

Forged in the Dark

Neoficiální překlad základních mechanik (SRD) odvozených ze hry Blades in the Dark. Originál dostupný na webu BladesInTheDark.com. Pro překlad byl použit translátor Deepl.com s ručními opravami.

Překlad pravidel

Většina překladového klíče byla převzata z [Blades in the Dark v Kostce](#) z webu D20.cz. V některých bodech jsem část sirienova překladu nahradil vlastní interpretací. Přeložil Petr "Jetel" Běloch.

České výrazy jsem použil takové, aby ladili s mou RPG zkušeností z Fantasy, Postapo a Cyberpunku, a zároveň byly dobře přístupné mým dětem.

Občas jsem těžko hledal správná slova pro překlad. Pro některé anglické výrazy nemáme v češtině ideální ekvivalent a překlad může mít odlišný význam, nebo naopak máme více českých ekvivalentů, některé ve slovesných, jiné v předmětných tvarech. Někdy však je (alespoň pro můj účel) vhodnější použít vzdálenější pojem, který však v češtině lépe sedne do huby.

Pravidla chci mít jednoznačná, proto jsem ve většině případů zvolil právě jeden výraz. S plným vědomím, že nemusí být jediný možný a ne vždy je úplně přesný. Pravidla naštěstí většinu pojmů vysvětlují, takže by to neměl být problém.

U některých anglických výrazů může být uvedeno více českých variant. Ty pak jsou v pravidlech použity podle potřeby.

Překladový klíč

Zkratky a základy

- **PC** - player character = hráčská postava
- **NPC** - non-player character = nehráčská postava
- **GM** - game master = pán hry
- **core system** = základní systém
- **full success** = plný úspěch
- **critical success** = kritický úspěch
- **partial success** = částečný úspěch
- **bad outcome** = špatný výsledek

- **effect** = účinek
- **reduced effect** = snížený účinek
- **trait** = rys (akce, atribut nebo jiné hodnocení)
- **rating** = hodnocení
- **attribute** = vlastnost
- **action ratings** = hodnocení akcí
- **action roll** = akční hod
- **downtime roll** = hod mezidobí
- **fortune roll** = hod štěstí
- **resistance roll** = hod odolnosti
- **free play** = volná hra
- **score (phase)** = skóre, skórovací fáze (bodování)
- **downtime** = mezidobí
- **downtime phase** = fáze mezidobí
- **downtime action** = akce mezidobí
- **progress clock** = hodiny postupu
- **heat** = heat, horko, dusno (nežádoucí pozornost)
- **entanglements** = zapletení (zaplést se do něčeho)
- **position** = pozice
- **controlled** = kontrolovaná
- **risky** = riskatní
- **desperate** = zoufalá
- **flashback** = záblesk

Atributy, akce

- **Insight** = Důvtip
 - **Hunt** = Lovení
 - **Study** = Studium
 - **Survey** = Průzkum
 - **Tinker** = Kutilství
- **Prowess** = Zdatnost
 - **Finesse** = Zručnost
 - **Prowl** = Slídění
 - **Skirmish** = Rvačka

- **Wreck** = Ničení
- **Resolve** = Odhodlání
 - **Attune** = Naladění
 - **Command** = Rozkazování
 - **Consort** = Spolupráce
 - **Sway** = Manipulace

Karta postavy

- **Crew** = Parta, Skupina
- **Name** = Jméno
- **Alias** = Přezdívka
- **Look** = Vzhled
- **Heritage** = Původ
- **Background** = Pozadí, Minulost
- **Academic** = Akademické
- **Labor** = Dělnické
- **Law** = Právní/Policejní
- **Trade** = Obchodní
- **Military** = Vojenské
- **Noble** = Šlechtické
- **Underworld** = Zločinecké
- **Vice** = Neřest
- **Purveyor** = Dodavatel
- **Faith** = Víra
- **Gambling** = Gamblerství
- **Luxury** = Luxus
- **Obligation** = Závazky
- **Pleasure** = Potěšení
- **Stupor** = Otupělost
- **Weird** = Podivnost

Poškození, trauma

- **Stress** = Stres (body stresu)

- **Trauma** = Trauma
- **Harm** = Zranění, Újma
- **Need Help** = Nutná pomoc
- **Less Effect** = Nižší výsledek, Slabší účinek
- **Healing** = Léčení
- **Project clock** = Odpočet projektu
- **Armor uses** = Užití brnění
- **Armor** = Brnění
- **Heavy** = Těžké
- **Special** = Speciální
- **Notes** = Poznámky
- **Cold** = Chladný
- **Haunted** = Pronásledovaný / Ztrápený
- **Obsessed** = Posedlý
- **Paranoid** = Paranoidní
- **Reckless** = Lehkovážný
- **Soft** = Změkčilý
- **Unstable** = Labilní
- **Vicious** = Zlostný / Krutý

Výbava

- **Coin** = mince
- **Stash** = Úkryt (/zásoba)
- **Load** = Naložení
- **A blade or Two** = Jedna nebo dvě čepel
- **Throwing Knives** = Vrhací nože
- **A Pistol** = Pistole
- **A 2nd Pistol** = 2. pistole
- **A Large Weapon** = Velká zbraň
- **An Unusual Weapon** = Neobvyklá zbraň
- **Armor** = Brnění
- **+Heavy** = +Těžké
- **Burglary Gear** = Vybavení na loupeže
- **Climbing Gear** = Lezecké vybavení

- **Arcane Implements** = Mystické nástroje
- **Documents** = Dokumenty
- **Subterfuge Supplies** = Materiál na podvody
- **Demolition Tools** = Nástroje na ničení
- **Tinkering Tools** = Nástroje na kutilství
- **Lantern** = Lucerna

Plánování

- **PLANNING & LOAD** = PLÁNOVÁNÍ A NALOŽENÍ
- **Assault: Point of Attack** = Přepadení: Místo útoku
- **Deception: Method** = Oklamání: Způsob
- **Stealth: Entry point** = Plížení: Místo vstupu
- **Occult: Arcane power** = Okultismus: Mystická síla
- **Social: Connection** = Společnost: Spojení
- **Transport: Route** = Přesun: Cesta

Ostatní

- **bonus die** = kostka navíc
- **devil's bargain** = smlouva s ďáblem
- **pushing yourself** = zvýšit úsilí
- **xp, XP** = XP (zkušenost, body zkušenosti)
- **turf** = území, teritorium
- **play on your own turf** = hrát si na vlastním hřišti, písečku
- **(own) hunting grounds** = (vlastní) loviště
- **judgment calls** = klíčová rozhodnutí

Poznámky

Poznámky níže jsou čistě mé osobní domněnky a postřehy.

Systém FitD redukuje klasický systém dovedností do menšího počtu akcí, které následně rozděluje do tří skupin. Tím autoři FitD získali mechaniku pro

vytvoření tří základních atributů, které slouží k odolávání následkům/poškození mířeným proti postavám právě z těchto akcí.

Základy

Tento referenční dokument systému (SRD) obsahuje základní mechaniky odvozené z RPG Blades in the Dark. Pokud byste chtěli tyto mechaniky použít ve své vlastní hře, podrobnosti naleznete v sekci Licence na webových stránkách BladesInTheDark.com.

Hra

Blades in the Dark je hra o skupině odvážných postav, které tvoří podnikavou posádku. Ve hře se snažíme zjistit, zda se rodící se posádce bude dařit uprostřed četných hrozeb, které ji obklopují.

Hráči

Každý hráč si vytvoří postavu a ve spolupráci s ostatními hráči vytvoří partu, do které jeho postava patří. Každý hráč se snaží přivést svou postavu k životu jako zajímavý, odvážný charakter, který směle sahá za hranice svého současného bezpečí a prostředků.

Hráči společně s Pánem hry určují tón a styl hry tím, že spolurozhodují o mechanikách, kostkách a následcích akcí. Hráči přebírají spolu s GM odpovědnost jako spoluautoři hry.

Postavy

Postavy se snaží rozvíjet svou partu prováděním zásahů a bojem s hrozbami ze strany nepřátel.

Parta

Kromě tvorby postav vytvoříte také partu tím, že si vyberete, jaký typ zločineckého podniku chcete objevovat.

Pán hry (GM)

Pán hry vytváří dynamický svět okolo postav. GM hraje všechny nehráčské postavy ve světě tak, že každé z nich dává konkrétní přání a preferovaný způsob jednání.

GM pomáhá organizovat herní konverzaci tak, aby směřovala k zajímavým prvkům hry. GM nemá na starosti příběh a nemusí dopředu plánovat události. Předkládá hráčům zajímavé příležitosti a pak sleduje řetězec akcí a následků, kamkoli povedou.

Herní sezení

Sezení hry *Blades in the Dark* je jako epizoda televizního seriálu. Obsahuje jednu nebo dvě hlavní události a možná i nějaké vedlejší příběhové prvky, které zapadají do probíhajícího děje. Sezení hry může trvat od dvou do šesti hodin, v závislosti na zvyklostech skupiny.

Během sezení parta společně vybere úkol (score), který chce splnit, pak provede několik hodů kostkami pro určení výchozí pozice, a vrhne se přímo do děje probíhajícího úkolu. Hráčské postavy provádějí akce, nesou následky a dokončují akci (uspějí nebo neuspějí).

Pak má parta přestávku, během níž se zotavuje, věnuje vedlejším projektům a oddává neřestem. Po přestávce hráči opět hledají novou příležitost, nebo si vytvářejí vlastní cíle a záměry, a my hrajeme, abychom zjistili, co se stane dál.

Základní systém

Klíčová rozhodnutí

Při hře budete provádět několik klíčových rozhodnutí. Všichni se na nich podílejí, ale konečné slovo mají buď hráči, nebo pán hry:

- Které akce mohou rozumně vyřešit problém? Je možné tuhle osobu ovlivnit? Musíme vytáhnout nářadí a pohrát si s tímto starým rezavým zámekem, nebo by se dal také vyřešit v tichosti? Konečné slovo mají hráči.
- Jak nebezpečná a jak účinná je daná akce za těchto okolností? Jak moc je to riskantní? Lze tuto osobu ovlivnit jen velmi málo, nebo naopak hodně? Konečné slovo má GM.
- Jaké následky se projeví a poukáží na nebezpečnost dané situace? Zlomíš si pádem ze střechy nohu? Budou vás strážníci pouze podezírat, nebo už vás mají v pasti? Konečné slovo má GM.
- Vyžaduje tato situace hod kostkou? A jakou? Je vaše postava v pozici, kdy může provést akční hod, nebo musí nejprve provést hod odolnosti, aby vůbec získala možnost provést akci? Rozhodující slovo má GM.
- Které události v příběhu splňují podmínky pro získání zkušeností a pro postup postavy a posádky? Projevila tvá postava své přesvědčení, pohnutky nebo původ? To nám řekněte vy. Konečné slovo mají hráči.

Hod kostkami

Ve hře *Blades in the Dark* se používají šestistěnné kostky. Hodíš několik kostek najednou a přečteš, jaká padla **nejvyšší hodnota**.

- Je-li nejvyšší hodnota **6**, je to **plný úspěch** - věci se daří.
- Pokud hodíte **více než jednu 6**, jde o **kritický úspěch** - získáváte nějakou další výhodu.
- Padne-li nejvyšší hodnota **4 nebo 5**, jedná se o **částečný úspěch** - dosáhnete toho, o co jste se snažili, ale má to své následky: potíže, újma, snížený účinek atd.
- Je-li nejvyšší hodnota **1, 2 nebo 3**, je to **špatný výsledek**. Věci se vyvíjejí špatně. Pravděpodobně nedosáhnete svého cíle a navíc utrpíte i nějaké komplikace.

Pokud potřebujete házet kostkou, ale nemáte žádné (nebo máte dokonce záporné) kostky, hodte dvěma kostkami a vyberte nižší hodnotu. Nemáte-li žádné kostky, nemůžete hodit kritický úspěch.

Všechny kostkové systémy ve hře jsou vyjádřením tohoto základního modelu. Když se hru učíte poprvé, můžete se vždy vrátit zpět na jednoduchý hod a posoudit, jak se věci mají. Přesné pravidlo si vyhledejte později, až budete mít čas.

Abyste určili fond kostek pro hod, použijete nějaký **rys** (například svou **Zručnost** nebo **Zdatnost** nebo Úroveň své party) a vezmete si počet kostek rovnající se jejich **hodnocení**. Obvykle skončíte s jednou až čtyřmi kostkami. I jedna kostka je v této hře docela dobrá - 50% šance na úspěch. Nejčastějšími vlastnostmi, které budete používat, jsou **hodnocení akcí** hráčských postav. Hráč může například v boji s nepřítelem házet tolika kostkami, kolik je jeho hodnocení akce **Potyčka**.

Existují čtyři typy hodů, které budete ve hře používat nejčastěji:

- **Akční hod.** Když se některá z hráčských postav pokusí o nebezpečnou nebo problematickou akci, provedete akční hod, abyste zjistili, jak se jí povede. Akční hody a jejich účinky a následky jsou hnacím motorem většiny her.
- **Hod mezidobí.** Když mají postavy po práci volno, mohou v mezidobí provádět činnosti v relativním bezpečí. Hodem mezidobí zjistíte, kolik toho stihnou.
- **Hod štěstí.** GM může provést hod štěstí, když chce nechat něco náhodě a zříct se rozhodování. *Jak moc je NPC loajální? Jak moc se šíří nákaza? Kolik důkazů je spáleno, než strážníci vykopnou dveře?*
- **Hod odolnosti.** Hráč může provést hod odolnosti, když jeho postava utrpí následek, který se mu nelíbí. Hod nám řekne, jak velký stres jeho postava utrpí, aby snížila závažnost následku. *Když se bráníš zranění "Zlomená noha", utrpíš nějaký ten stress a místo toho je následkem jen "Vymknutý kotník".*

Struktura hry

Hra *Blades in the Dark* je strukturovaná do čtyř částí. Ve výchozím nastavení je hra ve **volné hře** - postavy spolu mluví, chodí na různá místa, dělají různé věci, provádějí hody podle potřeby.

Když je skupina připravena, vybere si *cíl* pro svou další operaci a pak si zvolí plán, který použije. Tím se spustí *hod na zapojení* (který určí, jaká bude situace při zahájení operace) a hra se přesune do skórovací fáze.

Během **skórovací fáze** se postavy zapojují do boje - provádějí hody, překonávají překážky, vyvolávají flashbaky a dokončují akci (úspěšně nebo neúspěšně). Po dokončení skóre se hra přesune do fáze mezidobí.

Během **fáze mezidobí** využije GM systémy pro *výplatu, hledanost a zapletení*, aby určil všechny následky skórovací fáze. Poté každá z postav dostane možnost provést své *aktivity v mezidobí*, jako je například oddávání se neřestem k odstranění stresu nebo práce na dlouhodobém projektu. Po dokončení všech aktivit v mezidobí se hra vrací do **volné hry** a cyklus začíná znovu.

Fáze jsou koncepčním modelem, který vám pomůže s organizací hry. Nemají být pevnými strukturami, které omezují vaše možnosti. Představte si fáze jako možnosti, které se hodí k tomu, čeho se snažíte ve hře dosáhnout. Každá fáze se hodí pro jiný cíl.

Akce a atributy

Hodnocení akcí

Ve hře je 12 akcí, které hráčské postavy používají k překonávání překážek.

- Naladění
- Velení
- Spolupráce
- Manipulace
- Zručnost
- Slídění
- Potyčka
- Ničení
- Lovení
- Studium
- Průzkum
- Výroba

Každá akce má hodnocení (od 0 do 4), které udává, kolika kostkami se má při jejím provádění házet. Hodnocení akce nepředstavuje pouze dovednost nebo výcvik - můžete volně popsat, *jak vaše postava danou akci provede*, a to na základě charakteru, kterým je. Možná je vaše postava dobrá ve **Velení**, protože dokáže

zachovat ledový klid, zatímco jiná postava štěká rozkazy a zastrašuje lidi svým vojenským vystupováním.

Popisem toho, co vaše postava dělá, vyberete akci, kterou postava provede k překonání překážky. Akce, které se špatně hodí k dané situaci, mohou být méně účinné a mohou postavu vystavit většímu nebezpečí, ale přesto se o ně může pokusit. Při provádění akce obvykle provedete **akční hod**, abyste zjistili, jak akce dopadne.

Akční hod

Akční hod provedeš, když vaše postava dělá něco potenciálně nebezpečného nebo problematického. Možné výsledky akčního hodu závisí na **pozici** tvé postavy.

Existují tři pozice: **kontrolovaná**, **riskantní** a **zoufalá**. Pokud jsi v **kontrolované** pozici (jste pánem dané situace), možné následky jsou méně závažné. Pokud jsi v **zoufalé** pozici, mohou být následky vážné. Pokud se nacházíš někde mezi tím, je to **riskantní** pozice - ta se obvykle považuje za výchozí pozici pro většinu akcí.

Pokud ti nehrozí žádné nebezpečí ani potíže, hod na akci neprovádíš. Můžeš provést **hod štěstí** nebo **hod mezidobí** nebo GM prostě řekne "ano" a dosáhneš svého cíle.

Hodnocení atributů

V herním systému máme tři **atributy**, které hráčské postavy používají, aby se ubránily špatným následkům: **Důvtip**, **Zdatnost**, **Odhodlání**. Každý atribut má hodnocení (od 0 do 4), které říká, kolik kostek hodíš, když daný atribut použiješ.

Hodnocení každého atributu se rovná počtu bodů v **prvním sloupci** pod daným atributem (viz příklady). Čím lépe je tvá postava vybavena určitým typem činností, tím lepší je hodnocení jejího atributu.

Hod odolnosti

Každý atribut odolává jinému typu nebezpečí. Pokud tě například někdo bodne, odoláš fyzickému zranění pomocí svého hodnocení **Zdatnosti**. Hod odolnosti je vždy úspěšný - vždy zmenšíš nebo odvrátíš špatný výsledek - ale čím lépe si hodíš, tím **méně stresu** tě stojí snížení či vyhnutí se újmě.

Když má nepřítel velkou výhodu, budeš muset provést hod odolnosti, než budeš moci provést vlastní akci. Například mistr meče tě při souboji odzbrojí dříve, než vůbec zvládneš udeřit. Pokud na něj chceš zaútočit, musíš provést hod odolnosti, abys udržel svou čepel. Nebo čelíš mocnému duchovi a zkusíš se na něj **Naladit**, abys mohl ovládat jeho akce. Než však budeš moci provést vlastní hod, musíš se ubránit posednutí duchem.

GM posoudí úroveň hrozby a podle potřeby použije tyto "preventivní" hody odolnosti, aby zohlednil schopnosti obzvláště nebezpečných nepřátel.

Zjisti více informací o [hodech odolnosti](#).

