

Legendy Armandie

Brány Armandie

Stolní narativní hra „na hrdiny“
pravidla hry

Verze VI

Někde na půl cesty mezi pravdou a lží žijí příběhy. Příběhy malé i velké, smutné i veselé, dobré i špatné. Armandie je dávnou zemí, zemí příběhů, pestrých a barevných. Tato kniha Vám umožní stát se nejen jejich tvůrci – naučí Vás v příbězích žít. Vejděte do těch krajů, poznejte zašlou krásu zdejších legend. Aramon, pán větru, Vám bude dobrým průvodcem na vašich cestách.

Poděkování: Bublovi, Václavovi, Hanzovi, Kadaverovi, Rithisovi, Jersonovi, Bifimu, Markusovi, Engimu, Zajícovi a Kačence za příspěvky, testování či disputace.

OBSAH

Obsah	2	Minulost postavy.....	21
Úplné začátky	5	<i>Osudy</i>	21
Dějmistr a hráči.....	5	<i>Prostředí</i>	22
Armandský svět.....	5	<i>Společenské vrstvy</i>	22
Doplňky.....	5	<i>Majetek</i>	22
Konvence	6	<i>Jméno</i>	23
Pojmy.....	6	Charakter postavy.....	23
Typografie.....	6	<i>Temperament</i>	23
Štěstěna.....	6	<i>Maska</i>	23
Hodnocení.....	7	<i>Motivace</i>	24
Jednotky.....	7	<i>Zásady a zvyky</i>	24
Zaokrouhlování.....	7	<i>Postoje</i>	24
Zkratky.....	7	<i>Vztahy, přátelé a družina</i>	24
Herní mechanismy	8	Vzhled postavy.....	25
Hraní rolí.....	8	Cesty.....	25
<i>Metaherní informace</i>	8	<i>Cesta meče</i>	25
Promluva.....	9	<i>Cesta lesa</i>	25
<i>Popis</i>	9	<i>Cesta města</i>	26
<i>Přímá řeč</i>	9	<i>Cesta mysli</i>	26
Ověřování.....	10	<i>Cesta smyslů</i>	26
<i>Kdy ověřovat</i>	11	<i>Cesta duše</i>	26
Průběh hry.....	12	Povolání.....	27
Postava	13	Dovednosti.....	27
Koncept.....	13	<i>Dostupnost</i>	27
Národ.....	13	<i>Učení se dovednostem</i>	27
<i>Člověk</i>	13	<i>Tělesná zdatnost</i>	28
<i>Krondir</i>	14	<i>Bojové dovednosti</i>	29
<i>Podzemník</i>	15	<i>Dovednosti k boji</i>	30
<i>Veren</i>	16	<i>Bojové fity</i>	30
<i>Skřítek</i>	17	<i>Mistrovství ve střelbě</i>	31
<i>Woss</i>	17	<i>Znalosti</i>	31
<i>Zvláštní schopnosti národů</i>	18	<i>Umění</i>	32
Vlastnosti.....	18	<i>Řemesla</i>	33
<i>Odvozené vlastnosti</i>	19	<i>Společenské dovednosti</i>	34
Zdraví.....	19	<i>Život v přírodě</i>	35
<i>Zranění</i>	20	<i>Odolnost</i>	36
<i>Speciální druhy zranění</i>	20	<i>Pohyb ve městě</i>	36
<i>Léčení</i>	21	<i>Puštíkovy fity</i>	37
<i>Nemoci</i>	21	<i>O magii</i>	37
Karma.....	21	<i>Útočná magie</i>	38

<i>Mimooohnisková magie</i>	39	Odpočiněk a léčení.....	54
<i>Černá magie</i>	40	Nošení předmětů.....	54
<i>O lučbě</i>	40	Jídlo a voda.....	54
<i>Lahvičky</i>	41	Dějmistr	56
<i>Lektvary</i>	41	Než začnete.....	56
<i>Dokonalé smysly</i>	42	<i>Prostředí a úpravy pravidel</i>	56
<i>O bozích</i>	43	<i>Tvorba postav</i>	56
<i>O efektech</i>	43	Příprava hry.....	56
<i>Elementární efekty</i>	43	<i>Koncept</i>	57
<i>Bílé efekty</i>	44	<i>Logika a uvěřitelnost</i>	57
<i>Obranné efekty</i>	44	<i>Motivace</i>	57
<i>Psychické dovednosti</i>	45	<i>Stavba příběhu</i>	57
<i>Hlas</i>	45	<i>Vnitřní konflikt</i>	59
Vývoj postavy.....	46	<i>Mezníky</i>	59
Hraní postavy.....	46	<i>Cizí postavy</i>	59
Hraní v družině.....	46	<i>Poklady a cennosti</i>	60
Vybavení	47	<i>Sťídmost</i>	61
Peníze.....	47	Hraní hry.....	61
Výstroj.....	47	<i>Promluva</i>	61
Zbraně.....	48	<i>Hraní CP</i>	62
Zbroj.....	49	<i>Scény a činnosti</i>	62
Štíty.....	49	<i>Práce s časem</i>	63
Scény a činnosti	50	<i>Napětí</i>	63
Boj.....	51	<i>Ceny</i>	63
<i>Průběh boje</i>	51	<i>Prostor pro hráče</i>	64
<i>Zranění</i>	52	Po hře.....	64
<i>Zvláštní druhy útoků</i>	52	Quick sheet	65
Společenský konflikt.....	53	Rejstřík	65
Pohyb a cestování.....	53	Deník postavy	66
Hledání.....	54	Náčrt příběhu	69

Když v Armandii ráno vychází slunce a začínají zpívat první ptáci, Krondivové procitají ve svých stromových obydlích, gairinové vylézají ze slují, wossovové se vydávají na lov a lidé roztahují své rybářské sítě. Vereni začnou zpívat a jejich hlas se rozléhá po planinách na severu. Skřítci - gnomové procházejí lesní pěšinou, nesou své obětiny jako poděkování paní lesů.

Hluboko v horách na severu však slunce nesvíí. Běsové jsou za to vděční a když první, ještě studené, paprsky zabloudí v ta místa, schovávají se pod zem. Tam pak v neklidném spánku spílají dni a vyčkávají na chladnou noc, na čas, kdy temná mračna zahalí bolavé slunce a kdy se vydají loupit.

V lesích na východě pableskují motýlí křídla a plaší lesní tvorové, Vilichi a volchvové, spí v poklidném obětí kořenů stromů. Při úpatí zdejších hor prosvítají mezi stromy hladové oči vlků a dole v údolích se puštíci plíží ulicemi za svým každodenním chlebem.

Šumění vln uspává jižní břehy, z moře vyanou dávné vzpomínky na lodě a koráby, které zde kdysi připluly. Ozývají se hlasy lidí, kteří s očekáváním osídlili zdejší půdu, ale i křik a řinčení zbraní z válek, které následovaly. A že jich nebylo málo. Leč ze všech časů nejstrašnější, ze všech období světa Armandského nejtemnější, byly dny Dlouhé války, které uvrhly mnohá prastará umění v zapomnění. Byla pohřbena pravá víra a na mnoha místech světa byla prolévána krev. Zem chřádlá a umdlévala, lesy pustly a zavřely se. Ty, jež nestihla válka svou strašlivou silou sklátila nemoc či chudoba.

Ale nebylo dne bez naděje, drobné naděje, která se ukrývala ve všelikých srdcích a teprve nezměrná vůle a odhodlání ji probudila k životu, vzburcovala k boji a po malých krůčcích zahнала tmu zpět do stínů pod horami.

Nezbylo toho mnoho. Pár příběhů z dávných časů, hrstka moudrostí, pečlivě uchovávaná mistry cest, zlomky víry, kterých se chopili prostí vesničané a stvořili kulty, které v lidských srdcích nahradily hlad a touhu po poznání.

Ale některá místa Armandie přeci jen zůstala nedotčena. V lesích na jihu přečkal celý ten čas bez úhony národ z nejmenších. Leč právě těm nejmenším bylo souzeno nést břímě pravdy a právě oni jsou nyní jeho jedinými nositeli. Byli to skřítkové a jejich země zůstala nedotčená po několik set let.

To jsou však příběhy, které již dávno odezněly a málokdo vzpomene na ty časy. Nastal čas pro příběhy nové, neméně slavné...

Výňatek z Alweho toulek armandskou historií

ÚPLNÉ ZAČÁTKY

Legendy Armandie jsou o vytváření a prožívání **příběhů**. Jedná se o narativní hru založenou na **hraní rolí**. Je určena pro dva a více hráčů, přičemž jeden má úlohu **dějmistra** – vypravěče, který kočuruje příběh, vymýšlí zápletky, vypravuje a jedná za vedlejší postavy. Ostatní hráči představují jednu z hlavních postav v příběhu. Za ni hovoří, myslí a jednají. Společně pak hrají jakési verbální divadlo, jehož děj se odehrává v představách všech zúčastněných.

Abychom si princip hry lépe přiblížili, je potřeba rozlišit mezi dvěma „světy“ – světem **skutečným** a světem **Armandským**. Skutečný svět zahrnuje hráče a DM a spadají zde veškerá pravidla hry, kostky apod. Armandský svět je světem představ – fikční svět. Každý hráč zde představuje svou postavu, zde se odehrává příběh.

Při hraní mějte vždy na paměti základní premisu: **užívejte si příběh**.

Dějmistr a hráči

LA můžete hrát buďte v úloze Dějmistra nebo v úloze hráče. Úloha DM je o něco obtížnější a vyžaduje určité zkušenosti s hraním her na hrdiny. Podrobně ji popisuje kapitola Rádce dějmistra. Úlohou hráče ve hře je co nejvěrněji ztvárnit svou postavu. Hráči se společně s DM podílejí na vytváření příběhu, každý však jiným způsobem.

DM musí být při hře důsledný a vůči hráčům nestranný, jinak hra ztratí své kouzlo. Hráči by měli respektovat, že konečnou autoritou ve hře je DM.

Armandský svět

Během hry budete prožívat život své herní postavy, ale rovněž vnímat prostředí a atmosféru fiktivního světa. Toto prostředí má své vlastní přírodní zákony, historii, geografii atd. Svět připravený pro LA je popsán v knize Encyklopedia Armandia. Zhola nic Vám však nebrání vytvořit si svět vlastní nebo využít některý z mnoha existujících fikčních světů. Jak přizpůsobit pravidla hraní v jiném světě je podrobněji popsáno v části pro DM.

Doplňky

Je dobré užívat doplňky, které při hře pomáhají lépe se soustředit na Armandský svět: od stylové hudby, svíček, kostýmů přes hrací pomůcky – figurky či skutečné herní předměty (pergameny, prsteny, přesýpací hodiny, orny z kamínků atp.). Tyto doplňky by však měly být vybrány tak, aby netáhly pozornost od hry samotné.

Jak tedy začít? Nejprve je potřeba sehnat spoluhráče a rozdělit úlohy hráčů a DM. Pročtete si pravidla a vytvoříte postavy. DM vytvoří zápletku, hráči se sejdou a za pomoci herních mechanismů pak příběh společně odvíjí. Ke hře samotné postačí jen papír, tužka a alespoň jeden balíček karet štěstí nebo kostky.

KONVENCE

Nejprve se seznámte se základním herním pojmoslovím a herními konvencemi. Není jich mnoho, avšak jejich znalost je při hře klíčová.

Pojmy

Před samotným hraním je potřeba se obeznámit s několika základními pojmy, které nás budou provázet pravidly. Některé z nich budou podrobněji vysvětleny v dalších kapitolách.

Hráč - ten, kdo ovládá jednu z hlavních postav příběhu.

Dějmistr (DM) - vypravěč, hráč, který připravuje příběh, udržuje děj a jedná za CP.

Hraná postava (HP) – obraz hráče ve hře, smyšlený hrdina.

Cizí postava (CP) – vedlejší postava, většinou ji ovládá Dějmistr.

Vlastnosti - šest základních atributů, které určují každou postavu (síla, hbitost, odolnost, inteligence, všímavost a ka).

Roleplaying – neboli hraní rolí, způsob ztvárnění HP nebo CP.

Ověřování – herní mechanismus určený k vyhodnocování situací s nejistým vyústěním.

Obtížnost – míra náročnosti již představuje pevně stanovené číslo, má rozsah 1-12.

Hodnocení – celková šance na úspěch.

Dovednosti - souhrny znalostí a vědomostí.

Iniciativa – ověření HBI (viz kapitola Boj).

Tažení, příběh, epizoda, scéna, kolo – časové úseky hry (viz kapitola Příběh).

Typografie

V textu pravidel užíváme několik typografických konvencí: Texty psané kurzívou jsou vždy příklady, zásadní pojmy bývají zvýrazněny tučně a důležité informace bývají ohraničeny rámečkem. Rámečky mohou mít ikonu - dle povahy jejich obsahu je to buď kniha symbolizující doporučení vztahující se k příběhu a jeho atmosféře nebo štít s tvářičkou pro rady ohledně hraní rolí (o tom viz níže). Na konci některých kapitol naleznete shrnutí, to je podbarveno šedě.

Štěstěna

Vrťavá štěstěna je ve hře reprezentována šestatřiceti kartami štěstí, přičemž každá má svou číselnou hodnotu (0, 1 nebo 2). Když je hráč vyzván, aby zkusil své štěstí (aby si „lízнул“), jednoduše vytáhne z balíčku daný počet karet a sečte jejich hodnoty.

Karty štěstí lze jednoduše nahradit například obyčejnými kostkami (ideální počet je 12), kdy hodnoty 1 a 2 představují nulu, 3 a 4 jedničku a 5, 6 dvojku. Z hodu pak vždy vyřadíte ty kostky, na nichž padlo 1 nebo 2, spočtete kostky, na nichž je 3 nebo 4, zbylé kostky znásobíte dvěma a máte výsledek hodu. Kostky lze rovněž snadno upravit (viz. obrázek).



Hodnocení

Abychom mohli ve hře pracovat s kvalitou věcí, zavádíme zjednodušující stupnici s rozsahem 1-12, kde 1 je nejnižší možná hodnota, 6 průměr a 12 maximum. Kupříkladu středně dobrý meč bude mít hodnocení 6, velmi nebezpečná past hodnocení 11 apod.

Abyste zachovali herní atmosféru, snažte se co možná nejvíce užívat namísto číselného hodnocení slovní. Užívejte v promluvách raději výrazy typu „*velmi rychlý kůň*“ než „*kůň s hbitostí 8*“. Ukázková stupnice slovního hodnocení: příšerný, hrozný, špatný, bídný, slabý, průměrný, slušný, dobrý, výborný, vynikající, nedostižný, legendární, božský.



Jednotky

Ve hře užíváme zjednodušené časové, délkové, hmotnostní a objemové míry. V následující tabulce naleznete srovnání s ekvivalenty skutečného světa.

veličina	jednotka	přepočet
Délka:	prst	centimetr
	sáh	metr
	míle	kilometr
Objem:	čtvrťka	litr
	žejdlík	0,5 litru
Čas:	akce	Pár vteřin
	kolo	2 akce
	směna	6 minut

Zaokrouhlování

Výsledky všech výpočtů ve hře zaokrouhluje dle klasických matematických zákonitostí (nad pět desetin včetně nahoru, pod pět desetin dolů).

Zkratky

- test, ROZ - rozdíl, NN – naprostý neúspěch, NÚ – naprostý úspěch, TEL - stělo, HBI - hbitost, VŠI - všímavost, INT - inteligence, KA – Ka, VYZ - vyzařování, KZ - kvalita zbroje, p - prst, m - míle, s - sáh, kg - kilogram, sm - směna, ZK - zkušenost, DM - Dějmistr, SZ - síla zbraně, OB - obrana, zl, st, md – peníze

HERNÍ MECHANISMY

V této kapitole popíšeme nezákladnější herní mechanismy, pomoci nichž se vytváří a prožívá příběh – **hraní rolí, promluvu a ověřování**.

Nejprve nastíníme jednoduchý model fungování postavy ve hře. Dynamika příběhu je postavena na směřování postavy k určitému cíli. Každý příběh má samozřejmě takovýto směřování vícero, můžeme proto rozlišovat směřování v rámci celého života postavy, v rámci jednoho příběhu nebo směřování dílčí, z nichž se příběhové skládají. Nejprve musí existovat určitá síla, která postavy k tomuto cíli vyšle. Říkáme jí **motivace**. Následně postava na cestě ke svému cíli potkává určité překážky a výzvy. Momentům štětu s těmito překážkami říkáme **konflikty**.

Abyste hráči mohli příběh vůbec prožívat, ztvárňují své postavy za pomocí principů hraní rolí. Aby mohli příběh vytvářet, užívají promluvu. Jakmile příběh dospěje do sporného bodu, přichází na řadu ověřování. Promluva a ověřování jsou zároveň nástroje k vyhodnocování konfliktů (některé konflikty lze řešit pouze promluvou, u jiných je vhodné použít i ověření).

Příklad: jako příklad využijeme známý příběh J.R.R. Tolkiena Hobit. Letným pohledem můžeme u hlavního hrdiny Bilba nalézt několikero směřování. Tím prvním je touha po dobrodružství, touha vidět cizí kraje (jakkoli se vyjeví až v průběhu příběhu) – to by se dalo označit za nadpříběhové směřování. Již v začátku knihy se tak objevuje první konflikt a tím je tradiční hobití zápecnictví, které Bilbovi nechce dovolit, aby se vydal na dobrodružství. Jedná se z velké části o tzv. konflikt vnitřní, který Bilbo řeší ve svém nitru.

Příběhovými směřováními můžeme označit porážku draka Šmaka a získání trpasličího pokladu. Na cestě k tomuto cíli se objevují další dílčí směřování a úkoly – Bilbo se musí vypořádat s obry a pavouky, vymotat se ze skřetiho labyrintu, obelstít Gluma atd.

Ve hře by tyto zápletky vytvářel nejčastěji DM. Hádankový souboj by se kupříkladu pravděpodobně vyřešil za pomoci promluvy, souboj s pavouky by se zase neobešel bez ověřování. A konečně, dobře zahraná role hobita Bilba by vyžadovala kvalitní roleplaying.

Hraní rolí

Princip hraní rolí (z anglického roleplaying) spočívá v ponoření se do hrané postavy a v jejím následném de facto divadelním ztvárnění v příběhu. Každý hráč (tedy i DM) by si měl dát práci s věrným zahráním charakteru své postavy.

Hraní postavy je určitým druhem umění. Zpravidla se mu nenaučíte hned při první hře, hraní přijde na chuť postupně. Vždy je třeba vnímat rozdíl mezi hráčem a jím ztvárněnou postavou. Nebojte se zdánlivě nelogických rozhodnutí, která jsou v rozporu s vámi jako s hráčem, ale která přísluší charakteru postavy. Hráč by měl vždy hájit zájmy své postavy, nikoli své vlastní.

V pravidlech jsou v rámci jednotlivých kapitol rozmístěny užitečné rady, které napomáhají dobrému vžití se do role postavy a jejímu následnému ztvárnění (tedy roleplayingu). Takovéto pasáže jsou označeny **ikonkou štítu s rozpolcenou tváří**.

Metaherní informace

Metaherní jsou takové informace, které nepocházejí z Armandského světa, avšak v konečném důsledku se jej dotknou. Mohou to být informace, které by daná postava měla

znát, ale nezíská je přímo ve hře, např. znalosti o ostatních postavách, jejich schopnostech, znalosti o světě apod., ale i takové, které zná pouze hráč, ne však postava (*štit přidává +1 k obraně, na upíra platí svěcená voda...*). Metaherní informace je potřeba při hraní postavy dobře filtrovat, neboť ne zdaleka všechny smí postava znát, popřípadě je nabude až ve správný čas.

Promluva

Promluva je nástrojem pro odvíjení a vyprávění příběhu (naraci). Rozlišujeme dva druhy promluv: **přímou řeč** a **popis**. Konvencí je dáno, že hráči realizují přímou řečí promluvy svých postav a popisují jejich činnosti, zatímco Dějmistr má krom ztvárnění CP na starosti navíc popisy prostředí. V zásadě existuje šest úrovní užití promluvy:

1. DM zprostředkovává hráčům smyslové vjemy jejich postav. Užívá k tomu promluvy v druhé a třetí osobě.
2. DM v roli CP popisuje její činnosti (rovněž za pomoci druhé a třetí osoby).
3. DM jedná za CP – užívá přímou řeč.
4. Hráč popisuje záměry své postavy, užívá promluvy v první osobě
5. Hráč jedná za svou postavu, užívá přímou řeč.
6. Hráč popisuje průběh a výsledky činností jeho postavy a skutečnosti, jež postava ovlivní. Užívá nejčastěji promluvy v první a třetí osobě.

Popis

Dobrý popis je výstižný, krátký a poutavý. Popisů se ve hře objevuje několikero druhů – slouží ke zprostředkování smyslově vnímatelné skutečnosti.

Přímá řeč

Přímá řeč bývá užívána v promluvách mezi postavami hráčů (jak HP, tak CP). Je vhodné řeč stylizovat, nebát se přidat gestikulaci nebo užívat starobylé výrazy. Během hry by se měla posílit komunikace mezi postavami na úkor komunikace mezi hráči.

Je vhodné, aby se hráči ve hře oslovovali jmény svých postav, ve svých promluvách minimalizovali informace z reálného světa (např.: „*jaký máš útok?*“) a „moderní“ slovník.



Promluvy hráčů mohou místy zasahovat do narativních (rozuměj příběhotvorných) pravomocí DM. Hráči se tak mohou podílet na výstavbě příběhu jinak, než jen skrze své postavy. Mohou kupříkladu popisovat své činnosti (viz bod 6), prostředí, v němž se nacházejí, krajinu apod.

Příklad: *DM může hráče popostrčit k podílení se na výstavbě příběhu: „Za městem visí na starém buku tři viselci, když projíždíte kolem, poznáte jednoho z nich. Kdo to je?“*

V pravidlech jsou zvýrazněny některé pasáže napomáhající zkvalitnění promluv,

přibližující různé narativní techniky apod. Tato místa budou označena **ikonkou knihy**.

OVĚŘOVÁNÍ

Ověřování je jednoduchý princip, kterým lze vyřešit všechny sporné herní situace nebo takové, které je potřeba vyhodnotit za pomoci náhody. Ověřování je přímo navázáno na promluvu - **je vždy uvozeno, provázeno a zakončeno promluvou**. Ověřování se užívá nejčastěji pro zjištění úspěchu **činnosti** postav v situacích, kdy výsledek není jasný.

Příklad: *Postava se snaží okrást kupce. Povede se jí to? Lovce lidí bojuje s hledaným lapkou. Porazí jej?*

1. Nejprve je třeba důkladně popsat danou situaci a zamýšlené činnosti postav potažmo CP. V popisu je nutné zdůraznit, co je v sázce při případném úspěchu/neúspěchu („*Doufám, že se mi podaří...*“). **Popisuje vždy hráč postavy, která hodlá činnost provést.**
2. Dále se určí, co bude ověřováno (jaká vlastnost/dovednost). Jak již bylo řečeno, pro všechny herní veličiny užíváme stupnici 1-12. Pro započtení dalších vlivů se používá přidání kladné nebo záporné **prémie**. Součet ověřované veličiny a premii nazýváme **hodnocení**.

