

VÝTAH PRAVIDEL PRO VYPRAVĚČE

CÍLE

str. 162

- Halcyon City by mělo hráčům připadat jako svět z komiksu.
- Hráči by si měli připadat jako superhrdinové.
- Hraj, abys zjistil, co se bude dít dál.
- _____

VŽDYCKY POVĚZ...

str. 163

- co vyžadují zásady;
- co vyžadují pravidla;
- co vyžaduje upřímnost a férovost;
- co vyžaduje tvoje příprava.
- _____

ZÁSADY

str. 164

- Popisuj věci jako v komiksu.
- Mluv k hrdinům, nikoli k hráčům.
- Proveď svůj tah, ale nepojmenovávej ho.
- Hrozby by měly být skutečné.
- Neboj se ustoupit a pokračovat v boji někdy jindy.
- Měj v úctě lidský život.
- Superhrdinové by měli být neobyčejní, napadití a cool.
- Záporákům by neměly chybět lidské motivace.
- Dospělí by měli působit dětinsky a krátkozrace.
- Podporuj HP, ale ne bezpodmínečně.
- Pokládej podnětné otázky a stav na odpovědích.
- Fandí hráčským postavám.
- Hraj NP, které se neustále snaží říkat HP, kým mají být.
- Připomínej HP generace, které tu byly před nimi.
- Uvažuj, co se děje ve žlábcích mezi panely.
- Nemusíš rozhodovat za každou cenu.
- _____

TAHY

- Způsobit újmu.
- Získat na někoho Vliv.
- Svést je dohromady.
- Zajmout někoho.
- Ohrozit nevěnné.
- Ukázat cenu vedlejších ztrát.
- Odhalit budoucnost, v náznacích nebo přímo.
- Odtajnit mezipanelové hrozby.
- Nechat je zaplatit cenu za vítězství.
- Obrátit jejich tah proti nim.
- Sdílet jim možné důsledky a zeptat se.
- Říct jim, jací jsou nebo jací by měli být.
- Nechat NP učinit ukvapené rozhodnutí s nepříjemnými důsledky.
- Aktivovat negativa jejich schopností a vztahů.
- Provést příručkový tah.
- Provést záporácký tah.
- Po každém tahu: „Co uděláš?“
- _____

KDYŽ MÁŠ CHVILKU ČAS... str. 199

- popisuj celostránkové panely;
- kreslí mapy;
- doplňuj, co se dělo dřív;
- využívej časové skoky;
- dovol všem zarážet;
- dávejte si pauzy.

TAHY PRO PŘÍRUČKY str.193

CIZAČKA

- Přitáhnout pozornost k jejím odlišnostem.
- Vznést požadavek z domova.
- Představit kontrolora z domova.
- Otevřít jí náruč a podpořit ji v okamžicích slabosti.
- Zpochybnit její přesvědčení a zvyky v napjatých situacích.

DĚDIC

- Připomenout mu jeho tradice.
- Porovnat ho s někým z minulosti.
- Přimět ho zareagovat na obavy jeho rodiny.
- Zvýšit nároky na něj.
- Pochválit jej.

str. 171

CHRÁNĚNKA

- Poukázat na její chyby.
- Poskytnout jí radu, vyžádanou či nevyžádanou.
- Nastavit jí zrcadlo.
- Dát jí přesně to, co potřebuje, ale ne zadarmo.
- Ohrozit jejího mentora.

JANUS

- Přimět ji k plnění závazků.
- Ohrozit někoho z kteréhokoliv života.
- Propojit její životy.
- Naložit jí další povinnosti.
- Připravit ji o její masku.

NADŠENEC

- Přitáhnout pozornost k jeho nedostatkům.
- Ocenit jeho nejlepší rysy.
- Nechat ho zaplatit za jeho drzost.
- Porovnat ho s někým jiným.
- Zaměřit se na jeho motivace.

POTÍŽISTA

- Nasadit mu okovy.
- Poskytnout mu publikum nebo ho o něj připravit.
- Poskytnout mu podmíněnou lásku.
- Nastavit mu hranici.
- Nabídnout mu pomocnou ruku.

PROKLATEC

- Zaškrtnout jeho ukazatel zkázy.
- Poskytnout mu příležitost bojovat za svou věc.
- Připomenout mu, co může ztratit.
- Dohnat ho až na pokraj.
- Nabídnout mu dočasnou úlevu, která ho bude něco stát.

PROMĚNĚNEC

- Odmítnout ho.
- Ukázat mu, že se ho druzí obávají nebo že ho nenávidí.
- Poslat na něj nemyslíci hordu nepřátel.
- Připomenout mu, co ztratil.
- Nechat ho spatřit své pravé já.