Důvtip

- ●● | ●●● Lov
- ●● | ●●● Studim
- ●● | ●●● Průzkum
- ●● | ●●● Kutění

Tato postava má Lov 1, její atribut Důvtip je roven 1 (první sloupec teček).

Zdatnost

- ●● | ●●● Zručnost
- ●● | ●●● Slídění
- ●● | ●●● Rvačka
- ●● | ●●● Ničení

Tato postava má také Slídění 1, Rvačka 2, její atribut Zdatnost je 2.

Odhodlání

- ● | ●●●● Naladění
- ● | ●●●● Velení
- ● | ●●●● Spolupráce
- ● | ●●●● Manipulace

Tato postava má Naladění 2, Velení 1, Spolupráce 1, její atribut Odhodlání je 3.

Akce

Když se **Naladíš**, otevřeš svou mysl tajemné síle.

Můžeš komunikovat s duchem. Můžeš se pokusit vnímat mimo zrak, abys lépe pochopil svou situaci (ale lepší by mohlo být Zkoumání).

Když **Velíš**, rozkazuješ a nutíš k rychlé poslušnosti.

Můžeš zastrašovat nebo vyhrožovat, abys dosáhl toho, co chceš. Můžeš vést bandu při skupinové akci. Můžeš se pokusit lidem rozkazovat, abys je přesvědčil (ale Spolupráce by mohla být lepší).

Při **Spolupráci** se stýkáš s přáteli a kontakty.

Můžeš získat přístup ke zdrojům, informacím, lidem nebo místům. Můžeš udělat dobrý dojem nebo si někoho získat svým šarmem a stylem. Možná získáš nové přátele nebo se spojíš se svým původem či zázemím. Můžeš se pokusit zmanipulovat své přátele společenským nátlakem (ale Manipulace by mohla být vhodnější).

Když **Manipuluješ**, používáš lest, šarm nebo argumenty k přesvědčení ostatních.

Můžeš přesvědčivě lhát. Můžeš někoho přesvědčit, aby udělal to, co chceš. Můžeš argumentovat tak přesvědčivě, že neponecháš nic dalšího k vyvrácení. Můžeš se pokusit lidi přimět k náklonnosti nebo poslušnosti (ale vhodnější by mohla být Spolupráce nebo Velení).

Svoji **Zručnost** zapojuješ, když obratně manipuluješ věcmi.

Můžeš někomu vybrat kapsu. Můžeš třeba ovládat auto nebo řídit koně. Můžeš se formálně utkat s protivníkem pomocí ladných bojových umění. Můžeš se pokusit použít tato umění v chaotickém boji na blízko (ale Potyčka by mohla být lepší). Můžeš se pokusit odemknout zámek (ale Výroba by mohla být lepší).

Když **Slídíš**, pohybuješ se obratně a tiše.

Můžeš se proplížit kolem stráží nebo se skrýt ve stínech. Můžeš utíkat a skákat po střechách. Můžeš na někoho zaútočit z úkrytu úderem do zad nebo blackjackem. Můžeš se pokusit přepadnout oběť uprostřed bitvy (ale lepší by mohla být Potyčka).

Při **Rvačce** se zaklesneš s cílem v boji zblízka tak, aby nemohl snadno uniknout.

Můžeš se s ním poprat nebo zápasit. Můžeš sekat a řezat. Můžeš získat lepší nebo udržet stávající pozici v bitvě. Můžeš se pokusit bojovat ve formálním souboji (ale Zručnost by mohla být vhodnější).

Když **Ničíš**, uvolníš divokou sílu.

Můžeš rozbít dveře nebo zed' kladivem nebo použít výbušninu, která udělá totéž. Můžeš použít chaos nebo sabotáž, abys odvedl pozornost nebo překonal překážku. Můžeš se pokusit přemoci v boji nepřítele hrubou silou (vhodnější může ale být Potyčka).

Při **Lovu** pečlivě sleduješ cíl.

Můžeš cíl sledovat nebo zjistit jeho polohu. Můžeš nastražit léčku. Můžeš zaútočit přesnou střelbou na dálku. Můžeš se pokusit použít své palné zbraně v boji zblízka (Potyčka může být lepší).

Když **Studuješ**, pečlivě zkoumáš detaily a interpretuješ důkazy.

Můžeš shromažďovat informace z dokumentů, novin a knih. Můžeš provádět výzkum na nějaké esoterické téma. Můžeš pečlivě analyzovat člověka, abys odhalil lži nebo skutečné pocity. Můžeš se pokusit prozkoumat události, abys pochopil naléhavou situaci (ale lepší by mohlo být provést Průzkum).

Při **Průzkumu** pozoruješ situaci a předvídáš výsledky.

Můžeš si všimnout varovných příznaků průšvihů ještě předtím, než k němu dojde. Můžeš odhalit příležitosti nebo slabé stránky. Můžeš odhalit motivace nebo záměry určité osoby. Můžeš se pokusit vytipovat vhodné místo pro přepadení (ale Lov může být vhodnější).

Když **Kutíš**, pohráváš si se zařízeními a mechanismy.

Můžeš vytvořit nový přístroj nebo upravit stávající předmět. Můžeš vypáčit zámek nebo rozbít trezor. Můžeš vyřadit alarm nebo past. Můžeš ve svůj prospěch využít hodinová zařízení ve městě. Můžeš se pokusit využít své technické znalosti k ovládnutí vozidla (ale Zručnost by mohla být vhodnější).

Jak vidíš, mnoho akcí se překrývá s jinými. Je to záměr. Jako hráč si můžeš vybrat, kterou akci hodíš, když řekneš, co tvá postava udělá. Můžeš se pokusit někoho během boje **Zničit**? Jistě! GM ti řekne pozici a úroveň účinku tvé akce za daných okolností. Jak často říkáme, **Potyčka** může být lepší (méně riskantní nebo účinnější), v závislosti na dané situaci (někdy třeba lepší nebude).

Stres a trauma

Stres

Hráčské postavy ve hře *Blades in the Dark* mají speciální rezervu zvanou **stres**. Když utrpí následek, který nechtějí přijmout, mohou místo toho přijmout stres. Výsledek **hodu odolnosti** určuje, kolik stresu stojí vyhnout se špatnému následku.

*Během boje na nože je Cross, Danielova postava, bodnut do hrudi. Daniel háže odolnosti svojí **Zdatností** a výsledek hodu je 2. Odolat následkům ho stojí 6 bodů stresu mínus 2 (výsledek hodu odolnosti). Daniel přijme 4 body stresu a popíše, jak to Cross přežil.*

GM rozhodne, že hod odolnosti zranění sníží, ale nezabrání mu zcela. Cross utrpí zranění 2. stupně ("Poraněný hrudník") místo zranění 3. stupně ("Propíchnutá plíce").

Větší úsilí

Stres můžeš využít k tomu, aby ses přinutil k většímu výkonu. Za každý níže uvedený bonus si запиšte **2 stresové body** (každý z nich lze pro danou akci zvolit pouze jednou):

- K hodům si přidejte **1 kostku**. (To lze použít pro akční hod nebo hod mezidobí či jakýkoli jiný druh hodu, kde má větší úsilí smysl).
- Přidejte **+1 úroveň** ke svému účinku.
- Proveďte akci, i když jste vyřazeni z činnosti.

Trauma

Když zaškrtněš poslední políčko stresu, utrpí postava jednu úroveň **Trauma**. Když si vezmeš **Trauma**, zakroužkuj jeden z **traumatických stavů** jako *Chladný*, *Bezohledný*, *Nestabilní* atd. Všechny jsou popsány níže.

Když utrpíš **Trauma**, jsi vyřazen z akce. Jsi "ponechán napospas smrti" nebo jinak vyjmut z aktuálního konfliktu, aby ses mohl vrátit později, být otřesený a vyštavený. Při návratu **máš nulový stres** a tvoje neřest byla uspokojena až do další fáze mezidobí.

Traumatické stavy jsou trvalé. Tvoje postava získá novou osobnostní zvláštnost, kterou stav označuje, a může získávat xp tím, že ji bude používat ke způsobování potíží. **Když si označíš čtvrtou traumatickou vlastnost**, tvoje postava už nemůže dál pokračovat jako troufalý darebák. Musíš ji poslat do důchodu, aby se věnovala jinému životu, nebo ji poslat do vězení, aby se postarala o **úroveň hledanosti party**.

Traumatické stavy

- **Chladný:** Nedožívají tě citové apely ani sociální vazby.
- **Ztrápený (Pronásledovaný):** Často se ztrácíš v myšlenkách, znovu prožíváš minulé hrůzy, vidíš věci.
- **Posedlý:** Jsi posedlý jednou věcí: činností, osobou, ideologií.
- **Paranoidní:** Všude si představuješ nebezpečí, nemůžeš důvěřovat druhým.

- **Lehkomyslný:** Nebereš ohled na vlastní bezpečnost nebo zájmy.
- **Změkčilý:** Ztrácíš ostrost; stáváš se sentimentálním, pasivním, jemným.
- **Labilní:** Tvůj emocionální stav je nestálý. Můžeš se okamžitě rozzuřit nebo propadnout zoufalství, jednat impulzivně nebo zamrznout.
- **Zlostný:** Vyhledáváš příležitosti, jak lidem ublížit, a to i bez dobrého důvodu.

Hodiny postupu

Hodiny postupu jsou kruh rozdělený na výseče (viz obrázek).

Hodiny postupu nakreslete, když potřebujete zachytit probíhající úsilí oproti překážce nebo blížícím se problémům.

Plížíte se do strážní věže strážníků? Vytvořte hodiny, které budou sledovat úroveň pohotovosti hlídkujících strážců. Když postavy postihnou následky částečných úspěchů nebo neúspěšných hodů, vyplňujte na hodinách jednotlivé úseky, dokud není spuštěn poplach.



Obecně platí, že čím složitější problém, tím více segmentů mohou hodiny postupu mít.

Složitá překážka představuje 4 segmenty hodin. Složitější překážka jsou 6-dílné hodiny. Náročná překážka může mít hodiny s 8 segmenty.

Při vytváření hodin se zaměřte na **překážku**, nikoli na metodu. Hodiny pro infiltraci by měly být "Hlídka v interiéru" a "Věž", nikoli "Proplížit se kolem stráží" nebo "Vyšplhat na věž". Hlídka a věž jsou překážky - PC se je mohou pokusit překonat různými způsoby.

Komplexní nepřátelské překážky lze rozdělit do několika "vrstev", z nichž každá má své vlastní hodiny postupu. Například velitelství přístavního gangu může mít hodiny "Obvodová ochrana", hodiny "Vnitřní stráž" a hodiny "Zabezpečení kanceláře". Tým by musel projít všemi třemi vrstvami, aby se dostal k osobnímu trezoru šéfa gangu a cennostem uvnitř.

Nezapomeňte, že hodiny sledují postup. Odrážejí fiktivní situaci, takže skupina může posoudit, jak si vede. Hodiny jsou jako tachometr v autě. Ten rychlost vozidla ukazuje, ale nerozhoduje o ní.

Jednoduché překážky

Ne každá situace a překážka vyžaduje hodiny. Hodiny použijte, pokud je situace složitá nebo vrstevnatá a potřebujete něco sledovat v čase - v opačném případě vyřešte výsledek akce jedním hodem.

Následují příklady hodin postupu.

Hodiny nebezpečí

GM může použít hodiny k znázornění postupujícího nebezpečí, například rostoucího podezření během delšího svádění, blízkosti pronásledovatelů při honičce nebo úroveň pohotovosti hlídkujících strážů. V případě, když nastane komplikace, GM odškrtně na hodinách jeden, dva nebo tři segmenty v závislosti na úrovni následků. Když jsou hodiny plné, nebezpečí se projeví - stráže dopadnou vetřelce, aktivují poplach, vypustí psy atd.

Závodní hodiny

Vytvořte dvoje protilehlé hodiny, které budou představovat závod. Postavy mohou mít hodiny postupu s názvem "Únik", zatímco strážníci mají hodiny s názvem "Zahnání do kouta". Pokud postavy dokončí své hodiny dříve, než strážníci naplní své, uniknou. V opačném případě jsou zahnáni do kouta a nemohou utéct. Pokud se obě hodiny dokončí současně, postavy uniknou do svého doupěte, ale strážníci jsou už za dveřmi!

Závodní hodiny můžete použít také pro ohrožení prostředí. Třeba když se postavy snaží dokončit hodiny "Hledání", aby našly skříňku na potápějící se lodi dříve, než GM vyplní hodiny "Potopení" a loď půjde ke dnu.

Propojené hodiny

Můžete vytvořit hodiny, které po naplnění odemknou jiné hodiny. GM může například vytvořit propojené hodiny s názvem "Uvězněn" poté, co se naplní hodiny "Poplach". Když bojujete s válečníkem veteránem, může mít hodiny pro svou "Obranu" a pak propojené hodiny pro "Zranitelnost". Jakmile překonáte hodiny "Obrany", můžete se pokusit překonat hodiny "Zranitelnosti" a porazit ji. Hodiny "Obrany" můžete ovlivnit násilím v souboji na nože, nebo snížíte její obranu lstí, pokud k tomu máte příležitost. Jako vždy záleží na hráčích a detailech dané fikce, jakým způsobem budete postupovat.

Hodiny mise

GM může pro časově náročnou misi vytvořit hodiny, které budou představovat okno příležitosti, které máte na její splnění. Pokud odpočítávání vyprší, mise je zrušena nebo se změní - cíl uteče, domácnost se na den probudí atd.

Přesýpací hodiny

Můžete si vytvořit hodiny, které se mohou plnit a vyprazdňovat událostmi, a představují tak situaci, kdy je třeba se vrátit zpět. Můžete si vyrobit hodiny "Revoluce!", které ukazují, kdy se uprchlíci začnou bouřit kvůli špatnému zacházení. Některé události budou hodiny odtikávat nahoru a některé dolů. Jakmile se naplní, začne revoluce. Přesýpací hodiny se také skvěle hodí pro probíhající válku o území mezi dvěma posádkami nebo frakcemi.

Dlouhodobý projekt

Některé projekty mohou trvat dlouho. Základní dlouhodobý projekt (jako je například ladění nové funkce zařízení) má osm segmentů. Skutečně dlouhodobé projekty (jako je vytvoření nového designérského prostředku) mohou mít dvě, tři nebo dokonce čtyři hodiny, které představují všechny fáze vývoje, testování a konečného dokončení. Přidávejte nebo ubírejte hodiny v závislosti na podrobnostech situace a složitosti projektu.

Dlouhodobý projekt je dobrým záchytným bodem pro řešení jakýchkoli neobvyklých cílů hráčů, včetně věcí, které obcházejí nebo mění prvky mechanik nebo settingu.

Hodiny frakce

Každá frakce má dlouhodobý cíl. Když jsou postavy v **mezidobí**, GM posunuje dopředu hodiny frakcí, o které se zajímají. Tímto způsobem je svět kolem postav dynamický a dějí se věci, se kterými nejsou postavy přímo spojeny, což mění celkovou situaci ve městě a vytváří nové příležitosti a výzvy.

Postavy mohou také přímo ovlivňovat hodiny frakcí NPC, a to na základě svých misí a skóre, které si vybojují. Proberte známé projekty frakcí, kterým mohou pomoci nebo do nich zasáhnout, a zvažte, jak mohou akce postav ovlivnit hodiny NPC, ať už to hráči zamýšleli, nebo ne.

Akční hod

Když hráčská postava dělá něco náročného, provedeme akční hod, abychom zjistili, jak to dopadne. Akce je náročná, pokud je na cestě k cíli postavy překážka, která je nějakým způsobem nebezpečná nebo problematická. Akční hod neprovádíme, pokud není postava vystavena zkoušce. Pokud je její akce něčím, co očekáváme, že jednoduše splní, pak akční hod neprovádíme.

Každá herní skupina bude mít vlastní představu o tom, co znamená "náročný". To je dobře! Je to něco, co určuje ráz a styl vaší Blades hry.

Abychom mohli provést akční hod, projdeme šesti kroky. Při hře plynou poněkud společně, ale pro přehlednost si zde každý z nich rozebereme.

- Hráč uvede **cíl** své akce.
- Hráč určí **hodnocení akce**.
- GM určí **pozici** pro hod.
- GM nastaví **úroveň účinku** akce.
- Přidejte **bonusovou kostku**.

- Hráč hodí kostkami a vyhodnotíme výsledek.

1. Hráč uvede svůj cíl

Cíl je konkrétní výsledek, kterého postava dosáhne, když překoná danou překážku. Obvykle je cíl postavy v kontextu celkem zřejmý, ale je úkolem GM, aby se na něj zeptal a v případě potřeby jej upřesnil.

"Dáš mu pěstí do obličeje, že? Dobře... Čeho tím chceš dosáhnout? Chceš ho sejmout, nebo ho jenom drsně zmlátit, aby udělal, co chceš?"

2. Hráč určí hodnocení akce

Hráč určí, jaké **hodnocení akce** hodí, v návaznosti na to, co jeho postava dělá na scéně. Pokud chceš hodit akci **Potyčka**, pak se pusť do boje. Pokud chcete hodit akci **Velení**, pak někomu rozkažte. Nemůžete hodit dané hodnocení akce, pokud vaše postava tuto akci ve hře zrovna neprovádí.

3. GM určuje pozici

Jakmile si hráč vybere svou akci, GM určí **pozici** pro hod. Pozice představuje, jak nebezpečná nebo problematická daná akce bude. Existují tři pozice:

kontrolovaná, **riskantní** a **zoufalá**. Pro výběr pozice se GM podívá na níže uvedené profily pozic a vybere tu, která nejvíce odpovídá dané situaci.

Ve výchozím nastavení je hod na akci riskantní. Kdyby se nejednalo o riziko, neházeli byste. Pokud se vám situace zdá nebezpečnější, udělejte z ní zoufalý hod. Pokud se zdá méně nebezpečná, udělejte ji kontrolovanou.

4. Úroveň účinku určuje GM

GM posoudí pravděpodobnou **úroveň účinku** této akce vzhledem k okolnostem situace. Úroveň účinku nám v podstatě říká, "jak moc" můžeš z této akce získat. Může to být **omezený**, **standardní** nebo **velký účinek**.

GMova volba úrovně účinku a pozice může být silně ovlivněna hráčovou volbou hodnocení akce. Pokud se hráč chce pokusit získat nového přítele tím, že něco **Zničí**... možná je to možné, ale GM by asi nebyl blázen, kdyby řekl, že je to zoufalý hod a pravděpodobně s omezeným účinkem. Zdá se, že **Spolupracovat** by bylo mnohem lepší. Hráči si vždy mohou svobodně vybrat akci, kterou provedou, ale to neznamená, že by všechny akce měly být stejně riskantní nebo účinné.

