

Podívej se na deník své postavy...

- **Pod jménem** je krátké vyprávění o tom, kdo tvůj lovec je a proč se přidal k Řádu.
- V čem je lovec dobrý a co mu naopak nejde, ti prozradí **popisky**. Jejich zapojením do příběhu si zvýšíš počet úspěchů u případných hodů. Jestli ve hře použiješ lovcovy nedostatky a dostaneš se kvůli tomu do problémů, budeš si moct popisek zaškrtnout. Díky tomu získáš během mezihry zkušenostní body.
- **Dary** jsou lovcovy silné zvláštní schopnosti. Umožní mu provádět věci, jaké nikdo jiný, než lovci Řádu, nedokáže. Můžeš je použít, kdy se ti líbí.
- **Temné já** představuje lovcovu pravou podstatu a spojení se světem pohádek. To, čím byl před Bodem zlo- mu. Temné já můžeš aktivovat, když provedeš to, co popisuje jeho **spouštěč**, nebo když tvůj lovec dostane zranění. Temné já je aktivní až do konce dané scény.
- **Uybavení** udává, co má tvůj lovec u sebe, aby mohl plnit řádové povinnosti.
- **Body sómatu** představují lovcovu vnitřní sílu a schop- nost využívat svou pravou podstatu. Za utracení bodů sómatu se při akcích zvyšují tvoje šance na úspěch.

Když tě Vypravěč vyžve k porovnání výsledku jednání nebo bránění...

Zkontroluj si, jestli by ti nepomohl některý z tvých **popis- ků**. Kdyby ano a podařilo by se ti vysvětlit, jak ho použiješ, dostaneš od Vypravěče **3 základní úspěchy**. Jestli žádný vhodný popisek nemáš, dostaneš jen **1 základní úspěch**. Pak porovnejte úspěchy se vzdorem nehračské postavy nebo hrozby:

malý 3, normální 5, velký 7

Abys uspěl, musí se tvůj **celkový počet úspěchů** (součet základních a dodatečných úspěchů) alespoň rovnat vzdoru protivníka nebo hrozby.

Když chceš DODATEČNÉ ÚSPĚCHY...

- Můžeš použít svoje sóma. Za každý **utracený bod só- matu získáš 1 dodatečný úspěch**.
- Můžete se rozhodnout **hodit jednou nebo více šestis- těnnými kostkami**. Za každou hozenou kostku jde zís- kat jeden **dodatečný úspěch**.
- **Jestli se rozhodneš pro kostky**, hoď všemi najednou. Jestli ti padne 1, akce se ti nepovede. Všechny ostatní čísla (od 2 do 6) se počítají jako dodatečné úspěchy.

Jak vyhodnotit výsledek...

Tvůj výsledek má stejnou hodnotu jako uzdor: jde o úspěch s komplikací. Svého cíle sice dosáhneš, ale bude tě to něco stát. O co jde, určí Vypravěč. Kdyby akce mohla ublížit, můžeš způsobit 1 zranění. Jestli se bráníš, uspěješ, ale s nějakými komplikacemi. Jakými, určí Vypravěč.

Tvůj výsledek je o 1 větší než uzdor: jde o běžný úspěch. Dosáhneš svého cíle. Jestli se bráníš, zvládneš to bez jakýchkoli komplikací. Kdyby akce mohla ublížit, způsobíš 1 zranění.

Tvůj výsledek je o 2 větší než uzdor: jde o úspěch s výhodou. Výsledek dopadl nad tvé očekávání, navíc dosáhneš nějaké výhody. O co jde, ti popíše Vypravěč. Místo toho ale můžeš raději použít výhodu vycházející z jednoho z tvých darů. Jestli se bráníš, zcela jasně uspěješ, a navíc dosáhneš stejných výhod, jak byly popsány výš. Kdyby akce mohla ublížit, způsobíš 1 zranění.

Když dostaneš zranění...

