

OKAMŽIK PRAVDY

Přiznáš si, že ti na tvém domově záleží, a zavoláš jim o pomoc. Oni na tvou prosbu odpoví a dorazí – v plné síle! – přesně v momentě, kdy jsi potřebovala, aby někdo zvrátil průběh bitvy. Budou bojovat po tvém boku až do konce. Ale až bude po všem... tak samozřejmě budou asi chtít, aby ses s nimi vrátila domů. Koneckonců ses právě prokázala...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu a projevíš vůči nim nějaký významný akt náklonnosti, fyzický či emocionální, získáváš na ně Vliv. Daná osoba rozhoduje, jestli jí akt připadal skutečně významný.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, poví ti, co bys měla dělat, abys mezi ostatní lépe zapadla. Dostáváš k dané akci +1 na příště, a pokud ji provedeš, zaškrtni si potenciál.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Vyber si další tah ze své příručky. | <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si další tah ze své příručky. | <input type="checkbox"/> Svět ti leží u nohou; vyber si dvě nové schopnosti z jakékoli příručky. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | <input type="checkbox"/> Rozhodneš se začít žít lidský život; začleň do své hry Tajnou identitu a Masku z příručky Janus. |
| <input type="checkbox"/> Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1. | |
| <input type="checkbox"/> Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1. | |

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použila. | <input type="checkbox"/> Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1. |
| <input type="checkbox"/> Změň příručku. | <input type="checkbox"/> Odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |

DALŠÍ TAHY

Nejsi zdejší. Tvůj domov je úžasně místo plné krásy a zázraků. Ale na tomhle městě něco je, něco zvláštního, co jsi doma postrádala. Něco... lidského. Takže ano, hodláš se tu zdržet. Alespoň chvíli.



CIZAČKA

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO (POKUD SE LIŠÍ):

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- zvláštní tělo, zvířecí tělo, zářící tělo, lidské tělo
- zářící oči, zvířecí oči, kovové oči, bizarní oči
- okázalé oblečení, nepasující oblečení, průměrné oblečení, žádné lidské oblečení
- uniforma tvého lidu, kostým tvojí stanice, praktický kostým, polidšující kostým, žádný kostým

SCHOPNOSTI

Dokážeš létat a jsi velmi odolná. Vyber si jakékoli dvě možnosti:

- | | | |
|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> ovládání hustoty | <input type="checkbox"/> oslnující krása nebo feromony | <input type="checkbox"/> mimozemské zbraně |
| <input type="checkbox"/> heliokineze | <input type="checkbox"/> výrazná změna podoby | <input type="checkbox"/> telepatie a mentální útoky |

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Proviniľ/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Odkud pocházíš?
- Proč jsi přišla na Zemi?
- Proč tu chceš zůstat (alespoň prozatím)?
- Proč chtějí tví lidé, aby ses vrátila domů?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodnete, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe Vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Na samém začátku jsme si nedůvěřovali, ale to se změnilo. Jak? A proč?

VZTAHY

Trávíš hodně času s _____, který/á tě učí o Zemi.
Jsi zabouchnutá do _____, ale tajíš to.

VLIV

Vyber si, jak se běžně chováš: jestli jsi povýšená, nebo srdečná.
Pokud jsi povýšená, myslíš si, že jsi lepší než ostatní. Nedávej Vliv nikomu.
Pokud jsi srdečná, jsi štěstím bez sebe, že jsi tu. Dej Vliv na sebe všem členům týmu.

TAHY CIZAČKY

(vyber si tři)

Patřím do dvou světů: Máš k dispozici zdroje svého světa. Kdykoli kontaktuješ svůj lid, hoď si +Génius. Na 10+ dostáváš do zásoby 3. Na 7–9 dostáváš do zásoby 2. V případě neúspěchu dostáváš do zásoby 1, ale tví lidé na tebe budou mít nepříjemný požadavek. Spotřebuj body v zásobě 1 za 1 a:

- získáš užitečný kousek mimozemské technologie, která ti umožní jednou využít jakoukoli schopnost z jiné příručky (tuto schopnost si vyber ve chvíli, kdy spotřebuješ bod v zásobě);
- požádej své lidi o radu a polož Vypravěči otázku ohledně současné situace;
- kontakt s tvým domovem tě utěší; zbav se újmy.

Mimozemská technologie: Kdykoli pozměníš nějaký lidský nástroj za pomoci své cizí technologie, hoď si +Podivín. V případě úspěchu vytvoříš nástroj, který dovede jedenkrát udělat něco úžasného a pak se rozpadne. Na 10+ si vyber jednu možnost:

- funguje lépe, než jsi čekala;
- můžeš věc použít ještě podruhé.

V případě neúspěchu bude tvůj nástroj fungovat, ale bude mít nezamýšlený vedlejší účinek, který ti Vypravěč sdělí poté, co přístroj použiješ.

Mimozemské způsoby: Kdykoli otevřeně ignoruješ nebo znevážíš důležitý pozemský zvyk ve prospěch jednoho ze zvyků svého lidu, posuň si Génia nahoru a jakoukoli jinou Nálepku dolů.

Mimozemské vozítko: Máš z domova nějaký dopravní prostředek. Popiš, jak vypadá, a vyber si dvě jeho silné a dvě slabé stránky. Kdykoli prostředek využíváš, můžeš s jeho pomocí **rozpoutat své schopnosti, vyrazit proti hrozbě** nebo někoho **bránit**. K hodu použij Nálepku Génius.

Silné stránky: rychlost a manévrovatelnost, mimikry, mocný zbraňový systém, regenerace, přeskokování dimenzemi, změna velikosti, telepatie.

Slabé stránky: bizarní zdroj paliva, náchylné vůči _____, snadno zpozorovatelné, pomalé a neohrabané, neozbrojené, složité na opravu.

Ti nejlepší: Kdykoli někoho **utěšuješ nebo podporuješ** tím, že jim řekneš, že v sobě ztělesňují to nejlepší, co lze na Zemi nalézt, hoď si +Podivín místo +Normál.

Vlastně se zas tak nelišíme: Kdykoli mluvíš o svém domově, hoď si +Podivín. Na 10+ si vyber dvě možnosti. Na 7–9 si vyber jednu možnost. Během konverzace:

- se svěříš s nějakou chybou, kterou tvůj domov má; přidej 1 Tým do fondu;
- řekneš o svém domově něco zavádějícího; získáváš Vliv na druhou osobu;
- popíšeš krásy svého domova; zbav se újmy.

V případě neúspěchu toho o sobě bezděčně prozradíš víc, než jsi zamýšlela; sděl druhé osobě tajemství nebo svou slabou stránku, se kterou ses dosud nikomu z pozemšťanů nesvěřila.

OKAMŽIK PRAVDY

Toto je okamžik, kdy všem dokážeš, že ti odkaz tvé rodiny skutečně náleží. Máš pevně v rukou všechny své schopnosti a i s těmi nejhorsšími vyhlídkami vyjdeš z boje jako vítěz. Prokážeš, že jsi rodinného jména hoden. To, co ty dokážeš, totiž nedokázali ani tví předchůdci. Samozřejmě můžeš očekávat, že po takovémto výkonu ti na bedra naloží ještě více povinností...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, řekni jim, zda je vidíš jako sobě rovné. Pokud ano, dej jim Vliv na sebe a zaškrtni si potenciál. Pokud ne, posuň si Géniá nahoru a jakoukoli jinou Nálepku dolů.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, poděl se s nimi o tajemství ohledně svého odkazu (i o to, jaký máš na toto tajemství skutečně názor). Zbav se újmy a dej jim Vliv na sebe.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1.
- Odemkni si svůj Okamžik pravdy.
- Začleň do své hry Útočiště z příručky Proklatce.
- Odemkni si zbývající dvě schopnosti z vybraného souboru schopností.

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použil.
- Změň příručku.
- Vyber si dospělácký tah.
- Vyber si dospělácký tah.
- Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Odejdí na odpočinek nebo se staří vzorem pro město.

DALŠÍ TAHY

Jsi nejmladším představitelem linie legendárních superhrdinů, rodiny, která sdílí jméno i smysl života. Teď se na tebe upírají oči všech a všichni čekají, jestli máš na to, abys na tuto tradici navázal. Ale jinak v pohodě, žádný stres, co?



