

The title 'SHIP WRECK' is rendered in a large, metallic, serif font. The letters are weathered and have a 3D appearance. The title is set against a circular background that resembles a ship's steering wheel or a compass rose, with wooden spokes and a central star-like ornament. The entire graphic is set against a dark, moody background of a stormy sea and a cloudy sky. Faint, larger-scale compass rose patterns are visible in the background.

SHIP WRECK

Jedna loď, hrstka osudů a moře, které nezapomíná.
Hrajte poslední plavbu, noc ztroskotání i to, co přijde potom —
na palubě, ve vraku i na březích mimo všechny mapy.

*„Zachránit z lodi se dá ledacos.
Nejhůř se zachraňuje to, co jsme z ní viděli.“*

KNIHA PRAVIDEL · VERZE 0.1
AUTOR · DICEROLL

OBSAH

I	O čem tahle hra je
II	Základní pravidlo — kostka k20
III	Vlastnosti
IV	Dovednosti
V	Tvorba trosečníka
VI	Výbava zachráněná z vraku
VII	Souboj, zranění a smrt
VIII	Přežití a živly — hlad, voda, chlad, oheň
IX	Příčetnost — co dělá hrůza s myslí
X	Růst postavy (a proč tu nejsou povolání)
XI	Omamně látky — tabulka opojení (k100)
XII	Tajemno — kletby, zázraky, duchové, rituály
XIII	Pro vypravěče — vést příběhy z jedné lodi
XIV	Hádanky a spolupráce
XV	Tvorové pobřeží — ukázky
—	Rychlý přehled (vystříhni a měj po ruce)
—	Deník trosečníka (k vytištění)
—	Příkladné příběhy (pět zápletek k rozehrání)
—	Připravený one-shot: Probuzení v podpalubí
—	Hrajte online — diceroll.cz

POZNÁMKA K TÉHLE VERZI

Tohle je **první kostra**, ne hotová kniha. Čísla, názvy i tón jsou tu proto, aby se na nich dalo stavět — všechno se dá společně přepsat. Místa, kde jsem se musel rozhodnout za tebe, jsou označena slovem **NÁVRH**.

ČÁST I

O ČEM TAHLE HRA JE

Loď se jmenovala tak, že už si to nikdo nepamatuje. Vyplula s nákladem, jmény a tajemstvími — a někde mezi přístavem a obzorem narazila na to, co na mapách není. Tahle hra je o lidech, které svedla dohromady jedna paluba, a o moři, které nic nevrací. Kde příběh začne, je na vás: u kormidla za bouřlivé plavby, v zaplavovaném podpalubí tonoucího vraku, nebo na pustém břehu druhý den po zkáze.

Je to **vyprávěcí hra na hrdiny** pro jednoho **vypravěče** (dál jen **VYP**) a několik **hráčů**. Vypravěč popisuje svět, hraje za vše živé i mrtvé a klade překážky. Hráči mají každý svého trosečníka a rozhodují, co udělá. Když je výsledek nejistý a záleží na něm, rozhodne kostka.

TÓN A TŘI SLIBY

Inspirace je lovecraftovská, ale po svém. Drž se tří slibů, a hra bude znít správně:

- **Lidé na prvním místě.** Hrdiny jsou obyčejní lidé — bez ras, bez nadání z kolébky. Hrůza funguje jen proto, že máme co ztratit: hlad, zimu, strach, druhé lidi.
- **Nadpřirozeno je vzácné a draho placené.** Žádná kouzla na povel. Kletby, zázraky, duchové a tajemné rituály jsou *koření*, ne hlavní jídlo. Když se objeví, má to být událost.
- **Méně je víc.** Náznak, ticho a to, co zůstane neřčené, děsí spolehlivěji než popis chapadel. Odhalení šetří.

CO BUDETE POTŘEBOVAT

Aspoň jednu **dvacetistěnnou kostku (k20)** a pár dalších kostek (k4, k6, k8, k10, k12), tužku, papírové deníky postav, a klid u stolu. Nic víc.

„Nezapisuju, abych si vzpomněl. Zapisuju, aby někdo věděl, že jsme tu byli.“

— PRVNÍ STRÁNKA DENÍKU

ČÁST II

ZÁKLADNÍ PRAVIDLO

Když se postava pokusí o něco, jehož výsledek je nejistý a kde záleží na úspěchu i selhání, hodíš **k20** a přičteš **vlastnost** a případně **dovednost**. Výsledek porovnáš s **obtížností** (OB), kterou určí vypravěč.

JÁDRO HRY

k20 + vlastnost + dovednost ≥ obtížnost

Vyrovná-li se hod obtížnosti nebo ji překoná, pokus se daří.

OBTÍŽNOST	OB	PŘÍKLAD
Triviální	5	Cokoli, na co normálně neházíme
Snadná	10	Vylézt po žebříku za bouře
Běžná	13	Spravit prosáklý člun, sledovat čerstvou stopu
Těžká	16	Přesvědčit vystrašeného neznámého
Velmi těžká	19	Vyšplhat po mokrému útesu v noci
Hraniční	22	To, o čem se vypráví u ohně
Takřka nemožná	25	Zázrak, který se nemá stát

KDO HÁŽE

Háze vždy **aktivní strana** — ten, kdo se o něco pokouší. Když na postavu někdo střílí, neháze obránce: útočník hází proti **Obraně** cíle (viz část VIII). Vypravěč pro nestvůry a svět zpravidla nehází obrany; nechá házet hráče proti pevné OB. To drží tempo a napětí na straně hráčů.

KRITICKÝ ÚSPĚCH A SELHÁNÍ

- **Přirozená 20** na kostce (před přičtením) je **kritický úspěch**: povede se to skvěle, případně s bonusem navíc (v souboji dvojnásobné kostky zranění).
- **Přirozená 1** je **kritické selhání**: nejen že se to nepovede, ale přijde komplikace — zaseknutá zbraň, prozrazení, ztracená rovnováha.

VÝHODA A NEVÝHODA

Když okolnosti výrazně pomáhají (dobrá příprava, vhodný nástroj, převaha), máš **výhodu**: hod **2k20 a počítej vyšší**. Když brání (tma, zranění, strach), máš **nevýhodu**: hod **2k20 a počítej nižší**. Výhoda a nevýhoda se ruší a nesčítají — buď jedno, druhé, nebo nic.

ZÁCHRANNÉ HODY (ODOLÁNÍ)

Když se postava brání něčemu, co se na ni řítí — jedu, pádu, hrůze, manipulaci — háze **Odolání**: k20 + příslušná vlastnost (bez dovednosti, pokud VYP neřekne jinak) proti OB nebezpečí. Přičetnost (část IX) se brání Odoláním **Vůle**.

ZATNI ZUBY

Někdy prostě nesmíš selhat. Po neúspěšném hodu smíš **zatnout zuby** a hodit znovu — ale tělo nebo mysl za to zaplatí. Vyber si jednu cenu (platíš ji, ať druhý hod dopadne jakkoli):

- **Vyčerpání**: připiš si jeden stupeň Vyčerpání (část VIII).
- **Přičetnost**: ztrať **k4** Přičetnosti (část IX).

Zatnout zuby smíš jen jednou na týž hod a nejde to při *záchranných hodech o život*. Máš-li **Naději** (část IX), můžeš místo placení utratit ji — naděje je vždy lepší než bolest.

SPORNÉ PŘÍPADY

Pár situací, na které se vždycky někdo u stolu zeptá. Měj odpovědi po ruce:

- **Proti sobě** (přetlačování, závod, souboj vůlí): obě strany hodí k20 + vlastnost + dovednost; vyšší vyhrává. Shoda = nic se nezmění, nebo VYP přidá komplikaci.
- **Pomoc**: kdo věrohodně přiloží ruku, dává hlavnímu hráči **výhodu** — počítá se jen jeden pomocník a sdílí i následky neúspěchu.
- **Celá skupina**: hází každý a stačí, uspěje-li **většina**. Nebo jeden vede (hází) a ostatní pomáhají.
- **Žádná dovednost nesedí**: hod' jen vlastnost (dovednost 0). A někdy je správná odpověď prostě „tohle neumíš“.
- **Čas a spěch**: dost času a klidu na drobnost = bez hodu. Spěch, hluk a nebezpečí = nevýhoda.
- **Druhý pokus**: stejný postup neopakuj, dokud se něco nezmění (jiný nástroj, nová stopa, pomoc). Neúspěch má příběh posunout, ne zaseknout.
- **O kolik**: kdo přehodí OB o 5 a víc, uspěje lépe (rychleji, čistěji, s bonusem). Kdo se OB jen dotkne, uspěje tak tak.
- **Kdy neházíme**: když je výsledek jistý nebo na něm nezáleží, popiš ho. Kostka je pro nejistotu, která něco stojí.
- **Hráč proti hráči**: jen se souhlasem obou a vždy směrem k zajímavé volbě, ne k vítězství jednoho nad druhým.

„Všechno je sázka. Liší se jen tím, kolik za prohru zaplatíš.“

— KAPITÁN, NEŽ ŠEL KE DNU

ČÁST III

VLASTNOSTI

Pět vlastností popisuje, z čeho je trosečník udělaný. Hodnota jde na startu od **−1** (slabina) po **+3** (mimořádné nadání) a přičítá se k hodům.

VLASTNOST	ZKR.	CO POKRÝVÁ
Tělo	TĚL	Síla, výdrž, odolnost, zápas
Hbitost	HBI	Obratnost, reflexy, rovnováha, mířená rána
Smysly	SMY	Vnímání, pozornost, instinkt, stopování
Důvtip	DŮV	Rozum, paměť, vzdělání, řemeslo
Vůle	VŮL	Odhodlání, sebeovládání, vystupování, víra

NÁVRH: CHARISMA

Zatím jsem vystupování a přesvědčivost schoval pod **Vůli** — v hrůzostrašné hře jde stejně hlavně o to, kdo si udrží nervy a komu druzí uvěří. Kdybys chtěl charisma zvlášť (šestá vlastnost), je to jednořádková změna. **NÁVRH**

ODVOZENÉ HODNOTY

Z vlastností spočítáš tři čísla, která budeš v hraní potřebovat nejčastěji:

HODNOTA	VÝPOČET	CO ZNAMENÁ
Životy (ŽIV)	10 + (TĚL × 2)	Kolik zranění tělo vydrží, než padne. Nejméně 1.
Příčetnost (PŘÍ)	10 + (VŮL × 2)	Kolik hrůzy mysl unese, než se zlomí.
Obrana (OBR)	10 + HBI + zbroj	OB, kterou musí překonat útok proti tobě.

Iniciativa v souboji = k20 + HBI. Únosné břemeno = 5 + TĚL „věcí na ruku“ (volná, vyprávěcí evidence — nepočítáme gramy).

„Člověk je tělo, vůle a pár vzpomínek. To poslední mizí nejdřív.“

— RANHOJÍČKA Z MOŘSKÉ VLAŠTOVKY

ČÁST IV

DOVEDNOSTI

Dovednost má **stupeň 0 až 5** a přičítá se k hodu navrch k vlastnosti. Stupeň 0 znamená „nevyučení“ — pořád můžeš zkoušet, jen bez bonusu. U každé dovednosti je uvedena *obvyklá* vlastnost; podle situace ji vypravěč může vyměnit (silácké zastrašení = Tělo, chladné zastrašení = Vůle).

DOVEDNOST	VLASTNOST	K ČEMU
Boj nablízko	TĚL / HBI	Pěsti, nože, sekery, vesla
Střelba a vrh	HBI	Luky, kuše, palné zbraně, harpuny
Atletika	TĚL	Šplh, skok, plavání, silová práce
Plížení	HBI	Tichý pohyb, schování, kradení
Přežití	SMY	Oheň, lov, počasí, voda, orientace v divočině
Mořeplavba	DŮV / SMY	Plavba, uzly, vesla a plachty, navigace
Léčení	DŮV	Ošetření ran, nemoci, jedy, porod
Řemeslo a oprava	DŮV	Spravit, postavit, otevřít, rozebrat
Pátrání	SMY / DŮV	Hledání stop, ohledání místa, vyptávání
Nauka	DŮV	Dějiny, jazyky, přírodopis, čtení a psaní
Okultno	DŮV / VŮL	Pověry, rituály, rozpoznání nepřirozeného
Presvědčování	VŮL	Domluvit, uklidnit, získat na svou stranu
Klam	VŮL	Lhát, předstírat, zakrýt stopy
Zastrašování	VŮL / TĚL	Vyhrožovat, nahnat strach, prosadit se

OKULTNO NENÍ „KOUZLENÍ“

Vysoké **Okultno** z tebe nedělá čaroděje. Znamená, že rozeznáš znamení, tušíš, co si žádá který duch, a dokážeš vést rituál bez toho, aby tě stál rozum. Cena se platí jinde — viz část XII.

„Rozdělat oheň ti zachrání život. Umět mlčet ho zachrání dvakrát.“

— VYRYTO DO TRÁMU

ČÁST V

TVORBA TROSEČNÍKA

Není tu žádný seznam povolání. Kdo postava *je*, určuje to, co umí, co si u sebe nese a co je ochotná udělat. Lodní lékař a vrah s nožem můžou mít skoro stejný deník — liší se tím, jak ho používají. Postava vzniká v sedmi krocích.

1 • KONCEPT

Jedna věta: kdo jsi byl, než loď klesla? *Kořeněný harpunář. Kazatel bez sboru. Doktorova dcera, co toho viděla víc, než přiznává.* Tvoje minulé „povolání“ je čistě popis — nemá vlastní pravidla, ale vede tvé volby v dalších krocích.