Příklad: *Puštík Celestýn chce kupci ukrást měšec. Jako ověřovanou veličinu budeme používat jeho dovednost kradení: Celestýn je podprůměrný zloděj, což na stupnici 1-12 odpovídá hodnotě 5. Je šero a tak přidá DM puštíkovi premii +2, výsledné hodnocení je tedy 7.*

3. Jádro ověřování spočívá v užití karet náhody (popř. kostek). Jednoduše vytáhnete tolik karet, kolik činí vaše hodnocení. Součet hodnot karet udává míru úspěchu - je porovnán s pevně stanovenou šancí (obtížností) nebo ověřením protivníka. Je-li součet na kartách stejný nebo vyšší než porovnávaná hodnota, znamená to úspěch, je-li menší, pak neúspěch.
4. Zatímco štěstěna určí co se stane, za pomoci promluvy popisujeme jak se stane: **hráč postavy, která činnost prováděla, zpětně popíše průběh činnosti a její výsledek. Popis může být rovněž kolektivní.** Při interpretaci výsledku většinou vycházíme z úspěchu/neúspěchu při užití štěstěny. Někdy však potřebujeme výsledek podrobnější, proto určujeme tzv. **rozdíl** (dále jen **ROZ**), což je hodnota rozdílu mezi dílčími karetními součty, resp. mezi součtem a obtížností. Dále rozeznáváme tzv. **mezní hodnoty**: pokud je součet na kartách 0 dochází k naprostému neúspěchu, pokud je součet dvakrát vyšší než součet protivníka (nebo stanovená obtížnost), pak k naprostému úspěchu. Tyto mezní hodnoty představují výsledek, který je něčím výjimečný.

Příklad: *Puštík Celestýn se plíží úzkou chodbou temné kobky. Náhle narazí na dveře. Zatáhne za kliku, ale jsou zamčené. Rozhodne se tedy využít svého umění a za pomoci zlodějského náčiní zámek vypáčit. To je činnost, která*

vyžaduje ověření. Jeho hodnocení po započtení všech vlivů je 7. Vytáhne z balíčku sedm karet, má 1, 0, 1, 2, 2, 0, 2 celkem je to tedy 8. DM stanovil šanci na otevření dveří na 6 a protože Celestýn vytáhl větší součet, v zámku cvakne a dveře se otevrou.

Celestýn vejde tiše do místnosti a když vidí, že je prázdná, rozhodne se ji prohledat. To je činnost vyžadující ověření všímavosti. DM ví, že v místnosti jsou dvě skryše. Jedna je ve zdi za uvolněnou cihlou a má nápadnost 5, druhá je pod falešnou podlahou a je velmi dobře chráněna – nápadnost 8. Celestýn má hodnocení VŠI 4, Vytáhne si 4 karty, jejich součet je 5 (2, 2, 1, 0). Při prohledávání tedy objeví skryš za cihlou, ale poklad pod podlahou mu zůstane utajen.

Řekněme, že skryš za cihlou je chráněna jednoduchou šipkovou pastí (s nápadností 6 – Celestýn ji tedy neobjevil) o síle HBI#7 (nic/ ROZ zranění). Celestýn má hbitost 4, na čtyřech kartách vytáhne součet 5, ROZ je 7-5, tedy 2 a je zasažen .

Podle velikosti Rozdílu můžeme odhadnout průběh ověřované akce a její výsledek. ROZ 0-2 představuje úspěch tak tak, 3-4 celkem dobrý, 5-6 je úspěch solidní, 7-8 představuje bravurní řešení, 9-10 vpravdě mistrovský úspěch a 11-12 (popř. více) je úspěch božský.

Rozdíl může být rovněž záporný, pak hovoříme o neúspěchu – dle velikosti záporného ROZ: 1-2 jako lehce neúspěšném pokusu, 3-4 trochu horším neúspěchu, 5-6 neúspěchu s možnými důsledky, 7-8 pokusu s podstatnými následky, 9-10 neúspěchu s osudovými následky a 11-12 takřka smrtelné chybě.

V pravidlech je ověřování značeno jako „#“. Před znakem je uvedena veličina, kterou je třeba ověřit, za znakem je zapsána obtížnost, kterou je třeba překonat. Dále se mohou uvádět možnosti úspěchu či neúspěchu.

Příklad: Zápis VŠI#7 představuje ověření všímavosti s obtížností 7, zápis HBI#6 (nic/pád) představuje ověření hbitosti, kdy při součtu na kartách menším než 6 postava upadne.

Přidělení obtížnosti je důležitou částí každého ověřování. Následující tabulka bude zprvu jistě velmi nápomocná.

Slovní obtížnost	číslo
samozřejmost	1
Velmi snadné	2
lehké	4
Podprůměrně těžké	5
průměrné	6
Středně těžké	8
těžké	9
Velmi těžké	10
nemožné	12

Kdy ověřovat

Jak již bylo řečeno, ověřování provádíme ve sporných situacích a v situacích, které nelze vyřešit promluvou. Ověřujeme pouze pokud výsledek výrazněji ovlivní příběh nebo některou z postav (např. změni její zdraví, vlastnosti nebo charakter). Pokud má DM pocit, že by ověření zbrzdilo dynamiku příběhu, může od něj upustit.

DM může v libovolné situaci prohlásit, že se jedná o samozřejmý výsledek,



což znamená, že šance na úspěch jsou tak vysoké, že je zbytečné užívat ověřování.



Příklad: *Puštík Celestýn se rozhodne zamordovat spícího Běsa. Nejprve se k němu snaží připlížit, je zde reálné nebezpečí, že by se Běs mohl probudit. Tato činnost vyžaduje ověření. Pokud Celestýn uspěje a připlíží se k Běsovi, je více než jisté, že jej zamorduje (jednak je to zkušený mordýř, jednak zabít spící osobu není příliš těžké). Proto ověření není třeba.*

Hráči mohou samozřejmě užívat ověřování dle libosti, třebaš pro zajímavost, např.: *Celestýn nacytal ryby a rozhodl se uvařit večeři pro své družníky. Aby zjistil jak se mu vaření povedlo, ověří jej.*

Obecně platí, že pokud se činnost nepodaří, lze ji znovu opakovat. Je třeba však počítat s vynaložením času a prostředků, popř. s riskováním naprostého neúspěchu.

Shrnutí: Ověřování sestává ze tří částí: 1) Popsání záměru. 2) Určení rizika a výběr ověřované veličiny. 3) Užití karet štěstí (popř. kostek). 4) Interpretace a popsání výsledku.

Průběh hry

Zde se nachází prostor o „záznam ze hry“ - textový přepis dialogů mezi hráči a DM + glosy k tomu, co se děje.

POSTAVA

V následující kapitole se nacházejí základní pravidla a rady, kterak vytvořit a hrát svou vlastní postavu. Jak již bylo řečeno v úvodu, úlohou hráče ve hře je co nejvěrněji ztvárnit svou postavu. Aby to bylo možné, je nutné ji vytvořit co nejplastičtěji. Postup je následující:

Nejprve je třeba vymyslet **koncept**, dále pak zvolit **národ** a **cestu**, následně **vlastnosti** včetně **vzhledu**, **charakteru** a **minulosti**. Posledním krokem je výběr **dovedností**.

Všechna svá rozhodnutí a údaje o postavě zapisuj do Deníku postavy, který nalezneš na konci pravidel. Pokud jej nemáš k dispozici, stačí kousek obyčejného papíru. Jakkmile vytvoříš svou postavu, projdi si kapitolu „Příběh“, která tě uvede do tajů hry.

Koncept

Nyní, pokud jsi se rozhodl pro roli hráče, je prvním krokem představa o postavě. Před zvolením rasy a cesty (jedno v jakém pořadí) pro tvou postavu je třeba vytvořit její celkový koncept. Může se jednat o rozsáhlý popis, vizuální představu, jméno či přízvisko nebo třeba jen jedno jediné slovo, které ji bude charakterizovat.

Je vhodné vytvářet postavy společně s ostatními hráči a DM, aby Vaše koncepty co možná nejlépe zapadly do společného příběhu a vzájemně se buďto příliš nepodobaly nebo si nebyly příliš vzdáleny.

***Příklad:** Moje postava bude plavovlasý dobrotivý léčitel. Chci hrát pořádného hromotluka, kterého se budou všichni na první pohled bát. Celestýn bude pěkně zákeřný puštík...*

Národ

Armandii obývají mnozí národové. Prvotních ras, ze kterých smíš vybírat, je šest: zvědaví, nestálí a nevyočitatelní **lidé**, **krondirové** – šlachovité lesní bytůstky, **gairinové**, lidmi zvaní podzemníci, dlouhověcí svérázní tvorové, **vereni** – krásný a divoký, leč tuze svéhlavý národ, malí a přeci velicí **skřítci** a **wossovové**, ztělesněná divokost přírody.

Je třeba vědět, že velká část Armandie je osídlena lidmi. V lidském světě se bude pravděpodobně odehrávat většina Vašich příběhů. Proto, pokud si k hraní vyberete jiný než lidský národ, promyslete důvody Vaší postavy, pro které se vydává do lidských krajů.

Člověk

„A střež se lidí!“ volala na Eresa matka, když s hubeným rancem opouštěl rodný les. Kolikrát vzpomněl na ta slova, kolikrát mu zachránila život. Když jej lákali za obchodem do temných uliček, věděl, že takoví skrývají pod pláštěm jen nůž, který se tak snadno zabodne do zad. Když se na jeho měsíc sápany šikovné prsty lapků v hostinci za městem. A teď tady stejně leží, se smutnou lidskou dívkou, kráskou k pohledání...

Armandští lidé bývají středně vysocí, od pradávna v jejich žilách koluje krev tří rodů, které

podle legendy vzešly ze tří bratří, synů Alvarina. Alve byl ze všech nejstarší, byl vysoký a štíhlý, vlasy měl barvy slámy a jeho oči byly modré. Jeho potomci bývali moudří a učení, ve svém lidu mnohdy vážení a nesli si rysy svého prapředka po dlouhá staletí. Druhý bratr, Vran, měl havraní vlasy, byl středně vysoký a šlachovitý. Jeho oči byly černé. I jeho následníci sdíleli jeho vzhled a povahu. Poslední z bratrů, Lent byl ze všech nejmenší, ale také nejmohutnější. Vlasy měl hnědé a stejně tak oči. Podobný vzhled mají všichni potomci každého ze tří, během let se však mnohé rody spojily a jejich krev se mísila.

Tři rysy lidských prapředků stále zůstávají v lidských duších. Lent, nejmladší bratr byl skvělým obchodníkem, nejstarší bratr byl velmi vzdělaný avšak prostřední z bratří měl nadání magické. Toto nadání se stále ve větší či menší míře objevuje v krvi Vranových potomků. Lidé jsou po svých předcích pracovití, zvědaví a upovídaní. Jsou to dobří obchodníci, pastevci a rybáři. Jejich srdce jsou však nestálá, tu se přiklání k dobrému tu ke zlému. Lidské povahy jsou pestré a otevřené.

Lidé se podle toho, kde přebývají dělí na měšťany a vesničany. Od toho se odvíjí i diametrálně odlišný přístup k životu. Měšťtí lidé mají rádi zábavu, více dbají na vzdělání. Říká se ale, že jsou zároveň mnohem zkaženější pohodlím, které jim město skýtá. Města jsou domovem jak učenců a schopných obchodníků, tak lapků a nájemných vrahů. Ve městech žijí lidé v rodinách a brzy se osamostatňují a odcházejí z domů, což způsobuje i jistou izolaci a samostatnost každého městského člověka. Oproti tomu vesničané dbají na dobré rodinné vztahy. Žijí v souznění s přírodními živly, mnohdy jsou na nich závislí. Ačkoli nebývají tolik vzdělaní jako lidé z měst, jsou velmi zruční řemeslníci.

Lidé mohou mít různé touhy a pohnutky. Může je pohánět touha po zisku, mohou být vznešení a vzhlížet k vyšším cílům, jako je dobro, pravda či láska. Lidé jsou velmi podnikaví, zvědaví a učenliví. Mohou být dobrými bojovníky, zručnými puštíky i moudrými učenici.

Krondir

"Va fail te'e lain n'avi" - květy ellainů září

Krondirové, lidmi nazýváni též kočičí lid, bývají útlí, nevysocí, tváře mají jemné a bezelstné. Jejich obličejům vévodí veliké, povětšinou smaragdově zelené šelmí oči, drobný nos a ústa s tenkými rty. Vlasy mají hrubé, hnědé, kůži mírně rýhovanou – jako kůru mladých ellainů. Špičaté uši, jimiž výtečně slyší, mají posazené nezvykle vysoko a často si je zdobí dřevěnými kroužky a hliněnými ozdobami. Tělo mají štíhlé, končetiny útlé



a protáhlé.

Krondirové mají zvláštní povahu a tradice. Milují volnost, jednají přirozeně a v souladu s přírodou, mají rádi hudbu a obrazy (známe jsou jejich obrazce sypané barevnými prášky a zrnky), proslulí jsou i svou vytríbenou poezií. Dokáží tančit a zpívat celé dlouhé noci za svitu měsíce. Zisk či peníze jsou zřídkačím předmětem jejich zájmu, mají však slabost pro krásné věci, za něž na lidských trzích utrácejí neskutečné jmění.

Život krondirů je úzce spjat s Ellainy - krondirskými stromy. Každý z krondirů má svůj strom, říká se, že s nimi rozprávějí, ale jen bohové ví, co je na tom pravdy. Krondirové žijí ve stromových příbytcích, každý krondir je členem společenství, které je ustáleno tradicí a to jak rodinnou tak řemeslnou. Každé společenství se zabývá určitým druhem práce či výrobou. Jednotlivá společenství jsou pak všelijak úzce propojena, navzájem se podporují a směřují mezi sebou své výrobky a výtobytky.

Krondirové se živí dary lesa. Sbírají lesní plody, vyrábí z nich rozličná jídla, víno a medovinu. Nezřídka se také věnují lovu - ne pro zábavu, pouze pro obživu. Užívají oštěpy a kůsy, které se mohou v jejich obratných rukou stát velmi nebezpečnou zbraní.

Příslušnost k rodu či společenství dávají krondirové najevo rozličnými druhy barevných tetování a malování na obličejích a na těle. Jejich symbolika je nesmírně bohatá a její historie sahá hluboko do dávných časů.

Mnozí z krondirů bývají znalí zeměmoudrosti, proslulí jsou jejich volchvové a vilichí - zaklánači, kněžky a vědmové. Znalí zákony lesa a jejich obyvatele. Hrát postavu krondira znamená ctít a milovat přírodu, zakládat si na svobodě a volnosti, mít rád krásu. Hodnoty krondirů nejsou materiální, nelze si je získat penězi. Milují však požitky.

Podzemník

"Az knaag" - kamení zůstává

Gairinové bývají nevelicí, mají hrubou až zrohovatělou tmavou kůži různých odstínů. Mají silné paže a odolná těla. Jejich zarputilé tváře jsou jako masky, málokdy z nich lze rozpoznat výraz či vyčíst náladu. Mají podlouhlé ušní boltce, hluboké planoucí oči, úzké a jakoby neustále přimhouřené. Vlasy jim rostou nejčastěji jen pod temenem.

V duších gairinů plane věčný oheň. Navenek se jeví líně a nezúčastněně, ale jakmile jde o jejich věc, není sveřepějšího a umíněnějšího tvora, nežli gairina. Jinak si ale cení pracovitého života ve svých temných podzemních slujích. Nemají rádi zbrkllost, jejich rozhodnutí jsou stálá a neměnná.

Gairinové milují bubny. Mají vrozený cit pro



rytmus, společně často hrají a nezřídka se do noci ozývají z hor jejich prazvláštní rytmy. Gairinové hovoří řečí země. Je to starý zemitý jazyk s netradičním slovosledem, který gairinové mnohdy tvrdošijně užívají i v obecné řeči, již nezřídka ovládají. Právě z tohoto jazyka pochází i slovo gairin, je to složenina - gai znamená země a rin je tvor. V obecné řeči bývají nazýváni podzemníky.

O životě gairinů se toho mnoho neví. Mnohé čeledi vůbec nevycházejí na zemský povrch, jiní však scházejí z hor do měst za obchodem. Mnohdy si zde pak staví nadzemní domky zvláštních konstrukcí. Gairinové jsou proslulí kameníci a kovkopové, v podzemí jsou jako doma. Proslulí jsou pěstováním hub, a to jak podzemních tak nadzemních odrůd. Dá se říci, že houby tvoří veškerý jejich jídelníček, z některých druhů pak vyrábějí předměty, nástroje a hrubé šperky. Gairinské bojeznalectví je na vysoké úrovni a jejich kladiva, palčáty a řemidhy se staly postrachem mnohých vojsk.

Postava gairina bude sverepá a nebojácná. Když je třeba, umí se podzemník porvat za správnou věc. Gairinové v civilizaci dbají na svůj původní podzemní jídelníček.

Veren

"Odkud vítr vane?" – prastará verenská otázka...

Vereni bývají vysocí a štíhlí, tváře mají úzké s ostrými rysy a vysokými čely, jejich šedé oči jsou plné soustředění, neustále jakoby zahleděné kamsi do dálky. Tenké linky rtů zdobí jen zřídka podmanivý úsměv. Velmi zvláštní jsou jejich předlouhé hebké vlasy, pevné, rovné a jakoby zaprášené. Vereni mají dlouhé jemné hbité prsty a útlé paže, nejeví se však křehce.

Vereni bývají mlčenliví, zadumaní a přemýšliví. Často vzhlíží k obloze, jsou hrdí a pyšní. Svě názory si nechávají pro sebe, jsou velmi cílevědomí a ochotni pro svou věc mnohé obětovat. Mají rádi volnost a rychlost, jen tak se nezaleknou nebezpečí, ovšem rádi se s ním vypořádají po svém – ze zálohy a s převahou.

Vereni dbají na rodinné vztahy, ctí své předky a jejich moudrost. Jsou velmi pohostinní, uctívají a distingovaní. Živí se jak chovem dobytka, tak drobným zemědělstvím, specialitou je proslulý verenský čajovník.

Vereni jsou milovníci výšek a tak každé velké verenské město má svou věž, vysokou a jiskřivou. Velká města stojí na úpatí skal a jejich věže shlížejí daleko do kraje.

Verenské vesnice bývají vystavěny ve vyšších polohách, užívají kamenných pilířů, „papírových stěn“ a proutí, staví si z nich nízké jednopatrové domky. K tradičním verenským řemeslům patří ptáčnictví a sokolnictví, vereni jsou hlavně zručnými řemeslníky.

Postava verena nebude příliš nakloněna k potyčkám a přímým bojům. Vereni milují vítr a

rádi mu naslouchají, často se oddávají meditaci, spojené s popíjením jejich oblíbeného čaje. Vereni jsou blízcí lidem, mají však větší cit pro strategii a přemýšlení ve vyšších intencích.



Skřítek

"Vika le faum" - moudrost přetvá

Armandští skřítkové, jsou vzrůstem nevelicí, drobné postavy, mají temné rezavou až hnědou barvu kůže a tmavé vlasy. Skřítkův oči se blýskají šelmovstvím a častý úsměv zdobí jejich tváře. Odívají se do lesních barev.

Skřítkové milují živé věci, jsou hraví a veselí a mají rádi humor. Rádi se toulají lesem, zpívají a povídají si se stromy a s ptáky. Jsou družní a bezelstní, straní se však velkých lidí. Vůči nim jsou tajnůstkářští a rezervovaní. Mnohé z nich považují za hromotluky a hamižníky s nečistými úmysly.

Skřítkové znají původní uspořádání světa. Žijí v harmonii s přírodou, neumí příliš spěchat, rádi si věci užívají.

Svá obydlí staví skřítkové pod stromy - mezi kořeny. Mnohé stavby však budují rovněž nad zemí, většinou však zase v blízkosti stromů. Skřítkův žijí pospolu, ve velkých rodinách. Živí se nejčastěji dary lesa, zřídka loví drobné

savce. Jsou velmi skromní, vlastnictví jako takové je jim lhostejné, rádi se navzájem obdarovávají.

Postava skřítkův bude pravděpodobně velmi moudrá a rozvážná. Skřítkové vidí daleko za povahu věcí a svou pevnou jistotu mají ve víře k bohům. Jsou dobrotiví, přemýšliví a vynalézaví. Nesnáší násilí.

Woss

"..střas tr gká.." – čas k lovu

Wosové jsou silní a výdržní, prochází po lesích východu s povlávajícími vlasy a sveřepými výrazy na tvářích. Vzrůstem bývají menší než lidé, avšak o něco málo mohutnější, šlachovití, tmaví a zarostlí, s hnědýma očima a černými nepoddajnými vlasy. Na ruku a na nohou mají dlouhé tmavé nehty - pozůstatky drápů. I zuby mají o poznání ostřejší.

Wosové rozumí životu v přírodě jako nikdo jiný. Rodí se v lesích, v lesích žijí i umírají. Jejich povaha je zvláštní, jsou mlčenliví, odhodlaní ve své pravdě. Myslí přímočaře a v tom tkví jejich moudrost. Nemají rádi lidské klíčky a výmysly, v jednání jsou struční.

Wosové žijí v menších osadách, nejčastěji v blízkosti mokřad či pramenů. Živí se lovem, sběrem bylin a pěstováním bahenních obilnin, staví si domy z hlíny a kamení, které jsou velmi útulné. Říká se, že lov je pro ně obřadem - často svůj úlovek nejdříve uspí a teprve

poté, co odprosí lesní duchy, jej zabijí. Nikdy však nezabíjejí zbytečně. Ctí své ženy a v neposlední řadě jsou velmi nebezpečnými protivníky, obzvláště v lese.

Wossové jsou zapálení hudebníci, zpívají jazykem lesa, užívají tenkých dutých kmenů stromů, na něž hrají temné mručivé melodie. Mluví jednoduchou obecnou řečí, většinou však nepoužívají klasické písmo – jen systém převážně loveckých značek.

Postava wosse se nebude cítit příliš dobře ve velkém městě. Wossové jsou často na cestách, rádi loví a spí pod širým nebem. Boj jim nedělá problém, ale nezabíjejí pro nic za nic.



Zvláštní schopnosti národů

Lidský národ je přizpůsobivý a rychle se dokáže leccos naučit. Proto získává na úroveň o jednu zkušenost více než obvykle. Pokud Krondir zemře nepřirozenou smrtí a jeho ostatky (tělo musí zůstat vcelku) jsou přeneseny do jednoho dne po úmrtí do jeho rodného lesa, znovu obživne.

Gairinové jsou velmi houževnatí a mají zvláštní schopnost regenerace. Každý den se jim vyléčí lehké zranění.

Vereni dokáží hovořit s ptáky. Jedná se o velmi primitivní způsob komunikace, dokáží například říci, kde je nebezpečno, kde je v lese pohyb nebo pomoci nalézt směr.