Když po neúspěšném porovnání výsledků bránění nebo po úspěchu s komplikací dostaneš zranění, musíš si ho zapsat do svého deníku. Stručně ho popiš, například: *zlomený prst na noze, hluboká rána na tváři, popálená ruka...* Zranění tě může omezovat v určitých činnostech nebo zvýšit odpor toho, čemu čelíš. Vždycky, když dostaneš zranění, se můžeš rozhodnout, jestli nechceš do konce scény aktivovat svoje temné já. Potom, co dostaneš třetí zranění, upadneš do bezvědomí nebo umřeš. O tvém osudu rozhodne, v závislosti na situaci, Vypravěč.

Až budeš potřebovat popadnout dech...

Popros Vypravěče o **mezihru**. Během ní si můžeš:

- ♦ Vyléčit jedno zranění.
- ♦ Utracením 1 zkušenosti obnovit 2 body sómatu.

Ale nezapomeň, že příběh pokračuje, i když se ho přímo neúčastníš.

Bylo nebylo...

Vyprávění můžeš okořenit hraním nedostatků a předností své postavy. Když se budeš chovat podle popisku svého lovce i v případě, kdy by ses kvůli tomu mohl dostat do problémů, zaškrtni si v deníku vedle zahraniho popisku příslušné políčko. Při mezihře ti za každé zaškrtnuté políčko přibude 1 zkušenost. Během mezihry můžeš zkušenosti utratit na:

- ♦ Obnovení 2 bodů sómatu za každou utracenou zkušenost.
- ♦ Vyléčení 1 dalšího zranění za každou utracenou zkušenost.
- ♦ Změnit popisek na specializaci. Díky tomu budeš získávat až do konce scénáře 1 úspěch navíc pokaždé, když tuto specializaci použiješ ve scéně poprvé (3 zkušenosti).
- ♦ Na zbytek scénáře získáš jeden z jeho scénářových darů (3 zkušenosti).

Na konci mezihry promaž všechna zaškrtnutá políčka u popisku a zapiš si nevyužité zkušenosti.



Šermíř
James

Šermíř James

Popisky a dary

○ Jsem zkušený šermíř s vybranými způsoby. Řád mě proto považuje za ideálního kandidáta pro styk s vyšší třídou. Miluju dobré jídlo a divoký společenský život.

⊗ Hravě a s úsměvem: Jednou za scénu můžeš svou **zbraní** provést mimořádně precizní trik, jako je sebrání předmětu z cizího opasku nebo vyrytí nápisu špičkou čepele. Každý, kdo tě u toho vidí, je ohromený nebo naopak vylekaný; záleží na Vypravěči. Když využiješ vyvolané emoce ve svůj prospěch, získáš 1 dodatečný úspěch.

○ Naučil jsem se beze strachu čelit monstrům a abnormalitám. V patách je mi šelma, protože od chvíle, kdy ochutnala moje maso, nelační po ničem jiném...

⊗ Tik tak, tik tak, bestie je tu: Jednou za scénu, když jsi venku, můžeš poprosit Vypravěče, jestli by pach tvého masa nemohl přilákat hladovou bestii.

Bestie má následující vlastnosti:

Vzdor 7 + Tvor (4 zranění)

Popisek: Jsem velká a silná šelma. Všechno, co se mi při stopování kořisti připlete do cesty, rozdrtím.

Dar - Žravý záchvat: Bestie lační po tvém mase a zuří na každého, kdo se jí postaví do cesty. Má obrovskou sílu a jedním máchnutím obrovských prack dokáže vyvrátit strom, zbořit zeď nebo odhodit člověka. Je poměrně hloupá a hned, jak se jí ztratíš z dohledu, odejde ze scény. Když se bráníš jejím akcím, získáváš automaticky 2 dodatečné úspěchy. Až dostane čtvrté zranění, rozplyne se. Ale rychle regeneruje a hned v další scéně je zase připravená vyrazit.

U životě jsem toho zažil spoustu: byl jsem kapitánem lodi, proslulým duellantem a milencem nejkrásnějších šlechticů. Ale po letech plných úspěchů a vítězství mě lstí porazilo záhadné děcko, zatracený malý kluk. Přilákal mě do doupěte nebezpečné slůveky, kde mě uvěznil a nechal sežrat. Přežil jsem, ale stálo mě to ruku... Uím jistě, že ten spratek, kterého hledám, není člověk. Proto jsem se přidal k řádu. Abych to děcko, co ho z duše nenávidím, dopadl a pomstil se mu.

