

DENIS HAMON
ARNAUD BOUTLE

MALÍ HRDINOVÉ

AKADEMIE KOUZEL



Albi

NEŽ ZAČNETE

CO JE TO HRA NA HRDINY?

Hra na hrdiny je nejenom hra, ale i interaktivní příběh vystavený všemi jeho účastníky na základě společného scénáře.

JAK PŘIPRAVIT HRU?

Hráči se posadí okolo stolu a zvolí si, kdo z nich se zhostí role vypravěče nebo vypravěčky (V). V si před sebe postaví zástěnu, která obsahuje shrnutí pravidel a umožňuje schovat před ostatními hráči hody kostkou a scénáře. Ostatní hráči si každý vyberou kartičku postavy, která stanoví jejich vlastnosti na celou hru. Stanou se z nich takzvané „herní postavy“ (HP). Pak už jenom zbývá sehnat několik šestistěnných kostek (doporučují se minimálně tři) a hra může začít.



herní zástěna

sešit se scénáři



kartičky postav

JAK HRÁT?

V s použitím informací uvedených ve scénáři uvede hráče do situace a ztvárňuje také všechny nehráčské cizí postavy (NCP).

Hráči hrají své postavy, to znamená, že mluví jejich jménem a popisují, co dělají.

Kdybychom to přirovnali k videohře, je to, jako kdyby všichni hráči měli své ovládání a místo herní konzole nebo počítače měli V.

K ČEMU SLOUŽÍ PRAVIDLA?

Při hře mohou hráči skrze své postavy jednat, jak chtějí! Budou popisovat, co jejich postavy dělají, a V na to musí adekvátním způsobem reagovat. Jedno dobrodružství se skládá z několika částí, při nichž se HP pouští do pátrání, soubojů a diskuzí s NCP – takzvaných „interakcí“. Pravidla slouží vypravěči pouze jako pomůcka při vedení těchto částí příběhu.

Jediná věc, kterou je třeba si zapamatovat, je společný cíl družiny: **úspěšně splnit zadaný úkol a dostat se až na konec scénáře.**

V, ANEB ŽÁDNÁ UMĚLÁ INTELIIGENCE

Ve hře na hrdiny hraje V klíčovou roli, ale to neznamená, že si hru neužije stejně jako ostatní.



Úloha V : sledovat scénář a posouvat příběh dál, ale respektovat přitom rozhodnutí hráčů.

V má za úkol popsat NCP i místa, kde se příběh odehrává, a vdechnout jim život. Scénáře obsahují popisy, které V pomáhají provádět hráče příběhem. Je to jakýsi rámec, v němž se HP pohybují a v němž vypravěč s pomocí dostupných informací ztvárňuje i NCP.

V může také na některých stránkách naskenovat QR kód (viz str. 19) a pustit k jednotlivým částem příběhu, ať už je to pátrání, interakce nebo souboj, zvukovou kulisu pro dokreslení atmosféry okolo stolu.

POZOR: V nehraje PROTI ostatním hráčům. Pokud postavy dosáhnou cíle stanoveného scénářem a hráči si dobrodružství užili, je to vítězství pro všechny. V se nemá snažit za každou cenu svou družinu zabít. Hlavním úkolem vypravěče je naopak zajistit, aby měl každý člen družiny v rámci scénáře možnost se projevit a zazářit.

HOD KOSTKAMI

V některých situacích musí HP určit výsledek akce pomocí  **Hodu kostkami**. Některé hody jsou dány scénářem, k jiným dá podnět V na základě toho, co HP dělají. Při  **Hodu HP vs. protivník** hází V za NCP (viz str. 10).

HP, ANEB HRDINOVÉ PŘÍBĚHU

HP jsou hrdiny příběhu. Na začátku hry se ze scénáře dozvídají, jaký mají splnit úkol.

Úloha hráčů: co nejlépe ztělesňovat a hrát svou postavu v rámci prostředí, které určuje V. Musí prokázat iniciativu a vynalézavost, aby co nejlépe využili dovednosti své postavy.

