cenu chtít za uklidňování vesničanů? Pak se ušklíbne. „Takže, je

to sice víc o příběhu než o mechanikách ale víš co... používáš Vztahy, takže nejspíš všechny dost inspiruješ a motivuješ. Myslím, že jsi omylem přesvědčil pár farmářů a pasáků, že zombie ve skutečnosti nejsou hrozba a že můžou klidně jít ven a bojovat s nimi bez větších důsledků. Protože tvá magie je samozřejmě ochrání, že?“ „Ale aby to fungovalo, tak musí zůstat v hostinci!“ odvětí Ryan. Amanda se jen ušklíbne a Ryan si znova povzdechne. „Ok, fajn. Pár lidí asi dostane naprosto zcestný nápad a nejspíš se půjdou nechat zabít. Už ted to slyším... Zirde, proč jsi nechal mého manžela zemřít? Ach jo.“ Amanda se ušklíbne ještě o něco víc. Ryan se pustí do poslední části výzvy – samotného rituálu, který bude sesílat svou Skvělou (+4) **Učeností**. Amanda vyvolá posílení, které získala dříve, a prohlásí „Jo, rozhodně tě docela rozptylují ty zombie co se prolamují tou barikádou, kterou jsi jim předtím postavil do cesty. Hodně rozptylují.“ To posune obtížnost závěrečného hodu na Vynikající (+5). Ryan hodí +2 a dostane Fantastický (+6) výsledek, což mu stačí na to, aby uspěl bez ceny. Amanda přikývne a společně dokončí popis scény – Zird dokončuje rituál jen tak tak na čas a svatá moc Qiriku sestoupí na hostinec. Zombie které se zrovna sápaly průlomem jsou zasaženy svatou aurou a Zird si v tu chvíli velmi oddechne... dokud nezaslechne panický křik vesničanů před hostincem.

To ale bude až další scéna.

6.3 Střety

Kdykoliv se dvě či více postav dostanou do peripetie, ve které má každý jiný zájem (a nelze to, opět, vyřešit jediným hodem na PŘEKONÁNÍ s aktivní opozicí) a přitom se nesnaží si způsobit zranění, je na místě situaci odehrát jako **Střet**. Sem spadají všechny honičky, snahy získat si přízeň dříve než můj sok, turnaje, veřejné debaty.

Do střetu se zabrušuje zhruba následovně:

1. Stanoví se, jaké strany proti sobě stojí - jsou to dvě postavy, dvě družiny, nebo družina proti postavě? V případě, kdy proti sobě stojí dvě skupiny, je výhodné použít pravidla týmového snažení.
2. Každá ze stran stanoví svůj záměr a s ním i dovednost, na kterou si bude házet; jedná se vlastně o hody na akci PŘEKONÁNÍ. Každá ze stran (dokonce každá z postav) může samozřejmě házet na jinou dovednost - v rámci de-

baty někdo může používat **Provokaci**, **Klam**, **Vzťahy** nebo třeba **Kontakty**.

3. Vypravěč stanoví, kolik úspěchů je potřeba získat k vítězství
ve **Střetu** - dobrý standard jsou tři. Úspěch znamená větší hod než protivník (v případě aktivní opozice, např. u sportovního turnaje) nebo největší úspěch proti pasivní opozici (např. ve snaze přesvědčit třetí stranu). Jestliže postava (strana) jako jediná uspěla se stylem, připisuje si dokonce dva úspěchy.
4. V případě remízy se stane něco nečekaného - např. se změní prostředí (resp. jeho aspekty), do **Střetu** vstoupí další postava...
5. Strana, která získá jako první potřebný počet úspěchů, vítězí a **Střet** končí.

Po konci **Střetu** se může stát mnoho věcí: další **Střet** (ovšem s jiným cílem), objevit se nová **Výzva**, nebo dokonce **Konflikt** (družiníkovi se podařilo odteleportovat dříve, než zbytek družiny přiběhl a ponechal je tak mezi nepřáteli).

Výhody ve střitech

Podobně jako ve **Výzvách**, i ve **Střitech** lze hrát akce **VYTVAŘENÍ VÝHODY**. Ještě předtím, než si hodíte na svoji akci **PŘEKONÁNÍ** k získání potřebného úspěchu, lze se pokusit vytvořit výhodu pomocí klasických pravidel. V případě úspěchu (se stylem) nebo remízy můžete výhody využít hned v onom hodu na **PŘEKONÁNÍ**; jestliže ale neuspějete, **propadá váš hod na Překonání**²⁶ - a ztrácíte tak možnost ovlivnit, kdo vyhraje tuto výměnu.

Příklad střetu

Tajemný Zird byl poražen v bitvě se záludnou skupinou vrahů, která jeho a Cynere přepadla kousíček před městem! Cynere ukončí konflikt tím, že zařízne posledního z nich a vrhne se ke svému padlému příteli.

Zrovna v ten moment se ale vůdce zabijáků, chmaták Mrštný Teran, kterého velmi dobře zná, za pomoci teleportační magie zjeví přímo vedle Zirdova bezvědomého těla. Ihned začne sesílat další teleportační kouzlo, očividně s úmyslem zmizet i se Zirdem. Cynere se rozeběhne. Zvládne se k nim dostat dřív, než Teran dokončí své kouzlo?

Amanda se rozhodne situaci řešit jako **Střet**. Předchozí scéna

²⁶ Jestliže vytváření výhody probíhá pomocí týmového snažení a proběhne neúspěšně, nemůže vedoucí postava výhodu použít (protože nevznikla), ale může se stále pokoušet získat úspěch.

konfliktu měla situační aspekt ***Bláтивý terén***, který se rozhodne ve hře ponechat.

Je zřejmé, že Teran a Cynere jednají proti sobě navzájem, takže si budou navzájem poskytovat aktivní opozici. Teran si bude ve střetu házet svou dovedností **Učenost**, protože sesílá kouzlo. Protože se z pohledu Cynere jedná o situaci vyžadující pouze rychlý pohyb, Amanda a Lily se shodnou, že nejvhodnejší dovednost k hodu pro ní bude **Atletika**. Cynere má Skvělou (+4) **Atletiku**. Teran má Dobrou (+3) **Učenost**.

V první výměně to Lily za Cynere padne špatně a skončí jen na Průměru (+1). Amandě na kostkách padne 0 a zůstane na Dobrém (+3) výsledku. Amanda má víc, takže Teran vyhrává výměnu a získává 1 vítězství. Amanda popíše, jak Teran dokončuje první významnou runu rituálu a ve vzduchu se objevuje plápolavá zelená záře.

V druhé výměně se pro Lily věci obrátí, hodí si velmi dobře a získá Vynikající (+5) výsledek, zatímco Amanda se za Terana dostane jen na Slušný (+2). To je pro Lily úspěch se stykem, takže si zapíše dvě vítězství a převezme tak vedení. Lily popíše, jak se naplno rozeběhla Teranovi vstřícně.

Ve třetí výměně dojde k remíze na Dobrém (+3) výsledku! Amanda teď musí ve střetu představit nějaký nečekaný zvrat. Krátce se nad tím zamyslí a pak prohlásí: „Fajn, takže to vypadá, že nějaké magické ingredience z váčku na Zirdově opasku nějak podivně zareagovaly s Teranovým kouzlem, což okolí zaplnilo **Magickými výboji**.“ Tento situační aspekt napíše na kartičku a položí na stůl.

Ve čtvrté výměně dojde k další remíze, tentokrát na Skvělé (+4) výsledku. Lily ale prohlásí: „Zapomeň na to. Chci vyvolat dva aspekty. Zaprvé **Kreju Zirdovi záda** z mojí karty a zadruhé **Magické výboje**, protože si jsem jistá že ty interagují mnohem více se sesíláním kouzla než s běháním.“ S tím Amandě předá dva body osudu.

To posune její celkový výsledek na Legendární (+8), což je další úspěch se stylem a další dvě vítězství. To jí dává čtyři vítězství na jedno Teranovo, címž vyhrává výměnu i celý střet!

Amanda a Lily popíší, jak chytí Zirda těsně před tím, než Teran dokončí své kouzlo a odteleportuje se pryč bez své vytoužené kořisti.

6.4 Konflikty

6.5 Fyzické konflikty

TODO: TYMOVE USILI NELZE POUZIT NA AKCE UTOK

Poslední peripetií, kterou zde pokryjeme, jsou **Konflikty**. Uvidíme, že oproti **Výzvám** a **Střetům** jsou komplikovanější a že jsou pro postavy mnohem nebezpečnější (ve velmi přímém smyslu). Místo toho, abychom jen podali přežvýkání pravidel Fate Core, u **Konfliktů** se zastavíme o trochu déle a některé záležitosti rozebereme více do podrobna. Důvodem je zejména v úvodu [Chapter 1 → p.2](#) zmínovaný zájem družiny o taktičtější hraní konfliktů; kromě toho nabídнемe řešení na některé z typických situací, co se během konfliktu běžně vyskytují: povalení, nečekaný útok, plošné útoky, více akcí během jednoho kola a další.

Na začátek zmiňme několik obecných pravidel, co průběh **Konfliktů** řídí. Konkrétní realizaci těchto pravidel v různých typech konfliktů (fyzický, duševní, magický) pak rozebereme více dopodrobna v dalších sekcích.

Obecná pravidla konfliktů

Vsuvka: Střeto-konflikty a výzvy v konfliktech

Jako **Konflikt** myslíme peripetii, ve které je hlavním cílem postav někoho zranit - fyzicky, duševně, nebo třeba majetkově. To je velký rozdíl oproti **Výzvám** a **Střetům**, ve kterých je hlavním cílem vždy něco jiného - vyřešit situaci nebo překonat protivníka. Pokud se ve **Výzvě** či **Střetu** stane, že se postavy uchýlí k pokusu se zranit, vždy by se mělo přejít ke **Konfliktu** a jinou peripetii přerušit.

Jistě se ale vyskytnou situace "tak někde mezi": kupříkladu během **Střetu** se postava rozhodne uspět za velkou cenu (tedy v situaci, kdyby běžně neuspěla) a vypravěč se rozhodne postavě uštědřit následek (např. je na střeše a snaží se dohonit nepřítele na ulici, tak ze střechy seskočí a zvrne si u toho kotník) - což striktně vzato v pravidlech **Střetu** není dobře možné.

Naopak, snadno se uvnitř **Konfliktu** vynoří jiná peripetie: bojuje se v komplexním prostředí a postava zabijáka se nejprve rozhodne zcela zmizet (hod na **Skrývání**), přehopsat přes střechu na protější budovu (**Atletika**), tam nalíčit past (**Řemesla**) a nakonec do ní nalákat nic netušícího protivníka (**Provokace**) - čímž efektivně plní **Výzvu**.

Takovéto případy nejsou úplně ojedinělé a tak by se mohlo zdát, že tato pravidla jsou prakticky bezzubá kdykoliv nelze akci snadno zaškatulkovat do jedné z peripetií - což nelze často (a tedy že pravidla jsou bezzubá skoro vždy). To autor ne-hodlá přiznat a argumentuje prvním a nejdůležitějším pravidilem tohoto textu - **Zlaté pravidlo: nejdřív vyprávění, pak až pravidla.**²⁷ Tedy, jestliže dává smysl, že postava ve **Střetu** obdrží následek i když se nejedná o konflikt, prostě to tak zahrajte. Pokud je součástí konfliktu něco, co se tváří jako **Výzva**, klidně z toho **Výzvu** udělejte - a jedna z dovedností, na kterou si postava bude házet, může být **Boj** nebo **Mobilita**.

Dělení na peripetie je obzvláště výhodné, když nejsou pochybnosti, o jaké snažení se jedná; v těchto chvílích poskytuje jednoduchá univerzální pravidla, jak takové situace hladce řešit. Pokud není jednoduché rozlišit, o jakou peripetii jde, prostě si udělete vlastní kategorii.

Zpět k pravidlům konfliktu. Ještě než se začne zběsile házet kostkami, je dobré připravit prostředit a vykreslit scénu:

- Jaké postavy se ve scéně vyskytují? Existují nějaké strany?
- Jaké aspekty má scéna? Je **Všude hromada haraburdí** nebo se bojuje **Uprostřed ničeho**?
- Jaké zóny se ve scéně vyskytují a jak se mezi nimi dá přesouvat?

Jednotlivé body nyní rozeberme podrobněji.

Určení stran

Tohle se týká spíše nehráčských postav - postav vypravěče. Bývá výhodné například nějaké postavy shluknout a považovat je mechanicky za jednu postavu (se vším všudy, tedy i s motivací), či družině přiřadit nějakého pomocníka jakožto volných vyvolání aspektů **Posila**.

Taky je dobré si rozmyslet, čeho chtejí postavy v konfliktu dosáhnout. Pobít všechny? Dostat se přes nepřátele k jejich šéfovi? Zastavit plán úhlavního nepřítele? Konflikty, jejímž hlavním cílem není všechny zabít (resp. v každé výměně zabít svého protivníka), se ukazují jako zábavnější. Umožňují lépe pracovat s následky (jež budou brzy představeny), odstoupením a vracejícimi se postavami. Bylo by nuda, kdyby jediný konflikt s hlavním záporákem nastal až na konci scénáře; na druhou stranu by bylo ještě nudnější, kdyby při prvním konfliktu zemřel...■

²⁷ Pro hatery nekonečných smyček: aplikace Zlatého pravidla má výjimku...

Aspekty scény

Vybarvení scény pomocí aspektů skvěle navodí atmosféru konfliktu: jedná se o špinavou bitku ***V chudinské čtvrti***, nebo dramatický duel ***Na palubě lodi?*** Taky výborně vyzdvihuji, co je ve scéně podstatného - pokud se celé dobrodružství odehrává na palubě lodi, není zajímavé z tohoto dělat aspekt scény; naopak, pokud ke konfliktu dojde při přistávání, aspekt ***Na pevné zemi*** je najednou podstatný (byť přítomnost země pod nohami není běžně nijak podstatná).

Nejde jen o navození atmosféry a vyzdvižení důležitých herních prvků. Aspekty scény hrají velmi důležitou roli při vyvolávání a vynucování; umožňují i postavám bez aspektů vhodných k vyvolání během konfliktu být užitečné. Je proto dobré, když před začátkem každého aspoň trochu významného konfliktu hráči společně s vypravěčem obdaří scénu několika aspekty.

Při hraní duševních konfliktů nejsou vnější okolnosti natolik podstatné. Aspekty vstupující do tohoto typu peripetií jsou pak zejména (objevené) aspekty zúčastněných postav.

Zóny a pohyb

Protože není úplně zábavné počítat, kolik sáhů²⁸ která postava za kolo dokáže překonat, zavádí se pojem zóny. Zóna vlastně představuje nejmenší jednotku vzdálenosti - nijak podrobněji se už nerozlišuje, kde přesně v zóně postava stojí. Platí tedy, že postavy v zóně mohou libovlně interagovat (bojovat spolu, předávat si vybavení apod.).

