

# KNIHA MEČE A MAGIE

Jonáš Jenšovský



Průvodce hráčů

Verze 3.0



## Motta:

*„Svět bez limitů, bez hranic a omezení. Svět, kde je všechno možné.  
Co bude dál, to je volba, kterou nechám na vás.“*

Neo, Matrix

*„Nikdy nepřestávejte objevovat...“*

National Geographic

*„Neboj se překročit hranici.“*

William Bell, Hranice nemožného

# Obsah

Cyklus profesí, umění a talentů.....	7
Začátek? Nechme ho na konec.....	8
Co je to KMaM?.....	9
V čem se tento systém liší od ostatních? .....	9
Naefar jako sdílený mnohosvět.....	9
Suma nutnosti aneb Základní pomůcky a pojmosloví .....	10
Míry, váhy, čas.....	11
Pojmy .....	11
Rozdělení pravidel.....	12
Příklad hry .....	13
Osobní deník .....	15
Řekni, kým chceš být? .....	16
Krok 1: Rasa a profese .....	17
Rasy: .....	17
Skvirt.....	17
Trpaslík .....	18
Elf.....	18
Člověk.....	19
Půlelf.....	19
Ansh [anš] .....	20
Grom .....	20
Skhurt[skurt] .....	20
Povolání a profese.....	21
Bojovník.....	21
Rytíř .....	22
Ninja.....	22
Střelec .....	22
Lovec.....	23
Druid .....	23
Stopař .....	23
Runař.....	24
Tvůrce .....	24
Konstruktér .....	24
Kontaktér.....	25
Transmutér .....	25
Čaroděj.....	25
Mystik .....	26
Mág .....	26
Bojomág.....	27
Lupič .....	27
Stín .....	27
Zvěd .....	28
Bard.....	28
Mnich .....	28
Kněz žvlů .....	29
Kněz kovů .....	29
Kněz .....	29

Soulad skupiny.....	29
Povolání, profese a prerekvizity .....	30
Krok 2: Fyzický a duševní potenciál postavy .....	30
Krok 3: Statistiky postavy.....	32
Krok 4: Atributy postavy .....	33
Krok 5: Definice charakteru.....	33
Historie – osobní rysy .....	34
Světónázor a integrita .....	35
Integrita .....	35
Centrální pravidla a popisy profesí .....	36
Centrální pravidla: Schopnosti, vzorce, trénink, mistrovství, stupně.....	37
Trénink smyslů.....	42
Kombinace schopností .....	43
Základní schopnosti .....	43
Zvláštnosti postavy a kouzla bez many .....	44
Atrofie schopností neboli jejich slábnutí .....	45
Synergie a provázanost schopností .....	46
Centrální pravidla: Boj .....	48
Boj tváří v tvář .....	48
Reakce.....	48
Základní útok a obrana.....	49
Zbraně .....	49
Štíty, brnění a obrana .....	52
Mistrovství boje .....	52
Kritické zásahy, finty a anulace obrany .....	53
Totální vykrytí .....	55
Bojové soustředění.....	55
Snížený útok.....	57
Vícenásobné útoky.....	57
Útěk z boje .....	57
Útok na nehybného protivníka.....	58
Boj dvěma zbraněmi .....	58
Nároky zbraní.....	59
Preferované zbraně.....	60
Několik kol.....	60
Centrální pravidla: Střelecký souboj .....	62
Zranění ve střeleckém souboji .....	63
Povolání: Bojovník.....	64
Bojovníkovy profese: Rytíř.....	70
Bojovníkovy profese: Ninja .....	74
Bojovníkovy profese: Střelec .....	79
Centrální pravidla: Běh, sprint, chůze... pohyb postav .....	84
Naprosté vyčerpání a přežití v extrémních podmínkách.....	84
Vyčerpání vůle .....	86
Odpočinek .....	86
Mana a meditace .....	86
Povolání: Lovec.....	88
Lovcovy profese: Druid .....	93
Lovcovy profese: Stopař .....	102
Lovcovy profese: Runař .....	106

Centrální pravidla: Kooperace povolání a profesí.....	112
Vzájemné učení a změny profese .....	113
Školy a výcviky.....	115
Obecné schopnosti a vztah k postavám .....	116
Povolání: Tvůrce: .....	117
Tvůrcovy profese: Konstruktor .....	123
Tvůrcovy profese: Kontaktér .....	127
Tvůrcovy profese: Transmutér .....	130
Centrální pravidla: Magie.....	134
Okruhy, prvky, přístupy a funkce .....	134
Vnitřní odpor směrů navzájem.....	136
Povolání: Čaroděj .....	138
Čarodějovy profese: Mystik .....	142
Čarodějovy profese: Mág .....	152
Čarodějovy profese: Bojomág.....	155
Centrální pravidla: Ověřování a záchranný hod.....	160
Pasti .....	161
Jedy.....	162
Světlo a průzkum.....	162
Bonus nuly a postih devadesáti devíti .....	163
Základní šance jako vodítko, nikoli rozkaz.....	164
Povolání: Lupič .....	164
Lupičovy profese: Stín .....	170
Lupičovy profese: Zvěd .....	173
Lupičovy profese: Bard .....	175
Centrální pravidla: Boj beze zbraně .....	177
Obecná poznámka ke změnám a vlastnostem .....	180
Použití síly vůle .....	180
Omezení reinkarnace .....	181
Rozprášení a rozptýlení .....	182
Povolání: Mnich .....	183
Mnichovy profese: Kněz živlů .....	186
Mnichovy profese: Kněz kovů .....	189
Mnichovy profese: Kněz .....	191
Jak končí Kniha Meče a Magie aneb Kam kráčíš, hrdino? .....	197
Hrdinům dnešním i budoucím.....	198

## Cyklus profesí, umění a talentů

Zvědův hlas ten i ocel přesvědčí  
Lovec popřeje ti pouze kořist největší  
Střelec vše prohlédne a útočí z dálky  
Konstruktér snadno ovlivní průběh války  
Rytíř se pokloní před padlých památkou  
Čaroděj si nevybírá společníky namátkou  
Bardova píseň připomene stará léta  
Druida potkáš v lese, který vzkvétá  
Tvůrce jednotu magie a kovů záhy objeví  
Mystikův vliv na tvých snech se projeví  
Mága přes jeho moc halí jen hábit prostý  
Transmutéra prozradí jeho zářící prsty  
Stopař najde tě v bažinách i suché poušti  
Kněz se s dušemi kolem sebe spouští  
Kontaktér bývá obklopen síry puchem  
Bojovník pak jen společenským vzruchem  
Kněze živlů oheň s vodou zdraví  
Ninjova čepel pohladí tvé zdraví  
Bojomágův meč ten svítí i ve tmě  
Ruka kněze kovů leskne se, udeří však jemně  
Lupičův čin události rozhýbá  
Mnich se v boji skoro vůbec nehýbá  
Runař přijde, hůlkou švihne  
Stín se temnou nocí mihne

## Začátek? Nechme ho na konec...

„It started with the holy water rising to the boil...“

Hammerfall, The Outlaw

Kde tohle vlastně začalo, jestli to začalo? Otázka, která nás bude ještě hodně dlouho provázet. S prvním tasením meče? S prvním napnutím tětiny nebo prvním seslaným kouzlem? Nebo někde úplně jinde, tam, kde někdo četl knihu o bájném dobrodruhuvi a už potřetí si v duchu řekl *Kam ten vůl zas leze?*

S bájnými dobrodruhy a podobnou sebrankou je vůbec potíž. Procházejí více i méně reálnými světy bez ohledu na naše občasně prosby, ať jdou bojovat někam jinam, protože se snažíme naučit obrazec pokročilé metamorfózy. Provázejí nás od táborových ohňů přes rozbouřená moře, na pár dní se zastaví v královském paláci a vydrží to až do velehor, protože na konci všech útrap a nesnází je přece čeká triumfální návrat a osm hodin „spánku“ s tou kráskou od vedle.

Lidé sní o dobrodružných příbězích. Je to přirozené a nemusí zvedat nic těžkého. Příběhy žijí vlastním životem kolem nás i v nás, ať se nám to líbí nebo ne. A příběhy jsou s bájnými dobrodruhy spjaty, protože jedno může sice existovat bez druhého, ale stejně tomu bude něco chybět.

A pak, postupem času, přijde okamžik, kdy nás hrdina nebo příběh naštvě nebo zklame. Důvodů může být mnoho, ale v základu vycházejí z toho, že my osobně bychom něco udělali jinak.

A nakonec proč ne, sakra? Vždyť by se toho mohlo hodně změnit, kdyby ten blb probodl starostu, když měl možnost. Kdyby tenkrát otevřel všechny sudy s kořalkou, tak ta hospoda vyletěla do vzduchu celá a nikdo se nemusel nikam vracet a následně umírat.

Takových situací si najde každý příběh spoustu a od toho tu vlastně příběhy jsou. A co pak zbývá nám? Co s tím vlastně můžeme udělat, když ta slova, která nás zklamala, už napsal někdo jiný a třeba před několika sty lety. Můžeme dělat vůbec něco?

Ano. Můžeme. Můžeme rozhodnout, o čem bude náš příběh. Můžeme mu dát tvar, čas i smysl a můžeme ho obléknout tím, co možná chceme nosit, ale společnost to neumožňuje nebo to nerada vidí a můžeme udělat to, co nemůže nikdo kromě nás samotných. Můžeme mu dát život.



Máte-li odvalu a sílu stát se na pár vteřin někým jiným někde jinde, podejte mi ruku a následujte mne branou toho, co lidská mysl umí od počátku věků a možná nejlépe – snít.

## Co je to KMaM?

Kniha Meče a Magie je soubor herních pravidel, postupů a mechanismů, které dovolují hráčům a Průvodci vytvářet a společně prožívat dobrodružství ve fantastických fiktivních světech. Na rozdíl od počítačových her nebo například knižních gamebooků není hráč ani Průvodce omezen předem stanoveným počtem možností. To dovoluje svobodné rozhodování na obou stranách, ovšem stejně tak klade větší nároky na schopnosti a herecký i vypravěčský talent na obou stran.

Aby nedošlo k omylu – strany zde nejsou nijak v opozici. V KMaM nejde o to porazit Průvodce nebo mu ukázat, že v přípravě hry něco zanedbal a hráči ho převezlí. Obě strany jsou partnery, obě se mohou mýlit a oběma jde hlavně o společnou zábavu.

### V čem se tento systém liší od ostatních?

Hlavním důvodem, proč jsem se před více než patnácti lety pustil pořádně do tvorby vlastního herního systému, byla skutečnost, že všechny, na které jsem do té doby narazil, dávaly hráčům a tím i hře nejrůznější omezení či zákazy, u kterých jsem nenašel důvod jejich existence. Jednoduše jsem nikdy nenašel reálný argument na otázku, proč to či ono nesmím nebo jsem v tom nějak omezen.

Základní kostra této hry se podobá české mutaci Dungeons and Dragons, známé jako Dračí doupě. Podobnost je v názvech či charakterech vlastností, rasách a skutečnosti, že povolání se dále specializují na profese. Na druhou stranu tyto principy nebo názvosloví používá v různé míře i mnoho jiných systémů.

Kromě stržení hranic mezi profesemi a důrazu na jejich mnohem větší flexibilitu a tvárnost jsem taky chtěl, aby se postavy staly opravdu spolutvárci světa a mohly ho reálně ovlivňovat.

Dalším záměrem bylo pokud možno minimum tabulek. Celá pravidla jsou směřována k tomu, aby veškerá matematika byla dopočitatelná bez nahlížení a veškeré číselné údaje byly odvoditelné z předchozích údajů.

### Naefar jako sdílený mnohosvět

Ačkoli jsem se snažil také o jakousi „politickou nezájatost“, tedy necílit tento systém na konkrétní zázemí nebo vycházení z konkrétní mytologie, přece jen obsahuje KMaM prvky navázané na konkrétní prostředí. Týká se to především použitých ras a citací u schopností, které pocházejí od konkrétních postav tohoto universa.

Nijak to ale nebrání použít tento herní systém v jakémkoli jiném prostředí, které bude hráčům a Průvodci vyhovovat.

