

DOSPĚLÁCKÉ TAHY

BEZCHYBNÉ VYUŽITÍ SCHOPNOSTÍ

Když **bezchybně využiješ své schopnosti** s precizností a elegancí, hoď si +Podivín. V případě úspěchu si vyber jednu možnost. Na 10+ si vyber dvě možnosti:

- zmocni se něčeho, co je vůči tobě zranitelné;
- vytvoř ze svého prostředí něco užitečného;
- neutralizuj nepřítele nebo hrozbu, alespoň prozatím.

PŘEMOCI ZRANITELNÉHO NEPŘÍTELE

Když chceš **přemoci zranitelného nepřítele**, hoď si +Hrozba. V případě úspěchu je po boji. Vyhral/a jsi. Na 10+ si vyber jednu možnost. Na 7–9 si vyber dvě možnosti:

- na oplátku **schytáš pořádnou ránu**;
- ublížíš svému nepříteli víc, než jsi zamýšlel/a;
- způsobíš vážné vedlejší škody.

PŘESVĚDČIT S NEJLEPŠÍMI ÚMYSLY

Když chceš **někoho přesvědčit s nejlepšími úmysly**, hoď si +Génius. Pokud je to NP a ty hodíš 10+, podaří se ti ji přesvědčit. Na 7–9 bude NP napřed potřebovat konkrétní ujištění.

Pokud přesvědčuješ HP, v případě úspěchu si může zaškrtnout potenciál nebo si posunout své vlastní Nálepky, pokud udělá, co po ní chceš. Na 10+ získáváš na ni navíc Vliv.

SOUCÍTIT

Když s někým otevřeně **soucítiš**, hoď si +Normál. V případě úspěchu ti musí odhalit nějakou svou zranitelnost nebo si zaznamenat újmu. Na 10+ získáváš na ně navíc Vliv.

POSTAVIT SE ZA NĚCO

Když se **za něco postavíš**, hoď si +Mesiáš. Na 10+ si vyber dvě možnosti. Na 7–9 si vyber jednu možnost:

- přítomní nemohou pokračovat v tom, co dělají;
- přítomní nemohou utéct, aniž by na tebe zareagovali;
- přítomní na tebe nemohou zaútočit, aniž by tím utrpěl jejich status nebo pozice.

ZÁKLADNÍ TAHY

VYRAZIT PROTI HROZBĚ

Když **vyrazíš proti hrozbě**, hoď si +Hrozba. V případě úspěchu si vyměníte pár úderů. Na 10+ si vyber dvě možnosti. Na 7–9 si vyber jednu možnost:

- ubrániš se nebo se vyheš jejich úderům;
- připravíš je o něco;
- vytvoříš příležitost pro spojence;
- uděláš na nepřítele dojem, překvapíš je nebo jim naženeš strach.

ROZPOUTÁNÍ SCHOPNOSTÍ

Když **rozpoutáš svoje schopnosti**, abys překonal/a nějakou překážku, přetvořil/a své okolí nebo si vylepšil/a smysly, hoď si +Podivín. V případě úspěchu dosáhneš svého. Na 7–9 obdržíš újmu nebo ti Vypravěč popíše, jak bude účinek nestabilní nebo dočasný.

UTĚŠOVÁNÍ NEBO PODPOROVÁNÍ DRUHÉHO

Když **někoho utěšuješ nebo podporuješ**, hoď si +Normál. V případě úspěchu tvá slova přijmou: zaškrtnou si potenciál, zbaví se újmy nebo si posunou Nálepku, pokud se ti otevrou. Na 10+ můžeš také přidat Tým do fondu nebo se sám/sama zbavit újmy.

PROHLÉDNUTÍ MASKY

Když chceš **prohlédnout něčí masku**, abys zjistil/a, jaký/a někdo skutečně je, hoď si +Normál. Na 10+ můžeš položit tři otázky. Na 7–9 můžeš položit jednu otázku.