Hráči mluví jménem své postavy, mohou komunikovat mezi sebou navzájem i s NCP, které se vyskytují ve scénáři. Mohou interagovat s okolním světem a rozhodovat o tom, co budou dělat („vyskočím na stůl“, „běžím za ním“, „tasím meč“).

HP tvoří družinu. Spolupracují na splnění úkolu, který jim byl svěřen, a postupně se dozvídají zápletku příběhu. Musí umět naslouchat jeden druhému, aby se dohodli, jak uniknout nebezpečí. Pokud budou hrát pozorně a efektivně, mohou ve scénáři odhalit bonusová místa a magické předměty.

Družina HP nemá svého vůdce, každý má právo vyjádřit svůj názor a přednést své nápady ve prospěch skupiny.


ZÁKLADNÍ DEFINICE

V: vypravěč nebo vypravěčka dohlíží na příběh, pravidla a scénář.

HP: herní postavy neboli ostatní hráči, každý z nich ztvárňuje jednu postavu.

NCP: nehráčské cizí postavy neboli postavy ve scénáři, které ztvárňuje V, a ne jeden z hráčů.

Kostky  : standardní šestistěnné kostky používané v tradičních deskových hrách.

PŽ: počet životů neboli ukazatel zdraví postavy v podobě žetonů .

•10• tipů a triků, jak si dobře zahrát

V

DEJTE KAŽDÉMU PROSTOR

Zajistěte, aby se do hry zapojili všichni, i ti nejstydlivější. Nenechte nejukecanější hráče ovládnout hru.

V

HRAJTE NCP

Hráči hrají za své postavy a V má za úkol hrát za všechny ostatní (NCP). Čím více jsou jejich setkání nezapomenutelná, tím je hra živější.

V

NASLOUCHEJTE SVÝM HRÁČŮM

Naučte se reagovat na nápady hráčů a posouvat tak hru dál. Podporujte fantazii hráčů. Pokud HP vymyslí svůj speciální postup při řešení problému, který není v knížce popsán, zkuste je v tom podpořit, pokud je to možné vzhledem k příběhu.

V

NASTOLTE ATMOSFÉRU

Být V znamená popisovat vše, co vnímají postavy. Nezapomínejte, že máme i jiné smysly než zrak, a popisujte i zvuky a pachy, abyste nastolili tu správnou atmosféru. Neváhejte využít zvukové kulisy!

V

POVZBUZUJTE HRÁČE

Oblíbená otázka V musí znít: „Co uděláte?“ Tímto způsobem povzbuzuje hráče k tomu, aby jednali.

HP**RESPEKTUJTE OSTATNÍ**

Hra na hrdiny není soutěž v tom, kdo bude více mluvit nebo kdo toho více udělá. Jde o hru založenou na týmové spolupráci, v níž musí mít každý možnost se zapojit a užít si to.

HP**RESPEKTUJTE SCÉNÁŘ**

Scénář přináší příběh a zajišťuje, aby postavy prožily dobrodružství hodné tohoto jména. Pokud se hráči nedrží scénáře, role V se stává velmi náročná a nikdo si hru neužije.

HP**VŽIJTE SE DO SVÝCH POSTAV**

Abyste si hru užili na maximum, neváhejte se do své postavy opravdu vžít – mluve v první osobě a diskutujte s ostatními postavami. Pokud se stydíte, řekněte si, že vaše postava se určitě nestydí!

HP**JEDNEJTE**

V vám bude pravidelně klást otázku: „Co uděláte?“ V tu chvíli se musíte rozhodnout, co uděláte nebo co řeknete.

V**HP****Zlaté pravidlo**

V případě problémů vždy rozhoduje V.

PRAVIDLA HRY

Tuto část si musí bezpodmínečně přečíst V, než se pustí do prvního scénáře. HP si ji v případě zájmu mohou přečíst také.

VLASTNOSTI, TALENTY, SLABINY

Když se postavy odhodlají k nějaké hrdinské akci nebo se rozhodnou postavit jiné postavě či NCP, V je vede pomocí zde uvedených pravidel hry.