## Suma nutnosti aneb Základní pomůcky a pojmosloví

Snad každá hra vyžaduje určitou základní znalost a vybavení. KMaM není výjimkou, tudíž je třeba si v kostce shrnout pár termínů a věcí potřebných k hraní. Kromě této knihy, tedy Průvodce hráčů a dalších možných rozvíjejících příruček a seznamů, je potřeba jen velmi málo. Hráč potřebuje záznam o tvé postavě a místo, na které si o ní a dalších věcech budeš dělat poznámky. V základě stačí jen obyčejný papír, tužka a guma. Může to být čistý papír, linkovaný nebo čtverečkovaný. Dvojstrana čtverečkovaného papíru může být za jistých okolností naprosto ideální a dostačující. Součástí Průvodce hráčů je již zpracovaný *osobní deník* (což je termín pro jakoukoliv formu záznamu o postavě). Jakýkoli osobní deník vyplňuj pouze tužkou, údaje se totiž neustále mění, jedinou výjimkou jsou prvotní vlastnosti.

Kromě osobního deníku a Průvodce hráčů je potřeba ještě několik kostek. Jedinou skutečně nutnou je desetistěnná kostka - „desetistěnka“ či k10. Veškeré herní situace se totiž dají vyřešit pouze za asistence desetistěnky, ačkoli to může být zdlouhavé. V rámci KMaM lze použít prakticky jakoukoli vícestěnnou kostku s čísly od třístěnné po 60ti stěnnou. Není předem předepsáno, v jakých situacích kterou použít. Většina kostek přijde ke slovu během soubojů nebo sesílání kouzel, protože rozsahy zranění mohou být velmi různé.

To nás přivádí k několika důležitým aspektům házení kostkami a dalším termínům.

**Hody:** Kostky se používají na hody. To ví snad každý. Vzhledem k tomu, že v pravidlech je hodů hodně, používáme zkratky, které šetří hodně místa. Proto budeš neustále narážet na výrazy typu 1k8, 2k10, 6k6 apod. První číslo označuje, kolikrát máš danou kostkou hodit. „K“ uprostřed je zkratka pro kostku. Poslední číslo označuje druh kostky. K6 je šestistěnka, k12 dvanáctistěnka. Takovýto výraz znamená, že hodíš kostku tolikrát, kolik udává první číslo a výsledky jednotlivých hodů sečteš.

**Když mám hod 3k8 a padne 6, 4 a 7, hodil jsem dohromady 17. (6+4+7).**

**Hod k/na šanci (k%):** V pravidlech je také často potřeba určit nějakou pravděpodobnost nebo šanci. Když třeba bojovníka pronásledují upíři a on bezhlavě prchá lesem, je dost pravděpodobné, že do něčeho narazí, o něco zakopne, nebo se mu stane něco jiného. Abys zjistil, jaká je šance, že se to stane, hodíš si k%.

K tomu je potřeba desetistěnka. Hodíš jednou a číslo si zapamatuješ nebo napíšeš. To jsou jednotky. Hodíš podruhé a číslo přiřadíš před první. To jsou desítky.

**Když mi padne 5 a 4, hodil jsem 45%. Když 1 a 7, hodil jsem 71%.** Pokud se ptáš, co pak znamenají dvě nuly, pak věz, že 100%.

**Hod s konstantou:** Často se stává, že potřebuješ nejenom hodit kostkou, ale k hodu ještě něco přičíst. Tento způsob je zapsán tvarem např.  $2k12+5$ . V překladu to znamená: hod' dvakrát dvanáctistěnkou kostkou, výsledky sečti a přičti 5. (Tímto způsobem mohu získat čísla od 7 do 29, ale nikdy menší než 7). Pokud chci získat náhodné číslo od 1 do 7, mohu použít opačný způsob. Hod  $2k4-1$ . Hodím třeba 2 a 1 a po odečtení je výsledkem číslo 2. Zase tak nikdy nemohu získat číslo vyšší než 7.

## Míry, váhy, čas

Hry na hrdiny používají velmi často nejrůznější pojmy reálné i smyšlené pro vyjádření váhy, objemu, délky nebo času. Jsou to jen různé cesty, jak vyjádřit centimetry, metry, kilometry, litry, gramy či kilogramy a dále vteřiny, minuty, hodiny či roky.

V rámci KMaM používejte dle libosti jakékoli pojmy vám vyhovují. Je jedno, jestli budou smyšlené, nebo se budou zakládat na historické skutečnosti.

Asi jedinou oblastí, kde bude v těchto pravidlech použit interní pojem, je tah v souboji. Ten je nejmenší jednotkou a odpovídá asi 1 – 5 vteřinám. Během této doby lze seknout mečem, vystřelit šíp či seslat nenáročné kouzlo.

## Pojmy

**Cesta/mise/tažení/jeskyně/sezení:** Všechny tyto pojmy označují skutečnost, že se parta hráčů s Průvodcem sejdou na jednom místě a hodlají se nějakou dobu věnovat hraní KMaM, pokud možno bez výrazného přerušování.

**Družina/tým/skupina:** Dva a více hráčů, kteří se vydali za společným cílem.

**Cizí postava(CP) /NPC (Non Player Character)/ Anonymní Ozbrojenec (AO):** Cokoli inteligentnějšího než zvíře, co ovládá Průvodce a hráči na to narazí. Poslední termín označuje univerzální skupinu obvykle humanoidů, kteří chtějí hráče sejmout z blíže neznámých (i jim) důvodů.

**Průvodce:** Průvodce je hráč, který ostatním připravuje dobrodružství.

Průvodci je věnována druhá část těchto pravidel, nazvaná Průvodce Průvodce. Průvodce v ní najde...mnoho poznámek k pravidlům obsaženým v Průvodci hráčů plus něco navíc.

Hráči se mohou stát Průvodci, stejně jako si Průvodci mohou zahrát dobrodružství někoho jiného. Pokud se pak Průvodce stane hráčem, je to skutečně zkouška jeho schopností. O tom je však řeč až v posledních kapitolách této knihy.

**Mana:** Mana je základem pro všechno magické, co se ve světech KMaM vyskytuje. Díky maně mohou nejen kouzelníci sesílat kouzla a tvůrci tvořit kouzelné předměty.

Tak, jako je k zabití nestvůry mečem potřeba energie, tak je k jejímu zničení kouzlem potřeba mana.

## Rozdělení pravidel

Kniha, kterou držíš v ruce, je základním okruhem a rozcestníkem pravidel KMaM. Kromě ní patří do základního okruhu ještě Průvodce Průvodce a Hrdinův průvodce Namidem. Průvodce najde ve svém Průvodci (světový, že jo?) rady, typy a návody jak postupovat při vedení dobrodružství, jak korigovat jednotlivé akce postav a jak samotná dobrodružství tvořit spolu s několika vzorovými dobrodružstvími.

Pokud vás několik ovládne v budoucnu touha procházet a zkoumat rozsáhlá (skutečně hodně rozsáhlá) území, hory a království Namidu, je prakticky nutností Průvodce Namidem, protože obsahuje všechno od přehledu historie, map měst, kontinentů a veškerých předpřipravených jeskyní a navíc rozvíjí mnoho prvků tohoto světa, které jsou v těchto pravidlech nastíněny jen v nutném minimu.

Na tomto místě je nutno říct ještě jednu věc k formátování pravidel. Veškeré termíny uvedené *kurzivou* jsou interní termíny pravidel KMaM. **Tučně jsou pak vyznačena klíčová pravidla a zákonitosti pravidel.**

## Příklad hry

Gamina: lovkyně  
 Rand: Lupič  
 Korgan: bojovník  
 Průvodce: řídí hru

**Průvodce:** Pročítáte a otvíráte oči. Ležíte na třech kamenných kvádrech uprostřed místnosti a nevidíte pořádně na strop.

**Rand:** Rozhlédnu se pořádně kolem.

**Průvodce:** Tvůj pohled přiláká několik pochodní v držácích na zdi. Ne všechny hoří. Místnost je podlouhlá, jedna kratší strana je holá černá zeď, druhou zabírají tři vysoká okna. Ačkoli je všechno z kamene, není tu zima.

**Gamina:** Je tu nějaký východ? Jo a máme něco na sobě?

**Průvodce:** Když se otočíš, vidíš chodbu, která vede pryč z místnosti a po pár metrech se zřejmě zalamuje. Ale díky sporému osvětlení tady to klidně může být slepé. Máte na sobě kalhoty a haleny.

**Korgan:** Prozkoumám ta okna po straně.

**Průvodce:** Je před nimi parapet asi ve výši prsou, ale dá se na to vylézt. Jinak vidíš jen jednolitou a podle všeho velmi silnou desku bez klíček nebo páček. Vypadá to, že celý masiv okna je zapuštěn do zdi.

**Rand:** Kolik je tu těch pochodní?

**Průvodce:** Čtyři na každé delší straně, ne všechny hoří. V rohu naproti oknům je nezapálená, stejně tak nehoří ty kolem chodby vedoucí z místnosti.

**Rand:** Prozkoumám blíž tu rohovou.

**Průvodce:** Na první pohled normální pochodeň. Vypadá to ale, že nebyla zapálena už delší dobu.

**Rand:** Zkusím za ni vzít nebo s ní nějak zapajtlovat.

**Průvodce:** Důsledkem pajtlování je cvaknutí držáku, který se po zatažení vyklonil ze zdi. Zaslechneš divnej zvuk z druhý strany místnosti. Něco jako posouvání jedné těžké věci po druhé. Skřípot a šustění.

**Gamina:** Jdu se mrknout k oknům.

**Rand s Korganem:** Taky!

**Průvodce:** Uprostřed jednoho okna se objevila škvíra.

**Gamina:** Dá se to rozevřít? Zkusím to.

**Průvodce:** Kupodivu celkem snadno. Ty desky jsou silný, když vylezeš na parapet, jsi tak čtyři kroky od kraje zdi.

**Gamina:** Opatrně se přiblížím a vyhlédnu ven.

**Průvodce:** Je to jako vyhlédnout do nitra vesmíru. Koukáš do noci, rozeznáváš jasně, kde končí zeď, ale lehké světlo se bere neznámo kde. Na obě straně od kraje okna ubíhá černá zeď bez konce.

**Korgan:** Kde to do háje jsme?

*Později...*

**Průvodce:** Nakoukli jste zpoza rohu chodby do místnosti. Vedou z ní troje dveře, u každých stojí polonahá postava s maskou šakala na hlavě a oštěpem v ruce. V rozích stojí pětiramenné svícny.

**Rand:** Nějaká šance proklouznout tou místností, aniž by si mě všimli ty strážci?

**Průvodce:** Hmm...vidět tam není moc extra, ale nevíš, jestli jsou další dveře odemčený. Je šance, že když ten prostor proběhneš, tak budeš daleko, než ta stráž zareaguje, jestli zareaguje.

**Gamina:** Můžu po těch strážích vystřelit z luku?

**Průvodce pobaveně:** Nevidím důvod, proč by to nešlo.

*Gamina se natahuje po kostkách a po krátkém chřestění hází.*

**Průvodce po kontrole hodů:** Kam si mířila, jestlis mířila?

**Gamina:** Na prsa.

**Průvodce pobaveně:** Ok, strážce to schytl někam do lejtka a teďka pátrá po tom, kdo to má na svědomí. Zatím o tobě neví. Tohle bylo prvně, cos použila luk, vid'?

**Gamina:** Jo.

**Průvodce:** Tak si připiš jeden bod mistrovství a mám pocit, že by to měl bejt rovnou stupeň. Takže si přepiš vlastnosti podle priority, přičti životy, manu a tak vůbec. Teďka na začátku to bude často.

*Později...*

**Průvodce:** V místnosti jsou tři sloupce. Na jednom se leskne zlato, na druhém něco stříbrného, na třetím nejspíš bronz.