Jak velká zóna není přesně definovaná. To je dobře, protože velmi záleží, jaké prostředí chcete na zóny dělit; jedna zóna tak může být jedna místnost, její část, nebo třeba celé patro či budova. Při stanovování je dobré zvážit, jak moc je konflikt lokalizovaný: pokud veškerá akce probíhá v jedné místnosti, nabízí se místnost rozdělit na několik zón; pokud konflikt probíhá například v jednom domě, každá místnost může být jedna zóna. Doporučený počet zón je 2 - 4 podle počtu postav a rozsahu konfliktu.

Pokud není důvod předpokládat něco jiného, není problém se mezi zónami přemisťovat. Pro větší plynulost hry volíme, že přemístění do vedlejší zóny probíhá v nulovém čase - tedy postava může například bojovat a k tomu se přemisťovat. V situaci, kdy se postava chce přemístit o více než jednu zónu či jí v přesunu něco brání, vyžádá si tato snaha hod na akci PŘEKONÁNÍ, což musí provést ve svém tahu (tj. zabere jí to celé kolo). Jakou opozici musí překonat pak závisí na povaze situace: jestliže

²⁸ OG název pro metr.

se například postava snaží dostat do vedlejší zóny, ale není to samozřejmé, neboť ta je ***Dva metry pod vodou***, dává smysl stanovit pasivní opozici a házet na **Mobilitu**. Podobně, chce-li postava překonat velké množství zón rychle v jednom kole, dobré je stanovit pasivní opozici hodu na například +1/+2 za přesun do každé zóny oproti té vedlejší.

Může se též stát, že přesunu do jiné zóny brání jiná postava (viz akce OBRANA a PŘEKONÁNÍ) - v takovém případě je opozice aktivní.

V kontextu duševních konfliktů se na zóny nehraje.

Průběh kola

Každé kolo probíhá podle stejné šablony:

1. Stanoví se pořadí, ve kterém budou postavy jednat (tzv. iniciativa).
2. Ve svém tahu postavy hrají akce ÚTOK, VYTVOŘENÍ VÝHODY, PŘEKONÁNÍ nebo zahlásí PLNOU OBRANU, hází kostkami, přičítají dovednosti a případně vyvolávají/vynucují aspekty. Postava smí zahrát právě jednu akci a k tomu se pohnout do vedlejší zóny (pokud jí v tom něco nebrání).
3. Mimo svůj tah postavy hrají akce OBRANA (reagují na akce postavy, co je na tahu) případně tvoří aktivní opozici hodům na PŘEKONÁNÍ. Teoreticky může postava zahrát libovolné množství akcí OBRANA - tj. bránit se každé nepřátelské akci.

Ve chvíli, kdy postava ve svém tahu z konfliktu odstoupí, či je z konfliktu vyřazena, už se jej nemůže dále účastnit. Stejně tak, pokud se postava dostane na řadu až poté, co ji někdo způsobil následek, může tento aspekt někdo vyvolat, aby si pomohl při obraně proti akci, jež se zraněná postava snaží vykonat. Tím se prostě myslí, že akce probíhají ve stanoveném pořadí - a nikoli "naráz", jako tomu bylo v pravidlech M16.

Iniciativa

Každé kolo začíná hráč s nejvyšší iniciativou. Co přesně je iniciativa záleží na povaze konfliktu:

- ve fyzickém konfliktu je iniciativa rovna **Pozornosti**, v případě remízy pak **Mobilitě** a případně **Kondici**

- v duševním konfliktu je iniciativa rovna **Empatií**, v případě remízy **Vztahům** a **Vuli**
- v magickém konfliktu JEŠTĚ NEVÍM

Postavy pak přicházejí na řadu podle úrovně svých dovedností (nehází se!) a v případě, že nějaké postavy mají patřičnou dovednost na stejně úrovni, rozhoduje se podle úrovně další zmíněné dovednosti.

Je do jisté míry otázkou, nakolik je výhodné začínat hrát jako první - dá se argumentovat, že hráči na tahu později pak mohou na tah nejiniciativnějšího hráče reagovat. Na druhou stranu, být poslední na tahu vždy znamená, že vaši rozmyšlenou akci vám někdo překazí prostě tím, že změní kontext konfliktu a vy jí musíte celou vymyslet znova. K tomu taky postava riskuje, že se na tah ani nedostane, protože bude předtím vyřazena...

Stres a následky

Konflikty jsou o zraňování. Ukazateli, kolik toho postava vydří, jsou právě stresy a následky.

Po neúspěšné akci OBRANA proti nepřátelské akci ÚTOK se musí postava s obdrženým zraněním nějak popasovat. Konkrétněji, musí pomocí svých políček stresů a následků pokrýt (vyrovnat) celkový rozdíl hodů na ÚTOK a OBRANU - tzv. posun. Pokud postava není schopna posun pokrýt (či jej nechce pokrýt), je z konfliktu vyřazena; vyřazení **není** totéž co smrt - viz další sekce.

Na pokrytí posunu po každé neúspěšné obraně může postava využít nejvýše jedno políčko stresu a libovolný počet následků; k tomu platí, že na pokrytí fyzického zranění lze použít pouze políčka fyzického stresu a vice versa pro duševní zranění a stres. Políčka následků jsou sdílené jak pro fyzické, tak i duševní zranění.

Každá postava začíná hru se dvěma políčkami fyzického stresu a se dvěma políčkami duševního stresu; v obou případech je hodnota políček +1 a +2. Kromě stresu má postava k dispozici tři políčka následků: +2 (drobný), +4 (mírný), +6 (vážný) a jeden tzv. extrémní následek o hodnotě +8 (pro extrémní následek platí speciální pravidlo, viz [29 → p. 65](#)). Uváděné hodnoty představují, kolik **nejvýše** posunů je schopno políčko pokrýt. V případě, kdy postava neuspěje na obranu, musí zaškrtnout taková políčka, aby celkový součet jejích hodnot byl roven nebo větší posunu. Může se tedy stát, že v pokročilé fázi konfliktu bude postava nemajíc již žádná políčka stresu nucena zaškrtnout

vážný (+6) následek - tomu hovorově říkáme **Spirála smrti**.

Stres

Stres není v pravém slova smyslu zranění - nezpůsobuje postavě žádné přímé postihy. Je lepší jej proto interpretovat jako "schopnost vyhnout se následkům"; proto se taky po skončení konfliktu, kdy mají postavy chvíliku na vydýchání, všechna zaškrtnutá políčka stresu obnoví.

Postavy s vyššími hodnotami dovednosti **Kondice** a **Vůle** toho vydrží ve fyzických resp. duševních konfliktech o něco více. Konkrétně, mají-li **Kondici/Vůli** na úrovni alespoň +2, získávají jedno políčko fyzického/duševního stresu +3 navíc, jestliže mají dovednost na úrovni alespoň +3, dostávají jedno políčko fyzického/duševního stresu +4 navíc a pokud mají dokonce dovednost na úrovni +5, získávají jeden drobný (+2) následek navíc.

Následky

Následky narozdíl od stresu zranění představují. A ještě o něco více - zranění podstatným způsobem ovlivňují realitu postižené postavy - a tato skutečnost je reprezentována aspektem. Tedy, následky jsou něco jako "negativní aspekty" postavy²⁹, neboli postava s následkem je snadným terčem pro vyvolání tohoto aspektu. Zásadní je, že postava (resp. strana), která postavě následek uštědří, na něj získává volné vyvolání. To je analogie postihu za Otřes/Lehké zranění/Těžké zranění z pravidel M16; zde následek neposkytuje konstantní postih, ale spíše jakousi dynamickou výhodu prezentovanou právě oním volným vyvoláním.

Protože následky jsou aspekty postavy, každý bod osudu za jejich vynucení putuje do rukou zraněného. Nicméně, ten své body osudu může používat až po skončení konfliktu (jinak by nebylo způsobování následků moc výhodné). Nabízí se otázka, proč používat na vynucení právě následky, když tím de facto podporuji svého nepřítele: stejně ale jako v případě každého jiného vynucení, může se často stát, že postava nemá (resp. scéna nemá) jiné vhodné aspekty k vyvolání - typicky nebojová postava nemá moc možností, jak využívat své aspekty v konfliktu, ale díky následkům (a bodům osudu) může být stále relevantní.

Každá postava může zaškrtnout libovolné množství (volných) následků, aby pokryla potřebný posun. Způsob, jakým se postava

²⁹ Zde jen připomeňme, že v pravém slova smyslu negativní aspekty neexistují, viz sekce **Chapter 2** → p. 5. Je ovšem třeba značného rétora, aby pro svůj prospěch využil, že je **Téměř rozčtvrcen**.

z následků zotavuje, je popsán v sekci [Section 6.8 → p. 68](#).

Zmiňme zde výjimku extrémního (+8) následku. Ten je dost často poslední šancí dobrodruha, neboť umožňuje pokrýt obrovský zásah. Není to ale zadarmo; tak významné zranění, jako je extrémní následek, doslova mění, kým postava je - a dobrodruh si musí tímto následkem nahradit jeden ze svých aspektů postavy.

Vyřazení a smrt

Zbývá zmínit co se stane, když postava není schopna pokrýt posuny. K tomu může dojít například³⁰ v delším souboji se silnými protivníky, kdy již postava přijmula vícero následků. Odpovězme: ve chvíli, kdy postava není schopna posuny pokrýt, je vyřazena. Vyřazená postava již do konfliktu nemůže nijak zasahovat a ovlivňovat jeho průběh. K tomu nemá moc jistoty, jak bude s jeho postavou naloženo - může být okradena, odvlečena atp.; zkrátka, jakýkoliv záměr útočník měl, povedl se mu.

Vyřazení v boji neznamená vždy smrt. Jak jsme zmiňovali výše, smyslem konfliktu vždy není někoho zabít (zranit jistě ano, jinak by se nejednalo o konflikt); konflikt může nastat po **Střetu**, ve kterém poražený neudrží emoce - a může stačit ho zranit, "aby se uklidnil". Jestliže je v konfliktu nějaká **Výzva** (postavy se snaží vyřadit pekelný stroj hl. záporáka, který je zaměstnává svými pohunkami), dá se předpokládat, že záměrem družiny bude ji splnit (a záměrem protivníků jí v tom zamezit). **Zkrátka a dobré, vyřazení v konfliktu neznamená vždy smrt postavy.**

Stojí za zamýšlení, nakolik by postavy vlastně měly umírat - tedy, nakolik je zajímavé a zábavné, aby postavy umíraly. Jistě, nikdo netvrdí, že postavy by měly být neporazitelné a chovat se, jako kdyby byly nesmrtné - ale vzhledem k úsilí, které hráči do vytváření svých postav vložili, nebo vzhledem k nejednoduchosti zapojit novou postavu do družiny (viz Trio fází [Chapter 10 → p. 94](#)), je smrt spíš otrava. Navíc, těžké zranění/blízké setkání se smrtí může být podstatná příležitost pro vývoj postavy - slovy Terezy Matějčkové: "Co nás nezabije, to nás přizabije a trochu posílí." Například bude kněz, který se v následování svého boha dostal do situace, kdy sám málem zemřel (či jeho spoludružiník), stále bezmezně důvěřovat ve svého Pána? A nejen to - téměř vyřazení může představovat i nějaké trvalé zranění (viz extrémní následek), jako je chybějící končetina, oko atd.; to je přesně něco, co vyžaduje inovaci ve hraní, a tudíž je zajímavé.

³⁰ Poznamenejme, že možnost tzv. oneshotu je vlastně dost nepravděpodobná - za předpokladu, že postava vstupuje do konfliktu zcela zdravá, pak by musela obdržet zásah v hodnotě $2 + 2 + 4 + 6 + 8 + 1 = 23$ posunů. Ilustrujme na příkladu nebojového dobrodruha, co se brání **Mobilou** na úrovni +0 proti živoucí asterionské legendě s **Bojem** na +7. Uvažme navíc, že dobrodruh měl smůl a hodil -4, kdežto legenda měla štěstí a hodila +4, a taky že dobrodruh zbroj nemá a legenda má zbraň hodnou jeho postavení s hodnocením +4. Aby v takovémto případě legenda oneshotnula průměrného dobrodruha, musela by stále použít dva aspekty.

Odstoupení

Než hráč vyškrtá všechny následky a protočí všechny body osudu aby zjistil, že tenhle konflikt stejně nevyhraje, může se rozhodnout z něj odstoupit. To ale musí zahlásit v čas - před hodem kostek hráče, jehož akci se chce vyhnout (a též akcím všech hráčů, kteří hrají po něm). Jinými slovy, pokud se na řadu dostane hráč, který vám již způsobil dost zranění a vy máte tušení, že v tom bude pokračovat (resp. si můžete počkat na to, až zahlásí svůj záměr), můžete se rozhodnout odstoupit (i mimo svůj tah); nelze se ale rozhodnout odstoupit až na základě výsledku hodu.

Odstoupení dá hráči něco málo bolestného: jeden bod osudu v základu a k tomu jeden za každý utržený (v onom konfliktu) následek. Hlavně ale hráč získá částečnou vypravěčskou pravomoc ohledně jeho dalšího osudu - nemůže se stát, že útočník bude mít s odstoupeným volnou ruku, do jisté míry se jedná o domluvu. Tedy, mohou se například dohodnout, že přijde o nějakou část vybavení, získá nějakou příběhovou výhodu, odhalí nějaký jeho aspekt atd.

Odstoupení je tak vlastně docela dobrý způsob, jak z těžkého konfliktu odejít jakž takž dobře - s nějakými body osudu a jistotou, že se vám nestane to nejhorší.

Příklad jedné výměny

Pro lepší představu dynamiky zde uvedeme, jak může vypadat typická výměna a jakým způsobem se pracuje s stresem a následky.

6.6 Duševní a sociální konflikty

Snaha někoho zranit nemusí být pouze ve fyzické rovině. Jestliže je cílem postavy jiné duševně, emočně, sociálně či psychicky ublížit, jedná se o duševní konflikt.

Duševní konflikty se řídí Obecnými pravidly konfliktů [Section 6.5 → p. 60](#).
Připomeňme pouze, že k určení iniciativy [29 → p. 63](#) se namísto **Pozornosti** používá **Empatie**, hrát na zóny [28 → p. 62](#) nemá velký smysl, nejčastěji používanými aspekty budou zejména objevené aspekty postav [28 → p. 62](#) a na pokrytí posunů se používají políčka duševního stresu [29 → p. 65](#). Základní dovedností pro vedení ÚTOKU je **Provokace**, pro OBRANU zase **Vůle**.