Skřítkové se těší přízni bohů, mohou investovat do výběru vlastností o jeden bod navíc.

Wossové jsou přirození lovci. V přírodě nikdy nehladoví, navíc se jich pro jejich šelmí podstatu bojí zvířata - nebudou na ně nikdy útočit. Na druhou stranu mívají Wossové lehké potíže s jízdou na koni apod.

Každý národ je specifický nejen svým zevnějškem, ale (především) svou povahou, zvyky a světonázorem. Výběr národa do značné míry determinuje povahu postavy. Při dalším utváření postavy to mějte na paměti. Pro jednoduchou komunikaci ve hře budeme předpokládat, že všichni družníci hovoří obecným jazykem.



Vlastnosti

Armandští tvorové jsou poznatelní skrze šest vlastností. Ty může tvá postava nabýt v různé míře. Jak je vlastnost rozvinutá, udává číslo, nabývající hodnoty 1 až 6, kdy 1 představuje vlastnost zakrnělou, 3 vlastnost průměrnou a 5 vlastnost velmi rozvinutou.

Ke tvorbě postavy máš k dispozici kartu štěstí + 18 bodů, které můžeš investovat do vlastností (a bohatství) dle následujícího pravidla: každá rasa má tři dominantní vlastnosti (viz tabulka), do kterých je dohromady třeba vložit alespoň o tři body více než do zbylých tří vlastností.

Vybírej pečlivě, každá vlastnost je něčím důležitá. V neposlední řadě dbej na koncept, který jsi pro postavu zvolil.

Tělo: to je tělesná konstituce, síla, fyzická výdrž a zdraví. Postavy s velkou hodnotou této vlastnosti bývají mohutné, schopné unést velký náklad a zasadit v boji pořádnou ránu. Mají tuhé kořínky a jen tak je něco nerozhodí.

Hbitost: to jsou rychlé svaly - mrštnost a obratnost postavy. Hbité postavy bývají rychlé a spíše hubené.

Všímavost: zahrnuje všechny smysly a rychlost reakce. Všímavé postavy jsou nejen bystré, ale často i zručné a pohotové.

Intelligence: symbolizuje rychlý a logický úsudek. Inteligentní postavy jsou přemýšlivé a lépe chápou běh věcí.

Ka: neboli duše zahrnuje sílu mysli a schopnosti mimosmyslové. Postavy s vysokou ka mívají magické nadání a pevnou psychiku.

Vyzařování: představuje působení postavy na okolí, její charisma a autoritu. Postavy s vysokým vyzařováním mají veliký vliv na další tvory.

Dominantní vlastnosti

Krondir	VŠI	HBI	KA
Podzemník	TEL	KA	VYZ
Člověk	VYZ	INT	HBI
Veren	INT	TEL	VŠI
Woss	HBI	VŠI	TEL
Skřítek	KA	VYZ	INT

Odvozené vlastnosti

Mezi odvozené vlastnosti patří například **výška** a **váha** postavy, které závisí zejména na TEL a zvolené rase a **smysly**, které odvozujeme z VŠI a zvolené rasy (podzemníci mají dominantní hmat, krondirové sluch, verenové zrak, lidé chuť, wossovové čich, skřítci šestý smysl).

Zdraví

Každá postava má své fyzické a psychické zdraví. To fyzické chrání TEL postavy, psychické pak KA.

Při dobrodružných výpravách lze přijít snadno k újmě, proto by postavy měly o svůj život pečlivě dbát, nepouštět se zbytečně do nebezpečí a netasit meč při každém nedorozumění. Jakmile se postava pustí do boje, měla by vědět, že je to většinou boj na život a na smrt. Není to nic hrdinského – spousta krve, vyhrěznutá střeva, pláč, vdovy a sirotci.



Zranění

Zranění dělíme na lehká, střední a těžká (dále jen L, S, T), kdy dvě lehká zranění představují jedno střední, dvě střední jedno těžké a dvě těžké agónii. Hráči musí zranění svých postav zapisovat, slouží k tomu kolonka "zranění" v deníku.

Dále rozeznáváme typ zranění - zranění nemocí, ohněm, chladem, jedem, sečnou zbraní, tupou zbraní, krvácivé zranění apod. To je důležité kvůli léčení, stejně tak jako následky, které se mohou různit - zásah do nohy může dát postih k HBI, nemoc může snižovat TEL apod. Poslední, co je třeba při zranění určit je část těla, která byla zraněna. Nejčastěji to má na starost DM.

Příklad: *sečné L pravá ruka nebo popálenina S tělo.*

Určení zranění při ověřování vychází z tabulky, kdy sloupce znázorňuje TEL (popřípadě KA při psychickém zranění) zraněného a řádky ROZ. Tabulka de facto ukazuje, jak moc závažné je dané zranění pro postavu.

Zranění dává postih k veškerému ověřování (střední -1 a těžké -2). Počítá se vždy nejhorší utrpěné zranění – postihy se nesčítají. Pokud postava upadne do agónie, zbývá jí už jen KA+TEL kol života.

Příklad zranění: *Lehké zranění je např. monokl, řezná rána, naraženina, pohmožděnina nebo otřes mozku. Mezi střední zařadíme hlubší řezné rány (zanechají jizvy), zlomená žebra. Mezi těžké useknutý prst, ucho, zlomeninu končetiny...*

Speciální druhy zranění

Psychické zranění – může k němu dojít šokem, kouzlem nebo následkem traumatu. Při vyhodnocování tohoto zranění užíváme v tabulce namísto TEL vlastnost KA. Psychické a fyzické zranění se nekumuluje, ale postihy působí společně.

Krvácení – je-li postava krvavě zraněna, každých TEL kol utrpí lehké zranění, až do zastavení krvácení. Ke krvácení dochází při NÚ útoku.

Dočasně poškození – utrpí-li postava střední zranění jedním zásahem, je část těla, do kterého byla zasažena dočasně nepoužitelná (dokud není ošetřena).

Trvalé poškození – utrpí-li postava těžké zranění jedním zásahem, dochází k trvalému poškození zasažené části (vyražené oko, useknutá ruka...).

Agónie – pokud je postava vyřazena, umírá ve strašných bolestech a nemůže nic dělat. Umírá tolik kol, kolik činí její KA+TEL.

Omráčení – postava je omráčena tehdy, dostane-li střední zranění do hlavy a to tehdy, pokud neuspěje v záchranném hodu na TEL#6.

Zranění ohněm – zranění obyčejným ohněm je lehké a to každé kolo.

Zranění vodou – postava, která se topí, získá každé kolo lehké zranění. Pokud se dané kolo netopí, zranění je nulové.

Pády – postava, která padá z výšky musí provést test HBI dle tabulky. Podle úspěchu/neúspěchu určíme dle tabulky zranění způsobené pádem.

výška	Obtížn.	Zranění (úsp/neús.)
2-5 sáhů	3	žádné/lehké
6-10 sáhů	6	Lehké/střední
11-15 sáhů	9	Střední/těžké
16-20 sáhů	12	Těžké/smrt

Léčení

Léčení obvyklých lehkých zranění trvá jeden týden, středních dva a těžkých tři. Léčení vyžaduje klid a pravidelnou stravu. Každé zranění je třeba bezprostředně ošetřit, jinak hrozí komplikace a léčení se může protáhnout. Lehké zranění lze vyléčit svépomocí, střední a těžké musí obstarávat ranhojič nebo jiný felčar, jinak hrozí trvalé následky. Všechna zranění, které postava utrpěla, se léčí zároveň.

Nemoci

Nemoci a choroby jsou zákeřné, působí na tělo (popř. mysl) postavy a oslabují jej. Proti působení nemoci se postava brání ověřením TEL (nebo KA, pokud se jedná o psychickou nemoc), výsledné zranění pak určuje, jak těžká je choroba. Propuklá nemoc působí většinou na některou vlastnost postavy (na TEL záněty, slabosti, nachlazení; na HBI kloubní nemoci, ochrnutí; na VŠI poruchy zraku či sluchu; na INT deprese, nespavost a na KA paranoia, šílenství, na VYZ poruchy osobnosti). S lehkou nemocí se většinou tělo vypořádá samo, takováto nemoc dává postih -1 k dané vlastnosti. Středně těžká nemoc dává postih -2 a vyžaduje klid a léčení. Těžká choroba bezprostředně ohrožuje život, dává postih -3 a pokud se neléčí pomocí speciálních medikamentů, způsobuje smrt.

Karma

Karmou označujeme duševní a s tím související i fyzické rozpoložení postavy. Bod karmy získá postava za výjimečný pozitivní zážitek: vychutnání šálku chutného čaje, setkání s okouzující ženou, vyslechnutí překrásné hudby nebo třebas přečtení dobré knihy. Každou postavu samozřejmě zasáhne jiný zážitek – proto by měl každý hráč promyslet tzv. **karmickou situaci**, po jejímž prožití získá postava bod karmy. Pakliže během hry takováto situace nastane, pronese hráč smlouvenou větu typu „*myslím, že je to opravdu silný zážitek*“. Postavy mohou sice takovéto situace účelně vyhledávat, ale každého požitku se časem stejně nabaží. Karmu může postava i ztrácet – prostřednictvím děsivých zážitků apod.

Body karmy se využívají jednorázově jako přídavné karty (kostky) při důležitém ověřování a umožňují tak hráči podílet se alespoň částečně na vývoji hraného příběhu. Postavy se mohou rozhodnout, při kterém ověřování je využijí, ale musí to oznámit vždy před samotným ověřením.

Minulost postavy

Minulost je příběh, který prožila tvá postava do této chvíle. I ten je dobré sepsat. Soustřed se jen na významné okamžiky, osoby a místa, které tvá postava zná. Důležité jsou rovněž poměry a prostředí, ve kterých vyrůstala a ve kterých žije. Každá postava si ze své minulosti nese mnohé zážitky, které ji poznamenaly a které se projeví při jejím ztvárnění.

Osudy

Poznač si významné události v minulosti postavy. Má tvá postava životní lásku? Je v jejím životě osoba které slíbila pomstu? Vděčí postava někomu za svůj život? Je něčím dlužníkem? Má traumatické zážitky? Vymysli si libovolné peripetie, které by mohly v

budoucnu ovlivnit Váš příběh

Prostředí

Postavy mohou vyrůstat v různých prostředích, což do značné míry ovlivňuje celou jejich osobnost. Jednotlivé typy prostředí se liší např. kulturou, zvyky nebo způsobem obživy. Pro svou postavu vyber prostředí, v němž vyrůstala a v němž se cítí doma.

Podzemí – v tomto prostředí se rozvíjí řemesla často související s těžním a zpracováním nerostných surovin. Povahy zdejšího obyvatelstva bývá spíše vážná.

Les – v tomto prostředí pěstují obyvatelé lásku k rostlinám a zvířatům, stinné prostředí je vhodné k lovu či sběru plodin.

Podhůří – v podhorských oblastech se uplatňuje venkovská kultura, často se zde chová dobytek a to na farmách, salaších či ve vesnicích.

Nížiny – nížiny jsou domovem zemědělného lidu, rolníků, ale rovněž řemeslníků a obchodníků. Usedlosti mívají nedaleko měst. Lid zde bývá družný.

Město – města bývají situována na významných obchodních stezkách, říčních tocích či při pobřeží. Za zdmi měst se daří obchodu a drobným řemeslníkům.

Společenské vrstvy

Každá postava pochází z určité společenské vrstvy. To je dáno její rodinou, neboť společenské postavení je de facto dědičné a jen stěží se mění.

Šlechta – příslušníci panovnických rodů a významných rodin se těší společenské úctě. Ve vztahu k právu mají mnohé nesporné výhody, dostává se jim řádného vzdělání atd.

Kněží – kněží měli odjakživa silné postavení jakožto duchovní vůdci a učitelé. Od pádu starých bohů však žijí nuzně a v skrytu nebo se stávají falešnými vůdci a proroky.

Rytířstvo – zahrnuje bojovníky v širším slova smyslu, ať se jedná o stálou gardu bohatých či panovnických rodin nebo námezdní žoldáky. Každý, kdo má dost peněz na to, aby si koupil meč a dostatečně jím vládne má přiřknuto solidní společenské postavení.

Kupci a obchodníci – silná vyšší vrstva obyvatelstva všech krajů.

Řemeslníci a rolníci – střední vrstva obyvatelstva

Umělci – známí umělci jsou velmi uznávaní, mezi prostým lidem jsou však mnozí z umělců vnímání hůře než žebraři.

Otroci a zločinci – nejnižší společenská vrstva, která nemá prakticky žádná práva.

Majetek

Existují čtyři stupně bohatství, které mohou postavy na začátku hry vlastnit nezávisle na jejím původu či společenském postavení. Každý stupeň si lze koupit za jeden bod potřebný k tvorbě postavy. S bohatstvím souvisí zázemí a původ postavy a samozřejmě současný stav jejího měšce.

Chudá postava nemá žádné peníze ani vybavení, pouze nuzné oblečení a jeden předmět. Nemá žádné příjmy. **Průměrně bohatá** (1 bod) má okolo sta zlatých, vybavení do třiceti zlatých, zajištěné bydlení a obyčejnou práci. **Bohatá** (2 body) má přibližně tisíc zlatých, vlastní dům a výnosnou práci, vybavení do hodnoty 300 zl. **Nobilita** (3 body) - má na co si vzpomene, nepracuje, ale vydělává (má zaměstnance), navíc hotovost až 6000 zl.

Jméno

Nezapomeň vybrat postavě adekvátní jméno. Vyvaruj se jmen z reálného světa (*Jindra, Alena*), vulgarismů apod. zkrátka použij svou fantazii. Postava může mít rovněž přezdívku nebo přízvisko (*Ronan Silnoruký...*) - v takovém případě je třeba vymyslet, jak k němu přišla. Postavy ze slavných šlechtických rodů by měly znát svůj rodokmen atd.

V Armandii mnozí věří, že jméno je spjata s duší a životem svého nositele a vystihuje tak jeho povahu.

Charakter postavy

Armandské tvory nelze samo sebou popsat jen pomocí šesti základních vlastností. Každý z nich má svou jedinečnou a nenapodobitelnou povahu, způsob jednání a přemýšlení, své vlastní zvyklosti a zásady.

Hraní Legend Armandie spočívá v sžití se se svou postavou, hráči se stanou herci. Aby bylo možné za postavu hrát, je potřeba znát její charakter. Zda-li má dobré či zlé úmysly, zda je chamtivá, dobrosrdečná nebo lhostejná. Pro tyto účely je dobré vytvořit alespoň kratičký text, který charakter tvé postavy vystihne, její dobré a špatné vlastnosti, zvyky a názory. Můžeš např. zmínit jak moc je postava ambiciózní, cílevědomá, jaký je její vztah k majetku, jestli je odvážná, požitkářská, zda má velké sebevědomí, jestli dodržuje zákony zdali je pečlivá nebo například jak bujnou má fantazii.

V následujících řádcích nalezněš několik aspektů, pomoci nichž bys měl svou postavu modelovat.

Temperament

K určení temperamentu užíváme jednoduché tabulky. Mezi její čtyři části, z nichž každá představuje jeden druh temperamentu, rozděl dvanáct bodů, do každé části však pouze 0-6 bodů - podle toho, jak moc odpovídají zde vypsané rysy temperamentu tvé postavy.

Melancholik: rozmrzelý, úzkostlivý, střízlivý, pesimistický, nedružný, klidný	Cholerik: nedůtklivý, neklidný, vznětlivý, náladový, optimistický, aktivní
Flegmatik: pasivní, pečlivý, přemýšlivý, mírumilovný, spolehlivý, klidný	Sangvinik: družný, otevřený, přístupný, živý, bezstarostný, pohodlný

Od čísla 6 odečti počet bodů na levé straně a přičti počet bodů na straně pravé. Toto číslo představuje míru **extroverze** tvé postavy. Čím je větší, tím je postava extrovertnější.

Od čísla 6 odečti počet bodů v horní polovině a přičti počet bodů v dolní. Výsledné číslo představuje **emoční stabilitu** tvé postavy. Čím je nižší, tím je postava labilnější.

Maska

Každá postava má svůj vlastní vnitřní svět. Ne všechno, co se odehrává v její mysli musí být zjevné na první pohled. Principem masky lze zakrýt pravou totožnost, povahu nebo záměry postavy. V postavě může například, zuřit **vnitřní konflikt**, který se navenek projeví bouřlivou reakcí teprve tehdy jakmile se objeví patřičný spouštěč...

Příklad:

Celestýn se na venek jeví jako lhostejný suverén, švihák, jehož nic nerozhodí. Málokdo ale ví, že uvnitř je velmi plachý a citlivý a jeho vystupování jej stojí mnoho sil.

Motivace

Motivace je něco, co tvou postavu pozene kupředu, co povede její jednání. Nad motivacemi své postavy bys měl uvažovat velmi často – v podstatě každé jednání tvé postavy by mělo být něčím motivováno. Když se rozhodneš zabít sedláka, měl bys k tomu mít pádný důvod, který souzní s povahou tvé postavy; když se rozhodneš učit šermovat, měl bys vědět proč, atd. Tou nejdůležitější motivací je **životní cíl**, něco, v čem postava spatřuje smysl svého života: dobrý kněz vidí své poslání v pomoci chudým a nemocným, divoký rytíř v potírání lapků, bard ve snaze uchopit neuchopitelné skrze píseň... Motivace je rovněž prostředkem k dílčímu vítězství. Vytváření a plnění motivací je v LA základním herním prvkem.

Příklad: *Celestýn se vydal do světa s jediným cílem: dokázat otci, že není žádný břídil, že se jednou vrátí jako ctěný a bohatý muž.*

Zásady a zvyky

Každý hráč by měl vymezit zásady své postavy, například čeho se postava bude za každou cenu držet a jakou mez nikdy nepřekročí (může podléhat dvorské či jiné etiketě, dodržovat kodex cti atd.).

Postavy by měly mít i určité zvyky, např. *žoldák Ronan vždycky zaplatí rundu pro celý lokál* nebo *klerik Gedeon věnuje před každým bojem modlitbu svému bohu...*

Postoje

Při výběru postojů stačí vypíchnout jen ty nejpodstatnější – kupříkladu jaký postoj postava zaujímá vůči víře, násilí, smrti, magii atd. Postoje lze vyjádřit číselně na dvojstranné stupnici, např. *Kněze Odrina lze na stupnici ateismus – víra označit číslem 10 jako hluboce věřícího*. S postoji pak lze nakládat i číselně: *Odrin je pokoušen ve své víře smrtí blízkého, náročnost 8...*

Vztahy, přátelé a družina

Při tvorbě postavy je dobré promyslet, jaký vztah má postava ke svým blízkým, k přátelům nebo členům družiny. Jaký vztah má k opačnému pohlaví, k různým sociálním vrstvám nebo k jiným národům. To se projeví bezprostředně ve hře, v jednání s CP a ostatními postavami.

Každý hráč by měl mít povědomí o **kontaktech** své postavy – známých, přátelích a příbuzných, ale i nepřátelích, nadřizených či podřizených.

Co se týče družiny, je třeba si uvědomit, že se nejedná pouze o hráčskou skupinu, ale že v Armandském světě jsou to postavy spjaté různými vztahy a osudy. Tyto vztahy mohou být kladné i záporné, jedna postava může být na druhé třebas i závislá (slepý a jeho průvodce...).

Vzhled postavy

Co duše ukrývá, to na tváři nalézáš - staré armandské přísloví

Svým způsobem zde platí, že to jaký jsi, utváří tvůj vzhled. Přezevšechno si však vzezření své postavy můžeš určit sám, neboť to, jak tvá postava bude vypadat v předstávách spoluhračů, závisí hlavně na její povaze a chování. Popiš svou postavu alespoň v základních rysech: Jak je vysoká? Jaké má vlasy a barvu očí? Jak se obléká? Jaká má gesta? Jaké je její vystupování? Mnohdy mnohem více než slova napoví obrázek. Nezapomeň, že vzhled tvé postavy musí korespondovat s rasou, společenským postavením i původem tvé postavy a zejména s jejími vlastnostmi. Lze očekávat, že postava s velkým TEL bude mohutná, s velkou HBI atletická...

Cesty

Cesty jsou určitá směrování a nadání, kterými tvá postava může ovládat. Každá z nich představuje určitý archetyp, který je podněcován povahou a vlastnostmi postavy, která se po nich ubírá. Cesta je v podstatě přisouzena každému živému tvorů již od jeho narození.

Cesty ovšem nepředstavují jen abstraktní ubírání se životem, v Armandii mají předlouhou tradici, z níž vzešlo šest dávných umění a řemesel. Odpradáva se mistři i učňové cest sdružovali v ceších, které však za dob Dlouhé války upadly v nemilost a téměř všechny zanikly. Dnes je velmi těžké nalézt mudrce či staré svitky, pojednávající o starých uměních. Přesto se někteří vydávají po stopách těchto cest, zkoumají knihy a pergameny, snaží se objevit alespoň zlomek toho, co předkové ztratili.

Na tomto místě nadchází tvá volba. Budeš-li chtít, smíš si vybrat cestu, kterou chceš objevovat, již se budeš dále ubírat a v níž se chceš zdokonalit. Každá z cest otevírá okruh nauk a dovedností, pomocí nichž se může tvá postava rozvíjet a zároveň charakterizuje její způsob života a pohled na svět. Jsou to cesty **meče, lesa, města, myslí, smyslů a duše**. Co každá z cest otevírá nalezneš dále v kapitole dovednosti.

Pamatuj, že staré moudrosti neleží jen tak na ulici, s největší pravděpodobností budeš muset najít učitele a mistry, prostudovat mnoho knih a hlavně neustále hledat a zkoušet. Pakliže postava získá patřičného učitele, může se učit dovednosti z libovolné cesty (tvůj výběr tedy není omezen na jedinou cestu, dovednosti smíš vybírat ze všech).

Cesta meče

Smrt je věrným společníkem každého tvorů. Cesta meče není cestou smrti, ale cestou života. Jejím dávným posláním není život brát, ale život chránit. V dnešní době však málokdo dodržuje prastaré kodexy cti, mnozí vraždí a zabíjí pro moc a majetek. Moudrosti cesty meče bývají uchovávané pečlivě a není snadné nalézt vhodného učitele. Pokud se přesto rozhodneš vydat cestou meče, můžeš stát bojovníkem, jezdcem či šermířem - jak je libo. Záleží jen na tobě, co se budeš chtít naučit a jak své znalosti budeš užívat - můžeš ovládnout umění taktiky a strategie, stát se neporazitelným v boji tváří v tvář... Nezapomeň však - cesta meče vyžaduje sílu a vytrvalost, abys na ni mohl přežít.

Cesta lesa

Cestou lesa se vydávají tvorové uctívající prastará lesní řemesla - hraničáři, lovci či

lesníci. Ti, jenž se rozhodli poznat kouzlo lesů bývají moudří a tajemní. Znají přírodu a tvory, kteří ji obývají. Žijí často sami v hlubokých hvozdech, střeží stezky nebo pomáhají zbloudilým poutníkům.