5. Přidání bonusové kostky

Za normálních okolností můžeš získat dvě bonusové kostky pro svůj hod na akci (některé zvláštní schopnosti ti mohou dát další bonusové kostky).

Jednu bonusovou kostku můžeš získat za **pomoc od spoluhráče**. Ten si vezme 1 bod stresu, řekne, jak vám pomáhá, a dá ti +1 kostku.

Pro další bonusovou kostku můžeš buď **zvýšit úsilí** (vezmeš si 2 stresy), nebo můžeš podepsat **smlouvu s ďáblem** (nemůžeš získat kostky za obojí, je to buď jedno, nebo druhé).

Smlouva s ďáblem

Postavy ve hře Blades jsou bezohlední darebáci posedlí destruktivními neřestmi - ne vždy jednají ve vlastním zájmu. Abychom to zohlednili, může ti GM nebo kterýkoli jiný hráč nabídnout bonusovou kostku, pokud přijmeš smlouvu s ďáblem. Mezi běžné ďábelské dohody patří:

- Vedlejší škody, nechtěné ublížení.
- Obětování **Mince** nebo předmětu.
- Zradit přítele nebo milovanou osobu.
- Urazit nebo rozzlobit frakci.
- Spustit a/nebo odškrtnout problémové hodiny.
- Přidej skupině **Heat** z důkazů nebo svědků.
- Utrpět újmu.

Smlouva s ďáblem nastane bez ohledu na výsledek hodu. Uzavřete dohodu, zaplatte cenu a získejte bonusovou kostku.

Smlouva s ďáblem je vždy svobodnou volbou. Pokud se vám nelíbí, prostě ji odmítněte (nebo navrhněte, jak ji změnit, abyste mohli uvažovat o jejím přijetí). Vždycky se můžete místo toho prostě přetlačit o tu bonusovou kostku.

Pokud je to někdy potřeba, GM má konečné slovo v tom, které smlouvy s ďáblem jsou platné.

6. Hod'te kostkou a posud'te výsledek

Po stanovení cíle, hodnocení akce, pozice a efektu přidejte případné bonusové kostky a hod'te fondem kostek, abyste určili výsledek. (Viz sady možných výsledků podle pozic v tabulce.)

Hod na akci udělá spoustu práce za vás. Říká vám, jak dobře si postava počíná a také jak závažné jsou pro ni následky. Může ve své akci uspět bez jakýchkoli následků (**hod 6**), nebo může uspět, ale ponese následky (**hod 4 nebo 5**), nebo se jí to prostě celé nepovede (**hod 1, 2 nebo 3**).

Při výsledku **1-3** je na GM, aby rozhodl, zda akce postavy bude mít nějaké následky, nebo ne, nebo zda se vůbec uskuteční. Obvykle akce prostě zcela selže, ale za určitých okolností může dávat smysl nebo být zajímavější, aby akce měla nějaký efekt i při výsledku **1-3**.

U každého výsledku **4-5** a **1-3** jsou uvedeny navrhované **následky** pro postavu. Čím horší je vaše pozice, tím horší jsou následky. GM může způsobit jeden nebo více těchto následků v závislosti na okolnostech akčního hodů. Postavy mají možnost **odolat** následkům, které je postihnou, nebo snížit jejich závažnost tím, že se jim ubrání.

Když po hodů popisujete průběh akce, GM a hráč spolupracují a společně říkají, co se na scéně odehrává. *Popiš, jak se skokem dostaneš na druhou střechu. Pověz, co řekneš inspektorce, abys ji přesvědčil. GM nám řekne, jak reaguje ona. Když se utkáte s duelantem s červenou šerpou, jaký je váš styl boje? Atd.*

Shrnutí akčního hodu

- Hráč nebo GM vyvolá hod. Proveďte **akční hod**, když postava provádí nebezpečnou nebo problematickou akci.
- Hráč si zvolí **hodnocení akce**, kterou bude házet. Vyberte akci, která odpovídá tomu, co postava dělá ve fikci.
- GM stanoví **pozici** a **úroveň účinku** akce. Volba pozice a účinku je silně ovlivněna volbou akce hráčem.
- Přidejte až dvě **bonusové kostky**. 1) Za pomoc od spoluhráče. 2) Za zvýšené úsilí - přijměte 2 body stresu. 3) Za smlouvu s ďáblem.
- Hodte fondem kostek a posuďte výsledek. Hráči a GM společně akci vyprávějí. GM má konečné slovo nad tím, co se stane, a způsobí následky podle toho, jak to vyžaduje pozice a výsledek hodu.

Akční hod

- **1 kostka** za každý bod **hodnocení akce**.
- **+1 kostka**, pokud máš **pomoc z party**.
- **+1 kostka**, pokud **zvýšíš úsilí** - nebo - přijmeš **smlouvu s ďáblem**.

Kontrolovaná pozice - Jednáš podle svých podmínek. Využíváš dominantní výhody. Jsi pánem situace.

- **Kritický úspěch**: Uděláš to se zvýšeným účinkem.
- **6**: Uděláš to.
- **4-5**: Zaváhání. Ustup a zkust to s jiným přístupem. Nebo to uděláš s menšími následky: nastane **menší komplikace**, máš **snížený účinek**, utrpíš **menší škodu**, skončíš v **rizikové pozici**.
- **1-3**: Selhání. Zatlač na pilu tím, že využiješ **riskantní** příležitost, nebo vycouvej a zkus jiný přístup.

Riskantní pozice - Jdeš do toho po hlavě. Jednáš pod palbou. Riskuješ.

- **Kritický úspěch**: Uděláš to se zvýšeným účinkem.
- **6**: Uděláš to.
- **4-5**: Uděláš to, ale má to následky: **utrpíš újmu**, nastane **komplikace**, máš **snížený účinek**, skončíš v **zoufalé situaci**.

- 1-3: Věci se vyvíjejí špatně. Utrpíš újmu, nastane komplikace, skončíš v zoufalé pozici, ztratíš tuto příležitost.

Zoufalá pozice - Překračuješ své možnosti. Dostáváš se do vážných potíží.

- **Kritický úspěch:** Uděláš to se **zvýšeným účinkem**.
- **6:** Uděláš to.
- **4-5:** Uděláš to, ale má to následky: utrpíš **vážnou újmu**, nastane **vážná komplikace**, máš **snížený účinek**.
- **1-3:** Nejhorší následek. Utrpíš **vážnou újmu**, dojde k **vážné komplikaci**, **ztratíš tuto příležitost** k akci.

Dvojitě hody

Protože NPC nehází na své akce, hod na akci plní dvojí funkci: **řeší akci hráčské postavy i všech NPC, které jsou do ní zapojeny**. Jediný hod nám říká, jak se tyto akce vzájemně ovlivňují a jaké následky z toho vyplývají. Pokud padne **6**, vyhrává hráčská postava a má svůj účinek. Při hoedu **4-5** je to mix - jak hráčská postava, tak NPC mají svůj účinek. Při **1-3** vyhrává NPC a má svůj účinek jako následek pro hráčskou postavu.

Účinek

Ve hře Blades in the Dark dosahujete cílů tím, že podnikáte akce a čelíte následkům. Kolik akcí je však potřeba k dosažení určitého cíle? To závisí na **úrovni účinku** vašich akcí. GM posuzuje úroveň účinku pomocí níže uvedených profilů. Který z nich nejlépe odpovídá dané akci - **velký**, **standardní** nebo **omezený**? Každá úroveň účinku nastoluje otázky, které byste měli zodpovědět, a také ukazuje, kolik segmentů odškrtnete, pokud používáte hodiny postupu.

| Účinky | | Hodiny |
|--------|--|--------|
| Velký | Dosáhneš více než obvykle. Jak se projeví tvé mimořádné úsilí? Jaký další přínos z toho máš? | 3 |

| | | |
|------------|--|---|
| Standardní | Dosáhneš toho, co bys u této akce očekával jako "normální". Stačí to, nebo je třeba udělat ještě něco navíc? | 2 |
| Omezený | Dosáhneš částečného nebo slabého účinku. Jak je tvůj účinek oslaben? Jaké úsilí zbývá k dosažení tvého cíle? | 1 |

Posouzení faktorů

Chceš-li posoudit míru účinku, začni nejprve svým instinktem vzhledem k dané situaci. Poté v případě potřeby zhodnoť tři faktory, které mohou úroveň účinku změnit: **síla**, **kvalita** a **rozsah**. Pokud má postava v daném faktoru výhodu, zvaž vyšší úroveň účinku. Pokud má nevýhodu, zvaž sníženou úroveň účinku.

Síla

Faktor síly zohledňuje specifické slabiny, potřebu delšího času nebo většího rizika, případně vliv tajemných sil. Infiltrátor je silnější, pokud jsou všechna světla zhasnutá a pohybuje se ve tmě.

Kvalita

Kvalita představuje účinnost nástrojů, zbraní nebo jiných prostředků, obvykle se shrnuje podle úrovně. **Kvalitní předměty** se počítají jako bonus ke kvalitě +1, který se přičítá k úrovni.

Thorn odemyká zámek k úkrytu, který provozuje gang proslulý okultními obchody. Její parta má Úroveň I a ona má kvalitní zámkové klíče - takže je efektivně na Úrovni II. Okultní gang má úroveň III. Okultisté co do kvality předčí Thorn, takže její účinek na zámek bude omezený.

Rozsah

Rozsah představuje počet protivníků, velikost pokryté oblasti, rozsah vlivu atd. Větší měřítko může být výhodou nebo nevýhodou v závislosti na situaci. V boji je lepší větší počet lidí. Při infiltraci je více lidí překážkou.

Při zvažování faktorů může být úroveň účinku snížena pod omezenou, což má za následek **nulový účinek** - nebo zvýšena nad velkou, což má za následek **extrémní účinek**.

Pokud zvláštní schopnost postavy dává "+1 účinek", vstupuje do hry až poté, co GM vyhodnotí úroveň účinku. Pokud by například skončil s nulovým účinkem, bonus +1 k účinku ze schopnosti **Tělesný strážce** by je zvýšil na omezený účinek.

Nezapomeň také, že postava **Zvýšit úsilí** (přijmout 2 stresy) a získat +1 účinek na svou akci.

Ne vždy se každý faktor uplatní v každé situaci. Nemusíš také pokaždé provádět přesný výpočet. Použij ty faktory, které ti pomohou lépe se rozhodnout.

Výměna pozice za efekt

Poté, co jsou faktory zváženy a GM oznámil úroveň efektu, může hráč chtít vyměnit pozici za efekt nebo naopak. Například pokud se chystá provést riskantní hod se standardním efektem (obecně nejčastější scénář), může místo toho chtít pokoušet štěstí a provést zoufalý hod, ale s velkým efektem.

Tento druh kompromisu není zahrnut ve faktorech efektu, protože to není prvek, který by měl GM při stanovování úrovně efektu posuzovat. Jakmile je však úroveň nastavena, můžete hráčům tento kompromis vždy nabídnout, pokud to v dané situaci dává smysl.

"Plížím se přes nádvoří a přelézám zeď, schovávám se ve stínu u přístaviště kanálu a gondoly."

"Nemyslím si, že to zvládneš přejít v jednom rychlém sledu. Velikost nádvoří tu hraje roli, takže tvůj účinek bude omezený. Řekněme, že se ti touto akcí podaří přejít polovinu prostoru, pak budeš muset prolézt druhou polovinu prostoru (a zbytek stráží tamtéž), aby ses dostal na druhou stranu."

"Neuvědomil jsem si, že je to tak daleko. Hmmm. Dobře, co kdybych prostě šel co nejrychleji. Dostanu se až na druhou stranu, když udělám zoufalý hod?"

"Jo, to zní docela dobře!"

Následky

Když postavu postihne nějaký účinek způsobený nepřítelem nebo nebezpečnou situací, říká se tomu **následek**. Následky jsou průvodcem účinků. Postavy mají vliv na svět kolem sebe a na oplátku utrpí následky vyplývajícími z rizik, kterým čelí.

Stanovení pozice a účinku

Jakmile hráč řekne, co dělá a vybere svou akci, GM nastaví pozici a efekt pro akční hod. Výchozí kombinace je obvykle **Riskantní / Standardní**, modifikovaná podle použité akce, síly opozice a faktorů účinku.

Díky možnosti nastavit pozici a efekt jako nezávislé proměnné máte na výběr z devíti kombinací, které vám pomohou vykreslit širokou škálu fiktivních situací.

Pokud například postava čelí sama malému nepřátelskému gangu, může být situace následující:

- *Bojuje s gangem přímo, vrhá se do jejich středu a seká v divoké Rvačce. V tomto případě ohrožení větší silou snižuje její pozici a naznačuje větší riziko a rozsah gangu snižuje její účinek (Zoufalý / Omezený).*
- *Bojuje s gangem v úzkém místě, například v uličce uličky, kde ji přesila protivníků nemůže najednou přemoci. Neohrožuje ji jich několik najednou, takže její riziko je podobné jako při boji jeden na jednoho, ale stále je tu spousta nepřátel, s nimiž se musí vypořádat, takže její účinek se snižuje (Riskantní / Omezený).*
- *S gangem nebojuje, místo toho se snaží promanévrovat kolem nich a uniknout. Stále ji ohrožuje mnoho nepřátelských útoků, takže její pozice je horší, ale pokud je terén otevřený a gang ji nemůže snadno zahnat do kouta, pak se její efekt pro útěk nesnižuje (Zoufalý / Standardní). Pokud by měla možnost*

nějakého okamžitého úniku (například skočit na rozjetý vůz), pak by se její účinek mohl dokonce zvýšit (Zoufalý / Velký).

- Gang o ní zatím neví - je připravena v pozici odstřelovače na nedaleké střeše. Vystřelí proti jednomu z nich. Jejich větší počet nehraje roli, takže se její účinek nesnižuje a nehrozí jí bezprostřední nebezpečí (Řízený / Velký). Možná chce místo toho vypálit salvu potlačující palby proti celé bandě, v takovém případě se uplatní jejich měřítko (Řízený / Omezený). Pokud je gang ve střehu kvůli potenciálním potížím, je její pozice nebezpečnější (Riskantní / Velká). Pokud je banda na odstřelovače upozorněna, může se její účinek ještě snížit, protože se rozptýlí a kryje (Riskantní / Omezený). Pokud se gangu podaří zajistit krycí palbu, zatímco se stahuje do bezpečí, je pro našeho mizeru situace ještě horší (Zoufalý / Omezený).

Následky a poškození

Nepřátelské akce, špatné okolnosti nebo výsledek hodu mohou mít pro postavu **následky**. Existuje pět typů následků.

Okolnosti mohou vyústit v jeden nebo více následků v závislosti na situaci.

Následky určuje GM v návaznosti na fikci a styl a tón stanovený herní skupinou.

Snížený účinek

Tento následek představuje zhoršený výkon. Akce postavy není tak účinná, jak by předpokládala. Zasáhl jsi ho, ale je to jen povrchové zranění. Přijímá falešné pozvání, ale celou noc tě bude pečlivě sledovat. Podaří se ti přelézt zeď, ale jde to pomalu - jsi teprve v polovině. Tento následek v podstatě snižuje úroveň účinku akce postavy o jednu úroveň po započtení všech ostatních faktorů.

Komplikace

Tento následek představuje potíže, narůstající nebezpečí nebo novou hrozbu. GM může zavést okamžitý problém, který z akce vyplývá právě teď: místnost začne hořet, jsi odzbrojen, posádka dostane +1 heat od důkazů nebo svědků,

ztratíš status u frakce, cíl ti unikne a je z toho honička, dorazí posily soupeře atd.

Nebo může GM místo toho pro komplikaci odškrtnout dílek hodin. Třeba hodiny pro stupeň pohotovosti hradních stráží. Nebo třeba GM vytvoří nové hodiny pro podezíravost urozených hostů na maškarním večírku a zaškrtně jeden dílek. Vyplňte jedno tiknutí na hodinách pro menší komplikaci nebo dvě tiknutí pro standardní komplikaci.

Vážná komplikace je horší: posily vás obklíčí a uvězní, místnost začne hořet a padající stropní trámy zablokují dveře, vaše zbraň je rozbitá, posádka utrpí +2 horka, váš cíl unikne z dohledu atd. Pro vážnou komplikaci vyplňte tři tiky na hodinách.

Nezpůsobujte komplikace, které negují úspěšný hod. Pokud se postava pokusí zahrnat nepřítele do kouta a dostane **4-5**, neříkejte, že nepřítel unikne. Hráčův hod uspěl, takže nepřítel je zahrán do kouta. Třeba ho ale postava musela do kouta zahrnat násilím a během potyčky jí protivník sebral zbraň.

Ztracená příležitost

Tento následek představuje posun okolností. Měl jsi příležitost dosáhnout touto akcí svého cíle, ale ta ti unikla. Chceš-li se o to pokusit znovu, potřebuješ nový přístup - obvykle novou formu akce nebo změnu okolností. Možná jsi zkusil **Rvačku** se šlechtičnou, abys ji uvěznil na balkoně, ale ona se tvému manévru vyhnula a uskočila z tvého dosahu. Pokud ji chceš nyní polapit, budeš muset zkusit jiný způsob - třeba ji **Zmanipulovat** svým loupeživým šarmem.

Horší pozice

Tento následek představuje ztrátu kontroly nad situací - akce tě dostává do nebezpečnější pozice. Možná uděláš skok přes další střechu, jen abys skončil visící za konečky prstů. Neselhal jsi, ale ani jsi ještě neuspěl. Můžeš to zkusit znovu hodit si za ztížených podmínek, z horší pozice. Toto je vhodný následek, který můžete zvolit, abyste ukázali graduující akci. Situace může přecházet od

kontrolované přes riskantní až k zoufalé, jak se akce odehrává a postava se dostává hlouběji a hlouběji do problémů.

Poškození

Tento následek představuje dlouhodobé oslabení (nebo smrt). Když utrpíš újmu, zapiš si do svého listu postavy konkrétní poškození rovnající se úrovni újmy, kterou utrpíš. Pokud utrpíš **menší poškození**, zapiš ho do spodního řádku. Pokud utrpíš **střední poškození**, zapiš ho do prostředního řádku. Pokud utrpíš **těžké poškození**, zapiš ji do horního řádku. Viz příklady poškození a záznamník poškození níže.

Tvá postava utrpí postih uvedený na konci řádku, pokud se na danou situaci vztahuje některá nebo všechny újmy zapsané v tomto řádku. Pokud tedy máš ve spodním řádku uvedeno poškození "Vyčerpaný" a "Zmlácený", utrpíš při pokusu o útěk před strážníky snížený účinek. Pokud máš v horním řádku poškození oslabené (těžké poškození, úroveň 3), je tvá postava neschopná a nemůže nic dělat, pokud ti nepomůže někdo jiný nebo dokud **nezvýšíš úsilí**.