6.7 Magické konflikty

6.8 Zotavování se ze zranění

Po proběhlém konfliktu postavy často musely využít nějaká políčka stresů či následků, aby se vyhnuly vyřazení. Pro herní dynamiku je důležité stanovit, jakým způsobem se postavy z těchto zranění léčí. Poznamenejme ještě, že zotavování se ze zranění mohou dramaticky ovlivnit kouzla, zázraky, či magické lektvary.

Zotavování se ze stresu

Jak bylo zmíněno, stres de facto není zranění - je to spíše schopnost se mu vyhnout. Z těchto důvodů se stres odbourá po dostatečném odpočinku po ukončení konfliktu; pokud postavy bojují celý den a hned po usnutí jsou přepadnuty, do tohoto konfliktu vstupují s předtím získanými stresy. Ovšem, ve většině případech lze předpokládat, že postavy vstupují do konfliktu s nevypotřebovaným stresem.³¹

Může se ovšem stát, typicky následkem nějakého jedu, prokletí, kouzla či jiné speciality, že postava má dlouhodoběji zaškrnutá nějaká políčka stresu; ty mu přímo neškodí (nejsou to následky), ale prakticky jej oslabují v nadcházejících konfliktech. Jak se postava zbaví takového stresu záleží pak čistě na jeho původu.

Zotavování se z následků

Následky, narozdíl od stresů, samy od sebe nezmizí - nestačí si jen odpočinout. Konkrétně, je vždy potřeba provést hod na relevantní dovednost a počkat patřičnou dobu, než se následek vyléčí.

Relevantní dovedností je vždy **Medicína**, může se však jednat i kouzlo či kněžský zázrak nebo například trik jako **Bylinkářství**.

Opozice pro tento hod je pasivní a je dána závažností následku: +2 pro Drobný, +4 pro Mírný, +6 pro Vážný a +8 pro Extrémní. Jak patrno, uspět při pokusu vyléčit např. Extrémní následek není vůbec snadné; pro hody lze vytvářet aspekty reprezentující například **Sterilní prostředí**, **Prvotřídní lékařské vybavení** či **Modlitba k bohům**. Též je dobré zvážit navštívení například chrámu bohyň Estel, kde je mnohem pravděpodobnější narazit na zkušeného léčitele.

Jakmile se postavě podaří uspět v hodu na dovednost, lze následek

³¹ Striktně vzato, v situacích jako dobrodružství v podzemí, které je vlastně posloupnost různých konfliktů, by postavy měly do dalších střetnutí vstupovat s předchozími stresy, pokud se vysloveně o odpočinek nepokusí. Na druhou stranu, pokud to, že stráví hodinu herního času odpočinkem, nemá jakýkoliv význam pro příběh (např. družina není nijak časově omezena), nedává smysl, aby předchozí stres hrál nějakou roli.

přejmenovat, aby vyjadřoval skutečnost, že se zranění již léčí.

Pak stačí pouze počkat dostatečnou dobu a následek je vyléčen.

Dostatečná doba znamená

- ihned po provedení hodu pro Drobny (+2) následek
- do konce sezení pro Mírný (+4) následek
- do konce scénáře (nebo cca 2-3 sezení) pro Vážný (+6) následek
- do konce příběhové oblouku (nebo cca 3 scénáře) pro Extrémní (+8) následek

Obecný výklad specialit bude hodně ...obecný. To je způsobeno tím, že pod speciality se schová ledasco - vlastně je to všechno, čemu umožňujeme nějaké speciální zacházení s pravidly:

- magické a nadpřirozené schopnosti: magie, alchymie, theurgie, kněžství
- speciální předměty: zbraně, zbroje, očarované vybavení
- organizace, místa, lokace

Nejčastěji jsou speciality spojeny s nějakou postavou (např. postava oplývá nějakými schopnostmi, vlastní nějaký předmět); striktně vzato tomu ale tak být nemusí a jako specialitu ošetřovat i například celou lokaci (systém pastí v starověké pyramidě) či postavu jako celek (jezdecké zvíře). V dalších kapitolách rozvedeme tyto speciality podrobněji.

7.1 Vytváření specialit

Každému se v hlavě honí fantaskní představy o epičnosti všeho herního. To je pro tvorbu specialit dobrý základ, tyto představy je ale třeba nejprve prohnat různými filtry.

Tak zejména, vytváření specialit by mělo být součástí vytváření postav, respektive herního prostředí. Z toho plynne, že existence, důležitost a rozsah specialit by měl být dán domluvou všech hráčů (nejen Vypravěče a jednoho hráče). Není zábavné, když má jedna postava víc specialit než běžných dovedností, kdežto ostatní nemají žádné, nebo když je postava díky specialitám mnohonásobně zdatnější.³²

Aby byly speciality vyvážené a zajímavé, je důležité myslit zejména na

- Zapadají speciality vhodným způsobem do herního světa? (Nechci na Asterionu vlastnit vrhač částic?)
- Co *přesně* speciality umožňují? Toto by mělo být popsáno dostatečně přesnými pravidly.³³
- Jakým způsobem souvisí speciality s postavami? To jest, upravuje speciality dovednosti, triky, obnovu, zranění?
- Jaké je svolení (jak je možné, že specialitu vlastním?) a jaká je cena speciality (čím jsem zaplatil, že ji vlastním)?

³² Pokud jsou s tím ovšem hráči v pořádku, není v tomto žádný problém.

³³ “Jednou za sezení můžu toto a toto / když já dělám toto a někdo něco jiného, pak můžu zadarmo udělat toto”.

Jak speciality souvisí s herním prostředím

Snad každý fantasy setting obsahuje nějaký prvek magie a Asterion rozhodně není výjimkou. Pro něj je navíc typické velké množství bohů a to jak aktivně se do dění ve světě zapojují (i když o tom hráči ani netuší...). Nejpřirozeněji lze toto nadpřirozeno popsat specialiatmi, ale ty musí být s "pravidly" magie na Asterionu slučitelné: pokud například na Asterionu neexistuje nekromancie³⁴, těžko pak hráč může chtít pomocí speciality umět oživovat mrtvé.

To se samozřejmě netýká jen magie a bohů. Jinou zajímavou specialitou mohou být bojová umění. Ty na Asterionu mají bohatou tradici u skřítků, kteří je ale kvůli špatným zkušenostem neučí jiné národy - proto by postava s bojovým uměním buď měla být skřítek, nebo umět dobře vysvětlit, jak se tyto schopnosti naučil.

Nejen, že by měly speciality respektovat herní prostředí, mohou z něj dokonce vznikat. Tak lze elegantně popsat různé instituce (Almendorská tajná služba, Noční let,...), či místa (Albirejské stoky, Dračí údolí, Stínový svět, Poušt Mar' Nub...), které nestačí vystihnout jednoduchým aspektem. V sekci [35 → p.72](#) o Fa-teovém fraktálu ukážeme, jakým báječným způsobem lze celou instituci či místo namapovat na jedinou *postavu*.

³⁴ Nekromancie na Asterionu existuje, takže tento příklad nedává smysl.

Co speciality dělají

Zde toho nenapíšeme moc - snad jen omýlanou frázi, že speciality nějak upravují či rozvíjejí pravidla. To lze samozřejmě činit různými způsoby a vyjádřit je všechny je nemožné.

Je ovšem podstatné zdůraznit, že toto upravování pravidel by mělo být ov jasných předem stanovených mezích. Umožňuje vám specialita seslat ochranný štít a použít jej na OBRANU? Je tomu ale potřeba věnovat celou svoji akci, nebo to zvládnete v reakci na něčí jiný ÚTOK? Musíte předtím tušit, že na vás někdo bude útočit, nebo to může být i z překvapení? A tak podobně.

Jak speciality souvisí s postavami

Abychom mohli speciality nějak univerzálně uchopit, je dobré jejich mechaniku propojit s jinými prvky postav: dovednostmi, triky, obnovou, předměty, aspekty.

Svolení a cena

Fateový fraktál

7.2 Magie



Figure 7.1 / [source](#)

8.1 Povolání ve Fate Core

8.2 Povolání bez svolení

Bojovník

Střelec

Zloděj

Hraničář

Sicco

8.3 Povolání se svolením

Povolani. Carodej

Čaroděj

Svolení: Vhodný aspekt na kartě postavy (*Magické nadání, Bílý kouzelník, Čarodějný akolyta, Učeň Alwarina Bílého*)

Cena: Jeden bod obnovy za každý speciální trik (jako běžné triky).

Popis: Čarodějný je schopen používat magii k různým účelům. Získává možnost naučit se některé speciální triky:

- Styl magie: sesílání kouzel určitého stylu (oboru, zaměření) magie
- Efektivní meditace: čerpání vyššího množství magické energie
- Magický pomocník: přivolání magického pomocníka ze Stínového světa
- Mentální souboj: ovládnutí techniky mentálního souboje, vhodné zejména k zneškodnění magicky aktivních protivníků

Kromě výběru triků čaroděj ke svému řemeslu potřebuje tzv. **Sesílací dovednost**, na kterou si hází vždy, když neexistuje žádná vhodnější (podrobněji viz dále). **Sesílací dovednost** je nějaká z existujících dovedností, například **Empatie**, **Učenost**, **Vůle** apod.

Jak bylo popsáno v [Section 7.2 → p. 72](#), magie se v této sadě pravidel značně liší od nastavení M16. Hlavní motivací je jednoduchost a vyváženosť: nemít griomáry ušetří jejich sepisování, vyhýbáme se složitým ad hoc mechanikám, není třeba promýšlet férovost každého kouzla zvláště. K tomu podněcuje v hráčích kreativitu a činí magii mnohem univerzálnější. Na druhou stranu, takto interpretovaná magie se může jevit jako slabší (např. neexistují kouzla jako Magomegamix), méně blyšťivá či epická a taky nemusí hráčům vždy vyhovovat, že si všechna kouzla vymýšlejí sami. Tyto neduhy částečně řeší styly magie. Než ale zmíníme je, uvedeme, jak vypadá mechanika magie z nadhledu.

Na Asterionu existuje řada způsobů, jak dosáhnout určitého výsledky: vlastním (např. fyzickým) úsilím, použitím vhodného nástroje (technologie), prosbou k božstvu, či za pomocí magie. Z hlediska dosaženého výsledku jsou všechny způsoby ekvivalentní; liší se pouze vhodností využití. V našich pravidlech je tento fakt odražen v ekvivalenci všech dovedností a též *by měl* být odražen v ekvivalenci všech povolání; žádné by nemělo být významným způsobem mocnější než ta zbylá.³⁵ *Pak ovšem není magie nijak výjimečná - všechno běžné, co lze vyřešit magií, by mělo být možné vyřešit i nějakým jiným nemagickým způsobem.* Výjimkou jsou samosebou věci již z podstaty magické, např. odrhnout Stříbrný závoj a vstoupit do Stínového světa prostě nějakou nadprirozenou moc vyžaduje, svaly nestačí. Toto uvědomění je stežejní pro další hraní: v *běžných* situacích je magie pouze příběhový detail, zajímavost, jež vyprávění obohacuje. Dojde-li během hraní k situaci, kdy je třeba výsledek ověřit hodem na nějakou dovednost, háže si i čarodějník používající magii na onu relevantní dovednost (tedy například při pokusu o teleportaci si hází na **Mobilitu**, při seslání ohnivé koule na **Boj na dálku**); magie zde hraje pouze roli příběhové detailu: někdo odvypráví, jak skalní štít překonal nacvičenou lezeckou technikou, čaroděj zase popíše, jak zformoval vzdušnou hmotu, aby se mohl vznést. *Výsledky jsou ekvivalentní.* Pakliže není zřejmé, na jakou dovednost si házet (např. zmiňované odhrnování Stříbrného závoje), háže si čaroděj na svoji **Sesílací dovednost**.

³⁵ K zdolání skalního štítu je možné použít lezeckých dovedností (fyzická síla), vhodného vybavení jako skob, lezacích žebez apod. (technologie), poprosit Pána vichru Siarona o schopnost lézt (božský zásah), či použít kouzlo teleportace (magie). Každý z těchto způsobů dosáhne stejného výsledku - vrcholu.

Styly magie

Jak bylo popsáno výše, v *běžných situacích* není rozdíl mezi použitím magie a jiného druhu moci. Velikou výhodou magie je však její univerzálnost: i drobounký čaroděj s nízkou **Kondicí** dokáže překonat bytelné dveře hradící vstup do podzemí, jestliže k tomu použije vhodné výbušné zaklínadlo; zde na řadu přichází pro čaroděje zásadní trik Styly magie. Ten čaroději přidá aspekt nazvaný dle osvojeného stylu magie - takže např. **Magie ohně**

Jestliže se mág ocitne v situaci, ze kterého mu nepomůže žádná jeho jiná dovednost, může si pomoci svým oborem magie. Trik Styly magie umožňuje vyvoláním svého oborového nahradit hod na libovolnou dovednost hodem na **Sesílací dovednost**; samozřejmě, to musí být doplněno vhodným popisem zahrnující použití svých magických schopností. Zdůrazněme, že k hodu *nemá* čaroděj bonus +2 - aspekt využil pro možnost použít svojí **Sesílací dovednost**. V situacích, kdy si čaroděj nehází na svoji sesílací dovednost, ale používá, jako ostatní hráči, dovednost právě relevantní, nestojí ho to sámosebou vyvolání aspektu; magie zde pak představuje skutečně jakýsi příběhový detail. V těchto případech pak může čaroděj využít svůj aspekt prostě pro posílení svého kouzla.

Example 8.1. Použití magie Jestliže hráč ovládá patřičný styl magie, může používat například takto:

- seslání ohnivé koule na sesmažení protivníka: čaroděj si háže na **Boj na dálku**, vyvoláním svého čaravného aspektu si např. může přidat +2,
- teleportace sebe sama do zad nepřítele: čaroděj si háže na **Mobilitu**, *detto*,
- mentální úder na protivníka: čaroděj si háže na **Provokaci**, *detto*,
- vytvoření magické zbroje: čaroděj si háže na **Řemesla**, *detto*.

Ve všech zmiňvaných případech čaroděj neplatí žádným použitím aspektu - používat magii tímto způsobem je pro něj natolik přirozené (a z hlediska výsledku ekvivalentní), jako je pro lukostřelce pálit z luku; magie zde představuje pouze příběhový detail. Představme si ovšem nyní časoprostorového čaroděje specializujícího se na teleportační a obrannou magii (řekněme, že má

↳ vysokou úroveň své **Sesílací dovednosti** a k tomu dovedností **Mobilita a Řemesla**) v situaci, kdy by si skutečně přál telekineticky urychlit kámen, co drží v ruce, a proměnit ho tak v smrtící projektil. To by standardně byl hod na **Boj na dálku**, nicméně, za vyvolání svého aspektu může toto zaklínadlo seslat i pomocí své **Sesílací dovednosti**.

Na každou situaci se samosebou hodí jiný druh magie: roztažit ocelový zámek půjde těžko se znalostmi **Vitální magie**, teleportovat družinu není snadné s pomocí **Mentálních kouzel**.