RANAŘKA

- Ohrozit její lásku.
- Posílit jejího rivala.
- Odhalit temné tajemství z její minulosti.
- Zaútočit na ni s někým jako ona.
- Zahlítnit ji spoustou druhořadých nepřátel.

SUPERNOVA

- Připomenout jí, jakých škod se v minulosti dopustila.
- Odhalit strašlivou pravdu o jejich schopnostech.
- Způsobit, že se její schopnosti vymknou kontrole.
- Způsobit jí další újmu.
- Představit hrozbu, se kterou se dovede vypořádat jen ona.

1. SEZENÍ

CÍLE 1. SEZENÍ

str. 203

- Pomoci hráčům s tvorbou postav.
- Předvést, co jsou tyto postavy zač.
- Vymyslet pro Halcyon City dostatek zajímavých prvků a událostí, na kterých můžete později stavět.
- Projít většinu herních mechanik (a rozhodně všechny základní tahy).
- Vytvořit poutavý první díl vašeho komiksu.

SNAŽ SE...

str. 204

- rozvíjet akci;
- stavět na vytvořených postavách;
- neustále klást otázky;
- upozorňovat na spuštění tahů;
- napovídat tahy, pokud hráči váhají;
- rámovat scény s několika postavami;
- posunovat HP Nálepky;
- předvést, jak se lidé adaptovali na nadlidské fenomény;
- dát HP příležitost mluvit.

TVORBA POSTAVY

- Rozdej příručky. Nech hráče postupně přečíst popisy jednotlivých příruček.
- Každý hráč si vybere příručku.
- Pokládej hráčům v průběhu otázky. Nech je mluvit o jejich postavách a jejich rozhodnutích.
- Poté, co si hráči určí jméno, vzhled, schopnosti, počáteční Nálepky, odpovědi na své otázky na minulost, tahy a jakékoli speciální součásti svých příruček, nech je postupně představit jejich postavy. V průběhu jim neustále pokládej další otázky.

- Jakmile všichni představí své postavy, nech je nahlas přečíst jejich sekci „Když se náš tým dal poprvé dohromady...“ Na otázky zatím neodpovídají. Teprve pak se všichni hráči prostřídají a zodpoví své otázky. Doporučené pořadí otázek je: Ranařka * Supernova * Cizačka * Janus * Potížista * Proklatec * Dědic * Proměněnec * Chráněnka * Nadšenec.
- Po celou dobu jim pokládej dodatečné otázky. Sestav z jejich odpovědí celkový obrázek dané události.
- Poté nech hráče zpracovat sekce Vztahy a Vliv.

OTÁZKY NA „KDYŽ SE NÁŠ TÝM DAL POPRVÉ DOHROMADY...“

Ranařka: Porazili jsme nebezpečného nepřítele. Kdo nebo co to bylo?

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

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

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

Potížista: Totálně jsme porušili některý fakt důležitý pravidla, abychom ten boj vyhráli. Jaký pravidla? Či pravidla?

Proklatec: Za vítězství jsme zaplatili vysokou daň. O co šlo?

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

Proměněnec: 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?

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

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

JAK VYTVOŘIT ZÁPORÁKA

Následující kroky ti pomůžou s tvorbou záporné postavy, ať už ji vytváříš úplně od začátku, nebo jen přeměňuješ existující postavu na zloducha:

Dej jim jméno a urči generaci.

Dej jim motivaci.

Vyber jim 1–5 záporáckých tahů.

Dej jim 1–5 újem.

ZÁPORÁCKÁ JMÉNA

Vyber takové jméno, které ti bude připadat zábavné nebo zajímavé a z něhož vyplývá, z jaké generace záporák pochází.

Zlatá generace: vtipná, směšná, lehkovázná jména.

Stříbrná generace: grandiózní, kosmická, epická, okázalá jména.

Bronzová generace: obyčejná, jednoduchá, chytlavá jména.

Moderní generace: virální, rafinovaná jména, slovní hříčky.

Pokud se to hodí, můžeš mu dát i civilní jméno.

MOTIVACE ZÁPORÁKŮ

Dej každému záporákovi motivaci, smysl života nebo cíl, který ho bude podněcovat k akci.

Motivace má podobu tvrzení:

„Chci _____.“
U záporáků specificky platí, že by jejich motivace měla poukazovat na jejich skrytou lidskost. Snaž se, aby byly motivace srozumitelné a vyvolávaly empatii.