Pokud si potřebuješ zaznamenat stupeň poškození, ale řádek je již zaplněn, poškození se přesune do dalšího řádku nad ním. Pokud bys tedy utrpěl standardní újmu (stupeň 2), ale ve druhém řádku bys neměl žádné volné místo, musel bys místo toho zapsat těžkou újmu (stupeň 3). Pokud ti dojdou místa v horním řádku a musíš tam zapsat zranění, tvá postava utrpí **trvalé katastrofické zranění** (ztráta končetiny, náhlá smrt atd., podle okolností).

| | | | |
|---|------------------------|-----------------|----------------|
| 3 | Roztříštěná pravá noha | potřebuje pomoc | |
| 2 | | -1 kostka | |
| 1 | Vyčerpaný | Zbitý | snížený účinek |

Tato postava má tři poškození: "Roztříštěná pravá noha" (3. stupeň) plus "Vyčerpaný" a "Zbitý" (1. stupeň). Pokud utrpí další poškození 1. úrovně, posune se na 2. stupeň. Pokud utrpí další poškození 3. úrovně, přesune se na 4. stupeň: "Smrtelné".

Příklady poškození

Fatální (4): Zasažení elektrickým proudem, Utopení, Bodnutí do srdce.

Vážné (3): Poškození, které způsobí člověku zranění: Probodnutí, Zlomená noha, Střela do hrudi, Silně popálený, Zděšený.

Střední (2): Vyčerpaný, Hluboká řezná rána na ruce, Otřes mozku, Zpanikařený, Svedený.

Lehké (1): Zranění v důsledku úrazu: Zbitý, Vyčerpaný, Rozrušený, Vystrašený, Zmatený.

Poškození jako "Vyčerpaný" mohou být dobrým záložním postihem, pokud postavě nehrozí nic jiného (jako když celou noc studuje staré knihy a **Studuje** před útokem jakákoli vodítka k nepřítelovým slabinám).

Odolnost a zbroj

Když tvá postava utrpí následek, který se ti nelíbí, můžeš se rozhodnout, že se proti němu budeš bránit. Stačí GM říct: "Ne, to si nemyslím. Odolávám tomu." Odolnost je vždy automaticky platná - GM vám řekne, zda se sníží závažnost následků, nebo zda se jim zcela vyhneš. Pak provedeš **hod odolnosti**, abys zjistil, jak velký stres tvá postava v důsledku odolávání utrpí.

Hod provedete pomocí jedné z **vlastností** své postavy (**Důvtip**, **Zdatnost** nebo **Odhodlání**). Atribut vybírá GM podle povahy následků:

- **Důvtip:** následky z oklamání nebo pochopení.
- **Zdatnost:** následky fyzické námahy nebo zranění.
- **Odhodlání:** následky duševní námahy nebo síly vůle.

Postava při odolávání utrpí **6 bodů stresu**, od nichž odečte nejvyšší výsledek hodu odolnosti. Pokud tedy hodíš 4, utrpíš stres 2. Pokud bys hodil 6, utrpěl bys nulový stres. Pokud získáš kritický úspěch, odstraníš si 1 bod stresu navíc.

Ianova postava Silas se účastní zoufalé **Rvačky** s několika duelanty a jeden z nich zasadí ránu mečem. Protože pozice byla zoufalá, GM způsobí Silasovi těžké zranění (modifikované případnými dalšími faktory). Řekne Ianovi, aby na Silasův list zapsal zranění 3. stupně "Propíchnuté břicho". Ian se místo toho rozhodne ublížení odolat. GM řekne, že pokud se ublížení ubrání, může si ho snížit o jeden stupeň. Ian hodí 3 kostky za Silasův atribut **Zdatnost** a dostane nejvyšší **5**. Silas si připíše 1 stres a zranění se sníží na 2. úroveň, "Pořezaná žebra".

Hod odolnosti obvykle **snižuje závažnost následku**. Pokud by například mělo dojít ke smrtelnému zranění, hod odolnosti by místo toho snížil zranění na těžké. Nebo pokud jste dostali komplikaci, když jste se vkrádali do panského sídla, a GM se chystal označit tři dílky na hodinách "Poplach", označí pouze dva (nebo možná jen jeden), pokud jste se komplikaci ubránili.

Proti každému následku si můžete hodit pouze jednou.

GM má také možnost rozhodnout, že se vaše postava následku **zcela vyhne**. Například když se účastníte souboje s mečem a následkem je odzbrojení. Když se ubráníte, GM řekne, že se tomuto následku zcela vyhnete: zbraň si ponecháte.

Určením, které následky lze snížit a kterým se zcela vyhnete, udává pán hry Vaší hře tón. Při odvážnější hře se většině následků vyhnete. U drsnější hry většinu následků vynaložením většího úsilí pouze zmírníte.

GM může také pohrozit několika následky najednou, hráč si pak může vybrat, kterým z nich se bude bránit (a provést hody na každý z nich).

"Bodne tě a pak skočí z balkonu. Dostáváš zranění na úrovni 2 a ztrácíš možnost ji chytit během boje."

"Odolám ztrátě příležitosti tím, že ji chytím, když útočí. Může mě bodnout, ale nechci ji nechat utéct."

Jakmile se rozhodneš odolat následku a hodíš, utrpíš uvedený stres. Nemůžeš si nejprve hodit a zjistit, kolik stresu uneseš, a pak se rozhodnout, zda budeš odolávat, nebo ne.

Hod odolnosti

- **1 kostka** za každé **hodnocení atributu**.
- **Snížíš** nebo se **vyhneš** účinkům následku (volí GM).
- **Utrpíš 6 bodů stresu mínus nejvyšší výsledek na kostce**.
- **Kritický úspěch:** Zbavíš se 1 stresu.

Zbroj

Pokud máš typ **zbroje**, který se na danou situaci vztahuje, můžeš místo hodu na odolání označit políčko zbroje, abys následek snížil nebo se mu vyhnul.

Silas dostává zranění 2. stupně "Přezání žeber" a boj ještě neskončil, takže se jeho hráč Ian rozhodne použít Silasovu zbroj, aby zranění snížil. Označí políčko zbroje a zranění se změní na úroveň 1, "Pohmožděný". Kdyby měl Silas na sobě těžkou zbroj, mohl by označit druhé políčko zbroje a zranění opět snížit na nulu.

Když je označeno políčko zbroje, nemůže být znovu použito, dokud není obnoveno. Všechna zbroj se obnoví před začátkem další skórovací fáze při výběru **nákladu**.

Smrt

Postava může zemřít několika způsoby:

- Pokud utrpí smrtelné zranění 4. úrovně a neodolá mu, zemře. Někdy je to volba, kterou chce hráč udělat, protože *má pocit, že by nemělo smysl, aby postava přežila, nebo se mu zdá správné, aby jeho postava zemřela právě teď*.
- Pokud je potřeba zaznamenat zranění na 3. úrovni a ta je již zaplněna, utrpí postava katastrofický následek, který může znamenat náhlou smrt (záleží na okolnostech).

Když postava zemře, máš možnosti:

Můžeš si vytvořit nového padoucha, za kterého budeš hrát. Třeba "povýšiš" jedno NPC z členů vašeho gangu na hráčskou postavu, nebo vytvoříš zcela novou postavu, která se k partě přidá.

Hod štěstí

Hod štěstí je nástroj, který může GM použít, aby se na chvíli zbavil rozhodování. Hod štěstí můžete použít dvěma různými způsoby:

Když potřebujete rozhodnout o situaci, které se postavy přímo neúčastní, a nechcete jednoduše rozhodnout o jejím výsledku.

Bojují spolu dva zneprátené gangy. Jak to dopadne? GM provede hod štěstí pro každou z nich. Jeden dostane dobrý výsledek, ale druhý má omezený účinek. GM rozhodne, že první gang zabere část území svých rivalů, ale během rvačky utrpí nějaká zranění.

Když je výsledek nejistý, ale žádný jiný hod se na danou situaci nevztahuje.

Při vykrádání alchymistovy dílny je Cross posednut pomstychtivým duchem. Když ztrácí kontrolu nad svým tělem, popadne Cross náhodně vybranou lahvičku s lektvarem a vypije ji. Bude mít tajemný lektvar na ducha nějaký účinek? Otráví to Crosse k smrti? Kdo ví? GM provede hod štěstí, aby zjistil, jak to dopadne.

Při hodu pro štěstí můžeš zvolit **hodnocení libovolného rysu**, abys určil fond kostek pro tento hod.

- Když nějaká frakce podnikne akci s nejistým výsledkem, můžeš k hodu štěstí použít její hodnocení **úrovně**.
- Když banda operuje samostatně, použijte pro hod štěstí její hodnocení **kvality**.
- Když se projeví nadpřirozená síla s nejistým výsledkem, můžete použít její **velikost** (magnitude) pro hod štěstí.
- Když postava **sbírá informace**, můžete provést hod štěstí s použitím příslušného **hodnocení akce**, abyste určili množství informací, které získá.

Pokud se žádná vlastnost neuplatní, hod' 1 kostku pro pouhé štěstí nebo vytvoř fond kostek (od jedné do čtyř) podle dané situace. Pokud proti sobě stojí přímo dvě strany, proveďte hod štěstím pro každou stranu, abyste zjistili, jak si vedou, a poté vyhodnoťte výsledek situace porovnáním jejich výkonnostních úrovní.

Hod štěstí je také dobrým nástrojem, který GM pomáhá řídit všechny různé pohyblivé části světa. Někdy stačí rychlý hod k zodpovězení otázky nebo vnuknutí nápadu, co by se mohlo stát dál.

Další příklady hodů štěstí:

- Postavy podnítí válku mezi dvěma frakcemi, pak se posadí a sledují ohňostroj. Jak to dopadne? Převládne některá ze stran? Stávají se obě strany v důsledku konfliktu zranitelné? Proveďte několik hodů štěstí, abyste to zjistili.
- Městem se šíří podivná nemoc. Jak moc je kriminální čtvrt zasažena nákazou? GM přidělí tajemné nákaze určitou velikost a provede hod štěstím, aby posoudil rozsah její nákazy.
- Ohař si vyhlédne dobré místo a vystřelí na vůdce gangu, když vstoupí do jeho kanceláře. Situaci má pod kontrolou a hod na **Lov** je úspěšný, ale je výsledek dostatečně účinný, aby na místě zabil zkoprnělého vůdce gangu? Místo toho, aby GM spustil hodiny postupu pro jeho smrtelnost, rozhodne se použít jednoduchý hod štěstí s jeho "houževnatostí" jako vlastností, aby zjistil, zda může útok přežít. Hod je **4-5**: kulka minula srdce, ale zasáh do plic způsobil smrtelné zranění. Je na prahu smrti a zbývají mu jen hodiny života, pokud k němu jeho gang nedostane včas odborného lékaře.
- Inspektoři dávají dohromady případ proti skupině postav. Jak rychle povedou jejich důkazy k zatčení? **Úroveň hledanosti** skupiny je pro inspektory velkou výhodou.
- Postavy se utkají ve **Rvačce** s kapitánkou zkušených lovců démonů a její bandou. Průběh bitvy se vyvíjí ve prospěch postav a mnoho členů její bandy je zabito. Jeden z hráčů se zeptá, zda se kapitánka vzdá, aby ušetřila životy zbytku své posádky. GM si není jistý. Jak chladnokrevná je tahle veteránka? Dívala se obřím démonům do očí, aniž by ucukla... zůstalo v ní ještě něco lidského? GM provede hod štěstí 2 kostky na "lidské city", aby zjistil, zda jí v srdci zůstala jiskřička soucitu. Pokud ano, možná si některá

z postav může hodit na **Manipulaci**, **Spolupráci** nebo **Velení**, aby se vzdala.

Hod štěstí

- **1 kostka** za každý **stupeň** rysu.
- **+1 kostka** za každou **výhodu**
- **-1 kostka** za každou **nevýhodu**
- **Kritický úspěch**: Výjimečný výsledek / Velký, extrémní účinek.
- **6**: Dobrý výsledek / Standardní, plný účinek.
- **4-5**: Smíšený výsledek / Omezený, částečný účinek.
- **1-3**: Špatný výsledek / Slabý, malý účinek.

Sběr informací

Ve hře na hrdiny je velmi důležitý přísun informací o fiktivním světě od GM směrem k hráčům. GM standardně sděluje hráčům to, co jejich postavy vnímají, předpokládají a intuitivně tuší. Ale děje se toho příliš mnoho na to, abychom mohli říct všechno - trvalo by to věčnost a navíc by to bylo nudné. Hráči mají k dispozici nástroj, který jim umožní důkladněji prozkoumat fikční svět.

Když se chceš dozvědět něco konkrétního o herním světě, může tvoje postava **shromažďovat informace**. GM se tě zeptá, **jak** tvá postava informace shromažďuje, nebo jak se je dozvěděla v minulosti.

Pokud se jedná o všeobecně známou informaci, GM ti jednoduše odpoví na otázku. Pokud zjištění odpovědi brání nějaká překážka, je třeba provést akční hod. Pokud se nejedná o všeobecně známou informaci, ale není zde žádná překážka, jednoduchý hod štěstí určí kvalitu získané informace.

Každý pokus o shromáždění informací vyžaduje čas. Když to situace dovolí, můžeš to zkusit znovu, pokud napoprvé nezískáš všechny informace, které jsi chtěl. Často je však tato příležitost jen krátkodobá a dostanete pouze jednu šanci.

Několik příkladů otázek najdete na konci listu postavy. GM vždy odpovídá upřímně, ale s mírou podrobnosti podle úrovně účinku.

Nejběžnějšími akcemi shromažďování informací jsou **Průzkum** situace s cílem odhalit nebo předpovědět, co se bude dít, a **Studium** osoby s cílem pochopit, co má v úmyslu udělat nebo co si skutečně myslí.

Někdy se budete muset nejprve dostat správně do pozice, než budete moci shromažďovat informace. Třeba budeš muset nejprve **Vysлідit** správný úkryt a pak teprve **Studovat** kultisty, když budou provádět svůj temný rituál.

Vyšetřování

Některé otázky jsou příliš složité na to, abyste na ně mohli okamžitě odpovědět jen jedním hodem na shromáždění informací. Například můžeš chtít odhalit síť pašeráckých cest ve městě. V těchto případech ti GM řekne, abys zahájil **dlouhodobý projekt**, na kterém budeš pracovat během **fáze mezidobí**.

Průběh vyšetřovacího projektu sledujete pomocí hodin postupu. Jakmile se hodiny naplní, máte důkazy, které potřebujete k tomu, abyste mohli položit několik otázek týkajících se předmětu vašeho vyšetřování, jako byste měli velký efekt.

Příklady a otázky

- Můžeš se **Naladit**, abys viděl ozvěny nedávné aktivity duchů. *Byli zde nějakí noví duchové? Jak mohu najít studnu duchů, která je vyvolává? Čeho bych se měl obávat?*
- Můžeš **Rozkázat** místnímu barmanovi, aby ti řekl, co ví o tajných setkáních, která se konají v jeho zadní místnosti. *Co se tu doopravdy děje? Jaké má z toho skutečné pocity? Je součástí této tajné skupiny?*
- Můžeš **Spolupracovat** s dobře informovaným přítelem, abys zjistil tajemství o nepříteli, rivalovi nebo potenciálním spojenci. *Co mají v úmyslu udělat? Co mohu tušit o jejich motivech? Jak na ně získám páku, abych s nimi mohl manipulovat?*

- Mohl bys **Lovit** kurýra po městě, abys zjistil, kdo dostává od mistra duelantů balíčky s mincemi. *Kde balíček skončí? Jak zjistím, kdo balíček na radnici podepsal?*
- Mohl bys **Studovat** staré a obskurní knihy, abys odhalil záhadné tajemství. *Jak mohu zneškodnit runy hlídání? Ucítí někdo, že jsou vyřazený?*
- Nebo můžeš **Studovat** člověka, abys přečetl jeho záměry a pocity. *Co skutečně cítí? Jak bych je mohl přimět, aby mi důvěřovali?*
- Mohl bys **Prozkoumat** panské sídlo, abys ho mohl vyloupit. *Jaké je dobré místo pro infiltraci? Jaké nebezpečí zde hrozí?*
- Nebo můžeš **Prozkoumat** napjatou situaci, když se střetneš s jiným gangem. *Co se tu skutečně děje? Chystají se na nás zaútočit?*
- Můžeš na večírku **Zmanipulovat** mocného lorda, aby ti prozradil své budoucí plány. *Co má v úmyslu udělat? Jak ho přesvědčit, že bych mohl být v tomto podniku dobrým partnerem?*
- Nebo můžeš **Zmanipulovat** jeho osobního strážce, aby se ti svěřil s nedávnými událostmi. *Kde byl v poslední době? S kým se scházel?*

Sběr informací

Polož otázku a proved' hod (akční nebo štěstí). GM ti upřímně odpoví, a to s mírou podrobnosti závislou na úrovni účinku.

- **Skvělé:** Získáš výjimečné podrobnosti. Informace jsou kompletní a následné otázky je mohou rozšířit do souvisejících oblastí nebo odhalit více, než jste doufali.
- **Standardní:** Dostaneš dobré detaily. Objasňující a doplňující otázky jsou možné.
- **Omezené:** Získáš neúplné nebo částečné informace. K získání všech odpovědí bude zapotřebí více informací.

Mince a skrýš

Mince

Mince představují abstraktní měřítko hotovosti a likvidních aktiv.

Těch několik málo drobných, které postavy používají v každodenním životě, nesledujeme. Pokud chce postava vynaložit peníze na dosažení malého cíle (podplatit vrátného), použijte **kvalitu životního stylu** postavy pro hod štěstí.

Peněžní hodnota

- **1 mince:** Plný měšec stříbrňáků. Týdenní mzda.
- **2 mince:** Dobrá zbraň. Týdenní příjem pro malý podnik. Krásné umělecké dílo. Sada luxusního oblečení.
- **4 mince:** Brašna plná stříbra. Měsíční mzda.
- **6 mincí:** Nádherný šperk. Těžký náklad stříbrňáků.
- **8 mincí:** Dobrý měsíční příjem pro malý podnik. Malý trezor plný mincí a cenností. Velmi vzácné luxusní zboží.
- **10 mincí:** Pozůstalost z významného majetku - vůz a kozy, kůň, listina o vlastnictví malé nemovitosti.

Více než 4 mince je množství, které byste neměli nechat jen tak někde povalovat. Přebytek musíte utratit nebo uložit do své **skrýše** (viz níže). Parta si také může v základu uložit ve svém úkrytu až 4 mince. Pokud si vylepšíte **trezor**, můžete své zásoby rozšířit na **8** a poté na **16** mincí. Každou minci nad limit musíte co nejdříve utratit (obvykle před další fází skórování) nebo rozdělit mezi členy party.

