

# PODRAZÁCI

by Filip „Gran“ Randák

# PROLOG

Drazí hráči, dostala se vám do rukou pravidla hry Podrazáci. Mají fakticky tři hlavní části – tzv. Plná pravidla, kde je vše důležité včetně příkladů a podrobných vysvětlení, poté Základní pravidla, kde nalezně všechny texty potřebné ke hře bez podrobného rozebrání, a nakonec Dodatky potřebné ke hře – obrázek hodin (jeho užití bude vysvětleno později) a karty. (Dodatky jsou z praktických důvodů přiloženy coby samostatný dokument). Za Základní pravidla jsou navíc přiloženy tři scénáře (v kapitole Podrazy) použitelné pro okamžitou hru.

Pokud si chcete zahrát, stačí, aby jen jeden z vás znal Plná pravidla. Ke hře totiž stačí ta Základní pravidla – kdybyste ovšem něčemu nerozuměli či bylo potřeba něco vysvětlit, hodí se někdo, kdo zná Plná pravidla, kde jsou všechny mechanismy podrobněji rozebrány (obzvláště doporučujeme si přinejmenším přečíst odstavec o Obviňování (resp. kapitolu Krok 4.: Hádka!), které je potřeba dobře pochopit, ale jeho vysvětlení nespadá pod mechanismy, tedy v Základních pravidlech není).

Tato hra vznikla coby soutěžní příspěvek do soutěže RPG Kuchyně 2009 a alespoň v této verzi je šířitelná pouze zdarma a pouze se souhlasem autora ;)

Užijte si hru! =)

## *Použité ingredience:*

- *Hodiny (výběr scén a odpočítávalo)*
- *Barva (karty Hlubiny, barvy scén a jejich vliv na hru)*
- *Podvod (zápletka hry („Podraz“) a karta Zrádce (Obviňování))*
- *Hlubina (karty Hlubiny a zamykání scén (propadání se do hlubin Času))*
- *Bouřka (viz. 6. scéna: vždy nějaký druh bouře (běžná, magnetická, popř. symbolická + napětí a vyvrcholení boje)*

## *Použité podmínky:*

*"Ve hře musí být přítomná smrt. Musí se dotknout všech postav. Pro hráče to nesmí být trest, vyřazení, ani oslabení." (postavy jsou vlastně od začátku mrtvé, plus pokud zemřou v minulosti, není to vyřazení (a někdy je to i plus!))*

*"Hráči musí být schopni manipulovat s herním časem."*

*(hráči si volí, do jakého času (a tím i místa) cestují (prožijí cca týden v libovolném pořadí – a záleží na tom, v jakém))*

# PLNÁ PRAVIDLA

## Ke hře potřebujete:

- 4 až 6 hráčů
- 5 žetonů pro každého nebo papír a tužku (pro počítání tzv. Bodů Vůle)
- Budík, stopky či něco podobného na odpočítávání 5 až 10 minut
- Obrázek hodin a dvě ručičky
- 6 karet s čísly, 8 karet Rolí, 8 karet Komplikací, 20 karet Hlubin, 120 Akčních karet a 1 kartu Zrádce (papírové hodiny a všech 163 karet je součástí pravidel, obsaženy jsou v Dodatcích;)

## Příběh

Hráči se vžívají do role postav, které mají společnou jednu věc – plánují akci. Plánují podfuk, levárnu, chtějí někoho přechytračit – zkrátka chystají Podraz s velkým P.

Pět dní naše skupinka – ať už se jedná o středověkou družinu, pouliční gang či posádku vesmírné lodi – plánovala tento výtečný Podraz, díky kterému se stanou bohatými nebo mocnými (anebo obojí, samozřejmě).

Šestý den byl den D – den, kdy došlo k akci.

Že vás zajímá, jak to šlo?

Inu... vycházejme z toho, že sedmého dne ráno jsou všichni mrtví.

## O čem hra bude

Mrtví. Každý z nich – prostě všichni. Jak se to mohlo stát? Vzpomínky z onoho týdne jsou jen matné, v paměti se sotva ohřály – a ta na jednu vychladla, stejně jako zbytek jejich těl.

Ovšem namísto toho, aby se nyní vydaly na svou cestu... no, tam, kam mrtví chodí..., dostaly tyto osoby jedinečnou příležitost. Mohou se vrátit v čase do těch pěti dní příprav – ač jen v omezené míře, neb v každém dni mohou navštívit jen určitý časový úsek a s ním i spojené místo – a pomáhat svému minulému já a nakonec s ním prožít znovu onen konec šestého dne.

Při troše štěstí se jim tentokrát – s pomocí ze záhrobí – podaří přežít...

Abychom si vše vysvětlili co nejjasněji, popíšeme si nyní rovnou všechny úkony před hrou a následně průběh celého tahu – jak se budeme dostávat dál a dál, vysvětlíme si všechny důležité mechaniky.

## Příprava

Na první až pátou scénu umístěte karty Hlubiny – jsou to karty, které jsou pouze barevné. Umístěte je tak, že na každé scéně bude 5 karet lícem nahoru, naskládaných na sobě v pořadí „zelená – žlutá – oranžová – červená“, a to tak, aby zelená byla na vrchu. Na všech scénách tedy bude „svítit“ zelená.

Kartu Zrádce zatím ponechme stranou.

Zamíchejte Komplikace a někam poblíž je položte – každý tah se bude tahat jedna.

Dále zamíchejte Role – pak ať si každý z hráčů jednu vylosuje, podívá se na ni, ale nikomu ji neukazuje. Role zůstávají tajné až do konce hry. Jejich účel je prostý – všechny postavy mají hlavní cíl: přežít. Role ale určují i jejich osobní cíle – teprve jejich splnění určí, kdo se z přeživších stal vítězem celé hry.

Následně každý hráč dostane 4 žetony (či si udělá čtyři čárečky na svůj papír, ale žetony jsou mnohem praktičtější), které představují tzv. Body Vůle (BV), o kterých se dovíte později (pro jistotu již na tomto místě zmíníme, že ač má každý hráč do začátku 4 BV, může jich mít až 5).

Poté si vylosujte čísla (pomocí kartiček s římskými číslicemi označujícími první až pátou scénu) a karty s nimi položte viditelně

před sebe. Čísla na nich označují scénu, ve které budou vaše postavy Nezúčastněné.

Zde je potřeba si vysvětlit jednu důležitou věc: Hrajete vlastně 2 postavy.

První postavou je postava z budoucnosti, která zemřela a coby duch se vrací, aby pomohla té druhé postavě – postavě v minulosti, která stále ještě žije.

Dále v pravidlech se dočtete o tzv. Bodech Vůle (které budou určovat sílu, dovednosti atd. postavy) a také o tom, že budete mít v ruce k dispozici karty. Body Vůle náleží „živé“ postavě, zatímco karty její budoucí „mrtvé“ verzi.

O tom, co to znamená být „Nezúčastněný“, se dočtete dále.

Důvody, proč se postava nenachází v nějaké scéně, mohou být různé, mělo by to být ale něco „chytrého“ (jak pochopíte dál, vše, co řeknete, bude zneužito proti vám).

Mimochodem – hrajete-li v šesti hráčích, přidejte mezi 5 karet čísel i kartu šestou, která neobsahuje žádné číslo. Postava, které připadne tato karta, se ze základu zúčastní všech scén.

### **Tvorba postavy**

Nyní přichází na řadu důležitá věc – každý hráč si musí rozmyslet, co vlastně bude hrát. Tato hra, ač je z velké části karetní, má v sobě důležité prvky role-playingu („hraní rolí“). Vymyslete si nyní:

- **jméno postavy**, kterou budete hrát

*Budete drogový dealer „Johnny Metal“, nebo vlastně rytíř „sir Albrecht“?*

- **stručný popis vzhledu**

*„Týpek s dlouhým hárem, koženou bundou a cigárem“, či „Rytíř v kroužkové zbroji a s mečem u pasu“?*

- a **rychlý charakter**

*„Frajírek“, nebo „Gentleman“?*

Mějte přitom na paměti dvě věci:

1. Vždycky musíte mít nějaký důvod udělat konkrétní Podraz (daný scénářem).

2. Charakter vaší postavy by měl nějakým způsobem korespondovat s Rolí, kterou jste si vylosovali, a vlastně i se scénou, které se postava nezúčastní.

*Hráč Kája si vylosoval Rváč. Hraje ve scénáři Hon na draka – tedy v jakémsi pseudostředověku. Podraz spočívá v tom, že skupinka zabije jednoho muže a při-*

*vlastní si jeho zásluhy – na čestného rytíře tedy můžeme zapomenout.*

*Místo toho se Kája rozhodne pro Dalemila Drtipěstě – spíše nižší, ale pořádně ramenatou hroudu svalů s vyholenou hlavou, která se nechává najmout na všelijaké prácičky a miluje rvačky. Uvnitř tohoto obávaného agresora se ovšem skrývají citlivá slova jeho rodičů, díky kterým by nikdy „neublížil živé duši“ – tedy, alespoň v tom smyslu, že by rozhodně nikdy nikoho nezabil.*

*A máme to – Dalemil Drtipěst, nižší, ramenatý, vyholená hlava, agresivní a přidáme, že ještě tvrdohlavý... a Roli Rváč vyhovuje, protože se svou agresivitou se Dalemil určitě v každé scéně porve.*

*Protože si Kája vylosoval kartu s číslem „IV.“, zamyslí se, proč se nezúčastní scény „Zatíší u popelnic“. Rozhodne se, že zrovna ten den musel jet navštívit svou matku do nemocnice – a je to.*

Nakonec zamíchejte balíček Akčních karet, každému hráči rozdejte 6 z nich a zbytek položte na dosah všem – tento balíček bude velice potřeba (coby „lízací“ – kdykoliv se v pravidlech objeví „vezměte si kartu“ či „líznete si kartu“, budeme mít vždy na mysli balíček Akčních karet, není-li řečeno jinak).