2 • VLASTNOSTI (6 BODŮ)

Všech pět vlastností začíná na **0**. Rozděl mezi ně **6 bodů**, žádná výš než **+3**. Smíš jednu vlastnost stáhnout na **−1** a získat za to **1 bod navíc** (nejvýš jednou). Obvyklé pole tedy vypadá třeba **+3, +2, +1, 0, 0**.

3 • DOVEDNOSTI (10 STUPŇŮ)

Rozděl **10 stupňů** mezi libovolné dovednosti. Na startu nesmí být žádná výš než **stupeň 3**. Tady se rodí „povolání“: tři čtyři dovednosti na 2–3 z tebe udělají specialistu.

4 • ODVOZENÉ HODNOTY

Spočítej tři čísla: **Životy** = **10** + 2×**TĚL**, **Příčetnost** = **10** + 2×**VŮL**, **Obrana** = **10** + **HBI** + **zbroj**. Iniciativa do souboje je **k20 + HBI** (podrobně část VII).

5 • VÝBAVA Z VRAKU

Vezmi startovní výbavu a jeden hod na tabulce *Co vyplavalo z vraku* (část VI).

6 • POUTO A STÍN

Vyber si jedno **Pouto** — člověka, slib nebo věc, kvůli které stojí za to přežít — a jeden **Stín** — tajemství, dluh nebo strach, který si neseš. Pouto ti pomáhá doplňovat příčetnost; Stín dává vypravěči háček, za který tě může chytit. (*Jak je hrát u stolu*, viz část X — *Naděje*.)

Nakonec si vyber **Pouto k posádce** — jednu z postav ostatních hráčů, která ti není lhostejná (přítel, dlužník, sok, jehož přesto neopustíš). Když ho během hry naplníš (zachrániš ji, dodržíš jí slovo, smíříte se), **oba** si obnovíte **k4 Přičetnosti**. Pouta mezi trosečníky drží skupinu pohromadě tam, kde by se jinak rozpadla.

7 · JMÉNO A TVÁŘ

Jméno, věk, pár vět o vzhledu a hlase. Hotovo.

Přednosti (zvláštní triky a výhody) na startu nemáš — první si vybereš, až postava povyroste (část X). Začínáš jako obyčejný člověk; výjimečným tě udělá až to, co přežiješ.

PŘÍKLAD: „DOKTOROVA DCERA“

Vlastnosti: DŮV +3, SMY +2, VŮL +2, HBI 0, TĚL –1 (a 1 bod navíc utracený, tělo nikdy nebylo její).

Dovednosti: Léčení 3, Nauka 2, Pátrání 2, Okultno 2, Přesvědčování 1.

Pouto: otcův lékařský kufřík. **Stín:** ví, proč loď opravdu plula.

Nikdo ji nenazval „povoláním“. Přesto je jasné, kdo u stolu je — lodní ranhojička s nosem na věci, které neměla vidět.

HOTOVÍ TROSEČNÍCI K ROZEHRÁNÍ

Když chceš hrát hned, vyber si jednoho z těchto čtyř — jsou postavení přesně podle kroků výše. Klidně jim změň jméno, Pouto i Stín. (Pátého, „doktorovu dceru“, máš v příkladu nad tímhle.)

KOŘENĚNÝ HARPUNÁŘ

Ruce jako háky, trpělivost lovce. Moře ho živilo i bralo.

VLASTNOSTI TĚL +3 · HBI +2 · SMY +2 · VŮL 0 · DŮV –1

DOVEDNOSTI Boj nablízko 3, Atletika 2, Mořeplavba 2, Střelba a vrh 2, Přežití 1

ODVOZENÉ ŽIV 16 · PŘÍ 10 · OBR 12 · Ini k20+2

POUTO mladší bratr, co plul s ním. **STÍN** jednou nechal druha utonout, aby sám dýchal.

VÝBAVA harpuna (k8), nůž, smotané lano, troška sušené ryby.

KAZATEL BEZ SBORU

Našel ve zkáze smysl. Bojí se dne, kdy se splete.

VLASTNOSTI VŮL +3 · DŮV +2 · SMY +2 · TĚL 0 · HBI –1

DOVEDNOSTI Přesvědčování 3, Nauka 2, Okultno 2, Zastrasování 2, Léčení 1

ODVOZENÉ ŽIV 10 · PŘÍ 16 · OBR 9 · Ini k20–1

POUTO víra, že utrpení k něčemu je. **STÍN** jeho sbor je po smrti a možná je to jeho vina.

VÝBAVA ohmataná kniha modliteb, krátký nůž, oharek svíčky.

TICHÝ KUČTÍK S LEHKÝMI PRSTY

Mladý, hubený, vidí každý zámek i každou skulinu.

VLASTNOSTI HBI +3 · SMY +2 · DŮV +1 · VŮL 0 · TĚL 0

DOVEDNOSTI Plížení 3, Klam 2, Pátrání 2, Řemeslo a oprava 2, Boj nablízko 1

ODVOZENÉ ŽIV 10 · PŘÍ 10 · OBR 13 · Ini k20+3

POUTO dluh doma, který musí splatit. **STÍN** ukradl z nákladu něco, co tam mělo zůstat.

VÝBAVA paklíče, nůž (k6), kradený prsten, půlka sucharu.

STARÝ KORMIDELNÍK

Tahle znamení už jednou viděl. Přežil je sám.

VLASTNOSTI SMY +2 · DŮV +2 · VŮL +2 · TĚL 0 · HBI 0

DOVEDNOSTI Mořeplavba 3, Pátrání 2, Nauka 2, Přežití 2, Léčení 1

ODVOZENÉ ŽIV 10 · PŘÍ 14 · OBR 10 · Ini k20+0

POUTO posádka, kterou má dovést domů. **STÍN** ví, že odtud žádná cesta domů nevede.

VÝBAVA mosazný kompas (lže?), dýmka, mapa s bílým místem uprostřed.

„Každý jsme připluli jako někdo. Záleží jen na tom, kým odejdeme.“

— BEZ PODPISU

VÝBAVA ZACHRÁNĚNÁ Z VRAKU

Moře si vzalo skoro všechno. Každý trosečník začíná tím, co měl náhodou u sebe nebo stihl popadnout: **oblečení a boty, jednu lehčí zbraň** (nůž, sekerka, krátký kyj), **jednu sadu nástrojů** podle konceptu (lékařskou brašnu, truhlářské nářadí, námořnické náčiní...), **osobní předmět** ze svého Pouta a **proviant na pár dní**. K tomu jeden hod na tabulce níž.

ZBRANĚ

ZBRAŇ	ZRANĚNÍ	VLASTNOSTI
Pěst, improvizovaná věc	k4	vždy po ruce
Nůž, dýka	k6	lehká, dá se skrýt
Mačeta, šavle, sekera	k8	—
Kyj, hák, veslo	k8	těžká (nevýhoda na plížení)
Kopí, harpuna	k8	dosah; harpuna jde vrhnout
Luk, kuše	k8 / k10	dálková; kuše se zdlouha natahuje
Pistole (křesadlovka)	k10	1 rána, nabití = 1 akce, hlučná
Mušketa, dlouhá ručnice	k12	dálková, nabití = 2 akce, hlučná

Střelný prach a náboje jsou na tomhle pobřeží vzácnost. Počítej rány — každá vypálená je pryč.

ZBROJ

ZBROJ	OBRANA	POSTIH
Žádná	+0	—
Silný oděv, kůže	+1	—
Vařená kůže, prošívanice	+2	nevýhoda na plížení
Kroužky, lodní brigantina	+3	nevýhoda na plížení i plavání

NÁSTROJE A DROBNOSTI

Vhodný nástroj zpravidla dává **výhodu** na příslušnou dovednost (nebo ji teprve umožní): lucerna a olej, lano a hák, lékárnička, sada nářadí, kompas, dalekohled, psací potřeby, šití na ránu, suché dřevo, sůl. Světlo a teplo si v téhle hře hlídej — tma a zima jsou taky protivníci.

ZÁSoby: KOSTKA, NE ÚČETNICTVÍ

Vodu, jídlo, olej do lampy i náboje neodečítáš kus po kuse. Každá taková zásoba má **kostku zásob** (obvykle k6). Kdykoli ji vydatně použiješ — napiješ se do sytosti, doplníš lampu, vystřílíš v boji — hoď tou kostkou. Padne-li **1-2**, zásoba se ztenčí o stupeň: **k8 → k6 → k4 → k4 naposledy → došlo**.

- **Nová, bohatá zásoba** startuje na k8, běžná na k6, zbytky na k4.
- **Doplnění** (pramen, úlovek, nález) kostku zvedne o stupeň, nejvýš na k8.
- Když zásoba **dojde**, nastupuje strádání (žízeň, hlad, tma) podle části IX.

Sdílená zásoba pro celou skupinu má jednu kostku; osobní věci (tvoje čutora) si může každý hlídat zvlášť.

CO VYPLAVALO Z VRAKU HOŘ K8

K8	NÁLEZ
1	Suchý balíček střelného prachu a hrst nábojů.
2	Lodní lékárnička (výhoda na Léčení, 3 použití).
3	Promáčený deník cizince — pár čitelných řádků o pobřeží.
4	Dobrá zbraň podle volby (až k8), suchá a nabroušená.
5	Soudek pitné vody a proviant na další týden.
6	Mosazný předmět, který se nehodí k ničemu — a přesto ho nedokážeš zahodit. (VYP: háček.)
7	Kompas, jehož střelka občas ukáže jinam než na sever.
8	Nic užitečného — ale viděl jsi z lodi něco, co ostatní ne. (Začínáš s -2 PŘÍ a jedním vodítkem.)

„Vezmi si nůž, lano a rozum. To první dvoje ti vydrží déle.“

— STARÁ NÁMOŘNICKÁ

ČÁST VII

SOUBOJ, ZRANĚNÍ A SMRT

Násilí je tu rychlé a drahé. Souboje by měly být krátké, špinavé a nebezpečné — málokdo z nich vyjde bez šrámu. Když dojde na zbraně, hraje se v **kolech**.

POŘADÍ (INICIATIVA)

Na začátku každého zúčastněný hodí **k20 + HBI**. Jedná se od nejvyššího po nejnižší. Shoda = dřív hráč.

TVŮJ TAH

V jednom tahu zvládneš **pohyb** a **jednu akci** (útok, použití dovednosti, nabití zbraně, zaléčení druha...). Drobnosti (vytasit nůž, křiknout varování) jsou zdarma.

POHYB, VZDÁLENOST A ODPOUTÁNÍ

Souboj se nehraje na čtverečky, ale na **pásma**: *na dosah* (můžeš udeřit zblízka), *nablízku* (pár kroků), *daleko* (přes palubu či pláž) a *z dohledu*. Jako svůj pohyb se posuneš o jedno pásmo — a pořád ti zbývá akce. Chceš-li urazit víc, obětuj akci a vyraz (přes dvě pásma). Pohybovat se smíš před akcí i po ní.

- **Obtížný terén** (vrak, příboj, suť, tma): pohyb stojí dvojnásob, nebo si hod' Atletiku, ať se nezdržíš.
- **Vstát** ze země nebo se vyhrabat z vody zabere celý tvůj pohyb v daném tahu.
- **Pozice rozhoduje**: záda ke zdi nebo úžina tě chrání před přesilou (viz níže) — nikdo tě neobejde.

Odpoutání z boje. Když se vzdálíš od protivníka, který je *na dosah*, dostane na tebe **volný úder** (jeden útok mimo svůj tah, od každého protivníka nejvýš jednou za kolo). Vyhneš se mu dvěma způsoby:

- Použiješ **akci na opatrné odpoutání** — ustoupíš bez úderu.
- Nebo to riskneš a zkusíš **Hbitost proti Obraně** protivníka: uspěješ → vyklouzneš; selžeš → volný úder tě zasáhne s výhodou.

ÚTOK

Nablízko: k20 + TĚL nebo HBI + Boj nablízko, proti **Obraně** cíle.

Na dálku: k20 + HBI + Střelba a vrh, proti Obraně cíle.

Zásah = **kostka zbraně + použitá vlastnost** zranění. Kritický zásah (nat 20) háže kostky zbraně dvakrát.

PŘÍKLAD ÚTOKU

Harpunář (HBI +2, Boj 3) bodá vesnického utopence (OBR 12) veslem. Hodí k20 a padne 11 → 11 + 2 + 3 = **16**, zásah. Veslo dává k8: padne 5 → 5 + 2 = **7 zranění**.

KRYTÍ A OKOLNOSTI

Částečné krytí dává cíli **+2 Obrana**, výrazné krytí **+5**. Tma, bahno, nejistá půda a zranění obvykle znamenají nevýhodu pro toho, koho postihují.

ZRANĚNÍ, STAVY A PÁD

Zranění odečítáš ze Životů. Kromě toho ti situace může uvalit **stav**:

STAV	ÚČINEK
Krvácí	Na začátku tahu –1 ŽIV, dokud se rána neošetří (Léčení, OB 10).
Otřesen	Nevýhoda na útoky a soustředění, dokud se nenadechneš (1 tah klidu).
Vyčerpán	Nevýhoda na vše tělesné; mizí až po jídle a odpočinku.
Spoután hrůzou	Nemůžeš se přiblížit ke zdroji děsu; jen utíkat nebo se krýt.