Jedna jednotka mincí ve stříbrňácích nebo jiné hromadné měně zabírá při přenášení jeden slot položku **nákladu**.

Použití mincí

- Utratíte 1 minci a získáte jednu **další aktivitu** během mezidobí.
- Utratíte 1 minci a zvýšíte výsledek hodu u **akce v mezidobí**.

- Utratíte minci a vyhnete se **zapletení** party.
- Vložíte mince do **skrýše** a zlepšíte životní styl postavy a okolnosti, až odejde do důchodu. Viz další strana.
- Utraíte mince a zlepšíte úroveň **party**.

Skrýš a odchod do důchodu

Když označíte poslední trauma své postavy a ta odejde do důchodu, množství mincí, které se jí podařilo schovat, určuje její osud. Sledovač zásob je na kartě postavy.

- **Stash 0-10: Chudák duše.** Skončíš ve stoce, zaplavený neřestí a bídou.
- **Stash 11-20: Nuzná.** Malá chatrč, kterou můžeš nazývat svou vlastní.
- **Skrýš 21-39: Skromná.** Jednoduchý dům nebo byt s malým komfortem. Můžete provozovat hostinec nebo malý podnik.
- **Skrýš 40: Fajn.** Dobře zařízený dům nebo byt s několika vymoženostmi. Můžete provozovat středně velký podnik.

Každý celý rádek skrýše (10 mincí) navíc označuje **úroveň kvality životního stylu postavy**, od nuly (život na ulici) po čtyři (luxus).

Cross chce strávit nějaký čas o samotě s potenciálním novým přítelem, ale nemůže ho vzít zpět do svého skrytého doupěte, kde žije. Tak co dělat? Ryan, Crossův hráč, říká, že si chce na večer pronajmout pěkný pokoj, a tak GM požádá o hod štěstí s použitím Crossova hodnocení životního stylu, aby zjistil, jakou kvalitu pokoje může si může Cross dovolit.

Odebrání mincí ze skrýše

Pokud chceš vytáhnout mince ze své skrýše, můžeš tak učinit za určitou cenu. Vaše postava prodá část svého majetku a investic, aby získala rychlou hotovost. **Za každé 2 odebrané mince ze skrýše získáte 1 minci v hotovosti.**

Hra frakcí

Úroveň

Každá významná frakce je hodnocena podle své **úrovně** - míry bohatství, vlivu a rozsahu. Na nejvyšší úrovni jsou frakce V. a VI. úrovně, skutečné mocnosti města. Vaše posádka začíná na úrovni 0.

Hodnocení úrovně použijete při házení kostkami, když získáte nějaký majetek, a také při jakémkoli hodu štěstí, pro který je hlavním znakem celková úroveň moci a vlivu vaší skupiny. Nejdůležitější je, že vaše úroveň určuje **úroveň kvality** vašich předmětů, stejně jako kvalitu a **rozsah členů gangů**, které vaše skupina zaměstnává - a tím i to, jak velkého nepřítele můžete zvládnout.

Velikost gangů podle úrovně

- **Úroveň 5** - Masivní gang (80 lidí)
- **Úroveň 4** - Obrovský gang (40 lidí)
- **Úroveň 3** - Velký gang (20 lidí)
- **Úroveň 2** - Střední gang (12 osob)
- **Úroveň 1** - Malý gang (3-6 osob)
- **Úroveň 0** - Jedna nebo dvě osoby.

Država

Na žebříčku frakcí je vedle čísel úrovní uvedeno písmeno označující **sílu državy** každé frakce. Država představuje, jak dobře si frakce dokáže udržet svou aktuální pozici na žebříčku. **W** označuje **slabou državu** (weak). **S** označuje **silnou državu** (strong). Vaše posádka začíná na **úrovni 0** a se **silnou** državou.

Zmenšení državy

Pokud víte, jak poškodit jinou frakci, můžete provést operaci, která sníží její državu. Pokud operace uspěje, cílová frakce ztratí 1 úroveň državy. Pokud je její država slabá a klesne, frakce ztratí 1 úroveň a zůstane slabá.

Pokud je frakce ve válce, ztrácí dočasně 1 državu.

O državu může přijít i vaše skupina, a to podle stejných pravidel jako výše. Pokud je vaše posádka na úrovni O a se slabou državou a vy z jakéhokoli důvodu ztratíte državu, váš úkryt se ocitá v ohrožení ze strany vašich nepřátel nebo frakce, která se snaží z vašeho neštěstí profitovat.

Rozvoj

Abyste mohli postoupit na vyšší úroveň a rozvíjet svou partu, potřebujete reputaci. **Reputace** je měřítkem vlivu a proslulosti. Když nasbíráte dostatek reputace, ostatní frakce vás berou vážněji a vy získáváte podporu potřebnou k rozvoji a růstu.

Když dokončíte fázi skórování, vaše parta získá **2 reputace**. Pokud byl cíl skórování vyšší úrovně než je úroveň vaší skupiny, získáváte **+1 reputace za každou vyšší úroveň**. Pokud je cíl skóre nižší úrovně, ztrácíte **-1 reputaci za každou nižší úroveň** (minimálně dostanete nula reputace).

K vyplnění ukazatele reputace na listu frakce potřebujete **12 reputace**. Když vyplníte ukazatel, proveďte jednu z následujících akcí:

- Pokud je vaše držení **slabé, stane se silným**. Resetujte svou **reputaci na nulu**.
- Pokud je vaše držení silné, můžete **zvýšit úroveň frakce** o jedna. To stojí počet **mincí** rovnající se vaší **nové úrovni x 8**. Dokud je váš ukazatel reputace plný, nezískáváte novou reputaci (maximum je 12). Jakmile zaplatíte a zvýšíte svou úroveň, **vynulujete reputaci** a **snížíte úroveň državy na slabou**.

Území

Dalším způsobem, jak přispět k rozvoji posádky, je **získání území**. Když se zmocníte území a budete ho držet, vytvoříte si stabilnější základ pro reputaci. Každý kousek území, který získáte, představuje abstraktní podporu pro posádku (často v důsledku strachu, který vzbudíte v občanech na tomto území).

Území je označeno na vašem reprezentačním trackeru (viz obrázek níže). Každý kousek území, který držíte, snižuje cenu rozvoje o jeden bod reputace. Pokud tedy máte 2 území, potřebujete k jejich rozvoji 10 reputace. Pokud máte 4 území, potřebujete k rozvoji 8 bodů reputace. Držet můžete maximálně 6 území. Když zaplatíte za rozvoj a resetujete svoji reputaci, ponecháte si značky všech území, které držíte.



- Pokud držíte 3 území, potřebujete k rozvoji pouze 9 reputace místo 12.
- Když se rozvinete, vymažete 9 značek reputace, ale ponecháte si 3 značky území. Označte území na pravé straně, abyste ukázali "strop", kolik reputace je potřeba.

Když získáte území, rozšíříte tím také **lovného území** své bandy.

Status frakce

Status vaší skupiny u jednotlivých frakcí udává, jak moc jste oblíbení nebo nenávidění. Status se hodnotí od **-3 do +3**, přičemž výchozí výchozí status je nula (neutrální). Svůj status u každé frakce sledujete na kartě frakce.

Při vytváření frakce si přiřadíte několik kladných a záporných hodnocení statusu, abyste zohlednili nedávnou historii. Hodnocení se pak v průběhu času mění na základě vašich akcí ve hře.

Úrovně statutu frakce

- **+3: Spojenectví.** Tato frakce vám pomůže, i když to není v jejím zájmu. Očekávají, že pro ně uděláte totéž.
- **+2: Přátelství.** Tato frakce vám pomůže, pokud jí to nezpůsobí vážné problémy. Očekávají, že vy uděláte totéž.

- **+1: Nápomoc.** Tato frakce vám pomůže, pokud jí to nezpůsobí žádné problémy nebo významné náklady. Totéž očekávají od vás.
- **0: Neutrální**
- **-1: Zasahující.** Tato frakce bude hledat příležitosti, jak vám způsobit potíže (nebo profitovat z vašeho neštěstí), pokud jim to nezpůsobí žádné problémy nebo významné náklady. Totéž očekávají od vás.
- **-2: Nepřítelství.** Tato frakce bude hledat příležitosti, jak vám ublížit, dokud jim to nezpůsobí vážné problémy. Totéž očekávají od vás a přijímají proti vám opatření.
- **-3: Válka.** Tato frakce se bude snažit vám ublížit, i když to nebude v jejím zájmu. Očekávají od vás totéž a přijímají proti vám preventivní opatření. Když jste ve válce s libovolným počtem frakcí, vaše posádka utrpí +1 heat z bodování, dočasně ztratí 1 državu a postavy dostanou pouze jednu akci mezidobí místo dvou. Válku můžete ukončit likvidací nepřítele nebo vyjednáváním vzájemné dohody o stanovení nového hodnocení stavu.

Pokud má vaše skupina při zahájení války slabé držení, dočasná ztráta držení vám způsobí ztrátu jednoho stupně. Po skončení války obnovte úroveň své skupiny na úroveň před válkou.

Změny statutu frakce

Když provedete operaci, získáte -1 nebo -2 status u frakcí, které jsou vašimi akcemi poškozeny. Můžete také získat +1 status u frakce, které vaše operace pomáhá. (Pokud svou operaci zcela zamlčíte, váš status se nezmění.) Váš status se také může změnit, pokud pro frakci uděláte laskavost nebo pokud odmítnete některý z jejich požadavků.

Nároky

Na každém listu frakce je mapa nároků, které lze zabavit. Mapa nároků zobrazuje výchozí plán cesty pro váš typ skupiny. Nároky by měly být obvykle zabírány v popořadí a to po cestách z centrálního čtverce, od základny skupiny.

Můžete se však pokusit zmocnit jakéhokoli nároku na mapě a ignorovat cesty (nebo dokonce vyhledat speciální nárok, který na mapě není), ale tyto operace budou

vždy obzvláště obtížné a jejich objevení a provedení bude vyžadovat mimořádné úsilí.

Získání nároku

Každý nárok je již ovládnán nějakou frakcí. Chcete-li jej získat pro sebe, musíte hod někomu jinému vzít. Chcete-li se zmocnit nároku, sdělte GM, který nárok na vaší mapě hodlá vaše posádka získat. GM uvede podrobnosti o nároku s polohou a popisem a řekne vám, která frakce daný nárok aktuálně ovládá. Nebo vám GM může nabídnout výběr z několika možností, jsou-li k dispozici.

Pokud se rozhodnete při obsazování nároku ignorovat cesty na mapě, GM vám může říci, že budete muset prozkoumat a shromáždit informace, abyste objevili nárok daného typu, než se jej pokusíte obsadit.

Operaci proveďte jako jakékoliv jiné **skóre**, a pokud uspějete, nároku se zmocníte vy a cílová frakce o nárok přijde.

Zabrání nároku je vážný útok na frakci, který obvykle vede k -2 statutu u cílové frakce a případně k +1 statutu u jeho nepřátel.

Jakmile se zmocníte nároku, požíváte uvedených výhod po celou dobu, kdy nárok držíte. Některé nároky se počítají jako **území**. Jiné poskytují posádce zvláštní výhody, například bonusové kostky za určitých okolností, dodatečné **mince** do pokladnice posádky nebo nové akční příležitosti.

Ztráta nároku

Nepřátelská frakce se může pokusit zmocnit nároku, který má vaše posádka v držení. V závislosti na situaci můžete bojovat na její obranu nebo s frakcí vyjednat dohodu. Pokud o nárok přijdete, ztratíte všechny výhody, které z něj plynou. Pokud přijdete o své útočiště, ztratíte výhody všech svých nároků, dokud se vám nepodaří své útočiště obnovit nebo založit nové. Chcete-li obnovit nebo založit nové ležení, splňte za tímto účelem bodové hodnocení.

Vývoj

Vývoj postav

Každý hráč sleduje zkušenostní body (**xp**), které jeho postava získává.

Během herního sezení získáš xp:

- Při **zoufalém akčním hodu**. Označ si 1 xp u atributu akce, na kterou jsi házel. Pokud se například účastníš zoufalé **Rvačky**, označíte si 1 xp u **Zdatnosti**. Když házíš ve **skupinové akci**, která je zoufalá, označíš si rovněž 1 xp.

Na konci sezení si prohlédni **spouštěče xp** na svém listu postavy. U každého z nich označ 1 xp, pokud se udál alespoň jednou, nebo 2 xp, pokud se během sezení udál častěji. Spouštěče xp jsou následující:

- **Spouštěč xp pro tvou herní kartu**. Například "Výzvy řeší násilím nebo nátlakem". Chceš-li "řešit výzvu", měla by se tvá postava pokusit překonat těžkou překážku nebo hrozbu. Nezáleží na tom, zda je akce úspěšná, nebo ne. V každém případě získáš 1 xp.
- **Vyjádril jsi své přesvědčení, pohnutky, odkaz nebo původ**. Přesvědčení a pohnutky tvé postavy si určuješ sám, od sezení k sezení. Neboj se o nich skupině říct, když si označuješ xp.
- **Potýkal jsi se s problémy, které plynou ze neřestí nebo traumat**. Poznamenej si xp za tuto položku, pokud tě tvá neřest svedla k nějakému špatnému činu nebo pokud ti traumatický stav způsobil potíže. Samotné oddávání se neřesti se nepočítá jako boj s ní (pokud to s ní nepřeháníš).

Na konci sezení si můžeš xp přidat do libovolné xp stopy (k jakémukoliv atributu na hráčské kartě, kde se sledují xp).

Jakmile zaplníš danou xp stopu, vymaž z ní všechny xp body a vyber si **pokrok**. Když si vybereš pokrok ze svého herního záznamu, můžeš si vybrat další **zvláštní schopnost**. Když si vybereš pokrok u atributu, můžeš si k jedné z akcí v rámci tohoto atributu přidat další akční bod.

Nadja hraje Ohaře. Na konci sezení si prohlédne své spouštěče xp a řekne skupině, kolik xp získala. Během sezení hodila dvě zoufalé akce **Lovu**, takže si u atributu **Důvtip** připsala 2 xp. Při jednání s gangem ze své domoviny mnohokrát **vyjádřila svůj původ**, za což si připíše 2 xp. Rovněž **projevila přesvědčení** své postavy, ale 2 xp jsou pro tuto kategorii maximum, takže víc nedostane. Nepotýkala se se svými neřestmi ani traumaty, takže tam žádné xp nemá. Na konci sezení to jsou 4 xp. Rozhodne se, že si je všechny zapíše u **Důvtipu**. Tím se stopa zaplní, takže si přidá nový akční bod u akce **Lov**.

Během mezidobí může xp získávat také **tréninkem**. Když trénujete, označte si xp v jednom z atributů nebo v herním plánu. Danou stopu xp lze trénovat pouze jednou za fázi mezidobí.

Vývoj skupiny

Na konci sezení si prohlédněte xp spouštěče skupiny a přidejte jí 1 xp za každou položku, která se během sezení objevila. Pokud se nějaká položka vyskytla vícekrát nebo významným způsobem, dejte za ni partě 2 xp. Xp spouštěče party jsou následující:

- **Specifický spouštěč xp pro vaši frakci.** Například u pašeráků je to "Provést pašeráckou operaci nebo získat nové klienty či zdroje kontrabandu". Pokud posádka úspěšně dokončila operaci z tohoto spouštěče, označte xp.
- **Potýkejte se s výzvami nad vaší současnou provní.** Pokud jste se zapletli frakcemi na vyšší úrovni nebo nebezpečnějšími protivníky, označte si za to xp.
- **Posilte pověst party nebo si vytvořte novou reputaci.** Zkontrolujte reputaci své posádky. Udělali jste něco pro její podporu? Pokud jste pro posádku vytvořili novou reputaci, také si označte xp.
- **Vyjádrete cíle, pohnutky, vnitřní konflikt nebo základní povahu skupiny.** Tento bod je velmi široký! Stalo se něco, co zvýraznilo specifické prvky, které dělají vaši posádku jedinečnou?

Když vyplníte sledovač pokroku posádky, vymažte značky a vezměte si novou **zvláštní schopnost** nebo označte **dvě políčka pro vylepšení skupiny**.

Například když skupina asasínů získá postup frakce, může si vzít novou speciální schopnost, jako například Predátoři. Nebo si mohou označit dvě vylepšení, jako je například **Rigging** a **Trénink odhodlání**.

Řekněte, jak jste tuto novou schopnost nebo vylepšení pro posádku získali.
Odkud se vzala? Jak se stává novou součástí posádky?

Zisky

Pokaždé, když se posádka vylepší, **každá postava získá zásoby rovnající se úrovni frakce +2**, které představují zisky generované skupinou během její činnosti.

Postavy

Charakter

Každá hráčská postava je obeznámena s nejrůznějšími loupežnickými kousky reprezentovanými akcemi ve hře. Všichni umí bojovat v boji na nože, slídit ve stínech, naladit se na podivnou energii, domlouvat se s kontaktními osobami a získávat informace a tak dále.

Samozřejmě nechybí ani specializace a dovednosti, tedy vlastnosti, díky kterým je tvá postava výjimečně schopná. Možná chceš získat schopnost vynutit si poslušnost duchů a usměrňovat svým tělem tajemnou energii, možná chceš manipulovat sítí podsvětí ve svůj prospěch a vidět nebezpečí dříve, než udeří, nebo prostě chceš být nejsmrtonosnějším bojovníkem s ostrím. V této kapitole se dozvíš, jak si vytvořit vlastního jedinečného mizeru a vybrat si schopnosti, které odpovídají tvému oblíbenému stylu hry.

Tvorba postavy

Herní karta

Herní karta je seznam všech specifických pravidel pro hraní určitého typu postavy ve hře Blades. Můžeš například vytvořit kartu s názvem **Voják** se zvláštními schopnostmi souvisejícími s bojem, nebo kartu nazvanou **Medik** se zvláštními schopnostmi souvisejícími s polní medicínou.

Když si vybereš herní kartu, vybíráš si **speciální schopnosti** (které dávají tvé postavě cesty, jak může různými způsoby porušovat pravidla) a **spouštěče xp** (které určují způsob získávání zkušeností pro vývoj postavy). Každá herní karta však v jádru představuje mizeru. Sekáč má zvláštní schopnosti související s bojem, ale to neznamená, že je "bojovníkem" hry. Dobře bojovat dokáže každý typ postavy. Považuj svoji herní kartu jako oblast, na kterou se zaměřuješ a které dáváš přednost, ne jako na jedinečnou sadu dovedností.