DĚDIC

ZDĚDĚNÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO:

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- pohodlné oblečení, školní uniforma, tradiční oblečení, módní oblečení
- moderní kostým, tradiční kostým, unikátní kostým, kostým předchůdce
- zvířecí znak, písmeno, jednoduchý znak, žádný znak

SCHOPNOSTI

Tvé schopnosti odpovídají těm, které měli i tví předchůdci. Vyber si jeden soubor schopností, ale zároveň z něj vyškrtni dvě, které zatím nemáš.

- supersíla, nepřemožitelnost, paprsky z očí, létání, supersmysly
- superrychlost, regenerace, fázování, superrychlé čtení/učení, manipulace vzduchu
- dokonalé atletické schopnosti, dedukce ala Sherlock Holmes, udělátka, zastrašování, hrůzu nahánějící reputace
- božská zbroj, magické zbraně, mytická moc, legendární rychlost, božská krása
- ovládání stínů, stínové portály, zastření mysli, schopnost skrýt se ve stínech, stínové smysly

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provínilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Kdy ses oficiálně vydal po stopách svých předchůdců?
- Jakou nejvýznamnější věc tví předchůdci dokázali?
- Jaký má veřejnost názor na tvou rodovou linii?
- Jak souvisí tvá rodová linie s důvody, proč ses stal hrdinou?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodnete, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Vzato kolem a kolem, vedli jsme si dobře a udělali jsme dojem na jednoho ze známých hrdinů. Na koho?

VZTAHY

Jednou tebe a _____ přistihli, jak děláte něco, čím jste zostudili tvou linii.

Důvěřuješ _____ a sdělil jsi mu/jí důležité tajemství ohledně svého rodinného odkazu.

VLIV

Jsi součástí tohoto týmu, ať už je to k užitku, či ke škodě. A záleží ti na tom, co si o tobě jeho členové myslí. Dej vliv na sebe všem členům týmu.

TAHY DĚDICE

(vyber si dva)

- Já bojuju fér:** Kdykoli vyrazíš proti hrozbě, ale při boji se záměrně mírníš, můžeš si hodit +Mesiáš místo +Hrozba. Pokud to uděláš, nemůžeš na svého protivníka udělat dojem, překvapit ho ani mu nahnat strach.
- Vím, kdo jsem:** Jednou za scénu, ve které bráníš člena týmu, si kromě ostatních benefitů tohoto tahu můžeš posunout Mesiáše nahoru a jinou Nálepku dolů, a to i v případě neúspěchu. Pokud to uděláš, přidej jeden Tým do fondu.
- Slova z minulosti:** Kdykoli vyhledáš radu staršího člena rodiny nebo jednoho ze svých předchůdců, vysvětlí jim, jakému problému čelíš, a položí jim otázku ohledně tohoto problému. Odpoví ti upřímně a řeknou ti, co máš dělat. Pokud se budeš řídit jejich radou, dostáváš +1 situační. Pokud vyřešíš záležitost po svém, zaškrtni si potenciál.
- Na rodině záleží:** Kdykoli získáš vliv na někoho ze své rodiny nebo jim dáš vliv na sebe, zaškrtni si potenciál a dostáváš +1 na příště. Kdykoli někdo z tvé rodiny způsobí posun tvých Nálepek, zaškrtni si potenciál a dostáváš +1 na příště.
- Nikdy se nevzdát, nikdy neustoupit:** Kdykoli **schtýáš pořádnou ránu** od někoho, kdo je mnohem mocnější než ty, využij tento tah místo základního. Hoď si +Mesiáš. V případě úspěchu ránu ustojíš – vyber si jednu možnost. Na 7–9 si zaznamej újmu.
 - Dostaneš příležitost proti svému nepříteli nebo šanci k protiútku.
 - Z rány se vzpamatuješ a inspiruješ tím tým; přidej jeden Tým do fondu.
 - Útočník ti bude nadále věnovat pozornost.V případě neúspěchu tě rána položí, ale tvůj protivník bude posléze vyvedený z míry a zranitelný.
- Symbol autority:** Kdykoli dáš NP rozkaz na základě autority, kterou NP uznává, hoď si +Mesiáš. V případě úspěchu si NP vybírá jednu možnost:
 - udělá, co po ní chceš;
 - odklídí se ti z cesty;
 - zaútočí na tebe pro ni nevhodným způsobem;
 - zamrzne.Na 10+ dostáváš navíc +1 na příště k tahům proti ní. V případě neúspěchu si NP bude dělat, co chce, a ty dostáváš -1 na příště k tahům proti ní.

RODINNÝ ODKAZ

Tvá rodina je důležitou součástí Halcyon City.

Vypiš pár osob spjatých se svým odkazem (alespoň dvě).

_____ ve městě stále aktivně působí a je to velké zvíře.

_____ je na odpočinku a bývá poměrně kritický/á.

_____ bude možná další člen nesoucí rodinné jméno.

_____ je nejhorší nepřítel, kterému tví předchůdci kdy čelili... a stále číhá někde tam venku.

Až uplyne nějaký čas, hoď si +Mesiáš, abys zjistil, jaký mají tví předchůdci názor na tvé nedávné hrdinské činy nebo jak na ně zareagovali. Před samotným hodem požádej ostatní hráče, aby odpověděli na následující otázky ohledně tvého výkonu. Za každou odpověď „ne“ dostáváš k hodu -1:

- *Do držoval/a jsem tradice rodinného odkazu?*

- *Udržoval/a jsem reputaci své linie?*

- *Mohou na mě být ostatní členové mé rodiny hrdí?*

V případě úspěchu tě jeden z členů tvé rodiny povzbudí nebo ti poskytne nějakou příležitost či výhodu. Na 7–9 jiného člena rodiny našťvalo něco, co jsi nedávno provedl, a dá ti svoji nelibost hlasitě najevo. V případě neúspěchu se ti podařilo nějakým tvým nedávným činem píchnout do vosího hnízda – očekávej, že ti hned několik členů tvé rodiny začne zasahovat do života.

OKAMŽIK PRAVDY

Nastává okamžik, kdy všem ukážeš, kdo skutečně jsi: tvůj mentor, nebo někdo jiný. Dokážeš cokoli, co dokáže tvůj mentor, a ještě mnohem víc. Zvládneš neuvěřitelné věci, i takové, na které tvůj mentor nikdy nestačil. Samozřejmě na tebe od teď bude už navždy pohlízet jinýma očima, ať už si vybereš jakoukoli cestu...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, zeptej se jich, jestli jsi byla dobrá vůdkyně nebo užitečná členka týmu. Pokud řeknou, že ano, zaškrtni si potenciál a tvůj mentor na tebe ztrácí Vliv. Pokud řeknou, že ne, tvůj mentor na tebe získává Vliv a dostáváš +1 na příště k používání Nálepky, kterou tvůj mentor ztělesňuje.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, svěř jim tajemství o svém mentorovi (včetně toho, jaký máš na svého mentora názor). Dej jim na sebe Vliv a přidej Tým do fondu.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1.
- Odemkni si svůj Okamžik pravdy.
- Přidej si +2 k Nálepce, kterou tvůj mentor ztělesňuje nebo odmítá.
- Vyber si až čtyři další zdroje svého mentora.

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použila.
- Změň příručku.
- Vyber si dospělácký tah.
- Vyber si dospělácký tah.
- Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město.

DALŠÍ TAHY

Prokázala ses zkušenému hrdinovi. Ten je nyní toho názoru, že na to máš. Už nějakou dobu tě trénuje a ty se teď musíš rozhodnout... chceš jít v jeho stopách? Nebo si vyšlapeš vlastní cestičku?



CHRÁNĚNKA

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO:

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- atletická postava, mohutná postava, štíhlá postava, svalnatá postava
- školní uniforma, obyčejné oblečení, módní oblečení, volné oblečení
- barevný kostým, kostým po mentorovi, ochranný oblek, jednoduchý kostým

SCHOPNOSTI

Jsi něčí chráněnkou nebo chráněncem. Tvé schopnosti jsou dost podobné schopnostem tvého mentora nebo mentorky, ale oba jste svým způsobem unikátní. Ze seznamu níže si vyber jednu schopnost, kterou sdílíte, a po jedné unikátní schopnosti pro každého z vás.