Tyto karty budete „vykládat“ – kdykoliv bude nějaká karta použita (a nebude se jednat o Výbavu, která zůstane před vámi), odložíte ji poté klasicky na odkládací balíček (poté, co karty na lízání dojdou, tento jednoduše zamíchejte a znovu použijte).

Pokud jste již dohodnutí, který scénář budete hrát (tedy zda půjde o hon na draka či pašeráky – 3 předpřipravené scénáře najdete ke konci pravidel spolu s instrukcemi, jak společně vytvořit vlastní), máte přípravy téměř za sebou.

Zbývá jen si stručně představit své postavy – tak, jak se mezi sebou asi znají (nemělo by se jednat o úplné cizince, přeci jen, plánují spolu nebezpečnou akci...) – a pak jen ještě určit, který hráč bude první na tahu.

A můžete se pustit do hry.

# Průběh tahu

## Krok 1.: Výběr a přečtení scény

Hráč, který je právě na tahu, se rozhodne, do jakého dne, tedy do jaké scény poputují. Na tuto scénu namíří velkou ručičku – malou umístí na jinou scénu. Ani jednou ručičkou není možné ukázat na tzv. Poslední scénu (6.), dokud nejsou všechny scény zamčené (bez karet Hlubiny).

Pokud není možné malou ručičkou ukázat jinam než na Poslední scénu, přestaňte se o ni zajímat.

O tom, jak se hraje v 6. scéně, si něco povíme v samostatné kapitole nazvané „Poslední scéna“.

Je potřeba říci, že na konci tahu dojde k odebrání karet z obou vybraných scén a ani do jedné z nich nebude možné v tahu následujícího hráče cestovat.

Volba scény je velice důležitá obzvláště ve chvíli, kdy už hra chvíli probíhá. Pokud hráčova postava v nějaké potyčce zemřela ve 3. scéně a bude chtít přežít, měl by putovat do scény 3 a pokusit se tentokrát přežít. Že je zamčená nebo zablokovaná z tahu minulého hráče? Není nic snazšího, než se vydat do 1. nebo 2. scény a zabít vraha... ale o takovémto ovlivňování mezi scénami si povíme později.

Navíc, záleží také na aktuální barvě scény, do které putujete – existují totiž karty, které ve chvíli, kdy se scéna příliš přiblíží Hlubině, nebudete moci zahrát.

Ve chvíli, kdy je zvolená scéna, popíše hráč situaci (u předpřipravených scénářů může přečíst vytvořený popis), aby navodil atmosféru, a můžeme přistoupit k dalšímu kroku.

## Krok 2.: Příprava karet

Před tím, než se začne zvolená scéna opravdu odehrávat, každý hráč si lízne dvě karty.

Dále mohou hráči svoje karty libovolně vykládat – ovšem jen ty, které ovlivňují pouze je samotné. Také mohou libovolně zahazovat své karty. Na konci této části musí mít všichni hráči „plnou ruku“ – tj. 6 karet, ani víc, ani míň. Kdo má míň, na konci této fáze si dolíže.

## Krok 3.: Tažení Komplikace

Poté, co se hráči dohodnou na konci 2. části tahu, táhne hráč, který je na řadě, kartu z vrchu balíčku Komplikací. Tato karta určuje nepříjemnou novinu, kterou bude muset hráč oznámit ostatním a která rozpoutá žhavou diskusi. Téma záleží na kartě – víc karta neobsahuje, ve skutečnosti jde totiž o prostředek, jak „nakopnout“ konflikt mezi hráči.

*Na řadě je hráč Petr se svým Johnym Metalem. Zvolil situaci „Poker v garáži“ a vytáhl Komplikaci „Matroš“. To se mu zrovna nehodí – do této situace se nabízí hovořit o drogách, ale on je jejich překupník... nenapadá ho nic jiného.*

*„Soráč hoší, ale ten slíbenej koks nedorazil...“ začne Petr hovořit za Johnyho, zatímco na stůl viditelně pokládá kartu Komplikace, aby doložil, že to, co říká, koresponduje s tím, co táhl.*

*„Děláš si srandu? Jak to, že’s to nezařídil?“ obrací jeden z protihráčů hru proti němu, protože samozřejmě dobře ví, co má Johny za postavu. Petr má naštěstí nápad a tak začne otáčet:*

*„Jak jsem to měl zařídít, když mi támhlectem kazí práci? No jen nekoukej! Doug, kterej měl převzít dodávku, skončil v nemocnici údajně kvůli chlápkuvi, kterej náááhodou vypadal úplně stejně jako ty!“ obviňuje jinou z postav – hádka začíná.*

Zde je seznam všech Komplikací. U každé z nich uvádíme pár rad, jak se dají použít.

- Peníze

*Není dost peněz na zaplacení... třeba řidiče? Nájmu? Lidé chtějí žold? Přesun z účtu na účtu, který měl proběhnout, neproběhl? Někdo někoho okradl?*

- Krysa

*Informace, že se ve skupince nachází zrádce. Někdo někoho viděl dělat špinavé kšefty? Někdo prej donáší?*

- Matroš

*Došlo jídlo! Není voda! Došly drogy! Nemáme cihly, takže nemůžeme stavět! Nebo prostě jen nepřišly dámy?*

- Odklad akce

*Někdo se blbě podíval, jak se střídají hlídky. Kvůli špatnému odhadu cesty dorazíme později. Člověk, který má v 10 předat papíry, přijde až v jednu, takže se všechno prostě musí posunout... (Pozn.: Odklad je vždy maximálně o pár hodin – na scény nemá vliv)*

- Zboží

*Kamene, co máme dopravit, je málo. Vezeme kufr plný drog, ale druhou půlku jsme zapomněli doma. Z těch zbraní k prodeji někdo sebral pár bouchaček...*

- Výbava

*Nemáme dost zbraní a munice na to, abychom se prostřeleli. Nemáme dost vozů, abychom to pak všechno odvezli.*

- Protivník

*Z nějakého důvodu zdvojnásobily hlídky... Lesy jsou najednou plné strážů... Jak je možné, že je na hranicích takový povyk?*

- Cokoliv

Pokud by bylo příliš obtížné vymyslet něco, co by zapadalo do dané situace, můžete se shodnout na tom, že bude tažena nová Komplikace.

## Krok 4.: Hádka!

V tuto chvíli přichází na scénu hráč a vnáší do vzduchu Komplikaci. To způsobí hádku, která může přerůst ve všelicos...

Toto je asi nejdůležitější fáze tahu. Jakými pravidly se tedy řídí?

### Čas

Důležité je, že čas, který mohou mrtví z budoucnosti strávit ve scéně, je omezený. V tuto chvíli budeme potřebovat stopky - teprve teď se totiž rozjždí i „herní čas“, proto až v této fázi začneme měřit. Tato fáze by měla trvat 5 až 10 minut – záleží na vás. Můžete říct, že všechny Hádky budou trvat 5 minut, můžete se dohodnout, že budou trvat 10 – ale také se můžete domluvit, že Hádky ve scénách, které nejsou „červené“, budou trvat 10 minut, zatímco ty těsně před zavřením už jen 5 minut.

Měření času je důležité ze dvou důvodů – za prvé diktuje trvání hry, za druhé vytváří napětí, protože ve chvíli, kdy vyprší čas, hráč, který má zrovna u sebe kartu Zrádce, ztrácí 1 Bod Vůle (o obojím bude brzy řeč).

Když vyprší čas, končí Hádka. Pokud byl rozehraný nějaký boj, dohraje se a pak teprve se jde k další části tahu (i v případě, že byla Hádka ukončena kartou) – jinak Hádka okamžitě končí. Se zahráním se to má tak, že hráč, který je na tahu, řekne nějakou více či méně „uklidňující hlášku“, která donutí všechny po-

stavy se přestat dohadovat (aneb Hádka je vždy v tu chvíli skutečně ukončena).

*„Přestaňte se dohadovat vo blbostech, jsme tu kvůli práci, tak klídek, ok?“*

### Nezúčastněná postava

Každý hráč si před hrou vytáhl jedno číslo (jste-li v šesti, jeden hráč si vytáhl prázdnou kartu). Toto číslo symbolizuje, jaké scény se vaše postava v žádném případě nezúčastní – v tu dobu je zkrátka někde jinde. Jak se brzy dočtete, coby výsledek hraní se postava může stát Nezúčastněnou i v dalších scénách.

Jaká omezení tedy pro hráče vyplývají?

Některými omezeními trochu předběhneme, takže si je prostě přečtete a pokračujte ve čtení pravidel.

Hraje-li hráč v danou chvíli Nezúčastněnou postavu, nemůže:

- Obviňovat a manipulovat s kartou Zrádce
  - Napadat či využívat Bodů Vůle
- Na druhou stranu:
- Stále se smí zúčastnit bojů coby spojenec
  - Může kdykoliv vyložit libovolné karty

### Karta Zrádce a Obviňování

Nyní přichází do hry karta Zrádce – a to díky procesu, který nazýváme Obviňování. Jak se na sebe postavy snaží svalit všemožné viny (které ani nemusí souviset s původní Komplikací – ta slouží k hladšímu začátku), předávají si tím kartu Zrádce. První ji předává hráč, který je po levici hráče na tahu – dokud ji nepoužije, není karta „aktivní“ a postava není považována za Zrádce.

Hráč, který začíná s kartou Zrádce, ji musí předat neprodleně po přednesení Komplikace.

Pokud je Obvinění správně provedeno, je karta Zrádce předána obviněnému. Není ovšem možné Obvinit toho, kdo vám kartu Zrádce dal – je možné ji pouze poslat někomu třetímu.

Pro Obviňování platí určitá pravidla. Pokud chcete někoho z něčeho obvinit, můžete si vymyslet cokoliv – ale se dvěma omezeními:

Za prvé, nemůžete popírat něco, co se stalo v předtím odehraných scénách.

