



Bez Osudu

Bez Vypravěče vytváříme Osud sami!

00 - Úvod

Osudem rozumíme síly, které způsobují, že se věci dějí, a které nemůžeme ovlivnit.

Bez Osudu je hra **bez Vypravěče** o dobrodružství a boji, který se může odehrávat v jakémkoliv fiktivní světě. Vy a vaši přátelé budou vystupovat v roli **postav**, které budou čelit jedinečným výzvám, vyšetřovat záhady a překonávat různé překážky. V tomto světě zažijete **úžasné příběhy**.

Co byste měli očekávat

Tuto hru hraje, abyste dosáhli osobních cílů svých postav, a abyste viděli, co se stane, když vaše postava bude jednat a reagovat na události, které nastanou během hry, a rovněž abyste prozkoumali osobnost své postavy a svět kolem ní.

Očekávejte, že život vašich postav bude pestrý a dramatický, budete povoláni do akce, dělat těžká rozhodnutí a čelit výzvám, které hra přináší. Pro hru je cennější kreativní myšlení a hraní role/postavy než pouhá vypočítavost.

I přesto je nutná minimální znalost pravidel. Toto není hra s jednoduchými pravidly, kterou vezmete a snadno zabijete jednu hodinu volného času. Pravidel je pár a jsou jednoduchá, ale vyžadují trochu praxe a tvůrčí přístup všech zúčastněných.

Pokud všichni pravidla znají, dá se odehrát i rychlá jednorázová hra, ale příběhy vašich postav se plně rozvinou jen během dlouhé hry.

Co potřebujete ke hře

Stáhněte si a vytiskněte:

- jednu **Kartu postavy** pro každého hráče
- několik karet se **Souhrnem pravidel**
- kartu **Základních Aspektů** a kartu **Běžných Aspektů**
- kartičku **Karta vymezení scény** a kartičku **Hodiny Komplikace**

Rovněž budete potřebovat:

- dvě šestistěnné kostky (2k6) **různých** barev
- nějaké tužky a papíry na poznámky
- hromadu žetonů (knoflíky, mince, kamínky, ...)

DŮLEŽITÉ + Naučte se tuto hru rychle

Poté, co si přečtete tyto knihy a pokusíte se o první sezení, zkuste sepsat **Záznam ze hry** a zveřejnit jej online! Napište jen tři věci, kterých jste si jako Hráč všimli: co bylo skvělé, co šlo špatně, jaké jste měli pochybnosti. Zpětná vazba, kterou získáte vám pomůže napravit chyby, kterých jste si během hry nevšimli. Příště vám to může ušetřit dost času a úsilí. Když to uděláte, zlepšíte se v této hře už během druhého sezení.

Základní principy

Některé věci potřebujete znát, abyste chápali jak to funguje:

Čtení kostek

Doporučuji používat dvě běžné šestistěnné kostky různých barev. Jedna bude vždy kladná kostka (+k6), zatímco druhá bude vždy kostka záporná (-k6). Kdykoliv provádíte **Zkoušku** a házíte kostkou, sečtete dohromady kladnou a zápornou kostku a získáte výsledek od **-5** do **+5**.

Žebříček

Poté, co hodíte kostkou, obvykle přičtete hodnocení odpovídající **Dovednosti** a možná pár dalších modifikátorů; konečný výsledek může být vyhodnocený a popsany pomocí **Žebříčku**.

Body osudu

Body osudu vám dávají možnost ovlivnit, co se děje vaši postavě a v herním světem všeobecně. **Jak**

Body osudu **získáte** a **utrátíte** je vysvětleno v další kapitole, ale hlavně je budete používat s **Aspekty**. Aktuální stav Bodů osudu jednotlivých postav sledujte pomocí žetonů.

Aspekty

Aspekt je "něco", co popisuje něco **podstatného** pro hru. Může se jednat o jedno slovo nebo větu, nebo mnohem rozsáhlejší popis nebo dokonce speciální pravidla.

Používání aspektů je primární způsob, jak můžete **utrátit** a **získat Body osudu**. Modifikací hodů mají vliv na příběh,

Žebříček

Legendární	8
Velkolepý	7
Fantastický	6
Vynikající	5
Skvělý	4
Dobry	3
Slušný	2
Průměrný	1
Nevalný	0
Mizerný	-1
Hrozný	-2

komplikují životy postav nebo zdůrazňují určité části fikce. Aspekty obvykle trvají tak dlouho, jak dlouho dávají ve fikci smysl nebo nejsou-li odstraněny za pomoci akce **Překonání**; pravidelně je kontrolujte a odstraňujte ty neplatné, aby nepřekáželi na stole. Ve hře Bez Osudu rozlišujeme tři typy Aspektů:

Herní Aspekty jsou všeobecně spojeny s hrou, představují cokoli od věcí, lidí, místa, popisují dočasné okolnosti a výrazné elementy.

Aspekty postavy upozorňují na podstatné části postav hráčů a nehráčských postav.

Aspekty následků vyjadřují dlouhotrvající negativní stavy postavy, jako zranění a jiné druhy bolesti.

PŘÍKLAD

Nyní si představíme skupinu hráčů, které použijeme ve této knize jako příklad. Hrají v kyberpunkovém světě s mystickým podtónem.

Alexa hraje Veroniku Zemánkovou, korporátní archeoložku.

Petr hraje Lazlo Horvata, městského policistu.

Marek hraje pana Ormandy, řidiče luxusního taxi.

Julie hraje e-Lain, androidí gejšu.

01 - Rituál komunikace

Tato hra je celá o tom, že si skupina lidí u stolu vypráví různě věci a vytváří tak sdílenou herní fikci. Způsob, **jakým** to dělají, proměňují pouhé povídání v **hru**.

Perspektiva je všechno

Toto je Nulté Pravidlo, základní kámen celé hry: **hrajte důsledně z pohledu vaší postavy**. Můžete popsat pouze to, co některá z hráčských postav právě teď a tady **vnímá** svým zrakem, čichem, hmatem apod. Nebo na co **vaše vlastní postava** myslí a co cítí. Nic jiného. **Nikdy**.

Tím se odlišují Postavy hráčů od nehráčských Postav. Můžete popsat, jak nehráčská postava vypadá a jedná v přítomnosti hráčské postavy, ale nikdo nikdy nemůže říct, na co nehráčská postava myslí nebo co cítí, nebo vyprávět její příběh "mimo scénu" a popisovat její motivy.

To znamená, že veškerá fikce ve hře představuje jen to, co mohou postavy hráčů vnímat, **nic víc**. Lidé mohou lhát, věci nemusí být takové, jak vypadají. Cokoliv co při hře popíšete **nesmí být pravda v absolutním slova smyslu**.

PŘÍKLAD

Julie může říct, jak se **e-Lain** cítí, ale ne, jak se cítí Lazlo nebo jiná postava. Může rovněž říct, že muž přes ulici **vypadá** ustaraně a smutně, ale ne, že **je** smutný, nebo **proč**, dokud její postava neudělá něco, aby to odhalila: promluvila si s ním, přečetla jeho myšlenky, sledovala ho.

A i potom, ať to bylo zjištěno jakkoliv, je to pouze to, "co vám **nehráčská postava** řekla" nebo "co jste viděli". Nehráčská postava může lhát, vaše oči mohou být oklamány.

Rituály mluvení

Většina hry je volně plynoucí konverzace. Povíte, co vaše postava dělá a na co myslí, ostatní hráči udělají to samé se svými postavami a všichni se různým způsobem podílejte na utváření fikce. Tato konverzace je regulována pomocí několika **Rituálních Slo**, jež mají zefektivnit vaši komunikaci; pomoc určit, co je v daný okamžik OK a co **NENÍ** OK a minimalizovat neplodné dohady.

Idea je: když několik (*opravdu jen několik*) slov nemůže vyřešit problém, přejděte k jádru věci a použijte Rituální Slova. Pokud nastane chvíle, že přemýšlíte, **JESTLI** použít Rituální Slovo, znamená to **ŽE BYSTE TAK MĚLI UČINIT**. Nestyďte se!

DŮLEŽITÉ + Vycházejte spolu

Tato pravidla jsou nástroj, který má pomoci vám a vašim přátelům v komunikaci a přinést příjemný zážitek ze hry. Přesto se mohou objevit i jiné problémy.

Někdo nemusí chtít hrát tuto hru nebo nebude mít dnes vůbec chuť hrát, nebo z nějakého důvodu bude zkoušet "testovat limity hry" (např. sabotáží). V takovém případě je jediné možné řešení, **zastavit hru a upřímně si promluvit** se svými přáteli a odpovědět na tyto otázky: **co** chtějí dělat? **jak** to chtějí dělat? jsme schopni nalézt společnou řeč?

Pamatujte, že ne každému je příjemné říct **ne** hrychtivým přátelům. Zkus být ten rozumný a pomozte ostatní vyjádřit své myšlenky a nechte je mluvit. Ostatní se chtějí bavit stejně jako vy.

Pauza

Občas začne být herní konverzace trochu hektická a výsledná herní fikce nejasná, nebo se někdo snaží prosadit svůj způsob hry. To není moc zábavné, kdykoliv můžeš zvednout ruku a říct "**Pauza!**".

Hra se musí zastavit a každý má čas na zodpovězení dotazů a vyjasnění, přednese nějaké nápady a všeobecně pročistěte vzduch. Herní fikce stanovená těsně před **Pauzou** **musí** být znovu prodiskutována a všechny nedorozumění a nepochopení musí být ujasněna. Pauza končí, když všichni souhlasí s výsledkem.

Nediskutujte! Pokládejte otázky a nabízejte odpovědi. Pokud se objeví vážný argument **zastavte ho**, použijte další Rituální Slovo, abyste zamezili vykecávání. Vyřešte konflikty mezi Hráči.

PŘÍKLAD

Petr - Lazlo namíří zbraň na pankáče a střílí ho do nohy s výkřikem "Tak tentokrát mi neutečeš!"

Marek - Počkat, Pauza! Není ten pankáč za autem? Jak ho můžeš trefit nohy? A neřkali jsme, že to uděláme hlavně tiše? Výstřel z pistole mi moc tichý nepřijde!

Petr - Zapomněl jsem na to auto! Řekněme, že ho Lazlo střelil do ramene. Jo vím, že je to hlasité a nebezpečné, ale chci ho vyděsit a nechat krváčet. Zní to OK?

Marek - Ty nás chceš všechny zabít ... Tak jo, pojďme do toho a uvidíme, co nás potká

Veto

Každý kousek herní fikce, který popíšete, je předmět schvalování všech. To platí **vždy**, i v momentech "mimo hru" jako třeba při **tvorbě postavy**; jméno vaši postavy, její vzhled, **Aspekty** a vše další se od začátku řídí tímto pravidlem.