SDÍLENÁ SCHOPNOST:

TVOJE VLASTNÍ SCHOPNOST:

SCHOPNOST MENTORA/KY:

Nadlidská tělesná konstituce, zbraně a udělátka, maskování nebo nenápadnost, detektivní schopnosti, hackování, napodobování schopností druhých, tělesná elasticita, mocná zbraň, telepatie nebo telekineze, zastrahování a vyvolávání strachu, nadlidské bojové schopnosti, ovládání žvlů.

MENTOR

Máš svého mentora nebo mentorku. Učili tě, trénovali tě, poskytovali ti pomoc nebo tě vychovávali. A možná tě moc omezovali ve výběru životní cesty. Kterou Nálepku ztělesňují a kterou odmítají? (zakroužkuj vždy jednu)

ZTĚLESŇUJE	Génius	Hrozba	Mesiáš	Normál	Podivín
ODMÍTÁ	Génius	Hrozba	Mesiáš	Normál	Podivín

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provínilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Jak ses poprvé setkala se svým mentorem/kou?
- Kdy a proč ses rozhodla s nimi trénovat?
- Proč souhlasili, že tě budou trénovat?
- Kdo z lidí mimo tým ví o tvém tréninku?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodněte, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Jakmile bylo po všem, rozhodli jsme se držet spolu. Proč? A jak jsme udržovali kontakt?

VZTAHY

Ty a _____ jste párkrát spolupracovali ještě před vznikem týmu.

Mentor/ka tě z opatrnosti požádal/a, abys nespouštěla oči z _____.

VLIV

Vyber si, jak se běžně chováš: jestli jsi rozpustilá, nebo oddaná práci.

Pokud jsi rozpustilá, dej vliv na sebe dvěma členům týmu.

Pokud jsi oddaná práci, nedávej vliv nikomu.

TAHY CHRÁNĚNKY

(vyber si tři)

- Domácí úkoly mám hotové:** Informace o superhrdinském světě jsi získala díky zdrojům svého mentora. Kdykoli poprvé narazíš na důležitý superlidský fenomén (určuješ ty), hoď si +Génus. V případě úspěchu sděl týmu jeden důležitý detail, který ses při studiu dozvěděla. Vypravěč ti řekne, co (pokud něco) se liší od toho, co si pamatuješ. Na 10+ polož Vypravěči dodatečnou otázku, kterou musí pravdivě zodpovědět. V případě neúspěchu na danou situaci tvé znalosti nestačí; Vypravěč ti řekne proč.
- Kapitánka:** Když vyrazíte společně do boje, přidej jeden dodatečný Tým do fondu, a pokud jsi vůdkyně týmu, dostáváš +1 na příště.
- Vidím rudě:** Když vyrazíš proti hrozbě, zatímco jsi Rozzuřená, můžeš si hodit +Nálepka, kterou tvůj mentor odmítá, a zbavit se této újmy.
- Posezení u krbu:** Když vyhledáš radu svého mentora, hoď si +Nálepka, kterou mentor ztělesňuje. V případě úspěchu ti mentor poví, co máš dělat. Na 10+ si zaškrtni potenciál, pokud se budeš držet jeho rady, a dostáváš +1 situační k řešení situace. Na 7–9 dostáváš +1 na příště k řešení situace, pokud se budeš držet mentorovy rady. V případě neúspěchu na tebe mentor nebude mít čas, protože má zrovna větší starosti; zaznamenej si újmu, kterou ti určí Vypravěč.
- Oči na stopkách:** Když před vstupem do boje zhodnocuješ situaci, můžeš položit jednu dodatečnou otázku, a to i v případě neúspěchu.
- Hrdinská tradice:** Když někomu dáváš radu, o které si myslíš, že by ji dal tvůj mentor, můžeš si k utěšování nebo podporování druhého hodit +Nálepka, kterou tvůj mentor ztělesňuje, místo +Normál.

MENTOROVY ZDROJE

Vyber si až tři zdroje, které tvůj mentor poskytuje tobě a tvému týmu:

Tajná základna, dopravní prostředek, superpočítač, komunikátory, sledovací vybavení, falešné identity, odznaky autority, chemická laboratoř, zdravotnická laboratoř, teleport, zbraň poslední záchrany, bezpečnostní systémy, primitivní roboti.

OKAMŽIK PRAVDY

Tvá maska je lež. A nějaká tvá část to odjakživa věděla. Nezáleží na tom, zda to vidí i ostatní. Dovedeš nemožné. Dolů s tou maskou. Hezky obléknout kostým a jde se zachraňovat svět. Samozřejmě musíš doufat, že se zrovna neřádá někdo nepatřičný...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, zeptej se jich, jestli považují za tvé skutečné já tvou masku, nebo osobu skrývající se pod ní. Odpoví-li to první, zaškrtni si potenciál a zbav se újmy. Odpoví-li to druhé, získáváš na ně Vliv, pokud jim odhalíš svou tajnou identitu.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, svěř jim tajemství o tom, kdo opravdu jsi. Dej jim Vliv na sebe a posuň si Normála nahoru a Nálepku své Masky dolů.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Změň si Nálepku své Masky; k nové Nálepce si přidej +1.
- Odemkni si svůj Okamžik pravdy.
- Začleň do své hry motivace z příručky Nadšence.

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použila.
- Změň příručku.
- Vyber si dospělácký tah.
- Vyber si dospělácký tah.
- Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Odejdí na odpočinek nebo se staň vzorem pro město.

DALŠÍ TAHY

Budíček. Snídaně. Škola. Práce. Domácí úkoly. Spánek. A tak pořád dokola. Tenhle život tě požírá zaživa a díru do světa s ním neuděláš. Ale to se změní pokaždé, když si nasadíš masku. V ten moment se stáváš někým jiným: hrdinkou.



JANUS

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO:

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- nudné oblečení, elegantní oblečení, formální oblečení, luxusní oblečení
- ikonický kostým, maskovací kostým, rozptylující kostým, okázalý kostým
- bezvýrazná maska, helma, maska nějaké postavy, malá maska, kapuce/kápě, kompletní převlek

SCHOPNOSTI

Tvé schopnosti nijak neovlivňují tvůj vzhled a na odívání je nestavíš. Disponuješ nadstandardními fyzickými schopnostmi (síla, hbitost, odolnost). Navíc si vyber dvě unikátní schopnosti:

- ovládání hlodavců nebo hmyzu
- tvorba kostí, jedu nebo sítí
- pohlcování energie
- nadlidské smysly
- nadlidská pohyblivost
- kopírování vlastností materiálu

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provínilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Kdy sis poprvé nasadila masku a proč?
- Proč máš tajnou identitu?
- Kdo z lidí mimo tým ví o tom, že žiješ dvojitý život?
- Kdo má na tvou superhrdinskou identitu ten nejhorší názor?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodněte, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Zachránili jsme život někomu důležitému (důležitému buď pro nás, nebo pro město). Kdo to byl? A čím je ta osoba důležitá?

VZTAHY

_____ tě zná ještě z tvého civilního života.

Odmítla jsi _____ sdělit svou tajnou identitu, když se tě na ni zeptal/a.

VLIV

Vzhlížíš ke členům svého týmu – podle všeho mají tohle superhrdinství dobře zmáknuté. Dej vliv na sebe dvěma členům týmu.

TAHY JANUS

(začínáš s Maskou a dvěma dalšími libovolnými tahy)

Maska: Nosíš masku, pod níž skrýváš svou skutečnou identitu. Vyber si, kterou Nálepku se snažíš ztělesňovat, když máš masku nasazenou:

Génius Hrozba Podivín Mesiáš

Jednou za sezení můžeš utvrdit buď svou superhrdinskou, nebo tajnou identitu a prohodit Normála za Nálepku své masky.

Když odhalíš svou tajnou identitu někomu, kdo ji dosud neznal, zaškrtni si potenciál.

Poker face: Když se odhodláš k tomu, že někoho zachrániš nebo porazíš nebezpečného nepřítele, zaznamenej si újmu a dostáváš +1 situační ke všem tahům, které se budou přímo vázat k dosažení tvého cíle. Na konci každé scény, ve které jsi k cíli nijak nepokročila, si zaznamenej újmu. Jakmile svůj cíl splníš, zaškrtni si potenciál.