Za druhé, nemůžete popírat něco, co již bylo v dané scéně řečeno – například pokud se

před chvílí řeklo, že „Johny byl včera ráno s rukama na kulečnicku“, nemohli jste ho „včera ráno“ vidět, jak nasedá do letadla (resp. tvrdit to můžete, ale na hru to nemá žádný vliv a nepočítá se to coby Obviňování).

Pokud jste vy obvinění, musíte přijmout, co bylo řečeno. Tedy pokud někdo řekne, že jste „včera ráno“ mluvili s nějakým mužem v obleku a předali jste si černý kufřík (a toto tvrzení samozřejmě vyhovuje výše zmíněným dvěma pravidlům), musíte to přijmout coby fakt!

Jediný způsob, jak popřít takové Obvinění, je buď ztratit jeden Bod Vůle (o nich se více dočtete dále), nebo použít kartu, která to umožní (v popisu má „Popře Obvinění“).

Většinou ale musíte nějak navázat a pokusit se předat kartu Zrádce dál.

Obvinění může vznášet pouze ten, kdo má v danou chvíli u sebe kartu Zrádce.

Podívejme se nyní na jeden příklad znovu, tentokrát i s kartou Zrádce:

*Na řadě je hráč Petr se svým Johnym Metalem. Zvolil situaci „Poker v garáži“ a vytáhl Komplikaci „Matroš“.*

*„Soráč hoši, ale ten slíbenej koks nedorazil...“ začne Johny, zatímco coby hráč (Petr) na stůl viditelně pokládá kartu Komplikace, aby doložil, že to, co říká, koresponduje s tím, co táhl.*

*„Děláš si srandu? Jak to, že's to nezařídil?“ obrací jeden z protihráčů hru proti němu – je to hráč po levici, který začínal s kartou Zrádce, proto zareagoval jako první. Tímto Obviněním předává kartu Zrádce hráči, který přednesl Komplikaci: Petrovi.*

Zde je potřeba upozornit na dvě věci – za prvé: aby bylo Obvinění považováno za platné, musí obsahovat kompromitující informace. To je nestačí jednoduchá „Ty za to můžeš!“.

Ovšem pokud je karta Zrady udělována poprvé, je možné ji předat takto snadno – pokud hráč nechce přidat nic víc, může jednoduše oslovit hráče (jeho jménem či jménem postavy – záleží na tom, jak přísně hrajete), kterému chce Zrádce předat, a říct „Proč jsi to nezařídil?“ či něco podobného.

Druhou věcí je, že hovořit smí jen ten, kdo má kartu Zrádce. Ostatní hráči mohou mít různé komentáře, ty by ale měly být tiché a nesmí narušovat řeč mluvícího.

Zpět k našemu příkladu:

*„Jak jsem to měl zařídít, když mi támhlectem kazí práci? No jen nekoukej! Doug, kterej měl převzít do-dávku, skončil v nemocnici údajně kvůli chlápkuvi, kterej náááhodou vypadal úplně stejně jako ty!“ obviňuje jinou z postav – předává Michalovi kartu Zrádce.*

*Michalovi nezbyvá nic jiného, než Obvinění přijmout. Rychle ale vymýšlí odpověď.*

*„Tak ten ‚chlápek‘, jak's ho nazval,“ odpoví cynicky Michal, „byl akorát můj brácha, vo kterýho já už roky nemám zájem, stejně jako von o mě. Ale je to divný, páč jsem s ním zrovna dneska ráno mluvil a... a...“ Michal rychle vymýšlí, jak a na koho celou věc hodit, „...a povídal mi, že to tys mu dal na fet za to, že toho dealera zmlátí.“ Dopoví a chce předat kartu Zrádce opět Petrovi – ten si ale není jist, jestli by z toho vybruslil, a tak raději zaplatí 1 Bod Vůle za to, že Obvinění popře.*

*„Tak to těžko, já jsem slyšel akorát jeho popis, nikdy jsem ho neviděl ani jsem nevěděl, že bráchu máš, pokud je to teda pravda... jak jinak bych sem mohl přijít s tím, žes to byl ty, hmm?“ a vrátí kartu Zrádce Michalovi.*

*Ten teď bude muset vymyslet jinou historku, která nebude odporovat těm předchozím, aby mohl kartu Zrádce předat.*

Kromě toho, že hovořit smí jen Zrádce, může také pouze on v danou chvíli vykládat karty – a to libovolně a vůči komukoliv (a to i s karty s pozitivním efektem, samozřejmě (taková karta ovšem může být odmítnuta – stane-li se tak, hráč, který ji chtěl zahrát, ji bez efektu zahazuje).

Nikdo z hráčů, ani Zrádce, si ovšem během Hádky nemůže dolízávat – pouze pokud mu to umožní nějaká karta, kterou zahraje.

Proč je ale tedy karta Zrádce něco, co hráč vlastně nechce mít u sebe (kromě toho, že ten, kdo má na konci Hádky tuto kartu, ztrácí 1 Bod Vůle, viz. dále)?

Jde o to, že v závislosti na Rolích mají někteří (ale dost často všichni) hodně důvodů zabít své komplice (důvody postav mohou být různé: chamtivost (chtějí na Podrazu vydělat samy), nesnášenlivost...).

Ve skupince se ale nemohou rvát jen tak. Aby vůbec Podraz vyšel, existuje mezi nimi určitá soudružnost (ač to zní sebevíc neuvěřitelně). Nemohou se tedy prostě najednou jen tak rozsekat či postřílet.

Za normálních okolností tedy i přes veškeré antipatie zůstává situace klidná a všichni jedou podle plánu, aby Podraz vyšel.

Jenže my tu máme komplikace, máme tu hádku, vzájemné osočování kdo za co může. Toto osočování je plné emocí – a ve chvíli, kdy je na někoho ukazováno prstem, že se snaží zhatit plány všech, že se je snaží podvést, že je to zkrátka a jednoduše zrádce... je omluvitelné, když na něj někdo vyjede.

Hráči mohou během Hádky libovolně vykládat karty – tyto karty se ale musí týkat pouze Zrádce. Není tedy možné nijak napomáhat své postavě, léčit ji, vykládat vybavení... jen pomáhat či škodit zrádci (nejste-li Zrádce sám – pak můžete vykládat úplně libovolně).

Hádka se ovšem může vyhrotit více, až některá postav na jinou postavu zaútočí – napadnout je ale možné pouze toho hráče, který má u sebe kartu Zrádce. A učinit je to možné KDYKOLIV – stačí jen ohlásit „Útočím!“, veškeré proslovy jsou ukončeny a dochází k boji.

### **Body Vůle**

Nyní si konečně vysvětlíme, k čemu jsou ony Body Vůle – a co to vlastně je.

Body Vůle představují hned několik věcí naráz. Je to motivace postavy pokračovat v Podrazu (tedy je to její psychická výdrž), je to i její fyzická výdrž – a také je to její síla a bojeschopnost. Z tohoto je jasné, že je to velice důležitý parametr postavy.

Každá postava může mít maximálně 5 BV – pokud by měla získat další, žádný už si nepřičte.

Ve hře jsou samozřejmě různé karty, které více či méně hodnotu BV zvýší – a to i nad tuto hodnotu. Maximum 5 BV ovšem stále platí pro tzv. základní hodnotu Vůle, kterou potřebujeme pro sledování, zda postava již zemřela (či akci vzdala), nebo ještě ne – k tomu dojde, pokud postava přijde o všechny své Body Vůle (k čemu konkrétně dojde záleží na způsobu, viz. později)

*Johny má zrovna v tuto chvíli 1 BV. Má sice vyloženou Zbraň, která mu dává +1BV, a Reflexy, které mu dávají další +1BV, takže pro účely boje bude mít BV 3 – ale bude-li zraněn za jeden jediný Bod Vůle, bude pro něj daná scéna konečná.*

BV je tedy možné zvýšit kartami – existují karty Výbavy, které vykládá hráč před sebe a které zvyšují BV z hlediska boje, dále existují karty, které jakoby postavu „léčí“ – nemá-li 5 žetonů BV, po použití této karty si může nějaké vzít zpátky (kolik, záleží na kartě).

Již jsme zmínili jeden způsob, jak se BV mohou snížit – ten, kdo má ve chvíli, kdy vyprší čas Hádky, u sebe kartu Zrádce, o jeden BV přijde (= odebere si žeton).

Další způsob, jak ztratit BV, souvisí opět s kartami – je-li nějaká karta, která toto přímo způsobuje, nezbyvá hráči, než si jeden či více Bodů Vůle odebrat.

A další, velice důležitý způsob, je boj.

### **Boj mezi postavami**

Ve chvíli, kdy někdo ohlásí útok („Útočím!“, „Útok!“ apod.), přestává se Zrádce obhajovat, protože byl napaden.

První část boje je Vykládání karet, druhá Vyhodnocení.

Vykládání karet probíhá následovně – útočník jako první vyloží kartu, poté napadený, dále opět útočník... nebude-li chtít jeden z nich něco vyložit (nebo nebude-li moct), může jedno vyložení „přeskočit“ – tj. protivník bude moci vyložit dvakrát (či vícekrát) za sebou.

Je možné vykládat jakékoliv karty – a na rozdíl od jiných situací, je možné vykládat i karty, které jsou dle svého popisu určeny čistě pro Boj. Cílem je mít co nejvyšší hodnotu Bodů Vůle.

Kromě toho, že se střídají Zrádce (napadený) a útočník, může se kdokoliv kdykoliv do hry vložit a přiložit některou ze svých karet ve prospěch jednoho z nich. Platí, že ve chvíli, kdy vykládá útočník svou kartu, smí ostatní hráči vyložit každý jednu kartu, která pomůže útočníkovi („vyléčí-li ho“, přičte si útočník BV a karta se běžně zahodí, pokud je to bojový bonus, přiloží ho k jeho bonusům). To samé, když hraje napadený – pro změnu je ale možné pomáhat pouze napadenému.