³⁶ Každý trik označený jako Styl magie tak pak značí zvládnutí tohoto magického odvětví; níže dáváme několik příkladů.

³⁶ Byť podporujeme hráče v jejich kreativitě.

Meditace

Jako se bojovník před soubojem rozcvíčuje a brousí své zbraně, jako si střelec hledá dokonalou polohu a dává si práci se zamířením, i čaroděj se před lámáním chleba může připravit - zaostřit a zklidnit svoji mysl, načerpat sílu ze svého symbolu či prosit svého pána o víc moci. Tento styl přípravy budeme dále nazývat jako *meditace*.

Meditace je, řečeno jazykem našich pravidel, akce VYTVOŘENÍ VÝHODY s použitím **Sesílací dovednosti** (či jiné relevantní) s cílem získat volná vyvolání na svůj oborový aspekt. Platí zde pravidla akce VYTVOŘENÍ VÝHODY [Section 3.1 → p.11](#) pro případ vytváření výhody na již existující aspekt:

- neúspěch znamená buď neúspěch, či úspěch za velkou cenu,
- úspěch či remíza znamená získání volného vyvolání,
- úspěch se stylem znamená získání dvou volných vyvolání.

Opozice je v základu pasivní a rovna nule. Vnější podmínky jako stres, vyčerpání, ruch atp. mohou opozici dále zvyšovat, stejně tak jako tvořit opozici aktivní. Naopak, meditace s cílem načerpání volného vyvolání **Magie vzduchu** bude zajisté snazší ve volehorském terénu. Tento fakt je možné zachytit např. snížením opozice, či poskytnutí volného vyvolání navíc. Jestliže ovládá čaroděj vícero Stylů magie, smí se pokusit vytvořit volná vyvolání na každý ze svých oborových aspektů.

S trikem Efektivní meditace získává čaroděj s úspěchem či remízou na VYTVOŘENÍ VÝHODY rovnou dvě volná vyvolání a v případě úspěchu se stylem získává tři volná vyvolání.

TODO: Nasledujici

Magický pomocník

Mentální souboj

Povolani.

Alchymista

Svolení:

Cena:

Popis:

Povolani.

Theurg

Svolení:

Cena:

Popis:

Povolani.

Kněz

Svolení: Vhodný aspekt na kartě postavy (*Rytíř Gorův, Mnich Paní země, Aurion, můj dokonalý pán*) + vhodný roleplay

Cena: Bod obnovy za každý speciální trik (resp. stejně jako u běžných triků)

Popis: Kněz má přístup k několika speciálním trikům

- Zázraky: Knez umí silu svého boha použít k sesilání zázraku.
- Božský pomocník: Knez získáva možnost privolat si ze Stinoveho světa božského pomocníka.
- Mentální souboj

Zázraky

Kněžské zázraky jsou na Asterionu jedním ze základních způsobů projevu božské moci. Důležitým rozdílem oproti jiným

druhům moci (jako je například magie) je fakt, že kněz sám "kouzla" nesesilá; v mysli se obrátí ke svému pánu, požádá jej, a *on* sešle zázrak. Síla kněze tedy nespočívá přímo v jeho dovednostech, jako spíš v jeho významu pro boha samotného, jež je mu natolik nakloněn, že jeho přání (zázrak) splní.

Example 8.2. Příkladem budiž seslání blesku na nepřítele: čaroděj sám zaměří svou mysl, usměrní tok magenergie a z *jeho rukou* vyšlehne blesk, kdežto kněz se v myšlenkách uchýlí ke svému pánu a ten z *čistajasna z nebe* sešle blesk. Tedy, v prvním případě je strůjcem blesku čaroděj, v druhém bůh - a ne kněz. □

Božský pomocník

Alcaril

Aurion

Bongir

Dunril

Estel

Faeron

Finwalur

Modlitby

- Odstranění únavy I
- Odolnost proti počasí
- Odolnost proti počasí [sám]
- Levitace
- Uzdrav lehké zranění
- Malé ošetření
- Záblesk
- Neslyšitelnost
- Odstranění únavy II
- Dobré spaní
- Vidění v podzemí
- Orlí oči
- Intuice I
- Superrychlý pochod
- Let
- Autorita
- Posílení vlastnosti
- Intuice II
- Průchod přirozenou hmotou
- Poslání

Obřady

- Rychlý pochod
- Sugesce I [odvaha, odhodlání]
- Orientace
- Hlídka
- Iluzorní převlek
- Blahodárný spánek
- Améba
- Uzdrav těžká zranění
- Vnukni myšlenku
- Znecitlivění
- Rozdělej oheň
- Cesta ke světlu
- Chození po hladině
- Najdi bytost
- Přivolej druida
- Ochranná ruka
- Cestář
- Neviditelnost
- Rozdělený poutník
- Pohyb mimo čas

Gor

Lamius

Mauril

Mern

Mirtal

Rianna

Siaron

Siomén

Sirril

Tarfein

Dreskan

Gwi

Inaka

Meabor

Ndangawa

Sandol Kah

Sarapis

Šin

Temná kápě

Ynnar Rút

Druid

Svolení:

Cena:

Popis:

Berserker

Svolení: Vhodný aspekt na kartě postavy (*Nesmrtevný berseker, Nezabitelný vraždící magor.*)

Cena: Bod obnovy za každý speciální trik (resp. stejně jako u běžných triků).

Popis: Specialita berserker upravuje:

- Hody na dovednost **Provokace**
- Hody na dovednost **Vůle**
- Manipulaci s duševními stresy
- Za určitých podmínek může postavu popadnout stav **bojového šílenství**, ve kterém platí zvláštní pravidla a berserker smí používat speciální triky

Seznam speciálních triků:

- *Je to monstrum*
- *Zacelení ran*
- *Údery zlosti*
- *Jaktože nechcím páš?!*
- *Všechno nebo nic*

TODO: Berserkerovi se mazuje tabulka dus. stresu při vstupu do bojového silenství. Dalsí trik: Uz je mrtvej: při zabici nepřitele se berserkeovi mazuje dusevni zranení.

Netvorobijec

Svolení:

Cena:

Popis:

Hody na dovednost Provokace

Mysl berserkera je křehká. Stává se proto, že hody na lecjakou dovednost v lecjaké peripetii mohou být interpretovány jako hody na **Provokaci** a akci ÚTOK (jakoby v rámci **Duševního konfliktu**). Útočníkem přitom nemusí být postavy, ale i například prostředí či situace.

Je primárně na hráči, aby ze znalosti své postavy usoudil, kdy

si říct o hody na **Provokaci** proti němu; Vypravěč samozřejmě může hody iniciovat kdykoliv to považuje za vhodné. Jestliže postava používá jinou dovednost, usoudí Vypravěč, s jakým bonusem si hází na **Provokaci**; k tomu taktéž stanoví, jakou formu opozice tvoří berserkerova postava.

Příklady:

- pobyt v nehostinném prostředí (poušť, džungle, močál, tundra, voda)
- nenaplnění fyziologických potřeb (jídlo, pití, spánek, teplo)■
- nečekaná změna (pád, zmizení/objevení něčeho)
- krádež
- zrada spojence

Speciálně fungují hody na **Provokaci** v rámci KONFLIKTŮ; v nich postavy jednají s jediným zájmem ubližovat a jsou tedy velikým zdrojem úzkosti. Na konci každého kola, ve kterém se berserker konfliktu přímo účastní, či v něm není od epicentra dění dostatečně vzdálen, *konflikt sám* na berserkera **Provokací** zaútočí. Bonus k tomuto hodu je pak dán různými faktory: co se v konfliktu v daném kole stalo (někdo např. zasáhl berserkerova kamaráda), o kolik v konfliktu jde, kdo se jej účastní apod. V základu by neměl být bonus příliš vysoký (+0).

Jakmile se berserker dostane do stavu **bojového šílenství** v rámci konfliktu, na konci kola už na něj konflikt dále neútočí.

Hody na dovednost **Vůle**

Ve všech případech, kdy berserker aktivně oponuje ÚTOKU **Provokací**³⁷ (ve smyslu předchozí odrážky) si samozřejmě hází na OBRANU svou **Vůlí**. Narozdíl od běžných postav smí ale berserker vyvolávat aspekty ve *svůj neprospěch* (a to ať už aspekty vlastní či jiné) a “přidat” si tak postih -2.³⁸ Proč by mohl berserker chtít co *nejnižší* hod na **Vůli** se dozvímění níže.

Manipulace s duševními stresy

Duševní stresy hrají v životě berserkera důležitou roli. Tak za prvé, nelze se jich snadno zbavit: běžná postava se stresu

³⁷ Striktně vzato tímto speciálním způsobem může použít **Vůli** i v jiných případech, než jen na OBRANU proti **Provokaci**. Nicméně, pokud nebude výsledkem duševní zranění, není toto použití bersekerovi k ničemu.

³⁸ Případně použít vyvolání jiným způsobem jako kdykoliv jindy.

zbavuje ihned po konfliktu (resp. po dostatečném odpočinku), ale to pro berserkeru neplatí.

Aby se berserker zbavil duševního stresu, postupuje stejně jako v případě zotavování se z následků (podrobně viz [Section 6.8 → p. 68](#)) | přičemž Drobny (+2) následek se ztotožňuje se stresem +1, Mírný (+2) se stresem +2 a Vážný (+6) se stresem +3. Navíc, místo hodů na **Empatií** jiné postavy může berserker házet na svou vlastní **Vuli**, aby započal ozdravnou fázi.

Čím více nevyléčeného duševního zranění berserker má, tím labilnější a méně předvídatelný je - tím snáze například napadne přátelskou postavu, vrhne se na nevinné apod. (kromě toho, že je mechanicky pravděpodobnější, že se dostane do stavu **bojového šílenství**).

Stav bojového šílenství

Co dělá berserkeru bersekrem je jeho **bojové šílenství**. Je to speciální stav, ve kterém platí speciální pravidla, která odrážejí děsivou skutečnost - z myslící a cítící bytosti se po hrůzostrašném přepnutí stane běsnící bestie bez úvahy a smyslů zbavená. |

Ve stavu **bojového šílenství** berserkera ovládne jeho extrémně silná strategie pro přežití - boj. Obecně lze říci, že berserker během **bojového šílenství**:

- útočí na všechno, co ho ohrožuje, dokud ho to nepřestane ohrožovat
- nepřemýšlí a nekoná racionálně - neposlouchá rozkazy, netaktizuje

V typickém případě, kdy se berserker rozbuří na základě konfliktu s nepřátelskými postavami, je berserkerova příslušnost poměrně jasná - útočí na neprátele. Nicméně, může se stát, že berserker je do stavu **bojového šílenství** dohnán jinými okolnostmi, například neustálým vystavením nehostinným podmínkám | (aldeny v džungli); pak neexistuje hmatatelný původce jeho frustrace a berserker své emoce dá najevo nekontrolovatelným a neusměrnitelným způsobem - a je fuk, že celou dobu putoval v rámci družiny...

Berserker se do stavu **bojového šílenství** může dostat několika způsoby

- jakmile poprvé obdrží následek způsobený duševním zraněním | (tj. buď nemá již dostatek stresu či zasažen za mnoho posunů)

- jakmile proti němu někdo uspěje se stylem na ÚTOK pomocí **Provokace**, načež neuspěje na následný hod na **Vůli** s pasivní opozicí +0
- zaplacením bodu osudu

Jakmile berserker propadne **bojovému šílenství**, získává tolik volných vyvolání svého berserkerovského aspektu, kolik má utržených políček duševního stresu či neléčených následků způsobených duševními útoky (tzv. "duševní následek"), a k tomu může používat speciální triky uvedené níže. Navíc, za každý utržený *duševní* stres během **bojového šílenství** dostává další volné vyvolání svého aspektu. Po skončení **bojového šílenství** se berserkerovi obnoví veškerý duševní stres - veškeré svou frustraci zanechá v boji.

Speciální triky

- *Je to monstrum*: Berserk svým zjevem a dojemnou nezřantitelností a nepřemožitelností budí v ostatních strach. Může použít svoji vitalitu - dovednost **Kondice** na VYTVOŘENÍ VÝHODY pomocí zastrašení nepřátel (místo dovednosti **Provokace**). K tomu ale musí být uvěřitelné, že z berserkera budou mít strach (neznají jeho schopnosti, jsou slabší apod.)
- *Zacelení ran*: Jednou za **konflikt** smí berserker vyvoláním svého berserkerovského aspektu snížit závažnost všech svých fyzických stresů a veškerých následků kromě toho extrémního (+8) o jednu úroveň (a nejnižší stres či následek případně odstranit).
- *Údery zlosti*: Když berserker používá svůj **Boj beze zbraně** proti protivníkovi s nejvýše kroužkovou zbrojí (hodnocením +2), jeho údery hnané nelidským hněvem dopadají jako palcátý - s hodnocením zbraně +2.
- *Jaktože nechcípáš?!*: Vždy, když berserker remizuje při akci ÚTOK, jeho tělo se začne domnívat, že protivníky nelikviduje (= z nebezpečí se nedostává) dostatčně rychle; může se rozhodnout, že místo posílení uštědří nepříteli zásah v hodnotě +2 posunů, ale v důsledku enormního vypětí sil za to musí přijmout jeden fyzický stres (libovolný).
- *Všechno nebo nic*: Berserkerovo tělo ve stavu **bojového šílenství** dělá vše, aby se vyhnulo ohrožení života. Jestliže

se mu to ale ani tak nedaří, nasadí efektivní mechanismy zvládání fyzických zranění, které se ale neobejdou bez extrémního psychického zatížení: vždy, když berserker obdrží fyzický stres (nikoli následek), může se rozhodnout pokrýt posuny odpovídající hodnotě tohoto stresového políčka pomocí své duševní výdrže: pomocí duševního stresu či následku³⁹; jedná-li se o duševní stres, získává pak okamžitě volné vyvolání jeho berserkerovského aspektu. Jestliže příjemul "duševní" následek výměnou za fyzický stres (následky se sice nerozlišují na fyzické a duševní, ale jsou to aspekty, tedy jsou mj. pojmenovány a dá se rozlišit, zda-li jsou fyzické či duševního původu), získává na něj zdarma vyvolání *sám berserker a nikoli protivník*. Problémem pak je, že duševní zranění berserkerovi jen tak nezmizí a může se stát, že po bitce se stane lidsky zcela nepoužitelným...⁴⁰

Subotamský mnich

Svolení:
Cena:
Popis:

Edenův bratr

Svolení:
Cena:
Popis:

³⁹ Tedy například zaškrtnutí fyzického stresu +3 může kompenzovat zaškrtnutím duševního stresu +1 a "Drobného duševního následku"

⁴⁰ Všimněme si, že bez tohoto triku získává berserker volná vyvolání jen za obdržené duševní stresy (nikoli následky). Ovšem s *Všechno nebo nic* může berserker z fyzického stresu dělat duševní stres, tj. efektivně získávat volná vyvolání z fyzického stresu, či dokonce "duševní následek" a na něj získat volná vyvolání, tj. efektivně získávat výhody i z získaného následku.