Tohle jsem já: Když si s někým promluvíš o své identitě, můžeš se jich zeptat, jakou Nálepku se ti snaží vnutit. Hráč nebo hráčka musí odpovědět pravdivě. Pokud přijmeš jejich návrh, dostáváš +1 na příště a buď si zaškrtni potenciál, nebo se zbav újmy.

Mílius: Když se pokusíš využít svou civilní identitu k tomu, abys někoho oklamala či podvedla nebo kolem někoho proklouzla, hoď si +Normál. V případě úspěchu ti skočí na vějíčku. Na 7–9 si vyber jednu možnost:

- daná osoba z tebe nespustí oči;
- zanecháš za sebou něco inkriminujícího;
- abys je přesvědčila, musíš ze sebe udělat hlupáka.

V případě neúspěchu vystrčí svou ošklivou hlavu některá z tvých civilních povinností.

Zachráním tě! Za to, abys ochránila své blízké, jsi ochotná zaplatit jakoukoli cenu. Pokud se chceš postavit na obranu někoho ze svých blízkých, odhal svou tajnou identitu někomu z přihlížejících nebo si zaznamenej újmu. Hraj, jako bys hodila 10+.

Nebezpečná síť: Když na někoho za pomoci svých schopností nastražíš past, hoď si +Nálepka tvé Masky. V případě úspěchu se tvůj protivník do pasti chytí a ty získáš příležitost k protiútok. Na 10+ dostáváš +1 na příště k jejímu využití. V případě neúspěchu tvá past nebezpečně eskaluje situaci.

TAJNÁ IDENTITA

I ve tvém každodenním životě tě čeká řada povinností. Vyber si celkem tři:

Práce: barista/ka, stážista/ka, průvodce/kyně, prodavač/ka, doručovatel/ka, pracovník/nice ve fast foodu, výpomoc na hlídání dětí, umývač/ka nádobí, technická podpora, číšník/nice.

Škola: domácí úkoly, sportovní tým, šachový kroužek, fotografický kroužek, studentská rada.

Domov: pečování o někoho, domácí povinnosti, placení účtů, náhradní rodičovství.

Sociální život: partner/ka, nejlepší kamarád/ka, popularita, blízký příbuzný, trenér/ka nebo učitel/ka.

Až uplyne nějaký čas, hoď si +Normál, abys zjistila, jak se ti daří plnit své povinnosti. V případě úspěchu ti to jde celkem dobře – jedna tvých povinností ti poskytuje výhodu nebo příležitost. Na 7–9 se ti jednu z povinností (dle tvé volby) nedaří adekvátně plnit. V případě neúspěchu nevěnuješ svému civilnímu životu ani zdaleka takovou pozornost, jakou bys měla. Vypravěč vybere dvě povinnosti, jejichž neplnění ti pořádně znepříjemní život.

OKAMŽIK PRAVDY

Toto je okamžik, kdy všem ukážeš, proč sem patříš. Dokážeš cokoli, porazíš jakéhokoli nepřítele, ať už je situace sebevíc šílená nebo sebevíc absurdní. Protože takový ty prostě jsi. Všem jim spadnou brady, až bude po všem. Takovéhle kousky ale samozřejmě často přitahují nevídanou pozornost a přinášejí nebezpečnou reputaci...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, pověz jim, jak jsou skvělí, a přidej Tým do fondu. Pokud ti taky řeknou, že jsi skvělý, přidej do fondu další Tým.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, požádej je, aby ti potvrdili, že jsi na správném místě, nebo to popřeli. Pokud to potvrdí, zaškrtni si potenciál a dej jim Vliv na sebe. Pokud to popřou, obdržíš újmu Rozzrušený a posuň si jednu Nálepku dle vlastní volby nahoru a jednu dolů.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vyber si další tah ze své příručky. | <input type="checkbox"/> Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si další tah ze své příručky. | <input type="checkbox"/> Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | |
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | |

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použil. | <input type="checkbox"/> Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1. |
| <input type="checkbox"/> Změň příručku. | <input type="checkbox"/> Odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |

DALŠÍ TAHY

Tohle nemáš zapotřebí. Nejspíš bys mohl vést slušný, bezpečný, jednoduchý život. To by bylo sice fajn, ale... no tak. Superschopnosti! Mimozemšťani! Čarodějové! Cestování časem! Sice hraješ mimo svou ligu, ale koho to zajímá? Být superhrdinou je paráda. Každý by si to měl někdy zkusit.



NADŠENEC

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO:

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- usměvavý obličej, naivní obličej, obyčejný obličej, pohledný obličej
- módní oblečení, pohodlné oblečení, obyčejné oblečení, ležérní oblečení
- okázalý kostým, stylový kostým, výstřední kostým, ikonický kostým

SCHOPNOSTI

Pokud máš superschopnosti, jsou spíše nenápadné a nijak oslnivé. Pokud máš dovednosti, nemůže ti chybět potřebné vybavení. Vyber si dvě možnosti.

- | | | |
|---|---|------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> luk a speciální šípy | <input type="checkbox"/> kamufláž a maskování | <input type="checkbox"/> fázování |
| <input type="checkbox"/> meče | <input type="checkbox"/> bojová umění | <input type="checkbox"/> akrobacie |

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provinilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Jak jsi získal své schopnosti?
- Kdy sis poprvé oblékl kostým?
- Kdo z lidí mimo tým je toho názoru, že bys neměl být superhrdinou?
- Proč se snažíš být hrdinou?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodnete, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe Vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Odhalili jsme náznaky toho, že tento incident byl jen začátek něčeho většího. Co to bylo za náznaky?

VZTAHY

_____ je skvělý/á a ty si nenecháš ujít jedinou příležitost, abys s ním/ní strávil nějaký čas.

Než se začneš cítit jako skutečný hrdina, musíš se napřed prokázat před _____.

VLIV

Jsi štěstím bez sebe, že můžeš být součástí tohoto týmu. Dej Vliv na sebe třem členům týmu.

TAHY NADŠENCE

(vyber si dva)

- Ani si mě nevšimneš:** Když si obhlédneš místo nebo osobu, hod si +Normál. Na 10+ polož dvě otázky. Na 7–9 polož jednu otázku.
 - *Jak se co nejlépe dostanu dovnitř/ven?*
 - *Co se tu nedávno stalo?*
 - *Co tu stojí za to sebrat?*
 - *Kdo nebo co tu není takové, jaké se zdá?*
 - *Komu tohle místo patří?*
- Bez schopností a tréninku taky mohlo být víc:** Neustále shromažďuješ nové vybavení, aby ses udržel ve hře. Kdykoli získáš nový kousek vybavení, můžeš si ho sem vepsat jako novou schopnost, pokud je tato čára prázdná.

V případě neúspěchu ti situace přeroste přes hlavu. Vypravěč ti řekne, proč ses ocitl někde, kde ses ocitnout neměl.

- Bez schopností a tréninku taky mohlo být víc:** Neustále shromažďuješ nové vybavení, aby ses udržel ve hře. Kdykoli získáš nový kousek vybavení, můžeš si ho sem vepsat jako novou schopnost, pokud je tato čára prázdná.

Pokaždé, když poprvé využiješ nový kousek vybavení k tomu, abys **vyrazil proti hrozbě, rozpoutal své schopnosti** nebo někoho **bránil**, můžeš si hodit +Normál místo běžné Nálepky.

MOTIVACE

Na začátku hry si vyber čtyři motivace. Když se ti podaří jednu z nich splnit, zaškrtni si ji a vyber si jednu z těchto možností: zaškrtnout si potenciál, zbavit se újmy, získat Vliv na některého účastníka situace.

Až se ti podaří splnit všechny čtyři motivace, vyber si čtyři další. Až splníš všechny motivace, změň příručku, odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město.