- *Co hodláš dělat?*
- *Jak můžu přimět tvou postavu, aby _____ ?*
- *Jak na tebe mohu získat Vliv?*
- *Jaký je tvůj skutečný plán?*
- *Co chceš, abych udělal/a?*

ZHDNOCENÍ SITUACE

Když **zhodnocuješ situaci**, hoď si +Génius. Na 10+ polož dvě otázky. Na 7–9 polož jednu otázku. Při provádění tahu vztahujícího se k odpovědím máš +1.

- *Co v okolí můžu využít k/na _____ ?*
- *Co tu představuje největší hrozbu?*
- *Kdo/co je tu v největším nebezpečí?*
- *Kdo je tu vůči mně nejzranitelnější?*
- *Jak bychom mohli tuhle situaci nejlépe a co nejrychleji ukončit?*

OBRANA DRUHÉHO

Když **někoho nebo něco bráníš** před bezprostřední hrozbou, hoď si +Mesiáš.

Pro NP hrozby: v případě úspěchu jsi daný objekt ochránil/a a vyber si jednu možnost. Na 7–9 tě to bude něco stát: vystavíš se nebezpečí nebo eskaluješ situaci. Možnosti:

- přidej Tým do fondu;
- získej Vliv na osobu, kterou bráníš;
- zbav se jedné újmy.

Pro HP hrozby: v případě úspěchu jim dej -2 k jejich hodu. Na 7–9 se vystavíš dani, odvetě nebo odsouzení.

VYPROVOKOVÁNÍ DRUHÉHO

Když **vyprovokuješ někoho**, kdo je náchylný vůči tvým slovům, řekni, čeho se snažíš dosáhnout, a hoď si +Génius. Pro NP: na 10+ ti skočí na vějičku a udělá, co jsi chtěl/a. Na 7–9 si může NP místo toho vybrat jednu možnost:

- klopýtne: máš proti ní +1 na příště;
- udělá chybu: získáš zásadní příležitost;
- zareaguje přehnaně: získáš na ni Vliv

Pro HP: na 10+ platí obě možnosti. Na 7–9 si vyber jednu:

- pokud to udělá, přidej Tým do fondu;
- pokud to neudělá, obdrží újmu.

SCHYTAT POŘÁDNOU RÁNU

Když **schytáš pořádnou ránu**, hoď si + tvoje aktuální újmy. Na 10+ si vyber jednu možnost:

- musíš sám/sama sebe odstavit z dané situace: utéct, omdlít atd.;
- nějakým strašným způsobem ztratíš kontrolu nad sebou nebo nad svými schopnostmi;
- dvě možnosti ze seznamu pro hody 7–9.

Na 7–9 si vyber jednu možnost:

- verbálně na někoho zaútočíš: vyprovokuješ člena týmu k nějaké pošestilosti nebo zneužiješ svého Vlivu, abys mu způsobil/a újmu;
- ustoupíš nebo se vzdáš: tvůj nepřítel získá příležitost;
- navzdory bolesti pokračuješ ve svém úsilí: obdržíš dvě újmy.

V případě neúspěchu ránu ustojíš. Zaškrtni si potenciál jako vždycky a řekni, jak ránu ustojíš.

DALŠÍ PRAVIDLA

NA ZAČÁTKU SEZENÍ

Na začátku každého sezení přidá Vypravěč jeden Tým do Týmového fondu.

NA KONCI SEZENÍ

Na konci každého sezení si každý z hráčů vybírá jednu z možností:

- **Sblížení se s týmem.** Řekni, díky komu ses cítil/a vítán/a. Dej Vliv na sebe dané postavě a zbav se jedné újmy nebo si zaškrtni potenciál.
- **Sžít se se svou identitou.** Vysvětli, jak sám/a sebe vidíš a proč. Posuň si jednu Nálepku nahoru a jinou dolů.
- **Odcizení se týmu.** Vysvětli, proč si připadáš odtržen/a od ostatních. Odeber Vliv na sebe jedné postavě.