Dlouholetým sepětím s přírodou a jejími silami si následníci cesty země osvojili několik zvláštních schopností, které jim pomáhají při jejich nebezpečném a osamoceném životě. Jsou výborní lovci a vynikající stopaři, znají mnohé ze starých moudrostí. Tato cesta však ze všeho nejvíce vyžaduje stálost, trpělivost, houževnatost a znalost přirozeného způsobu života.

Cesta města

Po této cestě se vydáváš vstříc nebezpečím měst a nástrahám jejich obyvatel. Vyznáš se ve stínech a zákoutích ulic, staneš se rychlejším a hbitějším než kdokoli jiný. Možná Tě tvá cesta povede od města k městu, budeš se ubírat krajem dle nálady a zpívat a hrát.

Bardové, zvědové, špehové, všichni stejného, řemesla, bývají mrštní a tiší, svou zručnost a hbitost dokáží mistrně použít k dosažení svých cílů, ať už dobrých, jak bývalo dřív jejich zvykem, či zlých. V dávných časech byl totiž „klan puštíků“ ctěným a váženým společenstvím, neboť svými schopnostmi prokázali puštíci městskému lidu nejednu dobrou službu. Cesta města není cestou obyčejného zlodějství či stezkou vrahů, je to cesta náročných umění, jichž nelze snadno dosáhnout.

Cesta mysli

Ty, jenž jsi vybral strastiplnou cestu mysli, otevřel jsi před sebou nekonečné obzory vědění. Nyní smíš patřit mezi mocné – mudrce a učence kteří v dávných dobách vzbuzovali mezi prostým lidem úctu a bázeň. Dnes jsou magická moudra dobře ukryta v několika málo knihovnách a v hlavách mistrů, kteří zřídka vycházejí mezi lid a míchají se do jeho záležitostí. Přesto věz, jestliže je tvou volbou cesta mysli, tvá pouť bude plná magie a tajemna. Cestu mysli totiž představuje studium tajemné zapomenuté moudrosti. Vzdělaní lidé se pak těší úctě prostého lidu, bývají velmi mocní a věhlasní. Abys přežil na své cestě, budeš se muset spoléhat na moudrost, znalosti a důvtip.

Cesta smyslů

Cesta smyslů je jemná a vyvážená, tvorové, jež po ní putují jsou velmi jistí a nedají se zmást, neboť vidí pod slupku věcí. Zaklínači, hledači, vědmy a šamanové, kteří si tuto cestu vybrali, jsou tiší a záhadní, mnohdy se straní ostatních lidí. Díky jejich bystrému vnímání se u nich vyvinuly nadpřirozené schopnosti díky nimž dokáží vstřebávat energii a vyrábět mnohé takřka magické předměty a substance. Co je však nejdůležitější, vidí mnohem více než ostatní...

Cesta smyslů je cestou, která užívá věcí hmatatelných a to právě v jejich mnohosti a možnosti kombinace.

Cesta duše

Zákoutí duše jsou hluboká a nevyzpytatelná. Neuvěřitelná síla vyvěrá z jejich hlubin. Touto cestou kráčí druidové, kněží a mocní klerikové. Jsou velmi moudří a mají velkou moc. Vládou mnohými zvláštními schopnostmi, dovedou nahlížet do lidského nitra. Jsou to

tvorové vážení, jejich síla se skrývá hluboko uvnitř a přeci mimo tento svět. Bohové pravého panteonu jsou mezi lidem dávno zapomenuti. Stále však existují učení, která hájí staré pravdy, poukazují na svět a jeho podstatu, která je v neustálém spojení s bohy a jejich aspekty. Jsou to cesty duše.

Povolání

Dalším krokem při vytváření tvé postavy je zvolení jejího povolání – určení způsobu obživy, tedy činnosti, kterou vykonává, aby měla co jíst a kde spát. Žít se může různě, v závislosti na jejích schopnostech a znalostech, rodinných poměrech a společenském postavení. Možností je nepřeberně, leč mějte na paměti, že povaleči a výtržníci nejsou trpěni nikde a lapkové a vrazi končí záhy na oprátce...

Dovednosti

Dovednosti jsou soubory duševních či fyzických znalostí seřazené do tzv. skupin. Každá dovednost se skládá ze dvou částí. Předně je dána základní vlastností reprezentující talent a dále pak **naučením**, které nesmí být vyšší než základní vlastnost. Základní vlastnost je vždy uvedena u popisu dovednosti (někdy to může být vlastností více, přičemž se počítá jejich průměr).

Dovednost = základní vlastnost + naučení (max. základní vlastnost)

Úspěch při používání dovednosti zjistíme klasickým ověřováním – sečteme obě části dovednosti a vytáhneme tolik karet štěstí, kolik činí součet.

Postava smí některé dovednosti používat i tehdy, pokud je nemá naučené. Příkladem může být např. hledání, běh, smlouvání apod. V tomto případě si postava jednoduše nepřičítá nic za naučení a počítá pouze s danou základní vlastností.

Dostupnost

Jednotlivé dovednosti jsou různě dostupné. Dostupnost značíme čísly 1, 2 a 3, kdy 1 znamená dovednost dostupnou - jejího učitele lze získat během jednoho týdne (tj. za 6 karet dní), 2 dovednost nedostupnou - aby postava získala jejího učitele, musí jej hledat několik týdnů. Dostupnost 3 představuje vzácné dovednosti a sehnat pro ně učitele, knihy nebo svitky ke studiu je velmi obtížné. Nalezení takového učitele lze zahrnout do minulosti postavy nebo jej můžeš najít během některého z příběhů.

U každé dovednosti, kterou postava ovládá je třeba určit, kde a jak se ji naučila. Pokud k naučení nemá příležitost, zkušenost si ponechává, dokud k naučení nedojde. ¹⁰

Učení se dovednostem

Dovednosti lze zvyšovat za pomoci **zkušeností**. Zkušenosti uděluje DM na konci každé hry. Důležité je, aby postava dovednost, kterou hodlá zlepšit, užívala a cvičila během hry.

Zvýšení dovednosti stojí tolik bodů zkušenosti, kolik činí zvyšovaná hodnota. Je třeba respektovat maximální možnou mez dovednosti (základní vlastnost).

Příklad: Lesník Adriel se učí muzicírování (vybere si hru na flétnu). Má KA 4 a VŠI 4, základ dovednosti je tedy 4 $((4+4)/2)$, Adriel vloží do dovednosti jednu zkušenost a zvýší naučení na 1, za další dva body na 2 a za další tři na tři. Celkem tedy investoval 6 zkušeností, hodnota jeho muzicírování je 4 za talent + 3 za naučení, celkem tedy 7.

Každá postava získá na začátku hry INT/2+2 zkušeností za svou **minulost**, které může vložit do běžných dovedností a následně dalších INT/2+2 zkušeností za své **první kroky na cestě**. Tyto zkušenosti již lze rozdělovat i do dovedností, které otevírá zvolená cesta. Do doby, než postava nalezne učitele však smí vybírat pouze dovednosti s dostupností 2.

Investuje-li postava do jedné skupiny 18 zkušeností, všechny naučené dovednosti v této skupině získají bonus +1 ke své hodnotě (i nad možnou mez). Pokud investuje 42 zkušeností, získá bonus +2. Bonus se vztahuje i k nově otevřeným dovednostem z dané skupiny, ne však k dovednostem neotevřeným.

U většiny dovedností (zejména těch řemeslné či cechovní povahy) rozeznáváme slovní hodnocení úrovně její znalosti dle naučeného stupně (viz tabulka). Říkáme pak, že postava je např. *mistr boje s mečem* nebo *adept teologie* apod.

Stupeň	hodnost
1	novic
2	učeň
3	adept
4	učitel
5	mistr
6	arcimistr

Tělesná zdatnost

Plavání ((HBI)/2, dostupnost 1)

Plavání je vlastně jakýsi druh pohybu. Dovednost plavání se používá ve vodě stejně jako hbitost na souši.

Sprintování (HBI, dostupnost 1)

Být rychlý v běhu na krátké vzdálenosti se může hodit často...

Lezení (HBI, dostupnost 1)

Lezením zde máme na mysli horolezectví, zdolávání skal a strmých stěn. Obtížnost bychom mohli přirovnat k běžné horolezecké stupnici.

Vytrvalostní běh (TEL, dostupnost 1)

Tři dny a tři noci pronásledovat tlupu běsů? Žádný problém...

Akrobacie (HBI, dostupnost 1)

Tato dovednost zahrnuje zvládnutí všelikých krkolomných kousků jako je chození po laně, metání kozelců apod. Uplatní ji nejen kejklíři a komedianti, neboť balancování po hranách střech a zídek lze leckdy využít. Obtížnost může být jednoduchá (metání kozelců, chození



po rukou), střední (chůze po laně) až velmi těžká (seskoky z výšky, přeskoky saltem...)

Jízda na koni (HBI, dostupnost 1)

Tato dovednost se vztahuje se prakticky ke všem druhům jezdeckých zvířat (koně, poníci, mezci, muly...). Dovednost se ověřuje při každé jízdě, obtížnost záleží na rychlosti jízdy – krok 1, klus 3, cval 6, trysk 9.

Bojové dovednosti

Ovládání lehkých zbraní (HBI, dostupnost 1)

Mezi lehké zbraně řadíme dýky, nože a tesáky a hůl. Patří zde i boj beze zbraně. Dovednost se lze naučit svépomocí, trénováním a častým používáním dovednosti. Pro zvýšení na vyšší stupně je třeba nalézt učitele, který je v užívání lehkých zbraní zbláhý. Dovednost se užívá v boji (viz patřičná kapitola).

Boj s mečem ((TEL+HBI)/2, dostupnost 1, pro podzemníky, wossy a skřítky 2)

Meče jsou sečné zbraně užívání zejména lidmi, ale též vereny a krontiry. Pro naučení zacházení s mečem je třeba najít zručného šermíře, který tě bude ochoten vyučovat. Dovednost se užívá v boji (viz patřičná kapitola).

Boj se sekerou ((TEL+HBI)/2, dostupnost 1)

Sekera je vcelku běžná zbraň užívaná prakticky všemi národy. K naučení dovednosti stačí kdokoli v boji se sekerou zbláhý, pro naučení na vyšší stupeň je třeba najít zručného sekerníka. Dovednost se ověřuje v boji proti obraně nepřítel (viz patřičná kapitola).

Ovládání tupých zbraní (TEL, dostupnost 1, pro skřítky 2)

Tupé zbraně jsou nejzákladnější formou výzbroje, ohánět se s nimi naučí kde kdo. Ovšem není nad zkušeného bojovníka, který zná všechny finesy a úskoky. Proto je třeba k naučení pokročilejších úrovní zkušenějšího bijce. Dovednost se ověřuje v boji proti obraně nepřítel (viz patřičná kapitola).

Boj s tyčovými zbraněmi ((TEL+HBI)/2, dostupnost 1, pro podzemníky a skřítky 2)

Tyčové zbraně zahrnují celou škálu výzbroje, od sudlice a píky po halapartnu. Pro naučení dovednosti je potřeba učitele. Dovednost se ověřuje v boji proti obraně nepřítel (viz patřičná kapitola).

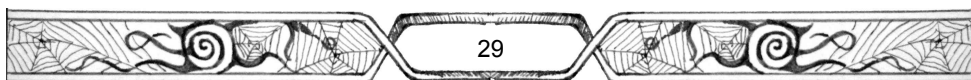
Užívání vrhacích zbraní (HBI, dostupnost 1)

Vrhání zbraní lze naučit i bez učitele důkladným trénováním. Pokud však zatoužíte po hlubších znalostech, je třeba nalézt zručného mistra. Dovednost se ověřuje proti šanci na zásah (viz kapitola boj).

Střelba ((HBI+VŠI)/2, dostupnost 1, pro podzemníky 2)

Naučit se pořádně střilet není tak jednoduché, jak se na první pohled zdá. Přesto není třeba mít zpočátku učitele, ovšem na vyšších stupních se bez obratného lukostřelce či kušníka obejdete jen stěží. Dovednost se ověřuje proti šanci na zásah (viz kapitola boj).

Boj v sedle (HBI, dostupnost 1)/2



Tato dovednost je použitelná s kteroukoli skupinou zbraní. Pokud postava bojuje v sedle a neovládá tuto dovednost, má vždy postih -3 na útok i na obranu.

Dovednosti k boji

Odhad (VŠÍ, dostupnost 2)

Za pomoci této dovednosti lze odhadnout nepřítelův útok, obranu nebo zdraví, dále parametry zbraně, zbroje či štítu (postava si vybere, co chce znát). Na odhad háže DM, základní šance je 4 (1 akce), pokud stráví postava pozorováním více času (směnu), pak je šance 2. Při fatálním neúspěchu sdělí DM mylnou hodnotu.

Tato dovednost je závislá na znalosti boje zblízka. Postava do ni nemůže investovat více DB, než kolik investovala do některé ze svých dovedností na boj zblízka.

Vůdcovství (VŠI/2, dostupnost 3)

Na dobrého vůdce se mohou jeho společníci spolehnout, vůdcovství se však projeví hlavně v boji. Při úspěchu (dovednost se ověřuje před začátkem kola proti obtížnosti 6) získá celá bojovníkova družina bonus rovný ROZ na celou bojovou scénu a to buď k iniciativě, útoku nebo k obraně dle rozhodnutí vůdce (vždy před hodem na iniciativu). Použití vůdcovství nestojí žádný čas (dovednost se realizuje během kola), hráč by měl před hodem alespoň rámcově popsat, o co se bude snažit.

Bojové finty

Tato skupina dovedností představuje výcvik zvláštního způsobu boje se středními a těžkými zbraněmi (pouze při bojovém pokřiku není třeba mít zbraň). Obtížnost při užití dovednosti je stanovena na 6. V jedné akci lze provést pouze jednu fintu.

Berserk (TEL, dostupnost 3)

Tento divoký útok přidá hodnotu ROZ k ROZ útoku (zvyšuje zranění), ale zároveň stejnou hodnotu od obrany.

Útok z obrany ((HBI)/2, dostupnost 2)

Pokud jsi napaden a útočník mine, můžeš v příštím kole přičíst k zásahu ROZ, o který protivník minul (útok musí následovat bezprostředně po nezdařené akci protivníka). Karty se tahají po nezdařeném útoku protivníka.

Kryt ((HBI)/2, dostupnost 2)

Pokud bojovník uspěje v ověření dovednosti, získá do následné obrany bonus rovný ROZ.

Bojový pokřik ((VYZ)/2, dostupnost 2)

V průběhu boje se můžeš pokusit zstrašit protivníka svým divokým bojovým pokřikem. Jakmile použiješ tuto schopnost, značně tím demoralizuješ nepřítele. Jestliže uspěješ v ověření, získá nepřítel postih rovný ROZ k následné obraně. Křičet můžeš pouze 1x za kolo, bonus se vztahuje na následnou protivníkovu obranu. Při užití pokřiku je třeba zohlednit množství a sílu protivníků.

Odražení projektilu (HBI, dostupnost 3)

Odražení projektilu je velmi náročný manévr. Lze jej použít pouze 1x za kolo a to v obraně fázi. Platí, že obránce musí o výstřelu vědět. Odražení se projevuje jako bonus (který je roven ROZ) k obtížnosti, kterou musí střelec přehodit. Finta lze provést pouze se střední zbraní (sečnou či bodnou).

Rozmach ((TEL+HBI)/2, dostupnost 3)

Rozmachem je možno zasáhnout navíc tolik hexů kolem sebe (respektive tvorů na nich stojících), kolik činí ROZ (proti obtížnosti 6). Po úspěšném ověření následuje společný útok proti všem zasaženým.

Mistrovství ve střelbě

Rozvíjením této skupiny dovednosti se naučíš střílet z luků a kuší jako nikdo jiný. Zahrnuje základní umění soustředění a cviky v rychlosti.

Rychlá střelba (HBI, dostupnost 3)

Tato dovednost ti umožní nabití střelu a v tomtéž kole ještě vystřelit. Dovednost se ověřuje proti obtížnosti 6.

Kritický zásah (VŠI, dostupnost 3)

Zlepšení kritického zásahu – pokud zasáhneš nepřítele, ověř tuto dovednost vůči jeho hodnocení. Uspěješ-li, je nepřítel kriticky zraněn.

Dvojitý výstřel (HBI, dostupnost 3)

Vystřelení dvou šípů najednou – lze provést dvě ověření v daném kole, obě mají postih -1. Musí se střílet na jeden cíl. Nabití trvá standardně jedno kolo. Dovednost nelze užít společně s dovedností Rychlá střelba.

Znalosti

Heraldika (INT, dostupnost 1, pro wossy 2)

Znalost heraldiky umožňuje postavě rozeznávat znaky a symboly jednotlivých rodů, zemí, gild, armád, kast a politických či náboženských uskupení. Obecná úroveň představuje základní zákonitosti, lze ji vyčíst z knih. Ověření se provádí při rozpoznávání symbolu proti jeho četnosti užívání.

Historie (INT, dostupnost 1)

Určuje, jak dobře zná postava dějiny Armandie, znalost legend, míst a postav z minulost.

Teologie (INT, dostupnost 2)

Jedná se o znalost původního pantheonu, hloubka znalostí je úměrná hodnotě dovednosti.

Exaktní vědy (INT, dostupnost 1)

Jednoduché počty se hodí nejen kupcům a obchodníkům, umět si spočítat peníze nebo počet nepřátel se zkrátka hodí. Pro naučení obecné úrovně stačí někdo v počtech zblhlý nebo učebnice. Ovšem hlubší znalosti zahrnují detailní matematické obory jako

ekonomika, pravděpodobnost nebo geometrie a lze se je naučit pouze od osob znalých věci za pomoci odborné literatury. Dovednost se ověřuje např. při složitějších matematických operacích vůči obtížnosti stanovené dle složitosti výpočtu.

Písemnictví (INT, dostupnost 1)

Obecná úroveň představuje čtení a psaní v rodné řeči, vyšší stupně pak v řeči cizí (většinou takové, která užívá jiná písmena), kterou postava alespoň trochu ovládá. Pro osvojení liter je třeba dobrého učitele. Dovednost se ověřuje při luštění obtížných textů nebo v situacích, kdy je třeba číst plynule a přesně. Postava ovládající písemnictví je schopná psát smysluplné či dokonce umělecké texty.

Jazyky (INT, dostupnost různá)

Postava automaticky ovládá vlastní řeč (test INT). Tu lze rozvíjet na obecné úrovni a získávat základy pro studium jazyků cizích. Dostupnost jazyků je naznačená v tabulce, studium vyžaduje v řeči zblhlého učitele. Dovednost ověřujeme tehdy, když je třeba porozumět závažnému sdělení v cizím jazyce, nebo naopak - když je třeba něco závažného sdělit. Podzemníci užívají tzv. **řeč kamene** a **runové písmo**. Tomuto jazyku je velmi vzdáleně příbuzná **černá řeč** již hovoří např. běsové. Krondirové užívají vlastní jazyk a písmo zvané **krondiria**. Tento jazyk je podobný jazyku Vál, tzv. **prastarštině**. Nakonec je zde samozřejmě běžně užívaná **obecná řeč**. V primitivní formě ji užívají wossovové (ti však neužívají písmo, jen **lesní značky**), naopak velmi rozvinutá je u lidí a zejména u skřítků, kteří bývají znalí prastarštiny. Vereni hovoří rovněž obecnou řečí, mají však velmi specifický dialekt, pocházející z jejich původního jazyka, pravděpodobně příbuzného prastarštině.

Umění

Tanec ((HBI+KA)/2, dostupnost 1)

Každý tanec je různě obtížný a postava vždy ověří, jak dobře jej zvládla.

Muzicírování ((VŠI+KA)/2, dostupnost 1)

Postava se může naučit hrát na jakýkoli z hudebních nástrojů, tedy strunný, dechový či bicí. Dostupnost nástrojů je v závislosti na rase různá. Dobří hudebníci bývají pozásluze oceňováni.

Malování ((VŠI+KA)/2, dostupnost 1)

Postava může ovládnout wszelké malířské a kreslířské techniky. Obtížnost je vždy stanovena dle předlohy, výsledek udává, jak moc se dílo (ne)povedlo. Mistrovská malířská díla mívají obrovskou hodnotu.

Herectví ((HBI+KA)/2, dostupnost 1)

Dobrý herec nejen že dovede pobavit, svůj talent může využít i v běžných situacích.

Sochání ((HBI+KA)/2, dostupnost 1)

Výroba sochy je analogická malování obrazu.

Zpěv ((VŠI+KA)/2, dostupnost 1)

Obtížnost pro hod je stanovena obtížností písně.

Spisovatelství ((INT+KA)/2, dostupnost 1)

Umění psát poezii či prózu...

Řemesla

Vozatajství (HBI, dostupnost 1)

Umění ovládat povozy a kočáry, pokud postava dovednost neovládá, může užít ½ dovednosti jezdeckví. Specializací jsou různé druhy vozů.

Ovládání lodí ((INT+VŠI)/2, dostupnost 1)

K této dovednosti se vztahuje veškeré ovládání lodí, jak říčních tak mořských.

Opravování (HBI, dostupnost 1)

Obsahuje základy kovářství, drátenictví a šití. Používá se, když chce postava s použitím vhodných nástrojů opravit poškozený předmět.

Vaření ((VŠI+KA)/2, dostupnost 1)

Zkrátka vaření, čím větší hodnota, tím větší dobrota. Každé jídlo má svou obtížnost uvaření (čaj 2, kuře 5 apod.), při přípravě se hází na úspěch a dle míry úspěchu/neúspěchu lze popsat kvalitu připraveného jídla.

Felčarství (první pomoc) ((KA+VŠI)/2, dostupnost 1)

Znalost první pomoci může pomoci zastavit krvácení (obtížnost 5), odstraní dočasné poškození (obtížnost 7) atp.

Zpracování kůže a kožešin ((HBI+VŠI)/2, dostupnost 1)

Zpracování kůže trvá přibližně týden, cena výsledného produktu se liší dle míry úspěchu a vzácnosti zvířete, z něhož kůže/kožešina pochází.

Výroba šípů ((HBI+VŠI)/2, dostupnost 2)

Za pomoci této dovednosti dokážeš vyrábět několik druhů šípů, od těch základních po speciální. Doba výroby šípů je přibližně jedna směna. Na dovednost se hází vždy při výrobě šípů, proti jeho obtížnosti:

Obyčejný šíp, obtížnost 1, 8st.

Zápalný šíp, obtížnost 6, může zapálit hořlavý materiál. Cena 3zl.

Výbušný šíp, obtížnost 7, přidá +3 ke zranění za explozi – provázeno zvukovým efektem. Cena 3 zl.

Jedový šíp, obtížnost 4, parametry podle jedu

Háčkový šíp, obtížnost 5, při vyndání šípů způsobí zranění za 3 karty životů. Cena 1 zl.