**Gamina:** Koukám do spektra kouzel a mám tu možnost kombinace detekce a život.

**Průvodce:** Hmm...chceš s tím něco vyvádět?

**Gamina zamyšleně:** Mohla bych zjistit život v určitém směru? Třeba jestli je něco pod náma?

**Průvodce:** Takže detekce života v konkrétním směru? Ok. Hod' si na procenta.

*Zachřestí kostky...*

**Gamina:** Osmnáct procent.

**Průvodce** uznale kývne hlavou: Dobrýýý...jo, něco se tam dole před nedávnem vyskytovalo. Stopa je celkem čerstvá nebo to muselo bejt hodně velký.

**Korgan:** Takže ta hydra, o který jsme slyšeli.

**Průvodce** ke Gamině: Napiš si bod mistrovství k detekci a životu za první použití.

*Později...v místnosti s kovadlinkou a spoustou zbytků ze zbrojí a zbraní.*

**Rand:** Hele mohl bych si udělat Wolverina?

**Průvodce:** Jak to myslíš?

**Rand:** No nějaký kožený rukavice a přimontovat na to nějakou čepel tady. Mám tady schopnost výroba a podle popisu to je montování různých drobných věcí.

**Průvodce:** Jo, to sedí. Jakou máš šanci?

**Rand:** 14%

*Zachřestí kostky. Průvodci padne 68% na přítomnost materiálu.*

**Průvodce:** OK, matroš by byl. Hod' si na procenta.

**Rand:** Třicet pět, sakra.

**Průvodce:** No na Wolverina to nebude a asi se to za chvíli rozpadne, ale takový ty rváčský rukavice s nějakýma cvočkama a podobným bordelem se ti povedly. Napiš si k tomu +2 k útoku a za první použití jeden bod mistrovství. Ty parchante, tu máš za chvíli čtvrté stupeň a to hraješ hodinu, co.

Rand se zašklebí...

## Osobní deník

Osobní deník je sumou všech informací o hráčově postavě, jejích schopnostech a vývoji a při hře je nezbytnou pomůckou. Jeho kompletní formulář je v přílohách této příručky.

## Řekni, kým chceš být?

„Choose your destiny.“

Mortal Kombat

Když se rozhodneš začít hrát KMaM, potřebuješ v jejích světech jakési ztělesnění sebe sama, své alter ego. Podoba této tvojí postavy závisí čistě na tobě. Na samotném počátku si sice můžeš vybrat pouze z toho, co ti tato pravidla nabízí, ale zvolení jedné z mnoha cest nikdy neznamená ztrátu cest ostatních. Můžeš se ponořit do studia magie a bohy zapomenutých umění, studovat přírodu a její zákonitosti, přidat se k cechu zvědů a přesvědčovat ostatní pomocí diplomacie nebo taky něco úplně jiného. To vše a mnohem víc ti umožní vytvoření tvé postavy a pak už stačí jen vyrazit do světů KMaM a buď sám, nebo s přáteli začít objevovat jeho taje a krásy. Vytvoření postavy tě přetaví do některého z dobrodruhů, možná trochu změni, možná ne.

Vytvoření postavy se skládá z pěti kroků, které je stručně možné shrnout následovně:

### **Krok 1.:**

Volba rasy a profese. KMaM dává na výběr z devíti ras a šesti profesí, přičemž každá profese má ještě tři okruhy.

### **Krok 2.:**

Určení vlastností a jejich priority. Pravidla na začátku poskytují určitý počet bodů, který si rozdělíš mezi pět vlastností. Díky tomu stanovíš, jak je tvá postava silná, kolik toho vydrží nebo jak je inteligentní a jak působí na své okolí. Priorita se řídí zvolenou profesí a určuje, které vlastnosti porostou rychleji a které pomaleji s tím, jak se postava bude vyvíjet.

### **Krok 3.:**

Určení statistik postavy. Několika výpočty zjistíš, jak dlouho může postava vzdorovat zraněním, kolik unese nákladu, nebo jak silná je její vůle.

### **Krok 4.:**

Atributy postavy. Atributy ti sdělují poměrně všeobecné věci, jako kolik postava měří, váží, jak je stará.

### **Krok 5.:**

Definice charakteru. Kromě světonázoru si určíš charakteristické vlastnosti postavy včetně možných minulých zážitků, traumat nebo naopak výhod. Postava může být třeba velmi zcestovalá a znát lidi na různých kontinentech. Každá výhoda tu má ale i svou cenu, takže na zces-



tovalou postavu může být někde vydán zatykač nebo postava vlastníci od začátku slušné bankovní konto může být uprostřed sporů a intrik o rodinné dědictví.

Postava si volí pět výhod a pět překážek. Obecnou výhodou tohoto kroku je, že stanovené charakteristiky se dají později změnit vlastní aktivitou postavy. Jde vlastně i zárodek možných dobrodružství, do kterých se může postava pustit.

Součástí tohoto kroku je i určení toho, jak je postava náchylná k řádu či chaosu a jak je její osobnost labilní či stabilní.

## Krok 1: Rasa a profese

Pro svou postavu máš na výběr z devíti rozmanitých ras a šesti profesí s několika obory. Každá rasa se může uplatnit v každé profesi, ale některým jde něco lépe a něco hůř. Na následujících stránkách najdeš seznam ras s jejich popisem a schopnostmi a seznam profesí s okruhy a nejvhodnějšími rasami.

### Rasy:

#### Šotek

Obvyklá výška:	0,8-1 metr
Obvyklá váha:	12 500 – 15 000 mn (25-30 kg)
Obvyklý dosažený věk:	140 let

Šotci jsou nejmenší známou rasou. Jejich sídla nalezneme hlavně v nížinách, kde si v údolích a blízko lesů budují své vesničky či malá městečka.

Jsou spíše křehké postavy, mají velmi obratné prsty, které je spolu s jejich výškou pravděpodobně předurčily k tomu, že šotci jsou snad nejlepšími zloději, jaké si vůbec dovedeme představit. Napomáhá tomu i jejich výřečnost a smysl pro humor.

#### Skvirt

Obvyklá výška:	1-1,5 metru
Obvyklá váha:	15 000 – 22 500 mn (30-45 kg)

Obvyklý dosažený věk: 150 let

Skvrti jsou údajně vzdálenými příbuznými zmorů (nestvůra, se kterou se jistě setkáš), ale jejich pobyt v civilizaci vdechl do jejich duší inteligenci a ostatní rasy už na jejich možný původ zapoměli.

Skvrti jsou robustnější než šotci, ale ne kulatí jako trpaslíci. Jejich kůže může mít mnoho odstínů, od černé, přes hnědou a zelenou až po světle modrou.

### Trpaslík

Obvyklá výška: 1,2-1,5 sáhu

Obvyklá váha: 25 000 – 30 000 mn (50-70 kg)

Obvyklý věk: 200 let

Trpaslíci jsou malí, zakulacení a jejich tváře vždy zdobí plnovous. Muži i ženy se oblékají do zbrojí všeho druhu, takže rozeznat u trpaslíka pohlaví bývá dost často problém. Trpaslíci si často budují jeskynní sídla v horských masivech a tyto sluje se stávají námětem pro mnoho příběhů. Trpaslíci jsou výborní kováři a právě v těchto jeskyních kovali jejich předci bájná brnění a legendární zbraně.

Perfektně ovládají jakékoliv sekery a jsou vždy vítanými bojovníky v jakékoliv družině. V minulosti se neměli příliš v lásce s elfy, kteří jim zazlívali, že krásu hned přepočítávají na peníze. Ano, dělali to, a dělají to i dnes, ale mají to v rodě, tak proč je kvůli tomu nenávidět.

Mají rádi drsný humor, propečené maso a silné pivo.

Trpaslíci se v historii také projeví jako nedostižní architekti a pod jejich rukama vzniklo mnoho nedobytných pevností. A mimochodem, zeptat se trpaslíka na něco z architektury znamená přednášku na celý den.

### Elf

Obvyklá výška: 1,7-2,2 sáhu

Obvyklá váha:

Obvyklý věk: 250 let

Bývají také nazýváni „sličný lid“. Elfové jsou známí svou tělesnou krásou a láskou k vědomostem, která je příčinou toho, že z jejich rodu vzešlo mnoho slavných kouzelníků, mágů a mystiků.

Najdeme je zejména ve hvozdech nebo opuštěných roklích, spíše dál od civilizace. Ne, že by neměli rádi města, ale mají radši svůj klid a odloučení, ve kterém se mohou věnovat svým zálibám a studiu magie.

Přestože ovládají dobře i meče, nemají příliš v lásce boj tváří v tvář a své nepřátele raději likvidují přesnou střelbou z luku. Dostat se jejich střelcům na mušku znamená téměř jistou smrt.

## Člověk

Obvyklá výška: 1,4-2 metry

Obvyklá váha: nejrůznější

Obvyklý věk:

Lidé obývají snad všechna podnebí počínaje nehostinnými tundrami a konče velehorami či pouští. Tvoří dokonalý průměr všech známých ras. Nejsou tak silní jako skhurti, ani odolní jako gromové a zdaleka ne tak inteligentní jako elfové či obratní jako šotci.

Na druhou stranu se mohou uplatnit ve všech povoláních a lidští bojovníci, kouzelníci či mniši jsou vždy vítanou pomocí.

Protože jsou lidé průměrem ras, vyvinulo se u nich něco, co bývá označováno jako „vůle“.

Lidé mají od nepaměti sklon porušovat pravidla. Někdy ve zlém, jindy v dobrém. A vždy se najdou tací, kteří se vzepřou pravidlům a nařízením, a dokážou něco, o čem ti ostatní vždy jen snili.

Lidé mají vždy o trošku vyšší šanci, že v sobě na pokraji smrti ještě vykřešou jiskru života a pustí se do boje, mnohem větší odhodlání postavit se výzvě, která pro ně může znamenat jistou smrt, a rádi oponují „vznešeným“ elfům tím, že je třeba věřit i srdci a ne se spoléhat jen na rozum.

## Půlelf

Obvyklá výška:

Obvyklá váha:

Půlelfové jsou spojením lidí a elfů, přičemž mají po elfech lehce protažené uši a vzali si od nich také svou lásku ke kráse a vědomostem, ale nejsou tak pyšní jako oni. Po lidech zdědili občasné pohrdání ostatními rasami a část nezkrtné lidské vůle.

Půlelfové jsou stejně jako lidé velice univerzální rasou schopnou prosadit se v jakémkoliv povolání.

### Ansh [anš]

Obvyklá výška:

Obvyklá váha:

O anších je známo, že se zrodili kdesi v hlubinách džunglí a pralesů mutací v důsledku zasažení volnou magií.

Jsou porostlí lehkou srstí, mají protáhlé uši a kožnatý ocas podobný kočičímu, ale bez srsti. Mají skvělý čich a některé rysy jejich obličejů jsou trochu podobné vlčím. Díky ocasu se skvěle pohybují po stromech a mají také výbornou rovnováhu, která je jim velice užitečná i při soubojích.

Anshové se dobře uplatní jako lovci nebo mniši a ani ostatní povolání nejsou nijak vzácná.

### Grom

Obvyklá výška:

Obvyklá váha:

Gromy najdeme v nehostinných pouštích, tundrách a pahorkatinách. Jsou velmi odolní a houževnatí, takže jim život v tvrdém podnebí nečiní žádné potíže.

Svá sídla budují hojně v blízkosti nerostných nalezišť a vytvářejí tak bohaté obchodní křižovatky. Gromové bývají méně vzdělaní, ale pobyt v drsném prostředí je velmi zocelil a bývají také dosti pohlední.

Pro svou sílu a vytrvalost jsou ceněni jako lovci, bojovníci i mniši a jejich vlastnosti si vždy najdou uplatnění.

### Skhurt[skurt]

Obvyklá výška:

Obvyklá váha:

Skhurti žijí hlavně ve velehorách a podobných nehostinných oblastech. Jsou velice odolní a silní, ale jejich odloučení od civilizace, za které jsou však hluboce věční, způsobilo, že nejsou příliš vzdělaní a nevyužívají příliš složitou techniku.

Sdružují se ve vesnicích v horských údolích a živí se lovem zvěře a pěstováním některých horských plodin.

Nejsou hloupí, ale o ostatní civilizace se příliš nezajímají. Mají rádi svůj klid a nebývají příliš nadšení z cizinců, kteří je ruší.