Pokud něco, co bylo popsáno, zní nevhodně nebo je vám proti mysli, zvedněte ruku a řekněte "**Veto!**". Tato akce okamžitě bez diskuze či hlasování ruší nepříjemný popis; nyní **musíte** zkráceně vysvětlit důvody pro své veto, abyste mohli s ostatními navázat a přijít s něčím více přijatelným.

Veto může ovlivnit pouze to, jak věci **vypadání** v herní fikci, ale nemůže zabránit, aby se staly nebo existovaly. Pokud vaše postava žádá nehráčskou postavu o laskavost, může Veto změnit její odpověď z "Polib si!" na "Je mi vážně líto, ale ne.". Veto **nemůže** změnit NE na ANO. Veto můžete používat, jak často chcete.

PŘÍKLAD

Julie - e-Lain se pokouší vzdáleně hacknout bezpečnostní systém budovy. Pomoci pouličního holo-telefonu použije a ... Nevím ... a DoS útok!

Alexa - Veto! Víím, že DoS útok existuje, ale nedává mi smysl použít ho tímto způsobem.

Julie - Ok, řekněme tedy, že použije "fraktální kybernetický virus". Nakonec je to android a zná různé šílené kódy.

Alexa - Skvělé, to se mi líbí víc!

Nesouhlas

Zatímco Veto pomáhá stanovit, jak fikce **vypadá**, Nesouhlas se používá k řešení sporu, jak by se věci **měly** dít:

- Může být tato akce provedena?
- Která postava bude jednat první?
- Je v pořádku přidat tento **Aspekt** do hry?

Pokud se ti něco nelíbí, zvedni ruku a řekni "**Nesouhlas!**". Řekni krátce, jaký je tvůj názor a potom **přihod** jeden **Bod osudu**, abys to podpořil. Další hráč po směru hodinových ručiček to může buď **Nechat být**, nechat tuto věc zcela

na ostatních, nebo **Přihodit**, nabídnout svůj vlastní názor a zvýšit poslední příhoz o +1. Pokračujte tak dlouho, dokud to všichni až na jednoho nenechají být, ten je vítěz. Nyní **musí všichni** Hráči, kteří přihazovali, **zaplatit** výši svého posledního příhozu. Můžete dokonce přihodit víc bodů než kolik právě máte; všechny **Body osudu**, které od teď získáte budou, ale ihned putovat na smazání vaše **dluhu**. Nesouhlas **nemůže** být použit dvakrát za sebou ke zrušení nebo změně pravidel hry u stejného problému.

PŘÍKLAD

Julie popíše, jak e-Lain hacknula bezpečnostní systém budovy pomocí holo-telefonu.

Alexa - Promiň, ale nemyslím si, že je taková akce možná.

Julie - Dovoluji si nesouhlasit. Myslím, že to lze udělat.

Alexa - Potom Nesouhlasím. Přihazuji 1 bod, že mám pravdu.

Marek a Petr to oba nechávají být.

Julie - Myslím, že to e-Lain udělat může ... Přihazuji 2 body.

Alexa - Dost, nechci za to utratit 3 body, nechť je po tvém. Julie vyhrála Nesouhlas a zaplatí 2 body, ale Alexa rovněž zaplatí 1 bod, který přihodila.

02 - Fáze přípravy

První fáze hry vyžaduje, abyste vy a vaši přátele připravili základní části nutné ke hře: **Herní prostředí** a **Postavy**. Můžete buď použít **Krabicové Herní Prostředí** (Setting in a Box, <http://unplayablegames.tk>) a objevovat tak bez přípravy konkrétní, bohaté herní prostředí nebo můžete rychle načrtnout herní prostředí dle vlastního nápadu. K tomu slouží kroky **Nástin Světa**, **Vytváření Problému** a **Tvorba Postavy**.

Toto je potřeba udělat se všemi hráči společně. To zároveň pomůže tomu, aby se již od začátku všichni zapojili a byli v obraze. **Pobavte se** o tom, **pokládejte otázky**, zajímejte se o postavy svých spoluhráčů, předkládejte myšlenky a návrhy, dělejte si poznámky. A pamatujte, že všechna **Rituální Slova** fungují již v této fázi, když to bude nutné použijte je.

Nástin Světa

Pobavte se o tom, v jakém druhu herního prostředí byste chtěli, aby se odehrávali vaše příběhy. Najděte nějaký film nebo knihu, kterou všichni znáte a použijte ji jako základ a potom přidejte něco svého. Přidejte nějaké nápady, mixujte je a spojte je. Ujasněte si jaká jsou vaše očekávání, ale **nechodte** do příliš velkých detailů. Tento krok by neměl zabrat víc než pár minut: buďte struční a jednodušší, zbytek se utvoří během hry.

PŘÍKLAD

Skupina chce hrát kyberpunkovou hru; někteří tento žánr neznají, ale jsou zvědaví, ostatní jsou nadšení a dávají návrhy. Společně přijdou s tímto **Nástinem Světa**:
V nepříliš vzdálené budoucnosti je technologii velmi pokročilá a nemilosrdné korporace vládnou světu. Kybernetika slučuje živou tkáň s technikou, virtuální realita je běžná věc a život na ulicích nestojí za nic.
Potom začnou všeobecně padat myšlenky a dotazy: je kybertechnologie levná nebo drahá? vypadá jako kus techniky nebo přirozeně biologicky? existují roboti? jsou myslící, můžeme za ně hrát? co myslíte pod pojmem "korporace"?
Pár otázek zodpoví, ale větší detaily si nechají na později, není nutné teď rozebrat hru do podrobností.

Vytváření Problému

Vymyslete **dva nebo tři** prvky, které vás na herním prostředí zaujaly, a poznamenejte si je. Pobavte se o tom, jak budou tyto prvky reprezentovat **problémy** nebo **hrozby**, které, ať už nyní nebo v blízké budoucnosti, ovlivňují herní svět. Jedná se pouze **obecné myšlenky**, ale každá postava by měla mít důvod se o tyto problémy zajímat, ať tak či onak. Jakmile je formulujete pomocí jasné fráze, zapište je jako **Problémy** na [kartu Základních Aspektů](#).

Nyní pro každý Problém vytvořte **Herní Aspekt**, něco, co je **problematické** konkrétním a praktickým způsobem: osoba, organizace, místo, událost, předmět. Zapište je do odpovídající části [karty Běžných Aspektů](#).

PŘÍKLAD

První věc, která upoutá pozornost všech, je myšlenka, že umělá inteligence může být myslící, dokonce snad považována za osobnost, nebo ne? Je zaznamenán Herní Problém: **Pokračující Debata o „lidských“ právech UI.**
Související Herní aspekt je osoba *JAR-0D, android, který se snaží získat politické postavení.*
Skupina chce rovněž bezúspěšný a sociálně vypjatý svět, kde je s lidmi zacházeno jako s výrobky a zdroji, zatímco vláda ztrácí svůj původní význam. Výsledný Problém je: *Konflikt mezi korporacemi a vládami.*
Související Herní aspekt je blízká událost, *přijetí zákona, který uznává korporátní pozemky jako extrateritoriální území.*
Někteří chtějí přidat prvek tajemna možná s náznakem magie. Koncept použitý pro tento Problém je: *Bylo objeveno něco nevysvětlitelného a zlověstného.*
Výsledným Aspektem je místo, *převrácený Zikkurat byl odkryt v Maďarsku.* (kde se hra odehrává).

Tvorba Postavy

Nyní je čas vytvořit si postavu, která ti umožní prozkoumat svět, který jste si právě [nastínili](#). Proberte, ale jen **velmi obecně** jaké možnosti pro tvorbu postavy jsou otevřeny.

Naznačte jen **velmi hrubé linky**, aby vás vedli a pomohli vám pomohlo soustředit se na původní nápady; další detaily stanovíte až během aktivní hry v následujících fázích.

PŘÍKLAD

Alexa a ostatní přišli z mnoha nápady, co by mohlo být: korporátní agenti, kybernetičtí žoldáci, členové pouličního gangu, čistá UI, pouliční závodníci, hackeři, apod. Nakonec se, ale shodli, že nebudou "členové jedné organizace vykonávající mise", a každý si může volně zvolit, kým bude. Svoboda je fajn, ale Marka nic nepadá, a tak čeká s čím přijdou ostatní.

Základní Koncept

Začněte se základním konceptem vaší postavy; je to jednoduchá fráze nebo věta, která jasně vystihuje vaši postavu, říká, kdo jste, co děláte, jaká je vaše "profese". Když vymýšlíte základní koncept, zkuste myslet na dvě věci: jak vám tento aspekt může **pomoci**, a jak vám může **přitížit**. Je to [Aspekt Postavy](#) a dobré aspekty by měly umožňovat obojí.

PŘÍKLAD

Po krátké debatě přistanou na stole tyto nápady:
Julii e-Lain je Luxusní Androidí Prostitutka
Markův Pan Ormandy je Korporátní Řidič "taxi"
Petrův Lazlo je Pochůzkář se Svědomím
Alexina Veronika je Dobrodružná Korporátní Archeoložka

Potkejte Cizince

Pro Hráče je velmi běžné, že je v této části nic nenapadá. Líbí se jim koncepty představené v [Nástinu Světa](#), ale když dojde na to jasně říct "kým *chtěl* být?", jsou ztraceni. A snaha probírat s nimi tento problém to může občas i zhoršit. Není příjemné, když se hra zastaví a všichni se soustředí na vás a čekají, co vymyslíte.

Řešení, které doporučuji: nechte ostatní Hráče ať vám postavu vytvoří. **Potkejte Cizince!** Buďte otevření neočekávanému a zkuste přijmout, cokoliv je vám nabídnuto. Později, během hry, až konečně přijdete na to, co chcete doopravdy hrát, můžete vždy Cizince změnit na nehráčskou postavu a vytvořit si novou vlastní postavu.

Problém

Spolu se [Základním Konceptem](#) musíte formulovat rovněž **Problém**; je to také [Aspekt Postavy](#), a je to odpověď na jednoduchou otázku: co komplikuje život vaší postavy? Vymyslete buď **osobnostní problém** nebo **problematické vztahy**. První se týká temné stránky osobnosti vaší postavy nebo nutkavého chování, které postava těžko ovládá; něco, co může pokoušet vaši postavu něco dělat, nebo nevědomě dělat v tu nejnevhodnější dobu. Druhý se týká lidí nebo organizací, které vám ztěžují život; může to

být skupina lidí, kteří nesnáší vaši povahu a chtějí, abyste trpěli, zaměstnavatel, který vám práci nezlehčuje, nebo dokonce rodina či přátelé, kteří vás často zatahují do problémů, nebo se vám snaží pomoci, místo aby vám přestali dělat potíže.