- vést tým úspěšně v bitvě
- políbit někoho nebezpečného
- praštit někoho, koho bys asi praštit neměl
- pomoci členovi týmu v nejvyšší nouzi
- zlikvidovat hrozbu bez pomoci
- podat lepší výkon než dospělý hrdina
- předvést nějaký šílený kousek
- zachránit život členovi týmu
- opít se nebo se zkouřit se členem týmu
- projet se ve fantastické káře
- získat nový kostým
- získat nové superhrdinské jméno
- vydobýt si respekt hrdiny, kterého obdivuješ
- pomuchlat se s členem týmu
- knokautovat člena týmu
- rozejít se s někým
- klidnými slovy zastavit rvačku či souboj
- svěřit se někomu se skutečnými pocity, které k němu chováš
- cestovat na neuvěřitelné místo (nebo do neuvěřitelné doby)
- ignorovat někoho, kdo ti řekne „tady nemáš co dělat“

OKAMŽIK PRAVDY

Teď jim ukážeš, co jsi ve skutečnosti zač. Jestli jsi hrdina, skrývající se pod maskou rebela... nebo někdo, kdo dovede činit obtížná rozhodnutí, na která hrdinové nemají žaludek. Ať se stane cokoli, tato pravda dnes vyjde na povrch. Ať už zachraňuješ město před strašlivým zloduchem nebo svádíš souboj se záporákem, abyste se ho zbavili jednou provždy. Ale jakmile jednou ukážeš svou pravou tvář, samozřejmě už není cesty zpět, už z tebe nikdy nebude ten šašek, co předtím...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, zeptej se jich, jestli si myslí, že jsi cool. Pokud řeknou, že ano, dej jim Vliv na sebe a vezmi si Vliv na ně. Pokud řeknou, že ne, zaznamenej si újmu nebo je okamžitě zavrhní. Pokud je to člen týmu, přidej tak jako tak Tým do fondu.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, dej jim Vliv na sebe a zeptej se jich, jaký bys podle nich měl být. Pokud jim tuto svoji verzi předvedeš, zaškrtni si potenciál. Pokud je to člen týmu, přidej bez ohledu na cokoli dalšího Tým do fondu.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1.
- Odemkni si svůj Okamžik pravdy.
- Přidej si +1 k libovolným dvěma Nálepám.

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použil.
- Změň příručku.
- Vyber si dospělácký tah.
- Vyber si dospělácký tah.
- Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město.

DALŠÍ TAHY

Máš všechny tyhle boží schopnosti. Ale všichni by ti pořád jenom říkali, jak je používat. Víš ty, co potřebují? Potřebují, aby jim někdo pořádně zatopil. Aby se někdo postaral o to, že ne dycky bude po jejich. A hele! Ty jsi k tomu přece ten pravej!



POTÍŽISTA

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO (POKUD SE LIŠÍ):

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- výsměšný pohled, netečný pohled, nedůvěřivý pohled, nenávidný pohled
- obyčejné oblečení, potrhané oblečení, rebelantské oblečení, výstřední oblečení
- odhalující kostým, okázalý kostým, směšný kostým, levný kostým, žádný kostým

SCHOPNOSTI

Tvé schopnosti slouží k tomu, aby druhým znepříjemnily život, oklamaly je nebo frustrovaly. Vyber si dvě možnosti.

- teleportace
- udělátka a hackování
- ovládání emocí
- triky iluze
- mentální zbraně
- negace schopností

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provínilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Jak jsi přišel ke svým schopnostem?
- Co děláš pro zábavu?
- Kdo z lidí mimo tým tě má za lepšího člověka, než jak se sám vidíš?
- Proč se snažíš být hrdinou?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodnete, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe Vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Totálně jsme porušili některý fakt důležitý pravidla, abychom ten boj vyhráli. Jaký pravidla? Čí pravidla?

VZTAHY

Neustále se snažíš svými vylomeninami dělat dojem na _____.

Ty a _____ jste spolu provedli jeden vážně skvělý (a taky ilegální) kousek.

VLIV

Na druhých ti záleží víc, než dáváš najevo. Dej Vliv na sebe třem členům týmu.

TAHY POTÍŽISTY

(vyber si tři)

- Tohle na mě nezkoušej:** Kdykoli se někdo pokusí **prohlédnout tvou masku, vyprovokovat tě** nebo **tě utěšovat či podporovat**, můžeš se mu v tom pokusit zabránit. Hod si +Génius. V případě úspěchu dostanou ke svému hodu -2. Na 10+ na ně navíc získáš Vliv nebo se můžeš zbavit újmy. V případě neúspěchu mají 10+, ať už reálně hodili cokoli, a ty obdržíš újmu, kterou ti určí.
- Mně je fuk, co si myslíš!** Kdykoli **odmítneš něčí Vliv**, přidej si +2 ke svému hodu.
- Tým? Jakej tým?** Kdykoli utratíš Tým sobecky, zbav se újmy nebo si zaškrtni potenciál. Když poprvé v rámci sezení použiješ Tým k tomu, abys pomohl parťákovi, dostáváš +1 na příště.
- Zločinecká mysl:** Kdykoli **zhodnotíš situaci**, můžeš vždy položit jednu z následujících otázek, a to i v případě neúspěchu:
 - *Co je tu pro mě užitečného nebo cenného?*
 - *Jak bych mohl nejlíp naštvat nebo vyprovokovat _____?*
 - *Jak se co nejlíp dostanu dovnitř / prosmyknu kolem?*
- Výtržník:** Když provedeš nějakou destruktivní, kriminální nebo pravidla porušující akci, abys pomohl parťákovi, můžeš mu po utracení Týmu z fondu dát +2 místo +1.
- Dobře se dívej:** Kdykoli někoho oklameš, podvedeš nebo rozptýlíš jeho pozornost, hod si +Génius. V případě úspěchu se ti klam povede, alespoň na chvíli. Na 10+ si vyber tři možnosti. Na 7–9 si vyber dvě možnosti:
 - dostaneš příležitost;
 - odhalíš slabinu nebo závadu;
 - na chvíli je zmateš;
 - vyhneš se dalšímu zapletení do situace.V případě neúspěchu se do toho beznadějně zamotáš a teď jsi pod tlakem. Zznamenej si újmu.

OKAMŽIK PRAVDY

Ten bodavý pocit strachu z tvé zkázy, který ti neustále vrtá v hlavě, ti většinu času zabraňuje využít tvé schopnosti naplno. Ale právě tady, právě teď? Teď ti dodává sebedůvěru a ty víš, že dokážeš všechno na světě. Co horšího než tvá zkáza tě koneckonců může potkat? Konej nemožné. Udělej, co se ti zlíbí. Ale až bude po všem, vezmi si jedno znamení zkázy.

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, dej jim Vliv na sebe a použij Tým z Týmového fondu k vymazání jednoho políčka ukazatele zkázy.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, dej jim Vliv na sebe a zeptej se jich, jestli doopravdy věří, že máš ještě naději. Pokud řeknou, že ano, zaškrtni si potenciál nebo si vymaž jedno políčko ukazatele zkázy. Pokud řeknou, že ne, zaznamenej si újmu nebo si zaškrtni jedno políčko ukazatele zkázy.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- Vyber si tah z jiné příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1.
- Odemkni si svůj Okamžik pravdy.
- Vymaž si jedno znamení zkázy; prozatím ztrácíš přístup k tomuto tahu.
- Začleň do své hry náboj z příručky Supernovy a vyber si tři blyskavice.

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použila.
- Konfrontuj svou zkázu za vlastních podmínek; pokud přežiješ, změň příručku.
- Vyber si dospělácký tah.
- Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Staň se vzorem pro město (na dobu, která ti ještě zbývá).

DALŠÍ TAHY

Tvé síly tě z nějakého důvodu odsuzují k záhubě. A je jen otázkou času, než tě tvoje zkáza dostihne. Ale do té doby... je tu tvůj úhlavní nepřítel, kterému se musíš postavit, a svět, který musíš zachránit. Koneckonců je lepší shořet než vyhasnout...

PROKLATEC

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO (POKUD SE LIŠÍ):

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- vystrašený pohled, rozzlobený pohled, prázdny pohled, ledový pohled
- nenápadné oblečení, zdravotnické oblečení, úřednické oblečení, přizpůsobitelné oblečení
- žádný kostým, přizpůsobitelný kostým, zdravotnický kostým, temný kostým, ochranný oblek

SCHOPNOSTI

Tvé schopnosti jsou spjaté s tvou zkázou. Než si vybereš, zamysli se nad tím, v čem tato zkáza spočívá. Vyber si až tři možnosti.