Přesto můžeme potkat skhurtí bojovníky, kteří se vydali do světa s mečem na zádech nebo bojovou sekerou u pasu. Jsou vysoce ceněnými bojovníky a pro jejich sílu se vždy najde uplatnění.

## Povolání a profese

Následující seznam shrnuje popisy jednotlivých povolání a jejich profesí. Když začínáš hru, můžeš si vybrat pouze se šesti základních povolání, tzn. můžeš začínat pouze jako *bojovník*, *lovec*, *tvůrce*, *čaroděj*, *lupič* nebo *mnich*. Jejich profese ti samozřejmě nikam neutečou. Abys mohl ovládnout některou z profesí, je potřeba splnit určité podmínky.

Atraktivní jsou jak povolání, tak profese. Do profese tě nikdo nenutí, stejně jako ti v nich nikdo nebrání.

## Bojovník

Bojovníci vládou mnoha druhy zbraní a umí se v jejich používání zdokonalovat lépe a rychleji než kterékoliv jiné povolání. Své umění, ať už se jedná o tvrdé prudké údery či vytříbenou techniku, studují v bojových školách věhlasných jmen, ze kterých k místo holobrádků, kteří do ní vstoupili, vyjdou zkušení a houževnatí bojovníci, se kterými není radno si zahrávat.

V boji stojí prakticky vždy v první řadě a rozdávají rány a údery na všechny strany. Prakticky žádná družina si nemůže dovolit vypravit se na cesty bez bojovníka. Nejslavnější bojovníci pocházejí z řad silných skhurtů, houževnatých gromů či trpaslíků. Výjimkou ale nejsou ani rychlí a obratní elfové, kteří často dobře mířenými zásahy krátkých zbraní dokáží více než leckterý skhurt s těžkým kladivem.

## Bojovníkovy profese jsou rytíř, ninja a střelec

### Rytíř

Rytíř je typem důstojného a čestného válečníka, který téměř zásadně bojuje tváří v tvář a málokdy využívá podlé úskoky a finty, pokud k tomu není donucen. Specializuje se na boj s mečem a štítem, obouruční zbraně nebo zbraně dřevcové. Přestože se může zdát, že svým čestným přístupem k boji se může dostat do častých potíží, jsou právě tyto souboje i proti přesile protivníků jeho specialitou.

Rytíři jsou běžní jako královská stráž, garda, posádka hradu nebo pravidelná armáda. Mnoho rytířů také funguje jako vyslanci, poslové nebo diplomaté, protože jejich bojové schopnosti jim mohou hodně pomoci, když vyjednávání a konvence selžou.

### Ninja

Ninja je specialistou boje krátkými zbraněmi a zvláště boje dvěma krátkými zbraněmi. Málokdy používá štít, protože ho omezuje v pohybu, ovšem jeho absenci nahrazuje akrobacií, tichým pohybem a momentem překvapení. Není sice tak houževnatý či odolný jako rytíř, ale ono to hlavně není ani jeho účelem. Jeho síla tkví v rychlosti, v umění včas uhnout a nebýt zasažen.

Jedním z obvyklých rčení o ninjích je, že pokud se vám jeden dostane za záda, nemá už cenu se otáčet.

### Střelec

Jak už název napovídá, tahle profese se zabývá střelnými zbraněmi. Ovšem střelec není jenom mistrem v boji na dálku. Jeho umění spočívá i v tom používat střelné zbraně jako takové pro boj zblízka. Nedělá mu například potíže šerm vrhacími noži či hvězdicemi, stejně jako použití dlouhého luku místo bojové hole či kuše jako obušku. Mimoto má menší šanci, že střelné zbraně při útoku na blízko zničí.

Střelec není ani odolný a silný jako rytíř, ani nemá některé bleskové pohyby ninji. Na druhou stranu vzdálený cíl je zcela v jeho moci a pokud už se někomu podaří dostat se ke střelci blízko, nemusí to vůbec nic znamenat.

Jak řekl kdysi jeden generál, tady vám ani přilba nepomůže, protože střelec vám jednoduše prostřelí oko. Elfi střelci jsou obáváni už stovky let. Ovšem zuřivost, s jakou tě může opilý trpaslík umlátit lehkou kuší taky nezná mezí.

## Lovec

Lovci jsou vytrvalí a obeznámení s životem v přírodě, jejíž zákony používají ve svůj prospěch. Nejsou tak silní jako bojovníci, ale vynahrazují si to svou odolností, vytrvalostí a obratností. Jsou velice nebezpeční na větší vzdálenosti, neboť jejich tradiční zbraní jsou luky. Najdou své uplatnění ale i v boji tváří v tvář, ke kterému však nedochází tak často, neboť terč často padne již při setkání s jejich dobře mířenými šípy.

Lovci jsou spřízněni s přírodou a se zvířaty, která obývají stepi, hvozdy i velehory. Rádi si je ochočují a používají je jako průvodce a pomocníky. Není tedy nic zvláštního na tom, spatřit ve hvozdu robustního muže či elegantní sněžnou anshku s lukem v ruce a vlkem po boku.

## Lovcovy profese jsou druid, stopař a runař

### Druid

Druid je synem (otcem, dcerou, tetou..) lesa. Je to postava sladěná s životem v lesích, hvozdech a pralesech, s jeho obyvateli a na jeho území velmi, velmi silná. Neznamená to ovšem, že by byl druid mimo lesy bezbranný, to v žádném případě.

Ve své podstatě má totiž druid k dispozici nějaké síly vždy, když je nablízku zdroj života jako květiny, zvířata nebo aspoň dřevo či voda. Tyto prvky může totiž využívat a ovlivňovat v nejvyšší míře. Zvířata může velmi rychle ochočit, rostliny nechat rozrůst a ze dřeva si udělat solidní zbraň. Na druhou stranu si nerozumí s kovy a tím pádem ani se střelnými zbraněmi, pokud nepoužije některé vzácnější nekovové materiály.

### Stopař

Stopař je něco jako lovec profesionál. Je to umělec v přežití v divočině i ve městě, v pohybu nehostinným terénem a silná postava v boji na dálku i na blízko. Stopaři bývají členy elitních výzvedných oddílů, tajnými posly nebo předsunutou hlídkou v nepřátelském terénu.

Málokdy zůstávají delší čas na jednom místě, protože jejich úkoly a mise je nutí být neustále v pohybu, ať už kvůli úkolům samotným, tak kvůli možnosti sledování. Jsou specialisty na pohyb v neschůdném prostředí, kde se umí pohybovat rychle, a zároveň tiše a prakticky neviditelně.

## Runař

Runař je typem lovce, který trochu odbočil od umění přežití a začal se věnovat účinné a hlavně spolehlivé magii. Runař studuje síly magických znaků, rytin a kreseb, možnost jejich upravení a kombinovatelnosti. Není ovšem závislý na pevných materiálech – magické znaky může při troše praxe kreslit i do vzduchu a po dosažení potřebného mistrovství je už nepotřebuje kreslit vůbec, protože je schopen je vyvolávat pouze myšlenkou.

## Tvůrce

Tvůrci jsou zajímavá cháska. Ve svých laboratořích a dílnách vyrábějí podivuhodná a mnohdy velice nebezpečná zařízení, která jsou mnohdy opředena tajemstvím. Nikdo tak přesně neví, čeho všeho jsou vlastně schopni. Pravdou ale je, že tvůrci jsou velmi cenným článkem každé družiny, přestože se málokdy přímo účastní boje. Zato v záloze jsou neocenitelní. Tam vytváří očarované zbraně, smrtící jedy a výbušniny, které pak rozsévají zmatek a hrůzu v řadách nepřátel.

Často, když se družina dostane do úzkých, jsou tvůrci těmi, kteří ostatním zachraňují životy. A to nejen léčivými lektvary a hojivými mastmi, ale i nejrůznějšími magickými předměty, které ostatním spolubojovníkům mnohdy zachrání holý život.

Tvůrcovy profese jsou konstruktér, kontaktér a transmutér

## Konstruktér

Konstruktér je tvůrce, který z nějakého důvodu ztratil valnou část důvěry v magii a začal se věnovat strojům a zbraním na magii zcela nezávislým. Neznamena to, že by nemohl používat magické materiály, ale sám je neočarovává a používá jen jejich přirozené vlastnosti.



Jeho oblíbenci jsou zvláštní dřeva, kyseliny, vzácné kovy a výbušniny. Umí konstruovat jednoduché i složité pasti s velkou účinností, střelné a obléhací zbraně a mnoho dalších. Jeho umění je dvousečné. Na jednu stranu jeho výtvořiny nemusí vždy patřit k nejúčinnějším a mohou být citlivější na přirozeně vlivy jako počasí či opotřebení. Na druhou stranu už pouhá správná souhra materiálů jim může propůjčit odolnost proti očarování či magickým útokům.

## Kontaktér

Kontaktér balancuje někde mezi přirozenou konstrukcí a totálním spojením s magií. S tou začal už trochu koketovat, následkem čehož své výtvořiny vybavuje různými druhy očarování. To má opět výhody i nevýhody. Protože kontaktér ještě nepronikl do hlubin magie, jeho kouzla bývají slabší a vydrží kratší dobu. Výhodou ovšem je, že například očarovaný meč lze kouzla zbavit a použít na něj nějaké úplně jiné, takže i při nepovedeném očarování není nic ztraceno.

Kontaktéři jsou hojně vyhledáváni dobrodruhy, kteří chtějí levné a přitom poměrně silné magické zbraně, brnění a další potřeby.

## Transmutér

Transmutér je protipólem konstruktéra, tvůrcem, který se do magie ponořil do té míry, že jeho kouzla se stávají trvalou součástí jím vytvořených věcí. K tomu sice potřebuje i další suroviny jako například kameny k vykládání, ale jeho kouzla jsou zase velmi silná a pokud není zbraň vystavena skutečně extrémním vlivům (žhavá láva, dračí oheň), mohou kouzla v ní vložená vydržet celé věky.

Nevýhodou trvalého očarování je ovšem to, že pokud už je zbraň ukuta a magická operace provedena, dá velkou práci na ní cokoli změnit a i pokud se to povede, lze výsledek měnit jen do určité míry.

Transmutérové výtvořiny jsou účinné, spolehlivé a mají dlouhou trvanlivost, ale pokud chce někdo změnit jejich vlastnosti, dá mu to hodně práce a většinou ani neuspěje.

## Čaroděj

Málomluvní, nedychtící po bujarém veselí a společnosti, ale spíše zahloubaní do starých svitků a zaprášených knih. Takoví jsou kouzelníci. Stranou od ruchu měst, hluku hostinců a

přepychem královských paláců, přebývají v jeskyních či osamocených věžích někde v lese tito tajnůstkářští mudrci. Obvykle jim dělá společnost jen nějaký magický tvor a stýkají se jen se svými učiteli nebo kolegy.

Nebaží po majetku a jen občas se uvolí pomoci někomu v nesnázích. V takovém okamžiku vstanou ze své židle v zaprášené pracovně, vezmou do štíhlých prstů svou hůl, do nevelké brašny zabalí trochu jídla, knihu s kouzly a několik dalších atributů a vydají se hájit dobro někam, kde je to potřeba. Je však potřeba říct, že přestože v přímém boji nemají šanci a nikdy nestojí v první linii, jejich schopnosti dokáží mnohdy zasadit právě ten rozhodující úder, který bývá pro protivníka horší než kalená ocel. Pak opět usednou mezi stohy knih a starých popraskaných pergamenů a opět se ponoří do studia tajných formulí a zaklínadel.

## Čarodějovy profese jsou mystik, mág a bojomág

### Mystik

Mystik je specialistou na ovlivňování druhých, na operace s myšlenkami, implantování myšlenek a vůbec všechno, co se týká paměti, myšlenek, pocitů a vědomí myslících tvorů. S trochou cviku může dokonce uchovávat duše mimo tělo, popřípadě komunikovat s mrtvými nebo jinou rovinou existence. Vytržení vlastní duše z těla a pohyb astrálními světy je pro něj maličkostí.