Šíp s vodou, obtížnost 7, dokáže uhasit např. pochodně. Místo vody lze samozřejmě uložit jakoukoli jinou tekutinu. Cena 4 zl.

Rachotící šíp, obtížnost 5, na místě, kam dopadne způsobí hluk. Cena 1 zl.

Šíp s provazem, obtížnost 6, za pomoci tohoto šípů lze někomu podat provaz, cena 4 zl včetně 10m provazu.

Společenské dovednosti

Užívání sociálních dovedností je mírně odlišné od používání dovedností ostatních, neboť jejich úspěšné užití závisí do jisté míry na tom, kterak je hráč dovede ztvárnit. Platí zde, že DM může hráči přidělit kladnou či zápornou prémii (-2 až +2) v závislosti na jeho hereckém výkonu. Tuto prémii zohlední až při vyhodnocení výsledku ověření.

Etiketa (VYZ, dostupnost 2)

Použije se, když postava chce zapůsobit svým chováním ve společnosti.

Blafování (VYZ, dostupnost 1)

Základem blafování je přetvářka, umění nedat na sobě za žádnou cenu znát svůj postoj. To se může hodit třeba při hraní hazardních her, při vyjednávání apod.

Diplomacie (VYZ, dostupnost 2)

Umění diplomacie, tedy vyjednávání není užitečné jen v dobách války, lze jej užít kdykoli a kdekoli, když je třeba vyjednat podmínky či sjednat smír. Pokud chce postava užít diplomacii, musí svůj výstup dostatečně ztvárnit.

Řečnictví (VYZ, dostupnost 1)

Tuto dovednost lze využít v projevech, veřejných prohlášeních a při obhajování vlastních názorů.

Svádění (VYZ, dostupnost 1)

Aneb kterak počestnou dívku o věneček připravit... Obtížnost stanoví DM dle situace, rasové a sociální příbuznosti apod.

Zábava (VYZ, dostupnost 1)

Vyprávění poutavých příběhů, vtípků, umění bavit a upoutat společnost.

Pijáctví (TEL, dostupnost 1)

I odolnost vůči alkoholu lze řádně vycvičit. Můžete si pak kupříkladu dávat pijácké souboje se svými nepřáteli:

Postava ověří dovednost a výsledek srovná se silou alkoholu. Podle tabulky zranění pak určí své „alkoholové zranění“. Obtížnost se po každé rundě zvyšuje o 1. První pod stolem (tj. alkoholové vyrazení – pozor na otravu!) prohrává zápas.

Rasa	Alkohol
krondir	Bylinkové víno
člověk	Pivo
pixie	Víno
gnom	Medovina
gairin	Špiritus
woss	pálenka

Odhad ceny ((INT+VŠI)/2, dostupnost 1)

Tato schopnost je velmi důležitá pro uzavírání obchodů, vzhledem k tomu, že v Armandii probíhá prakticky pouze výměnný obchod. Díky dovednosti se naučíš poměrně přesně odhadnout cenu nabízených předmětů, znát vzhled vzácných drahokamů a drahých kovů a jejich hodnotu. Při úspěšném pokusu dokážeš také rozeznat padělek od originálu a odhadnout cenu +/- 1st. Při fatálním neúspěchu ti DM oznámí fiktivní informace (na úspěch si hází DM).

Smlouvání (VYZ, dostupnost 1)

Umění licitace, správného postoje při oceňování výrobků a kamenné tváře...

Život v přírodě

Napodobení hlasu zvířat (INT, dostupnost 1)

Napodobování zvířat je velmi užitečná věc, lze se jim dorozumívat, mást nepřítelé apod. Dovedností na vysokém stupni lze ošálit i samotné zvíře, avšak pro naučení je třeba mistra lesníka. Dovednost se ověřuje proti znalosti hlasu zvířat (popřípadě INT) toho, kdo se hlas snaží rozeznat.

Znalost a trénování zvířat ((INT+KA)/2, dostupnost 1)

Práce se zvířaty vyžaduje značnou dávku citu a empatie. Při studiu dovednosti na obecné úrovni se naučíš zvířecím zvyklostem a způsobům. To tě může naučit kdejaký sedlák, koňák nebo pastýř. Hlubší znalosti však vyžadují někoho znalejšího věci (ptáčník, sokolník, krotitel). Můžeš se tak například naučit krotit koně, cvičit psy apod. Je třeba dbát na to, aby zvířata, jež chceš studovat, byla v tvém okolí dostupná. Dovednost se ověřuje při pokusu o ochočení (proti bujnosti zvířete) nebo při pokusu o naučení povelu (obtížnost 6-INT zvířete), přičemž naučení trvá ROZ dní.

Lov ((HBI+VŠI)/2, dostupnost 1)

Dovednost lovu umožňuje postavě získat v přírodě ROZ porcí jídla z ověření dovednost#dostupnost potravy (les 6, louky 7 apod.). Lovu lze naučit částečně svépomocí, mnohé však bez zkušeného lovce postava nepochytí.

Herba (INT, dostupnost 2)

Je znalost veškerých rostlin, bylin a jejich účinků. Za pomoci této dovednosti dokážeš poznat a hlavně využít velké množství bylinek. Mnohé z nich bývají léčivé, jiné zase dokáží škodit (více viz Armandský herbář)

Stopování (VŠI, dostupnost 2)

Stopování je v divočině velmi důležité. Obtížnost nalezení stopy závisí na tom, kolik osob je stopováno. Za každých 6 hodin od zanechání stopy je šance -1, za každého tvora navíc + 1. Pokud se postava snaží stopy maskovat a ovládá stopování, má stopař postih -6, pokud ne, pak jen -3. Základ pro ověřování je 12.

Orientace (VŠI, dostupnost 2)

Každý lesník při bloudění ve volné přírodě najde cestu. Tato schopnost nelze použít v místech, kde není podle čeho poznat, kde je sever. Jestliže nastane fatální neúspěch, DM mu může sdělit naprosto mylný směr. Obtížnost hodu je stanovena podle dostupnosti zdrojů informací o světových stranách apod.

Nenápadnost (HBI, dostupnost 3)

Nenápadnost v lese je jedna ze základních dovedností důležitých ku přežití v lese. Pokud sleduješ zvíře, nesmí tě tvá oběť zpozorovat. Nenápadnost zahrnuje určitý druh splynutí s prostředím, lze tedy použít nejlépe v přírodě (ve městech apod. máš postih -3). Obtížnost



je nastavena na 12.

Ochočování ((KA+VYZ)/2, dostupnost 2)

Díky ochočování si smíš pořídít zvířecího společníka, cvičit jej a naučit ho různým povelům.

Lesní mluva ((KA+INT)/2, dostupnost 3)

Díky svým zvláštním citěním jsi schopen komunikovat s mnoha tvory. Jistým způsobem si můžeš vyvinout dorozumívání s různými lesními bytostmi. Takto jsou hraničáři schopni komunikovat například s různými druhy zvířat. Někteří mocní pak dokáží promlouvat třeba i se stromy. Otázka, na kterou lze odpovědět ano/ne má obtížnost 9, otázka, na kterou lze odpovědět jedním slovem má obtížnost 12 a otázka, na kterou lze odpovědět větou obtížnost 15. Pokud se snažíš hovořit se stromem, je obtížnost ještě o 3 vyšší.

Odolnost

Tato skupina dovedností tě chrání před veškerými fyzickými vlivy. Dílčí dovednosti (protizima, protijed, protioheň, protimagie, protinemoc...) zvyšují schopnost rezistence (přičítají se klasicky k hodu).

Příklad: *Lesník Alwe má odolnost 4, dovednost... Když na něj čaroděj Beregon sešle oheň...*

Pohyb ve městě

Výroba a otevírání zámků (VŠI, dostupnost 3)

Otvírání zámků jest práce velmi složitá a vyžaduje značnou dávku šikovnosti, koncentrace a zkušeností. K otevření zámku je zapotřebí kvalitního zlodějského náčiní - paklíčů. Používání klasických zlodějských nástrojů znamená pro zloděje normální pravděpodobnost úspěchu. Použití provizorních a improvizovaných nástrojů (kus drátu, tenká dýka, sponka apod.) znamená postih -3. Hází se vždy proti obtížnosti zámku. Čas potřebný k otevření zámku spočteš tak, že od obtížnosti zámku odečteš ROZ hodů (vyjde v kolech).

Výroba zámku není jednoduchá. Dovednost se ověřuje vůči plánované obtížnosti zámku, výroba trvá obtížnost – ROZ hodů hodin.

Odstranění či nastražení pasti ((VŠI+INT)/2, dostupnost 3)

Tato dovednost slouží k odstranění nastražených mechanismů. Jestliže takovýto mechanismus objevíš, máš možnost jej zneškodnit. Při fatálním neúspěchu se může stát, že past náhle spustí.

Pastí se zde rozumí mechanismus jemnější povahy, který spustí jiný mechanismus - vystřelí šipku, otevře poklop, zapálí oheň atd. U pasti určujeme jednak její nenápadnost a druhá její účinnost (tedy šanci, že past neselže).

Plížení (HBI, dostupnost 2)

Úspěch při plížení zvyšuje šanci překvapit protivníka, vyhnout se odhalení nebo přesunout se do pozice dovolující přeřad ze zálohy. Při použití této schopnosti nikdy nevíš, zda nejsi



odhalen, vždy se domníváš, že jsi dostatečně tichý. Pokud tě někdo hledá, ověřuje VŠI proti tvému hodu.

Splynutí (HBI, dostupnost 3)

Splynutí je zvláštní manévr, při němž se nejčastěji využívá stínu. Postava se stane nenápadnou, splyne s okolím a jen bedlivě pátrající ji dokáže objevit (ostatní mají postih ROZ k ověření své VŠI při pokusu o její objevení) – klasickým hledáním.

Kradení ((HBI+VŠI)/2, dostupnost 2)

Dovednost užívaná při kradení z kapes, batohů, vaků a měšců jiných lidí, při nenápadném podstrčení předmětu nebo při předvádění triků s prsty.

Tento obtížný kousek svedou bez obtíží jen ti nejlepší ze zlodějského cechu. Padne-li při ověřování fatální neúspěch, zloděj je odhalen a je-li chycen, bývá většinou krutě potrestán dle místních zvyklostí. Okrádaná postava vždy ověřuje VŠI (pokud krádež nečeká, má samozřejmě postih -3)

Puštíkovy finty

Puštíkovy finty jsou založeny na zvláštním způsobu boje s puštíkovými zbraněmi (jsou to dýka, jehlová dýka, dlouhý nůž, tesák a rapír), při kterém je potřeba mít značný bojový prostor (5 volných hexů). Všechny finty se konfrontují s klasickou obranou.

Hození prášku (HBI, dostupnost 2)

Pušík vrhne protivníkovi do očí zvláštní prášek, čímž jej částečně oslepí na dobu ROZ/2 kol. Hození trvá jedu akci, postižený má postih ROZ/2 k útoku i k obraně. Na některé tvory ovšem prášek nepůsobí. Prášek se užívá jako vrhací zbraň s dostřelem 1/2/3.

Hození sítě (HBI, dostupnost 2)

Cena sítě s háčky je 20zl. Pokud má oběť zbraň, má bonus +2 k vyhnutí se vržené síti. Ze sítě se dá rychle dostat pouze jejím rozřezáním (což trvá ROZ kol)

Rychlé tasení (HBI, dostupnost 2)

Hod se provádí proti protivníkovi iniciativě, úspěch přidá bonus ROZ/2 k útoku. Dovednost lze použít pouze s lehkými a jednoručními, vhodně umístěnými zbraněmi.

O magii

Postup seslání kouzla je velmi náročný: sesílatel v mysli vyvolá strukturu kouzla, což je otázka koncentrace a paměti - všechna kouzla má tedy čaroděj předem naučena. Vytváření nové struktury je dlouhodobé a časově velmi náročné. Struktura klade velké nároky na paměť a prostorovou představivost, drobná vlákna, jiskřičky a spoje kouzla musí být dokonale promyšleny.

Kouzlo pak přechází z představy do skutečnosti, struktura se zhmotňuje, prochází jí energie (ta podle druhu magie pochází ze tří zdrojů: v případě útočné magie je to aura čaroděje, v případě mimoohnickových kouzel je to energie předmětu a v případě černé magie je to energie těla, které přechází do stínů). Většina čarodějových kouzel záhy přestává existovat, neboť rychle spotřebují svou energii.

Je třeba říci, že právě při sesílání dochází k častým neúspěchům - struktura kouzla je většinou z důvodu špatné koncentrace narušena apod.

K seslání kouzla je tedy třeba **formule** (pokud čaroděj nepronese zaříkadlo, má postih -3 k seslání), **gesto** (je-li prováděno nohama, je postih k seslání -1, bez gesta -3) a **koncentrace** (pokud se sesílatel nemůže naprosto soustředit, má postih -3 k seslání). Gesto se nejčastěji provádí rukou, přičemž levá (u leváků pravá) je vždy dominantní (to je důležité při užití magiovy hole (častá magická pomůcka), která nahrazuje ruku druhou). Pokud je kouzlo sesíláno přímo z magiovy hole, není zapotřebí gesta.

Magická odolnost (KA, dostupnost 3)

Čaroděj se může pokusit odvrátit kouzlo, které je na něj sesláno a obrátit jej proti sesílateli. Háže si proti hodu konkrétního kouzla, zvláště na odražení a zvláště na pohlcení. Odražení kouzla je reakce.

Příklad: Mág Beren sesílá blesk na čaroděje Amise. Jeho hodnota hodnocení pro seslání blesku je 7, na kartách vytáhne 8 a kouzlo se mu podaří seslat. Amis si háže na svou dovednost Magická odolnost (6). Vytáhne 9 a kouzlo jej tedy nezasáhne. Dále pak určí, zda bude kouzlo odraženo. Vytáhne jen 6, takže se nic neděje. Pokud by se nepovedl pokus na odražení, pokus na pohlcení se již neprovádí.

Útočná magie

Útočná magie se užívá, jak název napovídá, nejčastěji v boji. Kouzla jsou připravena tak, aby co nejméně zatěžovala kouzelníkovu mysl, přesto je vždy při sesílání započítat postih -3 za nemožnost koncentrace v boji. Vyvolání trvá vždy jednu akci.

Kouzla zde zmíněná jsou pouze archetypální. To znamená, že čaroděj může pozměnit jejich vizuální stránku a podstatu působení (chlad, teplo, výboj), ne však parametry a účinek. Podobu kouzla si čaroděj určí při učení kouzla.

Plamen (INT, dostupnost 3)

Kouzlo zraní nestvůru stojící na sousedním hexu za ROZ+3.

Střela (INT, dostupnost 3)

Střela nikdy nemine cíl, doletí 18 sáhů daleko, zraňuje za ROZ životů. Obtížnost 7.

Ledový dech (INT, dostupnost 3)

Ledový oblak, který čaroděj vydechne zraní všechny postavy v dosahu kouzla (6 hexů, které se dotýkají, první z nich sousedí se sesílatel) za ROZ.

Naváděný blesk (INT, dostupnost 3)

Čaroděj vytvoří a pošle blesk, který zraní cíl (1 osoba) ROZ. Blesk může být naváděn až přes 3 hexy (hráč určí body, kterými proletí...). Blesk doletí až 24 sáhů daleko.

Jedová střela (INT, dostupnost 3)

Jedová střela je malá zelená kapka, která po zásahu otráví cíl na 3 karty kol, kdy zraňuje za ROZ. Dosah je 6 sáhů.

Vzdušný vír (INT, dostupnost 3)

Vzdušný vír zraní cíl za ROZ+1 a odmrští jej o 3 karty štěstí sáhů dozadu. Dosah je 6 sáhů, Obtížnost 7.

Jak vytvářet nová útočná kouzla

- 1) Živel, element – je třeba určit povahu kouzla (fireball – oheň, ledový dech – voda apod.) Tato prvotní povaha dává klasické ROZ zranění a určuje jeho typ.
- 2) Pohyb – pokud je v kouzle zakomponován pohyb, ubírá se z ROZ 1 za každých 6 sáhů.
- 3) Exploze – pokud je součástí kouzla exploze, přidáme +3 k ROZ, obtížnost se zvýší o 1.
- 4) Expanze – za každé 2 hexy navíc, na nichž kouzlo působí přidáme ubereme 1 od ROZ.
- 5) Zvláštnost – každá zvláštnost (postupné působení, odmrštění apod.) stojí 1 z ROZ.

Mimooohnisková magie

Mimooohnisková kouzla jsou kouzla, která se sesílají na předměty. Těmto předmětům pak změní (přidají) určitou vlastnost. Za každý stupeň naučení získá sesílatel jedno seslání za den (všechna seslání se obnovují při východu slunce, tedy v 6 hodin ráno). Každé z mimooohniskových kouzel je dáno několika parametry:

Základ – základem je myšlen předmět, na nějž se kouzlo sesílá.

Vyvolání – vyvolání trvá vždy jednu akci.

Trvání – trvání kouzla je ROZ směn.

Světlo (INT, dostupnost 3)

Základ: jantar. Kouzlo způsobí, že jantar, na který je kouzlo sesláno začne zářit jasným světlem (koule o poloměru 3 sáhy). Jantar bývá nejčastěji vsazen do hlavičky čarodějovy hole.

Nosič (INT, dostupnost 3)

Základ: hlína. Kouzlo vytvoří jakousi levitující (krom nosnosti je tedy třeba hroudě přidat i let => ½ doba trvání*) hroudu, která pojme až 60 kg zátěže. Hrouda se pohybuje v okolí čaroděje, má TEL 2, HBI 3 a obranu 3, po zničení (nebo vypršení doby trvání kouzla) z ní vypadnou všechny věci.

Oko (INT, dostupnost 3)

Základ: soví oko. Kouzlo očaruje sušené soví oko tak, že je jim čaroděj schopen vidět. Do kouzla může vložit let a pomocí oka tak třeba někoho nepozorovaně šmírovat. Po zásahu zbraní je oko zničeno

Dým (INT, dostupnost 3)

Základ: hrst prachu. Kouzlo zabarví vzduch v okolí čaroděje na ploše 9 hexů (které to budou určí sesílatel) tak, že jimi nelze prohlédnout.

Černá magie

Černá magie zahrnuje tzv. škodící kouzla. Jsou to kouzla, která na určitou dobu sniží vlastnosti cíle kouzla. Vyvolání kouzla černé magie trvá jednu akci, dosah je 6 sáhů a trvání ROZ kol.

Za jednu duši z mrtvého těla humanoida získá čaroděj jedno seslání. Rituál duší, kterým se z mrtvého těla přečerpá síla trvá dvě kola, mrtvé tělo nesmí být starší než 24 hodin.

Proti kouzlům černé magie se lze bránit testem KA. Základ všech kouzel je INT.

Uchování duší (INT, dostupnost 3)

Duše se uchovávají v tzv. Zásobnících - bývají to různé předměty, nejčastěji hůl (může se použít i magiova hůl), černá hůl OMNIS. Za každou duši se na ni objeví runa. Maximum run, které se mohou na holi objevit (a tedy duší, které lze do hole vložit) je hodnota této dovednosti + 3. Dále existují i tzv. magické nástavce, které se nasazují na hůl (nebo jiný předmět, který čaroděj užívá k uchovávání duší).

Dovednost se ověřuje při pokusu uchovat si duši pro seslání kouzla, obtížnost je 6.

Slabost (INT, dostupnost 3)

Kouzlo sníží TEL cíle na ½.

Prokletí (INT, dostupnost 3)

Cíli se od všech hodů na úspěch odečítá 1.

Zpomalení (INT, dostupnost 3)

Postava má po dobu působení na kolo pouze buď jednu akci nebo reakci.

Slepota (INT, dostupnost 3)

Kouzlo sníží VŠI (a pohyb) cíle na ½, navíc pro ni platí boj jako by bojovala s neviditelným protivníkem

Uspi (INT, dostupnost 3)

Kouzlo uspi tvora na ROZ směn.

Zmatení (INT, dostupnost 3)

Kouzlo způsobí, že se cílová postava nedovede soustředit – nemůže sesílat kouzla a je celkově zmatená.

O lučbě

Umění lučby, výroby lektvarů, lahvíček a jedů je umění staré jako země sama. Vědění o postupech této disciplíny se dobře střeží na nemnoha vzácných pergamenech. Jinak je tomu s recepturami. Těch je naopak přehršel, mnohé z nich jsou však jen výplody bujných myslí a pověr. Mnozí tvůrci si své recepty střeží jako oko v hlavě, někteří je naopak šíří mezi své učedníky.

Orin je magický kámen, přírodní extrakt, syrový živel. Skrývá v sobě množství energie a bývá vyráběn velmi složitými postupy. Orin stojí 1 zkušenost, lze jej buďto najít, získat od některého z moudrých nebo vyrobit. Orin se používá k výrobě lektvarů, jedů a lahvíček.

Rozlišujeme dva druhy orinů – červený k přípravě lahviček a modrý k přípravě lektvarů. Ku přípravě substancí je zapotřebí základních ingrediencí (bylinky, prášky apod.), dále tyglík, kahan a měchačku. Veškeré vedlejší ingredience lze většinou snadno nahradit substancemi dostupnými, náradí může být improvizované, horší je to vždy s hlavní přísadou, ta se nahradit nedá.

Samotná **výroba** je pak jakýmsi rituálem, sledem postupů. Výroba lahvičky trvá cca jednu směnu, při výrobě se ověřuje obtížnost výroby lahvičky (standardně 6). Výsledkem jsou tedy speciální lahvičky a flakónky, do nichž se, jak již bylo řečeno, vkládá magická kámen orin a hlavní ingredience. Po užití lahvičky zůstane orin (ale ne základní ingredience, tu je potřeba sehnat znovu), který je možno vložit do jiné lahvičky.

Každá substance je charakteristická barvou a zápachem. Vyrobené množství účinné látky je přibližně 0,1 čtvrtky, uchovávají se nejčastěji v kulovitých lahvičkách, uvnitř je vložen orin. Zásah lahvičkou se provádí jako útok vrhem, lahvička má parametry jako kámen.

Lahvičky

K výrobě bojových lahviček je zapotřebí červený orin.

Bomba (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je síra. Po dopadu na zem exploduje a způsobí zranění ROZ+3.

Žiravka (VŠI), dostupnost 3

Hlavní ingredience je mravenec. Rozleptá kartu štěstí kvality zbroje.

Mrazivka (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je máta. Cílová postava je zmrazena na ROZ kol, nebo do té doby, dokud na ni není veden útok. Tento útok má bonus +4 k zásahu.

Lepivka (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je lipové listí. Na ROZ kol zpomalí postavu (ta zvládne jen jednu akci nebo reakci za kolo)

Jedovka (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je rulík. Vytvoří oblak plynu, který po ROZ kol zraňuje za ROZ.

Lektvary

K výrobě lektvarů je zapotřebí modrý orin.

Laumspur (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je kapka krve. Vyléčí lehké zranění.

Rendalim (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je pavouk. Hod proti nebezpečnosti jedu – zkrácení o ROZ jednotek působení/vyléčení.