ZÁPORÁCKÉ TAHY

Vymysli cca tři záporácké tahy – věci, které bude záporák provádět v boji i mimo něj. Snaž se, aby byly popisné a zajímavé, aktivní a přímočaré.

ÚJMY

Dej záporákovi jednu až pět újem. Vybíráš z klasických újem pro HP: Nejistý/á, Rozzuřený/á, Provinilý/á, Vystrašený/á a Zoufalý/á. Čím víc újem záporákovi dáš, tím snadněji se udrží v boji a tím nebezpečnější bude.

- 1 újma: skoro žádná hrozba.
- 2 újmy: trochu větší hrozba.
- 3 újmy: hrozivý záporák.
- 4 újmy: opravdu nebezpečný záporák.
- 5 újem: skutečný arcizáporák.

Vždycky můžeš upravovat, jak moc je záporák nebezpečný nebo jak moc toho vydrží, tím, že mu nějaké újmy odebereš nebo naopak přidáš.

ZÁPORÁCI V BOJI

str. 190

Toto jsou základní vodítka, jak se záporáci chovají v boji:

- Když záporák schytá tvrdý zásah, ať už při výměně úderů, nebo v jiné situaci, obdrží adekvátní újmu.
- Když záporák obdrží újmu, okamžitě provede tah ze seznamu újmových tahů, dřív, než bude mít HP možnost reagovat.
- Když potřebuješ určit, co udělá záporák vzápětí, projdi si vypravěčské, záporácké a újmové tahy.
- Když by záporák měl utřít újmu, ale už nemůže, je poražen.
- Záporáci mohou utéct nebo se vzdát kdykoli před tím, než obdrží všechny újmy – v žádném případě nemusí bojovat až do hořkého konce.
- Záporáci, a NP obecně, se vždycky budou snažit zbavit svých újem – provede-li HP úspěšný tah **utěšovat** nebo **podporovat druhého**, vždy se jim otevrou.

ÚJMOVÉ TAHY

str. 191

Toto jsou vypravěčské tahy, které musí záporák provést pokaždé, když obdrží újmu. Zároveň je lze použít místo jiných vypravěčských tahů.

NEJISTÝ/Á

- Zarytě se držet plánů nebo úmyslů, které jsou odsouzené k nezdaru.
- Podřít se velení někoho jiného.
- Pochybovat o vlastních spojencích nebo zpochybňovat vlastní plány.
- Přiznat chybu.
- Stáhnout se do pozadí.

PROVINILÝ/Á

- Usilovat o odpuštění.
- Obětovat cokoli za spásu.
- Učinit nemyslitelné.
- Snažit se svalit vinu i na druhého.
- Odhalit podstatu své motivace.

ROZZUŘENÝ/Á

- Dát průchod hněvu bezmyšlenkovitým násilím.
- Začít rozbíjet své okolí.
- Ukončit konverzaci.
- Využít jakékoli zranitelnosti.
- Nebezpečně eskalovat situaci.

VYSTRAŠENÝ/Á

- Skrýt se před nebezpečím.
- Utéct před nebezpečím nebo před problémem.
- Bezmyšlenkovitě vystartovat na nepřítele.
- Prosit o smilování.
- Shazovat za sebou překážky.

ZOUFALÝ/Á

- Vzdát se bez boje.
- Spálit svět kolem sebe.
- Hledat jakékoli světlo v temnotě.
- Podrýt víru druhých.
- Odhodlat se k drastickému a strašlivému činu.

JMÉNA „SUPRŮ“

Advokát, Anarch, Cygnus, Doktorka Nekonečná, Gehenna, Ghostheart, Hashtag, Kapitán Stín, Kniže kostí, Knuckleduster, Král rybář, Kralevic, Královna hrůzy, Kutil, Ledovec, Mr. Everywhere, Muž s ocelovou maskou, Myrmidon, Mystická mistryně, Panthalassa Mořská císařovna, Pavouk, Photovore, Pohrobek, Prastarý, Přesypač, Quill, Rime, Rockhammer, Scarlet Songbird, Silent Storm, Smaragdový kopiník, Snový tygr, Starlyte, Superbia, Vixis Rozvracečka času, Vortex, Warpstar, Zero Hour, Zrcadlovec.

SKUTEČNÁ JMÉNA

Alexander, Amrit, Betty, Brandon, Chadwick, Chun, Damon, Dipali, Dustin, Faith, Hayley, Ida, Imran, Ismael, Josefina, Joy, Juanita, Julius, Jun, King, Kyo, Leticia, Lina, Luz, Marcos, Nadine, Orlando, Patricia, Paul, Prasad, Ren, Rochelle, Salman, Salvador, Sita, Sushila, Santiago, Tyler, Vicky, Yi, Yuki.