Jeho umění ovšem neznamená, že by ztrácel možnosti klasických kouzel. Kromě několika vlastních kouzel zaměřených na psychiku může používat veškerá ostatní kouzla, ovšem s několika drobnými omezeními. Omezením tu není myšlen zákaz některých kouzel, pouze trochu náročnější sesílání.

### Mág

Mág je kouzelník v pravém slova smyslu. Ovládá praktická i útočná a obranná kouzla a po dlouhém tréninku je to skutečně velmi, velmi mocná postava. Kromě toho je schopen vnímat kolem sebe aktivní magii více než jiné profese a žije velmi, velmi dlouho. Je sice pravdou, že spousta věcí, ke kterým mág potřebuje alespoň ze začátku kouzla, mají jiné profese jako přirozenou schopnost, ale vzhledem k možnosti učení se schopností jiných profesí to vůbec nevadí.

## Bojomág

Bojomág je typem kouzelníka, který se kromě čisté magie rozhodl věnovat i boji. Následkem toho se jeho magie sice trochu omezila, ovládá ovšem spoustu bojových i jinak užitečných kouzel.

V boji používá většinou krátké jednoruční zbraně nebo bojuje dvěma krátkými zbraněmi najednou. A pokud si pořídí zbraně z některých magický citlivých kovů, nic nebrání jejich očarování. Je sice fakt, že zaklínač se přirozenými bojovými dispozicemi asi příliš nepřiblíží bojovníkům nebo rytířům, ovšem jeho bojová kouzla a zbraně jsou vždy silným spojencem.

## Lupič

Lupiči jsou obávanými protivníky a cennými spojenci. Přestože v boji tváří v tvář nevynikají, znají spoustu jiných způsobů, jak svým nepřátelům zasadit smrtící ránu. Ovládají spoustu fint a úskoků, díky kterým dovedou často doslova zmizet před zraky ostatních, nebo se vyloupnout ze stínů uličky a překvapit svou oběť nenadálým útokem zezadu.

Lupiči své umění a jeho taje z pochopitelných důvodů jen neradi odhalují. Studují své řemeslo v obávaných a pověstmi opředených zlodějských ceších, které jsou běžným lidem nedostupné. V boji se uplatní jako cenná záloha. Jsou známy časté případy, kdy skupinka bojovníků napadla strážu, které tak zaměstnala na dobu, kterou lupiči potřebovali k tichému připlížení k obětem a smrtícímu úderu.

Lupičovy profese jsou stín, zvěd a bard

## Stín

Pohybují se...no...jako stín. Aby je někdo chytil, musí se pohybovat buď hodně rychle, nebo raději vůbec. Jsou to mistři v umění nebýt slyšen a viděn. Pokud jsou nuceni okolnostmi, zabíjejí rychle a bezbolestně, pokud mají volnou ruku, raději tě omráčí. Zámky jim nevadí, tma je jejich domovem.

Zamkni dům na tři závory a devět zámků, a když otočíš posledním klíčem, máš stína za zády. Dokonce ani mágové si před stíny nejsou příliš jistí svými schopnostmi. Pokud si s tebou stín potřese přátelsky rukou, zkontroluj si, jestli máš ještě v botě ten paklič.

## Zvěd

Příjemný chlapík v dobře střižené tunice hrající poker a konverzující s několika ostrými nájemnými vrahy. Během dvou hodin konverzace o nich ví naprosto všechno a navíc nechá jejich konta na úrovni životního minima a oni si toho většinou ani nevšimnou.

Bohové konverzace, přesvědčování a vyjednávání. Osoby schopné prodat elfím šlechticům jejich vlastní pozemky a zprostit svého kolegu obvinění z vraždy přes zákon o vytápění domácností nebo vzdušné dopravě.

## Bard

Říká se, že rozdíl v tom být okraden bardem a stínem je ten, že s bardem si při okradání ještě připíjíte a povídáte historky z mládí.

Bardi balancují někde mezi stínem a zvědem. Jsou hovorní, přátelští a pro své písně a příběhy vítaní v každé dobré společnosti. Potřebují-li to, není pro ně překážkou někoho okrást, otevřít zámek nebo se někam tiše dostat či někoho omráčit.

Umí se ze všeho krásně vykecat a vykrotit, a pokud je někdo nachytá někde, kde nemají co dělat, končí to často společnou návštěvou nejbližší hospody nebo bordelu.

Ach ano, hrají na hudební nástroje. Často a výborně. Díky tomu mohou také při troše snahy uspat přesilu nepřátel, paralyzovat je nebo zvednout morálku a zahnat strach svých přátel.

## Mnich

Mniši jsou známí jako specialisté na boj beze zbraně, kterým jsou schopni napáchat víc škody než skurut s obouručním mečem. Jsou známy případy, kdy mnich vstoupil do hloučku šermujících rytířů a aniž by zastavil svůj krok, nechával protivníky naběhnout na vlastní ostří a narážet do sebe hlavami v těžkých přilbách.

Je o nich také známo, nebo se to alespoň traduje, že dovedou ovládat živly. Z lahvičky s vodou vytvořit oblak mlhy, skrze pochodně vystřelovat ohnivé koule nebo poslat vichr vstříc nepřátelským armádám. Říká se také, že vládnou bleskům a hromu, ale možná jsou to jen pověsti.

Mnichovy profese jsou kněz živlů, kněz kovů a kněz nekovů

### Kněz živlů

Kněz živlů se vzdal veškerého boje se zbraní a spoléhá se pouze na svou živelnou magii a ruce. Neznamená to, že nesmí používat zbraně, ale pokud nějakou použije, je pro něj kouzlení mnohem náročnější. Jeho duševní schopnosti jsou ovšem v rozkvětu a jeho ruce spolehlivě nahradí i tu nejkvalitnější čepel.

Kněz živlů se navíc stává skutečným vládcem ohně, vody, vzduchu a dalších přírodních sil. Umí rozbouřit moře, uklidnit nebo rozzlobit sopku během několika dnů proměnit poušť v džungli nebo srovnat město se zemí tornádem.

### Kněz kovů

Kněz kovů obětoval rychlý rozvoj duševních schopností čistému boji. Nevadí mu použití jakýchkoli střelných i dalších zbraní, ovšem použití magie živlů mu dá pořádně zabrat. Jeho boj beze zbraně taky není z nejsilnějších, i když se nikdy úplně neztratí.

### Kněz

Kněz se vydal nebojovou cestou a zaměřil se na ochranu svých přátel. Jeho bojové schopnosti ovšem nezakrněly a kromě toho se umí spojit i se sférami ostatním smrtelníkům zapovězenými.

### Soulad skupiny

Při výběru rasy a povolání by ses měl dohodnout se svými spoluhráči, za koho bude kdo hrát. Družina se nemůže vydat do jeskyně bez silného bojovníka či lovce (může, ale její šance na přežití nebudou nijak vysoké). Stejně tak se může dostat do mnoha svízelných situací, které těžko vyřeší, pokud nebude v jejich řadách kouzelník či lupič.

Stejně tak se vyplatí mít s sebou tvůrce i mnicha, neboť schopnosti každého se mohou hodit a leckdy i zachránit životy ostatních v kritickém okamžiku.

Až si tedy vybereš rasu a povolání, oznam své rozhodnutí Průvodci a říd' se pravidly, která budou popsána dále. Doviš se tam jednak postup tvorby své postavy a dále všechny její zvláštní schopnosti, které budeš moci používat.

## Povolání, profese a prerekvizity

Jak bylo řečeno před volbou povolání, na začátku si můžeš vybrat pouze ze šesti základních povolání. Profese ti nikam neutečou, ani tě nikdo nenutí k jejich volbě. Abys měl ale možnost si nějakou z nich zvolit, je třeba splnit určité podmínky, tzv. **prerekvizity**.

Ty jsou uvedeny na začátku pravidel každé jednotlivé profese.

Proč tyto prerekvizity? Profese jsou něco jako kvalitní pracovní místo nebo prestižní vysoká škola. Aby si jejich zástupci neutrhli ostudu, chtějí po svých adeptech a budoucích kolezích, aby už něco uměli. Každé povolání zahrnuje schopnosti, ze kterých následně vychází i schopnosti jednotlivých profesí. Takže aby se zástupce povolání stal zástupcem profese, je potřeba, aby už něco předvedl.

## Krok 2: Fyzický a duševní potenciál postavy

Když sis zvolil rasu a povolání své postavy, čeká tě další podstatný krok. Určit vlastnosti tvé postavy. Potřebuješ vědět, jak je tvá postava silná, inteligentní, obratná a vůbec co nejvíc. Vlastnosti rozhodují o šancích postavy ve všem jejím konání a bez nich by byla jen prázdným obrazem.

System KMaM rozlišuje pět vlastností, jejichž popis najdeš v následujícím seznamu.

**Síla:** vliv na nosnost, útok a obranu, jedna ze dvou veličin vlády zbraněmi a brněními. primární vlastnost bojovníka.

**Obratnost:** vliv na útok, obranu a střelbu, jedna ze dvou veličin ovládnutí zbraní, sahá od uhnutí úderu po jemnou motoriku.

**Odolnost:** Zatímco výdrž (viz dále), určuje faktor vyčerpání fyzické stránky, organismus určuje jeho vnitřní odolnost. Patří sem náchylnost k nemocem, odolnost vůči extrémním podmínkám, schopnost odolávat jedům. Odolnost určuje také počet životů postavy

**Intelligence:** souhrn mentálních schopností od paměti přes bystrost úsudku a má vliv také na rychlost a přesnost reakcí. Důležitá pro mágy, lupiče i tvůrce.

**Talent:** částečně fyzický zjev, ale i to, jak s ním postava umí nakládat, jak působí na své okolí a zda si ji lidé pamatují. Ovlivňuje jednání, obchodování, jakoukoli komunikaci. Jedna z hlavních vlastností lupiče.

**Mezi tyto vlastnosti rozděl 100 bodů tak, aby v každé vlastnosti bylo minimálně 5 a maximálně 50 bodů.** Většina ras dovoluje navýšit horní hranici u jedné nebo dvou vlastností, takže nepřehlédni svou možnost. Bodové rozdělení může mít libovolnou hladinu, nemusí se rozhodně jednat o celé desítky nebo dělení po 5 bodech. Podmínkou je, že hráč musí rozdělit všechny body.

Rasové bonusy vlastností a zvláštnosti	
Šotek	Obratnost max. 60, cit na riziko
Skvirt	Maximum odolnosti 55, vyšší tolerance na extrémní podmínky
Trpaslík	Maximum síly 55, vyšší vytrvalost na dlouhé pochody
Elf	Maximum inteligence 60, vědomí historie a kontextu
Člověk	Šance vstát a neustat, i když ostatní padnou.
Půlelf	Maximum inteligence 55, část lidské vůle
Ansh	Maximum odolnosti 55, odolnost na jedy a přírodní magii
Grom	Maximum síly 55, maximum odolnosti 55
Skhurt	Maximum síly 60, tolerance na chlad

#### Priorita vlastnosti

Tohle je druhá část určování vlastností, ovšem její účinek se projeví až později. Pro každou profesi je nějaká vlastnosti hodně důležitá a jiná naopak takový význam nemá.

Priorita vlastností					
Profese	Síla	Obratnost	Odolnost	Inteligence	Talent
Bojovník	1	2	2	2	3
Lovec	2	2	1	2	3
Tvůrce	2	1	2	2	3
Čaroděj	3	2	2	1	2
Lupič	3	1	3	2	2
Mnich	3	1	2	2	2

Je zřejmé, že bojovník se bude starat hlavně o svou sílu a vytrvalost, lupič bude cvičit obratnost prstů a mimiku tváře, lovec bude zajímat odolnost jeho těla kvůli nemocem a vlivu počasí.

Důležitost vlastností neboli priorita, se dělí na tři stupně. Vlastnost může být **primární**, **sekundární** nebo **terciální**. V tabulce Priority vlastnosti najdi své povolání a u každé vlastnosti najdeš číslo. To značí prioritu: **1 znamená primární, 2 sekundární, 3 terciální**.