○ Jsem světák a nic mě nepřekvapí. Nikdy o sobě nepochybuju. Koneckonců, v tom, co dělám, jsem nejlepší.

⊗ Temné já - Já se své satisfakce dočkám: Ten, koho si vybereš, se před tebou neschová. V průběhu scény proti němu můžeš udělat kromě obvyklé akce ještě jednu dodatečnou. Tou se snažíš předejít jeho tahu. Až k tomu dojde, utrať 1 bod sómatu, abys svou akci bránil té jeho. Kdyby tě protivník zranil, čeká tě sladká pomsta. Do konce scénáře budeš mít proti němu ke každému porovnání výsledků 1 dodatečný úspěch.

Spouštěč: Vyzvi nepřítel nebo mu dej jasně najevo, co jsi zač.

Vybavení

Kvalitní souborová čepel / pistole na střelný prach / kvalitní hák místo ruky / purpurově červený plášť / cestovní boty / cenný dalekohled / drahé prsteny.

body sómatu

7

zkušenosti

Zranění

- 1.
- 2.
- 3.

Další zranění.



Starý vlk
Garou

Starý vlk Garou

Popisky a dary

○ *Mám neomylné smysly. Obzvláště čich, kterému nic neunikne. Řád mě proto používá jako ochránce. Nesnáším smrad prohnilosti a zkaženosti. Když je ucítím, je to jako dostat ránu žhavým pohrabáčem.*

⊗ **Uždycky je uycitíš:** Jak jednou zachytíš něčí pach, už ho nezapomeš. Během scény můžeš utratit 1 bod sómatu, aby sis zapamatoval pach osoby ve tvé blízkosti. Od té doby si ji už nikdy nespleteš a její stopu najdeš i po delší době. Navíc, když se soustředíš, slyšíš na dlouhou vzdálenost. Kdyby se k tobě někdo snažil přiblížit, Vypravěč tě na to upozorní mnohem dřív než všechny ostatní na scéně. A v určitých případech tě Vypravěč může poprosit, abys porovnal výsledek bránění, jestli nevyčítíš blízcí se potíže.

○ *Skutečný dravec se umí vydávat za bezbranné jehně. Vím, jak se maskovat. Mám obrovské sebevědomí a často podceňuju nebezpečí. Pro chutné sousto jsem ochotný riskovat cokoli.*

⊗ **Vlk mezi jehňaty:** Jednou za scénu můžeš utratit 1 bod sómatu a vzít na sebe podobu obyčejného člověka. Vymysli si popisek, jak vypadáš, ale měl by obsahovat aspoň jedno z následujících slov: **starý, bezmocný, slabý**. V lidské podobě můžeš bez problémů mluvit a jednat, ale hned jak použiješ Velkého zlého vlka, ztratíš účinek Vlka mezi jehňaty. Kdybys využil vymyšlený popisek k něčemu oklamání nebo zaskočení, získáš 1 dodatečný úspěch.

Jsem vlk z hor. Burani z venkova, co se při pouhém pohledu na mě rozklepou, se mi lstivostí nemůžou nikdy rovnat. Stával jsem v čele smečky a hrdě ji vedl při tisících nájezdů. Žrali jsme šfaumatá sousta křehkého lidského masa. Ale pořád ještě nejsem tak starý, abych nedokázal čelit všem, co mě nenávislivě pronásledují a pomlouvají. Teď, když jsem součástí Řádu, nasazuju svou sílu k obraně mých slabších společníků lovců. Kdybych chtěl, ukončím jejich nicotné životy jediným kousnutím.

