

DĚTI MRAKŮ

Pravidla v.07

DĚTI MRAKŮ

Tvá postava – dále jen **hrdina** – je Dítě mraků. Umělá bytost s tělem z masa a kostí, stvořená nekromantem neznámého původu. Žiješ ve světě plném magie a fantastična, takže když se s někým setkáš, tvá jinakost ho nepřekvapí. Na druhou stranu příliš důvěry svým vzhledem také nevyvoláváš.

VLASTNOSTI

Tvé Dítě mraků je charakterizováno pěti **vlastnostmi**, které říkají, jak dobře si vede v určitých situacích:

- **tvrdost**: síla, odolnost, vytrvalost, agrese, boj z blízka, hrozby
- **hbitost**: rychlost, obratnost, přesnost, rychlé prsty, boj z dálky
- **vřelost**: odvaha, vůle, empatie, upřímné a čestné jednání
- **lstivost**: skrývání, lsti, šalba a klam, zákeřnosti a podlosti
- **bystrost**: vhled, znalosti, všímavost, pátrání a odhalování, taktika

KOSTKY VLASTNOSTÍ

Rozděl mezi tyto vlastnosti následující kostky (do každé jednu). Můžeš si je rozložit, jak chceš nebo to udělat náhodně.

- 1x k8
- 2x k6
- 2x k4

Čím vyšší je kostka, tím lépe budeš ve hře zvládat nebezpečné a riskantní situace. Stav tvé postavy (vhodnost vybavení, zdraví, spolupráce, ochota riskovat) ti může při konkrétním hodu kostku zlepšit nebo zhoršit.

Kostky se také budou zlepšovat za ukořistěnou Magii, kterou doneseš Matce.

ZDRAVÍ

Vyznač si následující čtverečky **zranění**:

- 3x **LZ** (lehké zranění, nijak tě neomezují)
- 2x **TZ** (těžké zranění, omezuje úzké množství činností)
- 1x **KO** (vyřazení)

Kdykoliv při hře utržíš zranění, proškrtni si odpovídající čtvereček. V případě TZ či KO si i udělej poznámku, o jaké zranění jde a v čem tě omezuje (určí Vypravěč).

ZÁSAH BEZ ZRANĚNÍ A SMRT

Může se ti také stát, že tě nepřítel zasáhne, ale nijak nezraní – **OK**. To si nemusíš zaznamenat, ale pro účely dalšího vyhodnocování (např. dosahu kouzel, působení jedu) to znamená, že se tě úspěšně dotknul.

Může se také stát, že utržíš tak velký zásah, že znamená rovnou **SMRT**. V takovém případě:

- Je-li to totální destrukce těla nebo ti už došly všechny čtverečky zranění, jsi mrtvý.
- Máš-li volný alespoň čtvereček a někdo ti během chvíle dá první pomoc, utržíš zranění do svého nejvyššího volného čtverečku a přežiješ.

KOUZLA, JEDY A JINÉ DOČASNÉ EFEKTY

Zvláštní efekty kouzel a jedů, jako paralýza, oslepení, proměna, se také znázorňují jako zranění, ale dočasná. Když jejich efekt pomine, jejich políčko se uvolní

MUTACE

Jako Dítě mraků začínáš hru s jednou mutací – zvláštností, která tě na první pohled odlišuje od lidí/elfů/trpaslíků a dalších obyvatel tohoto světa. Na začátku hry je tato mutace čistě estetickým prvkem, můžeš popsat, jak ji využíváš pro věci, které bys dokázal i bez ní.

VYBAVENÍ

Vybavení určuje, co dokážeš udělat. Máš-li luk, dokážeš střílet. Máš-li lano, dokážeš někam vyšplhat. Máš-li temný plášť, dokážeš se ukrýt ve stínu, máš-li grimoár, dokážeš sesílat kouzla v něm zaspaná, atd..

VELIKOST PŘEDMĚTŮ

Velikost vybavení určujeme pomocí počtu **řádků**, které zabere ve tvém deníku.

- **malé** předměty (dýka, flakón, lucerna, váček s cenostmi) se vejdou 3 na jeden řádek.
- **střední** předmět (sekera, lano, luk, oděv) zabere 1 řádek
- **velké** předměty (halapartna, obouručák, zbroj) zaberou 2 nebo více řádků.