**Primární vlastnost roste o 1 bod za každý dosažený stupeň.**

**Sekundární o 1 bod za každé dva.**

**Terciální o 1 bod za každé tři.**

### Krok 3: Statistiky postavy

*„Statistika nuda je, má však cenné údaje,  
Neklesejme na mysl, ona nám to vyčíslí...“*

Pohádka Princové jsou na draka

Další krok ti ukáže, k čemu vlastně vlastnosti (kromě mnoha jiných věcí) jsou. Z vlastností vychází statistiky postavy, kterých je pět a zahrnují *životy, manu, výdrž, vůli a nosnost*.

**Životy:** Každá postava má nějaké životy, které vyjadřují míru zranění, které je tvá postava schopná vydržet než zemře. Tvé počáteční životy jsou rovny tvé odolnosti. S každým dalším stupněm rostou o celou hodnotu organismu, pokud je primární, o dvě třetiny pokud je sekundární a o jednu třetinu pokud je terciální.

**Výdrž:** Výdrž je klíčovou vlastností pro kapitolu Pohyb, Běh a Chůze a má své místo i v kapitole Boj. Zatímco hodnota organismu vyjadřuje přímou schopnost tvého těla vzdorovat nemocem a další fyzické nepřízni, výdrž vyjadřuje vyčerpání a únavu tvé postavy. Výdrž je rovna odolnosti a s každým dalším stupněm (viz dále), roste o jednu pětinu sebe sama.

**Vůle:** Vůle je velmi silnou surovinou. V počátcích dobrodružství sice není její vliv příliš znát, ale později je s ní možné posilovat kouzla, nahradit výdrž nebo například donutit postavu bojovat ve chvíli, kdy už by měla být dávno mrtvá. Tvá počáteční vůle je rovna tvé inteligenci a stejně jako výdrž roste s každým stupněm o jednu pětinu.

**Mana:** Mana, jak už bylo řečeno kdesi na začátku, je základní silou pro vše magické ve světech KMaM. Na začátku je tvá mana stejně jako vůle rovna tvé inteligenci a stejně jako životy rostou v závislosti na prioritě organismu, mana roste podle priority ducha.

**Nosnost:** Nosnost určuje, kolik nákladu je tvá postava schopná unést. Za každý bod síly unese tvoje postava 1 kilogram nákladu. Pokud máš sílu například 4, je tvá nosnost 4 kila.



## Krok 4: Atributy postavy

Z atributů jsou povinné pouze smysly. Zbytek ale dotváří postavu, a čím důkladnější je její tvorba, tím uvěřitelnější a hratelnější postava bude. Je samozřejmě možné jen zvolit rasu a profesi, naházet vlastnosti a vypočítat statistiky a pustit se do hraní. Hra pak ale může snadno uváznout, protože nebudeš o své postavě vědět zdaleka vše.

Pokud se například lupič plíží po střeše nebo se schovává v trámech na půdě, je sice hezké, že je obratný, ale když neví, kolik váží, jak je vysoký a jak mu slouží sluch a zrak, bude hraní vypadat asi trochu podivně.

Nejen váhu a výšku, ale i další tři údaje vyjadřují atributy. Jsou to hodnoty, které k postavě patří a ve většině případů nezávisí na vlastnostech. Atributů je šest a zahrnují věk, váhu, výšku, smysly a vzezření.

**Váha:** Váha tvé postavy se stejně jako všechny váhy udává v mincích. Abys zjistil, kolik tvá postava váží, podívej se do jejího popisu, kde najdeš možný rozsah její váhy. Pak si hoď k%. Padlé číslo ti řekne,

**Výška:** Výška se určuje naprosto stejně jako váha.

**Věk:** Věk může i nemusí hrát svou roli. Ve hrách na hrdiny mohou často panovat spory o to, v kolika letech vlastně postava s dobrodružstvím začíná. V KMaM začíná postava orientačně ve věku naší plnoletosti.

**Smysly:** Procentuální vyjádření ostrosti sluchu, zraku, čichu, hmatu a chuti postavy. Všech pět smyslů začíná na stejné výši, ale během hry se budou měnit nahoru i dolů. Jen málokdy ale mohou klesnout pod výchozí hranici, proto jsou v osobním deníku uváděny s lomítkem, aby byla zachována jejich počáteční hodnota. Počáteční smysly postavy jsou rovny její inteligenci.

## Krok 5: Definice charakteru

*„Co může změnit charakter člověka?“*

Bezejmenný, Planescape Torment

Zatímco atributy postavy mají na starosti věci fyzické, charakter shrnuje čtyři stránky mentální. Patří sem postupně **historie**, **světonázor** a **integrita**. Na rozdíl od atributů spolu více souvisejí a jedna stránka ovlivňuje vždycky trochu ty další.

Na atributy nemá postava během hry příliš vliv, ale její charakter se průběžně mění v důsledku jejího konání a může ho i vědomě ovlivnit. Postava do světa s něčím vstupuje, ale také píše svoji vlastní osobní historii.

## Historie – osobní rysy

Vytvořená postava není čerstvě narozený jedinec. Pokud se v zájmu hry nedohodnou hráči a Průvodce jinak, je postava na nultém stupni osoba v našem světě zhruba čerstvě plnoletá.

Zvolila si tedy nějaký směr svého konání (povolání), odněkud pochází a má už za sebou nějaký vývoj. Mohla například cestovat a naučit se cizí jazyky a kultury. Může znát několik vysoce postavených lidí, může mít kontakty v podsvětí nebo v politice.

Stejně tak ale mohla například ztratit jednoho či oba rodiče (ale na druhou stranu něco zdědit), mohla se rozhádat se sourozencem (ale zase najít věrného přítele) a mnoho dalších věcí.

Historii lze rozdělit do čtyř skupin na **přednosti, slabosti, příležitosti a rizika**<sup>1</sup>.

Postava si postupně v každé oblasti může zvolit až pět rysů či zvláštností. Hráč si nemusí volit žádné zvláštnosti, ale taková postava bude jen jakýsi anonymní jedinec bez minulosti, a možná i bez budoucnosti. Kromě osobní zajímavosti mohou tyto rysy poskytnout i zápletku na vlastní dobrodružství či jinak ovlivnit průběh hraní.

Hráč volí postupně z linií v přednostech a příležitostech. V kříži rysů jsou linie po 5,4,3,2 a 1 rysu. Za každou vlastnost, kterou si hráč zvolí z konkrétní linie předností a příležitostí, si musí zvolit jednu ze stejné linie na opačné straně.

Pokud si zvolím jeden ze tří prvků v třetí linii předností, musím si zvolit jeden ze tří prvků ve stejné linii slabostí. Obě strany musí nějak udržovat rovnováhu, tím pádem si nelze vybrat přednost, aniž by protistrana zůstala neobsazená.

Pokud osobní rys z nějakého důvodu zmizí, ať už rozhodnutím Průvodce, nebo tím, že ho postava nějak vyřeší, může si po nějakém čase či za zvláštních okolností vzít další. Nikdy ale nemůže mít osobní rysy, které se navzájem vylučují (citový chlad a přílišné podléhání emocím), stejně jako nemůže mít v každé skupině víc jak pět.

Stejně tak si na začátku může zvolit jen jeden a další přibrat později během hraní, případně je může získat rozhodnutím Průvodce.

Protože jsou prvky osobní historie součástí charakteru postavy, mohou zahrnovat poznámky o změně světonázoru nebo povahy postavy.

## Světonázor a integrita

„*Anarchie, anarchie...*“

Lexa Bůček, Comeback

Světonázor shrnuje to, jak postava přemýšlí o víře, bozích, politice a taky sama o sobě. Jestli je sebestředná a namyšlená nebo by se naopak bez váhání rozdala pro druhé. Jak je vidět ze schématu (příloha OS), je tu deset dvojic spojujících protipóly.

Postava je implicitně na všech osách někde uprostřed, ale její pozici může posunout osobní historie a posunout by ji měla. Na druhou stranu je tato stránka tvorby postavy asi nejvíc pod vlivem hráče, respektive na jeho dohodě s Průvodcem, protože ani jedna strana asi nechce plochou postavu, ale nějakou, do které se dá vcítit a kterou bude muset i hráč trochu krotit a sžít se s ní.

Ačkoli mnoho her na hrdiny propaguje pravidlo, že „hráči nejsou postavy“, každé alter ego obsahuje prvky svého tvůrce. Díky tomu zákonitě musí proniknout osobní rysy hráče do jeho postavy a naopak, takže není důvod se tomu zuby nehty bránit. Nakonec cesta postavy k sebezpoznání nebo změně může být tím samým i pro hráče.

Osa mezi protipóly má 100 bodů. S každým skutkem, který postava vykoná, nebo rozhodnutím, které učiní, se může posunout o 1 - 10 bodů nějakým směrem. Protiklady shrnují obvyklá témata různých dilemat, která mohou postavu potkat a čím více vyklonění jedním směrem, tím víc je odhadnutelné, jak se v dané situaci postava zachová. Při aplikaci na téměř jakýkoli svět odpovídá prvotní pozice každé postavy stavu přírody a všechny směry kolem tohoto středu definovaly až inteligentní rasy.

## Integrita

Spojením osobní historie a světonázoru vyplývá integrita postavy. Integrita je obecně vzato ucelenost a vypovídá o tom, jak jsou jednotlivé části nějaké soustavy vzájemné v harmonii nebo jestli jsou mezi nimi naopak rozpory.

---

<sup>1</sup> Jedná se o klasickou SWOT analýzu, tedy Strength/ Síla, Weakness/Slabost, Opportunity/Příležitost, Threat/Riziko, používanou při rozhodování managementu firem. Zde se bude akorát lišit v tom, že v momentě jedné volby reaguje i protilehlý sektor.

Zde přichází ke slovu charakterové vady jako pokrytectví, oportunistus, přetvářka a další. Jde jednoduše o to, že určitá pozice na ose jednoho protikladu má vliv na pozici na jiné ose.

Pokud je například postava zastáncem volnosti, ale zároveň skupiny a její smýšlení o státě se blíží totalitě, její postoje si odporují.

Integrita uvádí v procentech právě přibližnou míru této integrity, tedy vzájemného souladu jednotlivých pólů světového názoru postavy. Pozor, neznamená to, že by postava s nízkou integritou byla špatně vytvořenou – postoje mnoha lidí si mohou odporovat, stejně jako je jich mnoho v celkovém souladu.

## Centrální pravidla a popisy profesí

Pokud jsi ve čtení pravidel došel až sem, dá se předpokládat, že sis vytvořil postavu, která má nějakou minulost a je připravena vyrazit za dobrodružstvím.

V následujících kapitolách najdeš detailní popis všech schopností a umů tvé a ostatních profesí a mezi nimi přehled tzv. *centrálních pravidel*. Ta definují možnosti a úskalí situací jako je souboj, cestování, odpočinek, průzkum neznámého terénu nebo třeba získávání informací, řečeno trochu jednodušeji snaží se definovat všechno, co do schopností profesí nespadá.

Ještě předtím je ale potřeba vysvětlit několik principů, které provázejí každou postavu po celou hru. Na následujících stránkách se dovíš informace o **mechanismu rozvoje postavy**, **mechanismu schopností a jejich tréninku** a **mechanismu vzorců a kombinací schopností**.

## Centrální pravidla: Schopnosti, vzorce, trénink, mistrovství, stupně

„*In knowing the teachings of Zerthimon I have become stronger.*“

Dak'kon Zerth, Planescape Torment

Tato kapitola popisuje klíčový mechanismus, kterým se postava zlepšuje v čemkoli, u čeho je šance vyjádřena *vzorcem*. Co je to vzorec a jak vypadá, bude osvětleno vzápětí.

Schopnost postavy je cokoli, co ovládá, co může použít v nějaké situaci a v čem se může zlepšovat používáním, tedy praxí. Schopnosti jsou podmínkou úspěchu všeho, o co se budou kdy postavy na svých cestách pokoušet. Kouzlení, oprava zbraní, plížení, vyjednávání, obchodování, přežití v divočině, to všechno jsou schopnosti.