KDYŽ DOJDOU ŽIVOTY

Při **0 ŽIV** postava padá a **umírá**. Na začátku každého svého tahu hodí **Odolání TĚL, OB 10**:

- **Tři úspěchy** dřív než tři neúspěchy → stabilizuje se (v bezvědomí, ale žije).
- **Tři neúspěchy** dřív → postava umírá. Nat 1 se počítá za dva neúspěchy, nat 20 ji rovnou probere s 1 ŽIV.
- Kdokoli s Léčením (OB 12) může souseda stabilizovat za jednu akci.

JIZVY MÍSTO SMRTI (VOLITELNÉ)

Pro drsnější, ale méně smrtící hru: kdo se stabilizuje z 0 ŽIV, místo dalšího ohrožení života si hodí na **trvalou ránu** (k10 níže). Smrt přijde, až by si měl utržit ránu a žádná už nezbývá — nebo když to příběh žádá.

TRVALÉ RÁNY HOĎ K10

K10	RÁNA A NÁSLEDEK
1	Ošklivá tržná rána — jizva, ale bez postihu. Příště to bolí víc.
2	Prasklé žebro: nevýhoda na Atletiku a Boj, než se zahojí (týdny).
3	Rozdrcená ruka: nevýhoda na vše, co chce obě ruce; –1 stálý.
4	Poraněná noha: poloviční pohyb, dokud nevyhlídíš (Léčení OB 15).
5	Ztráta oka či ucha: trvalá nevýhoda na Pátrání nebo Smysly.
6	Hluboká rána: dokud se nezahojí, začínáš každou scénu Krvácí.
7	Otřes mozku: nevýhoda na soustředění a Nauku po zbytek příběhu.
8	Nervový třes: nevýhoda na jemnou práci (Řemeslo, Plížení, Střelba).
9	Něco se v tobě zlomilo: –1 k Vůli, nebo nový Stín dle VYP.
10	Na pokraji: padneš do bezvědomí a další rána už by tě zabila. Z téhle scény tě musí někdo dostat.

LÉČENÍ A ODPOČINEK

- **Krátký oddech** (asi 10 minut v bezpečí): jednou za scénu si obnovíš **k6 + TĚL** Životů.
- **Dlouhý odpočinek** (noc v suchu a relativním klidu): obnovíš **polovinu** Životů a **k4** Příčetnosti.
- Bez jídla, vody, tepla nebo spánku se odpočinek nepočítá — pobřeží ti ho musí dovolit.

KDYŽ TO NENÍ JEN VÝMĚNA RAN

- **Přepad a překvapení**: kdo útok nečeká, v prvním kole nejedná (nebo má nevýhodu). Tichý příchod = úspěšné Plížení či léčka.
- **Útěk a honička**: opakovaná Atletika nebo Hbitost proti pronásledovateli; kdo dvakrát po sobě vyhraje, unikne nebo dožene. Terén a stavy přidávají výhodu/nevýhodu.
- **Sevření a zápas**: útok **Tělem** proti Obraně; při zásahu je cíl **Sevřen** (nehne se, nevýhoda). Vyprostí se akcí: Tělo nebo Hbitost proti sevříteli.
- **Přesila**: na koho útočí víc protivníků, brání se s nevýhodou. Postav se zády ke zdi či do úžiny, ať tě neobklíčí.
- **Beze zbraně a po ruce**: pěst či kop = k4. Improvizovaná věc (veslo, kámen, hák) = k6–k8 dle VYP, často s vedlejším účinkem.
- **Souboj není povinný**: vyjednávání, lest, útěk i vzdání se jsou platné tahy. Nejlepší souboj je ten, který se nestal.

MORÁLKA DAVU

Posádka, dav přeživších i smečka tvorů nejednají jako neoblomní hrdinové. Když padne jejich vůdce, zemře první z nich, nebo je zaskočí pravá hrůza, hoď za skupinu **Odolání VŮL** (OB dle situace, obvykle 13). Při neúspěchu dav **zpanikaří**: dá se na útěk, vzdá se, ztuhne, nebo někdo v hrůze provede hloupost. Hrdinské jednotlivce (pojmenovaná NPC) řeš zvlášť — morálka davu je pro bezejmenné mnoho.

„Smrt tu není trest. Je to příliv, co si pro tebe přišel dřív.“

— Z MODLITBY TOPÍČICH

PŘEŽITÍ A ŽIVLY

Nestvůry zabíjejí rychle. Pobřeží pomalu. Tahle část je o tom druhém — o hladu, vodě, chladu a ohni — a o tom, kdy si na ně máš hodit. Pravidlo nad pravidly: tyhle hodiny jsou nástroj tlaku, ne účetnictví. Spouštěj je, jen když má nouze patřit do příběhu.

ČAS A TEMPO

Hra běží ve třech měřítkách a vypravěč volí, které zrovna tiká: **kolo** (souboj, pár vteřin), **scéna** (jedna situace) a **den** (cesta, tábor, hojení). Survival hodiny níže běží jen ve dnech nouze — jindy mlčí.

HLAD, ŽÍZEŇ, CHLAD A SPÁNEK

STRÁDÁNÍ	KDY UDEŘÍ	CO TO DĚLÁ
Žízeň	~1 den bez pití	nevýhoda na vše; každý další den –k6 ŽIV, dokud se nenapiješ
Hlad	~3 dny bez jídla	jeden stupeň Vyčerpání denně
Chlad a mokro	hodiny v dešti či moři bez tepla	Odolání TĚL (OB roste); neúspěch = stupeň Vyčerpání
Beze spánku	~1 den bdění	stupeň Vyčerpání; navíc vidiny, které hlodají Příčetnost

VYČERPÁNÍ (STUPNĚ)

Vyčerpání se počítá. Jeden **dlouhý odpočinek** s jídlem, vodou a teplem sundá jeden stupeň.

STUPEŇ	STAV
1	Nevýhoda na vše tělesné.
2	Navíc poloviční pohyb a nevýhoda na soustředění.
3	Sotva při vědomí; každá námaha Odolání TĚL, jinak padáš (Bezvládný).
4	Hroutíš se. Bez pomoci tě čeká totéž co při 0 ŽIV.

VODA: UTONUTÍ, DUŠENÍ A PLAVÁNÍ

- Zadržení dechu:** vydržíš **1 + TĚL** kol (nejméně 1). Pak každé kolo Odolání TĚL (OB +1 za kolo); neúspěch = nadechneš se vody.
- Topíš se nebo dusíš:** –k6 ŽIV za kolo, dokud se nedostaneš ke vzduchu. Při 0 ŽIV rovnou umíráš (část VII).
- Plavání:** klidná voda bez hodu. Proud, vlny, zbroj či náklad = Atletika (TĚL) OB 13+; neúspěch = nepostoupíš a polkneš vodu. Těžká zátěž dává nevýhodu — někdy je nutné ji pustit.

PÁD, OHEŇ A NEMOC

- Pád:** k6 za každé ~3 metry (do ~5k6). Měkký dopad (voda, bahno) o stupeň míň; úspěšná Atletika OB 12 zranění půlí.
- Oheň:** v plamenech k6 za kolo, dokud oheň neuhasiš (akce, voda, válení). Šíří se na hořlavé; vážná popálenina nechá jizvu.
- Nemoc a infekce:** neošetřená vážná rána nebo zkažená voda = po dni Odolání TĚL OB 12. Neúspěch = **Nemocný** (nevýhoda a ŽIV se nehojí); opakuj denně, dokud neuspěješ nebo tě někdo neošetří (Léčení OB 13).

BOUŘE, MLHA A PŘÍLIV

Bouře dává nevýhodu na vše venku, sráží ohně a hrozí smytím (Odolání TĚL). **Mlha** skryje cestu i tvory (nevýhoda na Smysly a Pátání) — a je to chvíle pro Bledého plavce, Utonulý chór i Loď, která se vrací. **Příliv** mění mapu: odřízne ústup, odhalí i pohřbí. Ber ho jako tikající hodiny.

STAVY — PŘEHLED

Jedno místo pro všechny stavy, které hra používá. Není-li řečeno jinak, stav drží do konce scény nebo do splnění podmínky.

STAV	ÚČINEK A JAK HO SETŘÁST
Otřesen	Nevýhoda na útoky a soustředění. Zmizí po tahu klidu.
Krvácí	Na začátku tahu –1 ŽIV, dokud se rána neošetří (Léčení OB 10).
Vyčerpán	Sčítá se (viz výše). Dlouhý odpočinek s jídlem a teplem sundá jeden stupeň.
Nemocný	Nevýhoda a ŽIV se nehojí. Denní Odolání TĚL, nebo Léčení OB 13.
Otrávený	Dle jedu: ztráta ŽIV nebo nevýhoda. Ukončí Odolání TĚL, nebo počkej, až vyprchá.
Sevřen	Nemůžeš se hnout, nevýhoda. Vyprostíš se akcí: Tělo nebo Hbitost proti sevřiteli.
Spoután hrůzou	Nesmíš ke zdroji děsu; jen utíkat či se krýt. Drží, dokud hrozba trvá.
Bezvládný	V bezvědomí a bezbranný. Útok zblízka na něj zasáhne automaticky a tvrdě.
Ztracen(a)	Příčetnost padla na 0 (část IX). Postava přestává být tvoje — konec stejně vážný jako smrt.

„Moře nemusí spěchat. Hlad, chlad a žízeň pracují za něj.“

— VYRYTO DO VESLAŘSKÉ LAVICE

ČÁST IX

PŘÍČETNOST

Tohle je motor hrůzy. Tělo se dá zalátat; mysl ne tak snadno. **Příčetnost** měří, kolik nepřírozeného člověk unese, než se v něm něco navždy posune.

OTŘES

Když postava spatří nebo zažije něco, co se vzpírá rozumu — ne pouhou krev, ale *nemožnost* — vypravěč vyhlásí **Otřes** a jeho sílu (OB). Postava hodí **Odolání VŮL**:

SÍLA OTŘESU	OB	ZTRÁTA PŘI NEÚSPĚCHU
Znepokojivé (zlé znamení, mrtvý, co nemá být mrtvý)	10	k4
Děsivé (duch, znetvoření, hlas odnikud)	13	k6
Otřesné (tvor z hlubin, nemožná geometrie)	16	k8
Nepojmenovatelné (pravda, kterou nemá nikdo znát)	19+	k10+

Při **úspěchu** ztratíš jen 1 bod (nebo nic, povede-li se to o moc). Při kritickém úspěchu se nezachvěješ vůbec.

STÍN MYSLI

Pokaždé, když ztratíš **5 a více** Příčetnosti naráz, nebo když poprvé klesneš pod polovinu, utrpíš **Stín mysli** — trvalejší stopu. Hod' nebo vyber:

K10	STÍN MYSLI
1	Fobie: konkrétní spouštěč (voda, tma, oheň) ti dává nevýhodu, dokud jsi u něj.
2	Nutkání: musíš dělat jistou věc (počítat, modlit se, dotýkat se kovu), jinak nevýhoda.
3	Vidiny: občas vidíš nebo slyšíš, co tam není. VYP ti smí lhát.
4	Otupělost: nevýhoda na sociální dovednosti; lidé tě přestávají poznávat.
5	Posedlost: upneš se na jedno tajemství a riskuješ kvůli němu.
6	Šepot: rozumíš věcem, kterým bys neměl — výhoda na Okultno, ale každé použití bolí.
7	Disociace: chvílemi „nejsi u toho“. O části scény rozhoduje VYP, jako bys ji jen pozoroval.
8	Nedůvěra: přestáváš věřit i svým. Pomoc spoluhráčů ti nedává výhodu, dokud znovu neuvěříš.
9	Tik: mimovolné gesto či slovo se vrací ve stresu — nevýhoda na Plížení a Klam, když jde do tuhého.
10	Volání hlubiny: o samotě u moře hod' Odolání VŮL, nebo k vodě bezděky vykročíš.

KDYŽ PŘÍČETNOST KLESNE NA 0

Postava je **Ztracena**. Nezemře nutně — ale přestane být tvoje. Odejde do moře, do tmy, do své vidiny; stane se z ní někdo, koho hraje vypravěč. To je v téhle hře konec stejně vážný jako smrt. Dohraj ho dobře.

JAK SE PŘÍČETNOST VRACÍ

Pomalů. Bezpečí a čas vracejí k4 za dlouhý odpočinek. Naplnění **Pouta** (ochrániš milovaného, dodržíš slib) vrátí 1–3 body podle váhy. Tiché obřady útěchy — pohřeb, modlitba, společné ticho — pomáhají. Co nikdy nepomůže, je další pohled do hlubiny.

NADĚJE: POUTA A STÍNY V AKCI

- Kdyby hrůza jen brala, hra by hráče semlela. Proto má protiváhu — **Naději**, a ta pramení z tvého **Pouta** a **Stínu** (část IX).
- **Opřít se o Pouto.** Jednou za scénu si smíš vzpomenout, proč chceš přežít. Popiš ten okamžik a získej **výhodu** na jeden hod, nebo se uklid' — automaticky obstojiš v jednom Otřesu (OB do 13), anebo si vrátíš 1 PŘÍ. Pouto se tím nevyčerpá; jen na něm začne ještě víc záležet.
 - **Stín tě dostihne.** Kdykoli vypravěč zapojí tvůj Stín tak, že ti zkomplikuje život — vyplave tajemství, dluh si tě najde, strach tě ochromí — a ty to přijmeš, získáš **bod Naděje**.
 - **Utratit Naději.** Bod vrátíš za výhodu na hod, přehození jedné kostky, nebo za to, že se postavíš děsu (zrušíš jeden svůj *Otřesen* či *Spoután hrůzou*). Drž si nejvš pár bodů; co nevyužiješ, s ránem splyne.
 - **Naplnění a zlomení.** Když Pouto naplníš (ochrániš milovaného, dodržíš slib), vrátíš si k4 PŘÍ. Když se svému Stínu postavíš čelem a obstojiš, smíš zahojit jeden *Stín mysli* — nebo z něj s vypravěčem udělat zdroj síly.