Drobné předměty, jako mince a prsteny řešit nemusíš, pokud se neblížíš k tomu, že jich máš alespoň váček (viz poklady níže).

Obrovské předměty zase neunesíš a musíš je přepravit jako náklad (např. na voze, lodi).

NOSNOST POSTAVY

Tvoje postava nějakým způsobem unese až 18 řádků vybavení **vybavení**:

- 6 řádky vybavení „po ruce“ – přímo v rukou, v pochvě, na opasku, oblečené jako pláště, zbroj či doplňky, jako rukavice nebo helmy (nejsou-li přímo součástí zbroje), batoh či tornu, případně věci jako „lano obmotané přes rameno“.

Vybavení „po ruce“ můžeš používat kdykoliv, i uprostřed intenzivní akce (např. boje nebo pronásledování), zároveň tě také ovlivňují svými nevýhodami (např. obléčená zbroj tě omezuje).

Krom toho uneseš dalších 12 řádků. Můžeš mít „na sobě“ nejvýše jeden předmět typu „batoh“, jeho kapacita ti určí, kolik z nich uneseš, aniž by tě přetížily.

- Torna – malá, 3 řádků
- Batoh – střední, 6 řádků
- Krosna – velký(2), 9 řádků

Vybavení v batohu můžeš použít, pokud máš chvíli čas si ho vybalit. Stejně tak, máš-li na to chvíli klid, můžeš si vybavení libovolně vyměnit, převléct, uložit do batohu.

Můžeš toho nést i víc, ale potom budeš přetížený a budeš házet horší kostkou (viz níže).

Pokud bys chtěl přepravit ještě víc, musíš mít nosiče, vůz, vzít to na vícekrát nebo něco podobného.

VYBAVENÍ NA VÝPRAVU

Vydáváš-li se na výpravu, můžeš si vzít libovolné vybavení ze společných zásob Děti mraků. Po skončení výpravy vybavení zase odevzdáš.

ZBRANĚ

Zbraně jsou zvláštní druh vybavení. Máš-li je „po ruce“, lze s nimi bojovat a udělují zranění.

- **záložní:** dýka, prak, obuch, píšťala = LZ; zpravidla malé předměty
- **běžné:** meč, kopí, palcát, sekera, luk, hákovnice = TZ; zpravidla střední předměty
- **těžké:** obouručák, řemdih, těžká kuše, tarasnice = KO; zpravidla velké předměty
- **výbuchy,** pády do lávy a jiná kompletní destrukce = SMRT

Zbraně také rozlišujeme podle druhu na:

- **chladné:** meče, luky, kuše, palcáty, kopí, balisty. Chladné zbraně jsou tiché a nejsou vidět ve tmě, ale dobře před nimi chrání zbroje.
- **palné:** hákovnice, muškety, pistole, houfnice. Palné zbraně jsou hlučné a prozrazují pozici ve tmě, ale běžné zbroje před nimi chrání málo nebo dokonce vůbec (mají-li vývrt hlavně).
- **energetické:** pochodně, oheň, blesky, psi-úder. Energetické zbraně (+ většina kouzel) mají různé pozorovatelné projevy podle svého charakteru a i ochrana zbrojí proti nim se může lišit.

ZBROJE

Zbroje jsou zvláštní druh vybavení. Máš-li je „na sobě“, chrání tě před zraněním tím, že ho snižují.

- **Kožené** zbroje snižují zranění chladnou zbraní o 1, ale pro nebojové akce dávají horší kostku na hbitost.
- **Železné** zbroje snižují zranění chladnou zbraní o 2 a palnou zbraní bez vývrtu hlavně o 1, ale pro nebojové akce dávají horší kostku na hbitost a lživost.

Uvedené hodnoty jsou orientační, konkrétní zbraně a zbroje mají u sebe vždy uvedené přesné instrukce. Obdobným způsobem dokáže snížit zranění dobrý kryt.

KOUZLA

Kouzla jsou ve hře také vždy reprezentována jako vybavení – svitek či lektvar (jednorázový), magický předmět (trvalý), grimoár se zaklínadly, a podobně. Některá kouzla se mohou chovat i jako zbraně nebo zbroje.