Proto jim říkáme herní karty a ne "třídy postav" nebo "archetypy". Vybíráš si sadu počátečních hodnocení akcí a zvláštních schopností, ke kterým má tvá postava přístup - ale neurčuje její podstatu nebo skutečnou povahu. Tvá postava bude v průběhu času růst a měnit se; to, kým se stane, je součástí zábavy ze hry.

Jakmile si vybereš svou herní kartu, postupuj podle níže uvedených kroků a dokonči svou postavu.

Zvol si svůj původ

Původ tvé postavy popisuje, odkud pochází její rodová linie. Jakmile si zvolíš původ, napiš do řádku výše nějaký detail o svém rodinném životě.

Vyber si minulost

Minulost tvé postavy popisuje, co dělala předtím, než se připojila k posádce. Vyber si původ a pak o něm napiš detail, který je pro tvou postavu specifický.

Přiřad' čtyři akční body

Tvůj hrací plán začíná se třemi již umístěnými akčními body. Máš možnost přidat další čtyři tečky (celkem jich tedy budeš mít sedm). Na začátku hry nesmí být žádné akční hodnocení více než dva body (pokud vám zvláštní schopnost neříká jinak). Své čtyři tečky rozděl takto:

- Jednu tečku dej do libovolné akce, která podle tebe odráží **původ** postavy.
- Jednu tečku dej do libovolné akce, která podle tebe odráží **minulost** postavy.
- Další dvě tečky přiřad'te kamkoli se ti zlíbí (nezapomeň, že maximální hodnocení jsou 2).

Vyber si zvláštní schopnost

Podívej se na zvláštní schopnosti pro svou herní knihu a jednu si vyber. Pokud se nemůžeš rozhodnout, kterou vybrat, zvol první na seznamu - je tam umístěna jako dobrá výchozí volba.

Speciální zbroj

Některé zvláštní schopnosti se odkazují na tvou **speciální zbroj**. Každý list postavy má tři políčka pro sledování používání zbroje (standardní, těžká a speciální). Pokud máš nějakou schopnost, která využívá speciální zbroj, zaškrtni její políčko, když některou z nich aktivuješ. Pokud nemáš žádnou zvláštní schopnost, která by využívala speciální brnění, pak políčko brnění nemůžeš vůbec použít.

Vyber blízkého přítele a soupeře

Každá herní kniha obsahuje seznam NPC, které tvá postava zná. Vyber si z tohoto seznamu jednu osobu, která má k tobě blízký vztah (dobrý přítel, milenec, rodinný příbuzný atd.). Vedle jejího jména označte trojúhelník směřující nahoru. Pak si vyber jinou NPC ze seznamu, která je tvým rivalem nebo nepřitelem. Vedle jejího jména nakresli trojúhelník směřující dolů.

Zvol si svou neřest

Každá postava je v zajetí nějaké neřesti, které se oddává, aby se vypořádala se stresem. Vyber si neřest ze seznamu a popiš ji na řádku nahoře s uvedením konkrétních údajů, jména a místa, kde se nachází tvůj **nositel neřesti**.

- **Víra:** Jsi oddán neviditelné síle, zapomenutému bohu, předkovi atd.
- **Gamblerství:** Toužíš po hazardních hrách, sázení na sportovní události apod.
- **Luxus:** Drahé nebo okázalé projevy bohatství.
- **Závazek:** Jsi oddaný rodině, nějaké věci, organizaci, charitě atd.
- **Potěšení:** Uspokojení z milenců, jídla, pití, drog, umění, divadla atd.
- **Otupělost:** Hledáš zapomnění ve formě drog, nadměrného pití, necháváš se mlátit v boxerských jamách atd.
- **Podivínství:** Experimentuješ s podivnými esencemi, stýkáš se s potulnými duchy, dodržuješ bizarní rituály nebo tabu atd.

Uved' své jméno, přezdívku a vzhled

Vyber si jméno pro svou postavu ze vzorového seznamu, nebo si vytvoř vlastní. Pokud tvá postava používá v podsvětí přezdívku nebo pseudonym, poznamenej si ho. Zapiš si několik sugestivních slov, která popisují vzhled tvé postavy (ukázky jsou uvedeny na další straně).

Zkontroluj své údaje

Podívej se na detaily na své kartě postavy, zejména na **spouštěče zkušeností** (například "Získej xp, když řešíš úkol pomocí znalostí nebo tajemné síly") a na **speciální předměty**, které má tvá postava k dispozici (například maska ducha Šeptej). Na začátku máš přístup ke všem předmětům na své kartě, takže si nedělej starosti s výběrem konkrétních věcí - o tom, co má tvoje postava u sebe rozhodneš později, až budeš plnit úkoly.

To je vše! Tvá postava je připravena ke hře. Na začátku prvního sezení ti GM položí několik otázek o tom, kdo jsi, jaké máš perspektivy nebo jaké události se ti staly v minulosti. Pokud neznáš odpovědi, nějaké si vymysli. Nebo se zeptej ostatních hráčů na jejich nápady.

Shrnutí tvorby postavy

1. **Vyber si herní kartu.** Herní karta představuje pověst tvé postavy, její zvláštní schopnosti a způsob jejího postupu.
2. **Vyber si původ postavy.** Svou volbu podrobně popiš s poznámkou o svém rodinném životě. *Například: Těžaři rudy, nyní váleční uprchlíci.*
3. **Vyber si historii.** Svou volbu upřesni podrobněji a uveď svou specifickou historii. *Například: Dělníci: Lovec, vzbouřenec.*
4. **Přiřad' čtyři akční body.** Při tvorbě postavy nesmí žádná akce začínat s hodnocením vyšším než 2. (Po vytvoření může hodnocení akcí stoupnout až na 3. Když odemkneš pro svou posádku vylepšení Mistrovství, můžeš akce vylepšit až na hodnocení 4.)

5. **Vyber si zvláštní schopnost.** Jsou v šedém sloupci uprostřed listu postavy. Pokud se nemůžeš rozhodnout, vyber si první schopnost ze seznamu. Je tam umístěna jako dobrá první možnost.
6. **Vyber si blízkého přítele a soupeře.** Označ toho, kdo je blízký přítel, dlouholetý spojenec, rodinný příbuzný nebo milenec (trojúhelník směřující nahoru). Označ toho, kdo je rivalem, nepřítelem, zhrzeným milencem, zrazeným partnerem atd. (trojúhelník směřující dolů).
7. **Zvolte si svou neřest.** Vyber si preferovaný typ neřesti, podrobně ji popiš a uveď jméno a místo nositele neřesti.
8. **Zapište si své jméno, přezdívku a vzhled.** Příklady jsou uvedeny na předchozí straně.

Výbava

Máte přístup ke všem předmětům na své kartě postavy. Pro každou operaci se rozhodněte, jakou bude mít vaše postava zátěž. Během operace můžete říci, že vaše postava má nějaký předmět po ruce, a to tak, že zaškrtnete políčko u předmětu, který chcete použít - až do počtu předmětů, který se rovná vámi zvolenému nákladu. Vaše výbava také určuje rychlost pohybu a nápadnost:

- **1-3 zátěž: Lehké.** Jste rychlejší, méně nápadní; splynete s občany.
- **4-5 zátěž: Normální.** Vypadáš jako mizera připravený na problémy.
- **6 zátěž: Těžký.** Jsi pomalejší. Vypadáš jako agent na misi.
- **7-9 zátěž: Přetížený.** Jsi příliš naložený a nemůžeš dělat nic jiného než se pohybovat velmi pomalu.

Některé speciální schopnosti (například schopnost **Mula** nebo **Zabijácké úvazy**) mohou zvýšit limit zátěže.

Některé předměty se do zátěže počítají jako dva předměty (mají dvě spojená pole). *Předměty psané kurzívou se do nákladu nepočítají.*

Nyní nemusíte vybírat konkrétní předměty. Projděte si své osobní věci a jejich standardní popisy.

Karta postavy

Krátký popis postavy

Zde uveďte středně dlouhý popis postavy. Uveďte, jakých činností se obvykle účastní.

Zde uveďte spouštěče XP pro postavy. Na konci sezení označte XP, pokud jste řešili úkol pomocí: Zde vložte krátký seznam metod nebo akcí. Příklady mohou zahrnovat: násilí, nátlak, znalosti, šarm, drzost, vypočítavost, podvod, ovlivňování, skrývání, únik, technickou dovednost, zmatek, stopování nebo okultní schopnosti.

Počáteční akce

●●○○ PRIMÁRNÍ AKCE
●○○○ SEKUNDÁRNÍ AKCE

Počáteční postavy

Pokud chceš mít při přiřazování svých čtyř bodů počátečních akcí a zvláštních schopností nějaké vodítko, použij jednu z těchto šablon.

(Šablony nedávají smysl, pozn. překladatele.)

Přátelé, soupeři

Zde najdete seznam pěti možných přátel nebo soupeřů a jejich popisy. Mezi ně patří například následující: špión, lovec odměn, boxer, chladnokrevný vrah, vyděrač, fyzik, vrah, strážce, lékárník, kněžka, šlechtic, městský úředník, důstojník, inspektor, žebrák, zámečnick, vůdce gangu, drogový dealer, majitel hostince, prostitutka, mukl, informátor, sluha, archivář nebo nadpřirozená bytost.

Otázky mohou zahrnovat, odkud přitele znáte, co pro vás udělal, co pro něj děláte a jaký máte vztah.

Skupina

Vytvoření skupiny

Výběr typu skupiny

Každá hra Blades by měla obsahovat typy skupin, které odpovídají jejímu prostředí a předpokladům. Mohou to být organizace, gangy, lodě, pevnosti atd. Dobré je mít tři až šest možností.

Typ skupiny určuje skóre, na které se zaměříte, a také výběr speciálních schopností, které tento druh akcí podporují. Typ skupiny nemá být omezující - skupina pašeráků se může občas věnovat vydírání nebo prodeji kontrabandu - ale hlavní činností daného typu skupiny je nejčastější způsob, jakým získává mince a xp pro postup.

Stejně jako herní karta postavy je i typ skupiny tím, jak jste v podsvětí známí. Zločinecké frakce a instituce si o vás myslí, že jste "zabijáci" nebo "sekta" apod. a podle toho s vámi budou jednat.

Vaše skupina začíná se 2 mincemi v pokladně (zbytky úspor PC). Jste na **úrovni 0**, máte **silnou pozici** a **reputaci 0**.

Vyberte si počáteční reputaci a úkryt

Vaše posádka právě vznikla a získala úkryt. Vzhledem k dané skupině postav a jejich předchozím dobrodružstvím, jakou **počáteční reputaci** byste měli mít mezi frakcemi podsvětí? Vyberte si jednu z níže uvedeného seznamu (nebo si vytvořte vlastní).

- Ambiciózní
- Brutální
- Troufalý
- Čestný
- Profesionální
- Důvtipný
- Nenápadný
- Zvláštní

Když posílíte reputaci své posádky, získáte xp, takže to berte jako další znamení, které vám napoví, jakou činnost chcete ve hře vykonávat. Budete bezohledně ambiciózní a zaměříte se na cíle vyšší úrovně? Pustíte se do odvážných skóre, která ostatní považují za příliš riskantní? Zajímají vás podivnosti a zvláštnosti?

Promluvte také o tom, kde si posádka udělá svůj **úkryt**. Začínáte na úrovni 0, takže to bude pravděpodobně velmi skromné nebo opuštěné místo.

Stanovte si svá loviště

Vaše posádka je úplně nová a jako své loviště jste si vybrali nějakou malou část čtvrti. Právě na tuto oblast se obvykle zaměřujete při svých skóre a dobře ji znáte. Vaše loviště se nemusí nacházet ve stejném okrese jako váš úkryt. Oblast je sice malá, jen tři nebo čtyři městské bloky - ale stále je to pro někoho neoprávněný zásah. Celé město je rozděleno mezi větší a silnější frakce. GM ti řekne, která frakce si nárokuje danou oblast, a ty se pak rozhodneš, jak s ní naložíš:

- Vyplatte je. Dejte jim 1 minci výměnou za to, že vám poskytnou prostor k práci.
- Zaplatte frakci 2 mince jako projev úcty a získejte u nich **+1 status**.
- Nechte si peníze a získejte u dané frakce **-1 status**.

Vaše loviště jsou užitečná pro určitý typ zločineckých operací. Každý typ posádky má seznam různých typů operací pro svá loviště. Například zabijáci mají jako možnosti nehodu, zmizení, vraždu nebo výkupné. Vyberte si jeden z těchto typů operací podle svých preferencí.

Když se připravujete provést na svém lovišti operaci vámi preferovaného typu, získáváte **+1 kostku** k jakýmkoli hodům na **shromažďování informací** a zdarma další **aktivitu mezidobí**, kterou můžete přispět k této operaci. To vám může pomoci objevit příležitost, získat prostředky, který byste mohli pro danou práci potřebovat, najít vhodného klienta apod.

Když rozšíříte **území**, zvětšíte také velikost a/nebo typ vašeho loveckého revíru. S pomocí GM podrobně popište novou oblast a/nebo metody.

Vyberte si zvláštní schopnost

Podívejte se na zvláštní schopnosti své skupiny a jednu si vyberte. Pokud se nemůžete rozhodnout, kterou vybrat, zvolte první na seznamu - je tam umístěna jako dobrá výchozí volba. Je důležité vybrat zvláštní schopnost, která všechny nadchne. Další zvláštní schopnosti můžete v budoucnu dostat získáváním xp.

Stejně jako výběr typu posádky, reputace, úkrytu a lovišť je výběr zvláštní schopnosti další možností, jak hru zaměřit na konkrétnější okruh možností. Je toho hodně, s čím se dá pracovat, a pomáhá to hru hned od začátku rozvíjet určitým směrem

Přiřad'te skupině vylepšení

Vylepšení je cenný zdroj, který skupině nějakým způsobem pomáhá, například loď nebo gang (viz kompletní popis dále). Každý typ skupiny má dvě předem vybraná vylepšení, která se pro danou skupinu hodí (například **Trénink zdatnosti** a **Gang lupičů skupiny Bravos**).

K nové skupině můžete přidat **další dvě vylepšení** (takže na začátku budete mít celkem čtyři vylepšení). Můžete si vybrat ze specifických vylepšení dostupných pro váš typ skupiny nebo z obecných vylepšení na kartě skupiny.

Když přiřadíte svá dvě vylepšení, GM vám řekne o dvou frakcích, které jsou vaší volbou ovlivněny:

- Jedna frakce vám pomohla získat vylepšení. Mají vás rádi a vy u nich získáváte **+1 status**. Můžete se rozhodnout, že utratíte 1 minci, abyste jim oplatili jejich laskavost, a místo toho si u nich bude mít **+2 status**.
- Jedna frakce byla podvedena, když jste získali vylepšení. Nemají vás rádi a vy u nich máte získáte **-2 status**. Podle své volby utratíš 1 minci, abys je obměkčil, a místo toho si u nich vezmeš **-1 status**.

V budoucnu budete moci získat další vylepšení díky získávání xp.

Vyberte oblíbený kontakt

Podívejte se na seznam potenciálních kontaktů na kartě skupiny. Vyberte si jeden kontakt, který je blízkým přítelem, dlouholetým spojencem nebo partnerem ve zločinu. GM vám řekne o dvou frakcích, které jsou vaší volbou ovlivněny:

- Jedna z frakcí je s tímto kontaktem také spřátelená a vy u ní získáte **status +1**.
- Jedna frakce je s tímto kontaktem nepřátelská a vy u ní získáte **status -1**.
- Podle vaší volby jsou tyto frakce s tímto kontaktem ještě více spojené, a tak si u nich zapíšete **status +2 a -2**.

Příklady vylepšení skupiny

- **Dům na lodi:** Máte loď, přístaviště na vodní cestě a malou boudu na uskladnění lodních potřeb. Druhé vylepšení vylepší loď o brnění a větší kapacitu nákladu.
- **Dům pro vozatajstvo:** Máte kočár, tažná zvířata k jeho tažení a stáj. Druhé vylepšení vylepší kočár o brnění a větší a rychlejší oře.
- **Družina/Expert:** Družina je banda nebo jedna odborná NPC, která pracuje pro vaši skupinu. Všechny podrobnosti o družinách najdete níže.
- **Skryté doupě:** Váš úkryt má tajnou polohu a je zamaskován tak, aby nebyl vidět. Pokud je vaše doupě objeveno, použijte dvě aktivity mezidobí a zaplatte počet mincí rovnající se vaší úrovni, abyste ho přemístili a znovu ukryli.
- **Mistrovství:** Vaše skupina má přístup k výcviku na mistrovské úrovni. Můžete zvýšit hodnocení akcí svých postav na 4 (dokud toto vylepšení neodemknete, je hodnocení akcí postav omezeno na 3). Odemknutí tohoto vylepšení stojí čtyři políčka.
- **Kvalita:** Každé vylepšení zlepšuje hodnocení kvality všech předmětů daného typu nad rámec kvality dané úrovně skupiny a úrovně kvality předmětů. Můžete zvýšit kvalitu dokumentů, výstroje (zahrnuje lupičskou výstroj a horolezeckou výstroj), kouzelnického náčiní, zásob podlouníků, nářadí (zahrnuje demoliční náčiní a kutilské náčiní) a zbraní. Pokud tedy

máte úroveň 0, kvalitní šperháky (+1) a vylepšení kvality vybavení (+1), můžete se rovnocenně poprat se zámkem II. úrovně kvality.

- **Ubytování:** Vaše sídlo počítá s obytnou částí pro členy skupiny. Bez tohoto vylepšení spí každá postava jinde a je při tom zranitelná.
- **Zabezpečený úkryt:** Váš úkryt je vybaven zámkem, alarmy a pastmi, které znemožňují vstup vetřelcům. Druhé vylepšení zlepšuje obranu o magická opatření, která působí proti duchům. Pokud budou tato opatření někdy podrobena zkoušce, můžeš si hodit na úroveň své posádky, abys zjistil, jak dobře zmaří útočníka.
- **Výcvik:** Máte-li vylepšení Výcvik, získáte 2 xp (místo 1), když během prostojů trénujete danou oblast xp (Důvtip, Zdatnost, Odhodlání nebo xp z herní karty). Toto vylepšení vám v podstatě pomůže rychleji se rozvíjet. Viz Pokrok. Pokud máte trénink důvtipu, při tréninku důvtipu během mezidobí si u důvtipu poznamenate 2 xp (namísto jednoho). Pokud máš Trénink herní karty, při tréninku si poznačíš 2 xp do stopy xp herní karty.
- **Trezor:** Vaše doupě má bezpečný trezor, který zvyšuje kapacitu pro uložení mincí na 8. Druhé vylepšení zvýší vaši kapacitu na 16. Oddělenou část trezoru lze použít jako zadržovací celou.
- **Dílna:** Váš úkryt má dílnu vybavenou nástroji pro kutily a alchymii, a také malou knihovnu s knihami, dokumenty a mapami. S těmito prostředky můžete realizovat dlouhodobé projekty, aniž byste museli opustit úkryt.