PROČ TO FUNGUJE
Tvé slabiny tak nejsou jen postih — jsou palivo příběhu, které se ti vrací jako naděje. A naděje není záruka. Je to nádech před ponorem.

PRAVIDLO STŘÍDMOSTI
Otřesy si schovávej. Když budou na každém rohu, otupí. Dobrá hra jich snese pár za příběh — o to víc pak bolí.

„Z hlubiny se dá vytáhnout ledacos. Rozum mezi to nepatří.“

— POSLEDNÍ ZÁPIS KAPITÁNA

ČÁST X

RŮST POSTAVY

Postava neroste sbíráním nestvůr, ale tím, co přežila. Po každém dohraném příběhu (sezení) rozdává vypravěč **2 body rozvoje** (1 za málo, 3 za zásadní příběh). Body si schováváš a utrácíš mezi příběhy.

CO KUPUJEŠ	CENA	STROP
Zvýšit dovednost o 1 stupeň	= nový stupeň	5
Nová Přednost	3 body	—
Zvýšit vlastnost o +1	6 bodů	+4 (časem +5)
Naučit se rituál / temné vědění	dle VYP	—

Zvýšení dovednosti na stupeň 3 stojí 3 body, na 4 stojí 4 body atd. — specializace je drahá schválně.

PŘEDNOSTI

Přednosti jsou drobné talenty, které z portfolia dovedností udělají skutečné „povolání“. Tady je startovní výběr; klidně si vymyslíte vlastní.



PŘEDNOST	ÚČINEK
Tvrdý kořínek	+4 Životy.
Chladná hlava	+2 Příčetnost a výhoda proti panice.
Ranhojič	Tvé léčení obnovuje navíc +2 ŽIV; stabilizuješ automaticky.
Ostroštelec	Žádný postih za dálku; jednou za scénu přehoď minutou ránu.
Rvác	Pěsti a improvizace dávají k8; kdo tě podcení, lituje.
Mořský vlk	Výhoda na Mořeplavbu; na vodě se neztratíš.
Stopař	Výhoda na Přežití a Pátrání ve volné krajině.
Tichošlápek	Výhoda na Plížení; zbroj ti ho nekazí.
Zlatý jazyk	Jednou za scénu přehoď sociální hod; lidé ti chtějí věřit.
Vůdce	Jednou za scénu dej spojenci v doslechu +2 k hodu.
Šestý smysl	Nelze tě překvapit; cítíš, když je něco zle.
Znalec tajemna	Rituály tě stojí o polovinu méně Příčetnosti.

ARCHETYPY — JEN PRO INSPIRACI

Lodní ranhojič · harpunář · navigátor · kazatel bez sboru · pašerák · zlomený učenec · lovec · matka, co nepustí. Žádný z nich není pravidlo — je to jen obraz, který si poskládáš z dovedností, předností a výbavy.

OTÁZKY NA KONCI SEZENÍ

Místo paušálu může vypravěč rozdat body podle toho, co se u stolu opravdu dělo. Na konci příběhu projděte tyhle otázky; za každé „ano“ **1 bod rozvoje** (strop 3 za sezení):

- Dostali jste se o krok dál v příběhu, nebo přežili něco, co vás málem dostalo?
- Riskoval jsi něco kvůli svému **Poutu** — ať už k blízkému, nebo k posádce?
- Nechal jsi svůj **Stín** zkomplikovat situaci (a vzal si za něj Naději)?
- Dotkl ses **Tajemna**, nebo pohlédl do tváře něčemu, co nemá jméno?
- Objeвили jste o tomhle pobřeží něco, co jste předtím nevěděli?

Tahle varianta sama tlačí hráče do témat hry — pout, hrůzy a objevování. Klidně ji míchej s paušálem výše.

„Pobřeží tě nezmění. Jen ukáže, čím jsi byl celou dobu.“

— PŘEŽIVŠÍ, KTERÝ UŽ NENÍ

ČÁST XI

OMAMNÉ LÁTKY

Na pobřeží mimo mapy je láhev rumu lék i past. Lidé pijí, aby zapomněli, co viděli — a někdy je to zachrání, jindy je to zničí. Pití je tu **sázka**: nikdy přesně nevíš, co s tebou udělá.

KOSTKA OPOJENÍ (K100)

Když se postava **opije, sjede nebo požije neznámou látku** (a záleží na tom), hodí **k100** a najde výsledek v tabulce. **Čím nižší číslo, tím horší následek** — nízké hody jsou otrava a temno, vysoké úleva a kuráž. Efekt trvá do konce scény, pokud není uvedeno jinak.

ÚPRAVY HODU

+5 za každý bod TĚL (silní snášejí líp) · **−10 za každé další pití** téhož dne (sčítá se) · **−20** podezřelý destilát či neznámá látka. Výsledek pod 1 počítej jako 1, nad 100 jako 100.

K100	EFEKT
01-05	Otrava. k8 zranění, zvracíš; Odolání TĚL OB 13, nebo do rána v bezvědomí.
06-10	Černé okno. Probereš se jinde a nevíš jak. VYP rozhodne, cos provedl. Ztratíš k4 PŘÍ.
11-15	Ťras a žaludek. k4 zranění, Otřesen do konce scény, nevýhoda na vše tělesné.
16-20	Slzavý žal. Propadneš pláči či vzteku a vyklopíš jeden svůj Stín.
21-25	Roztřesené ruce. Nevýhoda na Hbitost a Střelbu až do dlouhého odpočinku.
26-30	Mlha v hlavě. Nevýhoda na Důvtip a Pátrání; zapomeneš jeden detail dnešní scény.
31-35	Ospalost. Usneš dřív, než chceš; bez vzbuzení prospíš něco důležitého.
36-40	Žvanil. Neudržíš jazyk za zuby — nevýhoda na Klam a Plížení (jsi hlučný).
41-45	Lehká opice. Nic vážného. Příjemné teplo, žádný postih ani bonus.
46-50	Rozvázaný jazyk. Výhoda na Přesvědčování — ale řekneš víc, než je moudré.

K100	EFEKT
51-55	Otupělý strach. Příští Otřes ti ubere o polovinu míň Příčetnosti.
56-60	Bujará nálada. Výhoda na sociální hody a +2 proti panice po zbytek scény.
61-65	Hřejivá kuráž. Výhoda na Odolání VŮL proti strachu do konce scény.
66-70	Necitelnost. Ignoruješ jeden stav (bolest, krvácí, Otřesen) — vrátí se, až vystřízlivíš.
71-75	Druhý dech. Obnovíš k6 ŽIV; rána se pak ovšem hojí pomaleji.
76-80	Klid. Obnovíš k4 PŘÍ; na chvíli je svět snesitelný.
81-85	Jasná chvíle. Výhoda na jeden hod dle tvé volby v této scéně.
86-90	Beze strachu. Po zbytek scény tě nelze Spoutat hrůzou.
91-95	Prozření. Zhlédneš souvislost — VYP ti dá jedno pravdivé vodítko.
96-100	Požehnaná otrlost. Obnovíš k6 ŽIV i k6 PŘÍ a máš výhodu na příští hod. Zítra příšerná kocovina (nevýhoda na vše do prvního jídla).

BERLIČKA, KTERÁ KOŠE

Pití dokáže vrátit Příčetnost — a právě proto je nebezpečné. Kdo se k láhvi vrací pokaždé, když ho dožene hrůza, riskuje **závislost**: po třetím takovém spolehnutí za příběh hod' Odolání VŮL (OB 13), nebo si připiš Stín myslí *Nutkání*. Hlubina není jediné, co si umí počkat.

„Pij, dokud moře nezešediví. Pak ho na chvíli přestaneš slyšet.“

— LODNÍ KUCHAR

ČÁST XII

TAJEMNO

Žádný hráč si neotevře knihu kouzel. Nadpřirozeno tu nepatří hrdinům — patří světu. Přichází jako **kletba**, jako vzácný **zázrak**, jako **duch**, kterého nešlo nechat být, nebo jako **rituál**, který se někdo odvážil provést. Vždy něco stojí.

KLETBY

Kletbu uvalí svět, místo, mrtvý nebo zlomený slib. Má **mechanický postih** a často i temný **dar** — právě ten ji dělá zákeřnou. Sejmout ji nelze hodem; je třeba splnit **podmínku** (vrátit ukradené, pohřbít zapomenutého, vyslovit pravé jméno).

UKÁZKY KLETB

- Sůl v žilách:** nemůžeš se utopit — ale sladkou vodu nepozřeš a žížeň tě nikdy neopustí.
- Cizí stín:** tvůj stín se hýbe se zpožděním. Výhoda na Plížení za tmy; nevýhoda na to, aby ti lidé věřili.
- Dluh hlubiny:** jednou tě moře nezabilo. Jednou si to vybere.

ZÁZRAKY

Zázrak je vzácná milost v okamžiku zoufalství — ne nástroj. Hráč smí **jednou či dvakrát za příběh** v krajní nouzi zkusit **úspěšnou prosbu**: popíše, oč prosí a co je ochoten dát, a hodí **Odolání VŮL** proti OB, kterou určí vypravěč (zpravidla 16+; čím troufalejší prosba, tím výš). Uspěje-li, stane se malý zázrak. **Zázrak nikdy nezabývá a vždy si něco vezme nazpět** — ta cena je součástí pravidla, ne trest. Vypravěč zázrak schvaluje a může cenu přitvrdit.

ZÁZRAK	CO DĚLÁ	CENA
Poslední dech	Umírající druh se okamžitě stabilizuje.	Síla přejde z tebe — ztratíš k4 ŽIV.
Zacelení	Rána přestane krváčet a unese tě dál.	Jizva, která se ti vrací ve snech.
Pevná ruka	Hod, který jsi právě nehodil, bereš jako úspěch.	Ztratíš k4 PŘÍ — viděl jsi, či ruka to vedla.
Světlo, jež nezhasne	Tvé světlo přečká noc i vodu a vítr.	Ráno je tma hladovější: příští Otřes OB +2.
Cesta se otevře	Zaseklý poklop, zámek či zával povolí.	Cosí tím vejde dovnitř s tebou.
Klid v bouři	Moře či počasí na chvíli poleví.	Hlubina si to připíše k dluhu (vybere později).
Hlas přes vodu	Kdo je daleko, uslyší tvé volání.	Slyšelo to i něco jiného.
Znamení	Polož tichu jednu otázku ano/ne — odpoví pravdivě.	Ztratíš k4 PŘÍ; pravda z ticha bolí.
Zapomnění	Vymaž jednu hrůzu z paměti, vrátíš si k6 PŘÍ.	S ní zmizí i něco, cos chtěl udržet (jméno, vodítko, tvář).
Štít víry	Po celou scénu tě nelze spoutat hrůzou; výhoda na Odolání VŮL.	Na konci scény přijde zadržený strach — jeden Otřes navíc.
Tvář mezi cizími	Neznámý se nečekaně rozhodne ti pomoci.	Bude chtít nazpět víc, než tušíš.
Druhý úsvit	Místo smrti se probereš s 1 ŽIV. <i>Jen jednou za život postavy.</i>	Od té chvíle tě cosí následuje. Ví, že dluží.

DUCHOVÉ

Mrtví tu neodcházejí čistě. Duch něco chce — a dokud to nedostane, brání, mámí nebo škodí. S duchem se dá **mluvit** (Okultno nebo Přesvědčování), dá se **uklidnit** splněním jeho přání, nebo **vyhnat** obřadem. Surová síla na ně neplatí; zranit dokážou, zranit se nedají.

BEZEJMENNÝ UTOPENEC
OBRA 12 **ŽIVOTY** — (nehmotný) **OTŘES** OB 13

DOTEK CHLADU +5, k6 zranění a cíl je Otřesen.
VÁZÁN ke svým kostem nebo k místu, kde se utopil.
SPOČINE, když dostane jméno a pohřeb. Jinak se vrací.

RITUÁLY

Postava s **Okultnem** může vést rituál: chce to *čas, místo a přísady*, nikdy ne pouhé gesto v souboji. Na konci hodíš **Okultno** proti OB rituálu. Každý rituál tě stojí **příčetnost** (zpravidla k4); při neúspěchu může přivolat kletbu nebo rozzlobit ducha. Proto se k němu sahá až v nouzi.

RITUÁL	OB	CO DĚLÁ
Čtení místa	13	Vytane ti zlomek toho, co se tu stalo.
Kruh klidu	15	Do úsvitu sem nadpřirozené nevkočí.
Otázka mrtvému	17	Jedna odpověď — pravdivá, ale málokdy laskavá.

NÁVRH Rituály jsou schválně řídké a v rukou vypravěče. Pokud bys chtěl, aby si je postavy mohly „učít“ jako schopnosti, můžeme z toho udělat malou větev růstu — jen za cenu, že magie trochu zevšední.

„Modli se, ať tě nikdo nevyslyší. Tady totiž občas někdo poslouchá.“

— VYRYTO U MAJÁKU

ČÁST XIII

PRO VYPRAVĚČE

Jedna loď, mnoho osudů. To je srdce téhle hry: série příběhů o lidech z téže paluby, které spojila jedna katastrofa. Jak ji uchopit, je na tobě. Nejdřív ale pár slov o tom, jak si k téhle hře vůbec sednout.