○ *Jsem divočejší a silnější než kterýkoli člověk, moje tesáky prorazí i kov. Nikdo není divoký jako já.*

⊗ **Temné já - Velký zlý vlk:** Jsi zocelený životem v horách a tvým schopnostem se vyrovná jen tvoje odvaha. Když podleheš své zlobě, vymysli si pro to popisek, ale měl by obsahovat aspoň jedno z následujících slov: **silný, divoký, nezastavitelný**. Sílu máš jako tři chlapi, kameny překousneš stejně snadno jako maso a probouráš se jakoukoli překážkou. Při použití tohoto popisku získáš 1 dodatečný úspěch. Navíc můžeš dát jednou za scénu průchod svému vzteku a díky tomu získáš místo 1 dodatečného úspěchu hned 3.

Spouštěč: *Vezmi na sebe podobu **ulka** nebo projev svoji pravou povahu a vystraš tím slabochy.*

Vybavení

Na tlapě nošený náhrdelník z kamínků a dřívěk, vzpomínka na jediného člověka, kterého nepovažuješ za žrádlo / cetky, klíče a další drobnosti, které občas vyvrhneš ze svého velkého žaludku.

Zranění

- 1.
- 2.
- 3.

Další zranění.

bodů
sómatu

6

zkušenosti





Úžasný
bezejmenný
Krysař

Úžasný bezejmenný Krysař

Umění pro mě bylo odjakživa smyslem života. Moje hraní je kouzelné, jako sama magie. U hudbě jsem našel moc pronikat do lidských a zvířecích duší. Bohužel jsem se při honbě za dokonalou melodií bezpočtu mnoha hanebných skulků. Protože jsem se provinil řadou zločinů a pomstil se všem, kdo se vysmívali mé upřímné lásce k hudbě, byl jsem odsouzen a smířený se smrtí čekal na popravu. Ale Řád mě ujměnou za slib, že mu budu sloužit a své schopnosti využiju v boji proti temnotě, osvobodil. Když jsem mohl zahlédnout náznak dokonalé melodie u nejtemnějších okamžicích, snad ji jako lovec konečně najdu a pochopím.

Popisky a dary

○ Píšťalou zahraju jakoukoli melodii a pohladím srdce živých bytostí. Aby se umění mohlo projevit, potřebuje čas.

⊗ **Niterní hudba:** Při hraní na píšťalu můžeš utratit 1 bod sómatu a zapískat zvláštní melodii. Vyberte si jednu z možností:

1. **Vyvolání emocí: Emocionálnímu stavu,** který se snažíš vyvolat, vymysli popisek. Až do konce scény mu podlehnou všichni přítomní, ale u protivníků budeš muset napřed uspět při porovnání výsledku jednání.

2. **Uhrnutí zvířat:** Můžeš dávat jednoduché povely zvířatům, slyším tvoji melodii. Jestli jsou agresivní, musíš napřed uspět při porovnání výsledku jednání, jinak na ně melodie neúčinkuje. Během hraní je dokážeš přimět udělat jednoduché věci, například se pohnout nebo splnit povel.

○ Jsem schopný akrobat a hudebník, mému talentu se nikdo nevyrovná. Řád si mě vybral, protože umím upoutat lidi a vyvolat v nich silné emoce. Když mě popadne múza, přestanu vnímat, co se děje okolo.

⊗ **Schopný kejklíř:** Ať už zpíváš, tančíš nebo předvádíš akrobatické kousky, pokaždé je to skvělá podívaná. Za utracení 1 bodu sómatu můžeš udělat dodatečnou akci s jedním z následujících efektů:

1. Předvedeš neuvěřitelný skok, třeba i několikametrový, aniž by tě někdo musel chytit.
2. Sebereš předmět, i kdyby ho měl u sebe protivník.
3. Pomocí akrobatického kousku provedeš menší akci, jako otevření dveří nebo přepnutí páky, a pak se vrátíš tam, kde jsi začal

○ Jako umělec jsem navštívil řadu míst a znám různé zvyky a legendy. Fascinuje mě všechno, co neznám a sbírám zajímavosti a pověsti.