Mechanika Fateového fraktálu [35 → p. 72](#) umožňuje elegantním a jednotným způsobem nakládat s (příběhově významnými) předměty jako s specialitami, resp. jako s postavami, a přiřadit jim aspekty, stresy/následky, dovednosti či triky. Sic elegantní, je takovéto nakládání s předměty poněkud komplikované, a proto jej v běžném hraní aplikujeme pouze na předměty významnější - typicky magické [Section 9.3 → p. 93](#). V dalším rozebereme mechaniku týkající se několika běžných skupin předmětů: zbraně a zbroje, alchymistické výrobky (lektvary, amulety, pasti a jedy) a magické předměty (dočasné předměty, artefakty). Nebude překvapením, že v *Realistickém hraní* jsou předměty nezanedbatelně podstatnější, než v hraném příběhovém; v rámci tohoto přístupu se proto dočkáme rozsáhlějšího popisu.

9.1 Zbraně a zbroje

Při fyzickém konfliktu [Section 6.5 → p. 60](#) velmi často hraje důležitou roli vybavení. Šermíř s ***Jiskřící čepelí***⁴¹ *Rangwatha, Černého hraničáře* bude mít proti sokovi s klackem v ruce nespornou výhodu. Jak postihnout kvalitu a vlastnosti zbraní a zbrojí rozebíráme v další kapitole. Poznamenejme s předstihem, že v případě *Příběhového hraní* budou zbraně a zbroje představovat jen prostou opravu k celkovému výsledku hodu v rámci **Konfliktu**. Při *Realistickém hraní* bude situace mnohem komplikovanější.

⁴¹ Dlouhý jednoruční linternový meč, jež Rangwathovi umožňuje provést 3 útoky během jediné výměny.

Realistické hraní (Zbraně a zbroje). V případě *Realistického hraní* bereme v potaz i následující faktory:

- výdrž vybavení,
- náročnost opravy vybavení,
- peníze nutné k nákupu/opravě,
- další vlastnosti (typicky výhody) zbraní.

Poškození zbraní/zbrojí je popsáno v sekcích [?? → p. ??](#), [48 → p. 91](#).

Zbraně

V případě *Příběhového hraní* se postupuje dle standardních pravidel **Konfliktu**, jak popsáno v [Section 6.5 → p. 60](#), přičemž hodnocení zbraní je dáno následovně.

Hodnocení zbraně	Zbraň
+1	dýka, nůž, obušek
+2	tesák, meč, sekera, palcát, řemdih
+3	obouruční meč/sekera/palcát/kladivo, kopí, biják

Realistické hraní (Zbraně). Každá zbraň má svojí výdrž reprezentovanou *následky*; jestliže to ovšem není příběhově podstatné, následky explicitně nepopisujeme a též na ně útočník nezískává volná vyvolání. Počet dostupných následků a stejně tak jejich velikost je různá pro různé zbraně. Jakmile výdrž zbraně klesne pod jednu polovinu svého maxima, snižuje se hodnocení zbraně o jedna; zbraně s hodnocením +1 jsou výjimkou, jejich hodnocení se nikdy nesnižuje. Zbraň se poškozuje při výsledcích akcí následovně:

- při neúspěšném **ÚTOKU** se útočníkova zbraň obecně nepoškozuje. Jestliže ovšem obránce uspěje se stylem na **OBRANU**, může se rozhodnout namísto získání posílení poškodit útočníkovu zbraň za tolik posunů, kolik činila jeho míra úspěchu.⁴².
- při remíze jsou zbraně obou útočníku poškozeny za výsledek jejich hodu,
- při úspěchu je zbraň útočníka poškozena za jeho míru úspěchu (*bez započítání zbraní a zbrojí!*),
- při úspěchu se stylem může útočník snížit svoji míru úspěchu o jedna a rozhodnout se svoji zbraň vůbec nepoškodit.⁴²

TODO:

- obusek,
- skrtici drat,
- sart,
- Mahensky bic,
- Perilonske ostri,

⁴² Při blokování úderů útočníka se útočníkova zbraň jistě poškozuje; jestliže se obránce ubránil s grácií, dokáže se kromě vyhnutí se zranění vyhnout i poškození svojí zbraně (či zbroje).

⁴³ To lze kombinovat s klasickým snížením o jedna výměnou za **Posílení**.

- flusacka,
- arbalet,
- kuse,
- luky,
- vrhaci predmety

Jednoruční krátké zbraně

Predmet (Dýka).

- **Popis:** Nejběžnější dobrodruhova zbraň.
- **Výdrž:** (následky):

+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně +1.

Predmet (Obušek).

- **Popis:** Kus tvrdého dřeva, hodí se k omračování.
- **Výdrž:** (následky):

+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně +1. *Omráčení:* V případě úspěchu se stylem na akci ÚTOK lze případné **Posílení** využít na omráčení nepřitele. Ten musí přehodit svou **Kondičí** míru úspěchu útočníka; pokud selže, je omráčen na 3 kola.

Jednoruční dlouhé zbraně

Predmet (Sekera).

- **Popis:** Dřevěné toporo s ocelovou hlavicí.
- **Výdrž:** (následky):

+2	+2	+2	+2	+2	+2
----	----	----	----	----	----
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně: +2. Snadno se opravuje, je levná.

Predmet (Palcát).

- **Popis:** Dřevěné toporo s ocelovou tupou hlavicí.
- **Výdrž:** (následky):

+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně: +2. Hodí se pro boj proti protivníkům s těžšími zbrojemi: palcát má hodnocení zbraně +3, jestliže má protivník zbroj s hodnocením alespoň +2.

Předmět (Meč).

- **Popis:** Klasický ocelový meč.⁴⁴
- **Výdrž:** (následky):

+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
----	----	----	----	----	----	----	----
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně: +2. Hodí se pro boj proti protivníkům s lehkou či žádnou zbrojí: meč má hodnocení zbraně +3, jestliže má více než 3/4 své výdrže a protivník má zbroj s hodnocením nanějvýš +1.⁴⁴

Obouruční zbraně

Předmět (Obouruční sekera).

- **Popis:** Dřevěné toporo s ocelovou hlavicí.
- **Výdrž:** (následky):

+3	+3	+3	+3	+3	+3
----	----	----	----	----	----
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně: +3. Snadno se opravuje, je levná.

Předmět (Obouruční palcát (kladivo, kyj)).

- **Popis:** Dřevěné toporo s ocelovou tupou hlavicí.
- **Výdrž:** (následky):

+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně: +3. Hodí se pro boj proti protivníkům s těžšími zbrojemi: palcát má hodnocení zbraně +4, jestliže má protivník zbroj s hodnocením alespoň +2.

Předmět (Obouruční meč).

- **Popis:** Klasický ocelový meč.⁴⁶
- **Výdrž:** (následky):

+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3	+3
----	----	----	----	----	----	----	----	----
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně: +3. Hodí se pro boj proti protivníkům s lehkou či žádnou zbrojí: meč

⁴⁴ Je-li třeba, lze rozlišovat kordy, rapíry, flerety, tesáky, dlouhé a krátké meče, šavle, široké meče apod.

⁴⁵ Situace beze zbroje odpovídá hodnocení zbroje +0

má hodnocení zbraně +4, jestliže má více než 3/4 své výdrže a protivník má zbroj s hodnocením nanejvýš +1.

⁴⁶

Predmet (Kopí).

- **Popis:** Dřevěné ratiště s ocelovou hlavicí.
- **Výdrž:** (následky): +3 +3 +3 +3 +3 +3
- **Vlastnosti:** Hodnocení zbraně: +3. Dlouhá špičatá věc: Při VYTVAŘENÍ VÝHODY s kopím v úzkých prostorech představující **Držím si ho od těla** a podobné získává útočník bonus +2.

⁴⁶ Je-li třeba, lze rozlišovat kordy, rapiry, flerety, tesáky, dlouhé a krátké meče, šavle, široké meče apod.

⁴⁷ Situace beze zbroje odpovídá hodnocení zbroje +0.

Střelné zbraně

Zbroje

V případě *Příběhového hraní* pouze zbroj obránci přidává bonus pro jeho hody na OBRANU dle hodnocení zbrojí uvedeného v tabulce níže.

Hodnocení zbroje	Zbraň
+1	vycpávaná, prošívaná, kožená
+2	kroužková, destičková, šupinová + helma
+3	kroužková, destičková, šupinová + helma, nátepníky, ramena, kolena, stehna
+4	celoplátová

Realistické hraní (Zbraně). Každá zbroj má svojí výdrž reprezentovanou *stresy*; lze tedy zaškrtnout vždy nanejvýš jeden při každé výměně. Počet dostupných stresů a stejně tak jejich velikost je různá pro různé zbroje. Jakmile výdrž zbroje klesne pod jednu polovinu svého maxima, snižuje se hodnocení zbroje o jedna; zbroje s hodnocením +1 jsou výjimkou, jejich hodnocení se nikdy nesnižuje. Zbroj funguje de facto jako zásobník bonusových políček stresů. Uspěje-li tedy útočník na ÚTOK, může obránce použít políčka stresů zbroje, aby se pokryl utržené posuny, čímž uchrání zranění svého těla výměnou za poškození zbroje.

⁴⁸ Připomeňme, že z povahy stresů lze vždy použít nanejvýš jedno políčko stresu zbroje, nicméně to lze kombinovat s fyzickými stresy postavy.

⁴⁸ Obránce se též může rozhodnout nechat se zranit ihned do těla.

Predmet (Vycpávaná zbroj).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:)

+1	+1
----	----
- Vlastnosti:

Predmet (Prošívaná zbroj).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:)

+1	+1	+1
----	----	----
- Vlastnosti:

Predmet (Kožená zbroj).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:)

+1	+1	+1	+1
----	----	----	----
- Vlastnosti:

Predmet (Kroužková zbroj s helmou).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:)

+2	+2	+2	+2	+2	+2
----	----	----	----	----	----
- Vlastnosti:

Predmet (Šupinová zbroj s helmou).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:)

+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
----	----	----	----	----	----	----
- Vlastnosti:

Predmet (Destičková zbroj s helmou).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:)

+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+2
----	----	----	----	----	----	----	----
- Vlastnosti:

Predmet (Kroužková zbroj s helmou a doplňky).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:) **[+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3]**
- Vlastnosti:

Predmet (Šupinová zbroj s helmou a doplňky).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:) **[+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3]**
- Vlastnosti:

Predmet (Destičková zbroj s helmou a doplňky).

- Popis:
- Výdrž: (stresy:) **[+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3] [+3]**
- Vlastnosti:

Predmet (Plátová zbroj).

- Popis: Plechovka
- Výdrž: (stresy:) **[+4] [+4] [+4] [+4] [+4] [+4] [+4] [+4] [+4] [+4] [+4]**
- Vlastnosti:

9.2 Alchymistické předměty

9.3 Magické vybavení

A.1 K čemu jsou dodatky

A.2 Sicco

Speciální dovednosti

Etiketa

Etiketa (I) - zahrnuje společenské chování

Falšování

Sicco se naučí psát a vyjadřovat jako někdo jiný. Dokáže tak efektivně napodobovat dopisy, pečetě, potvrzení, smlouvy atd.



Překonání: Překonání: Kdykoliv, kdy Sicco chce někoho oblafnout falzifikátem, používá Falšování jako překonání.



Vytvoření výhody: Při úspěšném zfalšování se na oblafnutých jedincích umístí aspekt typu Důvěřivý špičk, Neví, která bije atd. Podobně lze takto umisťovat aspekty na předměty - učinit dopis Zfalšovaným atd.



Útok: Tuto dovednost nelze použít k vedení útoku



Útok: Tuto dovednost nelze použít k obraně

Speciality

Znalost ulice (II)

Sicco je v ulicích města jako doma. Při konfliktech, které se odehrávají v městském prostředí tak z něj přirozeně čerpá výhody - v každém konfliktu lze jednou zdarma vyvolat aspekt odpovídající prostředí (Oči na každém rohu, Temné uličky, Není se kde schovat)

Sítě (III)

Sicco buduje síť svých kontaktů. Může si tak udržovat přátele blízko a nepřátele ještě blíž. Svojí Sít si může libovolně pojmenovat, postavy do ní lze zaplést jednorázově hodem na relevantní dovednost (sociální) s úspěchem se stylem. K tomu lze přirozeně používat odhalené aspekty na kartě dotyčných postav stejně jako jiné speciality - Lež za lží, Reputace atd.

za každý dovednostní bod lze dokoupit další Vylepšení sítě:

Poslíčci

Postavy propojené Sítí mezi sebou dokáží komunikovat mnohem rychleji; využívají služeb profesionálních Poslíčků. Ve městech mají spolehlivé Poslíčky, kteří jsou jim k ruce, dokáží spolehlivě předávat zprávy mimo městy.

Společenský polštář

Sicco může členům své Sítě poskytnout jedno políčko duševního stresu o hodnotě 2 a umožnit jim tak lépe ustát společenské či duševní útoky.

Pod dohledem

Sicco si udržuje povědomí o aktivitách a stavu postav zapletených v jeho Sítí aniž by musel vyvinout větší iniciativu, má přístup k základním informacím ohledně postav, tj. např. zdravotní stav, místo pobytu apod. Ty pak mohou sloužit jako pobídka k dalšímu zjišťování.

Zdroje

Sicco získává 3 políčka "majetkového stresu", který může využít k financování svých aktivit. Při použití se políčko zaškrte a obnoví se až po určité době. Sicco může použít své vlastní peníze jako okamžitou finanční úlevu a ihned si políčko "vyléčit".

Službička - obnoví se po každém sezení; zahrnuje služby cca v rozsahu jednotek zl.

Práce - obnoví se jednou za dobrodružství; zahrnuje služby cca v rozsahu desítek zl.

Peníze hýbou světem - obnoví se jednou za příběhový oblouk

(cca); zahrnuje služby cca v rozsahu stovky zl.

Lež za lží (III)

Při vytváření výhody Klamáním s úspěchem alespoň +2 se automaticky na cíl navíc umístí aspekt V síti lží. Při jakémkoliv dalším pokusu o Klam (ať už akcí Překonání či Vytvoření výhody) získává Sicco na tuto postavu jedno volné vyvolání na tento aspekt; lze použít jednou za sezení.

Zoon politikon (IV)

Skrze působení ve společnosti a zapletení do společenských konfliktů získává Sicco jednak jistou odolnost - může si připsat jedno políčko duševního stresu o hodnotě 2, druhak získává pro účely duševního zranění (např. skrze dovednost Provokace) hodnocení zbraně +1.