NEŽ ZAČNETE HRÁT

Tahle hra jde po strachu, ztrátě a beznaději — aby to byla radost, a ne nepříjemnost, věnujte pět minut dohodě u stolu.

Zvlášť s lidmi, se kterými hrajete poprvé.

- **Tón a hranice (čáry a závoje).** Řekněte si, co je ve hře a co ne. *Čára* = téma, které se vůbec neobjeví. *Závoj* = smí se stát, ale mimo scénu, nepopisuje se. Sepište je beze studu; nikdo nemusí vysvětlovat proč.
- **Signál „stop“.** Kdokoli, i vypravěč, smí kdykoli říct „stop“ nebo klepnout na stůl. Scéna se zastaví a přetočí o krok zpět, nebo přeskočí. Bez otázek, bez výčitek.
- **Dveře jsou otevřené.** Od stolu smí kdokoli kdykoli odejít na vzduch. Hra počká.
- **Reflektor patří všem.** Vypravěč hlídá, aby se dostalo na každého; v komorních scénách dej ostatním role hlasů a rukou.
- **Jste na jedné lodi.** Tohle není hra hráčů proti vypravěči. Společně vyprávíte příběh o lidech, které moře semlelo — a o tom, kolik z nich si udrží sebe.

SPĚCHÁTE? ZAČNĚTE ZA DESET MINUT

Rozdejte **hotové trosečníky** (část V), přečtěte nahlas *Základní pravidlo* a *Naději*, a otevřete **nultým sezením** — **ztroskotáním** (níže). Zbytek pravidel doberete za pochodu.

KDO HRAJE KTERÝ PŘÍBĚH

Obsazení i obsah příběhu určuje **vypravěč**. Ty rozhoduješ, kdo je tentokrát v záběru, koho příběh sleduje a jakou postavu kdo hraje — nemusí to být pokaždé celá skupina ani každý svou „hlavní“ postavu. Klidně řekni: *„Tenhle večer hrajeme za kuchtíka, co se probudil zamčený v podpalubí.“*

Sólo one-shoty. Mnoho nejlepších scén téhle hry je *komorních* — jeden trosečník, jedna noc, jeden problém. Zbytek stolu přitom nemusí jen přihlížet: dej jim role **hlasů a rukou**. Mohou předčítat útržky nalezeného deníku, hrát vzpomínky, našeptávat z druhé strany dveří, nebo držet „návod“ k hádance, který hlavní hráč nevidí (viz část XIV). Sólo příběh se tak změnil v napínavou spolupráci.

Mezi příběhy klidně střídej, koho stavíš do hlavní role. Kdo posledně přežil jen tak tak, ať si příště odpočine ve vedlejší postavě — a napětí, jestli se vrátí, poroste.

1 • HRSTKA PŘEŽIVŠÍCH

Klasika. Hráči hrají skupinu trosečníků, kteří drží spolu, a sledujeme je příběh za příběhem. Smrt a Ztracení postavy bolí o to víc, že je znáte.

2 • STŘÍDAJÍCÍ SE OSUDY

Antologie v pravém slova smyslu: každý příběh sleduje jiného člověka (či dvojici) z lodi. Mezi kapitolami se mění, kdo žije a kdo už ne — a hráči narážejí na stopy svých dřívějších postav. Skvělé pro epizodické hraní.

3 • PLAVBA A VRAK

Prolínej přítomnost na pobřeží s *flashbacky* z plavby. Pomalu odhaluj, proč loď opravdu plula a co vezla. Hráči pak hrají sami sebe před katastrofou i po ní.

NULTÉ SEZENÍ = ZTROSKOTÁNÍ

Začni samotnou bouří a zkázou lodi. Pár hodů, pár ztrát, pár rozhodnutí, koho zachránit. Než se hra rozběhne, hráči už budou mít společnou jízvu.

STAVBA SCÉNY HRŮZY

- **Náznak** — něco nesedí (stopy, co nikam nevedou; ticho tam, kde má být zvuk).
- **Eskalace** — náznaky se množí a začínají ohrožovat.
- **Odhalení** — tvář hrůzy. Drž ji vzácnou a krátkou; odejdi dřív, než zevšední.

HODINY: JAK ODMĚŘOVAT NAPĚTÍ

Nejlepší nástroj na napětí je **kruh rozdělený na dílky**. Nakresli ho, pojmenuj, a kdykoli se věc pohne kupředu, vybarvi jeden dílek. Až se kruh zaplní, stane se to.

- **K čemu:** blížící se pohroma (loď klesá, příliv stoupá, bytost tě hledá) i pokrok skupiny (stavíte vor, luštíte rituál).
- **Velikost:** drobné ohrožení 4 dílky, vážné 6, velká katastrofa 8.
- **Kdy přidat dílek:** neúspěšný hod, uplynulý čas, hluk, špatná volba. Kritický neúspěch zabere rovnou dva.
- **Ukázat, nebo skrýt:** viditelné hodiny tlačí, skryté děsí. Někdy je nejhorší vědět, kolik zbývá.

HODINY	DÍLKY	KDYŽ SE ZAPLNÍ
Lod' se potápí	4	podpalubí zmizí pod vodou
Příliv odřízne ústup	6	cesta zpět je pod hladinou
Bytost tě vystopovala	4	stojí mezi vámi a tmou
Rituál se završuje	8	to, co nemá přijít, přijde
Záchrana se blíží	6	na obzoru plachta — skutečná, nebo ta druhá?
Vor je hotový	6	můžete na moře (pokrok hráčů)

Hodiny dělají z neviditelného hmatatelné. Survival hodiny (část VIII), potápějící se loď i blížící se *Lod', která se vrací* — to všechno jsou hodiny.

PÁR ZÁSAD U STOLU

- **Háč za Stíny.** Každá postava ti dala Stín — používej ho. Tam, kde to bolí, je příběh.
- **Nech zvítězit přípravu.** Dobrý nápad a vhodný nástroj = výhoda nebo rovnou úspěch bez hodů.
- **Házej jen, když na tom záleží.** Bez rizika a bez ceny se nehází.
- **Šetři Otřesy a tajemno.** Pravidlo střídmosti platí pro celou hru.

RYCHLÉ SAZBY PROTIVNÍKŮ

TYP	OBRANA	ŽIVOTY	ÚTOK
Vyděšený člověk	11	8	+2, k6
Tvrдый chlap, žoldák	13	14	+4, k8
Dravá zvěř	13	12	+4, k8 + krvácí
Něco z hlubiny	15	22	+6, k10 + Otřes

CO SE DĚJE NA POBŘEŽÍ

Když scéna potřebuje dech nebo zlé znamení, hod' **k20**. Většina věcí nic „nedělá“ — jen připomínají, kde jste.

K20	CO SE DĚJE	K20	CO SE DĚJE
1	Příliv přinesl něco, co tu ráno nebylo.	11	Najdete cizí deník — končí uprostřed věty.
2	Mlha houstne; vidíš sotva na pár kroků.	12	Kompas chvíli ukazuje špatně, pak zas správně.
3	Z dálky zvon. Žádný kostel tu není.	13	Mrtvá ryba dál od vody, než by se sama dostala.
4	Pták s příliš lidskýma očima vás sleduje.	14	V noci kdosi sešel k vodě. Ráno chybí jeden nález.
5	Stopy v písku vedou do moře, ne z něj.	15	Z jeskyně táhne teplý vzduch a vůně květin. V zimě.
6	Dvěma z vás se zdál týž sen.	16	Někdo zaslechne své jméno z příboje.
7	Sladká voda v sudu chutná po soli.	17	Racci najednou všichni zmlknou.
8	Na obzoru světlo lodi. Zmizí, když mrkneš.	18	Příliv přišel o hodinu dřív, než měl.
9	Kus vraku se přes noc posunul. Nikdo s ním nehnul.	19	Čerstvé znamení vyryté do skály. Kdo?
10	Něco velkého se převalilo pod hladinou u břehu.	20	Moře na chvíli úplně ztichne. Nejhorší znamení.

LADĚNÍ A VARIANTY

Čísla v téhle knize jsou nastavená na „drsné a smrtelné“. Než je u stolu vypilujete, tady jsou hlavní kohoutky, kterými se dá pocit hry posunout — otoč jimi, jak vám sedne.

KOHOUTEK	MÉNĚ	VÝCHOZÍ	VÍC
Smrtelnost	+4 ŽIV všem; jizvy místo smrti	ŽIV = 10 + 2×TĚL	ŽIV = 8 + TĚL; krvácení bolí dvojnásob
Návrat přičetnosti	+k6 za odpočinek	+k4 za odpočinek	jen přes Pouta a obřady
Tempo Otřesů	1 za příběh	2-3 za příběh	kdykoli udeří nepřírozeno
Body rozvoje	1 za příběh	2 za příběh	3 za příběh (rychlý růst)
Délka soubojů	nestvůry mají −¼ ŽIV	dle sazeb	nestvůry +½ ŽIV, tvrdší

JEDINÉ PRAVIDLO NAD PRAVIDLY

Když si pravidlo a dobrá scéna odporují, vyhrává scéna. Tahle čísla jsou sluha, ne pán.

„Nejhorší příběh je ten, co skončí dobře. Tomu nikdo neuvěří.“

ČÁST XIV

HÁDANKY A SPOLUPRÁCE

Nejlepší hádanky v téhle hře neluští kostka — luští je lidé u stolu. Inspirací je *Keep Talking and Nobody Explodes*: jeden vidí problém, ostatní mají návod, nikdo nemá obojí, a všichni musí mluvit. Tady je sada technik, ze kterých si můžeš skládat vlastní.

DEVĚT TECHNIK

TECHNIKA	JAK JI POUŽÍT
Asymetrie informací	Rozděl vědění tak, že nikdo nevidí celek. Jeden hráč popisuje, co jeho postava vidí (zámek, přístroj, znaky); ostatní drží „návod“ — lístky, útržky deníku, znalosti — který <i>oni</i> vidět nesmějí. Musí se domluvit slovy.
Tlak času	Dej viditelné odpočítávání: stoupající voda, dohořívající svíčka, kroky, co se blíží. Tikání nutí mluvit rychle a chybovat. Měř to v kolech či tazích, ne stopkami.
Diegetická hádanka	Skutečná úloha k vyřešení u stolu — šifra, posloupnost, logická past. Řeší ji <i>hráč</i> . Kostka jen pomáhá.
Kostka jako berlička	Nikdy nezamykej postup za jedním hodem. Neúspěch (Důvtip, Pátrání, Nauka) ať dá nápovědu nebo cenu (čas, hluk, zranění), ne slepou uličku.
Vrstvení	Hádanka má víc zámků za sebou; každý odhalí kus příběhu. Dávkuješ napětí i odměnu.
Fyzická rekvizita	Dej hráčům do ruky skutečnou věc: zamotaný provázek (uzly = Mořeplavba), nakreslenou mapu, karty se symboly. Hmat zvyšuje ponoření.
Náklad místo zdi	Když hádanka nejde vyřešit elegantně, ať jde vyřešit hrubě — ale draho. Vypáčit dveře = hluk, zranění, ztráta. Východisko je vždy, jen ne zadarmo.
Nespolehlivý návod	Pro hrůzný nádech ať je část nápovědy zkažená: deník je potrhaný, duch lže, čísla se rozmazala vodou. Hráči musí poznat, čemu věřit.
Rozdělení rolí	Urči, kdo má ruce (manipuluje), kdo má oči (vidí) a kdo má hlavu (ví). Postav to tak, aby jeden bez druhého neuspěl.

PŘÍKLAD: ZAMČENÉ PODPALUBÍ SÓLO ONE-SHOT

Kostra scénáře pro jednoho hráče (kuchtík, námořník...), kde ostatní u stolu drží návod. Ukazuje techniky v akci.

ZÁPLETKA

Postava se probere zamčená v podpalubí. Voda jí sahá po kotníky a **stoupá**. Jediná cesta ven je padací poklop se třemi západkami, které se musí uvolnit ve správném pořadí — jinak zaklapnou natvrdo.

VRSTVY HÁDANKY

- **Tma (vrstva 1).** Nejdřív najít světlo — hod Pátrání/Přežití, nebo nahmatat lucernu. (Berlička: neúspěch = ztratíš kolo a pořežeš se o bednu.)
- **Pořadí západek (vrstva 2).** Správné pořadí je vyryté do trámu / zapsané v deníku, ale **rozmazané vodou** (nespolehlivý návod). Hráč luští, co dokáže přečíst; hod Nauka/Pátrání odhalí jeden chybějící symbol.
- **Stvoření (vrstva 3, volitelně).** Ve vodě je s ní ještě něco. Otřes OB 13, když na to sáhne. Spěch sílí.

TLAK ČASU

Voda stoupá **každé kolo o stupeň** (po kolena, po pás, po prsa, ke stropu). Pár kol do utonutí. Každé selhání stojí kolo. Odpočítávej nahlas.

ASYMETRIE A ROLE PRO ZBYTEK STOLU

Hlavní hráč je **uvnitř** a nevidí nic než to, co popíšeš. Ostatní hrají **návod**: druhý trosečník našel na palubě kapitánův deník a předčítá z něj útržky — ale sedí zády, nevidí na poklop a slyší jen to, co mu hlavní hráč popíše. (Klidně jim dej skutečné lístky se zlomky pořadí.) Mluvit musí přes „dveře“.