Klíčovými prvky hry jsou **Vlastnosti** a **Talenty**. Tyto dva faktory hrají roli při rozhodování pomocí hodu kostkami. Každá postava má i svou **Slabinu**, která dokresluje její osobnost.

VLASTNOSTI

Každá postava se vyznačuje čtyřmi Vlastnostmi.

Obratnost: rychlost a mrštnost včetně koordinace. Postava umí: střílet z luku, skákat, šplhat, plavat, tančit.

Charisma: nenucené chování ve společnosti, schopnost udělat dojem a chápat ostatní postavy. Postava umí: nahánět strach, svádět, přesvědčovat, mluvit na veřejnosti.

Kondice: fyzická síla a vytrvalost.

Postava umí: bojovat na blízko, vyrazit dveře, běhat.

Inteligence: moudrost, paměť a povědomí o okolí.

Postava umí: vybavit si informaci z paměti, najít schovaného nepřítele, rychle jednat při souboji.

Hodnota Vlastnosti (1 až 3) odpovídá **počtu hozených kostek** v momentě, kdy scénář nebo V takový hod vyžadují.

Všechny kostky, na nichž padne 4, 5 nebo 6, jsou brány jako **úspěch** a ostatní jako **neúspěch**.

Hod kostkami je úspěšný při získání **alespoň jednoho úspěchu**, tedy pokud alespoň na jedné kostce padne 4, 5 nebo 6. Čím více úspěchů dané postavě padne, tím působivější je to, co dělá.

Příklad

Ahorangi, mág ohně, se pokouší vylézt na 3 metry vysokou zeď. V požaduje hod na Obratnost. Ahorangi má Obratnost 2 – hází tedy dvěma kostkami.

- Pokud jí padnou jenom samé 1, 2 nebo 3, nezískává **žádný úspěch**. Její akce tedy není **úspěšná** a ona zůstává u paty zdi.
- Pokud jí padne jedna 4, 5 nebo 6, získává **jeden úspěch**. Její akce je tedy **úspěšná**, Ahorangi se zachytí vrcholu zdi a vyšvihne se na ni.
- Pokud jí padnou samé 4, 5 nebo 6, získává **dva úspěchy**. Její akce je **úspěšná** a Ahorangi se na vrchol zdi vyšplhá dvakrát rychleji.

TALENTY


Každá postava má na něco **Talent**. To znamená, že má výjimečné nadání v určité oblasti. Když má postava hodit kostkami v situaci, která spadá do oblasti jejího Talentu, **automaticky získává jeden úspěch**, který se připočítává k ostatním úspěchům získaným v daném hodu. Jako kdyby měla v hodu jednu kostku navíc, která vždy uspěje!

Příklad

Panuk, mág vody, se pokouší splynout s davem. V požaduje hod na Obratnost. Panuk má Talent Nenápadnost, který může při tomto hodu použít. Panuk má Obratnost 3 – hází tedy třemi kostkami.

- *Pokud mu padnou jenom samé 1, 2 nebo 3, jeho Talent mu zajistí **1 úspěch**. Jeho hod je **úspěšný** a Panukovi se podaří splynout s davem.*
- *Pokud mu padnou nějaké 4, 5 nebo 6, získává kromě úspěchu daného svým Talentem ještě další úspěchy, takže celkem může získat **2, 3 nebo 4 úspěchy**. Jeho hod je **úspěšný**. Pro nepřátele, kteří Panuka aktivně hledají, je dvakrát, třikrát nebo čtyřikrát těžší ho najít.*

ŽETON ÚSPĚCHU

Na začátku hry dostane každý hráč 3 žetony úspěchu . Hráči mohou každý z těchto žetonů jednou během hry použít a přidat tak ke svému hodu kostkami jeden automatický úspěch.

Seznam Talentů

Zručnost: schopnost kutit a vyrábět předměty.

Pohyb: fyzická zdatnost v běhu, lezení po skalách, plavání, akrobacii apod.

Boj: boj na blízko, znalost zbraní a bojových stylů.

Nenápadnost: schopnost uniknout odhalení (umění schovat se, maskovat se a někoho sledovat).