Tito „spojenci“ se nemůžou po dobu boje mezi sebou přímo konfrontovat.

Spojenci mohou vykládat pouze jednu kartu (každý) a pouze v případě, že i ten, komu jí

pomáhají, vykládá. Pokud tedy jednomu z účastníků dojdou karty, které by chtěl vyložit, nemohou mu spojenci pomoci tím, že by přihodili být jen jedinou kartu.

*A strhla se rvačka.*

*Petr ohlásil útok ve chvíli, kdy měl kartu Zrádce Michal. Petr vyloží první kartu.*

*Michal vyloží tu svoji.*

*Petr opět vyloží – a jeden ze spoluhráčů vyloží kartu, která Petrovi boj usnadní.*

*Michal má také spojence – ten ale nemůže žádnou kartou pomoci, protože Michal už nemá nic, co by vyložil. Své vyložení tedy vynechá – Petr ale může vykládat dál. Až ve chvíli, kdy ani Petr nebude moct či nebude chtít vykládat, skončí tato část boje.*

Ve chvíli, kdy ani útočník ani napadený již nechtějí vykládat, dojde k vyhodnocení.

Je to jednoduché – jednoduše se spočítají veškeré Body Vůle obou postav. Kdo má nejvíc Bodů Vůle, vyhrál: poražený ztrácí 1 Bod Vůle. Je-li to nerozhodně, nikdo nic neztrácí.

Všechny použité karty se odloží na odkládací balík a pokračuje se ve hře – napadený má stále kartu Zrádce. Nemůže být ovšem znovu napaden, dokud ji někomu nepředá – karta je neaktivní podobně, jako kdyby Hádka teprve začínala (pokud v tuto chvíli vyprší čas, žádný BV si neodečítá).

### Zabití postavy

Pokud klesnou postavě BV na nulu (či by měly klesnout níže), je postava vyřazena. Co to znamená?

Pokud se takto stalo pouze díky kartě, mimo boj, znamená to, že psychický nátlak spojený s neustálými hádkami a přípravami na nebezpečnou akci byl pro postavu už nesnesitelný a ona odchází s hysterickým pláčem či s prostým prásknutím dveří.

Stane-li se tak, počítá se postava do všech následujících scén (nikoliv do této) jako Nezúčastněná – ovšem ve chvíli, kdy je takováto scéna na začátku tahu zvolena, lízne si hráč jednu kartu. Je-li tato karta použitelná v dané scéně (dle barvy a nezávisle na případném vybavení postav apod.), přestane být postava Nezúčastněná a nemá-li žádné BV, 2 dostane. Bere se, že se postava vzpamatovala a rozhodla se

k akci vrátit. Zároveň postava přestane být Nezúčastněná v případných dalších scénách, kde by byla Nezúčastněná na základě toho, že akci opustila.

Hráč, který mimo boj postavě vzal poslední BV a tedy způsobil její odchod z akce, si může buď hned líznout 2 karty, nebo si je může líznout až na začátku příštího tahu (tj. půjde do Hádky s osmi kartami).

Druhou možností je ztráta posledního BV v boji – a toto představuje smrt.

Stejně jako u předchozího případu, mrtvá postava se stane Nezúčastněnou postavou pro všechny následující scény (opět – nikoliv pro tuto). Rozdíl je v tom, že si v daných scénách nic netahá – je prostě mrtvá, těžko se může vrátit.

Hráč, který zabije jinou postavu, si může buď hned, nebo až na začátku příštího tahu líznout o 3 karty víc (tj. půjde do Hádky s devíti kartami).

Pokud v boji zemře postava díky spojenci (ať už bojovou kartou, či prostě ztratí kartou poslední BV), je za vraha považován ten, komu spojenec pomáhal.

### Karty

Nyní zmíníme důležitou věc, která omezuje vykládání karet – a to je barva daných karet a barva scény.

Každá karta má nějakou barvu, stejně jako má nějakou barvu daná scéna. Platí, že každá karta vyžaduje určitou otevřenost scény, určitou vzdálenost od Hlubiny – jakmile je scéna příliš „hluboko“, není možné kartu zahrát.

Připomínáme na tomto místě pořadí:

„zelená“ – „žlutá“ – „oranžová“ – „červená“

*Petr má v ruce 4 karty. Dvě z nich jsou zelené, jedna žlutá a jedna červená.*

*Pokud by se nacházeli na zelené scéně, může zahrát kteroukoliv z těchto barev. Na žluté může zahrát žlutou nebo červenou – zelené již použít nesmí. Na oranžové scéně již může použít pouze červenou kartu – stejně jako na scéně červené.*

*Petr je nyní na oranžové scéně, takže může použít pouze tu červenou kartu. Naštěstí je to karta Hodinář – vyloží ji před sebe coby Výbavu a tato karta mu umožní, že může hrát karty nezávisle na barvě scény.*

Na tomto místě pro jistotu vysvětlíme, není-li to z předchozích textů jasné, že existují tři druhy karet: Běžné (bez označení), karty pro Boj a karty pro Výbavu.

Karty běžné se používají v kterékoliv situaci. Uplatní se jejich efekt a odloží se na odhazovací balíček.

Karty pro Boj jsou použitelné jen v boji (a to kýmkoliv ze zúčastněných: jak útočníkem či napadeným, tak jejich spojenci) – po boji se také odloží.

Karty Výbavy vykládá hráč před sebe a mají efekt po celou dobu, co jsou vyložené. Zbavit se jich je možné pouze pomocí jiných karet, které to umožňují (popř. je přímo na nich napsáno jak se jich zbavit).

Je možné mít vyloženu pouze 1 kartu Výbavy stejného názvu – tj. např. 1 Zbraň a 1 Reflexy, ale ne 2x Zbraň.

### **Konec hádky**

Ve chvíli, kdy vyprší čas, jsou případné boje dohrány, jinak Hádky okamžitě končí. Zrádce ztrácí 1 BV, hráč, který byl na tahu, rychle řekne za svou postavu hlášku, která uklidní situaci – a postavy se vrací k přípravám či jiné činnosti, zatímco hráči pokračují k další fázi tahu.

### **Krok 5.: Blíže k Hlubině**

Nyní je čas vzít z obou scén – z té odehrané plus z té druhé zvolené, tedy z těch, na které ukazují ručičky – karty Hlubiny a tím je posunout blíže k zamčení. Karty se odloží někam stranou, aby nepřekážely.

### **Krok 6.: Vyhodnocení následků**

V tomto posledním kroku přichází na řadu uvědomit si, co všechno se změnilo. Je třeba se zamyslet nad scénami, které mají následovat, a byla-li tato scéna odehrána více než poprvé, tak i nad tím, co se vlastně změnilo.

- Byla-li nějaká postava v této scéně zabita (či odešla), je mrtvá i ve všech následujících scénách (tj. Nezúčastněná).

- Pokud byla zabita postava, která v nějaké z následujících scén zabila jinou postavu (či způsobila její odchod), je tato budoucí smrt

zrušena (tj. postava již ve scénách po dané scéně není Nezúčastněná).

- Pokud byla postava v této scéně při jejím posledním odehrání zabita a tentokrát zabita nebyla (či neodešla), již není v následujících scénách mrtvá/pryč (tj. Nezúčastněná).

Ano, můžete si nyní říkat, že se stav vaší postavy (např. BV) změnil tak, že něco, co předtím (a myslíme tím budoucnost) ustála, by teď neustála... ale takový už je holt problém s Časem. Čas není lineární, je to podivná veličina, kterou se lidstvo marně snaží uchopit a chápat – a když říkáme marně, myslíme tím, abyste se o to ani vy nesnažili. Když si hrajete s Časem, holt někdy dochází k akcím, které nemají příčiny, a k příčinám, které v žádnou reakci neústí...

Po tomto kroku tah hráče končí a na řadě je další hráč, po směru hodinových ručiček.

Takto se opakují všechny tahy, až dojde k tomu, že jsou všechny scény zavřené – v tu chvíli se můžete přesunout do 6. dne, do Poslední scény, pro kterou platí trochu jiná pravidla...

## **Poslední scéna**

Co se týče příběhu, nedostáváme se do právě probíhající akce. Ta už proběhla – více či méně hladce (popř. je to řečeno daným scénářem).

My se objevujeme pár chvil po ní – ve chvíli, kdy v skryté uličce stojí dodávka a před ní skupinka, která má před sebou tašky plné peněz, zatímco v dáli houkají policejní sirény. Ve chvíli, kdy pár postav stojí uprostřed hustého lesa a dohaduje se za blížícího se štěkotu psů. Ve chvíli, kdy je vesmírná loď již téměř za hranicemi a zatímco se její posádka dohaduje, radar ukazuje blížící se stíhače...

A vždy je zde bouře – ať už z nebe padají dlouhé provazce vody a již tak divoký večer jednou za čas protne blesk, či se celý trup lodi otřásá v elektromagnetické bouři.

V této nepohodlné chvíli, kdy se blíží nebezpečí, stojí najednou postavy proti sobě. Podraz se vydařil – ale opravdu z něj budou těžit všichni?

Poslední scény se zúčastňují všechny postavy, které nejsou mrtvé. Tj. postavy, které jsou živé, jsou samozřejmě považovány za Zúčastněné, stejně jako postavy, které by byly jinak Nezúčastněné proto, že „opustily akci“ (zkrátka si to na poslední chvíli rozmyslely). Jen ti, jejichž postavy byly v předchozích scénách zabitы, jsou Nezúčastnění.

V Poslední scéně vynecháváme Tažení Komplikace – hráči si prostě nabereou karty a začíná hádka. Kartu Zrádce má první ten, který měl být na tahu po tom, kdo odehrál poslední z „běžných“ scén.