- telekineze
- manipulování paměti
- mentální konstrukty
- tělesná přeměna
- nadlidská síla a rychlost
- pohlcování životní síly

ÚHLAVNÍ NEPŘÍTEL

Máš nějakého úhlavního nepřítele. Je to mocný a impozantní protivník, reprezentující a ztělesňující tvou nevyhnutelnou zkázu. Budeš ze sebe muset vydat všechno, abys ho v čase, který ti zbývá, dokázala porazit.

Kdo je tvůj úhlavní nepřítel? _____

Na konci každého sezení odpověz na tuto otázku: Pokročila jsi nějak k porážce svého nepřítele? Pokud ano, zaškrtni si potenciál. Pokud ne, zaškrtni si políčko ukazatele zkázy.



NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provínilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Kdy ses poprvé dozvěděla o své zkáze?
- Jak jsi získala útočiště?
- Proč vzdoruješ svému úhlavnímu nepříteli?
- Kdo z lidí mimo tým je klíčový pro poražení tvého úhlavního nepřítele?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodnete, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Za vítězství jsme zaplatili vysokou daň. O co šlo?

VZTAHY

Řekla jsi _____ všechno o své zkáze a o nebezpečí, které na tebe číhá.

Než tě tvá zkáza dostihne, ráda bys políbila _____.

VLIV

K tomu, co musíš vykonat, jsou tihle lidé zapotřebí. Dej Vliv na sebe dvěma členům týmu.

ZKÁZA

Jsi odsouzena k záhubě. Buď tě zabíjejí tvé schopnosti, nebo tě třeba pronásleduje nelítostný lovec. Nebo možná ztělesňuješ apokalypsu. Tak či onak ale tvá budoucnost není nijak růžová. Co způsobí přiblížení tvé zkázy? Vyber si dvě možnosti.

- přetěžování tvých schopností
- vzdorování nebezpečí o samotě
- projevování milosrdenství
- ubližování nevinným
- vyděšení tvých blízkých
- mluvení o tvé zkáze otevřeně

Kdykoli dojde k některé z těchto událostí, zaškrtni si jedno políčko ukazatele zkázy.

Ukazatel zkázy:

Jakmile zaškrtněš všechna políčka, vygumuj je a vyber si jedno znamení zkázy.

ZNAMENÍ ZKÁZY

Toto jsou schopnosti, které získáváš, zatímco ti na záda dýchá zmar. Jakmile si jich vybereš všech pět, při příštím naplnění ukazatele zkázy si musíš vybrat možnost „Dostihla tě tvá zkáza“. Při tvorbě postavy si vyber jedno znamení zkázy, které máš od začátku.

- Temné vize:** Zaškrtni si ukazatel zkázy, abys získala vizi ohledně aktuální situace. Po skončení vize polož Vypravěči jednu otázku, kterou musí pravdivě zodpovědět.
- Neomezené síly:** Zaškrtni si ukazatel zkázy a můžeš jedenkrát využít jakoukoli schopnost z jakékoli příručky.
- Portál:** Zaškrtni si ukazatel zkázy a objev se ve scéně s libovolnou osobou.
- Jasnější než plamen:** Zaškrtni si ukazatel zkázy a až budeš chtít využít jeden ze zdrojů svého útočiště, můžeš ignorovat jednu z Vypravěčových podmínek.
- Vzpruha:** Zaškrtni si ukazatel zkázy a jedenkrát využij dospělácký tah.

- Dostihla tě tvá zkáza:** postav se jí a zhyň!

ÚTOČIŠTĚ

Existuje místo, kde si můžeš oddechnout, dát se dohromady a přemýšlet nad svými schopnostmi. Vyber si a podtrhni tři prvky svého útočiště:

Pomocník nebo asistent; zámky a pasti; knihovna s drahocennými svazky; hrstka prastarých artefaktů; teleport; zadržovací systém; naslapaný počítač; užitečné nástroje; místo k meditaci; napájecí baterie; systém posilující tvé schopnosti; léčebné vybavení; umění, hudba a jídlo.

Vyber a podtrhni dvě nevýhody tvého útočiště:

Obtížný přístup; přitahuje nežádoucí pozornost; zná ho hodně lidí; snadno se poškodí nebo je snadné je sabotovat; je nerozlučně spjaté s tvou zkázou.

Když budeš chtít využít zdroje svého útočiště k vyřešení problému, řekni, co chceš udělat. Vypravěč ti vybere jednu až čtyři podmínky, které budeš muset splnit, abys dosáhla svého:

- Napřed musíš _____.
- Budeš potřebovat pomoc od _____.
- Ty a tvůj tým budete riskovat, že se vystavíte nebezpečí ze strany _____.
- Budeš muset získat _____.
- Nesvedeš nic lepšího než méně výhodnou, méně spolehlivou a limitovanou verzi toho, co jsi chtěla.
- Budeš si muset zaškrtnout jedno políčko ukazatele zkázy.

OKAMŽIK PRAVDY

Je tak snadné zapomenout, že nejsi jen své tělo, že nejsi jen hlas ve své hlavě – jsi totiž obojí. Můžeš být monstrem, a přesto zachraňovat životy. Můžeš rozbít zdi, a přesto mluvit měkce. Protože když se sžiješ s tím, kým jsi, dokážeš cokoli. Takováhle podívaná ale samozřejmě páchne do vosího hnízda. A ti, kteří při pohledu na tebe vidí jen bestii, ti teď nedají pokoj...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, zbav se jedné újmy, pokud se k tobě daná osoba chová, jako bys byl dokonale normální, a zaškrtni si potenciál, pokud ocení tvou sílu nebo tvé schopnosti.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, zeptej se jich, jestli podle jejich názoru přichází o svou lidskost, nebo zda jsi naopak lidštější. Pokud řeknou, že o svou lidskost přicházíš, zaznamenej si újmu a zaškrtni si potenciál. Pokud řeknou, že jsi nyní spíš lidštější, zbav se újmy a posuň si Normála nahoru a jakoukoli jinou Nálepku dolů.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si další tah ze své příručky.
- Vyber si tah z jiné příručky.
- Začleň do své hry zkázu, ukazatel zkázy a znamení zkázy z příručky Proklatce.
- Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1.
- Odemkni si svůj Okamžik pravdy.
- Zmutuj ještě víc a vyber si dvě nové schopnosti z jakékoli příručky.

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použil.
- Změň příručku.
- Vyber si dospělácký tah.
- Vyber si dospělácký tah.
- Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1.
- Odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město.

DALŠÍ TAHY

Není to ještě tak dávno, co jsi vypadal... normálně. Co na tebe všichni nezírali. Co jsi každou chvíli neslyšel, jak někdo lapá po dechu. Co v tobě ještě neviděli bestii. Starý dobří časy, co.



PROMĚNĚNEC

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO:

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- zvláštní oči, znepokojivé oči, pronikavé oči, lidské oči
- kovová kůže, šupinatá kůže, mimozemská kůže, opancéřovaná kůže, nedotknutelná kůže, skvrnitá kůže
- děsivý kostým, podivný kostým, znepokojující kostým, žádný kostým

SCHOPNOSTI

Vizuálně jsi zcela jistě monstrózní a tvé schopnosti se pojí s tvým vzhledem. Vyber si dvě možnosti a popiš, proč jsi kvůli nim groteskní.

- neproniknutelné brnění
- spřízněnost s rostlinami
- technopatie
- nadlidská síla
- nadlidské smysly
- tělesné přeměny

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provinilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Kým jsi byl dřív?
- Kdy ses změnil? Co tvou proměnu způsobilo?
- Kdo z lidí mimo tým ti pomáhá porozumět tvému novému tělu?
- Proč se zkrátka jen někde neukryješ?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodněte, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe Vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Během toho boje jsme na sebe přitáhli pozornost a zášť mnoha lidí. Jedna konkrétní významná osoba nás teď nenávidí a bojí se nás. Kdo je to?

VZTAHY

_____ tě utěšoval/a, když jsi na tom byl nejhůř.
_____ tě znal/a už předtím, než ses proměnil.

VLIV

Snažíš se nesarat o to, co si o tobě druzí myslí, ale všechny hlasy umlčet nedokážeš. Dej Vliv na sebe jednomu členovi týmu.