POUŽITÍ TÝMU

Když **vyrazíte společně do boje proti nebezpečnému nepříteli**, přidejte dva Týmy do fondu.

- Má-li vůdce nebo vůdkyně týmu Vliv na všechny ostatní členy, přidejte další Tým.
- Jdou-li všichni členové do boje se stejným cílem, přidejte další Tým.
- Pokud některý člen týmu nedůvěřuje vůdci, odeberte jeden Tým.
- Je-li váš tým špatně připravený nebo je vyvedený z míry, odeberte jeden Tým.

Vůdce týmu může sám sobě udělit újmu a tím zabránit odebrání Týmu z fondu.

Kdokoli v týmu může **utrátit Tým z fondu** a poskytnout tak někomu ze spoluhráčů +1 k jejich tahu, poté, co si hodili.

Členové týmu mohou také utratit Tým, aby se mohli zachovat sobecky. Když se **zachováš sobecky**, vysvětli, proč je tvoje jednání sobecké vůči týmu, čím jsi své kolegy urazil/a nebo jak jsi je ignoroval/a. Poté odeber jeden Tým z fondu a posuň si jednu Nálepku dle vlastní volby nahoru a jinou dolů. Tuto možnost můžeš využít poté, co sis hodil/a, aby sis změnil/a Nálepku, se kterou házíš.

Kdykoli uplyne nějaký čas, Vypravěč vyprázdní Týmový fond. Výchozí počet je jeden Tým.

ÚJMY

Když nějaký tah udává, že si máš zaznamenat újmu, vyber si, kterou újmu chceš. Někdy ti Vypravěč řekne, že si máš zaznamenat specifickou újmu, především po tvrdých tazích.

Pokud si máš zaznamenat újmu, ale všechny újmy už zaznamenané máš, jsi vyřazený/á. Vypravěč ti řekne, kdy se můžeš vrátit do jiné scény. Poté se zbav jedné újmy. Každá újma ti dává -2 situační k určitým tahům (max. -3).

- Pokud jsi **Nejistý/á**, máš -2 k **obraně druhého a odmítnutí Vlivu druhého**.
- Pokud jsi **Provinilý/á**, máš -2 k **vyprovokování druhého a zhodnocení situace**.
- Pokud jsi **Rozzuřený/á**, máš -2 k tahu **utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky**.
- Pokud jsi **Vystrašený/á**, máš -2 k **vyrazit proti hrozbě**.
- Pokud jsi **Zoufalý/á**, máš -2 k **rozpoutání svých schopností**.

ZBAVENÍ SE ÚJMY

Nejpřímočařejší způsob, jak se zbavit újmy, je provést specifickou akci, která uleví emocionálnímu stavu tvé postavy. Každé újmy se můžete zbavit jinou akcí.

- Pokud se chceš zbavit újmy **Nejistý/á**, udělej něco riskantního, aniž by ses o tom poradil/a se zbytkem týmu.
- Pokud se chceš zbavit újmy **Provinilý/á**, přines nějakou oběť, která tě zbaví viny.
- Pokud se chceš zbavit újmy **Rozzuřený/á**, musíš někomu ublížit nebo rozbít něco důležitého.
- Pokud se chceš zbavit újmy **Vystrašený/á**, uteč před nějakým problémem.
- Pokud se chceš zbavit újmy **Zoufalý/á**, vyhledej aktivitu, která ti okamžitě a bez námahy přinese úlevu.

Újmy se můžeš taky zbavit, pokud tě někdo **utěšuje nebo podporuje**, nebo když ty **bráníš druhého**.

POSUN NÁLEPEK

Posun Nálepky znamená, že se mění tvůj sebeobraz. Začneš se vnímat víc skrz Nálepku, která se posunuje nahoru, a méně skrz Nálepku, která se posunuje dolů. Musíš si zaznamenat újmu, kterou ti určí Vypravěč, v případě že by sis měl/a posunout Nálepku nad +3 nebo pod -2.

