

CRITICAL

SVATYNĚ



ÚVOD

Critical je strhující a vzrušující hra na hrdiny. Pokud nevíte, co si pod tímto pojmem představit, nebo byste se rádi dozvěděli více, přečtěte si nejprve list Co je hra na hrdiny?

Jak sami brzy zjistíte, je to velmi jednoduché.

◆ POJMY POUŽÍVANÉ VE HRÁCH NA HRDINY

Hráčská postava (nebo jen **postava**): Tímto pojmem se označují hráči, kteří ztělesňují hrdiny příběhu.

Nehráčská postava (zkratka **NP**): Jedná se o všechny ostatní postavy v příběhu, jež nepředstavují hráči. Hraje za ně vypravěč a mohou představovat spojence nebo nepřátele, případně obojí.

Vypravěč: Jeho úlohou je provázet postavy příběhem a sehrávat role různých NP, s nimiž se postavy setkají.

K6, K8, K12: Šesti-, osmi- a dvanáctistěnné kostky, které se používají v průběhu hry při testech.

Co uděláte? Toto je klasická otázka ve hrách na hrdiny. Vypravěč jejím prostřednictvím vyzývá postavy k jednání, jakmile jim popíše aktuální situaci.

Zvyšování úrovně: Tento mechanismus odráží skutečnost, že se vaše postava zlepšuje, když během dobrodružství sbírá zkušenosti.

PRO VYPRAVĚČE



1 zástěna vypravěče



Co je hra na hrdiny?



Popis světa a pozadí příběhu



9 epizod (herní doba každé z nich činí cca 30 min)



2 žetony stop



12 karet stavů



12 karet zranění



4 žetony prokletí



10 karet nehráčských postav (NP)



32 karet epizod



1 mapa



36 žetonů vyprávění



2 šestistěnné kostky (K6)

PRO HRÁČSKÉ POSTAVY



4 karty hráčských postav



4 jmenovky



4 dvanáctistěnné kostky (K12)



1 osmistěnná kostka (K8)



4 obaly



12 karet schopností



8 karet specializace



4 karty počátečního vybavení



8 karet běžného vybavení



12 karet legendárního vybavení



1 mazatelný fix



4 žetony hrdinů



4 žetony živlů (pouze pro schopnost čaroděje Živlová magie)



4 žetony vlastností (pouze pro schopnost zloděje Všeuměl)



1. ČÁST: HRÁČSKÉ POSTAVY



Tato kapitola obsahuje pravidla pro hráčské postavy. Je určena především hráčům, ale její znalost se hodí i vypravěči.



Pokud hrajete svou první hru Critical – Svatyně, dávejte pozor na pasáže označené tímto symbolem.

TVORBA POSTAVY

Když hrajete hru na hrdiny, vždy začínáte tvorbou své postavy. Za tuto postavu budete hrát a vdechnete jí život v příběhu vytvořeném vypravěčem.

Tvorba postavy zahrnuje 4 kroky:

- ◆ Výběr postavy
- ◆ Výběr jména
- ◆ Výběr specializace
- ◆ Získání počátečního vybavení

Pozor

Vaše postava se bude vyvíjet a zlepšovat v průběhu jednotlivých epizod.

Výběr postavy

1 Začněte výběrem postavy, kterou byste chtěli hrát, a vezměte si odpovídající kartu.

Krabice obsahuje 4 oboustranné karty postav, což vám poskytuje širší možnost výběru.

Každá postava má určité povolání, které určuje její hlavní vlastnost, specializaci a počáteční vybavení.

Vlastnosti



Kondice



Intelligence



Zručnost



Charisma



Tyto 4 vlastnosti charakterizují fyzický a mentální potenciál vaší postavy.

Zručnost a kondice odráží tělesnou stránku postavy, zatímco intelligence a charisma duševní.

Na každé kartě postavy je jedna z těchto vlastností zvýrazněna červeně – to značí hlavní vlastnost postavy.