V první řadě se schopnosti dělí na dvě skupiny, a to na ***schopnosti vlastní, cizí a obecné schopnosti***. Schopnosti vlastní jsou ty, které získá postava automaticky při volbě svého povolání či profese, tedy například stopování u lovce, mágovo kouzlení nebo lupičovo vykrádání. Cizí schopnosti jsou schopnosti jiné profese nebo povolání. Obecné schopnosti jsou jednoduše všechny, které žádná postava nezíská automaticky během svého výcviku, ale může se je naučit od cizí postavy, nebo jiného hráče, zkrátka kohokoli, kdo je umí.

Dá se sem zařadit plavání, čtení, psaní, léčitelství, telepatie, jasnovidectví nebo sochařství a architektura. Toto rozdělení je ale pouze okrajovou pomůckou při orientaci, protože každá postava bude mít k nějakým obecným schopnostem bližší vztah než ostatní – například lupič se bude zřejmě zajímat o obchodování vzhledem ke svému umění komunikace, zatímco lovec si rychle najde někoho, kdo umí dobře plavat a může ho to naučit.

Ovšem to, že se postava nějakou schopnost naučila, ještě neznamená, že se jí všechno hned podaří. Samotná schopnost jí dává pouze dvě výhody:

- a) **možnost použít schopnost v situaci, kdy ji postava potřebuje**
- b) **možnost se v ní zlepšovat právě používáním.**

Šance na úspěch schopnosti se udává v procentech a počítá se podle *vzorce*. Ten je uveden u každé schopnosti. Jeho jádro obsahuje **použité vlastnosti** (síla, obratnost, odolnost, inteligence, osobnost), které si pak konkrétní postava rozšiřuje ještě o **stupeň** a **mistrovství**.

<b>Struktura vzorce šance schopnosti</b>
Průměr použitých vlastností + stupeň (je-li použita vlastní schopnosti) + BM schopnosti (viz dále)

Řekněme, že máme začínajícího lupiče, který potřebuje otevřít zámek na dveřích sklepa. Protože je lupič, je otvírání zámků jeho profesní schopností. Skutečně teprve začíná ve své dráze, je na 0. stupni a nikdy zámky neotvíral, ačkoli teoreticky ví, jak na to.

Jeho šance je rovna **aritmetickému průměru použitých vlastností**, v tomto případě inteligence a obratnosti. Obratnost je jasná, kromě toho musí taky lupič dávat pozor na cvakání zámku, aby nepropásl kritickou chvíli. **Použité vlastnosti tvoří jádro vzorce**. Protože otvírání zámků je lupičovou profesní schopností, přičítá si ještě svůj stupeň. Zatím tedy nikoli, protože žádný nemá, ale vzápětí už bude moci.

Řekněme, že jeho inteligence je 25 a obratnost 35. Jádro vzorce otvírání zámků je tedy 30% (aritmetický průměr 25 a 35).

Protože jeho vzorec šance otvírání zámků zatím jiné položky nemá, hodí si k%.

Dejme tomu, že mu padne 25% a podaří se mu zámek otevřít.

V tu chvíli se stane několik věcí najednou:

**Za prvé:** lupič získá ve schopnosti otvírání zámků jedno *použití*. Použití je něco jako jednotka praxe. A právě skrze praxi se schopnosti zlepšují.

**Za druhé:** protože lupič použil svou schopnost poprvé, toto *použití* se okamžitě změní v jeden **bod mistrovství** neboli **BM**. Tento bod je další ze složek, které se přidávají ke vzorci a zvyšují celkovou šanci na úspěšné použití schopnosti.

**Za třetí:** protože je lupič na 0. stupni, tento získaný bod se okamžitě přetaví v další *stupeň* postavy.

Z tohoto postupu je vidět, že trénink schopností není vlastně ničím jiným, než sbíráním jednotlivých *použití*, která se postupně přetavují do *mistrovství* a následně do *stupňů*.

Jak bude tedy vypadat náš lupič po prvním otevření zámku?

Bude se jednat o lupiče na 1. stupni (získal díky jednomu **bodu mistrovství** v otvírání zámků), s jedním **BM** v této schopnosti. Kromě toho se mu podle priority vlastností zvedne obratnost o jeden bod, tedy na 36.

Pokud bude chtít otevřít další zámek, bude jeho šance vypadat trochu jinak:

<b>Lupičova šance na otevření zámku</b>
Průměr použitých vlastností + stupeň (vlastní schopnost) + mistrovství
$(25+36) / 2 + 1$ (stupeň) + 1 (BM)

Jádro bude stále stejné, tedy průměr obratnosti a inteligence, v tomto případě 31 (průměr 36 + 25).

Protože lupič používá vlastní schopnost, přičte si 1% za každý dosažený stupeň, v tomto případě tedy 1%.

A protože má v otvírání zámků 1 BM, přičte si k šanci také 1% za tento BM.

Z toho je vidět, že po jednom použití se celková šance na další otvírání zámků tohoto konkrétního lupiče zvedla o 3%, protože se zvýšil průměr použitých vlastností, lupič získal stupeň a také BM.

Skrze úspěšné používání schopnosti se postavám načítají postupně BM jednotlivých schopností i stupně – oboje zvyšuje celkovou šanci na úspěch.

Aby postava získala ve vlastní schopnosti další BM, musí ji úspěšně použít tolikrát, kolik je její aktuální počet BM, neboli její *mistrovství*.

A aby postava získala postup na další *stupeň*, musí získat ve vlastních schopnostech tolik BM, kolik je její momentální stupeň.

#### **Příklad:**

*Bojovník na 6. Stupni, který má 15 BM v boji s mečem, musí absolvovat s mečem 15 soubojů, aby získal 16. BM meče a musí získat 6 BM vlastních schopností, aby postoupil na 7. stupeň.*

**Aby se použití schopnosti počítalo opravdu jako jednotka praxe, tedy *použití*, musí být celková šance postavy na úspěch menší než 100%.**

Pokud jde o hru samotnou, je jedno, jestli budou hráči říkat: „*V sekerách mám 16 bé em.*“ Nebo „*Moje mistrovství ochočování je 8.*“ Obě formulace vyjadřují stejnou herní skutečnost.

Řekli jsme, že lupič používá vlastní schopnost. V takovém případě mu stačí pro další BM použít schopnost tolikrát, kolik je jeho současné mistrovství. Takovému stavu se říká ***jednocyklové mistrovství*** a vyznačují se jím všechny situace, kdy postavy využívají vlastní schopnosti.

Postava se ovšem může naučit i schopnosti cizí profese – například čaroděj lépe šermovat nebo bojovník očarovat svou zbraň vlastními silami.

Pokud postava používá **cizí schopnost**, liší se použití v několika ohledech.

**Za prvé:** postava si do celkové šance **nepočítá** svůj stupeň.

**Za druhé:** postava musí pro vylepšení cizí schopnosti získat **dvojnásobek použití**. Říkáme tomu, že *mistrovství cizí schopnosti je pro postavu dvoucyklové*.

I BM cizích schopností si postava počítá do postupu po stupních, nikoli ale těch, které má momentálně aktivní. V této věci jí hrozí jedno nenápadné riziko, na které si musí hráč dávat pozor. Pokud totiž hráč bude používat cizí schopnosti více než vlastní, hrozí mu, že se časem automaticky změní jeho specializace a on se bez ohledu na postup ve svém vlastním povolání stane povoláním jiným se všemi náležitostmi. Tomuto mechanismu se říká *samovolná změna profese*.

Tento mechanismus říká, že **pokud postava získá v cizích schopnostech součet BM rovný jejímu momentálnímu stupni, okamžitě se stává tou profesí nebo povoláním, ve kterém získala nejvíce BM. Tento proces lze narušit opětovným použitím vlastních schopností. Každý BM vlastní schopnosti vykrývá jeden BM cizí schopnosti. Jakýkoli získaný BM se nikdy neztratí, pouze se ukládá buď do aktuálního postupu, nebo do jiné profese.**

Pro příklad: pokud bude čaroděj na 6 stupni dostatečně dlouho šermovat a získá 6 BM v různých zbraních, automaticky se z něj stává bojovník. Pokud už v tomto povolání nějaké stupně má, navazuje na ně, pokud ne, stává se bojovníkem na stupni, který bude odpovídat jeho BM v trénovaných zbraních.

Při normálním postupu si postavy při přestupu na další stupeň volí, zda chtějí zůstat v aktuálním povolání, nebo zkusí jiné. Samovolná změna je jednou z mála okolností, která aktuální vývoj postavy přerušuje a jaksi hibernuje. Postava se může k původnímu vývoji vrátit buď návratem při přestupu na další stupeň, nebo opět pomocí *samovolné změny*.

Je vidět, že takto se dá mezi typy postava celkem plynule bruslit. Hráč, který bude tuto taktiku praktikovat, bude ale obecně dosti nespolehlivou postavou, protože ostatní si nebudou mnohdy jisti, co od něj mohou očekávat. Kromě toho pravidla obecně podporují kontinuální postup v jednom směru v delším časovém období. Vždycky je lepší být velmi dobrý ve třech věcech než trochu dobrý v patnácti.

Pokud postava získává BM ve vlastních schopnostech, je jedno, v jakém poměru – jestli deset v jedné nebo jeden v deseti. Aby získala další stupeň, potřebuje tolik BM, kolik je její momentální stupeň.

To nás přivádí k otázce maximálního dosažitelného stupně. Ten určitě existuje, ale není pevně stanoven pravidly samotnými, pouze mechanismem. Až bude mít postava ve všech kombinacích svých schopností a v každé možné šanci na úspěch více než 100%, tak už nebude mít kam postoupit.



Postup po stupních vylepšuje to, co se postava nemůže naučit. Je to vidět třeba na bojových schopnostech. Bojové šance (které budou podrobně popsány v kapitole Boj) závisí na umění se zbraněmi, síle a obratnosti. Postava se může naučit s nějakou zbraní dokonale zacházet, ale dokud bude slabá a neohrabaná, její bojové schopnosti zůstanou na určité výši - dokud nepostoupí na další stupeň a nezvednou se jí potřebné vlastnosti. Do té doby se její schopnosti zaseknou na mrtvém bodě.

Zbývá ještě otázka, co všechno vlastně postava k přestupu na další stupeň potřebuje. odpověď zní: nic. Není třeba žádný učitel, mistr nebo mentor. Úloha učitelů spočívá hlavně v tom, že se postavy mohou učit nové schopnosti, zdokonalovat se v těch, které už ovládají, pokud chtějí, případně změnit svou profesi či povolání, pokud mají chuť vyzkoušet si jiný přístup ke světu a zalíbí se jim um jiné postavy.

Ve chvíli, kdy je postava připravena k postupu na další stupeň, je výhodné odebrat se někam, kde je klid na nějaký ten čas strávený přemýšlením o tom, co se naučila (a také na nutné zjištění, že toho ještě strašně moc neumí a nezná). Tato doba může být strávena meditací, ale klidně i procházkou po lesích či horách, pozorováním jezera, lehkým tréninkem šermu, zkrátka něčím oddechovým.

Celkový čas, který by postava měla takto strávit, závisí na jejím momentálním stupni – postava by měla touto „meditací“ strávit tolik hodin, kolik je hodnota stupně, který opouští. Tzn. postava, která přestupuje z 6. stupně na 7., by měla takto strávit 6 hodin.

Je jasné, že postavy na vysokém stupni budou nuceny takto trávit celé dny. To není problém, meditace může být kdykoli přerušena a později opět zahájena, takže může trvat klidně celé dny. Ale teprve po uplynutí tohoto času je postava na dalším stupni.