Váš Problém **by neměl** přímo souviset s vaším [Základním Konceptem](#). Když jste policista, je jasné, že kriminálníci a odpadlíci budou vašimi protivníky, takže Problém "zločinecké podsvětí mě nenávidí" je fádni a zbytečný. Ale pokud Problém uděláte osobní jako třeba "Hasir 'Zelený Ďábel' mě nesnáší", tak to bude v OK.

PŘÍKLAD
Další diskuze, brainstorming a otázky vyústí v ... Veronika je <i>Zatraceně Zvědavá</i> Lazlův problém je <i>Moje Žena byla po auto nehodě přenesena do těla Cyborga</i> . Pan Ormandy má <i>Předsudky Proti Robotům</i> . e-Lain má <i>Drzou Povahu</i> .

Ostatní počáteční Aspekty

K dokončení vaši Postavy přidejte ještě další [Aspekty](#):

- jeden je osobnostní rys vaši postavy
- jeden je předmět, který je pro vaši postavu užitečný nebo důležitý
- jeden je osoba, která je pro vaši postavu užitečná nebo důležitá
- jeden je cokoliv, co vám přijde důležité

Osobní rys a předmět napište na svou **Kartu Postavy**; první je naprosto zjevně [Aspekt Postavy](#), zatímco druhý je [Herní Aspekt](#), ale je rovněž součástí vlastnictví postavy. Osobu naproti tomu napište na Kartu Běžných Aspektů. Brzy budete mít více Aspektů spojených se svou postavou, ale ty přijdou až během hry; prozatím jsou to všechny, co máte.

PŘÍKLAD
Alexa přemýšlí o své postavě Veroniky a rozhodne se, že vyjádří část její osobnosti aspektem <i>To dokážu!</i> . Její předmět bude <i>Pár kybernetických očí</i> , které jsou plné užitečných funkcí pro vědce a průzkumníka. Osoba je <i>Můj asistent Paul</i> , bystrý mladý muž. A nakonec má Veronika <i>Kontakty v Okultním Undergroundu</i> , zná lidi, kteří se motají kolem náboženství, folklóru, pověr a kolem starých dobrých konspiračních teorií. Marek vykreslí svého Pana Ormandy jako <i>Upovídanou</i> osobu. Řídí sportovní, ale elegantní auto, po krátké konzultaci s kyberpunkově znalými přáteli, aspekt auta pojmenuje <i>Tesla Groundwerks Model-X77</i> . Důležitá osoba je pro něj <i>Pan Shakewisky</i> , bohatý a oddaný klient. Jako poslední aspekt si zvolí <i>Rádoby Gentleman</i> , snaží se vypadat jako jeho luxusní klienti.

Osobní Cíle

Svým Postavám musíte, stanovením počátečních Osobních Cílů, dát účel a motivaci. Vždy musíte mít alespoň **jeden** Cíl a v jeden okamžik nemůžete mít víc jak **tři cíle**.

Cílem je něco, co chce vaše Postava dosáhnout. Může se jednat o něco tak prostého jako získat důležitý předmět nebo tak komplexního jako vybudovat si respekt v místní komunitě. Když budete mít matnou představu o svém cíli, je potřeba ho správně formulovat. Odpovězte si na tyto tři otázky:

- Je to **důležité**, proč to musíte udělat?
- Je to **obtížné**, proč to nemůžete splnit nyní?
- **Spěchá** to, proč nemáte dost času splnit to?

Pobavte se s přáteli, abyste určili další podrobnosti, a aby vaše cíle byly zajímavé a dávaly smysl **všem u stolu**.

Pokud to bude nutné, rozdělte komplikované a dlouhotrvající cíle na více menších, které budete schopni splnit v středně-krátkém období; 3 až 5 sezení je tak akorát. Každý Cíl bude platný tak dlouho nebo tak krátce, dokud události ve hře přirozeně nepovedou k jeho naplnění.

Během hry můžete nějaký Cíl přidat, změnit nebo zahodit, jen mějte na paměti, že vždy musíte mít minimálně jeden a maximálně tři cíle.

Cíle jsou měřítkem vývoje a růstu vaši Postavy. Přečtěte si kapitulu [Postup & Osobní cíle](#), abyste se dozvěděli, jak to v praxi funguje.

PŘÍKLAD
Julie má pro e-Lain nápad dvou cílů. První je <i>Objednaná Vražda</i> , tu do jejího kódu vložil její vlastník: - je to důležité, protože to musí udělat, je to část jejího kódu a nemá na výběr. - je to obtížné, protože cílem je vysoce postavený zaměstnanec nějaké velké korporace. - spěchá to, protože cíl se chystá během pár dnů opustit město. Druhý cíl je <i>Stát se svobodnou UI</i> , nebýt připoutána k lidskému vlastníkovi nebo se řídit nějakým programem: - je to důležitý, protože nechce být otrokem někoho jiného. - je to obtížné, protože neví, jak jinak to provést, než smazáním svého kódu, a to by znamenalo smrt. - spěchá to, protože má obavy, že až splní úkol a zlikviduje cíl, bude, jakožto potenciální důkaz, rovněž zlikvidována. Petr má v hlavě rovněž dva jasné cíle. Jeden je oficiálně vyšetřit <i>Záhadnou Smrt Profesora Seilensteigera</i> : - je to důležité, protože jeho smrt má politický dopad na vztah Korporace-vs-Stát. - je to obtížné, protože to vypadá, že nalezené stopy nedávají žádný smysl (je to to prostě "záhada"!).

- spěchá to, protože souběžné probíhající korporátní vyšetřování může být rychlejší a výsledek použit v politickém boji.
 Druhý cíl je rovněž vyšetřování, ale soukromé povahy ...
Odhalit Pravdu o Autonehodě své Ženy:
 - je to důležité, protože se Suzane cítí jako někdo jiný a to ruinuje jejich vztah.
 - je to obtížné, protože z nějakého důvodu korporace vše tutlá a neměl bych prý do toho šťourat.
 - spěchá to, protože stopa chladne a když bude otálet, všechny důkazy budou ztraceny nebo zničeny.

Dovednosti

Podívejte se na pět **Skupin** dovedností na vaši Kartě Postavy, vyberte si **tři**, které se vám nejvíc líbí a označte je. Teď v každé vybrané Skupině vyberte jedno ze tří **Zaměření** a označte je. Nakonec pro každé Zaměření vymyslete nějakou super **Specialitu** a označte první políčko. Detaily viz kapitola [Vysvětlení Dovedností](#).

Další prvky Postavy

Dejte své postavě **Jméno** a popište ostatním, jak vypadá, žádné podrobnosti, jeden nápadný rys o její **postavě**, jejím **obličejí** a jejím **stylu** oblékání. Do začátku hry si vezměte 3 [Body osudu](#).

Propojení Postav

V neposlední řadě každá Postava musí být nějak propojena se všemi ostatními Postavami. Najděte způsob, jak propojit jeden z vašich [Cílů](#) nebo významnější [Aspekty](#) s ostatními Hráči, tak abyste měli alespoň jedno spojení z každou Postavou.

PŘÍKLAD

Petr se podívá na všechny Postavy u stolu, proběhne diskuze s tímto výsledkem:
 - Veronika má stejný Cíl jako Lazlo, vyšetřit *Záhadnou Smrt Profesora Seilensteigera*, ale ona je od konkurence, pracuje pro korporaci.
 - služba, u které pracuje *Korporátní Řidič "taxi"* Pan Ormandy, je ta samá, která je zapletena do *autonehody Lazlovy Ženy*.
 - při snaze vypořádat se s tím, že *manželka je cyborg*, Lazlo občas skončí v náručí *Luxusní Androidí Prostitutky e-Lain*.

Vysvětlení Dovedností

Dovednosti neomezují vaši postavu v tom, co může dělat. Vaše Postava je vynalézavá osoba, která je schopna dělat cokoli, co naznačují její [Aspekty](#), pokud to dává smysl v herní fikci. Místo toho Dovednosti říkají, v čem je vaše postava **obzvlášť** dobrá.

Dovednosti jsou rozděleny do pěti obecných **Skupin**. Každá skupina obsahuje tři užší **Zaměření**. Každé

zaměření má jednu velmi konkrétní **Specializaci**. Skupina Dovedností a Zaměření mají jeden stupeň hodnocení, buď je máte nebo je nemáte, zatímco Specializace má hodnocení od 1 do 3.

Součet Skupina + Zaměření + Specializace je **celkové hodnocení**, které můžete použít ve [zkoušce](#).

Skupina ->	Zaměření ->	Specializace ->
+1	+1	+1 až +3

Následující seznam uvádí základní Skupiny dovedností a jejich odpovídající Zaměření doplněné o příklad Specializace. Pokud si nejste jisti, které činnosti jednotlivé Dovednosti a Zaměření pokrývají, dohodněte se a výsledek si poznamenejte. Dovednosti a Zaměření se mohou vzájemně **obsahově překrývat**.

Komunikace

- *Klamání* (převleky, polopravdy, herectví, předstírání nevinnosti)
- *Etiketa* (diplomacie, vyjednávání, vytváření kontaktů, síťová-etiketa)
- *Přesvědčování* (okouzlování, zavražďování, svádění, vyslýchání)

Průzkum

- *Atletika* (plížení, šplhání, plavání, akrobacie)
- *Řízení* (auta, kola, lodě, helikoptéry, pronásledování, terénní vozy)
- *Přežití* (schovávání, stopování, stavba přístřeší, navigace)

Vědomosti

- *Akademické* (literatura, historie, filozofie)
- *Vědecké* (matematika, fyzika, chemie, biologie)
- *Subkulturní* (znalost podsvětí, umění, móda, byrokracie)

Technologie

- *Biotech* (první pomoc, patologie, operování, kybertechnologie)
- *Hardtech* (elektronika, mechanika, strojírenství, obsluha strojů)
- *Softtech* (prohledávání dat, hackování, programování)

Válečnictví

- *Boj zblízka* (sečné zbraně, rvačky, boj poslepu)
- *Boj na dálku* (pistole, pušky, vrhání, střelecké kousky)
- *Taktika* (posuzování hrozeb, pastí, partyzánský boj, boj ve skupině)

DŮLEŽITÉ + Co je Specializace

Specializace je **užší** aplikace Zaměření. Specializace vám pomáhají v kreativité a vaše Postava se stává jedinečnou, zkuste tedy být vždy *velmi konkrétní!* Vágní a abstraktní specializace ničí podstatu své existence a přímo si říkají

o [Veto](#) nebo dokonce [Nesouhlas](#).