POKLADY A TROFEJE

Nezapomeň, že poklady i trofeje z magických nestvůr, které chceš z Výpravy donést k Matce a do společných zásob Děti mraků, jsou také „vybavení“ a zabírají řádky. U větších pokladů ti velikost určí PJ. U drobných platí:

- Váček s cennostmi = malý
- Torna či truhlička s cennostmi = střední
- Pytel či truhla plná cenností = velký

NA VÝPRAVĚ

Hráči říkají, co dělá jejich hrdina (**akci**), případně co se tím snaží dosáhnout (**záměr**). Rozhodující slovo o tom, které vybavení je možné použít k provedení dané akce má hráč. Deklarace záměru slouží především k upevnění společné představy o fikci a určení obtížnosti či nebezpečnosti akce.

Vypravěč popisuje hráčům prostředí, reakce okolního světa a hraje za cizí postavy a nestvůry. Dále má rozhodující slovo o tom, jak vhodné je použité vybavení (na škále nouzové = horší kostka/ běžné / na míru = lepší kostka) a určuje obtížnost a nebezpečnost prováděné akce, je-li to potřeba.

VYHODNOCOVÁNÍ

Pokud hrdinovi nehrozí žádná újma či komplikace, jsou akce buďto samozřejmé, nebo rovnou nemožné. Pokud hrdinovi naopak hrozí újma nebo komplikace, určí se výsledek **hodem** příslušnou kostkou proti určené obtížnosti, přičemž:

- Přehození obtížnosti = **silná trefa** (skvělé dosažení záměru)
- Hod rovný obtížnosti nebo o 1 nižší = **slabá trefa** (naplnění záměru + utržení újmy/komplikace)
- Hod o 2 menší než obtížnost a horší = **potíže** – GM určuje, co se stane (často újma+komplikace)

Potíže si GM neurčuje libovolně – je při tom vázán různými principy, pravidly a doporučeními (viz *ApocalypseWorld, MC principals and moves*).

KOSTKY

Při vyhodnocování se používá tato řada **kostek**:

- **k4 - k6 - k8 - k10 - k12.**

Použitá kostka vychází z použité vlastnosti. Posun v ní (**lepší/horší** kostka) je dán podmínkami na straně hrdiny, a vždy vyplývá z nějakého pravidla nebo vlastnosti či vhodnosti použitého vybavení, kouzla, co na hrdinu působí, apod...

OBTÍŽNOST

Při určování **obtížnosti** používá vypravěč tuto škálu:

- **samožřejmě**
- **lehká** (2)
- **běžná** (4)
- **obtížná** (6)
- **nemožná**

Určení obtížnosti je vždy závislé na vnějších podmínkách (překážka, opozice, prostředí...). Je-li obtížnost zjevná, hrdinové ji vědí dopředu (a hráči mohou svou akci či záměr přeformulovat poté, co si s Vypravěčem sladí představu o fikci).

PŘÍPRAVNÉ AKCE

Mají-li na to čas a prosto, hrdinové také mohou obtížnost změnit tím, že změní situaci ve fikci (např. přípravnými akcemi).

SKUPINOVÁ AKCE

Pokud stačí, aby uspěl právě jeden nebo si hráči pomáhají, hází si všichni a bere se nejlepší kostka. Pokud je potřeba, aby uspěli všichni, bere se nejhorší kostka.

BOJ A NEBEZPEČÍ

V běžném **boji** (např. boj tváří v tvář nebo přestřelka dvou střelců) hrozí krok komplikací oběma stranám ještě újma v podobě zranění. Uvádí se vždy zranění při slabé trefě.

- **Silná trefa** – naplnění záměru hrdiny + nepřítel utrhá o stupeň vyšší zranění
- **Slabá trefa** – hrdina naplní záměr s komplikací + obě strany utrhá zranění
- **Potíže** – Vypravěč určí, co se stane + hrdina utrhá o stupeň vyšší zranění

Je-li boj asymetrický (ostřelování, přepad) jedné straně nehrozí zranění, pořád ale hrozí fikční komplikace. Obdobně pokud hrdina čelí pasti či přírodní nástraze, která zraňuje (nebo ji naopak využívá proti nepříteli).

INICIATIVA

Initiativa vychází primárně z fikce. Není-li na začátku boje zřejmá, mají iniciativu hrdinové.