Učenost: akademické znalosti v různých oborech (dějiny, přírodní vědy, zeměpis atd.).

Zlodějina: zdatnost v trestné činnosti a použití lsti (kapsářství, otevírání zámků, padělání dokumentů atd.).

Lékařství: stanovení diagnózy a péče o zraněné a nemocné.

Lhaní: schopnost přesvědčivě lhát.

Okultismus: pokročilé znalosti magie a jejich vlastností.

Vnímavost: schopnost všimnout si a používat svých pět smyslů k průzkumu okolí.

Přesvědčivost: schopnost přesvědčit a ovlivnit ostatní postavy.

Stopování: znalost stop a schopnost je sledovat.

HOD HP VS. PROTIVNÍK

Když proti sobě v hodu kostkami stojí HP a NCP, V porovná získané úspěchy. Ten, kdo má nejvíce úspěchů, vyhrává. V případě nerozhodného výsledku rozhoduje Talent. Pokud má postava odpovídající Talent, tak vyhrává, pokud ani jedna postava takový Talent nemá, vyhrává ta s nejvyšší hodnotou Vlastnosti (Vlastnost s hodnotou 3 vyhrává nad Vlastností s hodnotou 2 nebo 1).

Příklad

Beth, mág světla, by se chtěla zbavit dvou policistů, aby mohla nenápadně vyvolat kouzlo. Pokouší se je tedy přesvědčit, že v jiné ulici se něco děje. V požaduje hod HP vs. protivník

Beth hází na Charisma a policisté na Inteligenci. Beth má Charisma 3, padne jí 2, 4 a 6, tedy **2 úspěchy**. Policisté mají Inteligenci 2, hází dvěma kostkami a padne jim 4 a 4, **tedy 2 úspěchy**. Výsledek je nerozhodný. Ale protože Beth má vyšší hodnotu Vlastnosti (Charisma 3 oproti Inteligenci 2 policistů), tak vyhrává. Policisté jí uvěří a rozběhnou se tam, kam jim ukazuje.

SLABINY

Každá postava má i **Slabinu**, která dokresluje její osobnost. Slabiny především naznačují, jakým způsobem mají hráči postavu interpretovat. Ale jednou za hru může V po každé postavě chtít, aby kvůli své Slabině **zopakovala jeden hod** kostkami, pokud je k tomu vhodná situace.

Příklad

Panuk se pokouší z party známých žvanilů vytáhnout nějaké informace. Hodí si na Charisma, ale může házet jen jednou kostkou. Padne mu 6, tedy **1 úspěch**. Ale protože má jako Slabinu uvedeno, že je chladný, V ho donutí hodit znova. Tentokrát mu padne 3, tedy **žádný úspěch**. Jeho hod je neúspěšný, stal se obětí své Slabiny!

DRUHOTNÉ NCP

Kompletní informace jsou k dispozici pouze k významným NCP. Druhotné NCP, jako například protivníci v souboji, jsou charakterizovány pouze následujícími vlastnostmi:

Iniciativa: počet kostek, kterými se hází, aby se určilo pořadí hráčů v souboji (viz str. 12).

Souboj: počet kostek, kterými protivník hází při souboji, plus je uvedena použitá zbraň.

PŽ: počet životů dané postavy.

Příklad

Ahorangi čelí sektáři vyzbrojenému začarovanou dýkou. Sektář má následující charakteristiky: Iniciativa 2 kostky, Souboj 2 kostky (začarovaná dýka), PŽ 3. Když se určuje, kdo zaútočí první, hází 2 kostkami. Když útočí svou dýkou, hází 2 kostkami, a pokud utrpí 3 zranění, souboj prohrává.

POUŽITÍ MAGIE

Všechny postavy mají vrozený kouzelnický talent, a díky tomu mohou vyvolávat kouzla.

Každá postava disponuje čtyřmi kouzly spojenými s jejím živlem nebo s jejím oblíbeným oborem. Kouzla lze seslat, kolikrát hráč chce (nemají omezený počet seslání).