Není to otázka herní vyváženosti, z tohoto pohledu je to zanedbatelné. Jasně riziko, ale je, že vaše postava bude nevýrazná, vaše líčení použití specializace bude vypadat nudně a přiškrčeně.

Specializace, které jsou velmi **konkrétní** a úzce zaměřené, budou během hry výzvou pro vaši kreativitu. A pokud vám někdy dojdou brilantní nápady jak ji použít, **požádejte o radu** své přátele! Úzce definovaná Specializace jim pomůže, aby se lépe vcítili do vaší postavy a pochopili, co se s ní děje.

PŘÍKLAD

Sára se rozhodne, že její postava Hvězdná Elfka AB má dovednost Válečnictví > Boj zblízka > *Smrtící Ruce*. Co to ale znamená?

Sára vysvětlí, že se jedná o smrtící techniku, která využívá prsty k tlačení na citlivé nervové a vitální body na těle oběti. Takto může holýma rukama oběti způsobit bolest, zranění nebo dokonce i smrt!

Ilenia si myslí, že to zní super. Nyní je jasné, o co se jedná a hra je mnohem bohatší, a nabízí se množství okolností, které tuto Specializaci mohou ovlivnit:

- co, když je protivník těžce obrněn?
- co, když si AB poraní své prsty?
- co, když se AB opije, bude dostatečně přesná?
- může použít své prsty ke krytí proti zbraním?
- co, když její protivník má ne-lidskou biologii?
- existují nějaké další tajné techniky?

Vysvětlení Prozření

Jednou za Scénu můžete dát své Postavě okamžik "**Prozření**", dokonce i v zápalu akce, může postava začít lépe chápat sama sebe. V terminologii hry zvoláte [Pauzu](#) a řeknete ostatním Hráčům, jak se vaše postava cítí v dané situaci a při tom, co provádí. Ostatní vám mohou, a **měli by**, klást jakékoliv otázky týkající se pocitů a myšlenek vaší postavy. Předpokládá se, že odpovíte po pravdě. Jedná se o **Mimo-herní konverzaci Mezi Hráči**. Zkuste se proto příliš nevzdalovat o tématu; zůstaňte zaměřeni na *ted' & tady*.

Poté, co váš okamžik Prozření skončí, získáte 1 bod Prozření. Můžete mít až tři takové body Prozření. Za jeden utracený bod Prozření můžete dát své Postavě [Aspekt](#) "**Prozření**" s 1 jedním vyvoláním zdarma: ať se ve vás nebo kolem vás děje cokoli, vaše postava si najde chvílku soustředění a rovnováhy. Aspekt trvá **do konce scény**.

PŘÍKLAD

Veronika je na policejní stanici a je vyslýchána Lazlem ohledně jejího zasahování do vyšetřování smrti Profesora Seilensteigera. V jednom okamžiku se Alexa přihlásí o moment Prozření ...

Alexa - Veronika je překvapena sama sebou. Obvykle je velmi diplomatická, ale teď je rozezlená!

Marek - v čem je problém? je to Lazlovým postojem?

Petr - je Seilensteigerova smrt něčím zvláštní?

Marek - cítíš nevráživost proti zástupcům zákona?

Alexa po pravdě odpoví na každou otázku, a když už nejsou žádné další otázky moment Prozření končí a Alexa získá 1 bod Prozření.

Vysvětlení Následků

Následky jsou [Aspekty](#), které vyjadřují dlouhotrvající negativní stavy postavy (zranění fyzického i duševního rázu, a jiné nepříjemnosti). Postava může mít až **tři** Aspekty Následků. V okamžiku, kdy utrpíte čtvrtý Následek, je vaše Postava **vyřazena**. Následek utrpíte v těchto případech:

- když vás postihne efekt **Zranění Vážná Komplikace**
- když se rozhodnete provést **Zaštítění**
- kdykoliv někdo popíše, že je vaše Postava nějak **vážně zraněna** (fyzicky, psychicky, sociálně, emočně, apod.).

První dva případy jsou dány herní mechanikou a nelze se jim nijak vyhnout. Ve třetím případě má vaše Postava možnost udělat něco, aby se zranění vyhnula. To obvykle vyžaduje [Zkoušku](#) (viz [Provádění akcí](#)).

Vyřazení

Když je vaše postava vyřazena, nemůže už v dané scéně nijak jednat. Ostatní hráči vylíčí, co se jí stalo. Mohou popsat cokoli, co uznají za vhodné, včetně smrti nebo něčeho ještě horšího.

Zaštítění

Následky jsou cenné zdroje rovněž proto, že je můžete použít, abyste se vyhnuli jiným potížím. Kdykoliv se na scéně, kde je přítomna vaše Postava, objeví efekt [Komplikace](#) ([Drobná](#) nebo [Vážná](#)), můžete efektu této Komplikace zabránit tím, že se rozhodnete utrpět [Následek](#).

Zotavení

Následky potřebují k léčení čas. Každý [Malý Milník](#) přidá jeden "**křížek**" (bod zotavení) ke všem vašim [Následkům](#).

Tři křížky u následku znamenají jeho úplné vyléčení. Zotavení musí dávat smysl i v herní fikci. Každý křížek vám také dává možnost [Následek](#) přejmenovat tak, aby reflektoval pokrok v zotavování; *Bolestivě Zlomená Noha* může být přejmenována na *Silné Kulhání* a následně na *Chození o Berlích*.

Ukázka Přípravné Fáze

Jiná skupina, jiná hra, Ilenia a Sára chtějí hrát nějakou fantasy. Krátká debata vyústí v jednoduchý [Nástin Světa](#): *Klasický fantasy svět, který vypadá jako středověká Evropa. Magie je silná a rozšířená, ale pro běžné obyvatele není snadno dostupná; příšery se potulují krajinou, ne-lidské rasy jsou běžné, ale stále minoritní.*

Problém "vypjatá situace mezi gildami" s aspektem Corvax, vůdce severských obchodníků. Dále "vzrůstající rozepře mezi mechanomancii a klasický kouzlením" podněcovaný Věšteckou Akademií Vyššího Vědění. A nakonec "něco se na Západě chystá", reprezentovaný aspektem Barbaři před Branami.

Ilenia si vytvoří postavu Boga, *Gobliní Mechanomancer*, který je *pro své vlastní dobro Příliš Zvědavý*; je *Mrzutý*, má *Multifunkční Parní Klíč* a je následován *Gloukem*, svým *věrným mechanickým golemem*; rovněž si myslí, že *Kouzelní Přináší Jen Problémy*. Ilenia mu dá dovednosti Technologie > Hardtech > Mechanomancie, Komunikace > Klamání > Hraní Hloupého a rovněž Vědomosti > Vědecké > Alchymie.

Bogovy cíle jsou *být akceptován Věšteckou Akademií Vyššího Vědění, pomstít smrt své Mistra Techniky a pomoc AB najít její pravé jméno....* Poslední cíl spojuje Boga s AB, Sářinou postavou Hvězdné Elfky Zabijáka, která má za cíl *najít své pravé jméno*.

A to je vše, Ilenia a Sára jsou připraveny na hru!

03 - Fáze akce

Nyní, když máte vytvořeny [Problémy](#) a [Postavy](#), hra přejde do Fáze akce, ve které se budou odehrávat skutečné události vašeho příběhu, pěkně scéna za scénou. V každé scéně, pak vy a vaši spoluhráči, budete popisovat svět kolem vašich Postav a provádět akce vedoucích k překonání překážek a dosažení cílů.

Zvolte náhodně Hráče, který první dostane **Kartu vymezení scény**, pak začne první scéna sezení ...

Žijící Svět

Na začátku každého sezení musí vaše skupina ve zkratce zrekapitulovat události předchozího sezení. Zvláštní pozornost věnujte herním [Problémům](#), potom si odpovězte na tyto dvě otázky:

Uplynul v herním světě nějak významně čas?

Může se jednat o pár hodin nebo dní nebo dokonce o týdny. To závisí na tom, zda současné události byly více či méně hektické.

Je situace jedné nebo více Postav relativně klidná nebo jednotvárná?

Možná některá Postavy nečelí příliš mnoha nástrahám nebo se jejich situace celkově moc nevyvíjí.

Pokud je odpověď alespoň na jednu otázku ANO, musí skupina přijít s nějakými "**střípky novinek**", které naznačí, jak svět kolem Postav plyne, a jak ho [Problémy](#) ovlivňují. To je aktuální **herní** skutečnost, kterou jedna nebo více Postav nějak ví (slyšela to v TV? četla v novinách? nějak na to narazila?).

Vytvořte alespoň jednu novinku, ale ne víc jak jednu pro každý [Problém](#).

Scény & Vymezení scény

Scéna je základní herní časová jednotka. Postava s **Kartou vymezení scény** postupuje podle kroků, které jsou na ni uvedeny (pořadí není důležité). Vyhněte se diskuzím a vysvětlování, buďte struční a jasní.

<p>Krok 1 - řekněte, čeho chcete ve scéně dosáhnout (Účel)</p> <p>Krok 2 - řekněte, kde se scéna odehrává (Místo)</p> <p>Krok 3 - řekněte, kdy se scéna odehrává (Čas)</p> <p>Krok 4 - řekněte, které Postavy, kromě té vaší, jsou přítomny (Obsazení)</p> <p>Krok 5 - řekněte, které nehráčské postavy jsou přítomny (Extra)</p> <p>Krok 6 - posuňte Kartu vymezení scény hráči vlevo.</p>
--

Pozornost věnujte především **Kroku 1**, který je obzvlášť důležitý pro určení všech dalších kroků. Chvilku se zamyslete nad svou Postavou, nad jejími [cíly](#), nad tím, co se stalo v její poslední scéně. A čeho chce dosáhnout v této nové scéně?

V případě pochybností "**použijte trik**" a oznamte jako další cíl "*Chci, aby moje Postava věděla, co má dělat dalšího*", potom ji umístěte na scénu s někým na nějaké a nechte ji probrat problémy, posbírat nápady, brainstormovat, co by měl být její další čin.

Pokud jste nějak **nespokojeni** s vymezením scény, prostě to řekněte a navrhněte změny, nebo bude-li to potřeba, použijte [Rituální Slova](#), nebo [Ukradněte Scénu](#). Pokud vám chybí inspirace, je nejlepší varianta požádat o nápady a návrhy přátele.

Každá scéna **začíná** po té co je vymezena a **končí**, když je naplněn její Účel, nebo když se zásadně změní Místo, Čas nebo Obsazení, nebo když to řekne Hráč, který scénu vymezoval. Pokud takový konec nenastane, může každý Hráč navrhnout, že by scéna měla skončit, a když to bude nutné, dokonce použít k ukončení scény [Nesouhlas](#).