Amjad, Ash, Bass, Benítez, Corbitt, Čan, Dumas, El-Amin, Espinoza, Fernández, Gallagher, Hartwell, Kane, Li, Locklear, McCloud, Mireles, Murray, Parr, Pasternak, Rayburn, Reaves, Serrano, Starling, Treadwell, Trujillo, Tyson, Wong, Woodcomb, Zheng.

PŘÍKLADY MOTIVACÍ

- Bránit jemu/jí podobné.
- Eliminovat hrozby pro mír.
- Nastolit a vynucovat pořádek.
- Odhalit tajemství světa.
- Ochránit domov a milované.
- Osobodit podrobené.
- Pomstít se za minulé křivdy.
- Porazit nenáviděného nepřítele.
- Požadovat pozornost a soustředění.
- Převzít kontrolu nad hrozbami a nebezpečími.
- Shromáždit druhé kolem sebe a inspirovat je k akci.
- Spravedlivě potrestat viníky.
- Svrhnout nespravedlivé zřízení.
- Získat pohádkové bohatství.
- Zveřejnit důkazy o pochybeních zkorumpovaných hrdinů.

PŘÍKLADY ZÁPORÁCKÝCH TAHŮ

- Povolat robotické přísluhovače.
- Otevřít bránu do jiné dimenze/ do budoucnosti.
- Vytvořit zbraň nebo bombu.
- Skrýt se za svého zástupce.
- Ohrožovat nevinné.
- Osvětlit jejich skutečný cíl.
- Očernit nebo pošpinit hrdiny.
- Ukrást něco cenného.
- Vzít na sebe nebezpečnější podobu.
- Odhalit skutečnou povahu pastí.

DVOJICE HROZBA VS. PODIVÍN

Návnada na Hrozbu: někdo, kdo připomíná HP, jaké škody je schopná napáchat.

Návnada na Podivína: někdo, kdo zveličuje podivnost HP a její schopnosti.

DVOJICE HROZBA VS. NORMÁL

Návnada na Hrozbu: někdo, kdo HP nedůvěřuje a provokuje ji.

Návnada na Normála: někdo, kdo deeskaluje nebezpečné situace zahrnující HP.

DVOJICE HROZBA VS. MESIÁŠ

Návnada na Hrozbu: někdo, kdo bude HP ponoukat k boji.

Návnada na Mesiáše: někdo, kdo bude HP odrazovat od přímého boje a ponoukat k zachraňování životů.

DVOJICE HROZBA VS. GÉNIUS

Návnada na Hrozbu: někdo, kdo bude HP provokovat a dohánět k zuřivosti.

Návnada na Géniá: někdo, kdo bude HP upozorňovat na chyby v oblasti kontroly a plánování.

DVOJICE PODIVÍN VS. NORMÁL

Návnada na Podivína: někdo, kdo bude HP izolovat a odhánět.

Návnada na Normála: někdo, kdo povede HP k normálnímu životu.

DVOJICE PODIVÍN VS. GÉNIUS

Návnada na Podivína: někdo, kdo bude HP upozorňovat na její podivnost a z ní plynoucí nedostatky.

Návnada na Géniá: někdo, kdo bude vychvalovat podivnost HP, protože z ní pramení síla.

DVOJICE PODIVÍN VS. MESIÁŠ

Návnada na Podivína: někdo, kdo bude vychvalovat obrovskou sílu a schopnosti HP.

Návnada na Mesiáše: někdo, kdo bude HP pohánět k zodpovědnosti.

DVOJICE NORMÁL VS. MESIÁŠ

Návnada na Normála: někdo, kdo bude HP učít empatii a milosrdenství.

Návnada na Mesiáše: někdo, kdo bude po HP chtít, aby ochraňovala nevinné.

DVOJICE NORMÁL VS. GÉNIUS

Návnada na Normála: někdo, kdo bude vyžadovat kompromisy, aby s HP navázal mezilidské pouto.

Návnada na Géniá: někdo, kdo bude HP ponoukat, aby se od druhých distancovala.

DVOJICE MESIÁŠ VS. GÉNIUS

Návnada na Mesiáše: někdo, kdo bude HP upozorňovat na blížící se hrozby.

Návnada na Géniá: někdo, kdo bude HP podsouvat příležitosti k akci.

Pro tvorbu oblouku postupuj následovně:

- Zvol si typ oblouku.
- Sestav seznam účastníků.
- Sepiš fáze.
- Vytvoř si tahy na míru (volitelné).
- Pojmenuj oblouk a sepiš jeho charakteristiku.