Obří síla (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je česnek, přidá +ROZ k síle po dobu ROZ kol.

Rychlost (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je oblázek, přidá navíc akci.

Neviditelnost (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je měra, zneviditelní na ROZ kol.

Zmenšování (VŠI, dostupnost 3)

Hlavní ingredience je blecha. Postava se zmenší na 1/12 své pův. Velikosti na ROZ kol.

Jedy (VŠI, dostupnost 3)

Každý jed má několik parametrů. Předně je to trvání, četnost (kolo (4), směna(3), hodina(2), den(1)) a poznatelnost (chuť, barva nebo zápach). Kombinace těchto parametrů udává obtížnost výroby daného jedu (trvání + četnost + 3 za absenci poznatelnosti). Jed působí trvání x četnost a působí zranění (viz tabulka zranění, místo ROZ je třeba dosadit dosavadní trvání). Nejčastější jedy:

Spinóza – trvání 3, četnost směna, červená barva, vůně fialek, obtížnost 7.

Tulus – trvání 2, četnost kolo, zelená barva, pach zetlelého listí, bez chuti, obtížnost 7

Lotrek – trvání 2, četnost den, bílá barva, slaná chuť, vůně ryby, obtížnost 3

Baruch – trvání 4, četnost hodina, jen vůně. Obtížnost 8

Kabar – trvání 3, četnost hodina, bez barvy, vůně či zápachu, obtížnost 8.

Surmor – trvání 5, četnost kolo, bez barvy, vůně či zápachu, obtížnost 12.

Morulus – trvání 6, četnost den, černá barva, pach shnilotiny, chuť hořká, obtížnost 7.

Dokonalé smysly

Proměna (KA, dostupnost 3)

Proměna je schopnost proměny ve zvíře (které vybereš po dohodě s DM) a to tolikrát denně, kolik činí hodnota dovednosti. Vtělení do původní podoby probíhá automaticky. Ke vtělování je potřeba sošky, přívěsku nebo totemu s podobou zvířete.

Vidění magie ((VŠI+KA)/2, dostupnost 3)

Následovníci cesty smyslů jsou schopni „vycítit“ působení magických sil a to na libovolných předmětech či tvorech. Základem pro ověření je 12 - síla seslaného kouzla nebo magického jevu, (tedy čím silnější kouzlo, tím snáze je poznatelné).

Počasnictví (VŠI, dostupnost 3)

Pomocí této schopnosti dokážeš odhadnout počasí na další dny, odvrátit počasí, přivolat počasí nebo požádat živel (o zvýšení hladiny řeky apod.). Je třeba užívat rituálně.

Šestý smysl (VŠI, dostupnost 3)

Zaklánač může užít šestého smyslu stejně jako například naslouchání nebo hledání. Lze jím vycítit nebezpečí, přítomnost cizí osoby apod.

Vidění aury (VŠI, dostupnost 3)

Vidění aury dovoluje poznávat emoce, jež cítí daný tvor.

O bozích

Za dávných časů byl stvořen svět a v něm šest bohů, kteří jej pomáhali utvářet. K ruce měli tvory, v knihách moudrých nazývané jako Vál. Když převzali Vál vládu na zemi, bohové splynuli se svými určeními, stali se součástí aspektů, jsou tedy stále přítomni. Když se čas Vál utopil v jejich krvi, nastal věk šesti národů, byly moudrosti o starých bozích čím dál tím více opomínány a nakonec byly zapomenuty docela. Lidé začali uctívat menší bůžky, o jejich spojitosti s Vál hovoří Ragrafovy spisy. Staří bohové zůstali v několika málo učeních skřítků a v hlavách moudrých mužů.

Jakmile se rozhodneš vydat na cestu, můžeš si vybrat jednoho z bohů, který je ti nejbližší (v tabulce je uvedeno, které aspekty náležejí kterému bohu), jeho zásady pak budeš ctít a vyzývat. Pamatuji, že panteon vždy funguje jako celek.

Bůh	Aspekt	Rasa	Cesta	Vlastnost	Barva
Zhor	Země	Podzemník	Cesta meče	Tělo	Hnědá
Acheron	Oheň	Člověk	Cesta města	Vyzařování	Červená
Veruna	Voda	Woss	Cesta lesa	Hbitost	Zelená
Aramon	Vzduch	Veren	Cesta mysli	IntelIGENCE	Modrá
Tares	Tma	Krondir	Cesta smyslů	Všímavost	Černá
Varia	Duše	Skřítek	Cesta duše	Ka	Bílá

O efektech

Efekty jsou jakési druhy proseb vztahující se k pramatériím, k přírodě a jejím kořenům. Energie efektů je však čerpána z nitra sesilatele, každý úspěšný efekt oslabuje toho, kdo jej chce seslat.

V tabulce zranění najdi řádek, místo ROZ použij počet seslaných efektů od posledního spánku (dlouhého alespoň 6 hodin), místo TEL použij KA. Vyjde ti psychické zranění, které právě podstupuješ vlivem seslaných efektů. Toto zranění se od běžného liší pouze způsobem léčení – tedy spánkem.

Proces seslání efektu začíná nasloucháním a následným souzněním, kdy se sesilatel stane součástí přírodních cest a svou silou jimi může pohnout, smí s nimi manipulovat. Je to umění staré a křehké, neboť vyžaduje mnoho citu a porozumění. Vyzvání efektu je „instantní“, zabírá jen zlomek času, lze se o něj pokoušet jen 1x za kolo. K seslání efektu je vhodné mít odznak (kříž, berlu, amulet...) barvy daného boha, který efekt pomáhá usměrňovat.

Elementární efekty

Elementární efekty ovlivňují přírodní materiály nebo z nich vzcházejí. Ověřují se proti obtížnosti 6.

Pírko (KA, dostupnost 3)

Efekt způsobí stav beztlíže. Za každých 30 kg váhy nad 60 se zvyšuje obtížnost o 1.



Dosah je dotek, trvání ROZ kol.

Voda (KA, dostupnost 3)

Vytvoří jednu čtvrtku vody. Efekt je třeba seslat na přírodninu v níž může být voda obsažena tak, že se jí sesílatel dotkne.

Zadrž (KA, dostupnost 3)

Efekt způsobí, že ze země začnou růst rostliny, které pevně zadrží jednu postavu. Za každou další se zvyšuje obtížnosti o 2. Dosah efektu je 6 sáhů, trvání ROZ kol.

Plamen (KA, dostupnost 3)

Efekt vytvoří oheň, hořící na ploše 6 hexů. Dosah je 12 sáhů, trvání ROZ kol.

Bílé efekty

Bílé efekty jsou pomocné, zacelující schopnosti, které zvyšují cíli seslání určité atributy.

Bless (KA, dostupnost 3)

Cíl má ke všem hodům bonus +1. Pokud je sesláno vícekrát na jednu osobu, pouze se počítá trvání, ne bonus. Dosah je dotek, trvání 2xROZ kol.

Daruj síly (KA, dostupnost 3)

Uzdraví dotekem lehké zranění (obtížnost 6), střední (obtížnost 9) nebo těžké (obtížnost 12). Nelze se pokoušet vyléčit vícekrát stejné zranění. Nelze seslat na sebe sama.

Očaruj (KA, dostupnost 3)

Obtížnost je 3 + INT cíle, pokud tento neuspěje, chová se jako sesílatelův přítel (tj. neútočí na něj apod.). Dosah je 6 sáhů, trvání 2xROZ kol.

Odčaruj (KA, dostupnost 3)

Kouzlo odčaruje jakékoli kouzlo černé magie, při ověření je třeba překonat míru seslání lámaného kouzla. Dosah je 3 sáhy.

Obranné efekty

Souhrn efektů, které sesílateli pomáhají v boji a podobných nebezpečných situacích. Při seslání je třeba dotknout se osoby, která má být efektem chráněna (cíl může být i sesílatel). Efekt nelze seslat, pokud je sesílatel útokem překvapen (nemůže tedy reagovat).

Magická zbroj (KA, dostupnost 3)

Efekt působí jako zbroj kvality 3 (ovšem jen proti útokům na BB).

Střelchraň (KA, dostupnost 3)

Efekt odrazí ROZ útoků střelnou zbraní.

Magický štít (KA, dostupnost 3)



Efekt odrazí ROZ kouzel, které jsou na cíl seslány

Všechraň (KA, dostupnost 3)

Efekt odrazí jakýkoli útok či kouzlo, jejichž síla není vyšší než 12.

Ochrana před živly (KA, dostupnost 3)

Kouzlo chrání před útokem ohněm, chladem apod.

Psychické dovednosti

Meditace (KA, dostupnost 3)

Pokud se postava věnuje meditaci po dobu alespoň půl hodiny a uspěje v testu, získá jeden karmický bod. Dovednost lze užít jedenkrát za den. Meditací nelze získat více bodů (tzn. pokud postava nemedituje jeden bod a nevyužije jej, druhý den je meditace zbytečná, neboť má postava stále jeden karmický bod z minulé meditace)

Psychovina (KA, dostupnost 3)

Jedná se o psychický útok, lze jej užít na max. Vzdálenost 12 sáhů, přičemž útočník musí vidět oběti do tváře a musí učinit gesto (skrze spojený ukazováček a palec se na oběť dívá). Zranění je psychické (užívá se tabulka zranění, místo sloupce TEL se užívá KA). Obtížnost je nepřítelova Psychoclona nebo jen KA. Psychovina stojí jednu akci. Všechna psychická zranění se vyléčí po spánku.

Psychoclona (KA, dostupnost 3)

Dovednost, pomocí níž se lze bránit psychickým útokům.

Hlas

Hlas je mocný nástroj, který umožňuje ovlivňovat jakoukoli myslící bytost. Ověřuje se proti $(VŠI+INT)/2$ cíle, jakmile se pokus nezdaří, nelze hlas použít znovu. Lze užít tyto typy hlasu:

Dominance $((VYZ+KA)/2)$, dostupnost 3)

Cílí se postava zdá nadřazená, cítí k ní úctu.

Vědění $((VYZ+KA)/2)$, dostupnost 3)

Cílí lze vnutit pravdivost informace.

Zastrašení $((VYZ+KA)/2)$, dostupnost 3)

Cílí lze předstírat velkou nebezpečnost a vzbuzovat v něm bázeň.

Nenápadnost $((VYZ+KA)/2)$, dostupnost 3)

Cílí lze namluvit vlastní bezvýznamnost, např. „*jsem jenom ubohý žebrák*“.

Příkaz $((VYZ+KA)/2)$, dostupnost 3)

Cílí lze uložit jednoduchý příkaz (př. „*jdí tam!*“).

Svěcení (KA, dostupnost 3)

Posvěceny mohou být různé předměty (zbraně, zbroje, voda...), svěcení přidá dočasné vylepšení +1 k libovolnému parametru na ROZ dní.

Vývoj postavy

Každá postava se během hry určitým způsobem vyvíjí – mění se její charakter, učí se novým dovednostem, získává nové informace. Postavy mohou postupovat na společenském žebříčku. Postavy se mohou přibližovat ke svým cílům, poznávají nové přátele.

Vývoj postavy však není pouze otázka číselného hodnocení jejich dovedností, postava by se měla vyvíjet hlavně vnitřně. Mění se její postoje, názory a motivace.



Hraní postavy

Princip hraní postav byl nastíněn již v úvodu v kapitole Hraní rolí. Na tomto místě se budeme soustředit na několik obecných zákonitostí a konkrétních rad. Dobrý roleplaying se odvíjí od dobře vytvořené postavy. Základem je tedy věnovat čas a úsilí její tvorbě. Postavu lze hrát s různou mírou fyzického zapojení – od modulace hlasu, přes mimiku až po gestikulaci. Promluvy lze např. prokládat výroky typu „*jestli se nepletu*“ nebo „*u všech bohů!*“. To jsou projevy patrné v reálném světě. Hraní postavy má však i své vnitřní zákonitosti, které napomáhají tomu, aby postava byla uvěřitelná – aby nešlo jen o plytkou loutku. Vžijte se do své postavy, uvažujte jako ona. A konečně, všimněte si rad označených rozpolcenou tváří rozptýlených v pravidlech.

Hraní v družině

Postavy se ve hře pravděpodobně budou pohybovat společně, budou tvořit tzv. **družinu** a proto je dobré vědět, z jakého důvodu a za jakým účelem se drží pohromadě. Pakliže se rozhodnete hrát v družině, je nejprve třeba nějak elegantně a rozumně spojit osudy dílčích postav, uvést je do hry, do příběhu. To souvisí s vymezením motivací (viz patřičná kapitola v tvorbě postavy) – družníci musí mít společnou motivaci, se kterou se vydávají do příběhu. Hráči by měli znát vztahy mezi svými postavami (jsou to příbuzní? pocházejí z jednoho města? vstoupili společně do války?) a znát fakta o družnících své postavy.

VYBAVENÍ

Vybavení dělíme na výstroj, výzbroj a peníze. Většinu věcí lze nakoupit u obchodníků ve městě, základní věci lze obstarat i na vesnici. Ne všechny předměty budou vždy k mání a ne všechny věci lze jednoduše prodat.

Je třeba si uvědomit, že pokud je postava na cestách, nosí s sebou jen nejdůležitější vybavení. Krom základní tábornických potřeb, oblečení a výzbroje však může mít různé drobnosti, předměty které mají hodnotu materiální, ale které jsou postavě připomenutím něčeho blízkého – vřy, rodiny, milované osoby apod.

Peníze

Přestože na mnoha místech v Armandii převládá výměnný obchod, během dobrodružství bude často třeba používat peníze. Peníze jsou rozděleny na zlatáky, stříbrňáky (10 stříbrných je zlaták) a měďáky (10 měděných je stříbrňák). Vyšší obnosy bývají ceněny drahými kameny. Zelené kameny mají hodnotu 10 zl, červené 100 zl a modré 1000 zl.

Většina obyvatelstva nemá mnoho peněz – průměrný výdělek jsou dva zlaté na den, přičemž za stravu člověk utratí nejméně 5 stříbrňáků. Majetek se nejčastěji posuzuje dle množství dobytka, které člověk vlastní. Cena jedné krávy se pohybuje okolo 150 zlatých. Pro srovnání - meč má hodnotu dvou krav.

Množství peněz, které máš na začátku hry, se odvíjí od stupně bohatství, který jsi určil při tvorbě postavy.

Během hry budete zřejmě neustále nakupovat a utrácet. Pro zjednodušení může DM sdělovat útratu na konci dne či týdne, protože neustálá manipulace s hotovostí postav není obvykle nikterak zvláště zábavná.



Výstroj

Na svých cestách budeš potřebovat několik základních věcí – předně dobré boty, teplé oblečení, křesadlo, mošnu nebo třeba provaz. Různé předměty lze koupit na trzích či v městských krámcích, častým způsobem obchodování je též výměnný obchod. Ceny těchto věcí se různí, téměř vždy je výhodné o ceně smlouvat.

Šaty dělají člověka. Je na tobě, zda budeš vypadat jako hejsek v nóbl róbě, nebo otrhaný tulák páchnoucí cibulí. Pamatuj však, že různé šaty se hodí na různé příležitosti. Návštěva hraběcího dvora bude vyžadovat drahý oděv (40 zl), cestování zase kvalitní.

Lze pořídit jednoduchý **svrchní oděv** - například **gambeson**, zvláštní košili, která se nosí pod zbrojí, nebo **tabard** - řásnatý plášť bez rukávů, po bocích otevřený nebo **tuniku**. Cena je od 2 do 10 zl dle kvality a vzhledu. Dále **plášť** z hrubé nepromokavé tkaniny, jež chrání před deštěm a větrem. Cena je 10 zl. A nakonec **boty**, ty vyrábí ševci podle formy, dobré boty jsou navrženy přímo na nohu osoby. Cena za obyčejné boty je 10 zl, dobré až 30 zl.

Torna, je zavazadlo v němž se dá unést až 40 kg zátěže. Je rozměrná, ale špatně se nosí a omezuje v pohybu. Dává postih -1 k hbitosti. Cena 15 zl.

Vak je skladný a pohodlný, vejde se do něj až 20 kg zátěže. Je široký asi 30 coulů. Cena

10 zl.

Malý vak se nosí přes jedno rameno, vejde se do něj 10 kg zátěže. Je opravdu malý, široký přibližně 15 coulů. Cena 7 zl

Mošna je malé příruční zavazadlo. Vejde se do ní pouze 5 kg zátěže. Cena 5 zl.

Váček na drobnosti nebo peníze (vejde se sem až 200 mincí). Cena 6 st.

Měch na vodu je většinou vyroben z kůže, vejde se do něj jedna čtvrtka vody. Cena 3 zl.

Jídlo - Jedna porce jídla vystačí na jeden den. Nejlepší jsou většinou trvanlivé potraviny, sušené maso, ovoce, cestovní chléb apod. Cena 5 st.

Pochodeň dosvítí 5 sáhů daleko, vydrží hořet přibližně 10 směn. Na rozdíl od lucerny je cítit a vidět na míle daleko, na druhou stranu se s ní dá bojovat. Cena 3 st.

Lucerna dosvítí až 8 sáhů daleko, olej v lucerně vydrží přibližně 24 směn. Cena 3 zl.

Flakónek - malá lahvička, ve které se uchovávají různé tekutiny. Má objem asi 0,2 čtvrtky. Cena 1 st.

Láhev oleje – dá se použít jako náplň do lucerny. Cena 5 st.

Křesadlo, tedy křemen, ocílka a troud se využívají k zapálení ohně. Cena 1 st.

Provaz se hodí při slézání do temných strží a propastí. Cena 1 zl za 10 sáhů.

Pergamen - obdoba papíru, vyroben je z oslí kůže, cena je 1 zl za list. **Brk a flakónek inkoustu** vyjde na 8 st.

Zbraně

Ve hře rozdělujeme zbraně na lehké, meče, sekery, tupé zbraně, tyčové, a dále na střelné a vrhací. Každá zbraň je určena několika parametry:

Síla zbraně (dále jen SZ) je číslo, které se přičítá k útoku postavy. Síla zbraně udává, jak těžké je nepříteli zbraní zasáhnout.

Obrana zbraně (dále jen OZ) udává, jak účinně lze zbraní odrazet útoky nepřátel. Hodnota se přičítá k obraně

Zranění zbraně (dále jen ZZ) určuje, jak velké zranění zbraň způsobuje (přičítá se k ROZ).

Ruce je číslo, které udává, s jakou minimální silou lze zbraň ovládat jednoručně.

Dolet udává na jakou vzdálenost je zbraň schopna zasáhnout, je základem pro obtížnost (krátký=6, střední=9,dlouhý=12). Vrhací zbraně mají dolet 12/24/32, luky 30/60/90 a kuše 40/80/120. Konkrétní dolet se různí dle kvality zbraně.

Vlastnictví dobré zbraně je znakem vysokého postavení – jen málokdo si může dovolit koupit meč nebo válečnou sekeru. Cena se pohybuje v okolo 50 zl za lehké zbraně, okolo 100 zl za jednoruční a 150 zl za obouruční. Cena luku se pohybuje okolo 120 zl, kuše 180 zl. Tyčové zbraně 70 zl, vrhací 30 zl. Ceny jsou pouze orientační a vztahují se ke zbraním průměrné kvality. O zbraně je třeba pečovat, jinak brzy zreziví a stanou se nepotřebnými.

Typ zbraně	SZ	OZ	ZZ	Ruce
žádné	0	0	0	-
lehké	0	0	1	1
Meče - jednoruční	1	1	1	3
Meče obouruční	2	1	1	6
Sekery jednoruční	1	1	1	3
Sekery obouruční	1	1	2	7
Tupé jednoruční	1	1	1	3
Tupé obouruční	1	1	2	7
tyčové	1	2	1	7
vrhací	0	0	1	1
Střelné - luky	1	0	3	-
Střelné - kuše	2	0	4	-

Zbroj

Zbroj chrání určité části těla před poškozením, na druhou stranu však brání svému uživateli v pohybu. Každá zbroj se skládá ze čtyř kusů, které kryjí určité části těla: hlavu, tělo, ruce a nohy. Od utrpeného zranění (ROZ+zranění zbraně protivníka) se odečítá vždy hodnota **kvality zbroje** (dále jen KZ) v místě, které je zasaženo. Zbroj musí přibližně odpovídat velikosti nositele.

zbroj	KZ	postihy*	hmotnost
Kožená zbroj	1	0	8 kg
Kroužková zbroj	2	-1	15 kg
Šupinová zbroj	3	-3	20 kg
Plátová zbroj	4	-4	30 kg

*postihy se vztahují k HBI

Štíty

Štíty se používají v boji v kombinaci s jednoruční zbraní. Jejich kvalita se přičítá k hodu na obranu. Štíty mohou být zhotoveny z různých materiálů.

typ	kvalita	hmotnost
malý	1	3 kg
střední	2	6 kg
pavéza	3	12 kg

Malý štít je obvykle kulatý a nosí se na předloktí, připevněný k ruce. Jeho lehká váha v porovnání se středními štíty dovolu-

je uživateli nosit ve stejné ruce i další předměty, ačkoliv nemůže třímat další zbraň. Nechrání před střelnými zbraněmi. **Střední štít** se nosí stejným způsobem jako malý štít. Na rozdíl od malého štítu, zabraňuje jeho váha postavě uživat ruku se štítem k něčemu jinému, než k nošení středního štítu. Střední štíty se obvykle vyrábí z kovu, s průměrem přibližně 1 metr, a mohou být libovolného tvaru (od kulatého přes čtvercový až po roztažená dračí křídla). Typický střední štít se podobá trojúhelníku s jedním bodem směřujícím dolů.

Pavéza je masivní kovový nebo dřevěný štít, jež sahá téměř od brady až na zem. Musí být dobře upevněn k předloktí a ruka ho musí pořád silně svírat. Přirozeně, že to zabraňuje dělat s danou rukou něco jiného, než držet pavézu na správném místě. Pavéza je prakticky nepřenosná, na bojiště bývá dopravena na voze.

SCÉNY A ČINNOSTI

Nyní, když máte vytvořené postavy, znovu navážeme na kapitolu Herní mechanismy. Hru samotnou můžeme rozdělit na tažení, příběhy, epizody, scény a kola. **Tažení** je sled několika příběhů, příběhu většinou odpovídá jedno hráčské sezení. **Příběh** pak dělíme do **epizod**, které mohou trvat různě dlouho. Jako **scény** označujeme krátké herní situace s ohraničeným dějem (např. soubojová scéna, scéna vyjednávací apod.). Každá hra sestává z množství na sebe navazujících scén. Nyní si popíšeme, jak probíhá typická scéna:

1. Prvním krokem při odehrávání scény je její **rámování**: DM popisuje hráčům situaci, v níž se jejich postavy nacházejí. Musí jim dát k dispozici dostatek informací, aby se mohli rozhodnout, co jejich postavy během scény podniknou.
2. Po orámování scény následuje většinou obligátní otázka „*Co chcete dělat?*“, po níž hráči popíší záměry svých postav (DM však může postavy přivést přímo k nějaké činnosti - „*Šlápl jsi na past, hod' si na HBI*“) a podobně DM ohlásí záměry CP (ale nemusí, jejich rozhodnutí může být patrné až z jejich činnosti). Dojde-li ke **konfliktu** a je-li to třeba, začíná proces ověřování činností. Pokud je potřeba určit, která postava provede svou činnost rychleji, používá se ověření HBI (tzv. **iniciativa**).