Strana, která má iniciativu, určuje (v rámci toho, co fikce dovolí) s kým bude bojovat a „vtahuje“ pak soupeře do bojových „výměn“.

- Pokud někdo z protistrany není vtažen do boje, může si následně dělat, co chce.
- Pokud někdo z protistrany nechce bojovat, musí se buďto věnovat plné obraně (a tím sníží své zranění o 1) nebo se dát na úprk (a tím zvýší své zranění o 1, ale v případě úspěchu uteče).

Během boje záleží iniciativa na tom, jak se daří hrdinům.

- Při trefách iniciativu získávají nebo zachovávají.
- Při potížích iniciativu ztrácí.

RISKOVÁNÍ

Hrdina se může rozhodnout riskovat větší újmou (vyšší zranění) či silnější komplikace, aby dostal lepší kostku.

OŠETŘOVÁNÍ A LÉČENÍ

Máš-li chvíli na to se ošetřit a zároveň máš vhodné vybavení, můžeš svým zraněním ulehčit.

- LZ ti ošetřením zmizí úplně.
- TZ a KO přestanou omezovat, ale stále budou dávat horší kostku.

Najdeš-li ve fikci vhodné místo (např. dobře vybavenou ošetřovnu, léčivý pramen), můžeš se i TZ či KO zcela zbavit.

Když se vrátíš z výpravy zpět k Matce, pobyt v Lúně ti odstraní veškerá zranění.

VÝROBA A OPRAVY NA VÝPRAVĚ

Můžeš vyrábět či opravovat vybavení na vhodných místech a/nebo s vhodným vybavením, které si rozložíš.

Podle toho, zda máte plnohodnotné magické/přirozené suroviny, nebo jen nějak improvizujete platí:

- Spotřeba plnohodnotných surovin vyrobí úspěšně plnohodnotný výrobek, který vám zůstane i po výpravě (jako byste ho vyráběli doma)
- Využití provizorních surovin (např. výroba oštěpů z klacků v lese, nebo výroba lektvarů z bylin v kuchyni) => hod na Bystrost, zda se to podaří tak, jak jste chtěli + trvanlivost jen do konce výpravy.

POMOCNÍCI

Na výpravách můžete získávat či mezi výpravami najmout více či méně inteligentní pomocníky. Platí následující pravidla:

- Pomocníci mají své sloty na zranění.
- Svě vybavení buďto vlastní nebo získají od vás.
- Háže si za ně hráč Dítěte, kterému pomocník slouží.

- pokud jsou poblíž sebe a dává smysl, že ho může vést, potom se háže kostkou Dítěte podle zvolené činnosti
- jinak kostku určí GM z fikce následovně: d4 - neumí to, ale může to zkusit / d6 - umí to normálně / d8 - je v tom dobrý
- Někteří pomocníci mohou mít zvláštní mechanické schopnosti nebo fikční možnosti či omezení.

CESTOVÁNÍ A NÁHODNÁ SETKÁNÍ

Čas cestování se měří na třetiny dne – **fáze dne**: Dopolnedne, odpoledne a noc. Hrdina je schopný dvě třetiny dne (dvě fáze dne) cestovat (nebo provádět nějakou činnost), potom potřebuje jednu třetinu (jednu fázi) dne odpočívat.

Rychlost pohybu pěšky:

- Kamenná cesta: 3 hexy/fáze
- Jednoduchým terén (tráva, mírný les): 2 hexy/fáze
- Střední terén (kopce, hustý les): 1 hex/fáze
- Těžký terén (hory, džungle, kopcovatý les): 1 hex/2 fáze

Rychlost pohybu koňmo:

- kamenná cesta: 3 hexy/fáze (5 hexů/fáze, pokud je možné koně střídát)
- jednoduchý terén: 3 hexy/fáze
- střední terén: 1 hex / fáze
- těžký terén: 1 hex/2 fáze

1x za fázi se hází náhodné setkání:

- z modulu, do kterého hex spadá nebo
- jako háček na ještě neodehraný obsah nebo
- jako důsledek předchozích akcí a rozhodnutí.