Jakákoliv Postava, která není na scéně, do ní může kdykoliv za **1 Bod osudu** **VSTOUPIT**, musí to, ale v herní fikci dávat nějaký smysl.

Kradení scény

Někdy budete chtít odehrát konkrétní scénu předtím než se stane cokoliv dalšího, ale s vymezováním scény na vás přijde řada příliš pozdě. V tomto případě můžete utratit 1 [#1.0.3.Body osudu|outline](#) a scénu ukrást.

Karta vymezení scény **nezmění vlastníka**, zůstane u hráče, který měl scénu vymezovat, ale vy můžete okamžitě vymezit novou scénu, jako byste měli tuto kartu v ruce. Až tato scéna skončí, pokračuje normálně dál hráč, který drží kartu vymezení scény.

Samozřejmě, když kradete scénu, mohou ostatní hráči [#2.0.3.Nesouhlas|outline](#) a zabránit vám v tom.

DŮLEŽITÉ + Mezitím
Mezi dvěma scénami není žádný herní prostor. Scéna může končit tím, že Postavy potkají nehráčskou postavu v začouzené hospodě a další scéna se může odehrát o týden později, pokud je pro všechny takové vymezení scény OK. Co se stane mezitím? A co byste měli dělat? To není důležité. Buď to neřešte a nechte to jako prázdné místo, které teď nikoho nezajímá, a nebo najděte způsob, jak tuto mezeru zaplnit během aktivní hry , tím, že Postava něco udělá nebo řekne.
DŮLEŽITÉ + Nepopisujte!
Nepřidávejte do vymezování scény detailní a barvitě popisy; nevysvětľujte, co postavy dělají; nezdůvodňujte, jak a proč přišli na scénu. Prostě to nedělejte! To vše přijde po vymezení scény, když začnete scénu odehrávat.
DŮLEŽITÉ + Trapné Ticho
Pokud jste někdy s nápady v koncích, nebo zmatení, co bylo mělo přijít dalšího, použijte výše uvedený trik. Vaše Postava probere s někým ve fikci "O co tady sakra jde? Co budeme dělat teď?". Tohle není problém, ale příležitost přeskupit se, shrnout fakta, dostat někoho do obrazu. Podívejte se na svou Postavu. Kde je nyní? Co dělala? Co chce/potřebuje udělat dalšího? Takový Brainstorming ve fikci může být velmi zábavný a pomůže každému nastavit věci rovnou, objasnit nejasné body a vzpomenout si na podrobnosti s minulostí. Spekulujte , vytvářejte domněnky, potom nechte své Postavy jednat , aby zjistily, zda měly pravdu nebo se mylily. Usilovné přemýšlení nad smyslem stop a indicií je úchvatná část hry.
PŘÍKLAD
V první scéně je Veronika ve své kanceláři, zkouší najít smysl zápisků Profesora Seilensteigera o záhadném Zikkuratu. V další scéně o několik dní později Lazlo vyslyší Veroniku na policejní stanici. Co když měla Alexa v těchto dnech pro Veroniku nějaké plány? Co když nechtěla, aby Veronika šla na policejní stanici? Alexa si může jednoduše promluvit s Petrem, vyjádřit své obavy, a požádat ho, aby vymezil scénu jinak. Pokud není jednoduché řešení po ruce, může Alexa, aby mohla vymezit alternativní scénu, #2.0.3.Nesouhlas outline .

Nebo se s tím zkrátka vyrovnat a přizpůsobit své původní plány a nápady nové a neočekávané situaci. Rovněž, pokud to bude vhodné a zajímavé, může nechat Veroniku **vyplnit prázdné místo** během hry: "Ano detektive, s federálními zástupci jsem se potkala zrovna včera, neinformovali vašeho Kapitána?"

Hraní scény

Poté, co je scéna vymezena, máte na výběr z několika věcí, které můžete dělat: **HRÁT** svou postavu, pokud je na scéně; nechat svou postavu **VSTOUPIT** na scénu, pokud tam není; **OŽIVIT SCÉNU**; **ZEPTÁT SE KOSTKY** nebo [#4.0.5.Zkusit štěstí|outline](#).

Hrát Postavu

Jak "hrát" svou Postavu? Jednoduše. Řekněte ostatním Hráčům, co říká a dělá, jak vypadá a jak se chová, co si myslí a cítí. Když máte pochybnosti, zeptejte se!

Nezáleží na tom, jak to děláte. Hrajte svou Postavu v první osobě nebo všechno popisujte ve třetí osobě, nebo použijte něco mezi. Všechno je správně, hlavně, když je vám to příjemné a **přinesete ke stolu** nápady a pocity vaši postavy a její akce.

PŘÍKLAD
<i>Petr - Lazlo hledí na pana Ormandy s údivem "Co jste to řekl?"</i> <i>Marek - "Že nemáš, co strkat nos do mého auta."</i> <i>Julie - e-Lain velmi viditelně zvedne ruce dlaněmi od sebe a požádá je oba, aby se uklidnili, pak se podívá na Veroniku s žádostí o pomoc.</i> <i>Alexa Veronika pokrčí rameny, jako by říkala "to není můj problém."</i>

Oživit Scénu

Proces [#Scény & Vymezení scény|outline](#) definuje několik základních prvků scény, **PAK** může kdokoliv přidat další barvy, vůně, intenzitu a další detaily. Co Postavy vidí, cítí, slyší? Popište detail nebo se zeptejte na svět obklopující Postavy. Jste limitováni pouze tím, co jste schopni v daný okamžik vnímat. Važně, na všechno se **ptejte** a odpovídejte na dotazy ostatních Hráčů.

PŘÍKLAD
e-Lain doprovází Lazla a prochází skrz spoře osvětlené místnosti domu rozkoše. <i>Petr - Lazlo se cítí nesvůj a ustaraně se rozhlíží kolem. Je zde někdo jiný kromě jeho a e-Lain?</i> <i>Marek - Ne, zdá se, že jste sami. A já mám rovněž otázku: jsou místnosti rozděleny dle sexuální choutek?</i> <i>Julie - To je spíš o tom, jaký druh potěšení nabízejí. Očekávám, že jsou celkem promiskuitní.</i> <i>Alexa - Mimo těch, které jsou v horních patrech, ty jsou pro vysoce postavené Korporátní klienty.</i> <i>Julie - Ok, to zní dobře!</i>

Nehráčské postavy jsou pro všechny účely považovány za součást scény: popište, co Postava slyší, že říkají, co vidí, že dělají a jak se jí jeví. Mějte na paměti, že pocity, motivy a životní příběhy **nejsou** obvykle vidět.

Nehráčské postavy **nemají žádného vlastníka**, každý za ně může svobodně "hrát". Spolupracujte, navrhujte, komentujte. Je jen **jediné omezení**: když vaše Postava přímo jedná s nehráčskou postavou **musí** ji hrát jiný Hráč. Takto se vyhnete "rozhovoru sami se sebou".

PŘÍKLAD

Julie - e-Lain jde k muži přes ulici. Nevšimá si deště a ví na něj tak, aby chladně beze slov vyjádřila "Co chceš?".
Alexa - muž je oblečen do špinavého a rozedraného pláště s hlubokou kapucí, která zakrývá jeho obličej...
Marek - ... ale můžeš zablýhnout ošlehanou tvář starého muže; není mdlá, jen velmi zkušená...
Petr - ...a unavená, můžeš jasně číst v jeho očích jak je starý, moudrý a unavený, jako kdyby to ho viděl až příliš. Neochvějně hledá zpět na e-Lain. Poté udělá znechucený obličej a řekne "Nebudu mluvit se strojem!"; poslední slovo vyplivl jako urážku.
Julie - Demetrios vykročí vpřed "Proč jsi mě tak nazval? Kdo jsi? Odpověz!" a starý muž povídá...
Marek - Počkat. e-Lain s ním právě mluví, nemůžeš odpovídat sám sobě.
Julie - Oh, jasně, tak co ten starý paprika povídá?

Zeptat se kostky

Někdy můžete mít pocit, že "uvedený popis scény" vám neseď a není dostatečný. Řekněme, že je vaše Postava v nebezpečí a rozhlíží se kolem a hledá únikovou cestu: je zde nebo není únikový požární žebřík? okno, které se dá rozbít? vlez do kanálu? Můžete si na otázky odpovědět sami nebo požádat o odpověď ostatní Hráče. Třetí možností je nechat "promluvit" kostku.

Řekněte nahlas "**Zeptám se kostky!**" Tím vyvoláte [Pauzu](#) a ostatní Hráčům řeknete, že se chcete zeptat kostky. Formulujte otázku, aby se na ni dalo odpovědět **Ano/Ne**. Snažte se být, co nejvíc konkrétní, a vyjadřujte se jasně. Odpověď se může vázat pouze k tomu, čeho si Postavy mohou všimnout tady a teď. Položte tedy vhodnou otázku a hodte jednou kostkou: lichá znamená **Ne**, sudá znamená **Ano**.

Přidejte další detaily, abyste výslednou odpověď vhodně zakomponovali do herní fikce, nebo položte další otázky Ano/Ne, abyste celý popis vytvořili kousek po kousku. **Řetěz** takovýchto otázek je velmi efektivní způsob, jak dosáhnout neočekávaných a zajímavých výsledků.

PŘÍKLAD

Pan Ormandy, pronásledovaný kybernetický zabijákem, se ho snaží setřást v městských uličkách...
Marek - Zahnu za roh a rozhlédnu se, je zde nějaká úniková cesta?

Alexa - Zeptám se kostky! Je zde bezpečná úniková cesta?

Petr - Počkej, tvoje otázka je příliš obecná, a jak může pan Ormandy vědět, zda nějaká úniková cesta povede do bezpečí?

Alexa - Správně, je zde požární žebřík? (kostky říkají Ne) Zeptám se kostky! A co třeba kanál, do které by se vlezl člověk? (Ano)

Marek - Dobrá, zkusím ho otevřít, je zavřený? (Zeptám se kostky! Ne) Šplhám dolů a zavírám ho za sebou.

Zkusit štěstí

Další způsob, jak přispět do scény, je věci trochu zamíchat. Každý Hráč může **jednou za scénu** zvednout ruku a říct "**Zkusím štěstí!**" Hned si hodí kostkou a dle výsledku vybere efekt [Drobné Komplikace](#).

To způsobí, že se **Postavě hráče, co vymezoval scénu, a/nebo jeho spojencům** přihodí něco nepříjemného. Společně s ostatními Hráči proberte, jak danou událost šikovně vpravit do herní fikce.