Hod na iniciativu provádí v ideálním případě všichni účastníci scény, hraje li se v akčním módu, pak před každým kolem. Pro urychlení se na začátku scény můžete domluvit na jediném hodu pro celou scénu nebo házet za celou skupinu nepřátel (jejich HBI se pak průměrují).



Za činnost považujeme cokoli, co postava stihne alespoň jednou v rámci jedné scény, kupříkladu pohyb, útok apod. Ke každé činnosti náleží jedno ověření (ne vždy se však musí ověřovat - viz kapitola "ověřování"). Délka trvání činností se může různit - může jít o kouzlo trvajících zlomek vteřiny, pohyb během soubojového kola nebo náročný mnohahodinový pochod. Mezi činnostmi patří zejména užití všelijakých dovedností jako je stopování, útok či obrana respektive užití samotných vlastností pokud postava nemá pro danou činnost naučenou žádnou dovednost.

Příklad: *Tři přátelé, Artur, Benedon a Cedrik jsou na útěku před skupinkou běsů. Snaží se tiše prolížit kolem jejich strážního ohně. Artur je potulný lesník a ovládá tichý pohyb v přírodě, užije tedy tuto dovednost. Benedon je kouzelník a navíc ne zrovna nejchytřejší, musí užít jen svou hbitost, protože s plížením lesem nemá žádné zkušenosti. Cedrik je člen cechu puštíků a na tiché chůzi ulicemi závisí jeho život. Užije tedy svou dovednost pro plížení městem s určitým postihem kvůli odlišnému prostředí.*

3. Jakmile jsou činnosti všech postav vyhodnoceny a žádná postava již v rámci dané scény nemá žádné záměry, probíhá tzv. **zakončení scény**. Veškeré činnosti, které se během ní udály totiž ovlivňují příběh a je úkolem DM tuto skutečnost zachytit,

shrnout a náležitě vyložit. Scénu je třeba zakončit v pravý čas – jakmile je vyřešena její náplň, jakmile začíná být nezáživná apod.

Shrnutí: scéna začíná rámováním – DM popíše situaci, dále hráči ohlásí záměry svých postav a následně provádějí činnosti dle pravidel pro ověřování. Scénu pak uzavírá DM promluvou.

Pakliže se jedná o scénu méně přehlednou, dělíme její průběh na tzv. **kola**. V nich účastníci provádějí postupně různé **činnosti**. Každá postava smí v jednom kole provést zpravidla jednu **akci** a několik **reakcí**. Jestliže postava provádí více než jednu reakci, dostává k následným postih - ke každé reakci navíc -3. Tyto postihy se sčítají - pokud například reaguje postava třikrát, má na druhou reakci postih -3 a na třetí -6.

Pravidla pro nepřehledné scény využíváme pouze v situacích, které jsou rychlé, nepřehledné, nebo je zkrátka máte chuť podrobněji rozpracovat. Pro podrobnější znázornění situací, odehrávajících se během scény, lze užít figurky a tzv. hexový papír, na němž jeden hex odpovídá jednomu sáhu.



V další části této kapitoly popíšeme několik často užívaných scén a činností.

Boj

Boj je typickým příkladem akční scény, situace, která často vyžaduje dělení na kola. Souborová scéna se skládá z několika činností, těmi nejčastějšími jsou **útok** a **obrana**. Útok je akce, obrana reakce. Útok se spočte jako součet dovedností boje s danou zbraní a síly zbraně (SZ). Obrana je součet dovedností umění boje s danou zbraní a obrany zbraně (OZ) potažmo štítu. Při útoku může postava napadnout kteréhokoli nepřítele, který je v dosahu jeho zbraně, přičemž lze během útoku popojít o jeden či dva sáhy.

Boj lze vyřešit pouhou promluvou (tedy bez ověřování) v situacích, kdy je jasné kdo zvítězí. Pokud má tedy některá ze stran jasnou převahu a vyhrála by bez vážnějších ztrát, stačí situaci vyřešit promluvou.



Průběh boje

Bojové scéna je rozdělena na kola. Účastníci souboje vždy před začátkem kola nejdříve popíší, co chtějí udělat. Následuje iniciativa a provedení zamýšlených útoků (nebo jiných činností) v pořadí podle hodnoty iniciativy (všechny zamýšlené činnosti probíhají de facto zároveň, iniciativa pouze určuje, které z nich proběhnou rychleji/začnou dříve). Dále pak proběhne popsání výsledku útoku – jak proběhl, jak byl obránce zraněn, apod. Mějte na paměti, že útočit i bránit se dá mnoha způsoby – na popisu svého útoku si proto dejte záležet.

Úspěch útoku zjistíme z porovnání útočnickova ověření útoku a obránceovy obrany. Pokud je součet na kartách útočnicka větší nebo roven obránceovy obrany, útok byl úspěšný. Jak

vidíte, souboj představuje obyčejné ověření útočnickovy schopnosti bojovat vůči obráncově schopnosti bránit se.

Soubojové kolo by mělo být popsáno živě a nápaditě, zároveň však jasně a srozumitelně, aby bylo jasné co a jak která postava provádí. Boj je fyzicky náročný, proto by v popisech neměl chybět pot, únava a vyčerpání. Rovněž při popisu zranění se můžete vyřádit, přesto zde více než kdy jindy platí že méně může znamenat více...



Zranění

Zranění utrpěné v boji zjistíme za pomoci tabulky. Pokud byl útok úspěšný, najdi sloupec s obráncovou odolností a řádek s patřičným ROZ (tedy rozdílem mezi hodnotou na kartách útočnicka a obrany obránce, k němuž se přičítá zranění zbraně (ZZ) útočnicka a odečítá se od něj kvalita zbroje (KZ) obránce).

ROZ/TEL	1	2	3	4	5	6
1-2	L	L	L	L	L	L
3-4	S	S	S	L	L	L
5-6	T	T	S	S	S	L
7-8	V*	T	T	T	S	S
9+	V*	V*	T	T	T	T

Pokud je ROZ záporný a obránce je ve střehu (účastní se souboje s útočníkem a přeje si na něj zaútočit), pak je útočník zraněn obráncem z obrany (vyhodnocujeme rovněž dle tabulky).

Příklad: *Válečník Mort bojuje se náčelníkem bésů Šakranem. Hráč Morta se nechá slyšet, že jeho postava provede několik krátkých výpadů s pokřikem aby nepříteli zastrašil a snáze zasáhnul. DM ví, že Šakran je Istivý, chce nechat Morta zaútočit a předstírat neobratnost, uskočit a zasadit mu nečekanou ránu. Mort má sekeru (útok 1, zranění 1), jeho dovednost v boji se sekerou je 3, TEL 4. Jeho útok je tedy 8 (1+3+4). Zranění má 1. Šakran používá šavli (obrana zbraně 1), jeho obrana je celkem 5. Dále používá kroužkovou zbroj (KZ 1) a jeho odolnost je 3.*

Soubojové kolo začíná hodem na iniciativu, který vyhraje Mort. Vytáhne 8 karet štěstí, součet je 9, což je více, než Šakranova obrana a to znamená, že bés je zasažen.

ROZ je roven 4 (9-5=4) plus zranění zbraně (sekeru má 1) minus Šakranova kvalita zbroje (1), celkem tedy 4, což po nahlédnutí do tabulky znamená pro Šakrana s TEL 3 střední zranění – Šakran tak dostává postih -2 na všechny následující ověřování. Hráč Morta průběh svého útoku náležitě barvitě popíše: s křikem se vrhám na běsa, provedu tři rychlé výpady na jeho rameno, ale čtvrtým zaměřím na levý bok, to bés nečeká a s údivem se chytá za zkrvavenou ránu. „To si vypiješ.“ dodává DM a souboj pak dále pokračuje Šakranovým útokem, v němž se již projeví zmíněný postih.

Zvláštní druhy útoků

Střelecký útok – proti střelbě se obránce nemůže aktivně bránit (tzn. neužívá se ani obrana zbraně ani dovednost k obraně). Střelba probíhá jako ověření dovednosti střelba#obtížnost, přičemž obtížnost vychází z dostřelu (krátký=6, střední=9, dlouhý=12. K obtížnosti lze připočítat obranu štítu cíle a +1, pokud se cíl pohybuje nebo schovává.

Útok ze zadu – postava, na kterou je útok veden, nemá žádnou možnost obrany (obrana

je rovna 0). Útok zezadu lze vést pouze tehdy, pokud o tom oběť neví, nebo pokud je zaneprázdněna jinou činností (např. bojem s jinou postavou).

Útok na určitou část těla – pokud se útočník rozhodne zaútočit na určitou část obráncova těla, musí před hodem oznámit, která to bude. Jinak místo zásahu určuje DM. Podle tabulky se určí postih k zásahu a bonus ke zranění (event. speciální zranění, pokud je zranění alespoň střední).

Část těla	Postih	zranění
Hlava - krk	5	bezvědomí
Ruka - hlavní	4	vyřazení zbraně
Ruka	3	vyřazení 2. zbraně
Noha	2	omezení pohybu
Tělo (Orgány)	1	ochromení

Boj s neviditelným protivníkem – Jestliže postava bojuje s protivníkem, kterého není z nějakého důvodu vidět, nejdříve musí zvolit hex, na který vede útok, pokud je neviditelná postava na tomto hexu, má útočník postih -3 k útoku.

Boj ve vodě – Pokud bojuje postava pod vodou, má postih -3 na útok i obranu. Tyto postihy neplatí pro tvory, kteří žijí převážně pod vodou.

Jezdecký souboj - při souboji v sedle dostává postava postih - 3 k zásahu.

Míření - pokud se postava při střelbě rozhodne mířit, získává prémii +1 za každé kolo, které míří (max. +2). Během této doby nesmí být nikterak rušena (např. nesmí na ni být veden útok), jinak prémii ztrácí.

Shrnutí: souboj je rozdělen na kola, na začátku každého kola oznámí účastníci své záměry, hodí si na iniciativu a provádějí zamýšlené činnosti v pořadí podle iniciativy. Útok útočníka se ověří vůči obraně obránce, případné zranění se zjistí pomocí tabulky. Průběh útoku je nakonec popsán buď hráčem nebo DM.

Společenský konflikt

Pod pojmem společenský konflikt si můžeme představit jakoukoli situaci, v níž se střetává mínění dvou osob a řeší se ne fyzickou, nýbrž nejčastěji verbální cestou. Opět zde platí pravidlo, že pokud má být při vyhodnocení takovéto situace užito ověřování, musí její výsledek nějak výrazně ovlivnit další průběh hry.

Základem pro řešení společenského konfliktu je dobře vybraná „zbraň“. Průběh konfliktu je následující: hráč zahlásí cíl svého snažení, určí, kterou dovednost k tomu použije a pak odehraje scénu. Pokud je přesvědčivý, může DM udělit prémii k následnému hodů.

Příklad: *mladý krondirský bojovník Irsen putuje se svou půvabnou sestrou Armé a otcem Tunikem do lidského města, aby ve zdejší knihovně prostudovali knihu věhlasného Armandského dějepavce. V knihovně narazí na nerudného knihovníka, rozhodnou se, že jej přemluví, aby jim knihu půjčil. Dohodnou se, že nejlépe bude, když jej svým šarmem okouzlí Armé, DM si však předem ujasní, že knihovník při jednání s lidmi užívá intelekt a důstojnost. Proto získá Armé postih -3 a i přes dobře odehrané přemlouvání se ji knihovníka k vypůjčce přesvědčit nepodaří.*

Pohyb a cestování

Mezi základní činnosti patří pohyb. Ve scénách může postava během svého kola při vykonávání libovolné činnosti ujet až HBI sáhů, nebo jako jednu akci smí běžet cca 3xHBI

sáhů.

Obecně se postava se pohybuje takovou rychlostí, kolik činí hodnota její hbitosti (v mílich za hodinu) + prémie za typ terénu. Během se postava pohybuje přibližně dvojnásobnou rychlostí (maximálně TEL směn), sprintem pak trojnásobnou (maximálně TEL/2 směn).

Pro dlouhé vzdálenosti platí, že postava ujde za den 30-40 mil. Můžeme samozřejmě užívat přepočít, který vyplývá z hbitosti postavy.

Při pronásledování provádíme test HBI pro každou akci běhu, maximálně však TEL x. Za každý další pokus nad TEL množství se započítává postih -1 (postihy se sčítají). Výsledek testu představuje počet sáhů, o které se běžící přiblížil/oddálil pronásledovanému.

Hledání

Poklady a cenné předměty neleží jen tak na ulici, často bývají důmyslně ukryty v tajných skryších. Tajné průchody, dveře a pasti jsou obvykle také dobře zamaskované. Pátrání a hledání bude ve hře proto často vykonávanou činností. O výsledku hledání rozhoduje ověření VŠI#nápadnost předmětu. Hledání můžeme rozdělit na tři druhy:

náhodné - postava má prémii k hodů -3.

zběžné - zběžné prohledání trvá jedno kolo.

důkladné - zabere cca jednu směnu, prohledávaná plocha je okolo devíti hexů, postava má prémii k hodů +3.

Odpočinek a léčení

Každá postava potřebuje čas od času trochu spánku. Aby byla odpočinitá, musí postava spát denně alespoň 12-TEL hodin, aby byla odpočinitá. Za tuto dobu se uzdraví psychické zranění, únava atd.

Nošení předmětů

Míra zatížení, kterou je postava schopna snést se uvádí v závislosti na její síle v kilogramech. Postava může bez ztráty rychlosti unést zátěž, která je rovna čtyřnásobku její síly. Každý kilogram navíc pak znamená postihy ke hbitosti (viz. tabulka).

Pravidlo o nošení předmětů není nutné neustále kontrolovat, pouze čas od času může DM chtít vědět, jak moc toho postavy nesou, aby odhadnul, jak rychle se unaví nebo zda zvládnou tu či onu činnost. Údaje jsou spíše orientační.

Zatížení	Zátěž v kg	postihy
malé	4xTEL-6xTEL	-1
střední	6xTEL-10xTEL	-2
velké	10xTEL-16xTEL	-3
max.	40xTEL*	*

**Tuto zátěž může postava pouze zvednout - není jí schopna nést.*

Jídlo a voda

Každá bytost potřebuje jíst. Postava potřebuje alespoň jednu porci jídla a tři čtvrtky tekutiny denně. Za každý den, kdy postava nepřijímá potravu utrpí lehké zranění, za každý den bez vody střední. Toto zranění zmizí do hodiny poté, co postava dostatečně nají nebo napije (spořádá denní dávku).



DĚJMISTR

Tato kniha je určena hráči, který si zvolil úlohu Dějmistra (dále jen DM). Měla by mu pomoci vytvářet a vést hru. DM je předně autorem **námětu** – zápletky hraného příběhu, a zároveň **vševědoucím vypravěčem**. Úlohou DM ve hře je podílet se na vytváření kvalitního příběhu. Neměl by ovlivňovat rozhodnutí postav, jeho úkolem je pouze směřovat příběh pomoci událostí a cizích postav (dále jen CP). DM musí znát základní pravidla hry.

Než začnete

Dříve než společně začnete hrát, je vhodné uspořádat jedno sezení, na němž si smluvíte způsob hraní, sdělíte si svá očekávání, náměty apod. Užívá se k tomu jednoduchý systém *chci/nechci aby...* (*chci, aby ve hře bylo hodně měst; nechci, aby ve hře byla magie...*), přičemž každý hráč včetně DM má stejný počet přání. Domluvte se, jak často a kde se chcete scházet a jak dlouhá budou sezení.

Prostředí a úpravy pravidel

Znalost prostředí, v němž se příběh bude odehrávat je velmi důležitá. DM musí být obeznámen s principy světa, zvyklostmi, podobou krajiny a jejich obyvatel. Tato hra je vázána na prostředí Armandského světa, posiluje to konzistenci pravidel a dává hře určitý řád. Nicméně pravidla jako taková lze od Armandského prostředí lehce oddělit. Je celkem pochopitelné, že každá hráčská skupina má o hraní jiné představy a může mít svůj vlastní oblíbený herní svět. Pakliže chcete hrát v jiném než Armandském světě, je třeba provést několik úprav. Předně je třeba rozhodnout, které rasy budou hráčům k dispozici. Pravidla implicitně nabízejí šest ras, ty je však snadné nahradit. Stačí vymezit **dominantní vlastnosti** té které rasy. Například u trpaslíků to bude pravděpodobně TEL, VŠI a KA, u elfů INT, KA a VŠI apod. Pokud chcete ve hře používat zvláštní schopnosti ras, pak je třeba tyto vymyslet i pro nové rasy.

Dále je potřeba upravit dostupné dovednosti. Je možné, že některé dovednosti uvedené v pravidlech nebudou vašemu světu vyhovovat a naopak, jiné byste rádi přidali. Ani to není problém. Nemusíte se dokonce držet načrtnutých cest a dělení, můžete vytvářet nové soubory dovedností, vytvářet nová kouzla apod.

Jakékoli nové moduly, vylepšení, úpravy či podněty můžete poslat mailem na adresu skaven@seznam.cz, autor pravidel za ně bude vděčný.

Tvorba postav

DM by měl hráčům pomoci při tvorbě jejich postav. Měl by klást důraz na to, aby hráči věnovali přípravě patřičnou péči, vytvoří s nimi pozadí postav a vpraví je do kontextu světa a prostředí, v němž se bude hrát. Měl by vysvětlit jeho zákonitosti, základní historii a poměry.

Příprava hry

Míra přípravy na hru se může různit – někdo rád improvizuje, jiný si naopak vše raději dopředu připraví. Ideální stav je někde na půl cesty – nejlépe je přichystat klíčové body

příběhu, základ prostředí a důležité CP. Cílem DM musí být **dobry příběh** – příběh uvěřitelný, utkaný z kvalitních promluv, jehož hrdinové jsou plastické postavy a který všem účastníkům hry přinese dostatečně silný estetický zážitek.

Koncept

Nejprve je třeba zvážit, jak dlouhý příběh budeme hrát. Pokud se jedná o jedno sezení, pak stačí jednoduchá zápleтка na několik hodin. Delší příběhy se zpravidla odehrávají postupně v několika sezeních. Pak je dobrý příběh rozdělit do celistvých epizod, aby se v dalších sezeních snáze navazovalo na odehranou část.

Nejprve vymyslete tzv. **fabuli**. Fabule je jakýsi dějový půdorys díla, sled událostí v příběhu, tak jak jdou po sobě v čase a navazují na sebe. Druhým krokem je tzv. **syžet** – tedy skutečné uspořádání jednotlivých složek příběhu.

Příklad:

Vymyslíte příběh o vraždě zámožného šlechtice. Fabule ukazuje sled situací tak, jak se doopravdy staly – šlechtic si zneřáčil jiného, ten najme vraha, zabije šlechtice, uteče, přijdou postavy, pátrají popř. vraha dopadnou. Syžet představuje konkrétní podobu příběhu – postavy začíná ve chvíli, kdy postavy přicházejí k mrtvému šlechtici a teprve pak postupně odvíjejí, co se vlastně stalo na začátku.

Syžet lze částečně předem připravit, nicméně velká část se tvoří při hře. Dokonce ani původní fabule nezůstává nezměněná – je třeba mít na paměti, že na tvorbě příběhu se podílejí i hráči skrze své postavy.

Logika a uvěřitelnost

Při přípravě scén a prostředí pro hru si vždy pokládej otázky typu „je to možné?“, „je to uvěřitelné?“, „je to logické?“. Kupříkladu v jeskyni, která je běžně přístupná poutníkům bude jen stěží k nalezení jakákoli cennost. Uprostřed pustiny zřejmě nikdo nevybuduje jen tak rozsáhlý komplex podzemních chodeb. Nedávej postavám do cesty nic, co by nemělo své opodstatnění (pamatuj však, že účel estetický je dostatečné opodstatnění). A konečně, dbej na to, aby příběh byl pochopitelný pro všechny hráče.

Motivace

DM musí hráčům, resp. jejich postavám nabízet patřičné možnosti motivace. Pokud připravíte sebelepší příběh, ale postavy nebudou mít důvod se jej účastnit, je to k ničemu. S motivací pracujte při přípravě každé scény, příběh většinou nejvíce trpí při improvizaci s nedostatečně promyšlenou motivací pro postavy.

Stavba příběhu

Možnosti práce s fabulí a syžetem jsou široké. Může vytvářet příběhy detektivního rázu typu *zjistěte, kdo vraždil vesničany*, příběh hororový typu *vyžeňte duchy z mého dolu* nebo třeba akční, plný bojů. Pokud se v syžetu klade důraz na děj, vzniká příběh akčnější. Pokud se soustředíte na postavy a jejich charakter, může mít příběh rozměr psychologický. Při soustředění na prostředí vzniká cosi jako příběh-kronika. Představivost

se meze nekladou, nadto existuje velké množství inspirace v knihách či filmech.

Mějte na paměti, že postavy jsou součástí syžetu, musí do něj tedy logicky zapadat. Aby se hráči v roli svých postav vůbec rozhodli svého příběhu účastnit, musí mít vhodnou motivaci.

Nejběžnější a nejučinnější schéma příběhu je prosté: úvod, zápleтка, kulminace, rozuzlení.

1. **Úvod** je nejčastěji celem v roli DM. Uvádí hráče do atmosféry a přibližuje jim stav věcí, popisuje prostředí apod. Úvod musí hráče zaujmout, jejich postavy se musí rozhodnou pustit se do příběhu. Způsobů, jak vtáhnout postavy do příběhu je několik. Nejčastěji je zapotřebí událost, která více či méně výrazně změní život postav, např. únos blízké osoby, vypálení rodné vesnice lesními běsy apod. - to se však již očitáme v prostoru **zápletky**. Zjednodušený příklad: *postavy cestují krajinou a narazí na starý hrádek, při letmém průzkumu zjistí že je kýmisi čerstvě obydlen.*
2. **Zápleтка** je událost nebo uskupení událostí, které komplikují situaci nastíněnou v úvodu a uvádí do pohybu děj. Událost musí být natolik výrazná, aby podnítila postavy k činu (mrzka peněžní odměna většinou nebude dostatečnou motivací pro riskování vlastního krku...). V této chvíli musí DM poskytnout hráčům **motivaci** pro jejich postavy (více o motivaci viz patřičná kapitola v tvorbě postavy). Zápleтка může být postavám odhalena různými způsoby:
 - Najednou** – garantuje zapojení všech postav hned ze startu příběhu
 - Odkrýváním informací** – postupně, mnohdy v různých úhlech.
 - Stupňovaně** – postupné odkrývání čím dál tím složitějších problémů

Tato část příběhu vyžaduje široký prostor pro rozhodnutí postav a určitou míru improvizace ze strany DM – když se hráči vydají nepředpokládaným nebo „špatným“ směrem, musí umět do příběhu zavést nové nepřipravené scény.