⊗ **Temné já – Síla hudby:** Jednou za scény dokážeš zahrát zvuk, který uslyší každý, koho vybereš a to i kdyby byl od tebe celkem daleko. Všichni, kdo zvuk slyší, utrpí 1 zranění. Navíc se rozbijí křehké předměty a vyděsí a utečou zvířata. Alternativně ale můžeš zahrát něžnou melodii splétající se s větrem. Ten tě vyslyší a přenesete tvoje poselství, komu si přeješ, ať už je kdekoli. Při použití Síly hudby můžeš u cílů podle tvého výběru současně vyvolat i účinek Niterné hudby.

Spouštěč: Předved' svoje **umění**. V plné parádě, tak, aby si tě všichni všimli.

Vybavení

Drahocenná, kvalitně vyrobená píšťala / divadelní maska / pestrobarevný plášť / barevná líčidla a pudry / stará okarina – první nástroj, na který jsi kdy hrál / Hamelin – tvoje věrná cvičená myš.

bodů
sómatu

5

zkušenosti

Zranění

- 1.
- 2.
- 3.

Další
zranění.



Baba Yaga
malá čarodějnice

Baba Yaga

malá čarodějnice

Popisky a dary

Jsem čarodějka a díky magickým schopnostem dokážu udělat, co si zamenu. Na seslání kouzel je ale potřebná správná chvíle.

☸ Magie: Když chceš něčeho dosáhnout, můžeš na to použít kouzla. Jednoduchou větou popiš, co chceš udělat, například: „Chci odletět na tomhle starém koštěti,“ nebo: „Chci, aby mě tito hlupáci viděli jako démona.“ Kouzlo musí být zacílené na konkrétní předmět, který máš u sebe. Díky koštěti se proletíš, díky nasazené masce budeš vypadat jako démon.

Kouzlo trvá do konce scény a jeho seslání je buď zdarma, nebo musíš spálit až 2 body sómatu – přesný počet je na Vypravěči. Pozor, tímto kouzlem nejde vyvolat něčí smrt, ale můžeš očarovat věci a zranit jejich prostřednictvím.

Velmi dobře čtu v lidech, v Řádu ze mě proto udělali vůdce lovců. Jsem i výborná manipulátorka a často to dělám jen tak pro zábavu.

☸ Slyším tě: Jednou za scény se můžeš Vypravěče zeptat na osobu, s kterou se zrovna baviš. Otázka se musí týkat jejího chování, například jaké má neřesti nebo touhy. Jestli zjištěnou informaci využiješ v nějaké akci, dostaneš na ni 1 dodatečný úspěch.

Jsem malá čarodějnice a mým schopnostem se vyrovnají jen moje ambice. Svoje nadání jsem si uvědomovala hned od narození, a tak jsem vůbec nepoznala dětsví. Většinou lidi připadám cynická a krutá, ale to proto, že si neuvědomuji, že jsou jen bezvýznamnými figurkami v krvavé hře vedené čarodějnicemi a kouzelníky. Řád našťelší na můj věk nehledí, a tak mi světil zasloužené vedení.

Jako každá slušná čarodějka nosím brašnu plnou bylinek, jedů a nejrůznějších kouzelnických pomůcek. Můj dětský vzhled je často užitečný, ale nesnáším, když mě lidi kvůli němu podceňují.

☸ Temné já – Zlá čarodějnice: Když sešleš pomocí Magie jedno ze svých kouzel nebo využíváš účinky předchozího, dostaneš k souvisejícím porovnáním výsledků 1 dodatečný úspěch. Navíc můžeš popustit uzdu své zlé aury a získat tím jeden z následujících dodatečných efektů:

- Zvířata i obyčejní lidé se tě bojí a v hrůze prchají pryč.
- Jestli kouzlo použiješ k potrestání osoby za porušení slibu nebo dohody, které jste spolu uzavřeli, dostaneš 1 dodatečný úspěch.
- Vyvoláš ve svém okolí denní světlo nebo tmu.

Spouštěč: *Vyděs anebo potrestej obyčejné lidi svojí magií.*

Vybavení

Starý, otrhaný černý plášť / brašna s magickými ingrediencemi / malá zakřivená dýka / hadrová panenka / prsten Řádu / větvicka černého bezu pro štěstí.