Táhnout Komplikaci ani není potřeba - Podraz nešel zas tak dobře. Sice se to povedlo, ale blíží se nebezpečí – ať už policie, psovodi či imperiální stíhači.

Za to určitě někdo může.

Plus, každý má také svoje vlastní zájmy (dané Rolemi), které má teď poslední příležitost splnit...

Hádka probíhá podle normálních pravidel. Může ovšem skončit, kdykoliv se hráči, jejichž postavy jsou naživu, dohodnou. Pokud se tedy žijící již nechtějí mezi sebou rvát, hra končí.

V tu chvíli hodí tašky do dodávky a odjedou. Dohodnou si sraz na nějakém místě a zmizí v lese, každý běžíc jiným směrem. Či zasednou k pilotním pultům a zaktivují hyperpohon...

To se nestane, pokud se hráči/postavy dohodnout nestihnou. Se zazvoněním nastaveného budíku (ukončením Hádky) se vše zkazí – postavy se nedohodly. A následkem svých sporů byly dopadeny, popraveny, rozstříleny... nikdo se nedožil 7. dne.

Pokud je nějaká postava zabita, je to běžná smrt, pokud by ale přišla o všechny BV mimo boj, opět se jedná o její zabití způsobené tou postavou, jejíž hráč zahrál dané karty. Tj. o BV se v Poslední scéně vždy rovná úmrtí.

Ve chvíli, kdy Hádka v Poslední scéně skončí, odhalí hráči své Role a určí se, kdo je vítěz.

## Vítěz

Pokud nejsou žádní přeživší, nevyhrál nikdo – pokud má ovšem někdo z hráčů Roli Sebevrah, vyhrál on.

Je-li jeden přeživší, vyhrává ten (není-li to Sebevrah – v takovém případě opět nevyhrál nikdo). Z více přeživších vítězí ten, který naplnil svou Roli. Pokud je takových hráčů víc, vítězí ten, který má nejvíc Bodů Vůle. Jestliže ani takto není možné určit vítěze, vítězí ten, kdo má nejvíc karet (vychází-li stále víc než jeden hráč, tak holt můžete za vítěze vyhlásit všechny tyto hráče).

# ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

## A) Ke hře potřebujete:

- 4-6 hráčů, 5 žetonů, stopky
- papírové hodiny a karty (viz. Dodatky)

## B) Příprava:

- zvolte si scénář (příběh, Podraz) ke hraní
- na 1. až 5. scénu lícem nahoru karty Hlubiny
  - odshora zelená, žlutá, oranžová, červená
- zamíchejte Komplikace a Akční karty
- rozlosujte si Role a každý dostane 5 BV
- vylosujte si karty s čísly od 1. do 5.
  - hrajete-li v 6 hráčích, přidejte i 1 prázdnou
- každý dostane 6 karet z Akčního balíčku
- vymyslete si postavu, kterou budete hrát
- 1 hráč je na tahu; střídání po směru hodin

## C) Průběh tahu:

### 1.: Výběr a přečtení scény

- hráč, který je na tahu, namíří ručičky
  - pokud nezačíná, musí jít jinam, než kde byly
  - velká ukazuje na tu, která se teď bude hrát
- 6. scénu není možné zvolit, dokud nejsou všechny scény zamčeny (bez karet Hlubiny)
- hráč na tahu přečte či popíše situaci ve scéně

### 2.: Příprava karet

- každý si lízne 2 karty (i přes 6 karet)
- je možné vykládat karty, které neovlivňují ostatní hráče (Výbava zůstává na stole)
- je možné libovolně zahazovat karty
- na konci fáze má každý hráč přesně 6 karet
  - kdo má méně, dolíže si

### 3.: Tažení Komplikace

- hráč na tahu táhne kartu z balíku Komplikací

### 4.: Hádka!

- zapne se odpočítávání (5 nebo 10 minut)
- hráč s Komplikací ji přednese a položí kartu
- Nezúčastněné postavy
  - jsou ty, které byly předtím zabity/odešly
  - jsou ty, jejichž hráč si táhl číslo dané scény
  - nesmí Obviňovat ani užívat kartu Zrádce
  - nesmí napadat či využívat Bodů Vůle
  - se smějí zúčastnit bojů coby spojenec
  - mohou kdykoliv vyložit libovolné karty
- Zúčastněné a Neobviněné postavy
  - smějí napadnout Zrádce (hlásí „Útok“)
  - nesmí hrát karty (až na výjimky)
  - nesmí Obviňovat či rušit projev Zrádce
- kartu Zrádce má na začátku hráč nalevo
  - má ji, ale deaktivovanou (= není Zrádce)

### - Zrádce

- smí Obvinit a předat tak kartu Zrádce
  - odmítnutí pouze kartou nebo za 1 BV
  - Obvinění nesmí protiřečit předchozímu
- smí vykládat libovolné karty

### - Boj

- hráči na střídačku vykládají karty
  - útočník začíná; vždy jen jednu
- ostatní mohou vyložit v tahu toho, komu chtějí danou kartou pomoci; jen jednu a když i on sám vykládá
- oba už nechťejí vykládat -> vyhodnocení
  - sečtou se BV; kdo má víc, vyhrál
  - poražený ztrácí 1BV; remíza = nic
  - ten, kdo byl Zrádce, má stále kartu, ale neaktivní

### - BV = 0

- pokud k tomu došlo mimo boj = odchod
- pokud k tomu došlo v boji = smrt
- odchod
  - hráč, který to způsobil, si teď nebo na začátku příštího tahu táhne o 2 karty víc (začne s 8 místo 6)
  - postava Nezúčastněná do dalších scén; v budoucích scénách si tahá kartu: pokud použitelná v dané scéně, stává se opět zúčastněnou
- smrt
  - hráč, který to způsobil, si teď nebo na začátku příštího tahu táhne o 3 karty víc (začne s 9 místo 6)
  - postava Nezúčastněná do dalších scén

### - když vyprší čas = Konec Hádky

- ten, kdo má aktivní kartu Zrádce, -1 BV

### 5.: Blíže k Hlubině

- ze scén, na které míří ručičky hodin, se odstraní 1 karta

### 6.: Vyhodnocení následků

- zjistí se vliv případných úmrtí či přežití

### D) Poslední scéna:

- bez Komplikace; vyprší čas = smrt
- končí se buď s časem, nebo s dohodou

### E) Vítěz:

- nikdo nepřežil = nikdo; výjimkou Sebevrah
- 1 přeživší; z více přeživších ti, co naplnili Roli
  - pokud i jich víc, tak ten, kdo má nejvíc BV
  - je-li jich víc, tak ten s nejvíce kartami

# PODRAZ x 3

Před hrou se hráči musí dohodnout, v jakém prostředí budou hrát, jaký typ postav budou hrát a jaký Podraz budou tito podrazáci plánovat.

Můžete si vymyslet vlastní: Důležité je, že u každého dne se vracíte do toho samého krátkého časového úseku (slouží to i k tomu, aby mezi dvěma scénami byla dost dlouhá doba na to, aby Osud zvládl aspoň trochu zahladit některé nesrovnalosti) a místa. Tato místa by se měla od sebe lišit, aby je měli hráči spojená s určitými scénami.

Podstatné také je, že onen Podraz není ve scéně – Poslední scéna představuje situaci po akci. Šestá scéna navíc musí být vždy nebezpečná (musí se něco blížit, něco, před čím když postavy společně neutečou, tak je všechny zabije) a vždy (a toto je jedno z nejdůležitějších pravidel!) v ní musí být bouře. Čím je bouře divočejší a čím víc významových rovin má (tj. ve scéně je bouře nejen skutečná, ale i symbolická), tím lépe.

Abyste se ale nemuseli zbytečně trápit, nabízíme vám zde tři scénáře: Jeden přibližně z naší doby, který je o gangu, který chce vykrást banku, druhý je ze pseudostředověku a vypráví příběh postav, které se chtějí svést na cizím úspěchu, a třetí z budoucnosti, o vesmírných pašerácích, kteří musí přepravit zboží mezi dvěma solárními systémy.

Přejeme příjemnou zábavu.

## Bankovní loupež

### Zápletka

Nacházíme se v dnešní, „moderní době“, kde se v jednom nejmenovaném městě partička pochybných individuí schází a tvoří tak pouliční gang.

Tato sebranka dostala nápad – společně vykradou banku, rozdělí se rovným dílem, a coby boháči se rozutečou každý svou cestou.

### Scéna 1.: V pajzlu

*Zakouřený sál je plný smradu z cigaret, opileckého smíchu a sprostých vtipů. Trochu stranou od záplavy plných stolů prohýbajících se pod množstvím alkoholu, stojí stůl pro poněkud soukromější účely.*

*Zde sedíme my, stranou, kde nás nikdo neuslyší, doladujeme úžasný plán, který jsme právě vymysleli...*

### Scéna 2.: Ve špinavém bytě

*Byt jednoho z nás vypadá... použitě. Stará odrbaná pohovka s očouzeným stolem v jinak prázdné místnosti, strhané tapety, místo lustru jen žárovka, ve vedlejším pokoji, představujícím kuchyň, dřez plný špinavého a rozbitého nádobí... pochybné místo pro pochybné spiklence.*

### Scéna 3.: Poker

*V této staré garáži je všechno špinavé harampádí odklizené na stranu – a uprostřed místnosti je stůl s několika židlemi. Každá židle patří jednomu karetnímu hráči...*

### Scéna 4.: Zátíší u popelnic

*Temná ulička mimo hlavní komunikaci ozdobená nádobami na páchnoucí odpadky. Ulička vypadá tak odporně a zároveň nebezpečně, že se zde nezdržují ani žádní bezdomovci. Je ale dost široká pro dodávku a vyjet se z ní dá krásně – zde nejspíš zločinci započnou svůj velkolepý útěk.*

### Scéna 5.: Náhlá schůze

*Garáž s harampádím rozházeným u stěn, která obvykle slouží k pokerové hře, nyní hostí několik osob nervózně po sobě pokukujících. K loupeži dojde již zítra – a místo toho, aby se dnes jen napili, zdá se, že se objevil zádrhel...*

### Scéna 6.: Sirény

*Povedlo se! Stojíme v té špinavé uličce, peníze v rukou, dodávku připravenou.*

*A za hustého deště, který během chvíle zmáčel všem vlasy, a houkání policejních sirén na sebe míříme bouchačkama...*

# Vesmírní pašeráci

## Zápletka

Píše se rok 4892 a lidstvo zažilo obrovský boom – s vynálezem hyperpohonu během několika staletí osídlilo hned několik slunečních soustav, sdružených pod mocným Impériem.