Príslušný hod kostkami je uveden na kartičce postavy, ale ne všechna kouzla ho vyžadují.

Příklad

Na Beth a členy její družiny zaútočí nepřátelští čarodějové. Beth sešle kouzlo Přízeň, aby svým kamarádům pomohla (hod na Charisma, 1 automatický úspěch při hodech všech spřízněných postav během jedno kola za každý úspěch). Má Charisma 3, hodí tedy 3 kostkami a padne jí 1, 2 a 5, tedy **1 úspěch**. Její spřízněné postavy tak na **1 kolo** získávají **1 automatický úspěch u všech svých hodů**.



BETH KUMARAN
Mág světa
Původ: Indie
Věk: 13 let

VLASTNOSTI Obratnost 2 Charisma 3 Kondice 1 Intelligence 3	TALENT Lékařství	SLABINA Příliš hodná
---	----------------------------	--------------------------------

VYBAVENÍ
Lékárnička.

KOUZLA

Světelná jehla: Hod na Obratnost, 1 zranění za každý úspěch, postava může jednou odmítnout neúspěšné hody.

Přízeň: Hod na Charisma, 1 automatický úspěch při hodech všech spřízněných postav během jednoho kola za každý úspěch.

Světelná aura: Rozptýlí temnotu a nepřátelskou magii v okruhu 3 metrů kolem postavy.


Fotosyntéza: Hod na Inteligenci, vyléčí ztrátu 1 života + 1 život za každý úspěch.

MINULOST
Beth se narodila ve vesničce uprostřed indického venkova. Její rodiče velmi tvrdě pracovali, aby jí a jejím sourozencům umožnili chodit do školy a svobodně se rozhodnout o své budoucnosti. Beth se jim vždy snažila pomáhat, ale nikdy nezapomínala na školu. Odchod do akademie pro ni byl velmi těžký, ale teď když si tam zvykla, snaží se ze sebe vykřesat to nejlepší, aby potom mohla své schopnosti využít ve prospěch rodiny.

kouzlo vyžadující hod kostkami

automatické kouzlo

OCHRANA

Kouzlo Železná kůže umožňuje postavě získat jeden žeton ochrany . Použitím jednoho žetonu ochrany se ruší jedno utrpené zranění.

INICIATIVA

Když dojde ke střetu, všechny postavy hází na Inteligenci. Čím více získají postavy úspěchů, tím dříve budou hrát. Pokud je mezi postavami výsledek nerozhodný, jednají najednou. Tento hod se vztahuje na celý souboj. Pokud na sebe dvě postavy (HP nebo NCP) útočí zároveň (nerozhodná iniciativa), mohou obě utrpět zranění.

Příklad

*Na Panuka zaútočí sektář vyzbrojený kouzelnou dýkou. Oba hodí na Inteligenci, aby určili, kdo jedná jako první. Panuk má Inteligenci 2, hází tedy 2 kostkami a padne mu 2 a 5, tedy **1 úspěch**. Sektář hází také 2 kostkami, padne mu 1 a 6, tedy také **1 úspěch**. Ve všech kolech souboje jednají tedy zároveň.*

HERNÍ KOLA

V každém kole mohou postavy provést jednu akci. Mohou vyvolat (jedno) kouzlo, zaútočit nebo udělat něco jiného (otevřít dveře, schovat se, pronést větu atd.).

POZOR: jedno kolo trvá jenom pár vteřin, jednejte proto logicky!

Jednotlivé druhy útoků se řídí následujícími pravidly:

Boj na blízko: postavy bojující na blízko **hází na Kondici** a každým úspěchem způsobí jedno zranění.

Střelba: postavy, které během souboje střílí, **hází na Obratnost** a každým úspěchem způsobí jedno zranění.

Kouzla: postavy, které se rozhodnout seslat kouzlo, zjistí na své kartičce postavy, jak kouzlo působí a zda musí házet kostkou, nebo ne.