VÝCHODISKA

- Vyluštit pořadí západek (čistá výhra).
- Vypáčit poklop hrubou silou — Atletika OB 16, hluk přivolá to ve vodě, k6 zranění.
- Úpěnlivá prosba o zázrak *Cesta se otevře* — poklop povolí, ale cosi vejde dovnitř s vodou (viz část XII).

HOTOVÉ MODULY

Čtyři hádanky připravené k použití — každá má skutečný **návod**, takže ji můžeš rovnou hrát. Postup je vždy stejný: hlavní hráč popisuje, co jeho postava *vidí nebo cítí*; ostatní u stolu drží klíč (klidně jim dej tu část stránky zakrytou nebo na lístku) a překládají. Témata si libovolně přebarvi.

1 • UZLY MRTVÉHO BOCMANA ASYMETRIE • FYZICKÁ REKVIZITA

U PROBLÉMU: provaz s řadou různých uzlů uzamyká bocmanovu truhlu. Hlavní hráč ohmatává uzly popořadě a popisuje je. Špatné rozvázání se zadrhne.

V NÁVODU: každý uzel je číslice; po řadě dají kód zámku. Jeden uzel je shnilý a dvojznačný — experti musí dovodit, který je správně (pravidlo: *v kódu se nikdy neobjeví oprátka, leda na konci*).

UZEL	ČÍSICE	UZEL	ČÍSICE
Dračí smyčka	1	Škotová spojka	4
Rovný (ambulanční)	2	Úvazek na vaku	5
Osmičkový	3	Oprátka	0

PŘI CHYBĚ: uzel se zadrhne, k4 zranění do prstů a ztratíš kolo. Třetí chyba truhlu trvale zaklapne.

2 • MAJÁKOVÝ SIGNÁL TLAK ČASU • NESPOLEHLIVÝ NÁVOD

U PROBLÉMU: vzdálené světlo bliká ve skupinách. Hlavní hráč počítá záblesky v každé skupině. Vzorec se zopakuje jen **tříkrát**, pak zhasne — mluvte rychle.

V NÁVODU: počet *krátkých* záblesků ve skupině = jedna číslice; tři skupiny dají směr ve stupních. Skupina, kde je i *dlouhý* záblesk, je vlna, ne signál — zahod' ji a počkej na opakování.

STUPNĚ	KAM	STUPNĚ	KAM
000	na sever — otevřené moře	180	na jih — mělčina (past!)
090	na východ — pevnina	270	na západ — útesy

PŘI CHYBĚ: špatně přčtený kurz zavede člun na mělčinu nebo útes — tam už něco čeká.

3 • SVATYNĚ CIZÍHO BOHA ROZDĚLENÍ ROLÍ • PŘIČETNOST MÍSTO ČASU

U PROBLÉMU: oltář s pěti vytesanými znaky — Oko, Vlna, Ústa, Měsíc, Sůl. Stisknout je musíš ve správném pořadí. Hlavní hráč hlásí, který znak je mokrý a kam který hledí; ostatní z toho odvodí pořadí.

V NÁVODU (LITANIE):

- Začni tím, který **nehledí** na moře.
- **Měsíc** patří doprostřed (třetí v pořadí).
- **Sůl** je vždy poslední.
- Po **Oku** nikdy hned **Ústa**.
- **Vlna** jde těsně před ten znak, který je **mokrý**.

PŘI CHYBĚ: znak zakrvácí, přítomnost se pohne — Otřes OB 13, ztráta k6 PŘÍ. Tři chyby ji probudí naplno.

4 • KRVÍ PSANÝ LODNÍ DENÍK DIEGETICKÁ HÁDANKA • VRSTVENÍ

U PROBLÉMU: seznam nákladu. Hlavní hráč předčítá zápisy; nevidí na pravidla. Někde je schovaná pravda, kterou kapitán tajil — a kód k jeho kajutě.

ZÁPIS	JMÉNO	DATUM	BEDEN
1	Halloran	3. dubna	7
2	Vey	3. dubna	2
3	Halloran	3. dubna	5
4	----	9. dubna	1
5	Vey	3. dubna	4

V NÁVODU: Pravý zápis je ten, jehož **datum nesedí** k ostatním (č. 4). Kód kajuty = součet beden u jména, které se **opakuje** (Halloran: 7+5 = 12). A bedna č. 4 nemá jméno, protože *náklad nebyl zboží*.

PŘI ODHALENÍ: dojde-li hlavnímu hráči, co se vezlo v bedně bez jména — Otřes OB 13.

5 · LODNÍ ORLOJ VRSTVENÍ · ROZDĚLENÍ ROLÍ

U PROBLÉMU: mosazný orloj se třemi koly — měsíc, příliv, zvon. Hlavní hráč jimi otáčí a hlásí, kam míří ručky; uvolní zámek, až všechna tři sedí naráz.

V NÁVODU:

- **Příliv** ukazuje opačně než **měsíc** (úplněk ↔ odliv).
- **Zvon** = počet hodin do nejbližšího přílivu; nikdy ne nula.
- Sedí to jen za **přílivu při ubývajícím měsíci**. Jiná shoda je past.

PŘI CHYBĚ: orloj zazvoní — hluk přivolá pozornost, hod' na náhodné setkání nebo přidej kolo tlaku.

6 · KLEPÁNÍ ZA PŘEPÁŽKOU ASYMETRIE · NESPOLEHLIVÝ NÁVOD

U PROBLÉMU: z druhé strany přepážky se ozývá klepání ve skupinách. Hlavní hráč počítá údery a má odpovědět zaklepaním — špatná odpověď a to za stěnou se rozzuří.

V NÁVODU: počet úderů ve skupině = písmeno podle pořadí v abecedě (1 = A, 2 = B...). Skládá se slovo. Odpovědět se má **posledním písmenem** slova, přeloženým zpět na klepání. Pozor: každá **dvojitá pauza** znamená „škrtni předchozí skupinu“ — klepající se plete schválně.

KLEPÁNÍ	PÍSMENO	KLEPÁNÍ	PÍSMENO
... (3)	C	 (8)	H
..... (5)	E	 (14)	N

PŘI CHYBĚ: Otřes OB 12 a to za stěnou udeří do přepážky — další chyba ji prolomí.

„Každý zámek je otázka. Některé je lepší nechat bez odpovědi.“

— ZLODĚJ, CO SE NEVRÁTIL

ČÁST XV

TVOROVÉ POBŘEŽÍ

Pár ukázek, ať je na čem stavět. Formát klidně kopíruj pro vlastní hrůzy.

POBŘEŽNÍ VRHOUNI

Hladoví obyvatelé pobřeží, kteří už dávno nejedí jen ryby.

OBRAN 12 **ŽIVOTY** 10 **INICIATIVA** +1 **OTŘES** OB 10

REZAVÝ HÁK +3, k8 zranění.

SMEČKA — výhoda na útok, když je jich na cíl víc.

ZBABĚLÍ — když padne první z nich, zbytek zkouší Odolání VŮL, nebo prchá.

MLŽNÁ ŽENA

Duch z útesů. Volá jmény, která zná, ač je nemá odkud znát.

OBRAN 14 **ŽIVOTY** — (nehmotná) **OTŘES** OB 14

VOLÁNÍ — cíl hodí Odolání VŮL, nebo k ní vykročí (i z útesu).

CHLAD MLHY +5, k6, cíl je Otřesen.

SPOČINE, když se najde a pohrbí to, co po ní zbylo na dně.

TO, CO SE ZACHYTILO O KÝL

Připlulo s lodí. Nemělo. Zatím o sobě jen dává vědět.

OBRAN 15 **ŽIVOTY** 28 **INICIATIVA** +0 **OTŘES** OB 16

CHAPADLA +6, k10, při zásahu cíl Spoután hrůzou.

NEPATŘÍ SEM — běžné zbraně dávají poloviční zranění; oheň, sůl a rituál plné.

HLAD — každé kolo, kdy nikoho nezasáhne, stáhne se do vody a počká. Umí čekat dlouho.

DALŠÍ TVÁŘE POBŘEŽÍ

Na pobřeží, kde žijí jen lidé, je nejčastější nestvůrou... člověk. Některé hrůzy se ale rodí z masa, jiné z vody a poslední

odnikud.

Z MASA A KRVE

ŽRALOK MĚLČINY

Nezná zlobu ani hlubinu. Jen hlad — a to stačí.

OBRANA 14 **ŽIVOTY** 20 **INICIATIVA** +3 **OTŘES** —

STAŽENÍ +5, k10, při zásahu cíl stažen pod hladinu (Atletika OB 13 ven).
KREV VE VODĚ — jakmile někdo krvácí, žralok má výhodu a neustoupí.
MĚLČINA — na souš nevyleze. Na suchu jsi v bezpečí; nikdy ne ve vodě.

TROSEČNÍCI, CO PŘIŠLI DŘÍV

Byli jako vy. Pobřeží si pro ně přišlo první.

OBRANA 12 **ŽIVOTY** 12 (každý) **INICIATIVA** +1 **OTŘES** OB 10

CO ZBYLO Z NÁSTROJE +3, k8.
ZNAJÍ POBŘEŽÍ — výhoda na léčky a pronásledování na svém území.
JEŠTĚ LIDÉ? — dá se s nimi vyjednávat (Přesvědčování), ale hlad mluví hlasitěji. Co udělají, ukazuje, co z vás může být.

SOLNÝ PROROK

Našel ve zkáze smysl a rád se o něj podělí. Násilím, když musí.

OBRANA 12 **ŽIVOTY** 16 **INICIATIVA** +0 **OTŘES** OB 13

HLAS — výhoda na Přesvědčování; kdo naslouchá moc dlouho, hodí Odolání VŮL, nebo mu začne věřit.
SBOR — vede hrstku věřících (sazba „vyděšený člověk“).
ZNÁ JEDEN RITUÁL — a není to ten, který by sis přál vidět dokončený.

HEJNO HLADOVÝCH ÚHOŘŮ

Měličina ožije, jakmile do ní vstoupíš. Není to jeden tvor — jsou to stovky.

OBRANA 13 **ŽIVOTY** 16 **INICIATIVA** +4 **OTŘES** —

SEVRĚNÍ HEJNA +4, k6 každému ve vodě poblíž (zasáhne víc cílů).
TEKUTÉ — nelze je zatlačit ani obklíčit; rozdělí se a zase spojí.
BOJÍ SE OHNĚ — pochodeň či výheň je na kolo rozežene.

VYVRŽENÁ ZDECHLINA

Cosi obrovského se vyplavilo na břeh. Není to úplně mrtvé — a není to prázdné.

OBRANA 9 (nehybná) **ŽIVOTY** 40 **INICIATIVA** −2 **OTŘES** OB 13

ZÁCHVĚV +4, k10 chapadlem či čelistí, když se přiblížíš.
HNÍZDO — uvnitř přebývá to, co se přiživuje; každé kolo může vylézt menší hrůza.
POKLAD V ÚTROBÁCH — spolkla i to, co jiní hledají. Vstoupit dovnitř je sázka na život i rozum.

KRUNÝŘOVÝ HODOVNÍK

Krab velký jako člun. Sbírá, co moře zabilo — a netrpělivě i to, co ještě ne.

OBRANA 16 (krunýř) **ŽIVOTY** 26 **INICIATIVA** −1 **OTŘES** OB 11

KLEPETA +5, k10; při zásahu sevře (Atletika OB 13 vyprostit).
KRUNÝŘ — běžné zbraně dávají −2 zranění; míří se na spáry mezi pancíř, nebo pomáhá oheň.
MRCHOŽROUT — táhne ho krev a mrtví; návnadou se dá odlákat i zavést do pastí.

RACCI, CO NEJSOU RACCI

Sedí na vraku v příliš rovných řadách. Dívají se. Nemrkají.

OBRANA 13 **ŽIVOTY** 12 (hejno) **INICIATIVA** +5 **OTŘES** OB 12

KLOVÁNÍ +3, k4; míří na oči — zásah dá nevýhodu na Smysly do konce scény.
PŘÍLIŠ MNOHO OČÍ — vědí, kde jste; nedají se setřást ani v noci.
SLOVO — jednou za scénu jeden „promluví“ lidským slovem. Kdo to slyší, hodí Otřes.

MRTVÍ A KLAMNÍ

UTONULÝ CHÓR

Posádka, která nedoplula. Zpívají, dokud je někdo neosloví jménem.

OBRANA 14 ŽIVOTY — (nehmotní) **OTŘES OB 14**

PÍSEŇ — každé kolo v doslechu hod' Odolání VŮL, nebo vykročíš k vodě za nimi.

SPOČINOU jeden po druhém, když je každého oslovíš pravým jménem (z deníku, z náhrobků).

SUROVOST NEPLATÍ — zbraně procházejí skrz.

BLEDÝ PLAVEC

Volá hlasem někoho, koho jsi ztratil. Skoro dokonale.

OBRANA 13 ŽIVOTY 16 INICIATIVA +2 OTŘES OB 15

CIZÍ HLAS — napodobí milovaný hlas; Odolání VŮL, nebo k němu zamíříš do vody.

V ŽIVLU — pod hladinou má výhodu a +5 ŽIV; na suchu je pomalé a slepé.

ZBLÍZKA — nemá tvář. Kdo to spatří, hodí druhý Otřes.

TEN, KDO NOSÍ TVÁŘ

Jeden z vás se vrátil z mlhy. Mluví správně. Pamatuje si správně. Skoro.