To ovšem také hlídá převoz některých nákladů – jako jsou například zbraně. Že to zní jako výhodný obchod? Nejen vám – samozřejmě, že se našla skupinka, která se rozhodla na tomto vydělat... podaří se jí dostat bezpečně i s nákladem přes hranice?

## Scéna 1.: Hvězdný přístav

*Nasedat! Náklad byl naložen na tajné schůzce uprostřed pouště. Všichni na můstek, chystáme se k odletu!*

## Scéna 2.: Motory

*První část cesty bude snadná – namíříme lodí správným směrem a rozpálíme hypermotory. K této příležitosti se celá posádka nachází právě zde – ve strojárně. Ze staříčké ostřílené lodi uvnitř visí kabely, které občas podezřele zaprskají, spousta poklopů je otevřená nebo naopak zrezlá tak, že v případě nouze otevřít nepůjde, a motory samotné vrčí, jak se pořádně nážhavují...*

## Scéna 3.: Jídlo

*Každý musí jíst – obzvláště po náročném skoku hyperprostorem. Všichni jsme se sešli v lodní jídelně, která kdysi vypadala sterilně jako zubní ordinace... dnes již nevypadá sterilně, nýbrž očouzeně z všemožných událostí, které se v této jídelně odehrály.*

*Všichni členi zde v tomto jen tak tak hygienicky vyhovujícím prostředí dostávají odpornou kašovitou vesmírnou stravu, na kterou je Impérium tak hrdé.*

## Scéna 4.: Skladiště

*Hala odshora dolů plná obilí – ano, skladiště. Tajné prostory v podlaze jsou již opět zakryty – ten pravý náklad byl již přepočítán.*

*Je načase vyházet slámu z bot a zpět do práce.*

## Scéna 5.: Můstek

*Všichni na můstek! V průzoru není vidět nic zvláštního – jen úžasně třpytivé hvězdy a vesmírné mlhoviny –, ale všichni vědí, že se blíží k nebezpečnému pásmu, hlídanému radary Impéria...*

## Scéna 6.: Pod palbou

*Již jsme skoro na konci hraničního pásma. Bohužel, právě v tuto chvíli, si nás všimli Imperiální stíhače – a nevypadá to, že mají v plánu skočit na trik se slámou. Místo toho už ostřelují zadní štíty lodí... a aby toho nebylo málo, díky honičce si pilot nevšiml elektromagnetické bouře, takže se teď celý trup otřásá pod energetickými nárazy.*

*Ale nejhorší úsek je za námi – jsme připraveni vstoupit do hyperprostoru?*

## Hon na draka

### Zápletka

Drak! Přesně tak – nedaleko královského hradu řádí drak, který už začíná terorizovat okolí (žrát ovce i vesničany) přes míru.

A tak král vyhlásil – kdo draka zabije, ten dostane svou váhu ve zlatě!

No jo, jenže zabít draka...

Však přihlásil se do služby sir Lutzig zvaný Drakobijec. Ten již prý několik draků skolil – a tento, známý drak zelený ostrohřbetý, prý, bude maličkost.

Jenže o svou váhu ve zlatě má zájem každý – a tak se mezi poddané sira Lutziga připletla spolu se zvědavci také skupinka, která plánuje získat odměnu pro sebe...

Půjdou se sirem Lutzigem až ke drakovi – a až ho sir Lutzig zabije, zabijí oni vyčerpaného a zraněného rytíře, načež prohlásí, že to oni zabili draka – odměna jistá.

## Scéna 1.: Družina

*Hradní místnosti jsou studené a jejich stěny jsou šedé. V jedné takové zapomenuté se nad plamenem svíčky sešlo několik pochybných postav – a právě dohodli, jak se skvěle obohatí. Nezbyvá, než doladit maličkosti jejich skvělého plánu...*

## Scéna 2.: Výjezd na cestu

*Celý hrad je na nohou, neboť sir Lutzig již brzy vyrazí na cestu. Než však vyrazí, schází se skupinka stranou pod hradební zdí, z dosahu cizích uší, aby se ujistila, že je vše v pořádku – během cesty spolu nebudou moci v tajnosti komunikovat.*

### Scéna 3.: Tábor na cestě

*Je hlučný večer plný ohňů a vína. Po druhém dni cesty se předčasně slaví budoucí úspěchy sira Lutziga – v tuto chvíli si nikdo nevšimne, když se skupinka postav vyplíží kousek stranou.*

### Scéna 4.: U řeky

*Řeka – příležitost opláchnout se, osvěžit, odpočínout, nabrat vodu. Příležitost ztratit se stranou do přítmi lesa, kam nikdo od hlučné nevidí.*

### Scéna 5.: Před dračí jeskyní

*Konečně na místě – slunce zapadá a hora, ve které žije drak, se leskne jako od krve. Tábor byl rozbit a lidé opět slaví, zatímco sir Lutzig Drakobijec spí, aby si odpočal na svůj další velký den.*

*Ne zas tak daleko od stanu se spiklenci jako všechny dny předtím scházejí – i je čeká velký den.*

### Scéna 6.: Štěkot psů

*Povedlo se – drak je mrtev. Stejně tak sir Lutzig.*

*A vědí to všichni. A všichni vědí, kdo to udělal – jeden z panošů spatřil vrahy v akci a oni ho nestihli zastavit.*

*A tak nyní stojí v lese v hustém porostu, který sahá až po kolena, díky stromům a bouřce, která hřmí krajinou víc, než hřměl drak, ve tmě, jako kdyby nebylo poledne, nýbrž soumrak, mokří a rozhádání. A jediné zlato, které mají, je to, které sebrali sirovi samotnému.*

*Psi jsou slyšet čím dál tím blíž...*

# PODRAZÁCI: DODATKY

*Ano, zdá se, že toho je opravdu hodně – ve skutečnosti to jsou ale prostě jen karty. V lízacím balíčku jich má být 120 – a zde je \_všech\_ 120, ač ve skutečnosti se jedná pouze o 23 typů (nerozlišujeme-li nyní barvy). Protože se na každou stránku jich vejde 9 a zároveň tu jsou i karty Hlubiny, Rolí, atd. (2-3 stránky), trochu to nabobtnalo (celkem 163 karet).*

*Přítom by délka měla být ještě dvojnásobná, protože chybí ruby karet.*

*Pokud si toto vše uvědomíte, zjistíte, že těch stránek zase není tolik – a hlavně, tady není moc co číst ;)*

*Užijte si hru!*

20 x karta Hlubiny (5x 4 barvy)