Společník

Společníkem může být **gang** nebo **expert**, kteří pracují pro vaši skupinu.

Chcete-li společníka naverbovat, zaplatte dvě vylepšení a vytvořte ji podle níže uvedeného postupu.

Tvorba gangu

Vyberte si **typ gangu** z níže uvedeného seznamu:

- **Adepti:** Učenci, kutilové, okultisté a chemici.
- **Havrani:** Podvodníci, špióni a obchodníci.
- **Tuláci:** Námořníci, závozníci a sběrači z pustin.
- **Plíživci:** Zvědové, infiltrátoři a zloději.

- **Grázlové:** Vrazi, rváči a výtržníci.

Gang má **velikost** a **kvalitu** odpovídající aktuální úrovni skupiny. Velikost a kvalita se zvyšuje při postupu skupiny na vyšší úroveň.

Pokud je vaše skupina na úrovni 0, má váš gang kvalitu 0 a velikost 0 (1 nebo 2 lidé). Pokud je vaše posádka na úrovni II, má gang kvalitu 2 a rozsah 2 (12 lidí).

Některá vylepšení skupiny přidají partě vlastnost "Elitní", která jí při hodu na daný typ přidá +1 kostku. *Pokud tedy máte úroveň I a máte bandu elitních hrdlořezů (+1 kostka), budou při pokusu o zabití cíle házet 2 kostkami.*

Tvorba experta

Zapiš si **typ** experta (jeho specifickou oblast odbornosti). Může to být *lékař, vyšetřovatel, okultista, vrah, špión* atd.

Expert má **kvalitu** rovnou vaší aktuální úrovni posádky +1. Jejich velikost je vždy nula (1 osoba). Kvalita vašich expertů se zvyšuje, když vaše posádka postoupí na vyšší úroveň.

Výhody a nedostatky

Když si vytvoříte společníka, dejte mu jednu nebo dvě výhody a stejný počet nevýhod.

Výhody

- **Obávaný:** Společník je děsivý svým vzhledem i pověstí.
- **Nezávislý:** Na společníka se lze spolehnout, že se bude správně rozhodovat a jednat z vlastní iniciativy, pokud nedostane přímé rozkazy.
- **Loajální:** Společníka nelze podplatit ani poštvat proti vám.
- **Vytrvalý:** Společník se nenechá odradit od úkolu.

Nevýhody

- **Zásadový:** Společník má etické zásady nebo hodnoty, které nezradí.
- **Násilný:** Společník je nadměrně násilný a krutý.

- **Nespolehlivý:** Společník není vždy k dispozici kvůli jiným povinnostem, otupělosti ze svých neřestí apod.
- **Divoký:** Společník je opilý, zhýralý a hlučný.

Úprava společníka

Gangu nebo expertovi můžeš přidat **dodatečný typ** tím, že utratíš dvě vylepšení skupiny. Když společníci provádí akce, na které se vztahují její typy, používá plný počet svých stupňů kvality. V opačném případě je její kvalita nulová. Jeden společník může mít až dva typy.

Použití společníků

Když vyšlete společníka k dosažení cíle, hodte jeho kvalitou, abyste zjistili, jak se mu daří. Nebo může na akci dohlížet hráčská postava, která skupinu vede. Pokud společníkům přímo rozkazuješ, hod' na **Velení**. Pokud se akce účastníš spolu se společníkem, hod' si příslušnou akcí. Kvalita případných soupeřů ve srovnání s kvalitou společníků ovlivňuje pozici a účinek akce.

Parta hráčských postav Hawkers chce vyhnat konkurenční gang z uličky, kde prodávají drogy. Pošlou své společníky, bandu Grázlů, aby šli vetřelce vykopnout. GM vezme 2 kostky za kvalitu Grázlů a hodí 3. O hodinu později se Grázlové vrátí, zbití a zkrvavení. Jeden z nich se tváří jako ovce: "Ti chlapi jsou drsní, šéfe." (GM udělí společníkům zranění a cíl akce je zmařen.)

*Druhý den vede šéfka party skupinovou akci, přičemž vedle 2 kostek za Grázly hodí i své 3 kostky za **Rvačku**. Tentokrát šéfce padne 6 a vymlátí z druhého gangu duši a pošle je (alespoň prozatím) do háje.*

Poškození a léčení společníků

Společníci trpí zraněním podobně jako postavy. Společník může utrpět čtyři úrovně zranění:

- **Oslabený.** Společník má snížený účinek.
- **Zhoršený.** Společník působí se sníženou kvalitou (-1 kostka).
- **Poškozený.** Společník nemůže nic dělat, dokud se nezotaví.

- **Mrtvý.** Společník je zničen.

Všichni společníci se uzdraví během mezdobí. Pokud jsou okolnosti příznivé pro zotavení, každý společník si odstraní jednu úroveň poškození (nebo dvě, pokud postava stráví v mezdobí čas tím, že jim pomůže se zotavit).

Pokud je společník zničený, může být nahrazen. Na jeho obnovu vynaložte mince rovnající se úrovni vaší skupiny +2 a navíc dvě aktivity mezdobí na nábor nových členů bandy nebo najmutí nového experta.

Shrnutí tvorby skupiny

1. **Vyberte si typ skupiny.** Typ skupiny určuje její účel, její zvláštní schopnosti a způsob postupu. Začínáte na úrovni 0, se silným držením a 0 reputací. Začínáte s 2 mincemi.
2. **Vyberte si počáteční reputaci a úkryt.** Zvolte si, jak vás ostatní frakce podsvětí vidí: *Ambiciózní - Brutální - Troufalý - Čestný - Profesionální - Důvtipný - Nenápadný - Zvláštní*. Podívejte se na mapu a vyberte si čtvrt', do které umístíte svůj úkryt. Popište úkryt.
3. **Založte si své loviště.** Podívejte se na mapu a vyberte si oblast, do které umístíte své loviště. Rozhodněte, jak se vypořádat s frakcí, která si tuto oblast nárokuje.
 - Zaplatte jim 1 minci.
 - Zaplatte jim 2 mince. Získejte **+1 status**.
 - Neplatte nic. Získejte **-1 status**.
4. **Vyberte si zvláštní schopnost.** Jsou v šedém sloupci uprostřed listu skupiny. Pokud se nemůžete rozhodnout, vyberte první schopnost na seznamu. Je tam umístěna jako první dobrá volba.
5. **Přiřadte skupině vylepšení.** Vaše skupina má předem vybraná dvě vylepšení. Vyberte si další dvě. Pokud má vaše skupina společníka, postupujte podle postupu pro jeho vytvoření. Zaznamenejte změny statutu frakce způsobené vašimi vylepšeními:

- Jedna frakce vám pomohla získat vylepšení. Vezměte si u nich **status +1**. Nebo místo toho utratíte 1 minci za **status +2**.
 - Jedna frakce byla poškozena, když jste získali vylepšení. Vezměte si u nich **status -2**. Nebo utratte 1 minci za **status -1**.
6. **Vyberte si oblíbený kontakt.** Označte toho, kdo je vaším blízkým přítelem, dlouholetým spojencem nebo partnerem ve zločinu. Zaznamenejte změny stavu frakce související s vaším kontaktem:
- Jedna frakce je s vaším kontaktem přátelská. Napište si u ní **status +1**.
 - Jedna frakce je s vaším kontaktem nepřátelská. Napište si u ní **status -1**.
 - Podle své volby zvýšte intenzitu vztahů frakcí s vaším kontaktem a místo toho si vezměte **status +2 a -2**.

Hrací karta skupiny

Krátký popis skupiny

Jste profesionální vrazi - smrt je Váš job.

Přidejte spouštěč xp. Když hrajete za tuto skupinu, získáváte xp, když provedete úspěšnou operaci několika specifických typů. Mezi příklady patří: vražda, výkupné, vynucování boje, sabotáž, dodávka nebo prodej produktů, špionáž, krádež, získání nového kontrabandu nebo zdrojů.

Přidáním otázek si můžete skupinu personalizovat. Čím se skupina odlišuje od jiných podobných?

Počáteční vylepšení

- První vylepšení
- Druhé vylepšení

Zvýhodněné operace

Seznam typů operací, které může posádka provádět. Některé možnosti jsou: vražda, výkupné, vydírání, sabotáž, získání, zasvěcení, obětování, prodej, zásobování, demonstrace síly, socializace, vloupačka, špionáž, loupež, pašování zbraní, pašování kontrabandu nebo pašování cestujících.

Kontakty

Seznam pěti možných kontaktů skupiny spolu s popisem každého z nich. Možnosti jsou například: šéf gangu, zprostředkovatel obchodu, šlechtic, lovec odměn, obchodník, kovář, felčar, šéf okrsku, majitel hostince, akademik, okultista, soudce, diletant, průzkumník, sběratel, obchodník se zbraněmi, drogový dealer, anarchista nebo přístavní dělník.

Otázky mohou zahrnovat, odkud přitele znáte, co pro vás udělal, co pro něj děláte vy a jaký máte vztah.

Vylepšení skupiny

Seznam pěti vylepšení specifických pro skupinu. Několik příkladů:

- **Upevnění výstroje:** Získáte 2 bezplatné nálože ve dvou kategoriích vybavení (zbraně, náčiní, zásoby, výstroj, dokumenty a nástroje).
- **Vězeňské kontakty:** Vaše úroveň ve vězení je efektivně o +1 vyšší. To se počítá pro jakýkoli prvek související s úrovní ve vězení, včetně hodů na uvěznění.
- **Elitní společník** (uvedte typ): Všichni vaši společníci s uvedeným typem získávají +1 kostku k hodům na kvalitu souvisejících akcí.
- **Zocelení:** Každá postava získá +1 políčko traumatu. Zocelení stojí 3 vylepšení, nikoli pouze jedno. Chcete-li, může tím vrátit do hry postavy se 4 traumaty.
- **Vyrovnaný:** Každá postava získá +1 políčko stresu. Tato výhoda stojí 3 vylepšení, ne jen jedno.
- **Mapy a klíče k podzemí:** Snadno procházíte podzemními kanály, tunely a sklepeními města.

- **Kamufláž:** Vaše vozidla jsou v klidu dokonale skrytá. Splynou s prostředím jako jeho součást nebo jako nezajímavé civilní vozidlo (podle vaší volby).

Vytvořte pro skupinu mapu nároků.

Ukázkové nároky:

- **Území:** K postupu na vyšší úroveň potřebujete o jeden bod reputace méně (max. 6).
- **Městské záznamy:** Získáte +1 kostku k hodů zapojení do tajných plánů. Můžeš použít plány a další dokumenty k určení vhodného postupu při infiltraci.
- **Krycí identita:** Získáváš +1 kostku k hodů zapojení pro klamavé a společenské plány. Krycí identity pomáhají zmást protivníky.
- **Krycí operace:** Získáváš -2 heat za skóre. Krytí legální operací pomáhá odvést část pozornosti orgánů činných v trestním řízení.
- **Vyslanec:** Získáváš +2 mince k odměně za skóre, které se týká vysoce postavených klientů. Tato dobře napojená známost pomůže zařídit lepší výplatu od bohatých klientů.
- **Fixer:** Získáte +2 mince za skóre, které se týká klientů nižší třídy. Tento uznávaný agent vám pomůže zajistit lepší výplatu od chudších klientů.
- **Ošetřovna:** Získáš +1 kostku k hodům na léčení. Ošetřovna má také lůžka pro dlouhodobou rekonvalescenci.
- **Informátoři:** Získáváš +1 kostku ke shromažďování informací ke skóre. Tvé oči a uši v ulicích jsou stále na pozoru a hledají nové cíle.
- **Ochranářská síť:** Kdykoli během mezidobí hod' kostkou rovnou úrovni skupiny. Získáš mince rovnající se nejvyššímu výsledku minus tvůj heat. Někteří místní obyvatelé se vás bojí a rádi za "ochranu" zaplatí.
- **Výcvikové místnosti:** Tví společníci určitého typu získávají +1 velikost. Extra výcvik jim umožňuje bojovat jako větší banda.
- **Doupě neřesti:** Kdykoli během mezidobí hod' kostkami rovnajícími se úrovni skupiny. Dostanete mince rovnající se nejvyššímu výsledku, od kterého odečtete svůj heat.
- **Trofeje:** Dostanete +1 reputaci za skóre. Pověst o tvé hrůzné "sbírce" se roznese a tvá troufalost zvýší tvou reputaci v podsvětí.

- **Bojové jámy:** Během mezidobí hod kostkami rovnajícími se tvé úrovni. Získáš mince rovnající se nejvyššímu výsledku, od kterého odečteš svůj heat. Místní obyvatelé rádi sází své těžce vydělané mince na krvavé sporty, které pořádáte.
- **Pouliční plot:** Za výsledky, které se týkají cílů nižší třídy, získáte +2 mince k výplatě. Znalec dokáže najít poklad i odpadky, které uloupíte svým chudším obětem.
- **Terorizovaní občané:** Za výsledky skóre, které zahrnují boj nebo vydírání, získáš +2 mince k výplatě. Vyděšení místní obyvatelé ti nabídnou daň, kdykoli se na ně vrhneš. Nechtějí být další na řadě.
- **Skladiště:** Získáváš +1 kostku k hodům na získání majetku. Máš prostor pro uložení nejrůznější kořisti, která ti po bitvách zbude. Může být užitečný sám o sobě nebo pro výměnný obchod, když ho potřebuješ.
- **Starobylý oltář:** Získáváš +1 kostku k hodům na získání okultních plánů. Jeho požehnání je s tebou.
- **Prastará věž:** Získáváš +1 kostku k hodům na spolčování s tajemnými entitami na daném místě.
- **Obětní dar:** Získáváš +2 mince k výplatě za skóre, které zahrnuje okultní operace. Vyděšení místní obyvatelé ti nabízejí dar, když provádíš své temné praktiky. Nechtějí být další na řadě.
- **Místní úplatek:** Získáváš +2 mince ve výplatě za skóre, která zahrnují demonstraci síly nebo společenské akce. Několik městských úředníků se podělí o úplatky s těmi, kteří prokáží, že jsou hráči na scéně.
- **Hlídači:** Získáváš +1 kostku k Lovu nebo Průzkumu na svém území.
- **Luxusní podnik:** +1 kostka k hodům na Domluvu a Manipulaci na místě. Na klientelu zapůsobí hedvábí, obrazy a křišťál.
- **Skrýš přebytků:** Za skóre, které se týká prodeje nebo dodávek zboží, získáš +2 mince. Máš nadbytek zboží, které ti čas od času naplní kapsy.
- **Tajný únik:** Získáváš +2 mince za skóre, které se týká špionáže nebo sabotáže. Perfektní skryté místo směny stojí náročným zákazníkům za mince navíc.
- **Výslechová místnost:** Získáte +1 kostku k Velení a Manipulaci na místě. Kruté, ale účinné.

- **Věrný plot:** Za skóre, které zahrnuje vloupání nebo loupež, získáte bonus +2 mince. K přesunu ukradeného zboží je zapotřebí zkušené oko a dobré kontakty.
- **Tajné cestičky:** Získáváš +1 kostku k hodů zapojení do tajných plánů a map. Můžeš mít přístup k dávno zapomenutým podzemním kanálům, střešním chodbám nebo jiné cestě, kterou si vybereš.

Zvláštní schopnosti skupiny

Vytvořte sedm zvláštních schopností pro svou posádku. Zde je několik příkladů.

Smrtící

Každý počítač si může přidat +1 akční hodnocení k Lovu, Slídění nebo Rvačce (až do maximálního hodnocení 3).

Každý hráč si může vybrat akci, kterou preferuje (nemusíte si všichni vybrat stejnou). Pokud si tuto schopnost vezmete při počátečním vytváření postavy a posádky, můžete překročit běžný počáteční limit pro hodnocení akcí.

Smrtící závoj

Díky tvrdě nabytým zkušenostem nebo okultnímu rituálu si nepřipisujete extra heat, když se při skóre tak trochu víc zabíjíte.

Žádné stopy

Když udržíte operaci v tajnosti nebo se postaráte o to, aby vypadala jako nehoda, získáte místo nuly polovinu hodnoty reputace cíle (zaokrouhluje nahoru). Když skončíte mezidobí s nulovým heat, vezměte si +1 reputace.

Existuje mnoho klientů, kteří si cení tichých operací. Tato schopnost vás odmění za to, že si zachováte nenápadnost.

Patron

Když postoupíte na vyšší **úroveň**, stojí vás to polovinu mincí, než by vás to stálo normálně.

| Kdo je váš patron? Proč vám pomáhá?

Dravci

Když ke spáchání vraždy použiješ plán založený na lsti nebo podvodu, přičti si +1 kostku k hodům zapojení.

| Tato schopnost platí, pokud je cílem vražda. Nevztahuje se na jiné skryté nebo podvodné operace, o které se pokoušíš a které náhodou zahrnují vraždu.

Ďáblové

Strach je stejně dobrý jako respekt. Každou úroveň hledanosti si můžeš započítat, jako by to bylo jedno území.

| Maximální hledaná úroveň je 4. Bez ohledu na to, kolik území máš (z této schopnosti nebo jinak), je minimální cena k postupu na vyšší úroveň vždy 6 bodů reputace.

Vykován v ohni

Každá postava je zocelena krutými zkušenostmi. Získáváš +1 kostku k hodům odolnosti.

| Tato schopnost se vztahuje na hráčské postavy ve skupině. Nedává odolnost vašim společníkům.

Váleční psi

Když jste ve válce (-3 status frakce), vaše skupina netrpí postihem -1 k državě a postavy stále dostávají dvě aktivity v mezidobí místo jedné.

Pomazaný

Získáváte +1 kostku k hodům odolnosti proti nadpřirozeným hrozbám. Při nadpřirozeném poškození získáváte +1 kostku k hodům na léčení.

Souznění

Někdy jsou přátelé stejně dobří jako území. Až tři frakce, u kterých máš status +3, můžeš počítat, jako by to bylo tvé území.

Pokud se status skupiny změní, o území přijdeš, dokud se opět nedostane na +3. Bez ohledu na to, kolik území držíte (z této schopnosti nebo jinak), je minimální cena k postupu na vyšší úroveň vždy 6 bodů reputace.

Vysoká společnost

Záleží na tom, koho znáte. Sniž heat o 1 bod během mezdobí a získej +1 kostku na shromažďování informací o městské elitě.

Krasy ze smečky

Tvé doupě je změt ukradených předmětů. Při hoďu na získání předmětu si vezmi +1 kostku.

Tato schopnost může znamenat, že v hromadě věcí skutečně máš předmět, který potřebuješ, nebo to může znamenat, že máš další předměty, se kterými můžeš obchodovat.

