

DĚTI MRAKŮ

Pravidla v.03

Děti mraků brzy zjistily, že ač nejsou samy schopny vynalézat nových technologií, jejich zvláštní mysl jim dovoluje okamžitě pochopit a začít efektivně využívat vybavení, které na svých výpravách naleznou. Zároveň si uvědomily, že zatímco v Lúnech uvnitř Matky jsou schopny přežít dlouhé věky, sílit a růst, mimo ně jsou jejich těla křehká a zranitelná podobně, jako těla ostatních obyvatel světa Marmomish.

DĚTI MRAKŮ

Tvá postava – dále jen **hrdina** – je Dítě mraků. Cizí bytosti s tělem z masa a kostí, ale pravděpodobně umělého původu. Přišli jste na planetu plnou 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

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 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.

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 cennostmi) se vejdu 3 na jeden řádek.
- **střední** předměty (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).

NOSNOST POSTAVY

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

- 3 řádky vybavení „po ruce“ – přímo v rukou, v pochvě, na opasku a podobně.
- 3 řádky vybavení „na sobě“ – oblečení, pláště, zbroj či doplňky, jako rukavice nebo helmy (nejsou-li přímo součástí zbroje), batohy a torny, případně věci jako „lano obmotané přes rameno“.

Vybavení „po ruce“ a „na sobě“ můžeš používat kdykoliv, i uprostřed intenzivní akce (např. boje nebo pronásledování).

Krom toho uneseš dalších 12 řádků. Máš-li „na sobě“ batoh, jeho kapacita ti určí, kolik z nich uneseš, aniž by tě přetížily.

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

Toto vybavení 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 – můžeš si ale poznačit to, které jsi získal a při dalších výpravách se ho budeš moct přednostně vzít.

ZBRANĚ

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

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

ZBROJE

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

- Kožené zbroje snižují zranění o 1, ale pro nebojové akce dávají horší kostku na hbitost.
- Železné zbroje snižují zranění o 2, ale pro nebojové akce dávají horší kostku na hbitost a lživost

Obdobným způsobem dokáže snížit zranění dobrý kryt.

KOUZLA

Kouzla jsou ve hře také vždy reprezentovány 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 s cennostmi = střední
- Batoh plný 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 / běžné / na míru, viz níže) 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 menší než obtížnost = **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 vybavení, kouzla, co na hrdinu působí, apod...

OBTÍŽNOST

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

- **samozřejmá**
- **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, hází si někdo s nejlepší kostkou. Pokud je potřeba, aby uspěli všichni hází někdo s nejhorsí kostkou.

Pokud ostatní nejlepšímu/nejhoršímu pomáhají, získává lepší kostku.

BOJ A NEBEZPEČÍ

V běžném **boji** (např. boj tváří v tvář nebo přestřelka dvou střelců) hrozí oběma stranám újma v podobě zranění

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

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

INICIATIVA

Iniciativa vychází primárně z fikce. Není-li zřejmá, hází hrdinové skupinově, podle způsobu, jak ji zkouší získat. Na trefu ji získají.

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 plně 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).

RISKOVÁNÍ

Hrdina se může rozhodnout riskovat větší újmu (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 Lůně ti odstraní veškerá zranění.

MEZI VÝPRAVAMI

PŘED VÝPRAVOU

- Přihlaš se na výpravu
- Dohodni se s ostatními, kam se vydáte a dejte to včas vědět svému Vypravěči
- Vezmi si svou postavu (nebo si vytvoř novou, pokud doposud nemáš)
- Vezmi si ze společných zásob Děti mraků nějaké vybavení.
- Dostav se na hru a hrej.

PO VÝPRAVĚ

- Dohodněte se, kdo udělá krátký zápis – stačí v bodech, nemusí to být román.
- Odevzdej vybavení do společných zásob Děti mraků
- Odevzdej magii Matce – za každý řádek trvalých magických předmětů nebo trofejí z magických nestvůr dostaneš EXP.
- Pokud máš dost EXPů můžeš si zlepšit kostku u jedné ze svých vlastností:
 - 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.
- Druhou možností je za expy získat 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.
- Uzdrav si svou postavu a ulož si jí pro další výpravu.

KDYKOLIV MEZI VÝPRAVAMI

- Dohodni se s ostatními na nákupu běžného vybavení za poklady
- Dohodni se s ostatními na utracení pokladů za vylepšení tábora – ochranu, stavby vlastních dílen na vybavení apod...
- Je-li to potřeba, dohodni se s ostatními na přesunu tábora i Matky. Podle okolností může proběhnout jen tak, nebo vydat na samostatnou výpravu.