Zranění

- 1.
- 2.
- 3.

Další zranění.

body
sómatu

5

zkoušenosti



Regina zlodějka srdcí



Regina

zlodějka srdcí



Mým posláním je vést lidi. Odjakživa jsem se obklopovala věrnými následovníky, ochotnými vyplnit všechny mé rozmary. Nejsem urozeného původu a všechno ulivu, co jsem kdy měla, byl ten, který jsem ukradla lidem, co si ho nezasloužili. A dělala jsem to bez ohledu na následky. Uvedla jsem nejednu bandu, získávala srdce mužů i žen a pokaždé to skončilo stejně. Pustila jsem se za další, ještě větší výzvou. Dokud budou existovat věci, které by mi měly po právu náležet, budu po nich toužit. Příslušnost k Řádu mi dala nový cíl, nový pohled na svět a nové tuory k zotročení.

Popisky a dary

○ Jdu si za tím, co chci, a nenechám se ničím zastavit. Zabiju, zneškodním nebo porazím každého, kdo se mi postaví do cesty. Asi vám už došlo, že opravdu nesnáším, když mi někdo řekne ne!

⊗ Chei to! Pokaždé, když se snažíš napřímo a bez vytáček dosáhnout cíle, získáš 1 dodatečný úspěch k porovnání výsledků Jednání. Navíc můžeš jednou za sezení vyměnit neúspěch za úspěch s výhodou. Popiš, jak je potřeba zatnout zuby a zkusit to ještě jednou s větším úsilím, aby se ti tvůj záměr podařil. K porovnání výsledků obrany tento dar dodatečné úspěchy nepřidává.

○ Díky svým kontaktům a šarmu mám pro každou situaci eso v rukávu: buď stoupence ochotné mi kdykoli pomoci, nebo spojence, co mi dluží laskavost. Udržet si síť užitečných kontaktů mě stojí nemálo úsilí a prostředků.

⊗ Královna: V každé scéně máš při sobě několik důvěryhodných služebníků, připravených splnit všechno, co příkážeš. Pro každého z nich si vymysli popisek zachycující schopnost, kvůli které je ve tvých službách. Služebníci se vynasnaží splnit každý tvůj příkaz. Rozhodni se, čím jim za jejich služby platíš, a počítej s tím, že Vypravěč ti dříve nebo později oznámí, že chtějí svůj honorář, jinak o jejich pomoc až do konce příběhu přijdeš. U služebníků jde zaškrtnout popisky a získat za ně extra zkušenost.

○ Mám záviděníhodný šarm a ráda se oblékám do šatů odpovídajících vybrané roli. A i když se snažím držet při zemi, přece nezůstanu bez povšimnutí?!

⊗ Temné já – Jak chei já! Víš, že jediný způsob, jak dělat věci správně, je, že to bude po tvém. Během scény si můžeš vybrat jinou postavu a jako dodatečnou akci ji něco příkázat. Jestli to bude spojenec a splní tvůj příkaz, dostane buď 1 dodatečný úspěch ke své akci, nebo si zvýší o 1 vzdor. Když vydáš rázný příkaz k polapení nepřítele, snížíš mu o 1 vzdor, nebo (jestli už víš, co dokáže) mu můžeš zabránit použít jeden z jeho darů. Jednou za scénu můžeš vykřiknout a tím na sebe strhnout veškerou pozornost. Všichni okolo se na pár okamžiků zastaví, aby si poslechli, co jim chceš říct.

Spouštěč: Převezmi kontrolu nad situací a prosazuj svoje řešení tím, že na sebe strhneš pozornost.

Vybavení

Dlouhý kožený bič s kovovými hřeby a ostny / nádherný vějíř, za kterým skrýváš tvář / šaty pro každou příležitost / dlouhý vínově červený plášť / zlato a šperky, dary od tvých nesčetných nápadníků / ostrý tenký bodec používaný jako spona do vlasů.

body
somařů

6

zkušenosti

Zranění

- 1.
- 2.
- 3.

Další
zranění.