Rovněž se podívejte na kostku, kterou jste právě hodili. Když je číslo **sudé** získáte 1 [Bod osudu](#) vy, pokud je **liché** získá 1 Bod osudu Hráč s nejmenším počtem Bodů osudu (sebe vynechte).

PŘÍKLAD

Pan Ormandy leze do kanálu, aby unikl zabijákovi, když Alexa vykřikne Zkusím štěstí!

Vezme kostku a padne jí "1", to znamená, že pro pana Ormandy [Situace zhoustne](#), zatímco někdo kromě Alexy získá 1 [Bod osudu](#).

Nyní všichni společně vymyslí a popíší, co se stálo, třeba například zabiják se objeví na rohu ulice zrovna, když je pan Ormandy na půl v kanále. Jejich oči se na okamžik setkají, pak zabiják vyrazí kupředu!

Vysvětlení aspektů

Scénu máte vymezenou, nyní jste přidali detaily a popisy a vaše Postavy i nehráčské Postavy konají a provádějí své akce. Další, co můžete nyní udělat, je "označit" [Aspekty](#). Když vám přijde, že něco ve fikci je zajímavé a relevantní pro hru, můžete to **OZNAČIT** jako Aspekt. Napište na poznámkový lístek slovo, dvě nebo tři a položte ho na stůl. Toto může udělat kdokoliv a nic to nestojí.

Většinu času se budete potýkat s **Aspekty Postav** a s **Aspekty Hry**. Použijte je ke zdůraznění předností a slabostí postavy, jejího výcviku, schopností, vztahů, nástrojů a vybavení, sociálního postavení, apod. Nebo ke zdůraznění takových věcí jako déšť, mlha, vítr, hlasitý ruch, nestabilní terén, odlišná povaha místních obyvatel, písek v očích, provinilý vzhled, apod.

Neopomeňte rovněž na možnost označit aspekty **Následků**, i když jsou méně obvyklé, jsou ústřední součástí hry.

Nebojte se označit příliš mnoho **Aspektů**! Ty nezajímavé budou brzy zapomenuty, zatímco ty dobré pomohou udržet pozornost všech na tom, co je skutečně důležité. Zanášet stůl hromadou drobností není nikdy ideální, ale brzy získáte cit pro to, jaké množství **Aspektů** je pro váš styl hraní tak akorát.

Pamatujte, že každý **Aspekt** může být dle okolností použit oběma způsoby, buď jako **výhoda** nebo jako **komplikace**. Nejlepší **Aspekty** jsou ty, které lze snadno použít **oběma způsoby**: utratit **Bod osudu** při pozitivním **vyvolání** nebo získat **Bod osudu** při negativním **vynucení**.

Vyvolání aspektu

Jako Hráč můžete vyvolat **aspekt**, abyste dali bonus Postavě, získali návrh nad protivníky nebo vašim protivníkům a rivalům situaci ztížili.

Nejprve popište, jak **aspekt** ovlivní současnou situaci, potom zaplaťte 1 **Bod osudu** ze svých **osobních rezerv**. Pokud vyvoláváte **aspekt** nebo **Následek** jiné Postavy, **dejte žeton odpovídajícímu Hráči**, jinak polož žeton na **hromadu**.

Každý **Aspekt** může být vyvolán pouze **jednou za hod**. Když vyvoláte aspekt, zvolte si jeden z následujících efektů:

Zlepšení	Přidej +2 ke konečnému výsledku jednoho hodu
Přehození	Házejte znovu kostkami
Ztížení	Přidejte +2 ke konečné obtížnosti jednoho hodu
Stanovení skutečnosti	Změňte fikci tak, že věc popsaná vašim Aspektem se stane skutečností (pokud někdo nepoužije Veto/Nesouhlas)

PŘÍKLAD

Veronika má **aspekt** "Přišla jsem připravena". Když se rozhovor s místním gangsterem zvrtil, skončila v nebezpečné situaci, obklíčena ozbrojenci. Alexa tedy utratí 1 **Bod osudu** a vyvolá Veroničin aspekt: "Musím vás zklamat, ale **na tohle jsme připravena**. Podívejte se na toto video na mém telefonu, kde vysvětluji, že se zde potkáme, abychom probrali kšefty **Modrého Stínu**; za asi 45 minut policie obdrží zajímavý email, pokud mě **HNE** nenecháte jít!"

Vynucení aspektu

Použití rituálního slova **ZKUSÍM ŠTĚSTÍ** je rychlý a jednoduchý způsob, jak na scénu přivést "všeobecný" problém a získat nějaké **Body osudu**. **Vynucení aspektu** není o vytváření nějakých problémů, ale

o vytváření **specifických** problémů spojených s **Aspekty**.

Existují dva způsoby Vynucení a dvě specifické **formule**, které vám pomohou použít je správně a snadno:

- **Vynucení Rozhodnutí** - vaše Postava se zachová problematickým způsobem
- **Vynucení Události** - vaší Postavě se něco problematického stane

Máte aspekt **_A_** a jste v situaci **_B_**, takže dává smysl, že ...
... se vám stane **_C_**. Zatracená smůla.
... se rozhodnete k **_X_**. Což se obvykle zvrhne, protože **_Y_**!

Když někdo vynutí **aspekt** vaší Postavy proberte **stručně** detaily **vynucení**, navrhněte nějaké drobnosti a úpravy. Poté se rozhodněte, zda vynucení přijmete.

Pokud souhlasíte, oba získáte **Bod osudu** z **hromady**, a stane se to, s čím jste souhlasili.

Pokud odmítnete, musíte **zahodit** vlastní **Bod osudu** na hromadu, ale problém nenastane.

Ano, pokud nemáte žádné **Body osudu**, **nemůžete vynucení odmítnout**.

Ano, můžete **vynucovat aspekty sami na sobě**, ale získáte pouze 1 Bod osudu.

Ano, pokud samovolně přivedete svou Postavu do problémů, které souvisí s vaším **Aspektem**, a **někdo si toho později všimne**, získáte 1 **Bod osudu** stejně jako když vynucujete aspekt sami proti sobě.

Provádění akcí

Scéna byla sestavena a vy jste popsali, co vaše Postava říká a dělá. Obvykle toto stačí. Pokud předpokládáme, že vaše Postava je něco schopna udělat, **prostě uspěje a provede to**.

Jinak musíte vždy provést **zkoušku**, když:

- jiná postava vašemu jednání jakkoliv **brání**
- chcete, aby vaše akce vytvořila užitečnou **výhodu**
- jsou **v sázce další věci**, které jsou důležité

PŘÍKLAD

Otvírání zámků není jednoduché, ale pokud předpokládáme, že vaše Postava ví, jak na to, není důvod provádět **zkoušku**.
Jiný případ bude, když budete otvírat zámek...
...zatímco na vás střílí strážé!
...nebo abyste nespustili poplach!
...nebo dřív než projdou další strážé!
...nebo abyste vytvořili výhodu s **volným vyvoláním**, jako třeba **aspekt** "zámek je odemčený, ale vypadá zamčeně".

Zkouška

Poté, co jste se dohodli, že [akce](#) vyžaduje hod kostkou, postupujte takto:

1. vyjasněte si situaci ve fikci
2. vyjasněte si o jaký [Typ akce](#) se bude jednat
3. nastavte [Obtížnost](#) akce
4. vyberte vhodnou [Dovednost](#)
5. hodte [kostkou](#) a přidejte hodnocení své [Dovednosti](#)
6. zkontrolujte body [Komplikací](#)
7. použijte [Vyvolání aspektu](#) a ostatní modifikátory
8. zkontrolujte konečný [Výsledek zkoušky](#)
9. popište výsledek ve fikci

1) Vyjasnění Situace

Popsali jste akci, u které je nutné provést [zkoušku](#), abyste zjistili, jak dopadne. Co dělají vaši protivníci? Proč je překonání překážky problémové? Co se děje kolem vaši Postavy?

2) Vyjasnění Typu akce

Dle odpovědí na výše uvedené otázky rozhodněte, zda akce znamená okamžité [Překonání](#) problému nebo [Vytvoření Výhody](#), která se bude hodit v dalších akcích.

3) Stanovení Obtížnosti

Vzhledem k tomu, co bylo zatím řečeno, nastavte [Obtížnost](#) své akce.

Pokud akce vypadá jako příliš velká výzva, můžete se vrátit k bodu 1) a popsat jinou akci, která může být snazší, nebo která může [Vytvořit Výhodu](#), nebo která může vaši postavu postavit do pozice, která jí nabídne více možností.

4) Výběr Dovednosti

Zvolte [Dovednost](#), která se pro popsanou akci nejlépe hodí. Pokud nemůžete najít vhodnou Dovednost nebo ji neovládáte na žádné úrovni, je hodnocení vaší dovednosti **nula**.

5) Hod Kostkou

Vezměte své kostky, [hodte](#) jimi a výsledek přičtete k hodnocení vaší [Dovednosti](#). Toto je **základní nemodifikovaný hod**.

6) Zkontrolujte Komplikace

Porovnejte **základní hod** s hodnocením [Obtížnosti](#), které čelíte. Pokud je výsledek vyšší, vše je v pořádku, v opačném případě přidejte **1 bod** [Komplikace](#) na Hodinách Komplikací. Pokud se hodiny přesunou na 5 bodů, nastane **rovněž** efekt [Vážné Komplikace](#).

7) Úprava Hodu

Teď mají [Body osudu](#) létat vzduchem. Každý Hráč může utratit Bod osudu za vyvolání aspektů, aby vám pomohly nebo uškodily. Nyní už nemůže být vytvořen žádný [Aspekt](#), můžete pracovat pouze s těmi, které jste již definovali. Tyto aspekty upraví váš hod do **konečné** podoby.

8) Výsledek

Zkonfrontujte **finální modifikovaný hod** s [Obtížností](#), abyste získali jeden ze čtyř možných [Výsledků](#).

9) Výsledný Popis

Teď zanechte do fikce všechny věci, které se staly v herní mechanice. Přeskočte samozřejmě části a popište konečné dopady: pokud nastala [Komplikace](#), jak se to stalo? co bylo řečeno a provedeno? jak vypadají dopady v praxi?

Typy akcí

Jakákoliv akce, kterou **ve fikci** popíšete, bude buď pokus o **Překonání** překážky nebo pokus o **Vytvoření Výhody**. *Toto není volba*: popsali jste něco, co vyžaduje [zkoušku](#); nyní **posuďte** fikci a rozhodněte, jaký [Typ akce](#) použít.

Pokud očekáváte, že akce přímo vyřeší problém nebo znamená okamžité překonání překážky, použijte **Překonání**. Překonání, pokud to dává ve fikci smysl, je rovněž běžný způsob, jak násilně *stanovit, odstranit nebo změnit* [Aspekt](#).