### Shrnutí:

- Šance schopnosti na úspěch je dána *vzorcem*.
- Jádro vzorce tvoří **průměr použitých vlastností**.
- Dále se připočítává: **stupeň**, pokud je použita schopnost vlastní profese, **Body Mistrovství (BM)**, pokud je postava ve schopnosti má.
  - Hod k%, úspěch/neúspěch. Pokud je šance **nižší než 100%**, počítá se úspěch jako *použití* schopnosti.
  - Pokud postava získá tolik *použití*, kolik je aktuální počet jejích **BM** schopnosti, získává další **bod mistrovství**.
  - Pokud získá postava ve **vlastních schopnostech** tolik BM, kolik je její momentální stupeň, postupuje na další. **Získání BM cizích schopností si postava zapisuje bokem k dané profesi, získá-li víc cizích BM než vlastních, její zaměření se okamžitě mění a nemůže to ovlivnit (*samovolná změna profese*). Každý BM vlastní profese kryje jeden BM cizí a lze tak zabránit zmíněné změně.**
    - Při přestupu na další stupeň **rostou vlastnosti postavy podle jejich priority a statistiky buď podle priority vlastnosti, ze které vycházejí (životy, mana), nebo o pětinu sebe sama (výdrž, vůle)**.
    - Mistrovství schopností vlastní profese je pro postavu **jednocyklové** (musí získat tolik *použití*, kolik je její momentální *mistrovství*), použití cizích schopností **dvoucyklové** (musí získat dvojnásobek BM).
    - U jednotlivých schopností je uvedeno jádro vzorce, tedy použité vlastnosti či další okolnosti. BM se přičítají vždy, stupeň jen tehdy, jde-li o vlastní schopnost postavy.
    - Cokoli, co má vzorec, lze trénovat, tedy získávat v tom *použití* a **BM**.

### Trénink smyslů

Když jsme probírali tvorbu postavy, narazili jsme na smysly postavy (zrak, čich atd.) a byla u nich informace, že je lze cvičit. Smysly jsou cvičeny stejným principem jako jakákoli jiná schopnost. Na rozdíl od schopností nemají BM, ale jako jejich použití se počítá každá akce, která vyžaduje jejich zvýšené zapojení – například procházení tmavých místností, naslouchání, hledání poslepu a také využití reakce během soubojů (viz kapitol Centrální pravidla: Boj).

Jakmile počet těchto *použití* konkrétního smyslu dosáhne jeho aktuální hodnoty, zvyšuje se jeho hodnota o 1%. Pokud smysl delší dobu stagnuje, klesá postupně na počáteční hodnotu.

Smysly sice nemají mistrovství, nicméně jejich používání i navyšování se dá modifikovat podle zkušeností postavy, podle jejích znalostí a podobně. Postava může například díky své profesi znát povrchy různých materiálů nebo tvary nástrojů a tam, kde jiná postava potřebuje dlouhé pátrání, jí stačí několik doteků, aby zjistila, co potřebuje.

Smysl je možné navýšit o více procent například pomocí magie, ale jde o dočasný stav. Ve výjimečných situacích je možné je zvýšit nebo snížit i o více procent a to oběma směry. Pokud se výjimečná situace týká těla postavy, mohou smysly klesnout i pod výchozí hodnotu.

## Kombinace schopností

Jak už bylo řečeno výše, schopnosti lze kombinovat. Čaroděj může během levitace metat blesky, lupič může během plížení otvírat zámek (respektive kolikrát musí). Šance na úspěch jakékoli kombinace schopností je průměrem šancí jednotlivých schopností. A vzato z druhé strany, úspěch kombinace schopností se počítá jako použití jednotlivých schopností **i tehdy, pokud je šance některé ze schopností víc jak 100%**. Záleží na jejich průměru.

Pokud tedy postava úspěšně použije tři schopnosti během jedné kombinační akce, *použije* tři schopnosti najednou.

A teď ta stinná stránka, která ovšem závisí hlavně na Průvodci a někdy se může i vyplatit. Neúspěch při kombinaci schopností se počítá jako neúspěch každé jednotlivé schopnosti. Takže pokud lupič otvírá zámek stropního poklopu nad strážnicí a drží se přitom někde nohama, při neúspěchu si zlomí šperhák a navíc spadne. Výsledek může stát za to.

## Základní schopnosti

Na začátku kapitoly o mistrovství jsme zmínili učení se schopnostem. Tím se dostáváme ke dvěma schopnostem, které získává postava automaticky bez ohledu na profesi, protože bez nich by nemohla získat jiné schopnosti než ty, které souvisí s její profesí.

Základní schopnosti jsou:

**učení, trénink** (*intelligence + průměr všech dosažených stupňů ve všech povoláních a profesích*) - absolutní nutnost každé postavy, která umožňuje učení se novým věcem a zlepšování se v již zvládnutých. Má ovšem dvě ostří, protože definuje nejen schopnost učit se, ale také

učit jiné. Mistru šermíři může být sice užitečné, když vytvoří nepřekonatelný styl boje, ale je mu k ničemu, když ho není schopen naučit své adepty. Podrobnější popis najdeš v kapitole *Vzájemné učení*.

**Použití síly vůle: zesílení, odraz, tvarování** (*Intelligence + BM*) - schopnost efektivního použití síly vůle k přežití, vylepšení účinků kouzel nebo jejich seslání za kratší čas. Vůli je obecně možné použít k „podržení“ či „postrčení“ úplně všeho. Tato schopnost obsahuje v základu tři funkce, ale jde jen o různá vyjádření téhož, proto se k síle vůle váže jen jedno mistrovství, které je cvičeno všemi třemi funkcemi.

**Zesílení** – posilování magických a hlavně psychických schopností, obvykle přetavení síly vůle v šanci na seslání či nahrazení many silou vůle. Jinak také možná konverze síly vůle v body výdrže kvůli delšímu setrvání v souboji nebo při jiných extrémních situacích.

**Odraz** – schopnost odrazit magické projevy či útoky bez použití vlastní magie či podpora magického odrazení použitím vůle.

**Tvarování** – přímé ovlivnění reality skrze sílu vůle. Od možnosti kouzel bez využití magie po ovlivnění kvality reinkarnace postavy (viz kapitola *Duše a cesty*).

Začínající postava je schopna svou vůlí použít, ovšem s tím, že sebenepatrnější zvýšení jejích šancí pomocí vůle jí stojí veškerou momentální vůlí, přičemž šanci je možné zvednout pouze o jedno procento. S tréninkem se zvětšuje síla působení vůle a redukuje množství vůle nutné k jejímu působení.

### Zvláštnosti postavy a kouzla bez many

Existuje mnoho různých schopností, zvláštností a umů, které může postava ovládat bez ohledu na rasu, povolání, profesi či cokoli dalšího.

Jsou to takové zvláštnosti jako pohyblivá kamenná ruka, přirozená telepatie, jasnovidectví, imunita vůči mrazu nebo schopnost dýchat pod vodou. I kdybych se snažil o sebedelší seznam takových zvláštností, nepostihnu je všechny.

Proto nechávám jejich výčet a podrobnosti plně na hráčích a Průvodcích a zkusím jen poradit několik obecných zásad, které by měly být respektovány. Je to obecný vzkaz oběma stranám hry:

Jakákoli mimořádná schopnost, která jindy stojí energii, manu či jinou surovinu, je velkou zvláštností, pokud její použití nedá příliš práce. Používejte proto tyto nástroje uvážlivě, velmi snadno přerůstají přes hlavu.

Udržujte rovnováhu a s každou výhodou postavě jinde trošku uberte.

Tato pravidla jsou postavena na premise otevřenosti, vzájemné propojenosti a obecné přístupnosti. Cokoli dalšího mají postavy neplánovaně získat navíc, ať si to nějak zaslouží, ideálně kvalitním hraním. Ať je pro ně taková schopnost zvláštností, kterou budou užívat s rozumem.

KMaM nabízí snad dostatek způsobů, jak novu schopnost „vplést“ do již existující postavy. Ať už jako vlastnost, kterou lze vyčerpat, dar, který lze cvičit, nebo jakkoli jinak. Tímto způsobem by mělo jít vpravit a přidat prakticky všechno, co obě strany napadne.

### Atrofie schopností neboli jejich slábnutí

Téměř cokoli ve světě KMaM je možné trénovat a tím pádem vylepšovat. Ovšem nebylo by to možné bez existence druhé strany této věci. Schopnosti, které postava nepoužívá, totiž postupem času slábnou. Stejně tak jak bude vidět u změn povolání, například bojovníkovi, který se dá na magii, protože ho láka ji vyzkoušet, bude klesat síla, zatímco jeho inteligence se bude naopak zvyšovat. Až dosáhne určitého bodu, všechny vlastnosti se vyrovnají tak, jako kdyby byl kouzelníkem odjakživa.

Schopnosti nikdy neatrofují zcela. I v reálném světě, když se někdo něco naučí, i kdyby to nepoužíval deset let, stejně si z toho bude něco pamatovat. Člověk, který se naučil špičkově jezdit na kole, bude umět aspoň nějak jezdit na kole vždycky. Tedy pokud neztratil paměť.

Obecně platí to, že čím víc BM postava u schopnosti má, tím déle trvá, než schopnost začne atrofovat. Za každý BM schopnosti, kterého postava dosáhne, může schopnost zůstat měsíc herního času bez použití, aniž by došlo k její atrofii. Tedy 5 BM u seker zaručují postavě, že se s její schopností vládnout sekerám nic nestane ani tehdy, pokud je pět měsíců nebude mít vůbec v ruce.

Jak už bylo řečeno, postava svoje schopnosti nikdy nezapomene zcela. Maximum, čeho může atrofie dosáhnout, je snížení mistrovství na polovinu původní hodnoty. Pokud se postava k takové schopnosti vrátí a začne ji opět aktivně používat, získá každým jejím použitím část zbývajících BM až do původní míry. Za každé použití schopnosti již atrofované získá postava polovinu rozdílu mezi současnou hodnotou a původním mistrovstvím.

Pokud jsou tedy její BM na polovině, získá za první použití 25% zpátky, následně cca 13% atd. Je v tom obsaženo to, že postava si vzpomíná na drobné aspekty schopnosti, což jí vždycky nějakou dobu zabere.

Atrofie schopností je herní nástroj, který by reálně neměl nastávat příliš často, ale tento mechanismus do hry logicky patří. Jsou samozřejmě způsoby, jak se atrofii schopností vyhnout. Jeden z těch skutečně jistých je nemít v rejstříku schopnosti, které nevyužívám. Tedy neumět to, co nepotřebuju. Obnovení atrofovaných schopností se nepočítá jako jejich *použití*.

## Synergie a provázanost schopností

Kromě toho, že mnohé schopnosti závisí na stejných vlastnostech postavy, mnohé z nich jsou taky založeny na podobných nebo stejných principech. Magie i čtení závisí na inteligenci a práci se slovy, šerm a šplhání na síle, obratnosti a výdrži a využití síly kamene, dřeva či kovu.

Z toho jasně plyne, že cvikem několika disciplín si může postava zlepšit i dispozice k dalším, které má, případně pokud se pak naučí další schopnost, zjistí, že ji už zvládá na vyšší úrovni.

Tuto propojenost reflektují pravidla KMaM ve třech ohledech.

- **Za prvé u schopností obecně**, kde na tohle lze narazit a je na dohodě hráčů a Průvodce, aby například upravil šanci na určitou akci, pokud měla postava s něčím podobným už co do činění.
- **Za druhé u zbraní**. Skupiny zbraní jsou vzájemně propojené a zvládnutí jednoho či více typů v jedné skupině ovlivňuje dispozice pro zbytek, aniž by je postava musela kdy držet v ruce. Pokud se například postava naučí bojovat dýkou, sekerou, mečem a vrhat hvězdice, pravděpodobně si nějakým způsobem poradí s jakýmkoli typem čepele či ostří, které se jí dostane do ruky. Asi ne ihned mistrovsky, ale bude vědět, jak zbraň nebo předmět vzít a říznout někoho jiného než sebe. Není vyloučeno, že se podobná provázanost vyskytne i jinde. Pokud bude její použití dávat smysl, mají hráči i Průvodci plnou volnost ji použít.
- **Za třetí formou synergie schopností**. U povolání to není ještě tak znatelné, ale u profesí se může celkem jednoduše stát, že budou postavy používat schopnosti založené na stejném či velmi podobném principu, i když za trochu jiných podmínek. V takovém případě (a pravidla to uvádějí), může v některých případech používat postava i schopnosti jiné profese bez některých omezení.

Tolik k základním pojmům, principům a tvoření postavy. V následující části najdeš pravidla k jednotlivým profesím a mezi nimi tzv. *centrální pravidla*, tedy pravidla, která se vztahu-

jí k průběhu celkového dobrodružství. Proklad je způsoben tím, že každým centrálním pravidlem jsou pravidla pro povolání, které má ke konkrétním centrálním nějaký bližší vztah.