VLIV

Pokud na tebe má někdo Vliv, znamená to, že ti záleží na tom, co si tato osoba myslí a co říká. Vliv na sebe můžeš kdykoliv předat jiné postavě, pokud ho už nemá. Implicitně mají na tebe Vliv všichni dospělí.

Pokud **máš na někoho Vliv**, máš +1 ke všem tahům, které se jich týkají, včetně **odmítnutí Vlivu**.

Pokud chceš **zneužít svůj Vliv na někoho**, vzdej se Vlivu, který na danou osobu máš, a na oplátku si vyber jednu možnost:

- dej jí -2 k tahu, který zrovna provedla (po hodů); způsob jí újmu;
- získej dodatečnou +1 k tahu, jehož je cílem (po hodů).

Když **ti někdo, kdo na tebe má Vliv, řekne, jaký/á jsi nebo jak funguje svět**, buď akceptuj jejich slova, nebo odmítni jejich Vliv. Pokud jejich slova akceptuješ, Vypravěč podle toho upraví tvoje Nálepky. Pokud chceš své Nálepky nechat, jak jsou, musíš odmítnout jejich Vliv.

Když chceš **odmítnout něčí Vliv**, hoď si. V případě úspěchu se ti zdárně podařilo jejich slova vytěsnit a zůstat sám/sama sebou. Na 10+ si vyber dvě možnosti. Na 7–9 si vyber jednu možnost:

- zbav se újmy nebo si zaškrtni potenciál a okamžitě jedne, abys druhému ukázal/a, že nemá pravdu;
- posuň si jednu Nálepku dle vlastní volby nahoru a jednu dolů;
- zruš Vliv druhého a získej +1 na příště k tahům proti němu.

V případě neúspěchu tě jeho slova tvrdě zasáhnou.

Obdržíš újmu a Vypravěč ti pozmění Nálepky.

Pokud **získáš Vliv na člena týmu, na kterého už Vliv máš**, řekni mu, aby si s okamžitou platností posunul jednu svůj Nálepku nahoru a jinou dolů podle tvého výběru.

Pokud **získáš Vliv na NP, na kterou už Vliv máš**, budeš mít +1 na příště k dalšímu tahu, který se bude týkat dané NP.

OKAMŽIK PRAVDY

Když **si odemkneš svůj Okamžik pravdy**, můžeš ho spustit kdykoli. Po jeho spuštění se drž scénáře ve své příručce a převezmi kontrolu nad dějem hry. Vypravěč ti řekne, jaké to má důsledky.

Jakmile Okamžik pravdy pomine, jedna z tvých Nálepek se natrvalo uzamkne a už ji nebude možné měnit. Změnil/a ses a kus tebe definitivně zkameněl. Když Okamžik pravdy jednou spustíte, znovu se „uzamkne“. Pro opětovné odemčení si musíš vybrat druhé vylepšení.

VYLEPŠENÍ

Když **někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv**, už nikdy na tebe znovu Vliv získat nemůže. Toto vylepšení se používá většinou na NP a znamená, že jsi danou osobu překonal/a a už se tě nedotýká, co si o tobě myslí.

Když **odejdeš na odpočinek**, už nejsi superhrdinou a Vypravěč už nemůže do tvého života nijak zasahovat.

Když **si uzamkneš jednu Nálepku**, už se nemůže posunovat nahoru ani dolů. Tato tvá část je už pevně daná.

Když **se staneš vzorem pro město**, už nejsi „mladým“ superhrdinou – začleníš se mezi vůdčí superhrdinské osobnosti Halcyon City a přestaneš být postavou Masek. Vypravěč by měl pracovat s tvou postavou jako s osobností pevně zakotvenou v městské struktuře, ale stává se z ní NP.