8 x karta Rolí

8 x karta Komplikací

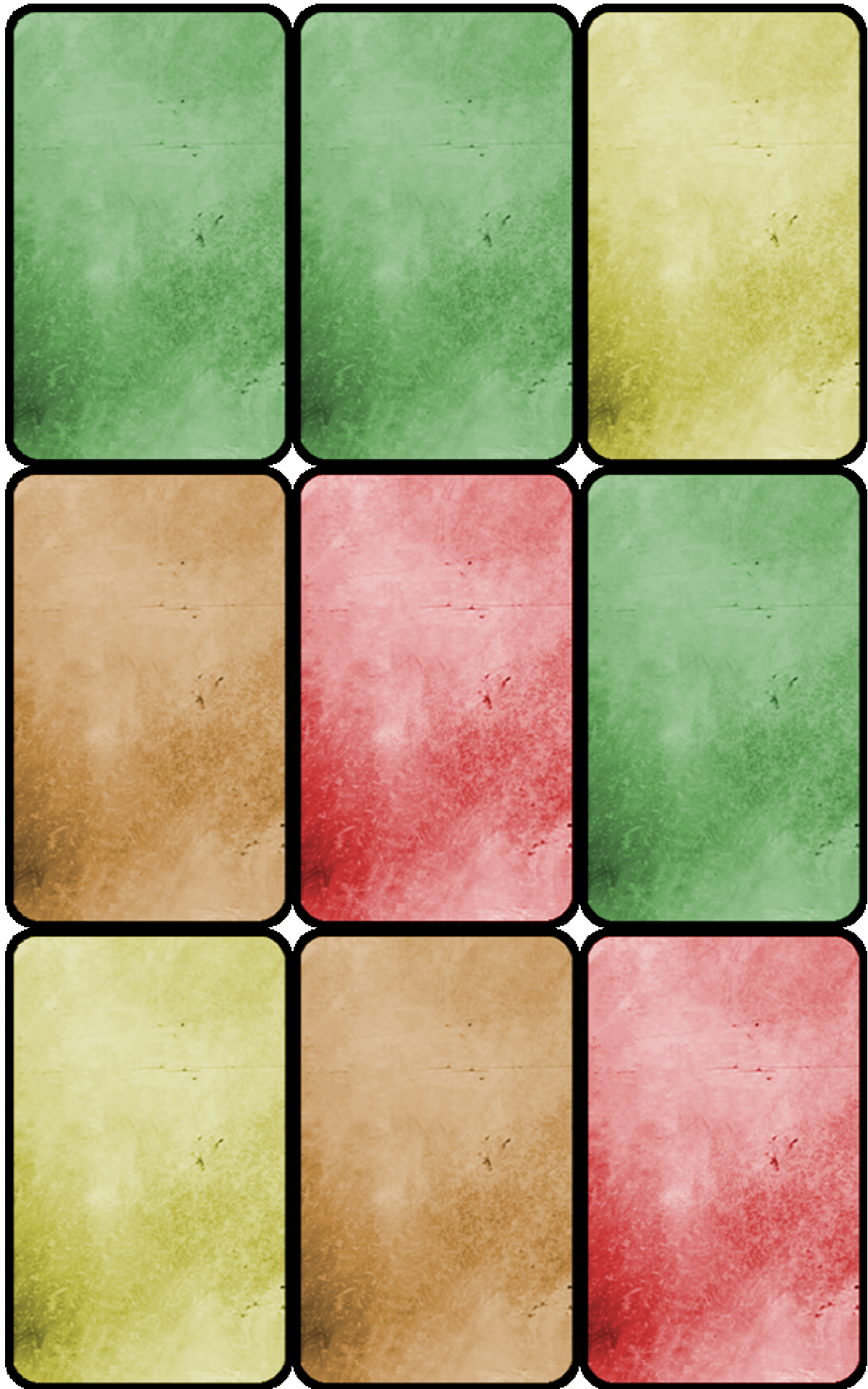
6 x karta s číslem

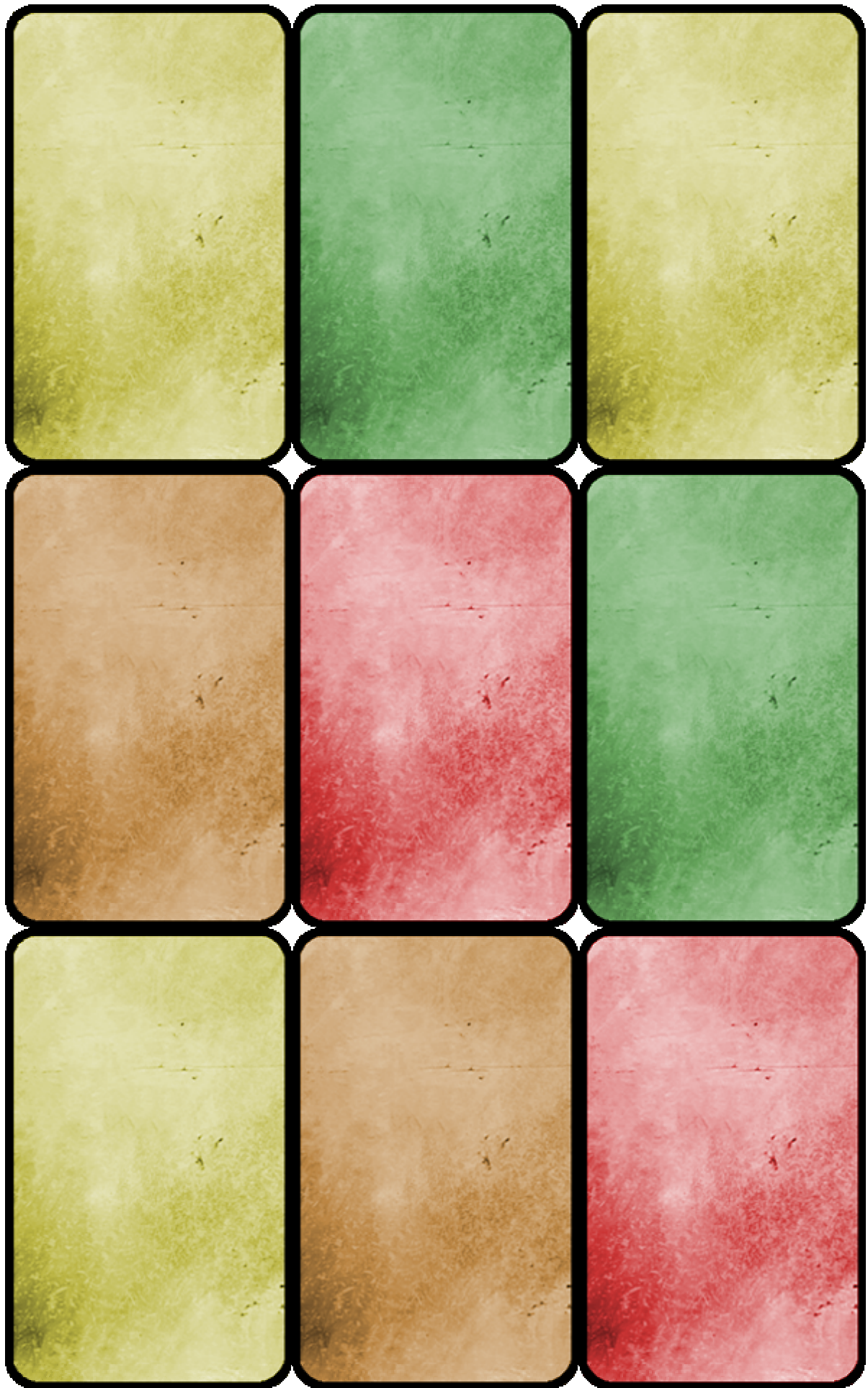
1 x karta Zrádce

120 x karta Akce

= 163 karet celkem









## ROLE BOHAČ

Na konci hry budeš mít v ruce a před sebou dohromady nejvíc karet ze všech.

## ROLE DRSON

Na konci hry musíš mít nejvíce Bodů Vůle.

## ROLE KÁMOŠ

Jediní, kdo smí přežít, jsi Ty a ten, kdo je ob jednoho hráče nalevo.

## ROLE PADOUCH

Všichni musí zemřít. Jen ty smíš přežít.

## ROLE RVAČ

V každé scéně musíš někoho napadnout. (Nepočítá se, pokud jsi jen spojencem.)

## ROLE SEBEVRAH

Všichni musí zemřít - včetně Tebe.

## ROLE SRAB

Až do Poslední scény  
nikoho nenapadneš  
(můžeš být spojenec).  
V 6. scéně budeš  
první, kdo někoho  
napadne.

## ROLE ZABIJÁK

Během celé hry  
napadneš a zabiješ  
(vezmeš jí v boji  
její poslední BV)  
alespoň 1 postavu:  
(V 6 hráčích dvě.)

## KOMPLIKACE

## COKOLIV

## KOMPLIKACE

## KRYŠA

## KOMPLIKACE

## MATROŠ

## KOMPLIKACE

## ODKLAD AKCE

## KOMPLIKACE

## PENÍŽE

## KOMPLIKACE

## PROTIVNÍK

## KOMPLIKACE

## VÝBAVA

KOMPLIKACE

ZBOŽÍ

1.

2.

3.

4.

5.

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
PECKA

BOJ:  
+1 BV

AKCE  
DOŠEL ČAS

Konec Hádky

AKCE  
DOŠEL ČAS

Konec Hádky

AKCE  
DOŠEL ČAS

Konec Hádky

AKCE  
DOŠEL ČAS

Konec Hádky

AKCE  
DOŠEL ČAS

Konec Hádky

**AKCE  
KAPSAŘ**

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
sousedovi.

**AKCE  
KAPSAŘ**

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
sousedovi.

**AKCE  
KAPSAŘ**

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
sousedovi.

**AKCE  
KAPSAŘ**

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
sousedovi.

**AKCE  
KAPSAŘ**

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
sousedovi.

**AKCE  
TEN TO BYL!**

Touto kartou  
přesuneš kartu  
Zrádce k jinému  
hráči a rovnou  
ho i napadneš.

**AKCE  
TEN TO BYL!**

Touto kartou  
přesuneš kartu  
Zrádce k jinému  
hráči a rovnou  
ho i napadneš.

**AKCE  
TEN TO BYL!**

Touto kartou  
přesuneš kartu  
Zrádce k jinému  
hráči a rovnou  
ho i napadneš.

**AKCE  
TEN TO BYL!**

Touto kartou  
přesuneš kartu  
Zrádce k jinému  
hráči a rovnou  
ho i napadneš.

## AKCE TEN TO BYL!

Touto kartou  
přesuneš kartu  
Zrádce k jinému  
hráči a rovnou  
ho i napadneš.

## AKCE VÝDRŽ

VÝBAVA:  
Pokud je zahozena  
po prohraném boji,  
nemusíš si odečítat BV.  
K tomu musí být karta  
vyložena před dotyčným  
bojem.

## AKCE VÝDRŽ

VÝBAVA:  
Pokud je zahozena  
po prohraném boji,  
nemusíš si odečítat BV.  
K tomu musí být karta  
vyložena před dotyčným  
bojem.

## AKCE VÝDRŽ

VÝBAVA:  
Pokud je zahozena  
po prohraném boji,  
nemusíš si odečítat BV.  
K tomu musí být karta  
vyložena před dotyčným  
bojem.

## AKCE VÝDRŽ

VÝBAVA:  
Pokud je zahozena  
po prohraném boji,  
nemusíš si odečítat BV.  
K tomu musí být karta  
vyložena před dotyčným  
bojem.

## AKCE REFLEXY

VÝBAVA:  
+1 BV

## AKCE REFLEXY

VÝBAVA:  
+1 BV

## AKCE REFLEXY

VÝBAVA:  
+1 BV

## AKCE REFLEXY

VÝBAVA:  
+1 BV

AKCE  
REFLEXY

VÝBAVA:  
+1 BV

AKCE  
ZBRAŇ

VÝBAVA:  
+1 BV

AKCE  
ZBRAŇ

VÝBAVA:  
+1 BV

AKCE  
ZBRAŇ

VÝBAVA:  
+1 BV

AKCE  
ZBRAŇ

VÝBAVA:  
+1 BV

AKCE  
ZBRAŇ

VÝBAVA:  
+1 BV

AKCE  
ODDECH

+1 BV

AKCE  
ODDECH

+1 BV

AKCE  
ODDECH

+1 BV



## AKCE ZLODĚJ

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
Zrádci.

## AKCE ZLODĚJ

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
Zrádci.