TAHY PROMĚNĚ

(vyber si tři)

- Jsem víc než moje tělo:** Kdykoli **schytáš pořádnou fyzickou ránu**, můžeš si hodit, jako bys měl o dvě újmy méně. Pokud to uděláš a hodíš 10+, musíš si vybrat možnost, že nad sebou nějakým strašným způsobem ztratíš kontrolu.
- Ne tak docela člověk:** Kdykoli **vyrazíš proti hrozbě** a pouštíš u toho hrůzu, zaznamenej si újmu a vyber si dodatečnou možnost, a to i v případě neúspěchu.
- Nezastavitelný:** Kdykoli si chceš někudy prorazit cestu, aby ses dostal k něčemu nebo od něčeho, hoď si +Hrozba. V případě úspěchu se tvá překážka rozpadne jako domeček z karet a ty se dostaneš, kam chceš. Na 7–9 si vyber jednu možnost: zaznamenej si újmu, zanech něco za sebou nebo si něco vezmi s sebou. V případě neúspěchu sice prorazíš skrz, ale buď za sebou zanecháš strašnou spoušť, nebo skončíš na nějakém ještě horším místě (rozhoduje Vypravěč).
- Jdu si pro tebe:** Kdykoli obdržíš újmu, dostáváš +1 na příště k tahu proti osobě, kterou nejvíc viníš z utržení dané újmy.
- Kéž bych byl:** Kdykoli někoho **utěšuješ nebo podporuješ**, pokud jim řekneš, co jim na nich nejvíc závidíš, můžeš si hodit +Podivín místo +Normál.
- Přerod v bestii:** Kdykoli vyděsíš nebo zastrašíš druhé svou monstrózní podobou, hoď si +Podivín. V případě úspěchu je tím rozhodíš a oni jsou teď vůči tobě buď zranitelní, nebo utečou. Na 10+ si vyber jednu možnost. Na 7–9 si vyber dvě možnosti.
 - Vyděsíš navíc někoho, koho jsi vyděsit nechtěl.
 - Nechtěně někoho zraníš nebo něco rozbiješ.
 - Posléze se cítíš víc jako monstrum; zaznamenej si újmu (dle rozhodnutí Vypravěče).

V případě neúspěchu lidé zareagují násilně, nenávisťně nebo paranoidně a ty to od nich pěkně schytáš.

OKAMŽIK PRAVDY

Na tohle jsi expertka. Přestaneš se ovládat, popustíš uzdu vši té nahromaděné síle, zuřivosti a radosti a rozmlátíš vše, co ti stojí v cestě. Jsi jako chodící demoliční četa. Kdo se ti může postavit? Nikdo. Neobstojí před tebou budovy ani žádné jiné stavby. Ani nepřátelé. Nic. Teď ale ti, kteří tě přeměnili, přesně vědí, kde tě najít...

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, s okamžitou platností z něj můžeš učinit svou lásku nebo rivala a zaškrtnout si potenciál. Pokud už tvou láskou nebo rivalem jsou, získáváš na ně Vliv a zaškrtni si potenciál.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, dej jim Vliv na sebe a získáváš 2 do zásoby. Body ze zásoby pak můžeš spotřebovat při pomoci dané postavě stejně, jako se utrácí Tým z Týmového fondu.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vyber si další tah ze své příručky. | <input type="checkbox"/> Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si další tah ze své příručky. | <input type="checkbox"/> Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | <input type="checkbox"/> Vyber si další dvě role v rámci Srdce Ranařky. |

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použila. | <input type="checkbox"/> Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1. |
| <input type="checkbox"/> Změň příručku. | <input type="checkbox"/> Odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |

DALŠÍ TAHY

Jsi velká, silná a náramně drsná. Víš, co to znamená skutečný boj, a jsi v něm zatraceně dobrá. Jistě... dokážeš být i pěkná citlivka. Ale tuhle tvoji stránku mají šanci spatřit jen lidé, na kterých ti nejvíc záleží. Všichni ostatní? Ti můžou leda tak ochutnat tvoje pěsti.

RANAŘKA

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO (POKUD SE LIŠÍ):

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- mozolnaté ruce, špinavé ruce, nelidské ruce, odřené ruce
- plandavé oblečení, potrhané oblečení, špinavé oblečení, obyčejné oblečení
- jednoduchý kostým, zapamatováníhodný kostým, přemrštěný kostým, žádný kostým

SCHOPNOSTI

Někdo nebo něco tě změnilo, učinilo z tebe dokonalou zbraň: máš nadlidskou sílu, jsi neskutečně odolná a máš jedinečný talent na boj. Rozhodni se, jak se tyto jednotlivé schopnosti u tebe projevují.



NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provinilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Kdo tě přetvořil?
- Jak jsi jim utekla?
- Kdo z lidí mimo tým se o tebe teď snaží pečovat?
- Proč se snažíš být hrdinkou?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodněte, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe Vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Porazili jsme nebezpečného nepřítele. Kdo nebo co to bylo?

VZTAHY

_____ je tvá láska. Svěřila ses mu/jí s tím nejhorším ze své minulosti.

_____ je tvůj rival. Pokusil/a se tě v zásadním momentu kontrolovat.

VLIV

Neotevíráš se jen tak někomu. Dej Vliv na sebe své lásce a svému rivalovi, ale nikomu dalšímu.

TAHY RANAŘKY

(vyber si dva)

- Hroší kůže? Ne tak docela:** Kdykoli jsi Rozzuřená, máš +1 situační k **rozpoutání svých schopností**.
- Máš nějak moc zubů:** Kdykoli **někoho provokuješ** očividnými hrozbami a ukázkami síly, hoď si +Hrozba místo +Génius.
- Když na tom záleží, ukáži se:** Kdy **někoho bráníš**, v případě úspěchu místo vybírání možnosti ze seznamu můžeš získat 1 bod do zásoby. Ten pak můžeš později utratit, když se daná osoba ocitne v nebezpečí – díky tomu dorazíš na scénu připravená jí pomoci.
- Slon v porcelánu:** Když **vyraziš proti hrozbě**, můžeš si vybrat ze seznamu další možnost i v případě neúspěchu, ale jedině když způsobíš velké vedlejší škody.
- Fyzika? Jaká fyzika?** Když **rozpoutáš své schopnosti**, aby ses probourala skrz nepřekonatelnou bariéru, hoď si +Hrozba místo +Podivín.
- Zmlátím vás všechny na jednu hromadu:** Kdykoli bez rozmyslu vyraziš do bitky, můžeš si posunout Hrozbu nahoru a jinou Nálepku dolů.

SRDCE RANAŘKY

Vždycky máš jednu lásku a jednoho rivala, ani víc, ani méně. Kdo je tvá láska a tvůj rival můžeš kdykoli změnit – v takovém případě předej novým objektům své náklonnosti a pohrdání Vliv na sebe. K jakékoli akci, která má za účel udělat dojem na tvou lásku nebo otrávit tvého rivala, dostáváš +1 situační.

Láska:

Rival:

Vyber si roli, kterou na sebe obvykle bereš ve vztahu ke své lásce nebo svému rivalovi:

- Obránkyně:** Kdykoli se v bitvě vrhneš na **obranu** své lásky nebo rivala, hoď si +Hrozba místo +Mesiáš.
- Přítelkyně:** Kdykoli **utěšuješ nebo podporuješ** svou lásku nebo rivala, v případě úspěchu si zaškrtni potenciál. Kdykoli tvá láska nebo rival utěšují nebo podporují tebe, zaškrtni si potenciál, pokud hodí úspěch.
- Důvěrnice:** Kdykoli **prohlédneš masku** své lásky nebo rivala, můžeš jim dovolit, aby ti položili otázku, a na oplátku jim položíš dodatečnou otázku, a to i v případě neúspěchu. Tyto dodatečné otázky nemusí být ze seznamu.
- Pokušitelka:** Kdykoli **provokuješ** svoji lásku nebo rivala a snažíš se je přimět ke zbrklému nebo špatně promyšlenému jednání, hoď si +Hrozba.

OKAMŽIK PRAVDY

Tvá mysl se otevře a ty spatříš okolní svět takový, jaký jsi ho ještě nikdy neviděl. Můžeš ho ovládat svou vůlí. Je to hračka. Přetváření reality samozřejmě mívá své důsledky, ale teď, když jsi dosáhl božství... čeho by ses měl obávat?