Reputace (IV)

Sicco získá na svoji kartu nový aspekt postavy - se vším všudy. Ten odráží jeho Reputaci, jak ho vnímá okolí. Přirozeně, toto je zcela v siccových rukou, může si vybásnit ledasco. Toto lze prokouknout hody na Empatii, Vztahy, Kontakty atd.

Dvojí identita (V)

Přístupem k mocnému magickému předmětu Sicco získává možnost zcela změnit svoji totožnost - rasa, vzhled, hlas a vše další. To dokáže udělat okamžitě. Všechny aspekty, které Sicco takto umístí na jiné postavy či objeví jsou přístupné oběma jeho identitám; naopak, aspekty umístěné na něj jsou spojeny s identitou, kterou měl zrovna sicco na sobě. Přirozeně, vlastní-li Sicco specialitu Reputace, smí si pod druhou identitou změnit i tento aspekt. Pro jakékoliv mechanické potřeby lze Druhou identitu považovat za zcela nezávislou postavu

A.3 Netvorobijec

PŘEHLED Počet dovednostních bodů k zakoupení všeho u jednotlivých povolání (spec dovednosti se počítají na +1, případně na nejnižší nutné úrovni) Lomyš: 31 (finty zdarma?) Válečník (průměrný): 20 (finty zdarma) Psionik těla: 16 Chodec: 30 (se dvěma čaravnými silami) Zloděj: 33 (má hodně dovedností) Edenův bratr: 24

OSOBNÍ DENÍK: Ylyndar

ASPEKTY

Stínač, Odmyslitel, Zaříkávač, Lomyš, Lopříš Lovec nestvůr,

co už něco zažil Lovec nestvůr, pár století starý - je to profesionál, nejspíš mistr, zná všelijaký fígle Stihl taky naštvat pár lidí i nelidí Bez emocí Kvůli symbiontům i kvůli ostatním, zaklínač (částečně) předstírá, že nic necítí - slitování, zármutek, výčitky atd. Na kolik je to pravda, neví možná ani on sám. Při vyplácení odměny za nestvůru narazil v jedné vísce na tvrdohlavého pajzla Sitaga, se kterým se dostal do křížku kvůli nevybírávěmu jednání ohledně své výplaty. Horský elf z okraje společnosti Narodil se v horách, měl to prostě těžký - ale zase je jako Xena - zocelený, jen ne v žáru bitev, ale životem samým. Nesnáší světlé elfy a oni jeho, lidé se mu také vyhýbají. Z Rytířů Devíti hvězd Vycvičen Rytíři Devíti hvězd - naučil se hlavně dobře bojovat, ale snažili se mu vštípit i jakýsi kodex cti. To sice nemělo valný účinek, občas si ale vzpomene, a to pak zabolí. Nepodporuji, ale respektuji před pár lety jsem lidi bral jako pouhé věci avšak můj názor dokázal zménit Edward který předvedl respektuhodný kousek. Když byl schopen zranit Fexta a to mě přesvědčilo o tom že některí lidé nejsou jen chodící kupa hnoje.

DOVEDNOSTI (24 pyramida) válečník lomyš+4 mrštnost+3
atletika+1 odolnost+2 pozornost+2 gramotnost vůle vyšetřování+1
bylinkářství SPECIALITY rychlé léčení (II) pevné zdraví (I)
hovnožrout (I) zrychlení (II) přelévání života (I) posílení smyslů
(I) vidění ve tmě (I) rychlé tasení

PRAVIDLA

Gammathorax

Stínač smí použít speciální vlastnosti symbionta v těle tolíkrát, kolik má aspektů plus kolik specialit do tohoto stromu. Výjimkou jsou dovednosti Rychlé léčení a Hovnožrout - ty fungují vždy.

Rychlé léčení (II)
Vyžadovaný aspekt: I
Prerekvizita: Průměrná Kondice
Trvání: Vždy
Popis: Odmyslitelův symbiont se neustále stará o svého hostitele a zaceluje jeho ranky (doufejme) dříve, než mu stíhají přibývat. Proto nepotřebuje úspěšný hod na Medicínu, aby začal proces léčení. Navíc, z Mírných (+4) následků se netvorobijec zotaví po vydatnějším odpočinku (namísto po celém sezení)

Muž (nebo žena) z oceli (I)
Vyžadovaný aspekt: I
Prerekvizita: Slušná Kondice, Průměrná Vůle

Trvání: Scéna

Popis: Symbiont těsně před dopadajícím úderem nelidsky pevně zatne Lopříšovy svaly, čímž zvýší jeho hodnocení zbroje o 1. To se ale bohužel nedá dále zvyšovat.

Hovnožrout (chálec jak démon) (I)

Vyžadovaný aspekt: II

Prerekvizita: Průměrná Kondice

Trvání: ano

Popis: Příživník v těle upravuje zaklínačův trávicí trakt tak, aby byl schopen jíst i jinak nepoživatelná jídla - syrové maso, jedovaté Bylinky, plesnivá jídla. Zároveň zaklínač získává bonus +1 k hodu při porovnání kondice proti jedům.

Vytěsnění z magie (II)

Vyžadovaný aspekt: II

Prerekvizita: Slušná Vůle, Slušná Učenost, Průměrné Bylinkářství

Vyvolání: půlden (např. celá noc)

Trvání: dokud se psionik znova nenají normálního jídla a neodpočine si

Požadavky: magické suroviny v hodnotě 50 zl, každé další jídlo 5 zl, viz níže.

Popis: Lomyš kombinuje hladovění, jedení speciálních pokrmů, lázně v magických substancích a hlubokou meditaci. Není to nic příjemného, ale účinky jsou výrazné. Dokáže ze svého těla vytěsnit magickou energii, tím pádem šance na seslání veškerých kouzel na psionika (i těch prospěšných) je o 1 nižší. Bohužel (?) to ovlivňuje i lektvary coby magické substance – je šance 1:6, že lektvar po vypití nebude účinkovat. Zaklínač může v proceduře pokračovat za cenu poškození vlastního těla radikálnější kůrou. Za každý život, který procedurou ztratí, bude postih ke kouzlení na psionika vyšší o 1. Tím pádem i šance na účinkování lektvarů bude o 1:6 nižší za každý ztracený život. Za každý půlden je možné snížit úspěšnost na seslání o 2. maximální postih, který bude mít magie na psionika nemůže být vyšší než stupeň psionikova aspektu. Účinek bude trvat tak dlouho, jak dlouho psionik chce. Celou dobu bude mít ovšem stržené životy (všechny zakřížkované) a musí celou dobu jíst speciální jídlo (5 zl za jeden chod – snídani/oběd/večeři). Poté co se nají obyčejného jídla a důkladně si odpočine (spánek, půlden odpočinku atp.).

Zrychlení (III)

Vyžadovaný aspekt: III

Trvání: scéna

Popis: Symbiont vyplaví enormní dávky nadledvinových hormonů, čímž dočasně urychlí Zaklínačovo tělo. Ten pak získává aspekt Zrychlený, díky kterému má vždy:

bonus +2 při porovnávání Pozornosti pro potřeby určení iniciativy v konfliktu

na začátku každého kola se přemístit na libovolnou sousední zónu, nebrání-li mu v tom aspekt prostředí

za zaplacení bodu osudu smí provést dvě akce v jednom kole, jako kdyby byl dvěma hráči zároveň, tedy, např. v případě, že se proti němu protivník se stylem ubrání, získává proti Stínači posílení

Přelévání života (I)

Vyžadovaný aspekt: IV

Prerekvizita: Průměrná Kondice, Průměrná Vůle

Trvání: scéna

Popis: Zaklínačův symbiont perfektně ovládá jeho metabolismus. Dokáže tedy nevidané - zvyšovat jednorázovou sílu na úkor výdrže a naopak. Lomyš smí zvýšit jednu ze svých dovedností (Mobilita, Kondice) na úkor snížení druhé, ale to vždy jen o jedna. Každé kolo tuto volbu může změnit

Deltacranium

Stínač smí použít speciální vlastnosti symbionta v hlavě tolikrát, kolik má aspektů plus investovaných dovednostních bodů do tohoto stromu. Výjimkou je dovednost Vycítění myšlenkových bytostí.

Vycítění myšlenkových bytostí (I)

Vyžadovaný aspekt: I

Prerekvizita: Slušná Pozornost

Trvání: ano

Popis: Pán hry si při přítomnosti myšlenkové bytosti hodí.

Podle výsledky pak může Stínači prozradit, zda-li se v jeho blízkosti vyskytují nějaké myšlenkové bytosti.

Posílení smyslů (I)

Vyžadovaný aspekt: I

Prerekvizita: Průměrná Pozornost nebo Průměrné Vyšetřování

Trvání: scéna

Popis: Deltacranium vylepšuje Odmyslitelovy smysly. Ten pak perfektně rozezná jednotlivé provensálské bylinky a černý pepř od kamptoského, stejně tak jako holuba hřivnáče od hrdličky zahradní. V případě potřeby získává bonus +1 k Pozornosti

nebo Vyšetřování.

Vidění ve tmě (I)

Vyžadovaný aspekt: II

Prerekvizita: Posílení smyslů

Trvání: scéna

Popis: Odmyslitelův symbiont vybudí čípky a tyčinky v oku, čímž poskytne Lomyšovi jakousi verzi vidění ve tmě. To ale nelze použít v dokonalé tmě (stejně jako všechny jiné). V případě nutnosti porovnání hodů neguje postih způsobený tmou, tedy Lomyš běžně používá dovednosti Pozornost a Vyšetřování

Vidění neviditelnosti (I)

Vyžadovaný aspekt: III

Prerekvizita: Posílení smyslů

Trvání: scéna

Popis: Magická podstata Deltacrania odhaluje i magicky skryté bytosti a předměty. Odmyslitel získává bonus +3 k Pozornosti či Vyšetřování proti neviditelnosti, jejímž základem je magie.

Potlačení bolesti (II)

Vyžadovaný aspekt: III

Prerekvizita: Slušná Vůle nebo Slušná Kondice

Trvání: 6 kol

Popis: Dočasným odpojením nervových synapsí Zaklínač doslova necítí bolest. Ignoruje maximálně tolik typů zranění, kolik říká tabulka:

Míra úspěchu (hod na Odolnost, nebo Vůli)

Počet zranění

0 - 1

1

2 - 3

2

4+

3

Trans (II)

Vyžadovaný aspekt: III

Prerekvizita: Slušná Vůle nebo Slušná Kondice

Trvání: Scéna; předtím rituál

Popis: Stínač se před očekávaným střetem pohrouží do hluboké meditace kombinovanou s evokacemi a konzumací Bylin - dostane se do Transu. Deltacranium během něj stimuluje jeho nervové synapse a umožňuje Lopříšovi přežít nemyslitelné - získává na

souboj jedno políčko stresu o hodnocení 2 navíc. Na druhou stranu, Lopříš jest profesionál - a obzvlášť, je-li v Transu, může ignorovat projevy své lidskosti o to více.

Sharingan (II)

Vyžadovaný aspekt: V

Prerekvizita: Dobrá Pozornost

Trvání: Scéna

Popis: Deltacranium obtiskne do Lopříšova mozku pozorované pohyby a ten tak získává možnost zkopírovat libovolnou fintu, kterou uvidí; tu pak smí sam použít. Může si jí taktéž držet v paměti, v takovém případě ale nesmí využít jiné schopnosti Deltacrania a je obtěžkán aspektem Pekelně se soustředí, dokud ji nepoužije. Pokud je proti němu finta použita přímo v boji, může se pokusit ji ihned zreplikovat - pak si hází na Pozornost proti úrovni aspektu finty.

Manus magikus II/II/II

Manus Magikus umožňuje Lomyšovi sesílat jednoduchá Znamení. K tomuto je ale třeba mít magické runy s nimi související zhotovené fyzicky - v nejhorším na pergamenu, ideálně na plíšku, kamínku, nebo pálené hlíně. Mezi pouštními elfy jsou pro tento účel oblíbená tetování. Manus vstřebovanou magickou energii dokáže usměrnit pomocí obtisklé runy, čímž se sešle zaklínadlo. Před vyčerpáním (za scénu) je Lomyš schopen seslat maximálně tolik zakletí, kolik je jeho aspekt + počet naučených Dvojic.

Znamení se Lomyš učí vždy po dvou. Nákup každé dvojice stojí dva dovednostní body. Při naučení každé dvojice se zároveň Lomyšovi zvyšuje dovednost, kterou používá při sesílání. Maximálně tedy smí ovládat 6 Znamení s Výbornou (+3) dovedností. Doba vyvolání závisí na režimu seslání - v základu je určena číslem před lomítkem; alternativní seslání se řídí číslem za lomítkem a stojí dvě many místo jedné.

Aard

Dosah: 3 sáhy (čím blíž, tím silnější, lineární závislost)

Vyvolání: 0/

Popis:

Základní režim: Jednoduchý výboj vzduchu (nebo vody), který je vrhnut určitým směrem. Lze ho využít k bezpečnému otevřání dveří, podrážení nohou, vření prachu atp. Jako přímý fyzický útok se nevyužívá, není tak silný. Lze ho použít v nulovém kole během další akce (např útoku) pro Rozhození či Ztráty

rovnováhy - v takovém případě si protivník hází na Kondici či Mobilitu proti Lopříšově seslání, při výhře získává Lopříš jednorázové Posílení.

Alternativní režim:

Igni

Vyvolání: 0/2

Popis:

Základní režim: Toto znamení se využívá při zapalování ohně, svíček, pochodní. Lze použít i na efektní triky. V žádném případě nefunguje jako ohnivá koule, či plamenomet. Podle počtu použitých vyvolání lze zvyšovat výsledek - např. lze použít jako lucernu, za cenu 1 vyvolání / 2 kola atp. V boji proti nestvůrám štíticích se ohně se se zapáleným Ignem budou od Lopříše tyto bytosti držet dál. Při pokusu o intimidaci (např. dovedností Provokace) získává Posílení Stříbro na upíry. Přirozeně, perfektně se hodí pro zapalování hydřich hlav, což lze provést v nulovém kole po úspěšném útoku.

Alternativní režim: Prostě fajrbol. Hodnocení zbraně +2, ignoruje nemagickou zbroj.

Quen

Vyvolání: 1/1 (při plné obraně)

Popis:

Základní režim: Quen slouží jako první vrstva obrany před útoky. Zaklínač ji sesílá před bojem, kouzlo pak pohltí první libovolný zásah - ať už stres s posunem 1, nebo extrémní následek.

Alternativní režim: Lopříš alternativní režim Quenu používá při plné obraně. Zhmotní před sebou (a vsemi, kdo jsou za ním) průhledný štít velikosti pukléř/umbo/mandle, čímž je mu jednak umožněno používat Boj při obraně proti Střelbě, druhak k tomuto získává bonus +1/+2+/+3. Velikost štítu je určena mírou úspěchu, a to 0/+2/+5. V obraně proti útokům zblízka mu alternativní Quen výhodu neposkytuje, nejdenná-li se o situaci, během které lze dělat např. jinou činnost druhou (či další? B) rukou.