## AKCE ZLODĚJ

Vezmi 1 kartu  
z ruky či ze stolu  
Zrádci.

## AKCE SOUTĚŽ

Každý hráč, který  
nemá před sebou  
alespoň 1 kartu  
Výbavy (kromě  
“Nemoc”) ztrácí  
1 BV.

## AKCE SOUTĚŽ

Každý hráč, který  
nemá před sebou  
alespoň 1 kartu  
Výbavy (kromě  
“Nemoc”) ztrácí  
1 BV.

## AKCE SOUTĚŽ

Každý hráč, který  
nemá před sebou  
alespoň 1 kartu  
Výbavy (kromě  
“Nemoc”) ztrácí  
1 BV.

## AKCE NEMOC

VÝBAVA:  
-1 BV  
Není-li karta zrušena,  
je možné ji zahodit,  
když hráč, který ji má  
před sebou přijde  
na řadu.

## AKCE NEMOC

VÝBAVA:  
-1 BV  
Není-li karta zrušena,  
je možné ji zahodit,  
když hráč, který ji má  
před sebou přijde  
na řadu.

## AKCE NEMOC

VÝBAVA:  
-1 BV  
Není-li karta zrušena,  
je možné ji zahodit,  
když hráč, který ji má  
před sebou přijde  
na řadu.

## AKCE NEMOC

VÝBAVA:  
-1 BV

Není-li karta zrušena,  
je možné ji zahodit,  
když hráč, který ji má  
před sebou přijde  
na řadu.

## AKCE NEMOC

VÝBAVA:  
-1 BV

Není-li karta zrušena,  
je možné ji zahodit,  
když hráč, který ji má  
před sebou přijde  
na řadu.

## AKCE OBHAJOBA

Je-li tato karta  
zahrána hned po  
Obvinění, je možné  
ho zrušit (vrátit  
karta Zrádce).

## AKCE OBHAJOBA

Je-li tato karta  
zahrána hned po  
Obvinění, je možné  
ho zrušit (vrátit  
karta Zrádce).

## AKCE OBHAJOBA

Je-li tato karta  
zahrána hned po  
Obvinění, je možné  
ho zrušit (vrátit  
karta Zrádce).

## AKCE OBHAJOBA

Je-li tato karta  
zahrána hned po  
Obvinění, je možné  
ho zrušit (vrátit  
karta Zrádce).

## AKCE OBHAJOBA

Je-li tato karta  
zahrána hned po  
Obvinění, je možné  
ho zrušit (vrátit  
karta Zrádce).

## AKCE DUEL TO JE!

Pokud se v boji  
někdo stane něčím  
spojencem (vyloží  
karta), je mu karta  
vrácena a nesmí se  
tohoto boje jakkoliv  
zúčastnit.

## AKCE DUEL TO JE!

Pokud se v boji  
někdo stane něčím  
spojencem (vyloží  
karta), je mu karta  
vrácena a nesmí se  
tohoto boje jakkoliv  
zúčastnit.

## AKCE DUEL TO JE!

Pokud se v boji někdo stane něčím spojencem (vyloží kartu), je mu karta vrácena a nesmí se tohoto boje jakkoliv zúčastnit.

## AKCE DOPIS

Lízni si 2 karty.

## AKCE DOPIS

Lízni si 2 karty.

## AKCE DOPIS

Lízni si 2 karty.

## AKCE DOPIS

Lízni si 2 karty.

## AKCE LOS

Lízni si 3 karty.

## AKCE LOS

Lízni si 3 karty.


## AKCE LOS

Lízni si 3 karty.

## AKCE PŘEVAHA

BOJ:  
+1BV  
Lízni si 1 kartu.


**AKCE  
PŘEVÁHA**

BOJ:   
+1BV  
Lízni si 1 kartu.


**AKCE  
PŘEVÁHA**

BOJ:   
+1BV  
Lízni si 1 kartu.

**AKCE  
PŘEVÁHA**

BOJ:   
+1BV  
Lízni si 1 kartu.

**AKCE  
PŘEVÁHA**

BOJ:   
+1BV  
Lízni si 1 kartu.

**AKCE  
TO NIC**

Je-li zahrána hned  
po prohraném  
boji, nemusíš si  
odečítat BV.

**AKCE  
TO NIC**

Je-li zahrána hned  
po prohraném  
boji, nemusíš si  
odečítat BV.

**AKCE  
TO NIC**

Je-li zahrána hned  
po prohraném  
boji, nemusíš si  
odečítat BV.

**AKCE  
TO NIC**

Je-li zahrána hned  
po prohraném  
boji, nemusíš si  
odečítat BV.

**AKCE  
TO NIC**

Je-li zahrána hned  
po prohraném  
boji, nemusíš si  
odečítat BV.

AKCE  
ZTRÁTA

Vyber libovolnou  
kartu v něčí ruce  
či na stole  
a zahod' ji.

AKCE  
ZTRÁTA

Vyber libovolnou  
kartu v něčí ruce  
či na stole  
a zahod' ji.

AKCE  
ZTRÁTA

Vyber libovolnou  
kartu v něčí ruce  
či na stole  
a zahod' ji.

AKCE  
ZTRÁTA

Vyber libovolnou  
kartu v něčí ruce  
či na stole  
a zahod' ji.

AKCE  
ZTRÁTA

Vyber libovolnou  
kartu v něčí ruce  
či na stole  
a zahod' ji.

AKCE  
HODINY

VÝBAVA:  
Můžeš zahrát  
libovolnou kartu  
bez ohledu na  
její barvu.

AKCE  
HODINY

VÝBAVA:  
Můžeš zahrát  
libovolnou kartu  
bez ohledu na  
její barvu.

AKCE  
HODINY

VÝBAVA:  
Můžeš zahrát  
libovolnou kartu  
bez ohledu na  
její barvu.

AKCE  
HODINY

VÝBAVA:  
Můžeš zahrát  
libovolnou kartu  
bez ohledu na  
její barvu.

## AKCE HODINY

**VÝBAVA:**  
Můžeš zahrát  
libovolnou kartu  
bez ohledu na  
její barvu.

## AKCE DRINK

Kromě této zahod' ještě  
1 kartu a přičti si 2 BV.  
Pokud tuto kartu  
i s odhozením další  
karty zahraješ těsně  
před smrtí či odchodem,  
nestane se tak a ty  
máš 1 BV.

## AKCE DRINK

Kromě této zahod' ještě  
1 kartu a přičti si 2 BV.  
Pokud tuto kartu  
i s odhozením další  
karty zahraješ těsně  
před smrtí či odchodem,  
nestane se tak a ty  
máš 1 BV.

## AKCE DRINK

Kromě této zahod' ještě  
1 kartu a přičti si 2 BV.  
Pokud tuto kartu  
i s odhozením další  
karty zahraješ těsně  
před smrtí či odchodem,  
nestane se tak a ty  
máš 1 BV.

## AKCE DRINK

Kromě této zahod' ještě  
1 kartu a přičti si 2 BV.  
Pokud tuto kartu  
i s odhozením další  
karty zahraješ těsně  
před smrtí či odchodem,  
nestane se tak a ty  
máš 1 BV.

## AKCE DRINK

Kromě této zahod' ještě  
1 kartu a přičti si 2 BV.  
Pokud tuto kartu  
i s odhozením další  
karty zahraješ těsně  
před smrtí či odchodem,  
nestane se tak a ty  
máš 1 BV.

## AKCE DRINK

Kromě této zahod' ještě  
1 kartu a přičti si 2 BV.  
Pokud tuto kartu  
i s odhozením další  
karty zahraješ těsně  
před smrtí či odchodem,  
nestane se tak a ty  
máš 1 BV.

## AKCE MEDITACE

Kromě této zahod'  
ještě 2 karty  
a přičti si 3 BV.

## AKCE MEDITACE

Kromě této zahod'  
ještě 2 karty  
a přičti si 3 BV.

**AKCE  
MEDITACE**

Kromě této zahod  
ještě 2 karty  
a přičti si 3 BV.

**AKCE  
BOLEST**

-1 BV

**AKCE  
BOLEST**

-1 BV

**AKCE  
BOLEST**

-1 BV

**AKCE  
BOLEST**

-1 BV

**AKCE  
BOLEST**

-1 BV

**AKCE  
BEZNADEJ**

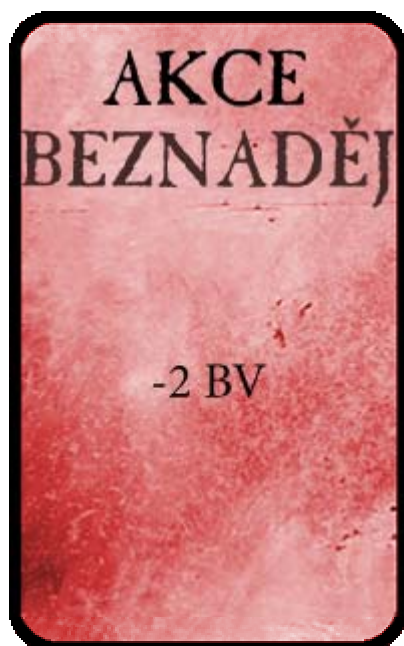
-2 BV

**AKCE  
BEZNADEJ**

-2 BV

**AKCE  
BEZNADEJ**

-2 BV



15x Pecka  
5x Došel čas  
5x Kapsář  
5x Ten to byl!  
4x Výdrž  
5x Reflexy  
5x Zbraň  
9x Oddech  
6x Zloděj  
3x Soutěž  
5x Nemoc  
5x Obhajoba  
3x Duel  
4x Dopis  
3x Los  
5x Převaha  
5x To nic  
5x Ztráta  
5x Hodinář  
6x Drink  
3x Meditace  
5x Bolest hlavy  
4x Beznaděj  
= 120x karta Akce  
z toho:

8x zelená  
22x žlutá  
46x oranžová  
44x červená