TÝMOVÉ TAHY

Když s někým sdílíš okamžik triumfu, zeptej se jich, zda cítí strach, když se na tebe podívají. Pokud řeknou, že ne, dostáváš +1 na příště a zaškrtni si potenciál. Pokud řeknou, že ano, s okamžitou platností si posuň Hrozbu nahoru a Mesiáše dolů.

Když se někomu svěříš se svou zranitelností nebo slabostí, sděl jim, jak tě mohou zastavit, pokud by to bylo nutné. Dej jim Vliv na sebe a zbav se újmy.

POTENCIÁL



Pokaždé, když si při tahu hodíš a je to neúspěch, zaškrtni si potenciál.

VYLEPŠENÍ

Pokaždé, když vyplníš celý ukazatel potenciálu, zlepšíš se v tom, co děláš. Vyber si jednu z možností z následujícího seznamu:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si tah z jiné příručky. | <input type="checkbox"/> Odemkni si tři nové blýskavice. |
| <input type="checkbox"/> Někdo na tebe natrvalo ztratí Vliv; přidej si k libovolné Nálepce +1. | <input type="checkbox"/> Odemkni si tři nové blýskavice. |
| <input type="checkbox"/> Přeskup si Nálepky, jak chceš, a k jedné si přidej +1. | <input type="checkbox"/> Začleň do své hry Srdce Ranačky z příručky Ranačky. |

Jakmile získáš pět vylepšení z horního seznamu, můžeš si začít brát vylepšení ze spodního seznamu:

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> Odemkni si svůj Okamžik pravdy poté, co jsi ho už jednou použil. | <input type="checkbox"/> Uzamkni si jednu Nálepku a přidej si k libovolné Nálepce +1. |
| <input type="checkbox"/> Změň příručku. | <input type="checkbox"/> Odejdi na odpočinek nebo se staň vzorem pro město. |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |
| <input type="checkbox"/> Vyber si dospělácký tah. | |

DALŠÍ TAHY

Jsi studnicí moci.
Použiješ-li ji,
můžeš přetvořit
svět k obrazu svému.
Rozpoutáš-li ji,
můžeš konat zázraky. Je to
úžasné... a děsivé. Stačí na
pouhou vteřinu ztratit kontrolu
a lidé přijdou k úhoně.



SUPERNOVA

SUPERHRDINSKÉ JMÉNO:

CIVILNÍ JMÉNO (POKUD SE LIŠÍ):

VZHLED

- androgynní, fluidní, mužský, nekonformní, ženský
- původ: východoasijský, indický, blízkovýchodní, africký, evropský, původní americký, afroamerický, latinskoamerický, angloamerický, jiný
- zářící kůže, neorganická kůže, poznamenaná kůže, normální kůže
- módní oblečení, obyčejné oblečení, formální oblečení, tmavé oblečení
- barevný kostým, uniforma, mytologický kostým, fantastický kostým, žádný kostým

SCHOPNOSTI

Dovedeš zásadním způsobem ovládat svět kolem sebe. Vyber si jednu možnost z následujícího seznamu jako obecný základ toho, jak svět ovládáš.

- | | |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> telekineze a telepatie | <input type="checkbox"/> ovládání živlů |
| <input type="checkbox"/> magie | <input type="checkbox"/> ovládání gravitace |
| <input type="checkbox"/> biokineze | <input type="checkbox"/> kosmické energie |

NÁLEPKY

(při tvorbě postavy si přidej k libovolné Nálepce +1)

GÉNIUS	-2	-1	0	+1	+2	+3
HROZBA	-2	-1	0	+1	+2	+3
MESIÁŠ	-2	-1	0	+1	+2	+3
NORMÁL	-2	-1	0	+1	+2	+3
PODIVÍN	-2	-1	0	+1	+2	+3

ÚJMY

- Nejistý/á (-2 k obraně druhého a odmítnutí vlivu druhého)
- Provinilý/á (-2 k vyprovokování druhého a zhodnocení situace)
- Rozzuřený/á (-2 k utěšování nebo podporování druhého a prohlédnutí masky)
- Vystrašený/á (-2 k vyrazit proti hrozbě)
- Zoufalý/á (-2 k rozpoutání schopností)

HISTORIE

- Kdy jsi poprvé použil své schopnosti?
- Koho jsi jako prvního omylem zranil svými schopnostmi?
- Kdo z lidí mimo tým ti pomáhá udržet tvoje schopnosti pod kontrolou?
- Proč své schopnosti stále používáš?
- Proč ti záleží na vašem týmu?

Jakmile dáš dohromady svou historii, představ svou postavu ostatním hráčům a pak se společně dohodněte, jaká událost svedla váš tým poprvé dohromady, jaké jsou tvoje vztahy k ostatním členům týmu a kdo má na tebe Vliv.

KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...

Během boje jsme poničili okolí. Kde to bylo? Co jsme zničili?

VZTAHY

V jednom kuse trávíš čas s _____, abys vybil přebytečnou energii.

Jednou jsi zranil _____, protože jsi neudržel své schopnosti na uzdě.

VLIV

Vyber si, jak se běžně chováš: jestli jsi na první pohled usměvavý, nebo uzavřený.

Pokud jsi usměvavý, dej Vliv na sebe třem členům týmu.

Pokud jsi uzavřený, dej Vliv na sebe jednomu členovi týmu.

NÁBOJ

Když si nabiješ své schopnosti, hoď si +aktuální újmy. V případě úspěchu získáváš do zásoby 3 náboje. Na 7–9 si zaznamenej újmu. V případě neúspěchu dostáváš do zásoby 2 náboje a zaznamenej si tři újmy.

Náboje můžeš utratit za blýskavice. Na konci scény ztrácíš veškerý náboj.

Vyber si čtyři blýskavice.

- Bouře reality:** Koncentruješ své síly do destruktivního výbuchu. Můžeš spotřebovat 1 náboj a **vyrazit proti hrozbě** za pomoci svých schopností; hoď si +Podivín místo +Hrozba. Pokud to uděláš, způsobíš nechtěné vedlejší škody, pokud nespoteřuješ další náboj.
- Štít:** Vyvoláš ochranný štít, který zastaví nebezpečí. Utrať 1 náboj na **obranu druhého** před bezprostřední hrozbou; hoď si +Podivín místo +Mesiáš.
- Konstrukty:** Utrať 1 náboj a vytvoř za pomoci svých schopností jakýkoli objekt až do velikosti osoby. Když spotřebuješ dodatečný náboj, můžeš objekt očarovat, aby se pohyboval nezávisle na tobě. Konstrukt se na konci scény rozplyne.
- Bariéra:** Utrať 1 náboj a vytvoř překážku, která bude zadržovat nepřátele, dokud ji budeš udržovat. Pokud bariéru ohrožují obzvláště mocní nepřátelé, Vypravěč ti může nařídít, abys spotřeboval další náboj.
- Uctívání:** Předvedeš svoji moc v celé její kráse a hrůze. **Rozpoutej své schopnosti** a utrať 1 náboj, abys jim udělal dojem na přihlížející a podnítil v nich úctu k tobě, umlčel je nebo přitáhl jejich pozornost.
- Přesun:** Utrať 1 náboj a přesuň se na jakékoli místo na scéně. Můžeš tak obejít nebo prorazit jakoukoli překážku nebo omezení. Spotřebuj další náboj a přesuň se na jakékoli místo, na kterém jsi už byl.
- Posílení:** Utrať 1 náboj a podpoř snažení člena týmu svými schopnostmi. Dáš jim tím +1 k jejich hodu, stejně jako kdybys utratil Tým z fondu.
- Přetížení:** Povoláš si na pomoc veškerou svou neskutečnou sílu, abys překonal překážku, přetvořil své okolí nebo si vylepšil smysly. Utrať 2 náboje, a když **rozpoutáš své schopnosti**, bude to, jako bys hodil 10+.
- Pouto s živly:** Utrať 1 náboj a zaznamenej si újmu. Tím otevřeš svou mysl světu kolem sebe. Můžeš položit jednu otázku o světě kolem tebe a Vypravěč ji musí pravdivě zodpovědět.
- Uchvácení:** Utrať 1 náboj a využij své schopnosti k zachycení jakéhokoli objektu do velikosti osoby, který máš na dohled.