OBRANA 13 ŽIVOTY 18 INICIATIVA +2 OTŘES OB 14

UKRADENÁ TVÁŘ — vypadá a zní jako někdo známý; prozradí se jen v maličkosti (Pátrání/Smysly OB 15, jedna otázka, na kterou „on“ odpoví špatně).

ROZSÉVAČ — nespěchá zabíjet; nejdřív rozeštve skupinu proti sobě.

ODHALEN — když ho prokouknete, ztratí tvář a zaútočí: drápy +5, k8.

LOĎ, KTERÁ SE VRACÍ

Za mlhy připluje loď se světly a spuštěným člunem. Vypadá jako záchrana.

OBRANA — (loď) **ŽIVOTY** — (nehmotná za mlhy) **OTŘES OB 16**

PŘÍSLIB — volá vás na palubu lidskými hlasy; Odolání VŮL, nebo nasedneš do člunu.

POSÁDKA — nikdy ji nezahledeš celou; jen ruce u vesel, jen tváře v okénkách.

ODPLOUVÁ ZA ÚSVITU — kdo nastoupil, odplul s ní. Zachránit se z ní nedá — dá se jen nenastoupit.

TO, CO NEMÁ JMÉNO

OKO V ZÁLIVU

Neútočí. Jen se dívá. To stačí, aby se moře otočilo špatným směrem.

OBRANA — **ŽIVOTY** — (nelze zranit) **OTŘES OB 18**

POHLED — každé kolo, kdy je vidíš, hod' Odolání VŮL, nebo ztratíš k8 PŘÍ.

ZVRÁCENÍ — v jeho přítomnosti lže kompas, příliv jde proti měsíci, světlo táhne do tmy.

NENÍ TO SOUBOJ — jediná výhra je zmizet mu z dohledu. Tohle je výjev, ne nepřítel.

HLAD POD PŘÍLIVEM

Žádný tvar, žádné oči. Jen tah, který sílí, kdykoli vejdeš do vody.

OBRANA — **ŽIVOTY** — (nelze zranit) **OTŘES OB 17**

TAH — za přílivu táhne voda do hloubky; každé kolo ve vodě Atletika OB 15, jinak ztratíš půdu pod nohama.

SPOKOJÍ SE S JEDNÍM — pustí ostatní, když dostane někoho. Nejhorší je, co kvůli tomu uděláte vy.

NENÍ KAM UDEŘIT — jediná obrana je pryč od vody, dokud příliv neodejde.

„Pojmenuj to a získá nad tebou moc. Nepojmenuj, a nepoznáš, co tě zabije.“

— OKULTISTKA Z PŘÍSTAVU

RYCHLÝ PŘEHLED

HOD

k20 + vlastnost + dovednost ≥ obtížnost. Nat 20 = kritický úspěch, nat 1 = kritické selhání. Výhoda/nevýhoda = 2k20 ber vyšší/nížší.

OB	5	10	13	16	19	22	25
st.	triv.	snad.	běž.	těž.	v.těž.	hran.	nem.

ODVOZENÉ HODNOTY

ŽIV = 10 + 2×TĚL · PŘÍ = 10 + 2×VŮL
OBR = 10 + HBI + zbroj · Ini = k20 + HBI

PĚT VLASTNOSTÍ

TĚL tělo · **HBI** hbitost · **SMY** smysly · **DŮV** důvtip · **VŮL** vůle

NADĚJE

Opři se o Pouto (1×/scéna): výhoda na hod, nebo klid — obstojíš v Otřesu do OB 13, či +1 PŘÍ. **Stín tě dostihne** → +1 Naděje. **Utrať Naději:** výhoda · přehození · zruš Otřesen/Spoután hrůzou.

HODINY

Kruh na dílky (4 / 6 / 8). Přidej dílek za neúspěch, hluk, čas (krit. neúspěch = 2). Plný kruh → stane se to. Loď se potápí · příliv · blížící se hrůza.

PŘEŽITÍ & ŽIVLY

Žízeň ~1 den → nevýhoda. Hlad ~3 dny → Vyčerpání. Zadržení dechu 1+TĚL kol; topení i oheň -k6/kolo. Pád k6 / ~3 m. Plavání Atletika OB 13+.

SOUBOJ V KOLE

Iniciativa → pohyb + 1 akce. Útok: k20 + vlast. + dovednost vs OBR. Zásah = kostka zbraně + vlastnost. 0 ŽIV = umírání (Odolání TĚL OB 10, 3 úspěchy / 3 neúspěchy).

PŘÍČETNOST

Otřes → Odolání VŮL vs OB 10-19+. Neúspěch = ztráta k4-k10. Ztráta 5+ naráz = Stín mysli. PŘÍ 0 = postava Ztracena.

KOSTKA OPOJENÍ

Pití → hod k100, nízké = horší, vysoké = lepší. Úpravy: +5×TĚL · -10 za další pití · -20 podezřelá látka.

STAVY

Otřesen nevýhoda, do tahu klidu
Krvácí -1 ŽIV/tah (Léčení OB 10)
Vyčerpán nevýhoda na tělesné; sčítá se
Nemocný nevýhoda, ŽIV se nehojí
Otrávený ztráta ŽIV / nevýhoda dle jedu
Sevřen nehne se; ven Tělo/Hbitost
Spoután hrůzou jen utíkat či se krýt
Bezvhládný v bezvědomí, bezbranný
Ztracen PŘÍ 0 — konec jako smrt

VYSTŘIHNI A VYPLŇ

DENÍK TROSEČNÍKA

JMÉNO

KÝM JSI BYL (KONCEPT)

VLASTNOSTI

TĚLO	HBITOST	SMYSLY	DŮVTIP	VŮLE
------	---------	--------	--------	------

ODVOZENÉ HODNOTY

ŽIVOTY	PŘÍČETNOST	OBRANA	INICIATIVA
--------	------------	--------	------------

DOVEDNOSTI (vyplň stupeň 0-5)

Boj nablízko		Pátrání	
Střelba a vrh		Nauka	
Atletika		Okultno	
Plížení		Přesvědčování	
Přežití		Klam	
Mořeplavba		Zastrašování	
Léčení		Řemeslo a oprava	

POUTO (PROČ PŘEŽÍT)

STÍN (CO SI NESEŠ)

POUTO K POSÁDCE (KE KOMU)

NADĚJE

PŘEDNOSTI

VÝBAVA (ZBRANÉ, ZBROJ, NÁSTROJE)

STÍNY MYSLI & POZNÁMKY

ZÁSoby (zakroužkuj kostku; klesá k8→k6→k4→0)

VODA	JÍDLO	OLEJ / SVĚTLO	NÁBOJE
------	-------	---------------	--------

INVENTÁŘ

--	--

Body rozvoje: · Tip: nejdřív vyplň vlastností, z nich spočítej Životy (10+2×TĚL), Příčetnost (10+2×VŮL) a Obranu (10+HBI+zbroj).

PŘÍKLADNÉ PŘÍBĚHY

Pět hotových zápletek napříč všemi způsoby hraní. Každá má časovou osu (kostru sezení), shrnutí co se doopravdy děje, klíčové tváře, rozhodovací uzly a možné konce. Ber to jako kostru — dopiš jména, mašli a krev podle svého stolu.

1 · POSLEDNÍ PLAVBA MOŘSKÉ VLAŠTOVKY

PLAVBA KONČÍCÍ VRAKEM · 1 SEZENÍ · 3-5 HRÁČŮ

„Náklad zaplacený předem. Otázky neplacený vůbec.“

KDY	CO SE DĚJE
Přístav, večer	Vlaštovka nabírá zapečetěnou bednu „pro objednatele beze jména“. Lodník Vach odmítne plout a zmizí v hospodě — i s půlkou výplaty.
První noc	Z podpalubí klepání. Bedna je vlhká, ač celý den nepršelo. Pes na palubě k ní kňučí.
Svítání	Mlha bez větru. Kompas míří k pevnině, která tam není. Kdo nahlédne do bedny, hodí Otřes (OB 13).
Poledne	Nervy a první nemocný. Někdo chce bednu otevřít, jiný hodit přes palubu. Kapitán váhá.
Bouře	Vlna bere muže přes palubu. Volby pod tlakem: držet kurz, náklad, kdo svírá kormidlo.
Náraz	Útesy mimo mapu. Loď se láme — kdo a co se dostane k člunům?

CO SE DOOPRAVDY DĚJE

V bedně je (vyber jedno): ostatky utonulého, který se nechce nechat dovézt; sůl z místa, jež nemá jméno; nebo živá věc, která jen předstírá, že je nákladem. Ať je to cokoli, nechce do cíle a stáčí loď z map. Vlaštovka doplout nemá — otázka je jen, kdo a s čím vyvázne.

TVÁŘE

- Kapitán Reder — pragmatik, co zakázku vzal z nouze. Bednu brání, dokud nezačnou umírat lidé.
- Lodník Vach (nepřítomný) — jediný, kdo věděl, a utekl. Jeho varování najdou hráči pozdě, naškrábané na rubu výplatního lístku.
- To v bedně — nemá statistiky, jen vliv: klepání, vlhko, lhoucí kompas a sny.

KLÍČOVÉ UZLY

- Otevřít bednu? Poznání přinese Otřes i vodítko; nevědomost klid, ale slepotu.
- Hodit náklad přes palubu? Může zkázu zastavit — nebo urychlit (VYP rozhodne podle tónu hry).
- Bouře je scéna voleb, ne hodů: koho zachránit, co pustit z rukou.

JAK TO MŮŽE SKONČIT

- Loď klesne, hrstka vyvázne na člunu — a bedna pluje s nimi (zárodek dalšího příběhu).
- Náklad skončí na dně, posádka přežije zlomená — a moře si je zapamatuje.
- Nikdo bednu neotevřel a nikdo se nedozví proč. Někdy je to ten nejmilosrdnější konec.

Vypravěčský tip: Ideální nulté sezení: skonči přesně nárazem a nech hráče utvořit Pouta nad tím, co spolu přežili.

2 · PROBUZENÍ V PODPALUBÍ

SÓLO / KOMORNÍ · 20-40 MINUT · 1 HRÁČ + HLASY

„Tma. Slaná voda u pasu. A dřevo, které někdo zamkl zvenčí.“

KDY	CO SE DĚJE
0 min	Probudíš se ve tmě, po pás ve vodě, dveře zaklíněné. Nevíš, jak ses sem dostal — ani proč máš odřená zápěstí, jako po provaze.
+5 min	Voda stoupá o stupeň za kolo. Tři cesty ven: úzké okénko (Hbitost), prohnílá přepážka (Tělo, ale hluk), zamčený poklop.
+10 min	Poklop drží zámek zvenčí. „Návod“ k němu zná jen hlas za dveřmi — někdo, kdo tvrdí, že je tvůj přítel.
+15 min	Ve vodě se cosi pohne. Bledý plavec, nebo jen tvá mysl? Odolání VŮL, nebo Otřes a vidiny.
+18 min	Hlas za dveřmi se přerekne. Možná to není ten, za koho se vydává.
+20 min	Břeh, nebo dno — podle toho, cos obětoval a komu jsi věřil.

CO SE DOOPRAVDY DĚJE

Nejde o to, *jestli* se dostaneš ven, ale s *čím*. Svázaná zápěstí a poklop zamčený zvenčí nejsou náhoda — někdo tě tu nechal. Hlas za dveřmi může být zachránce, nebo právě ten, kdo tě zamkl a teď chce vědět, co víš.

TVÁŘE

- **Hlas za dveřmi** (jiný hráč) — drží „návod“ k zámku (viz *Hádanky* a modul *Zamčené podpalubí*), ale má i vlastní zájem; VYP mu může pošeptat tajný cíl.
- **To ve vodě** — neútočí, dokud neděláš hluk. Nemá smysl s tím bojovat, jen mu utéct.

KLÍČOVÉ UZLY

- **Komu věřit?** Spolupráce s hlasem je nutná, ne však bezpečná.
- **Hluk × čas × krev:** každá cesta ven platí jednou z těch tří měn.
- **Přerěk v +18:** vodítko, že hlas lže — zachytí ho jen pozorný hráč.

JAK TO MŮŽE SKONČIT

- Ven a na břeh — s pravdou o tom, kdo tě zamkl (navazuje na příběh 3).
- Ven, ale hlas tě dostal přesně tam, kam chtěl.
- Voda vyhraje. Poslední, co slyšíš, je, jak se zámek konečně otevírá.

Vypravěčský tip: Skvělý otvírák kampaně i ukázka spolupráce — ostatní u stolu hrají hlasy a ruce, ne diváky.

3 · BŘEH, KTERÝ NEBYL NA MAPĚ

PŘEŽIVŠÍ / OBJEVOVÁNÍ · 2-3 SEZENÍ · 3-6 HRÁČŮ

„Přežili jste moře. Teď přežijte pevninu, která o vás ví.“

KDY	CO SE DĚJE
Den 1	Probuzení na pláži. Sečíst živé, raněné, zachráněné. První mrtvý z posádky leží špatně — jako by se díval na vás.
Den 2	Hlad a žízeň ženou dovnitř ostrova. Stopy ve vlhkém písku vedou do moře, ne z něj. Sladká voda chutná po soli.
Noc 2	Mlha a Utonulý chór. Kdo vyjde za hlasy a jmény, vrátí se jiný — nebo vůbec.
Den 3	Objev: maják, který nemá svítit / jeskyně s teplým vzduchem / vrak starší než ten váš. Pravda o ostrově se začne ukazovat.
Den 4	Pokus o vor či signál. Moře odpoví: kolem ostrova není druhý břeh.
Den 5+	Volba: vzdorovat ostrovu, splynout s ním, nebo najít jedinou skutečnou cestu pryč — a její cenu.