ZRANĚNÍ A ZDRAVÍ


S každým utrpěným zraněním ztrácí oběť 1 život. Pokud se postava (HP nebo NCP) ocitne bez žetonů života, je vyřazena z boje a už nemůže jednat. Pouze zranění způsobená **kouzelnými zbraněmi** nebo **jinými mágy** mohou postavám způsobit ztrátu života. Běžné zbraně jim neublíží.

Na konci souboje získávají všechny HP jeden život zpět (pokud se tedy dostaly na 0 životů, vrátí se jim možnost jednat). Pokud má nějaká postava v družině kouzlo léčby, předpokládá se, že všechny členy družiny po souboji vyléčí a jim se tak vrátí všechny životy.

Někdy se stane, že hráči mají smůlu nebo souboj špatně promyslí a skončí všichni „bez zámeek života“. Pokud se něco takového stane, nepanikařte! V vám může umožnit vrátit se zpět těsně před začátek souboje a dát vám tak druhou šanci buď se souboji vyhnout, nebo strategii znovu promyslet.

POZOR: Tuto druhou šanci dostanete jenom jednou za hru. Pokud by vaše družina zemřela podruhé, tak je to *konec hry!*

JED

Některé postavy mají ve svém profilu uvedenou schopnost Jed. Když se HP nebo NCP stane cílem útoku pomocí Jedu, dostane za každé utrpěné zranění 1 žeton jedu. V každém dalším kole může ze své karty 1 žeton jedu  odebrat. Dokud má alespoň jeden žeton jedu, má při každé své akci o kostku méně.

Příklad

Na Ahorangi, Panuka a Beth zaútočí v úzké uličce 3 rozlíčení sektáři ozbrojení kouzelnými dýkami (Iniciativa 2 kostky, Souboj 2 kostky, PŽ 3), které hraje V.

HP hází na Inteligenci, aby se stanovilo, kdo bude mít jakou iniciativu, a V hází kostkami za protivníky.

Panuk: 2 úspěchy

Sektář A: 1 úspěch

Beth: 1 úspěch

Sektář B: 1 úspěch

Sektář C: 0 úspěchů

Ahorangi: 0 úspěchů

1. kolo

Panuk jedná jako první. Sešle na sektáře své kouzlo Blizard (hod na Obratnost, útok na dálku, zasáhne všechny protivníky v okolí, každý úspěch způsobuje jedno zranění). Využije jeden žeton úspěchu, hodí 3 kostkami (Obratnost) a padne mu 3, 3 a 4, tedy 1 úspěch + 1 automatický úspěch díky žetonu úspěchu, celkem tedy **2 úspěchy**. Všichni sektáři utrpí 2 zranění. Každý tedy ztrácí 2 životy.

Sektář A zaútočí na Panuka svou dýkou a padne mu 1 a 4, tedy 1 úspěch. Panuk utrpí 1 zranění. Ztrácí 1 život, zbývají mu 4 životy.

Sektář B zaútočí na Beth, padne mu 5 a 6, tedy 2 úspěchy. Beth utrpí 2 zranění. Ztrácí 2 životy a 2 jí zbývají.

Beth jedná se sektářem zároveň, vyvolá své kouzlo Přízeň (1 automatický úspěch při hodech všech spřízněných postav během jednoho kola za každý úspěch) a padne jí 4 a 6, tedy **2 úspěchy**. Její spřízněné postavy získávají tedy 1 automatický úspěch během všech svých hodů v rámci dvou kol.

Sektář C a Ahorangi na sebe zaútočí zároveň. Sektáři C padne 1 a 2, žádný úspěch. Jeho útok je neúspěšný. Ahorangi na něj zaútočí svým kouzlem Ohnivá čepel (hod na Obratnost, 1 zranění za každý úspěch + 1 automatický úspěch), hodí 2 kostkami a padne jí 6 a 6, tedy 2 úspěchy + 1 automatický úspěch díky jejímu kouzlu + 1 automatický úspěch díky kouzlu Přízeň od Beth, celkem tedy **4 úspěchy!** Sektář utrpí 4 zranění. Ztrácí 4 životy (zbýval mu jen jeden) a je vyřazen z boje.