Pokud očekáváte, že akce připraví výhodné okolnosti, které mohou být nápomocné při dalších akcích, použijte **Vytvoření Výhody**. Jako výsledek získáte jedno vyvolání zdarma jednoho Aspektu. Aspekt může již existovat nebo ho vytvoříte jako výsledek svého hodu.

Volná vyvolání, která vznikla pomocí akce *Vytvoření Výhody*, existují tak dlouho jako [Aspekt](#) samotný nebo dokud nejsou spotřebovány. **Jakákoliv** Postava přítomná na scéně, kde se odpovídající Aspekt vyskytuje, může využít volná vyvolání. Položte na Aspekt žeton, abyste sledovali, kolik volných užití je ještě k dispozici.

Neexistuje žádný pevný limit toho, **kolik akcí** můžete provést. Když to dává smysl ve fikci, můžete provést několik různých akcí *Vytvoření Výhody* než se pokusíte *Překonat* obtížnou překážku.

Neúspěšná akce nutně neznamená, že se nemůžete pokusit o další akci nebo to zkusit znovu. Ale aktuální situace ve fikci to nyní může činit obtížnějším! Pamatujte, že v prvním a posledním kroku jakékoliv [zkoušky](#) bude překážka, které čelíte, jednat nebo reagovat. Dávejte pozor na [Následky](#)!

Obtížnost

Základní číslo, které je v každé [zkoušce](#) potřeba překonat, je **2**, což je **slušná výzva** na [žebříčku](#) obtížností. Znamená to, že je akce obtížná a/nebo situace vypjatá.

Ve třetím kroku zkoušky si musíte vyjasnit a posoudit situaci ve fikci, abyste si odpověděli na tyto tři otázky:

- je akce samotná extra těžká?
- je situace obzvlášť zmatená/chaotická?
- je výsledek schopen vyřešit [Cíl](#)?

Každé ANO zvedne obtížnost o **+2**.

Pokud se domníváte, že by něco mělo být "**nemožné**", vůbec [zkoušku](#) neřešte; obhajte svůj názor a třeba použijte i [Nesouhlas](#).

Výsledek zkoušky

Máme čtyři možné výsledky zkoušky:

NEÚSPĚCH - hodili jste méně než je [Obtížnost](#).

Vaše akce selhala, nebo uspěla s [Vážnou Komplikací](#).

REMÍZA - hodili jste stejně jako je [Obtížnost](#).

Vaše akce uspěla s [Drobnou Komplikací](#).

ÚSPĚCH - hodili jste více než je [Obtížnost](#).

Vaše akce uspěla bez jakékoliv [Komplikace](#). Získáte 1 bod [Postupu](#)

ÚSPĚCH SE STYLEM - překonali jste [Obtížnost](#) o **3** nebo víc.

Vaše akce uspěla a vy rovněž získáte neočekávaný benefit. Tento výsledek **se počítá za dva ÚSPĚCHY**, a to, jak pro [Postup](#), tak pro získání [volného vyvolání](#) jednoho [Aspektu](#).

PŘÍKLAD
Mějme Obtížnost "2"; pokud hodíme ... 1 nebo méně je to NEÚSPĚCH 2 je REMÍZA 3 nebo 4 je ÚSPĚCH 5 nebo více je ÚSPĚCH SE STYLEM

Drobná/Vážná Komplikace

[Komplikace](#) je problematický účinek, který je náhodně vybrán ze seznamu.

Další pokus

Pokus akce NEUSPĚJE, nemůžete to prostě jenom **zkusit znovu**. Musíte, ale popsat podstatně odlišnou akci, taktiku, přístup nebo počkat až se situace změní odpovídajícím způsobem.

Víc postav hráčů v akci

Pokud v jedné scéně více Postav provádí nesouvisející věci, postarejte se pouze o rovnoměrné rozdělení

pozornosti. Omezte každou Postavu na pár akcí [Vytvoření Výhody](#) a/nebo jedno [Překonání](#). Poté si znovu vyjasněte situaci a podívejte se, co se stalo.

"Jemný" způsob, jak **ovlivňovat** situaci (v dobrém i zlém), je provádět s Postavou takové akce, které zdůvodní použití [Bodů osudu](#) při [Vyvolání](#) existujícího [Aspektu](#), než akce, které spustí [Zkoušku](#).

Když Postava hráče *vzdoruje* nebo *se snaží zranit* jinou Postavu hráče:

1. všichni zainteresovaní Hráči řeknou, **co se stane, když jejich Postava vyhraje**
2. všichni Hráči s postavami, které jsou na scéně, mohou popisovat své akce dokud to nevypadá jako [Vytvoření Výhody](#) nebo [Překonání](#); **všichni si mohou svobodně znovu promyslet** své akce, dokud nejsou všichni spokojeni
3. vyhodnoťte normálně každé **Vytvoření Výhody**, průběžně upravujte situaci, jak je potřeba [zkoušku](#) za zkouškou. **NEÚSPĚŠNÁ zkouška** v tomto případě ukončí vaši účast v konfliktu; vaše úsilí se počítá, když je to potřeba jako výsledek 2.
4. posuďte novou situaci a **opakujte** body 2 a 3 dokud nejsou popsány pouze akce [Překonání](#)
5. všechna **Překonání** vyhodnoťte s následujícími úpravami:
 - nestanovujte [Obtížnost](#)
 - nekontrolujte [Komplikace](#)
 - nepoužívejte běžné [Výsledky hodů](#)
6. **porovnejte** všechny výsledky Překonání: nejvyšší **konečný** výsledek (po [Vyvolání aspektů](#)) USPĚL, všichni ostatní NEUSPĚLI
7. **REMÍZA** znamená, že nikdo NEVYHRÁL a přihodila se [Drobná Komplikace](#), která trochu zamíchá situaci; začněte nový konflikt
8. všichni spolupracují na popisu výsledku celého konfliktu, včetně případné [Drobné Komplikace](#) a [Vážné Komplikace](#). Mějte na paměti, kdo se *Vzdal* a kdo prostě prohrál

Nezapomeň udělit všem zapojeným postavám [Následky](#), pokud si to konečný popis situace žádá!

Příklad akce

PŘÍKLAD
Lazlo vyslychá tři zajaté gangstery, kteří se snažili sejmout jeho a Pana Ormandy. Chce vědět pro koho pracují, ale oni odmítají spolupracovat; to obvykle vyžaduje zkoušku . 1) Petr popisuje, jak Lazlo hraje drsňáka a pokládá své otázky, zatímco gangsteři odmítají odpovídat. 2) Všichni souhlasí, že je to přímý pokus o Překonání . 3) Nejsou zde žádné zjevné nepříznivé okolnosti, ale gangsteři jsou profesionálové, Obtížnost je tedy stanovena na 4. Petr nemá žádné Body osudu a příliš nedůvěřuje svému štěstí v kostkách, tak se rozhodne změnit svůj popis. 1) Lazlo, jakožto policista, provokuje skupinu gangsterů a

snaží se přimět zpívat nejslabšího z nich.
 2) Julie, Alexa a Marek souhlasí, že Lazlo by mohl prostě uspět, ale Petr si chce pomoci této akce [Vytvořit Výhodu](#). Všichni souhlasí.
 3) Opět zde nejsou žádné nepříznivé okolnosti, ale tentokrát je [Obtížnost](#) pouze 2, tato akce je pokládána za snazší než ta předchozí.
 4) Lazlo má dovednosti Komunikace -> Přesvědčování -> Ať Lidi Mluví... Petr přidá ke svému popisu pár dalších detailů, jak se Lazlo pokouší svým popichováním a obviňováním vyprovokovat zajatce k řeči; všichni souhlasí s použitím dovednosti.
 5) Petr hodí "0" a přidá hodnocení Lazlovi dovednosti "3", výsledek je tedy "3".
 6) **Základní** hod je "3", což je více než [Obtížnost](#) "2", takže žádné [body Komplikace](#) nepřibyly.
 7) Petr nemá žádné [Body osudu](#), ale i tak je již se svým výsledkem spokojen; ostatní můžou zasáhnout, ale vypadá to, že to zrovna teď nebude potřeba.
 8) Jeho konečný [výsledek](#) je ÚSPĚCH, takže vytvořil [aspekt](#) s 1 volným vyvoláním.
 9) Všichni pomůžou popsat, co se vlastně ve fikci stalo, vznikne aspekt (s 1 [volným vyvoláním](#)) **blondák vypadá nervózně**.
 Teď se situace změnila a Lazlo se rozhodne vzít blondatého gangstera do jiné místnosti, oddělit ho od ostatních a promluvit si s ním s očima do očí. Získat odpovědi stále nebude snadné, ale tentokrát může využít jeho zranitelnosti (má jedno [vyvolání](#) v záloze).

Vysvětlení Komplikací

Nepředvídatelné nehody, které postihnou vaši postavu, jsou způsobeny efekty [Drobné Komplikace](#) nebo [Vážné Komplikace](#).

Existují dvě důležitá pravidla k zapamatování:

- popište pouze, co je schopna vnímat vaše postava právě teď a tady
- vaše postava může [Zaštitit](#) někoho jiného před účinky **Komplikace**

PŘÍKLAD

Veronika zpovídá vyděšeného archeologa, jediného, kdo přežil strašlivou nehodu na nalezišti Zikkurat. Vyptává se ho, co se stalo, ale dohry přichází [Vážná Komplikace](#) - **PAST!** To způsobí, že akci, z nějakého důvodu, není možné vyřešit přímo. Hráči to musí nyní popsat. Vypadá to, že Marek má nápad...

Špatný Příklad: *"Ten muž vypadá otřesen, ale fakt je, že mu kletba brání, povědět to, co ví"*.

Toto je špatně, protože Marek nabízí *pozadí*, které vysvětluje situaci *Hráčům*, to ale není známo postavám, je to *fakt mimo fikci*".

Správný Příklad: *"Ten muž vypadá otřesen a kdykoliv začne odpovídat na tvé otázky, vypadá jako by se dusil, až nakonec řekne přidušeným hlasem - Nepamatují si"*.

Toto je správně, protože *žádné věci z pozadí* nebyly stanoveny a *žádný fakt mimo fikci* nebyla "vytesána do kamene". Veronika si všimla, že něco způsobilo, že její akce selhala, ale, aby našla vysvětlení nebo jiné řešení (je

to hypnóza? je to čarodějnictví? je to kyberneticky hacknutý mozek? je to šílenství? co s tím může dělat?), bude muset provést další akci.