Zápleтка odhaluje **hlavní téma** celého děje a často i **hlavní zápornou postavu** (ať už přímo – osobně, nebo prostřednictvím svých činů). Hlavní téma musí být postavám jasné – postavy musí vědět co by měly udělat.

Vedle hlavního tématu by v příběhu měla být přítomna i témata vedlejší, stejně tak i vedlejší záporné postavy. Příklad: *na hrádku žije podezřelý černokněžník a postavy zde nechá uvěznit skupinkou najatých běsů, po čase se postavy dozvídají, že v hrádku nejsou uvězněny samy.*

3. **Kulminace** vyžaduje maximální zapojení hráčů a jejich snahu řešit vyvstálé situace. Většinou se zde objevuje **hlavní konflikt** - střet zájmů postav a hlavní záporné postavy (např.: *černokněžník chce rituálně obětovat mladou pannu za pomoci magického předmětu vlastněného postavami a postavy tomu chtějí zabránit*). Součástí kulminace je tzv. **krize**, nejvyšší moment příběhu, kdy se situace zdá být beznadějná a její řešení je možné pouze při nalezení nového pohledu na problém. To si pravděpodobně vyžádá mezní chování postav.
4. **Rozuzlení** (závěr příběhu) představuje ukončení konfliktu a vyřešení zápletky. Dochází k vyvrcholení děje, závěrečnému souboji (často na půdě nepřítelů), který může být pro zvýšení napětí uvozen tzv. **klidem před bouří**. Zároveň končí vnitřní konflikty postav případnou změnou v jejich charakteru. Změna obecně je na konci

hry velmi důležitá – hráči si musí být vědomi, že stav věcí se v důsledku jejich jednání určitým způsobem změnil. V poslední scéně by proto měl DM nastínit důsledky jednání postav.

Konec příběhu může být v zásadě dvojitý: **otevřený**, dávající prostor pro další dobrodružství a **uzavřený**, nabízející pouze řešení všech nastalých situací a to buď řešení úspěšné či neúspěšné. Postavy mohou na závěr objevit podstatná fakta, která zcela změnila pohled na prožitý příběh. Poslední příklad: *postavám se podaří společně s pannou utéct, ...*

Vnitřní konflikt

Podstatnou část příběhu tvoří konflikty uvnitř postav. Jako DM přiváděj postavy do takových situací, v nichž budou muset konfrontovat svá přesvědčení se svými cíli. Takovéto konfrontace postupně mění charakter postavy a právě tyto změny vytvářejí vnitřní děj příběhu.

Příklad:

Postava může být kupříkladu proti násilí, avšak v příběhu ji DM postaví do situace, kdy musí zabít člověka. Jakkmile to udělá, změní se radikálně její pohled na svět a na boj...

Mezníky

Je vhodné vyznačit mezníky v příběhu – setkání s důležitým CP, zjištění významné informace. všechny mezníky by měly být prezentovány formou konfliktu. Hlavním mezníkem je vždy hlavní konflikt. Kolem těchto dějových uzlů se často soustřeďuje velká část hraní, proto je dobré předem připravit prostředí a detaily takovýchto scén.

DM by měl už od počátku znát několik možných vyústění příběhu (minimálně ty základní – úspěch a neúspěch) a jejich dopad na postavy a jejich okolí (měl by například počítat s tím, že když postavy dostanou slíbenou pohádkovou odměnu, stanou se náhle velmi bohaté, pokud zabijí draka, budou pravděpodobně velmi slavné atd.).

Pro lepší přehlednost lze děj každého příběhu rozdělit na dějově popisné scény a na akční scény, které příběh dobarvují a oživují. Někteří hráči mají raději, když se hodně vypráví a popisuje, jiní raději bojují. Poměr mezi scénami záleží čistě na dohodě s DM, obecně však platí, že by se hráči neměli u hry nudit. Příprava bojových scén zahrnuje hlavně přípravu CP, konkrétně jejich vybavení a bojových charakteristik.

Cizí postavy

Cizí postavy můžeme rozdělit na postavy **hlavní** a **epizodní**. Hlavní postavy by měl DM pečlivě připravit, předpokládá se, že tyto výraznou měrou zasáhnou do děje příběhu. Je dobré znát základní povahové rysy takových postav, jejich motivace, minulost a v neposlední řadě též vlastnosti a dovednosti. Jejich vytváření se přidržuje stejného postupu jako vytváření HP. Dbejte na to, aby důležité postavy hráčům nesplyvaly. Vybírejte jim různá jména, nebojte se je tu a tam obdařit zajímavým rysem (jízva, zvláštní oděv, mluva či chování). Věnujte této přípravě čas, má to svůj smysl.

U epizodních postav většinou žádné charakteristiky znát nepotřebujeme (jsou to různí vesničané, obchodníci apod.) nebo si vystačíme s několika málo čísly (útok, obrana, TEL)

a poznámkami. Příprava CP, se kterými budou postavy nejspíše pouze bojovat je jednoduchá, tyto stačí charakterizovat pouze několika málo čísly (útok, obrana, TEL) a poznámkami. Dobře si ale vždy rozmyslete, proč se ta která postava vydává na smrt a do boje! Obecně platí, že síla postavy se odvíjí od síly a schopností protivníka, kterého je schopná porazit.

Příklad: Běs Wulg, útok 3+3+1/1, obrana 4+3, TEL 3; vybavení: tesák, měšec (3 st), kožená čapka. Za každou cenu si bude chtít zachránit kůži a měšec. Je poměrně zbabělý, ale zákeřný.

K tvorbě vlastností CP je třeba určit počet bodů, které budou rozděleny. Běžný humanoid má k dispozici 18-20 bodů a jeho vlastnost nesmí přesáhnout 6. Můžeš však vytvářet i **mocné**, tedy bytosti, které mají více bodů a vlastnosti vyšší než 6, dělej to však pouze výjimečně. Největší síla CP tkví v jejich dovednostech. Čím vyšší má CP dovednosti, tím je mocnější, starší a zkušenější. Velké hodnoty vlastností CP lze kompenzovat různými nevýhodami, speciální zranitelností apod.

Při vytváření CP je potřeba znát jejich roli v příběhu – zda postavám budou pomáhat nebo škodit. Nic není samozřejmě jednoznačné a z kladného hrdiny se záhy může vyklubat pěkný padouch. Plánujte si změny postojů důležitých CP, do příběhu to vnese nenadálé zvraty.

Postavy „kladné“ by měly mít patřičné schopnosti, aby postavám mohly pomoci s jejich problémem, je třeba však mít na paměti, že těmi opravdu hlavními postavami v příběhu jsou postavy hráčů a přátelské CP nepřeceňovat. Rovněž není vhodné využívat taková CP k vytažování postav z bryndy (deus ex machina).

Veškerá CP by se měla v průběhu hraní nějakým způsobem rozvíjet – jak vnitřně, tak ve svých znalostech a schopnostech.

Při hraní CP je vhodné užívat změněný hlas, netradiční slovosled, grimasy, gestikulaci atp. Při komunikaci s HP využívejte výhradně přímou řeč. Někdy lze pro hraní CP zaangažovat další osobu, ta by však měla být znalá příběhu.



Zvířata

Vytváření herních zvířat s sebou nese určitá úskalí: předně je to záležitost INT. Zvířata jako taková v podstatě inteligenci nemají, přesto jim však určitou přisuzujeme, protože mají schopnost učit se. Této inteligenci říkáme stínová, má rozsah 1-6, ale celkově ji bereme jako menší než INT 1 (stínovou veličinu proto bereme jako hodnotu 0). Díky této stínové inteligenci se pak mohou učit stínové dovednosti, jako například stopování, pomoc při lovu nebo hlídání.

U malých zvířat je třeba myslet na jejich velikost a s ní související fyzické vlastnosti. I zde můžeme pracovat se stínovými vlastnostmi (zejména TEL). Nízká odolnost kupříkladu u ptáků se projeví smrtí zvířete při prakticky jakémkoli zásahu.

Poklady a cennosti

Postavy na svých putováních jistě narazí na všelike cennosti, poklady a vzácné předměty.

Materiální odměna je jedním ze způsobů ocenění hry, měla by však být úměrná. Krom šperků, zlata (cena za 0,1 kg zlata je 50 zlatých) a drahých kamenů lze nalézt tzv. **magické předměty**. Tyto předměty pocházejí z dávných dob, jsou velmi vzácné, mocné a drahé. Většinou přidávají bonus k ověřování nebo výslednému ROZ. Cena takového předmětu je přibližně o 1000 zl vyšší než cena obyčejného předmětu pokud přidává +1. Mocnější předměty mají cenu ještě vyšší (konkrétně bonus x 1000 zl). Magické předměty mají většinou své vlastní jméno (Ragrafova hůl, Swalův kostilam apod.). Je velmi nepravděpodobné, že by jedna postava získala takovýchto předmětů několik.

Příklad: *Mějme velmi cenný magický meč, který přidává +3 do útoku, jeho cena bude základních 150 + 3000 zl.*

Poklady by měly být rozmístěny rozumně – veliká bohatství bývají adekvátně chráněná (ať už strážemi, pastmi nebo kouzly). Kdejaký lapka nebude po lese pobíhat s magickou sekerou...

Střídmost

Hraní v Armandském světě by mělo být spojeno s určitou střídmostí. Není to svět nabitý magickou silou, po Armandských cestách neběhají davy hrdinů a za každým bukem nezuří bratrovražedná válka. Je žádoucí, aby příběhy byly vymyšleny střídme – aby se z postav nestaly vraždící stroje, aby to nebyly automaty na kouzla. Neobvyklé a tajemné většinou bývá to, čeho je pomálu – uživej proto magii, kouzla, nadpřirozeno a věci neobvyklé či výrazné jen jako koření do svých příběhů.

Hraní hry

Celá hra sestává z jednotlivých částí, které nazýváme scény. V této části si povíme, jak tyto dílčí úseky hry hráčům prezentovat.

Promluva

Jak bylo řečeno v úvodu pravidel, klíčovým principem ve hře je tzv. **promluva**. Pásmo DM zahrnuje veškeré popisy prostředí, dějů a postav ve hře. Není to věc snadná, DM by měl předně zvolit správný jazyk (neužívat novotvary, moderní přirovnání apod.) a patřičnou hlasovou polohu (tedy zvyšovat dynamiku v napínavých nebo časově náročných pasážích, volit odpočinkové tempo a melodii v popisech...).

Popisy mohou být různě podrobné, mohou se soustředit na různé typy detailů – smyslové či pocitové (navozující strach, neklid, napětí, pohodu). Podle toho, jak důležitá je daná scéna, dialog nebo činnost, by měl být podrobný i její popis. Kupříkladu popis epizodní postavy obchodníka, jehož postavy náhodou potkají na cestě bude jednoduchý a strohý. Zato popis muže, který s družinou stráví několik dní a bude mít značný vliv na osudy postav je dobré provést důkladně.

Někdy je krom klasické promluvy vhodné užít tzv. papírky. Předávání informací formou papírků je vhodné v situacích, kdy potřebuješ sdělit krátkou informaci pouze jediné postavě (např. co našla v truhle, zatímco ostatní se zabírají prohledáváním jiné části místnosti...).

Při hře můžete pro lepší představu o herním prostředí používat nákresy a mapy. Mapa je dána měřítkem a podkladem (podkladem rozumíme typ papíru, na němž je mapa zakreslena, tedy hexový, čtverečkový nebo čistý). Při hře kreslí mapu buďto hráči, kteří se orientují vyprávěním DM nebo DM vytváří mapu sám a předkládá ji hráčům.

Hraní CP

Rovněž DM se ve hře stává hercem a jedná za určité postavy. Pro hraní CP platí stejná pravidla jako pro hraní HP.

Scény a činnosti

Nyní se dostáváme k jednotlivým scénám, z nichž se každý příběh skládá. DM by měl vždy zvážit povahu té které scény a její důležitost pro příběh. Scéna by měla mít své logické vyústění, její zařazení do příběhu musí mít smysl. Je třeba si uvědomit kdy, kde a jak scéna začíná a končí, kdo se jí účastní a kdy a kde se odehrává. Pro přiblížení těchto skutečností hráčům využij mechanismů promluvy.

Rozlišujeme dva základní typy scén – **popisné** (ty jsou většinou zcela v režii DM) a **dějové**, v nichž budou chtít postavy vykonávat činnosti: kupříkladu scéna v hospodě bude zahrnovat objednávání jídla či pití, letmé rozhovory s místními, debatu s hostinským, pokus o odposlouchání hovoru u sousedního stolu, hazardní hru... To všechno jsou činnosti, jejichž výsledek je DM většinou předem jasný a nemusí jej ověřovat. Oproti tomu scéna, v níž se postavy snaží přejít chatrný most a jsou napadeny skupinou bésů pravděpodobně nějaké to ověření vyžadovat bude. Platí, že ověřovat by se mělo v rozumné míře (viz patřičná kapitola o ověřování), tak aby se hráči dobře bavili a neztráceli čas neustálým vrháním kostek a počítáním na úkor vytváření příběhu.

V každé scéně by měly postavy směřovat k určitému cíli a vždy by se měla objevit skutečnost, která jim v tom bude bránit. Taktó vzniká **konflikt** (např. *postavy se snaží dostat do vesnice, ale v bráně stojí strážník a nechtějí je pustit dovnitř*). Konflikt je ve většině příběhů hnací silou, jedná se obecně o souboj dvou sil, ať už se jde o postavy, celé skupiny postav, prostředí, přírodu apod. V rámci každé scény musí mít DM jasno co je v sázce. Jaká odměna čeká postavy po vyřešení konfliktu. Tato odměna musí být úměrná obtížnosti konfliktu a bývá často motivací, pro řešení daného konfliktu. Konflikt jednak představuje zápletku příběhu, dílčí konflikty pak udržují dynamiku děje – DM by měl zpočátku stavět postavám do cesty lehčí překážky a obtížnost společně s odměnou stupňovat.

Zvláštním typem scény je tzv. **stříhová scéna**, v níž DM zaujímá roli vševědoucího vypravěče a podobně jako v knize přiblíží hráčům tu či onu nedějovou skutečnost (např. *že padouch, kterého se právě chystají odpravit, není černobílá postava – jeho jednání bylo podmíněné strachem...*). Stříhová scéna může mít podobu shrnutí předchozích událostí. Obecně slouží k doplnění informací a nabrání dechu před další akcí. V průběhu stříhové scény se zcela zastavuje čas.

V příběhu lze užít i tzv. **meziscénu** – jakousi výplň mezi scénami, která neobsahuje konflikt, může mít ale výraznou informační hodnotu pro příběh.

Pakliže scéna trvá dlouho, hráči ztrácejí pozornost nebo se dokonce nudí, je

nejvyšší čas ji ukončit. Pokud se ti například zdá, že hráči v daném městě jen paběrkují, přeskoč nedůležité peripetie a z města je vyveď.



Práce s časem

Ve hře rozeznáváme tři druhy časů. Nejprve je to **čas reálný**, který strávíme u hry (zpravidla několik hodin). Dále je to **čas v příběhu** – kupříkladu dobrodružství v zasypaném dole bude trvat den a noc, a konečně **čas příběhu**, s nímž je možno dle libost manipulovat. Je možné jej zrychlovat, zpomalovat či zastavovat. Nepodstatné pasáže lze vynechat, přeskočit (putují-li postavy např. šest dní planinami a nic zajímavého se jim nepříhoda, lze tuto cestu shrnout několika slovy), důležité naopak protáhnout, vybarvit. Kupříkladu první prohlídka krondirského města bude jistě hodna dlouhého a barvitého popisování všech detailů. Pokud se vyskytne situace nepřehledná, lze pro její vyložení čas zpomalit a celou ji v klidu projít. Rozeznáváme tedy trojí způsob pojetí času:

zrychlené - užívá se např. při cestování, kdy můžeme přeskočit celé dny či měsíce.

obyčejné - užívá se při jednání, zkoumání atp. Lze jej měřit dle potřeby klasickými způsoby (hodinkami atp.).

zpomalené – užívá se pro přehlednější řešení vyvstalých situací, například při boji. Při zpomaleném plynutí času můžete pro přehlednost použít figurky a popř. hexový papír.

Napětí

Většina příběhů je přitažlivá tím, že zobrazuje události dramaticky. Míra přítomnosti napětí ve hře je většinou úkolem DM, který musí rozhodnout, kdy a jak bude napínavé situace vytvářet. V dramatických situacích dbej na to, aby výsledek scény nebyl snadno předvídatelný, nebo naopak, je-li předvídatelný zvol netradiční průběh scény. Obecně platí, že napětí je vytvářeno „oddalováním nevyhnutelného“.

Příklad: Postavy se snaží přejít chatrný most, DM jim náležitě popíše, kterak se plesnivá lana pohupují ve větru a trouchnivějící prkna vrzají. Následuje chvilka napětí, několik hodů a když všichni uspějí a už se zdá, že mají vyhráno, objeví se na druhém konci banda lotrů, kteří začnou po postavách střílet...

Napětí může být vytvářeno navozováním strachu (z neznámého, strachu o život apod.), během těch částí hry, kde se nic důležitého neděje můžeš ostražitost postav udržovat drobnými peripetiemi, např.: *krouží nad vámi kavka, zdá se, jako by vás sledovala...*

Ceny

Je dobré vědět, že nocleh v hostinci (bez blech a švábů) vyjde minimálně na 8 st, ustájení koně na 4st. Korbel piva stojí stříbrník, pohár vína dva a slušná večeře zlaták. Některé ceny jsou uvedeny v kapitole Vybavení, nicméně nelze sepsat všechny věci, které jsou k mání. Pro jednoduchost vycházíme z přepočtů 1 st = 1 Kč a v potaz bereme dnešní nejnižší dostupné ceny. Při nákupech a prodeích se musí DM spoléhat na svůj dobrý odhad.

Prostor pro hráče

Nezapomínej, že na tvorbě příběhu se prostřednictvím svých postav podílejí i hráči. Dbej aby vznikl prostor pro hru všech hráčů, přenech jim dostatečný prostor pro rozhodování.

Příklad: *Namísto sdělení: „Vidíte mrtvého koně. Když jste se vydali po stopách, které byly kolem něj, našli jste...“ je vhodnější použít např.: „Vidíte mrtvého koně. V blátě okolo je mnoho stop...“.*

Na druhou stranu není někdy na škodu hráče takříkajíc „pošoupnout“ v jejich rozhodování, pakliže se dostanou do slepé uličky, nebo zmeškají ten správný moment. Většinou stačí shrnout, jaké možnosti rozhodování jejich postavy v dané situaci mají.

Po hře

Po každé hře je třeba zrekapitulovat její průběh. Hráči a DM si vyříkají, co se jim líbilo a co ne, vypíchnou zajímavé momenty, správná rozhodnutí postav, zajímavé momenty, dobře zahrané scény apod.

Na konci hry se dále rozdělí postavám zkušenosti. Není dobré tuto činnost pojímat jako „odměňování hráčů“. Jedná se pouze o prostředek k dalšímu vývoji postav a postrčení k dalším příběhům. Základem je vždy polovina INT postavy zkušeností plus ohodnocení hry. Zde se můžeš spoléhat na vlastní dojem nebo hodnotit důležitá kritéria: podílení se hráčů na příběhu (dobré nápady, užívání barvitých popisů, vytváření dramatických situací), kvalitní roleplaying (ztvárnění vývoje či posunu charakteru postavy) a nápadité užívání dovedností.

Jako DM dbej na to, aby se postavy učily dovednostem v rozumné míře. Všechna naučení odůvodni herně (kde a kdy se postava danou věc naučila), nezapomeň, že renomovaní učitelé nejsou za každým rohem. K naučení dovednosti na vyšší stupeň je vždy potřeba učitele a určitého času ke studiu a procvičování. Hledání správného učitele může být zajímavým námětem na zápletku. Rovněž přestup mezi jednotlivými cestami by měl být obtížný, proto veď hráče k tomu, aby se co možná nejvíce soustředili na svou cestu. Dohlížej na to, aby postavy vykonávaly činnosti související s dovednostmi, jež hodlají zvyšovat. Pokud postava kupříkladu celou hru vůbec nebojovala, nedovol jí, aby si zvýšila bojové dovednosti.

QUICK SHEET

Ověřování – vytáhnutí tolika karet štěstí z balíčku, kolik činí hodnocení pro ověření, součet hodnot na kartách se konfrontuje s pevně stanovenou obtížností nebo s jiným ověřením. Je uvozeno a zakončeno promluvou.

Nosnost - malé: 4xTEL-6xTEL (-1), střední: 6xTEL-10xTEL (-2), velké: 10xTEL-16xTEL (-3),

max.: 40xTEL (neschopnost pohybu)

Dovednosti – hodnota dovednosti se skládá ze základu + zkušenosti. Maximální hodnota zkušeností u dovednosti je rovna danému základu. Dovednost lze zvyšovat maximálně o dvě zkušenosti za přestup.

Průběh boje – účastníci souboje popíší, co chtějí dělat, následuje ověření HBI a provedení zamýšlených útoků (nebo jiných činností) v pořadí podle největší iniciativy. Dále pak proběhne popsání výsledku útoku.

ROZ/TEL	1	2	3	4	5	6
1-2	L	L	L	L	L	L
3-4	S	S	S	L	L	L
5-6	T	T	S	S	S	L
7-8	V*	T	T	T	S	S
9+	V*	V*	T	T	T	T

Část těla	Postih	zranění
Hlava	12	6+ochromení
Krk	10	6
Ruka - dom	8	vyřazení zbraně
Ruka	6	vyřazení 2. zbraně
Noha	4	Omezení pohybu
Tělo (Orgány)	2	ochromení

REJSTŘÍK

DENÍK POSTAVY

	Jméno					Věk			
	Cesta					Výška			
	Rasa					Váha			
	Vzhled								
Vlastnosti		Zbraň/štít		útok	zranění	obrana	celkem	typ	dostřel
Síla									
Odolnost									
Hbitost									
Všímavost									
Inteligence		Zbroj	typ	KZ	Zranění		Postih:		
Ka		Hlava:							
Karma		Ruce:							
Zkušen.		Tělo:							
Nebezpeč.		Nohy:							
Šarm									
Důstojnost									
Povaha									

NÁČRT PŘÍBĚHU

Název příběhu:	
Žánr:	
Prostředí:	
Cíl příběhu:	
Záporná postava:	
Další záp. postavy:	
Pozadí příběhu:	

Úvod:	
Cíl scény:	
Překážka:	
Prostředí:	
Růst napětí:	
Cíl scény:	
Překážka:	
Prostředí:	
Komplikace:	
Cíl scény:	
Překážka:	
Prostředí:	
Krize:	
Cíl scény:	
Překážka:	
Prostředí:	
Konfrontace:	
Cíl scény:	
Překážka:	
Prostředí:	
Vyústění:	
Cíl scény:	
Překážka:	
Prostředí:	
Poznámky:	