CO SE DOOPRAVDY DĚJE

Ostrov není místo, je to past s vlastní vůlí, a pomalu mění toho, kdo na něm zůstane. Maják, jeskyně i starší vrak dosvědčují, že tu uvázli jiní před vámi a nikdo neodešel celý. Záchrana existuje, ale stojí víc než plavba domů.

TVÁŘE

- **První „posluchač“** — kdo z přeživších začne slýchat ostrov (sny, jména v příboji). VYP ho jemně obrací.
- **Utonulý chór** — posádka, co nedoplula; spočine jen po vyslovení pravého jména.
- **Oko v zálivu / Hlad pod přílivem** — vzdálená, neporazitelná přítomnost. Vždy jen jedna, vždy vzácně.

KLÍČOVÉ UZLY

- **Nouze první:** voda, oheň, úkryt dřív než hrůza.
- **Jména a hlasy v noci:** pokušení jít za nimi — a kdo nešel.
- **„Cesta pryč“:** vor neuspěje; skutečné východisko je jediné a temné (oběť, rituál, nebo nastoupit na Loď, která se vrací — viz příběh 5).

JAK TO MŮŽE SKONČIT

- Úprk za cenu obětí — někdo zůstane, aby ostatní mohli jít.
- Splnutí: jeden po druhém se Ztrácejí, až ostrov dostane všechny.
- Křehké příměří — naučíte se ostrov přečkat, ale jen do dalšího přílivu.

Vypravěčský tip: Drž zásobu hrůz nízkou. Jedna nestvůra, jednou za sezení, zasáhne víc než bestiář na pláži.

4 · CO VYPLAVALO S NÁMI

ANTOLOGIE / PROKLETÍ · EPIZODICKY · STRÍDAVÍ HRÁČÍ

„Něco se z vraku zachránilo. Škoda, že to chtělo být zachráněno.“

KDY	CO SE DĚJE
Epizoda 1	Z vraku se vyloví drobnost — prsten, mosazný kompas, dětská hračka. Komu zůstane, ten v noci nespí.
Epizoda 2	Předmět změny majitele: dar, krádež, dědictví po mrtvém. Sledujeme nového člověka jinde a jindy.
Epizoda 3	Po jeho stopě jdou zlá znamení a tichý společník, co nevrhá stín a usmívá se o vteřinu pozdě.
Epizoda 4	Najde se zápis prvního majitele: odkud předmět je a co chce zpátky.
Finále	Někdo se rozhodne řetěz přervat. Cena je vysoká, osobní a nevratná.

CO SE DOOPRAVDY DĚJE

Předmět je kotva pro něco, co se utopilo a nechce zůstat dole. Mění majitele, protože se chce dostat „domů“ — a domov je místo, kam nikdo nechce. Každý nositel dostane krátký dar (štěstí, jasnozřivost, klid) výměnou za kousek sebe.

TVÁŘE

- **Tichý společník** — kletba v lidské podobě; nikdy neublíží přímo, jen otevírá dveře.
- **Dřívější postavy hráčů** — vracejí se jako hroby, deníky a výstrahy pro ty pozdější.

KLÍČOVÉ UZLY

- **Dar × cena:** každý nositel je v pokušení si předmět nechat.
- **Stopa zpět:** hráči skládají pravdu z epizod předchozích postav.
- **Přerávání řetězu:** zničit, vrátit moři, nebo předat dál (a uvalit to na jiného).

JAK TO MŮŽE SKONČIT

- Předmět zničen za osobní cenu — kletba končí, někdo s ní.
- Vrácen moři — usne, dokud ho zase někdo nevyloví.
- Předán dál — vy jste volní, příběh běží bez vás (ideální cliffhanger antologie).

Vypravěčský tip: Ved' to tak, aby hráči poznávali stopy svých minulých postav. Hrůza je v tom, že divák jednoho večera je obětí druhého.

5 · MAJÁK BEZ MAJÁKU

FALEŠNÁ ZÁCHRANA · 1 SEZENÍ · 2-5 HRÁČŮ

„Po dnech beznaděje světlo na obzoru. Konečně. Příliš pozdě na to být skutečné.“

KDY	CO SE DĚJE
Soumrak	Na obzoru světlo. Vypadá jako loď. Jako záchrana.
Noc	Signální oheň, hádky, naděje. Světlo se blíží pomaleji, než by mělo — a nikdy nemrká.
Půlnoc	Loď spustí člun. Volá lidskými hlasy — některé znáte (mrtvé z vlastní posádky). Něco neseďí (Pátrání/Smysly OB 15).
Po půlnoci	Člun přiráží. Veslaři jsou jen stíny. „Nastupte, vezeme vás domů.“
Před úsvitem	Nastoupit, nebo zůstat? Kdo nastoupí, mizí v mlze.
Úsvit	Břeh je zas prázdný. Po lodi ani stopa — jen otisky bot vedoucí do vody.

CO SE DOOPRAVDY DĚJE

Je to *Loď, která se vrací* — přízračná záchrana, ze které není návratu takový, jaký byste si přáli. Loď zná jména mrtvých, protože je veze. Čím jste zoufalejší, tím skutečnější se zdá. Nedá se zničit ani přemluvit — dá se jen nenastoupit.

TVÁŘE

- **Hlasy z lodi** — mrtví, které jste ztratili (na moři i dávno předtím). Říkají přesně to, co chcete slyšet.
- **Veslaři bez tváří** — nepromluví, nezastaví, jen čekají.

KLÍČOVÉ UZLY

- **Drobnosti, co prozradí podvod:** člun bez zvuků vesel, jména, která loď nemá odkud znát, světlo, co nemrká.
- **Tlak naděje:** nech zoufalství pracovat proti opatrnosti.
- **Volba u člunu:** kdo nastoupí a kdo se ho pokusí zadržet.

JAK TO MŮŽE SKONČIT

- Nikdo nenastoupí — loď odpluje a naděje s ní. Ráno je hůř, ale jste živí.
- Jeden nastoupí (za druhé, nebo z bláznovství) a ostatní ho nechají jít. Nejsilnější konec.
- Strhne vás víc — mlha si vezme skupinu a příběh se zavře jako voda nad hlavou.

Vypravěčský tip: Nikdy neukaz celou loď. Hrůza je v obrysu, v hlasech a v tom, jak moc chcete, aby byla pravda.



PŘIPRAVENÝ ONE-SHOT — SÓLO I MALÁ SKUPINA

PROBUZENÍ V PODPALUBÍ

1-3 HRÁČI · 60-90 MINUT · IDEÁLNÍ START KAMPANĚ

„Tma. Slaná voda u pasu. A dřevo, které někdo zamkl zvenčí.“

Postava se probudí zamčená v podpalubí *Moršské vlašťovky*, která se po nárazu na útes mimo mapu pomalu potápí. Musí ven dřív, než voda stoupne ke stropu — a není tam sama. Tohle je hotová kostra; doplň jména a hraj. Vše navazuje na systémy *Hodin* (část XIII), *Naděje* (část IX) a *vody* (část VIII).

CO SE DOOPRAVDY DĚJE

Loď vezla zapečetěnou bednu „pro objednatele beze jména“ (viz příběh 1). Postava něco zahlédla nebo zaslechla — a tak ji někdo praštil přes hlavu a zamkl dole, aby mlčela. Náraz na útes nebyl nehoda; bedna chtěla, aby loď nedoplula. Ve stoupající vodě se cosi pohybuje: buď *Bledý plavec* (část XV), nebo jen tma a mysl trosečníka. Hlas, který se ozve zpoza poklopu, patří dalšímu přeživšímu — nebo právě tomu, kdo postavu zamkl.

HODINY

HODINY	DÍLKY	KDYŽ SE ZAPLNÍ
Loď se potápí	6	podpalubí je celé pod vodou — teď nebo nikdy
Není tu sama	4	to ve vodě stojí mezi postavou a východem

„Loď se potápí“ začni na **1**. Přidej dílek za každý neúspěch, za hluk a za uplynulý čas. „Není tu sama“ plň jen za hluk a za nerozvážnost.

TVÁŘE

- Hlas za dveřmi** — rozhodni předem, kdo to je: *spojenec* (panikařící přeživší, který hledá cestu ven) nebo *viník* (lodník, který postavu zamkl a teď chce vědět, co ví). Sazba „vyděšený“ nebo „tvrdý“ člověk (část XIII).
- To ve vodě** (volitelně) — *Bledý plavec*: Obrana 13, Životy 16, Otřes OB 15. Neútočí, dokud postava nedělá hluk. Bojovat s ním nemá smysl; jde jen o útěk.

PRŮBĚH PO SCÉNÁCH

1 · PROBUZENÍ

ČTI NAHLAS

Probudí tě chlad. Voda ti sahá k pasu a stoupá. Ruce máš odřené, jako po provaze. Někde nad tebou vrže dřevo a sténá kov — a dveře, o které se opíráš, jsou zaklíněné zvenčí.

Začni **Otřesem OB 10** (probuzení do noční můry). Pak nech postavu jednat:

- Vyprostit zápěstí: Hbitost **OB 12** (neúspěch = k4 a hlk → „Není tu sama“ +1).
- Rozkoukat se ve tmě: Smysly **OB 10** → najdeš tři možné cesty ven (scéna 2) a starý hák jako zbraň.

2 · CESTA VEN (TŘI DVEŘE, TŘI CENY)

Každá cesta platí jednou měnou — **čas, hluk, nebo krev**. Každý neúspěch přidá dílek „Loď se potápí“.

- Úzké okénko** (čas): Hbitost **OB 13**. Tiché, ale protáhnout se bolí (k4) a chvíli to trvá.
- Prohnilá přepážka** (hluk): Tělo **OB 13**. Rychlé, ale hlučné — „Není tu sama“ +1.
- Zamčený poklop** (spolupráce): potřebuješ „návod“ od hlasu za dveřmi (hádkanka, část XIV), nebo *Řemeslo* a oprava **OB 14**.

3 · HLAS ZA DVEŘMI

Sociální scéna a srdce one-shotu. Hlas nabízí pomoc s poklopem — výměnou za informaci, slib, nebo prostě za to, že mu postava uvěří. **Pátrání/Smysly OB 13** odhalí přehek (lže-li). Tady vtáhni **Pouto a Stín**: hlas zná postavino tajemství, nebo jím je někdo z jejího Pouta. Když vypravěč pohne Stínem, hráč získá **bod Naděje** (část IX).

4 · NĚCO VE VODĚ

Spustí se, jakmile „Loď se potápí“ dosáhne **4**, nebo po větším hluku. Hladina se zavlní; mezi sudy něco je. **Otřes OB 15**. Hráč smí utratit *Naději*, aby se nezhroutil. Připomeň: tohle se nedá zabít, jen přečkat a utéct.

5 · VEN

Voda u krku. **Zadržení dechu 1 + TĚL kol** (část VIII), pak *Odolání TĚL*. Ven se dostaneš *Atletikou OB 13*. Když „Loď se potápí“ dosáhne **6** dřív, než jsi venku, začínáš se topit (−k6 ŽIV/kolo).

HOTOVÉ HODY

CO	HOD	OB
Probuzení do hrůzy	Odolání VŮL	10
Vyprostit svázaná zápěstí	Hbitost	12
Okénko / přepážka	Hbitost / Tělo	13
Otevřít poklop bez návodu	Řemeslo a oprava	14
Prokouknout hlas za dveřmi	Pátrání / Smysly	13
Spatřit, co je ve vodě	Odolání VŮL	15
Vyplavat ven	Atletika	13

JAK TO MŮŽE SKONČIT

- **Ven čistě** — postava vyplave na břeh s pravdou o tom, kdo ji zamkl. Plynule navazuje příběh 3, *Břeh, který nebyl na mapě*.
- **Ven se ztrátou** — dostane se ven, ale hlas ji dostal, kam chtěl, nebo si nese Stín mysli z toho, co viděla.
- **Dno** — voda vyhraje. Poslední, co postava slyší, je, jak se zámek konečně otevírá.

Vypravěčský tip: drž tempo na Hodinách, ne na hodinkách. Každá scéna by měla přidat aspoň jeden dílek — ať voda i hrůza stoupají, i když hráč „uspěje“.

„Voda je hodiny. Otázka je jen, s čím se z nich dostaneš.“

— VYPRAVĚČSKÁ POZNÁMKA



VAŠE PLAVBA NEKONČÍ

Pokračujte online

Tahle kniha je jen mapa. Moře je tam venku — a na online herním stole **diceroll.cz** u něj můžete usednout odkudkoli. Sezvěte posádku, najděte si vypravěče, nebo se sami chopte kormidla a uspořádejte své první ztroskotání.

Házejte kostkami, kreslete *hodiny*, odkrývejte mlhu na mapě a sledujte, jak vaší posádce stoupá voda u pasu — každý z jiného přístavu, u jednoho příběhu. Ať jste kdekoli, moře vás svede dohromady.

CELÉ KAMPANĚ I JEDNORÁZOVÉ ONE-SHOTY · SDÍLENÉ DENÍKY,
HODINY A MAPY · KOSTKY, PŘÍČETNOST I NADĚJE NA PÁR
KLIKnutí

diceroll.cz

VYPLUJTE, KDY CHCETE — NA JAKKOLI DALEKÝ BŘEH

„Žádná posádka není tak daleko, aby ji nesvedlo dohromady jedno moře.“

— DICEROLL.CZ