Drobná Komplikace

Drobná komplikace nastane, když [Zkoušíte štěstí](#) nebo dosáhnete REMÍZY ve [Zkoušce](#). Pokud se tak stane, hodte jednou kostkou a podívejte se do následující tabulky:

1) Situace houstne

Okolnosti se zhoršují, někdo nebo něco bude víc nepřátelský, nebo se zrovna objeví a již s nepřátelskými úmysly; ať tak či tak, bude JEDNAT proti vám. Bude to zkoušet, ale stále může selhat.

2) Vaše slabost se ukáže

Jeden z vašich [Aspektů](#) způsobí z nějakého důvodu VELKÝ PROBLÉM. Toto není považováno za [Vynucení aspektu](#).

3) Něco se podělalo

Vedlejší škody! Něco důležitého se rozbilo nebo ztratilo. Někdo důležitý (nehráčská postava) je zatčen nebo vážně zraněn nebo nebezpečně oddělen od Postav. Nebo jste vyčerpali důležitý zdroj, který potřebujete zrovna teď nebo budete potřebovat v blízké budoucnosti (náboje, jídlo, léky, apod).

4) Něco zlého se blíží

Všimli jste si nebo jste mluvili o něčem ŠPATNÝM, co se děje nebo se stane tady nebo blízko nebo někde jinde (ale okamžitě to ovlivní vaši současnou situaci).

5) Odříznut

Stalo se něco, co oddělí vaši Postavu od spojenců nebo důležitého zdroje. Toto není považováno za [Vynucení aspektu](#).

6) Situace se zhoršila

Stejně jako "Situace houstne", ale věc nebo osoba, která jedná proti vám ve svém záměru uspěla; vyjádřete to [Aspektem](#) (ne [Následkem](#)).

Vážná Komplikace

Vážná komplikace nastane, když Hodiny Komplikace dosáhnou 5ti bodů nebo když NEUSPĚJETE ve [Zkoušce](#), ale přesto chcete v akci uspět. Pokud toto nastane, hodte jednou kostkou a podívejte se do následující tabulky:

1) ZRANĚNÍ

Stalo se něco špatného a vaše Postava utřila [Následek](#).

2) ZTRÁTA

Přidej [Aspekt](#) k důležité části svého vybavení, který bude popisovat, že je zničený, vyčerpáný nebo jiným způsobem nepoužitelný.

3) ZMATEK

Něco se stalo vážnou překážkou pro dosažení jednoho z vašich [Osobních Cílů](#). Vytvořte pro to [Aspekt](#).

4) ZVRAT

Někdo nebo něco odhalí nové informace, které změní to, co víte o herním [Problému](#). Vytvořte pro to [Aspekt](#).

5) PAST

[Překonání](#) = vaše akce není účinná a počítá se pouze jako [Vytvoření Výhody](#); vytvořte [Aspekt](#), který vysvětlí proč.

Vytvoření Výhody = vaše akce odhalí nový problematický element; vytvořte pro to Aspekt.

6) NEMESIS

Nějaký váš protivník se stane vaší osobní Nemesis a bude moci zasahovat do vašeho života, kdykoliv k tomu bude mít sebemenší příležitost; vytvořte pro to Aspekt. Nemesis nemůžete zcela porazit, pokud z ní neuděláte jeden ze svých Cílů. Pokud vám znovu padne tento výsledek, okamžitě Vynuťte aspekt Nemesis.

Ne vše je jen o vás

Ne všechny komplikace musí nastat jako přímý následek akce vaší postavy. Vy (osoba sedící u stolu) hodíte kostkou a nastane nějaký efekt Komplikace; nemusí být vinou vaší Postavy, že se objeví Nemesis, že se stane, že vás stráže minou nebo je odhalena šokující pravda. Netrapte se myšlenkami "jak sakra jednou akcí mé Postavy vysvětlit účinek této jedné Komplikace?" Podívejte se na situaci jako na celek a použijte nejjednodušší a nejméně zřejmé vysvětlení.

PŘÍKLAD

Lazlo ohledává místo činu strašlivé vraždy. Petr hodí kostkami a kromě dalších věcí, vygeneruje dost bodů Komplikace, aby došlo na Vážnou Komplikaci, a padne ZMATEK.

Ve hře Lazlo neudělal nic špatně a nakonec vlastně objevil něco velmi důležitého: během rozhovoru s bezpečnostním důstojníkem se ukáže, že CSI z místní policejní stanice udělal něco hloupého a narušil místo činu a tím zničil nějaký důkaz. Co je to za **zmatek**!

Postup & Osobní cíle

Jak se pokročit ve svých Osobních Cílech? Tím, že házíte kostkami!

Pokaždé, když USPĚJETE ve Zkoušce, získá vaše postava k jednomu vašemu Osobnímu Cíli 1 bod **Postupu**. Můžete si vybrat, ke kterému, ale musí to dávat smysl. NEÚSPĚCH nebo REMÍZA se *nepočítají*, a to ani když akce samotná uspěje.

Každé **3 započaté body** Postupu vám přidávají +1 při další Zkoušce Postupu odpovídajícího Cíle.

Zkouška Postupu

Když se vaše Postava **ve fikci** uprostřed scény chystá k dosažení jednoho ze svých Cílů, řekněte to, ať je to všem jasné. Rozhodnutí je na vás; měla by to být situace, kdy vám v dosažení nebrání žádná další překážka, ale dříve než je dosažení cíle samozřejmé. Potom musíte podstoupit Zkoušku Postupu:

- nejedná se o běžnou zkoušku: Obtížnost je vždy 2
- k hodů připočtete bonus za současné body Postupu daného cíle
- nelze použít žádnou Dovednost ani Aspekty

- rovnou vyhodnotte konečný Výsledek
- **nemůžete** *Uspět se Stylem* a **nemůžete** Uspět za cenu Vážné Komplikace
- při ÚSPĚCHU se nic špatného nestane, dokázali jste to!
- při NEÚSPĚCHU nebo REMÍZE se stane něco neočekávaného, co vás připraví o vítězství, dosažení oddálí nebo dokonce dosažení Cíle zcela znemožní

Co se přesně stalo popište společně se všemi přítomnými u stolu. Může to znamenat, že svůj Cíl budete muset nějak změnit.

Po Zkoušce Postupu vždy dosáhnete Významného Milníku a **scéna skončí**. Body Postupu **nejsou** při NEÚSPĚCHU nebo REMÍZE ztraceny.

Postup Skupiny

Cíle, které **vypadají podobně** jsou obvykle dost odlišné. Jedna postava může uspět, zatímco jiná postava se setká s neúspěchem/zdržením.

Když více postav sdílí **vzájemně stejný cíl** a všichni přispívají ke společnému úsilí; každá postava provede vlastní Zkoušku Postupu s vlastními body Postupu, potom se všechny výsledky zkoušek posoudí společně: když je počet ÚSPĚCHŮ stejně nebo více než NEÚSPĚCHŮ, dosažení Cíle celkově **USPĚLO**.

PŘÍKLAD

e-Lainin cíl, zavraždit korporátního úředníka, je blízko dokončení. Vplížila se do jeho domu, prošla skrz jeho stráže a nyní se dívá na muže spícího v jeho posteli. Vytasí svůj nůž s mono-ostřím a tiše ho zabíjí.

Julie - a můj cíl je splněn!

Alexa - možná ... nezapomeň na Zkoušku Postupu.

Julie - správně! [hod hod hod] NEÚSPĚLA jsem, co se stalo?

Marek - jak jsi přejela čepelí po jeho těle, došlo ti, že je to robotická figurína, věděli, že přijdeš!

Petr - jak jsi přejížděla čepelí po jeho těle, otočila jsi ho, abys viděla jeho tvář, ale nebyl to on! Chyba? Past?

Alexa - chystáš se ho zabít, když zdánlivě spící tělo vyskočí z postele s minigunem v ruce a těsně než spustí palbu, křičí "Pan DeLavoe posílá srdečné pozdravy! Ha ha!"

Krátká diskuze rozhodne, že Markův nápad je ten, který se stal. Julie nevidí důvod, aby změnila svůj Cíl, cíl nebyl zabit, e-Lainin program zůstal nezměněn. Lov pokračuje.

Milníky & Rozvoj

Milníky nejsou "věci", které si můžete schovat na později; jsou to významné "okamžiky" vaší postavy. Jejich efekt **musíte** využít dřív než začne další sezení nebo **propadnou**.

Na konci každého herního sezení dosáhne každá postava **Malého Milníku**. Jedná se o okamžik pro drobné změny a úpravy, ne pro růst nebo rozvoj Postavy.

- Pokud máte méně než 1 [Bod osudu](#), jeden dostanete.
- Přidejte jeden "křížek" ke každému svému následku.
- Pokud chcete, vyberte si **jednu** z následujících věcí:
 - přejmenujte Specializaci jedné [Dovednosti](#)
 - přesuňte jede [Dovednostní bod](#) na jiné místo
 - přejmenujte [Aspekt](#) Postavy (kromě [Základního Konceptu](#))

POZNÁMKA: [Dovednostní body](#) mohou být jakkoliv přemístěny, pokud dodržíte "**stromovou**" strukturu [Skupina -> Zaměření -> Specializace](#).

Jak bylo řečeno již dříve **Významný Milník** postava dosáhne, když provede [Zkoušku Postupu](#). Tento Milník je o rozvoji a učení se novým věcem.

- +1 [Dovednostní bod](#)
- změňte [Následek](#) na normální [Aspekt](#) postavy
- **každý třetí Významný Milník můžete přejmenovat [Základní Koncept](#)** postavy

04 - Konec sezení

Na konci každého sezení dosáhnete [Malého Milníku](#); nezapomeňte aktualizovat kromě Karty Postavy i všechny další Karty Aspektů.

Projděte všechny [Osobní Cíle](#) všech postav jeden po druhém a zodpovězte si na otázku: *tento cíl byl z nějakého důvodu **urgentní**, vyvinula se nějak situace kolem cíle?*

Projděte všechny aspekty na Kartě Běžných Aspektů a zkontrolujte, zda jsou stále relevantní, pokud to bude nutné upravte je nebo smažte.

Pobavte se s přáteli o hře, jak se hra vyvíjela, proberte vaše dojmy, vaše pochybnosti, vaše teorie toho, o co vlastně jde a co mohou všechny vodítka a události ve hře znamenat. Pobavte se o vašich přáních a očekáváníích, co super by se mohlo příště stát a co byste naopak nechtěli, aby se přihodilo.

Pokud máte **otázky**, na které byste chtěli od hry odpověď, napište je za [Problémy](#) na Kartě Základních Aspektů.

Neexistuje žádný konec hry jako takový, takže byste se měli zeptat sami sebe: je zde něco dalšího, co bychom v současném herním prostředí ještě prozkoumali? Chceme si ponechat současné postavy? Má někdo zájem, abychom vytvořili nové herní prostředí?