2. kolo

Panuk zaútočí na Sektáře B kouzlem Blizard, aby Beth zachránil. Hodí 3 kostkami (Obratnost) a padne mu 3, 4 a 4, tedy 2 úspěchy + 1 automatický úspěch díky kouzlu Přízeň od Beth, celkem tedy **3 úspěchy**. Sektář utrpí 3 zranění. Ztrácí 3 životy. Je vyřazen z boje.

Sektář A zaútočí na Panuka, hodí 2 kostkami a padne mu 2 a 5, tedy 1 úspěch. Panuk utrpí 1 zranění. Ztrácí 1 život, zbývají mu 3.

Beth zaútočí na Sektáře A svým kouzlem Světelná jehla (hod na Obratnost, 1 zranění za každý úspěch, postava může jednou odmítnout neúspěšné hody). Hodí 2 kostkami (Obratnost) a padne jí 2 a 6. 2 odmítne a při opakovaném hodu jí padne 4, tedy **2 úspěchy**. Sektář utrpí 2 zranění. Ztrácí 2 životy a je vyřazen z boje.

Všichni tři protivníci byli zneškodněni.

PŘÍPRAVA HRV

Níže jsou uvedeny jednotlivé kroky přípravy hry:

1. Hráči si z jakékoli deskové hry vezmou 3 nebo více šestištěnných kostek.
2. V opatrně podle perforované čáry odtrhne tento sešit s pravidly a scénáři. Odtrhne i kartičky postav, žetony a magické předměty z prostředka sešitu. Pokud chce používat zvukové kulisy, připraví si chytrý telefon nebo tablet s aplikací na skenování QR kódů.
3. V před sebe postaví pevné desky neboli herní zástěnu, která obsahuje shrnutí pravidel.
4. V schová svůj sešit za zástěnu, aby hráči neviděli na scénář ani na hody kostkami.
5. Každý hráč si vybere jednu kartičku postavy.
6. V přidělí hráčům žetony: 3 žetony úspěchu na hráče a tolik žetonů života, kolik je uvedeno na kartičkách postav jednotlivých hráčů.
7. V přečte HP shrnutí scénáře a potom se seznámí s jednotlivými fázemi dobrodružství popsanými v obsahu a tučným písmem na začátku každé scény.
8. Hráči představí své postavy: jméno, Talenty, Slabiny, vybavení, kouzla, minulost.
9. V zahájí hru tím, že přečte úvodní text pro nastolení atmosféry.

PRAKTICKÉ INFORMACE

Délka jednoho scénáře: 30 minut až 1 hodina

Počet hráčů: 2 až 5 HP a 1 V

POZOR: pokud hrají jen 2 HP, souboje pro ně mohou být příliš těžké. V se v takovém případě může rozhodnout zlehčit souboje tím, že NCP sníží PŽ o 1 nebo 2 nebo jiným způsobem, který uzná za vhodný.

Příklad

U stolu sedí vypravěčka Míša a tři hráči jménem Jirka, Karel a Anežka. Hráči si vyberou kartičky postav. Míša si prochází scénář a Jirka, Karel a Anežka se mezitím seznamují se svými postavami.

Míša (V): Představte se.

Jirka (HP): Jmenuji se Núman a pocházím z Egypta. Mým živlem je vítr. Jsem velmi obratný, ale občas trochu mimo.

Anežka (HP): Má postava se jmenuje Ahorangi a pochází z Nového Zélandu. Jejím živlem je oheň. Má silnou osobnost a umí být přesvědčivá, ale občas se nechá unést.

Karel (HP): Já se jmenuji Panuk. Vyrůstal jsem v Grónsku a mým živlem je voda. Jsem stejně jako Núman velmi obratný. Zároveň jsem nenápadný a umím léčit pomocí kouzel. Na lidi ale občas působím trochu chladně.

Míša (V): Výborně. V jaké se tedy nacházíte situaci:

[Míša čte] Po náročném školním dni v akademii kouzel Kamali se pomalu přesouváte do svých pokojů za zaslouženým odpočinkem. Když tu si za ohybem chodby všimnete krvavé skvrny na zemi a krvavých stříkanců na stěně. Co uděláte?