Heliotrop

Vyvolání: 0/1 (při plné obraně)

Popis:

Základní režim: Poslední Lopříšovou snahou, než na něj dopadne ohnivá koule, blesk, či magický výboj, je načrtout ve vzduchu Heliotrop. Díky němu může odrazit či pohltit kouzlo. Výsledek záleží na MÚ, viz tabulka. Porovnává se dovednost sesílání Lopříše vs Čaroděje

Míra úspěchu
Výsledek
<0
Zásah za MÚ, nebo zásah někoho jiného
0
Lopříš získává otřes
>0
kouzlo odraženo bezpečně pryč

Alternativní režim: What doesn't kill makes you stronger
 - Netvorobijec tváří v tvář magii usoudí, že nejlepší možnost se jí vyhnout jí prostě použít sám. Při plné obraně (tedy s patřičným bonusem +2) se může svojí dovedností Znamení bránit kouzlům a v případě, že uspěje, nepřítelovo kouzlo pohltí. Obnoví si tak tolik políček many, jaký byl stupeň seslaného kouzla (Ohnivá koule je +2, Blesk z čistého nebe +5 atd.).

Yrden
 Vyvolání: 1/3
 Popis:
 Základní režim: Jedno z mocnějších zakletí, kterou Lomyš používá, chce-li se svým protivníkem zaklesnout do bojového tance, či před ním naopak ochránit neprofesionály. Lopříš opíše ve vzdachu kružnici, která se později zhmotní ve sféru. Každá myšlenková bytost se z této arény nemůže dostat ven, stejně tak se nedokáží dostat dovnitř. Tato kopule je samozřejmě prolamitelná, její výdrž závisí na MÚ. Maximální poloměr této sféry je určen tabulkou.

Alternativní režim: Zaklínač precizně volí formulaci Yrdenu tak, aby z vzniklého magického pole vytěžil maximum. Jakékoliv projektily magické (příšerácké) povahy, jsou polem zpomenuty, všechny postavy v kopuli Yrdenu se ocitají pod ochranou fialova a pasivně získávají hodnocení zbroje +1 proti těmto útokům (kromě možnosti standardně s aspektem pracovat). Naopak, útoky zvnitřku nemagické nepříšerácké povahy jsou polem zepištěny, získávají tedy bonus +1 k hodnocení zbraně.

MÚ
Maximální poloměr (sázích)
0 -1
4
2 -3
6
4 +

Lebeňák

Vyžadovaný aspekt: V

Prerekvizita: Dobrá Vůle, Dobrá Kondice

Popis: Kdo příliš zírá do propasti... Z Lovce se stane Velmistr a jako takový podstupuje finální proměnu - získává nového symbionta. Při děsivém rituálu se Lopříšovi načne lebka a ta je nahrazena Lebeňákem. Lebeňák umožňuje Lopříšovi nezprostřed-kovaně komunikovat s bytostmi ze Stínového světa - okamžitě je do jeho zraku zahrnuta perfektně schopnost vnímat myšlenkové bytosti. Stejně dokáže hlubokou meditací odhrnout Stříbrný závoj a své vědomí přemístit do Stínového světa, rodištěm všech myšlenkových bytostí. Proniká tak přímo k problematice svého povolání a dokáže střety s nestvůrami řešit mnohem efektivněji - stane se z něho vyjednávač, výhružník, soudce a kat v jedné osobě. Při střetu s bytostmi ve Stínovém používá relevantní dovednosti - ať už sociální či fyzické.

Emocionální guru

Válečnické speciality

Odhad zbraně/zbroje (I)

Vyžadovaný aspekt: I

Prerekvizita: Slušná Bojová dovednost, Průměrné Vyšetřování Postava dokáže určit parametry, princip zbraně/zbroje. Obtížnost závisí na tom, jaký přístup má ke zbrani (pohled, dotyk, boj). S dalším pozorováním se obtížnost zmenšuje

Válečný oř (I)

Vyžadovaný aspekt: I

Prerekvizita: Slušná Jízda

Další požadavky: kůň z dobrého chovu, určený k boji

Popis: Postava umí koně vychovat tak, že si ho najde, může umět speciální povely, být rychlejší či vytrvalejší, než je běžné atp.

Rychlé tasení (I)

Vyžadovaný aspekt: III

Prerekvizita: Slušná Bojová dovednost, Dobrá Pozornost, Dobrá Mobilita nebo Slušná Zlodějna

Popis: Nikdo nepřátelský postavu nezastihne jinak, než se zbraní v ruce (pokud tedy nějakou zbraň má).

Zteč (I)

Vyžadovaný aspekt: II

Prerekvizita: Slušná Mobilita

Popis: Válečník se rychlým sprintem (nebo naopak šikovnými kličkami) rychle blíží ke střelci, a tím mu sníží počet výstrelů na jeho osobu o 1.

Pevné zdraví (I)

Vyžadovaný aspekt: III

Prerekvizita: Dobrá Kondice

Popis: Postava získá jedno políčko stresu o hodnocení 2 navíc.

Obecné speciality

Grimoáry (I)

Prerekvizita: Gramotnost

Popis: Stínači dostávají přístup k starým svazkům o různých typech nestvůr. Hráč získává možnost si vypůjčit modulové Klíče bytostí astrálních.

Zaklínačské vybavení (V)

Popis: Lopříš velmistr je váženou osobou jak ve světě lidí, tak ve světě Lovců. Získává přístup k vysoce specializovanému zaklínačskému vybavení, které se perfektně hodí k jeho práci. Ve městech a jiných místech smí navštívit obchody, které toto vybavení prodávají, stejně tak jako za bod osudu kdykoliv vhodný předmět "vytáhnout z batohu" - svěcenou vodu, chránič na krk, zrcadlo apod.

Bylinkářství (N)

Popis: Funguje jako standardní dovednost Medicína - umožňuje sbírat bylinky a z nich připravovat masti, výluh a další, zároveň lze použít jako improvizovanou první pomoc, je-li proto vhodné prostředí a narativ.

Bylinky

Lovci přízraků používají v boji mnoho prostředků, mezi něž patří i různé bylinky. Mezi nejpoužívanější patří bylinky proti

myšlenkovým bytostem, kterými potírají své zbraně či si na ně tyto bylinky přivazují. Dále využívají bylinky odstraňující působení různých kouzel, prokletí či paralýz, na které jim nesstačí jejich schopnosti. Vcelku se jedná o bylinky jedovaté, které ovšem dokáže lovec přízraků bez problému přežít. Ne všechny látky je ovšem schopen zneutralizovat hned od začátku, a proto je vždy za názvem rostliny číslo, udávající příslušnou úroveň, od které ji může bezpečně využívat. Cena je jen orientační, protože tyto rostliny nejsou běžně k dostání. Na konci popisu je uvedeno zranění, které utrpí obyčejný člověk či lovec přízraků nemající dostatečnou úroveň. Tento seznam je jen orientační a PJ může obdobně vytvářet další látky. Lovec přízraků je schopen zpracovat zde uvedené bylinky pro použití.

Arka polární

Sklizeň: celý rok

Použitelná část: květy

Výskyt: oblasti s nízkou teplotou

Nalezení: 1 × 5

Cena: 10 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 2 dny

Z bílých květů se dělá čaj, který odstraňuje následky paralýzy.

Účinkuje i na nej závažnější paralýzy, a proto je velmi hojně využívaná.

Trvání 5 kol/ihned.

Blatan

Sklizeň: podzim

Použitelná část: listy

Výskyt: bažinaté oblasti

Nalezení: 2 × 10

Cena: 5 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 3 dny

Listy se v surové podobě žvýkají a pomáhají očistit duši i tělo.

Po 10 minutách žvýkání se odstraní tolik bodů únavy, kolik činí odolnost postavy.

Trvání 3 kol/ihned

Fiwari

Sklizeň: po celý rok

Použitelná část: stonek

Výskyt: pláně

Nalezení: 2 × 20

Cena: 30 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 1 den

Spolu s několika dalšími, lehce sehnatelnými látkami (5 md) se vytvoří zelená směs, která nevábně vypadá i chutná. Dokáže ovšem mnohonásobně zrychlit léčivý proces. Sama si ovšem také bere živiny z těla, a proto je nutné po použití živiny opět doplnit. Léčí 5–30 životů, zároveň ovšem přidává 2–12 bodů únavy.

Odl 12 2–12 bodů únavy/4–24
bodů únavy, trvání ihned/1 kolo.

Hatrba vlkodlačí

Sklizeň: při úplňku

Použitelná část: kořeny

Výskyt: dna vyschlých řek

Nalezení: 1 × 5

Cena: 200 zl (12 kořenů)

Četnost: 1 měsíc

Drcené kořeny hatrby pomáhají proti nemoci zvané lykantropie.■

Při včasnému užití je pravděpodobnost nakažení téměř nulová.

Při pravidelném používání je možno omezit přeměny ve vlka o úplnících (první fáze nemoci) a nakonec úplně vyléčit. Při používání ve druhé fázi nemoci je omezení přeměny jen částečné,■ záleží na vůli léčeného. Třetí fázi nelze léčit.

Trvání 1 hodina/ihned.

Lavelaj královský

Sklizeň: na konci léta

Použitelná část: celá rostlina

Výskyt: deštné pralesy

Nalezení: 3 × 5

Cena: 50 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 2 dny

Vývar z této nahnědlé rostliny dokáže odstranit jedovaté látky z těla či aspoň jejich větší část. Nevýhodou je, že zřeďuje krev, což by normálního člověka po několikátém užití zabilo.

Petro daleký

Sklizeň: brzy z jara

Použitelná část: listy a květy

Výskyt: údolí v Zelanských vrchách

Nalezení: 2 × 10

Cena: 35 zl (svazek 12 rostlin)

Četnost: 2 dny

Drcené květy a listy se zalijí vařící vodou a tím vznikne odvar, který pomáhá proti temným kouzlům. Kdo ho vypije, ten se

zbaví působení všech kouzel černé magie a příštích 12 hodin na něj nebudou působit.
trvání ihned/10

Siltavia

Sklizeň: po celý rok
Použitelná část: celá rostlina
Výskyt: téměř všude
Nalezení: 3 × 70
Cena: 5 st (svazek 12 rostlin)

Četnost: 12 hodin” Tato rostlina se uchytí téměř všude, kde je dostatek slunce. Vodu čerpá přímo ze vzduchu, takže kromě pouští ji lze najít kdekoli. Její výrazné rudé listy jsou vidět už z velké dálky.

Zkušenější lovci přízraků se o ní nezajímají, těm mladším může přijít vhod. Dokáže posílit smysly celého těla a tím zabránit nepříjemnému překvapení.

Vertika ansala

Sklizeň: zimní slunovrat
Použitelná část: plody
Výskyt: silná ranga
Nalezení: 1 × 5
Cena: 200 zl (1 plod)
Četnost: 10 dní

Tato rostlina, která má magické účinky, je velice žádaným zbožím. Alchymisté oceňují její magickou energii (500–700 magů) a lovci přízraků její schopnosti. Snědením jednoho plodu této rostliny se stane lovec přízraků naprosto neviditelný pro myšlenkové bytosti na 6 hodin. Tato rostlina velmi pomáhá při boji s nižšími myšlenkovými bytostmi.

A.4 Edenův bratr

Organizace pod hlavičkou státu cílem je elitní organizace experiment, povedl se využití propojení dvojčat

Mechanismus kouzel

Postava s příslušným aspektem získává za každý další získaný body aury zdarma. Na první úrovni aspektu získá zdarma bod aury 1. stupně, za druhý aspekt bod aury 2. stupně atd. Za každý jeden investovaný dovednostní bod se zvýší aura o jeden

bod a Edenův bratr si odemkne 2 kouzla. Bonus k hodu při kouzlení odpovídá úrovni aspektu (na prvním aspektu je bonus 0, na druhém +1 atd.)

Válečnické věci + Posílení

Odhad zbraně/zbroje (I)

Dovednost:

bojová dovednost – slušná,
zkoumání – průměrné.

Postava dokáže určit parametry, princip zbraně/zbroje. Obtížnost závisí na tom, jaký přístup má ke zbrani (pohled, dotyk, boj). S dalším pozorováním se obtížnost zmenšuje.

Edenův bratr zjistí slabinu zbraně/zbroje. Bojovník se může rozhodnout zaútočit na tuto slabinu, při úspěchu nezraní nositele, ale způsobí větší poškození předmětu.

Válečný oř (II)

Dovednost:

jezdectví – slušné

Další požadavky: kůň z dobrého chovu, určený k boji

Postava umí koně vychovat tak, že si ho najde, může umět speciální povely, být rychlejší či vytrvalejší, než je běžné atp.

Pomocí telepatických schopností zbraně může Edenův bratr udělit koni jednoduchý příkaz shrnutý v jedné větě. Například: "Jdi tam a čekej dokud nepřijdu". Jaký příkaz splní a jaký už nezávisí na MU.

Zastrášení (II)

Dovednost:

zaujmout pozornosti – slušné nebo klam – slušný

Požadavky: jakákoliv zbraň

Bojovník nepřátele znejistí, nebo přímo přesvědčí, že by z boje s ním nevyšli bez újmy, takže se střetu raději vyhnou. Postava zároveň s akcí útok použije na cíl dovednost zastrašení. Hází si proti vůli cíle. Pokud se jí hod povede, cíl se stane nejistým, toto kolo nejistá postava nezaútočí a má -1 ke všem hodům proti postavě. Pokud válečník uspěje s MU 3 a více, cíl vystraší a ten opustí boj.

Po použití tohoto posílení se může bojovník pokusit vystrašit až skupinu 3 nepřátele. Nebo toto posílení může použít ve chvíli, kdy se mu už jednou podařilo cíl vystrašit, čímž způsobí, že sníží hranici na úplné vystrašení na MU 1.

Improvizace v krvi (III)

Dovednost

bojová dovednost související s improvizovaným bojem – dobrá Bojovník smí přezbrojit (za zbraň v okolí) v nulovém čase (pokud je jeho nová zbraň přiměřeně po ruce, nebo pokud to dokáže dobře vysvětlit).

Edenův bratr smí po zaplacení aury přivolat svoji zbraň až ze vzdálenosti jednoho kola sprintu. Pokud zbraň není přístupná (schovaná, pod něčím) je třeba ověření hodem.

Taneční parket (III)

Dovednost:

mrštnost – dobrá

Postava získává bonus +1 k obraně, používá-li u toho mrštnost.

Nesmí mít zbroj těžší než je kožená.

Bojovník smí udělat akrobatický kousek hodný akčního filmu - efekt je ekvivalentní s použitím bodu chi u bojového monka.

Rychlé tasení (III)

Dovednost:

bojová dovednost – slušná,

obezřetnost – dobrá,

mrštnost – dobrá, nebo kapsářství – slušné.