Není-li v modulu určeno jinak, náhodné setkání nastane, když padne 1 na:

- 1d4 v hustě obydlené oblasti
- 1d6 v běžné oblasti
- 1d8 v řídké obydlené oblasti

MEZI VÝPRAVAMI

PŘED VÝPRAVOU

- Přihlaš se na výpravu.
- Dohodni se s ostatními, kam se vydáte
- Vezmi si svou postavu (nebo si vytvoř novou)
- Vezmi si ze společných zásob nějaké vybavení.
- Dostav se na hru a hrej.

PO VÝPRAVĚ

- Uzdrav si svou postavu a ulož si jí pro další výpravu.
- Odevzdejte vybavení do společných zásob
- Zkrmte magii Matce.

Při odevzdávání se řiďte následujícími pravidly:

- 1 řádek zkrmených magických předmětů nebo trofej odpovídá zisku jednoho EXPu.
 - GM může určit výjimky s odlišnou koncentrací.
- Pokud nemáte EXPy rovné celočíselnému násobku počtu postav, tak:
 - Někdo se může EXPu vzdát.
 - Můžete zkrmit předměty ze základny, získané na jiné výpravě, abyste dorovnali na nejbližší celočíselný násobek.
 - Můžete se rozhodnout některé předměty nechat na zkrmení příště.

ZLEPŠOVÁNÍ VLASTNOSTÍ

Za EXPy si můžeš zlepšit kostku u jedné vlastnosti:

- Za 4 EXPy si můžeš zlepšit k4 na k6.
- Za 7 EXPů si můžeš zlepšit k6 na k8.
- Za 9 EXPů si můžeš zlepšit k8 na k10.
- Za 10 EXPů si můžeš zlepšit k10 na k12.

Nikdo ale neumí všechno. Maximum, kterého tak můžeš dosáhnout je pět vlastností: k12/k10/k8/k6/k4.

ZLEPŠOVÁNÍ ZDRAVÍ

Můžeš za expy získat i další čtvereček zdraví.

- Za 4 EXPy si můžeš pořídit LZ
- Za 8 EXPů si můžeš pořídit TZ
- Za 10 EXPů si můžeš pořídit KO

Maximum, kterého tak můžeš dosáhnout je 6xLZ/4xTZ/2xKO.

ZLEPŠOVÁNÍ MUTACÍ

Naučíš se ovládat svou mutaci tak, aby byla užitečná.

- Za 4 EXPy získá mutace fikční sílu malého (1/3ř) přirozeného předmětu
- Za dalších 8 EXPů získá mutace fikční sílu středního (1ř) přirozeného předmětu
- Za dalších 10 EXPů získá mutace fikční sílu velkého (2ř) přirozeného předmětu

Můžeš také utrácet EXPy za posílení mutace:

- Za 11 EXPů mutace získá sílu magického předmětu.
- Za 9 EXPů mutace získá sílu zbraně nebo zbroje.

NOVÉ MUTACE

Za 7 EXPů můžeš získat buďto mutaci úplně novou – zprvu opět jen jako estetický doplněk, který je možné rozvíjet podle stejných pravidel jako mutaci první.

Může také do sebe začít vstřebávat nějaký kus vybavení (přirozeného či magického), které se po utrácení adekvátního množství EXPů stane zcela tvou součástí.

MEZI VÝPRAVAMI

PLYNUTÍ ČASU

Nasycení matky (i regenerace a zlepšování vašich postav) trvá nějaký čas, po který se váš tábor dostane tak trochu mimo dění normálního světa. Matka udržuje silovou bariéru a pro obyvatele světa se stane nedostupnou anomálií.

Doba, která uplyne, než Matka dostane znovu hlad, závisí od množství Magie, které ji donesete: za každý získaný EXP uplyne mezi výpravami cca 1 rok. Po uplynutí celkové doby se tábor opět začne vracet do normálního prostoru, stane se jeho součástí a je přístupný.

KDYKOLIV MEZI VÝPRAVAMI

Dohodni se s ostatními na provedení:

- Nákupu běžného vybavení za poklady
- Utracení pokladů za vylepšení tábora – ochranu, stavby vlastních dílen na vybavení apod...
- Výrobu v dílnách, které máte v základně (za polovinu ceny, než kolik by stál nákup)
 - Vyžaduje-li výroba magii, můžete spálit něco ze základny.

Je-li to potřeba kvůli bezpečnosti, dohodni se s ostatními na přesunu tábora i Matky. Podle okolností může proběhnout jen tak, nebo vydat na samostatnou výpravu.