Druhý příběh

Když provedeš tajnou infiltraci, přidej si +1 kostku k hoďu zapojení.

Synchronizace

Když provádíš skupinovou akci, můžeš si započítat více šestek z různých hoďů jako kritický úspěch.

Například Lyrik vede skupinovou akci Naladění na pole duchů, aby překonal magické hlídání na tajemných zamčených dveřích. Emily, hráčka Lyrik, hoďí a získá 6, stejně jako Matt! Protože se skupina synchronizovala, jejich dvě samostatné šestky se počítají jako kritický úspěch v hoďu.

Všechny ruce

Během mezidobí může jeden z vašich společníků provést akci v mezidobí, kterým pro skupinu zajistí nějaký majetek, sníží heat nebo zapracuje na dlouhodobém projektu.

Pouze procházím

Během mezidobí si vezměte -1 heat. Pokud je váš heat 4 nebo méně, získáváte +1 kostku na oklamání lidí, když se vydáváte za obyčejné občany.

Skóre

Nájemné vraždy, brutální vydírání, temné rituály, nezákonné obchody, pašeráctví, zlodějny ve stínu - jediné šance, které zbývají těm, kdo byli odsunuti na okraj a odmítli privilegia zkorumpované a hrabivé elity.

Ve hře *Blades in the Dark* hrajeme, abychom zjistili, zda může začínající skupina postav prosperovat v podsvětí - a tato prosperita závisí na jejich zločinném úsilí, kterému říkáme **skóre**.

Skóre je jednotlivá operace s konkrétním cílem: *přepadení lordova sídla, vražda diplomata, propašování podivného artefaktu do města atd.* Obvykle skóre spadá do jedné ze tří kategorií:

- **Nelegální činnost**, kterou určuje typ vaší posádky. Vražda, vloupání, nelegální obchod s neřestmi atd.
- **Zabrání nároku**, který si vyberete na mapě nároků vaší skupiny. Nároky pomáhají vaší skupině růst a rozvíjet se.
- **Speciální úkol** nebo cíl určený hráči (například získání vzácného artefaktu, který posílí jeden z rituálů Šepotu).

Úkol může být dlouhý a náročný nebo krátký a příjemný. Může jít o spoustu hodů a problémů, nebo jen o několik málo akcí k jeho vyřešení. Hrajte a zjistěte, co se stane! Skóre nemusí pokaždé vyplnit právě jedno sezení. Nechte ho plynout, ať je jakkoli dlouhé.

Postavy založí nové skóre tím, že si vyberou cíl (například z nároků nebo ze seznamu frakcí), osloví potenciálního klienta a požádají ho o práci, nebo je naopak kontaktuje nehráčská postava, která potřebuje najmout skupinu na nějakou práci.

Skóre se skládá z několika klíčových prvků, které jsou podrobně popsány v této kapitole: **plánování a zapojení, záblesky a týmová práce**.

Plánování a zapojení

Vaše skupina stráví čas plánováním každého skóre. Shlukují se kolem blikající lucerny ve svém úkrytu, prohlížejí si načmárané mapy, šeptají si plány a záměry, dohadují se o nejlepším postupu, naříkají nad nebezpečím, které je čeká, a touží po hromádkách mincí.

Ale vy, hráči, se nemusíte zabývat hloubkovým plánováním. O to se postarají postavy mimo obrazovku. Jediné, co musíte udělat, je vybrat, jaký **typ plánu** už postavy vytvořily. Není třeba se zabývat všemi detaily a snažit se dopředu pokrýt všechny eventuality, protože **hod zapojení** (podrobněji popsany níže) nakonec určí, do jak velkých problémů se dostanete, když se plán uvede do pohybu. Žádný plán není nikdy dokonalý. Nemůžete počítat se vším. Tento systém předpokládá, že v každé operaci se vždy vyskytnou nějaké neznámé faktory a potíže, větší či menší; jen z nich prostě musíte vytěžit maximum.

Existuje šest různých plánů, z nichž každý má jeden chybějící **detail**, který musíte zajistit (viz seznam níže). Chcete-li "naplánovat operaci", jednoduše vyberte plán a zadejte detail. Poté GM přejde **rovnou k akci** a bude odkrývat první okamžiky operace.

- **Útok** - Proveďte násilí na cíli. Detail: Místo útoku.
- **Podvod** - Nalákat, obelstít nebo zmanipulovat. Detail: Způsob podvodu.
- **Infiltrace** - Nepozorovaně proniknout na cizí pozemek. Detail: Místo infiltrace.
- **Okultismus** - Zapojení nadpřirozené síly. Detail: Tajemná metoda.
- **Sociální** - Vyjednávat, smlouvat nebo přesvědčovat. Detail: Společenské spojení.
- **Přeprava** - Přepravovat náklad nebo lidi přes nebezpečí. Detail: Převážní cesta a prostředky.

Detail plánu

Při výběru plánu uvedete **chybějící detail**, jako je místo útoku, sociální spojení atd. Pokud detail neznáte, můžete nějakým způsobem **shromáždit informace**, abyste ho zjistili.

Naložení věcmi

Po sestavení plánu a detailu si každý hráč vybere **naložení** své postavy. To udává, kolik věcí si na operaci nese. Nemusí si vybírat jednotlivé předměty - stačí, když si zvolí maximální množství nákladu, ke kterému bude mít během operace přístup.

Hod na zapojení

Jakmile hráči zvolí plán a uvedou jeho podrobnosti, GM přejde k akci - popíše scénu, jak posádka zahajuje operaci a naráží na první překážku. Jak se však tato překážka stanoví? Způsob, jakým GM popíše výchozí situaci, může mít velký vliv na to, jak jednoduchá nebo problematická operace bude. Místo očekávání, že to GM pokaždé správně "trefí", používáme místo toho hod kostkou - **hod zapojení**.

Hod zapojení je **hodem štěstí**, který začíná **1 kostkou pro štěstí**. Upravte fond kostek o případné významné výhody nebo nevýhody, které se na něj vztahují.

Hlavní výhody / nevýhody

Je tato operace obzvláště odvážná nebo troufalá? Vezměte si **+1 kostku**. Je tato operace příliš složitá nebo závislá na mnoha faktorech? Vezměte si **-1 kostku**.

Odhalují **detaily plánu** zranitelnost cíle nebo ho zasahují tam, kde je nejslabší? Vezměte si **+1 kostku**. Je cíl proti tomuto postupu nejsilnější, nebo má zvláštní obranu či speciální přípravu? Vezměte si **-1 kostku**.

Může některý z tvých **přátel nebo kontaktů** poskytnout pomoc nebo náhled na tuto operaci? Vezměte si **+1 kostku**. Zasahují do operace nějakí **nepřátelé nebo soupeři**? Vezměte si **-1 kostku**.

Existují ještě nějaké **další prvky**, které chcete zvážit? Možná ti cíl nižší úrovně dá +1 kostku. Možná ti cíl vyšší úrovně dá -1 kostku. Možná v oblasti panuje situace, která činí operaci více či méně ošemetnou.

Hod zapojení předpokládá, že se postavy k cíli přibližují tak inteligentně, jak jen mohou vzhledem k plánu a podrobnostem, které poskytly, takže nemusíme hrát nejisté sondovací manévry, zvláštní opatření nebo jiné zdlouhavé ne-akce. To vše pokryje hod zapojení. Postavy už jsou v akci, čelí první překážce - na střeše vypáčily zámek na okně; vyrazily dveře doupěte konkurenčního gangu; podnikly manévry, aby mohly promluvit s lordem na maškarním večírku atd.

Neprovádějte hod zapojení, abyste teprve poté popisovali, jak postavy přistupují k cíli. Strihněte záběr přímo na akci, která je výsledkem tohoto počátečního přiblížení - na první vážnou překážku v jejich cestě.

Hod zapojení

- 1 kostka za čiré štěstí
- +1 kostka za každou významnou výhodu
- -1 kostka za každou větší nevýhodu
- **Kritický úspěch:** Výjimečný výsledek. První překážku jsi již překonal a máš pod kontrolou to, co bude následovat.
- **6:** Dobrý výsledek. Jsi v kontrolované pozici, když akce začíná.
- **4-5:** Smíšený výsledek. Při zahájení akce jste v riskantní pozici.
- **1-3:** Špatný výsledek. V okamžiku zahájení akce jste v zoufalé pozici.

První překážkou v domě čarodějnic jsou jejich lstivé zámky a magické pasti. Hod zapojení vás postaví na střechu za okno, kudy se postavy pokoušejí tiše a opatrně vniknout na půdu.

Postavy vykoply dveře a vpadly do přední místnosti doupěte gangu, zbraně se zablýskly ve víru boje na čepele s prvními strážci.

Postavy se zdvořile družily na večírku a vmanévrovaly se do pozice, aby mohli prohodit soukromou řeč s mocným lordem. Když skupina mladých šlechticů opouští jeho stranu, přistoupí k němu postavy a dají se s ním do řeči.

Pokud chtějí hráči do hry zahrnout zvláštní přípravu nebo chytrý přístup, mohou tak během skóre učinit pomocí **záblesků**. Na to je třeba si zvyknout. Hráči mohou zpočátku tápat v obavách, že přeskakujete důležité věci, které chtějí udělat. Ale jakmile si na to zvyknete, skok rovnou do děje skóre je mnohem efektivnější. Když uvidí, v jaké situaci se nacházejí, bude jejich "plánování" ve záblescích soustředěné a užitečné, a ne jen pouhé spekulace o okolnostech a událostech, které se možná ani nestanou.

Výsledky

Výsledek hodů na zapojení určuje **pozici** pro počáteční akce postav v probíhajícím skóre. Výsledek **1-3** znamená zoufalou pozici. Výsledek **4-5** znamená riskantní pozici. Hod **6** přináší kontrolovanou pozici. A **kritický úspěch** přenáší akci za počáteční překážku, hlouběji do děje skóre.

Bez ohledu na to, jak nízkou úroveň nebo převahu máte, zoufalá pozice je to nejhorší, v co může vyústit proces plán + detail + zapojení. Systém je navržen tak, aby byl proces plánování důležitý, ale nevyžadoval spoustu optimalizací nebo puntičkářství. I když budete lehkomyšní a prostě se do toho vrhnete a budete riskovat, nemůžete se příliš spálit. Naopak můžete dokonce chtít, aby tyto zoufalé hody generovaly více xp pro postavy, což pomáhá začínajícím postavám v postupu.

Až budete po hodu popisovat situaci, použijte detaily cíle k vykreslení pozice postav.

Jak může podivná okultní banda představovat zoufalou pozici pro lupiče? Jak mohou násilní a bezohlední řezníci představovat riskantní hrozbu pro útočící bandity? Jak může ješitný a nafoukaný lord představovat kontrolovanou příležitost pro manipulativního darebáka?

Využijte tuto příležitost k tomu, abyste ukázali, jak jsou nepřátelé postavy nebezpečné a schopné - neoznačujte špatný hod zapojení jako selhání hráčů, jinak nebudou v budoucnu této technice věřit. Jistě, proti strašidelným okultistům to tu začíná být zoufalé, ale vy jste právě ten typ postav, které jsou dost odvážné na to, aby se jim postavily. Pojdme se do toho pustit.

Jak dlouho to trvá?

Hod zapojení určuje výchozí pozici pro akce postav. Jak dlouho tahle pozice vydrží? Zůstane situace trvale zoufalá? Ne, jakmile jsou počáteční akce vyřešeny, postupujete podle běžného postupu pro určení pozice pro ostatní hody během skóre. Hod na zapojení je rychlým zkráceným hodem, který má věci odstartovat a zahájit akci - poté už nemá žádný vliv.

Související plány

Někdy se zdá, že operace vyžaduje několik plánů spojených dohromady. Častým scénářem je tým, který chce použít dvojí přístup. "Vytvoříte v hospodě diverzní akci, a až tam pošlou ranaře, vnikneme do jejich doupěte."

Existují dva způsoby, jak to řešit.

1. Odlákání pozornosti je **nastražený manévr**, který člen týmu provede jako součást plánu. Úspěšný přípravný manévr může zlepšit **pozici** spoluhráčů (případně kompenzovat špatný hod zapojení) nebo přinést zvýšený účinek. Neúspěšný přípravný manévr může způsobit potíže pro druhou část plánu - snadným důsledkem je přidělit odebrat -1 kostku pro hod zapojení. *Pokud to dává smysl, může se člen týmu, který provedl léčku, přesunout zpět do hlavní operace a připojit k týmu později, aby nemusel sedět a čekat.*
2. Odvedení pozornosti je vlastním plánem, nasazením a operací, jejíž výsledek vytváří příležitost pro budoucí plán. Tuto možnost použijte v případě, kdy je první část plánu nutná k tomu, aby se další část vůbec mohla uskutečnit. Například můžete provést tajný plán krádeže artefaktu z Muzea starověku a později tento artefakt použít v okultním plánu na zasvěcení chrámu pro svého zapomenutého boha. V takovém případě přejdete po první části plánu normálně do mezidobí (a výplaty, heatu atd.).

Oba přístupy jsou v pořádku. Je související plán sám o sobě dostatečně zajímavý, aby se odehrával okamžik po okamžiku? Je nutný, aby se druhý plán vůbec mohl realizovat? Pokud ano, udělejte z něj samostatnou operaci. Pokud ne, udělejte z něj pouze nastavovací manévr.

Záblesky

Pravidla nerozlišují mezi akcemi prováděnými v přítomném okamžiku a akcemi prováděnými v minulosti. Když probíhá operace, můžeš vyvolat **záblesk** a hodit si na akci v minulosti, která ovlivňuje vaši současnou situaci. Možná jsi přesvědčil seržanta okrskové hlídky, aby zrušil dnešní hlídku, a tak provedeš hod **Manipulace**, abys zjistil, jak to dopadlo.

Když aktivujete akci záblesk, GM určí **cenu v bodech stresu**.

- **0 bodů:** Obyčejná akce, ke které jsi měl snadnou příležitost. Domlouvání se s přítelem, abyste se dohodli, že se dostavíte na hru v kostky s předstihem, abyste se náhle vynořili jako nečekaný spojenec.
- **1 bod:** Složitá akce nebo nepravděpodobná příležitost. Finta s pistolemi v úkrytu poblíž karetního stolku, abyste je mohli získat po prohlídce u vchodových dveří.
- **2 a více:** Složitá akce, která zahrnovala zvláštní příležitosti nebo nepředvídané události. Když už jsi prostudoval historii nemovitosti a dozvěděl se o duchovi, který, jak známo, straší v jejím starobylém kanálovém přístavu - duchovi, kterého lze přimět, aby odhalil umístění skrytého trezoru.

Po zaplacení stresu se se "zábleskovou" akcí zachází stejně jako s jakoukoli jinou akcí. Někdy bude vyžadovat hod na akci, protože je s ní spojeno nějaké nebezpečí nebo potíže. Někdy bude záblesk znamenat hod na štěstí, protože prostě potřebujeme zjistit, jak dobře (nebo jak moc, nebo jak dlouho atd.). Někdy záblesk nebude vyžadovat hod vůbec a bude stačit zaplatit stres a je splněno.

Pokud záblesk zahrnuje nějakou **činnost v mezidobí**, zaplatte za ni místo stresu 1 minci nebo 1 reputaci.

Jeden z nejlepších způsobů využití záblesku je, když se nepovede **hod zapojení**. Poté, co GM popíše, do kterých potíží jste se dostali, můžete vyvolat záblesk na speciální přípravu, kterou jste provedli "pro případ", že by se něco takového

stalo. Tímto způsobem se vaše "plánování záblesku" zaměří na problémy, které se skutečně stanou, nikoli na problémy, které by se mohly stát.

Omezení záblesků

Záblesk není cestování v čase. Nemůže "vrátit zpět" něco, co se právě stalo v přítomném okamžiku. Pokud tě například inspektor konfrontuje na večírku kvůli nedávným krádežím okultních artefaktů, nemůžeš vyvolat záblesk a zavraždit inspektora předchozího večera. Je tady teď a vyslýchá vás - to je ve fikci stanoveno. Můžeš ale vyvolat flashback, abys ukázal, že jsi dal úmyslně inspektorce tip, aby tě na večírku konfrontovala - abys mohl této příležitosti využít a zapůsobit na dámu svou obratností a odvahou.

Příklady záblesků

"Chci mít flashback na dřívější noc, kdy jsem se vplížil do stájí a nakrmil všechny jejich kozy ohnivou trávou, aby se zbláznily a odvedly pozornost pro naši infiltraci."

"Ha! Pěkné. Dobře, to vypadá trochu složitě, jednat s rozruženými kozami a tak... 1 stres."

"Mám si hodit na Slídění, abych se tam vplížil a nastražil to?"

"Ne." Jejich kozí ochranka stáje se rovná stájníkovi, který stejně většinou spí. Snadno se vyhneš jejich pozornosti."

"Takže to prostě funguje?"

"Mhmm... ne tak rychle. Až budeš chtít odvést pozornost, udělejme hod na štěstí, abychom viděli, jak šílený bude manévr s ohnivou kozou. Tři kostky."

...

"Hod zapojení je... 2. Vypadá to pro tebe na zoufalou situaci! Hmmm. Dobře, takže jsi uvnitř areálu gangu v docích a proklouzáváš stínem vedle obrovských kovových skladovacích nádrží. Pak se ale rozsvítí všechna elektrická světla. Dveře velkého kovového skladu se otevřou a ty uslyšíš, jak branou vjíždí těžký vůz. Vypadá to, že

právě teď dostávají zásilku a parta členů gangu si ji jde převzít. Za chvíli se na tebe vrhnou. Co uděláš?"

"Vydrž, chci si vzpomenout."

"Dobře, a na co?"

"Uh. Něco... užitečného? Sakra, nevím, co by to mělo být. Má někdo nápad?"

"Aha, co kdybys včera Spolupracoval se svými kamarády dokaři a oni by vyžvanili tuhle dodávku, takže bychom na ni nastražili bombu."

"Ty vole, to je k popukání. Ale tak trochu praštěný. Hádám, že za to budou dva stresy?"

"To zní dobře. Ale pojďme udělat ten hod Spolupráce a podívejme se, jestli ti tví dokařští kamarádi nekladli nějaké požadavky nebo ti něco nekomplikovali. Pak musíme zjistit, jak dobře ta bomba funguje. Kdo to měl na starosti?"

"Já jsem to udělal. Hodím Kutila, aby správně nastavil rozbušku. Doufejme."

Vzdání se skóre

Když se vzdáte skóre, přejdete do **mezidobí**. Postupujte podle pokynů pro fázi mezidobí uvedených v následující kapitole. Obvykle budete mít **nulovou odměnu**, protože jste ničeho nedosáhli. Stále ale budete čelit **heat** a **zápletkám** jako obvykle.