Nikdo nepřátelský postavu nezastihne jinak, než se zbraní v ruce (pokud tedy nějakou zbraň má).

Předvídavost (IV)

Dovednost:

obezřetnost – dobrá

Šermíř nahlásí během boje dvě akce a při lámání chleba určí jednu z nich. Při prvním kole může mít bojovník otřesení.

Šermíř smí provést dvě akce během jednoho kola.

Boj proti přesile (VI)

Dovednost:

bojová dovednost – výborná,

mrštnost – výborná nebo odolnost – výborná.

Další požadavky: víc nepřátel

Pro mistry boje přestávají platit obvyklé hranice. Bojovník nedostává žádný postih za přečíslení, ale za obklíčení (popř. útok do zad) ano

Z Edenova bratra se stane totální mašina na krájení a nedostává tak postih ani za obklíčení, ani za útok do zad.

Znamení

Zostření smyslů (I)

Trvání: 1 scéna

Magická podstata zbraně podpoří přirozené smysly bojovníka a činí je nadlidsky přesnými. Bratr tak lépe vidí (i v noci), slyší neslyšitelné a po hmatu rozezná králíka od zajíce stejně dobře jako svíčkovou od smrtícího jedu.

Infravidění (I)

Trvání: 1 scéna

Zbraň propůjčí nositeli infravidění, totožné, jako má trpaslík. Je tedy schopen rozeznat tepelné stopy bytostí, nevidí ale přes objekty.

Mentální štít (II)

Trvání: viz popis

Mysl bojovníka je magicky zpevněna bratrem ve zbrani. Tento bonus platí proti jakémukoliv pokusu o vniknutí do mysli (libovolného povolání), jako je mentální úder, čtení myšlenek, suggesce atd. Základní bonus je +1, bratr se ale může rozhodnout bonus zvýšit na úkor trvání - co o řádek nižší doba trvání, to další bonus +1.

MU

Doba trvání

0-1

4 kola

2-3

6 kol

4-5

souboj

6 a více

do konce sezení

Extra síla (II)

Trvání: 1 kolo (akce)

Bratr napne své síly a pro jednu akci dokáže nepředstavitelné. Může vyrážet dveře, zvedat balvany, držet jednou rukou komarády... Při použití v boji způsobí jednorázový bonus +1 k hodnocení zbraně.

Ignorace bolesti (III)

Trvání: 6 kol (viz popis)

Bratr se naučí lépe využívat svojí životní energii a dokáže se tak

naplno soustředit na boj, nevnímaje zranění. Dle MU může ignorovat až 3 typy zranění (otřes, lehké zranění, těžké zranění). Za každé snížení doby trvání o dvě kola si bratr může zvýšit MU o 2 a naopak - za snížení MU o 2 si smí zvýšit dobu trvání o dvě kola.

MU

Počet ignorovaných typů zranění

0-1

1

2-4

2

5 a více

3

Falešná smrt (III)

Trvání: dle MU

Bojovník umí přelévat esenci života mezi sebou a zbraní, čímž dokáže fingovat smrt. Vezme-li mu v průběhu předstírání smrti někdo jeho zbraň, zkrátí se doba trvání na polovinu (tedy pokud mu někdo zbraň odcizí po tom, co byl více než polovinu v předstírané smrti, ihned se probere!). Navíc smí každé kolo hodit na Kondici a odškrtnout si taková políčka stresu, aby součet jejich velikostí byl nejvýše MU (s pastí 0).

MU

Doba trvání

0-1

6 kol

2-4

scéna

6 a více

libovolně, maximálně do konce sezení

Stínové zranění (IV)

Trvání: viz popis

Bratr může toto znamení použít dvěma způsoby - při úspěšném útoku, chce-li jeho efekt posílit, nebo naopak při neúspěšném útoku, ve snaze dosáhnout alespoň něčeho. Při úspěšném útoku ošálí meč zraněného a ten si bude myslit, že byl velice vážně zraněn. Cíl si hází na vůli proti aspektu útočníka a je "zraněn" za rozdíl. Toto zranění ale není opravdové, není škrtnuto v tabuľce a nedá se ho zbavit ani lektvarem. Projevují se ale jako běžné následky - tedy aspekt s volným vyvoláním a vše další. Úplně stejně může Bratr postupovat v případě nepodařeného

útoku. . Stínová zranění mizí stejně rychle jako ta běžná (těžké může odpadnout rychleji, uvědomí-li si terč, že ve skutečnosti není zraněn)

Šestý smysl (IV)

Trvání: dle MU

Živoucí zbraň poskytuje svému společníkovi informace o okolí. Získává pro dobu trvání aspekt Šestý smysl s volným počtem vyvolání odpovídající pravidlům. Nemůže se tak stát, že bude překvapen útokem ze zad, při porovnávání (např. proti pastím) smí tento aspekt vyvolat. Varuje pouze před nebezpečím.

MU

Doba trvání

0-1

nejbližší podnět

2-4

4 kola

6 a více

scéna

Výkřik (V)

Trvání: okamžitě

Bratrova zbraň vyšle telepatický výkřik, který ochromí všechny bytosti v okruhu 5 m. Ty si hodí na vůli - neuspějí li, jsou mentálně omráčeni na 1k6 kol. Na začátku každého kola si hází na vůli, hodí-li na kostkách více, než hodil Bratr původně, proberou se. Počínaje druhým kolem získávají každé kolo k tomuto hodu bonus +1.

Berserk (V)

Trvání: scéna

Toto znamení dodá Bratrovi dávku mixu sebevědomí a agrese, které způsobí, že si bude připadat neporazitelný a bude tak i navenek působit. Získává na scénu aspekt Berserk, který může jednou zdarma vyvolat a k němu i bonus na Zastrašení dle MU.

MU

Bonus k zastrašení

0-2

+1

3-5

+2

6 a více

+3

Vysaj sílu (VI)

Trvání: souboj

Bratr se zaměří na jednoho protivníka, kterého očaruje, ten si hází na vůli. Za veškeré způsobené zranění protivníkovi se Bratr léčí, plus si přidává bonusové životy. Dle svého původního MU se Bratrovi navýšuje MU do každého útoku, nicméně zraní pouze za původní útočné MU. Svůj vyléčený podíl získá tak, že k mříe způsobeného zranění připočte bonusové MU - toto "zranění" odpovídá maximálnímu možnému vyléčenému políčku bratra.

MU

Bonusové MU

0-1

0

2-4

+1

5 a více

+2

Antimagická zbraň (VI)

Trvání: scéna

Bratr ve zbrani využije svůj plný magický potenciál a způsobí, že zbraň bude krájet magická pole jako máslo. Protivníci si nepočítají hodnocení zbroje způsobené magii, magické štíty, ani magicky zpevněné zbroje.

Rychlá smrt

Bleskový útok (I)

Ed smí zaútočit tak rychle, že většina nepřátel nepostřehne jeho pohyb. Smí použít dovednost Pozornost k provedení Bleskového útoku na nepřítele v téže zóně, tedy jako kdyby používal běžnou dovednost Boj. To ho stojí políčko stresu (či následků) a k tomu na sebe umisťuje aspekt Multitasking s jedním volným vyvoláním.

První rána (II)

Na začátku souboje, kdy má Ed jednat jako první (tedy má nejvyšší Pozornost), smí provést na kohokoliv Bleskový útok bez nutnosti platit stres jako akci navíc.

Protego (II)

Kdykoliv, kdy Ed uspěje se stylem na obranu, smí získané

posílení použít na provedení Bleskového útoku bez nutnosti platit stres jako akci navíc.

Zawardo (IV)

Ten pak získává aspekt Zrychlený na scénu, díky kterému má vždy: bonus +2 při porovnávání Pozornosti pro potřeby určení iniciativy v konfliktu

na začátku každého kola se přemístit na libovolnou sousední zónu, nebrání-li mu v tom aspekt prostředí

za zaplacení bodu osudu smí provést dvě akce v jednom kole, jako kdyby byl dvěma hráči zároveň, tedy, např. v případě, že se proti němu protivník se stylem ubrání, získává proti Edovi posílení

Adrenalin rush (III)

Ed dokáže silou vůle ovládat vyplavování adrenalinu ve svých nadledvinkách a tím si odstranit zaškrtnutá polička stresu. Hodí si na vůli a obnoví si taková polička stresu, aby součet jejich velikostí byl nejvýše roven MÚ (s pastí 0). Tím ale své tělo vytěžuje více, než je schopno dlouhodobě snášet a musí si tedy hodit i na Kondici. Pokud je hod na Vůli nižší, umístí na sebe Ed aspekt Víra v ledvina.

Tanec s čepelí (V)

V euforii z rychlého pohybu a umírajících nepřátel se Edovi do krevního oběhu vylévá nadzemské množství katecholaminů, což má za následek rychlosť. Za každého nepřítele, kterého zabije Bleskovým útokem získává další Bleskový útok zdarma jako akci navíc bez nutnosti platit stres.

A.5 Subotamský mnich

Válečnické speciality

Bylinkářství

Vyžadovaný aspekt: I

Popis: Funguje jako standardní dovednost Medicína - umožňuje sbírat bylinky a z nich připravovat masti, výluh a další, zároveň lze použít jako improvizovanou první pomoc, je-li proto vhodné prostředí a narativ.

Rychlé tasení

Vyžadovaný aspekt: III

Prerekvizita: Slušná Bojová dovednost, Dobrá Pozornost, Dobrá Mobilita nebo Slušná Zlodějna

Popis: Nikdo nepřátelský postavu nezastihne jinak, než se zbraní v ruce (pokud tedy nějakou zbraň má).

Zteč

Vyžadovaný aspekt: II

Prerekvizita: Slušná Mobilita

Popis: Válečník se rychlým sprintem (nebo naopak šikovnými kličkami) rychle blíží ke střelci, a tím mu sníží počet výstřelů na jeho osobu o 1.

Taneční parket

Vyžadovaný aspekt: II

Prerekvizita: mobilita – dobrá

Popis: Postava se může pokusit v nulovém kole přesunout do vedlejší zóny. Hází si standardně na past (akce Překonání) a uspěje-li, v témež kole se do zóny přesune. Platí všechny výsledky akce Překonání.

Předvídavost

Vyžadovaný aspekt: IV

Prerekvizita: obezřetnost – dobrá

Popis: Šermíř nahlásí během boje dvě akce a při lámání chleba určí jednu z nich.

Boj proti přesile

Vyžadovaný aspekt: VI

Prerekvizita: bojová dovednost – výborná, mrštnost – výborná nebo odolnost – výborná.

Další požadavky: víc nepřátele

Popis: Pro mistry boje přestávají platit obvyklé hranice. V případě, že bojuje proti více nepřátelům, nemohou použít Týmovou akci - musí s ním bojovat každý zvlášť.

Sart

Zázraky

Mechanismus zázraků

Zázraky se používají za seslání. Kněz na každé úrovni aspektu obdrží ke každému zázraku nižší úrovně než je jeho dosavadní aspekt jedno seslání zdarma. Za každé další platí dovednos-

tní. Zázraky se zpravidla sesírají v nulovém kole, není-li řečeno jinak.

Krátkodobé modlitby (5)

Nápaditý boj

Seslání: 0

Popis: Subotam si obtiskne do mozku pozorované pohyby a získává tak možnost zkopírovat libovolnou fintu, kterou uvidí; tu pak smí sam použít. Může si jí taktéž držet v paměti do prvního použití; stejně tak ji může vypozorovat přímo v boji.

Odhad soupeře

Seslání: 0 pokud kněz vyhraje iniciativu/1

Popis: Kněz zrakem svého boha prohlédne soka. Hodí si na svoji Pozornost proti protivníkově Klamu. V případě úspěchu pak odhalí jeho bojový aspekt a dokáže-li vhodným narativem popsat, jak ho využije pro získání výhody, má na něj jedno volné vyvolání. Lze použít na každého nepřítele jednou/souboj.

Krátkodobé obřady (4)

Dorovnej šance

Seslání: 0

Popis: Bůh boje po prosbě kněze sejme negativní aspekt spojený s bojem z postavy (vlastní či cizí). Kněz si hodí na vůli proti MÚ, která negativní aspekt na postavu umístila a vyhraje-li, aspekt je sejmut, je-li jednorázový.

Neviditelnost

Seslání: 1

Popis: Kněz se zakryje roušku neviditelnosti. Na scénu se stane neviditelným; pro mechanické porovnávání má aspekt Neviditelný a bonus +1 na relevantní dovednosti. V boji neviditelnost končí.

Naopak, v průběhu boje může tímto zázrakem svoji zbraň učinit neviditelnou. Ta pak získává aspekt Smrt z neznáma (bez volného vyvolání) a pasivní bonus +1 k hodnocení zbraně.

Dlouhodobé modlitby (3)

Šampión bohů

Seslání: 0

Popis: Seš kněz boha války. Chápeš. Po seslání zázraku se kněžímu obnoví všechny políčka stresu a získá bonusové políčko drobného (+2) a mírného (+4) následku a k tomu se kněžímu neutralizují všechny DoT efekty jako Krvácení, Otrava. Trvá celou scénu.

Heroismus

Seslání: 0

Popis: Pořád seš kněz boha války. V případě, kdy osudí není na tvé straně - nepřátel je mnohem více, jste v bezradné situaci apod. (podrobnosti na uvážení PJ), Gor si uslintne a dá ti, co potřebuješ. Získáváš aspekt Heroismus s jedním volným vyvoláním, který je použitelný např. pro strhnutí davu, zasrašení apod., bonus +1, který smíš do konce scény přiřadit libovolné dovednosti, a nakloníš si osud zpět k sobě - získávaš 2 body osudu. V případě krajní nouze: Subotam se rozhodne, že toto je vhodná chvíle skončit. Sešle Heroismus, a dokud svůj úkol nesplní, nemůže zemřít. Je na rozhodnutí PJ, zdali se souboj odehraje mechanicky, či jestli bude zajímavější jej pouze odvyprávět. V případě, že se Subotam pro tuto možnost rozhodne, nesmí používat žádné Gorovy zázraky (jeho přízeň si vyčerpá), dokud jej osobně nenavštíví v jeho zahradě ve Stínovém světě.

Dlouhodobé obřady (2)

Požehnání v boji se zlem

Seslání: 1 (mimo boj)

Popis: Subotam provede rituál a připraví se a své spolubojníky tak na nadcházející souboj s temnou stranou síly. Každý zúčastněný dostane bonus +2, který smí přerozdělit do posílení svého Hodnocení zbraně či zbroje. Trvá celou scénu.

Posílení vlastnosti

Seslání: 1 (mimo boj)

Popis: Subotam provede rituál a připraví se a své spolubojníky tak na nadcházející souboj s temnou stranou síly. Každý zúčastněný dostane bonus +2, který smí přerozdělit do posílení svých dovedností.