Anežka (HP): Možná se tady jen poprali nějakí studenti?

Jirka (HP): Bedlivě si vše prohlížím, aby mi nic neuniklo.

Míša (V): Hoď si na Inteligenci (+ Talent Vnímavost).

Jirka si na pokyn Míši hodí kostkami. Má 2 kostky na Inteligenci a Talent Vnímavost. Padne mu 6 a 6, tedy 2 úspěchy plus 1 automatický úspěch, celkem tedy 3 úspěchy.

Jirka (HP): Bingo! Tři úspěchy.

Míša (V): Krásná práce. Na co jsi tedy přišel: [Míša čte] Strikance naznačují, že zde nějaká osoba menšího vzrůstu dostala nejspíše ránu do obličeje. Stopy ukazují, že ji potom někdo odtáhnul. Při bližším ohledání stěny objevíš skryté dveře, za nimiž se skrývá temná chodba.

Karel (HP): Skvělá práce, Númane! Vytahuju baterku a jdu první.

Anežka (HP): Jdu za tebou.

Jirka (HP): Jdu poslední.

[Míša čte] Chodba je vytesána ve skále. Sestupujete čím dál tím hlouběji do temnot, až dojdete do velké jeskyně, v níž cítíte vysokou vlhkost vzduchu. Spatříte podzemní vodopád, který padá do černočerné tůně. Na kamenech leží jeden ze studentů akademie a je pokrytý nějakou slizkou látkou.

Anežka (HP): Jdu se na něj podívat. Zatřesu s ním, abych ho probrala.

Karel (HP): Počkej! Chci se nejdřív pořádně podívat na ten sliz, může být jedovatý.

Míša (V): Hod' si na Inteligenci (+ Talent Lékařství).

Karel (HP): Nemám požadovaný Talent.

Karel má 2 kostky na Inteligenci, padne mu 3 a 5, tedy 1 úspěch.

Karel (HP): Mám jen jeden úspěch.

[Míša čte] Sliz strašně zapáchá. Student ho má po celém těle a vypadá to, že mu lehce popálil kůži.

Jirka (HP): Je to kyselina! Nesahejte na něj!

Karel (HP): Vyvolám své kouzlo Ovládnutí vody a pokropím ho (hod na Kondici, postava dovede ovládnout až 100 litrů vody za každý úspěch).

Míša požádá Karla, aby hodil na své kouzlo. Má 2 kostky na Kondici, padne mu 3 a 5, tedy 1 úspěch.

Karel (HP): Mám 1 úspěch.

Míša (V): Vezmeš 100 litrů vody, chrstneš je na chudáka studenta, a zbavíš ho tak slizu. Vypadá to, že je mu líp.

Anežka (HP): Já se mám na pozoru. Pro jistotu kolem nás postavím ochrannou Ohnivou zeď.

Toto kouzlo nevyžaduje hod kostkami. Vytvoří ohnivý kruh o poloměru 3 metry, protivníci při průchodu skrz něj automaticky utrpí 1 zranění.

Míša (V): Kolem vás se vytvoří ohnivá zeď.

Jirka (HP): Pozorně se rozhlížím a snažím se najít viníka. Nemůže být daleko.

Míša (V): Hod' si na Inteligenci (+ Talent Vnímavost).

Jirka hodí kostkami. Má 2 kostky na Inteligenci, padne mu 4 a 4, tedy 2 úspěchy plus 1 automatický úspěch, takže celkem 3 úspěchy.

Míša (V): Ozve se pronikavý svist. Z vody se vyplazí dlouhý klíkatý tvor. V jeho lesklých šupinách se odráží oheň. Připravte se na souboj!

ZKUŠENOST (VOLITELNÝ BONUS)

Po odehrání dvou scénářů může V nabídnout hráčům bonus: mohou si zvýšit 1 Vlastnost nebo si vzít 1 Talent nebo získat 2 životy. V pak vybraný bonus každého hráče poznamená na kus papíru, který si hráč položí vedle své kartičky postavy, aby na něj nezapomněl.