TYPY OBLOUKŮ

Existuje 5 druhů oblouků, které můžeš vytvořit:

- Korupce – něco dobrého, pozitivního nebo nápomocného začne představovat nebezpečí.
- Invaze – nepřátelé bojují o nadvládu.
- Restrikce – ti, kteří jsou u moci, omezují ty, kteří moc nemají.
- Destrukce – nepřátelé ničí vše, co jim stojí v cestě.
- Renovace – hrdinové usilují o nápravu způsobených škod.

KORUPCE

str. 221

PODTYPY OBLOUKU KORUPCE:

- Padlý hrdina (impuls: zavázat se k přísnému etickému kodexu).
- Nenasytá síla (impuls: sobecky se chopit moci).
- Ukradená nevinnost (impuls: činit strašlivá rozhodnutí).
- Pokřivená pravda (impuls: lhát).
- Zrádný spojenec (impuls: zradit).

TAHY OBLOUKU KORUPCE:

- Kázat o skutečné povaze věcí.
- Nabízet lákavé dary, které nejsou bez závazků.
- Nabídnout dočasné spojenectví.
- Veřejně překrucovat pravdu.
- Vyhrožovat, oklikou či přímo.

INVAZE

str. 221

PODTYPY OBLOUKU INVAZE:

- Mimoszemšťané (impuls: svrhnout nebo odstavit současné představitele moci).
- Cizáci (impuls: nahradit nebo eliminovat běžné obyvatele).
- Zločinci (impuls: zmocnit se území za každou cenu).
- Cestovatelé časem (impuls: ovládat činy předchůdců).
- Špehové (impuls: převzít kontrolu nad cennými zdroji).

TAHY OBLOUKU INVAZE:

- Vyslat vpřed hordu vojáků.
- Přímou zaútočit na základnu.
- Tajně infiltrovat základnu.
- Požadovat podřízení.
- Zajmout civilisty.

RESTRIKCE

str. 222

PODTYPY OBLOUKU RESTRIKCE:

- Zákon (impuls: zakazovat a omezovat).
- Armáda (impuls: zakročit proti odbojným elementům).
- Agenti (impuls: kontrolovat, jak druzí nakládají s mocí).
- Hrdinové (impuls: prosazovat tradice).
- Korporace (impuls: hájit své zájmy před jakoukoli hrozbou).

TAHY OBLOUKU RESTRIKCE:

- Zakročit překvapivou silou.
- Varovat.
- Vměšovat se do hrdinských situací.
- Vytvořit nová nařízení a omezení.
- Odměnit poslušnost.

DESTRUKCE

str. 222

PODTYPY OBLOUKU DESTRUKCE:

- Obránci města (impuls: vyprovokovat obránce a vylákat je ven).
- Mocný předmět (impuls: zničit ochranu předmětu a zmocnit se ho).
- Vězení (impuls: osvobodit vězně).
- Místní autority (impuls: přerušit tradici).
- Hrozby pro město (impuls: zarputile lovit a pronásledovat).

TAHY OBLOUKU DESTRUKCE:

- Nechat za sebou trosky a požáry.
- Způsobit vedlejší škody a ohrozit jimi nevinné.
- Pustit ze řetězu nějakou hrozbu.
- Zničit veřejnou pamětihodnost.
- Vysvětlit, proč je ničení nutné.

RENOVACE

str. 223

PODTYPY OBLOUKU RENOVACE:

- Vykoupení (impuls: přivést na správnou cestu).
- Znovuzískání (impuls: odrazit silou a za pomoci zbraní).
- Povstání (impuls: rozvracet za pomoci chaosu a nepokojů).
- Rekonstrukce (impuls: znovu vystavět nebezpečí navzdory).

TAHY OBLOUKU RENOVACE:

- Odhalit navráťivší se hrozbu.
- Odhalit dávné tajemství.
- Shromáždit druhé pod společným praporem.
- Zničit představitele moci.
- Sdílet vizi budoucnosti.

ZÁZNAM NÁVNAD

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

VS

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

Nálepka: _____

Návnada: _____

ZÁZNAM OBLOUKŮ

Typ oblouku: _____

Seznam účastníků: _____

1. fáze: _____

2. fáze: _____

3. fáze: _____

Charakteristika: _____

Tahy na míru: _____

Typ oblouku: _____

Seznam účastníků: _____

1. fáze: _____

2. fáze: _____

3. fáze: _____

Charakteristika: _____

Tahy na míru: _____