Ukazuje na oblast, na niž se postava specializuje, a přidává bonus +1 k hodu na úspěch k výsledku testů spojených s touto vlastností (viz str. 5).

Speciální informace

Zbylé informace na kartě zahrnují tipy, nápady a návrhy, jak dané postavě vdechnout život.

Můžete je využít jako inspiraci nebo postavě vytvořit osobnost podle svých představ.



Výběr jména

1 Nyní přišel čas na jméno vaší postavy. Vybírejte moudře, protože zvoleným jménem vás budou oslovovat NP a vypravěč v průběhu celé hry.

Vezměte si jednu jmenovku a napište na ni vybrané jméno.


Můžete se inspirovat svou oblíbenou knihou nebo filmem, použít něčí přezdívku nebo vymyslet něco zcela originálního.



Výběr specializace

Každá specializace je spojena s jedním povoláním a odráží životní osudy vaší postavy.

Vyberte si jednu kartu specializace, jež odpovídá vašemu povolání, a umístěte ji do určeného prostoru u své karty postavy.

Karty specializace, jež patří k vašemu povolání, mají odpovídající symbol .



Specializace vaší postavy vám nabízí hlubší vhléd do vybraného povolání a poskytují vám 3 dovednosti.

Tyto dovednosti budete používat při testech, jak bude popsáno na str. 5.



Dobrá práce!

Dokončili jste tvorbu své postavy a ta je nyní připravena vydat se za dobrodružstvím!

Dovednosti

Vaše dovednosti odráží, co vaše postava zná, ovládá v praxi nebo čeho je schopná. Ve hře se objevuje 12 dovedností, z nichž každá souvisí s jednou ze 4 vlastností.

Zvláštní akce mohou někdy sahat napříč těmito kategoriemi.



Kondice

- Pohyblivost
- Boj
- Plížení



Inteligence

- Znalosti
- Pátrání
- Všímavost



Zručnost


- Důvtip
- Řízení
- Přežití



Charisma

- Ovlivňování
- Vyjednávání
- Empatie

Získání počátečního vybavení

1 Nakonec si vezměte počáteční vybavení, je určeno vašim povoláním. Na dané kartě vybavení naleznete symbol svého povolání .

Poznámka: Své počáteční vybavení dostanete v průběhu 0. epizody.



PROVÁDĚNÍ TESTU

V průběhu hry po vás vypravěč může požadovat provedení testu, aby se určilo, zda vámi zamýšlená akce uspěla, či nikoli.

Dokonce i když jste ve skutečném životě profesionální horolezci, pro vaše postavy to nemusí platit, takže vypravěč bude trvat na provedení testu, aby se ukázalo, zda se vašim postavám podařilo vyšplhat na horu.

Vypravěč je jediný, kdo může rozhodnout, zda bude vaše postava provádět test.

Každý test má úroveň obtížnosti, která odpovídá hodnotě úspěchu, jíž musíte dosáhnout pro zvládnutí své akce. Obtížnost akce určuje buď konkrétní epizoda, nebo vypravěč, ale nikdy ne postavy.

Testy se zapisují pomocí následujícího vzorce:

Druh / Dovednost / Vlastnost / Obtížnost

Příklad: Proveďte individuální test pohyblivosti (kondice 🧠) 2.

1 Při provádění testu házíte K12 🎲 a přičtete k hodů všechny použitelné bonusy (viz níže).

Následně porovnejte výsledek s obtížností stanovenou vypravěčem.

Jestliže je váš výsledek vyšší nebo roven dané obtížnosti, **uspěli jste**.

Jestliže je váš výsledek nižší než daná obtížnost, **neuspěli jste**.

Úroveň obtížnosti

Každý test má úroveň obtížnosti, jež určuje výsledek hodů, který je zapotřebí pro úspěch vaší akce.

Následující tabulku bude vypravěč používat při určování obtížnosti všech testů:

1	Snadná
2	Střední
3	Těžká
4	Velmi těžká
5	Heroická
6+	Legendární

Druhy testů

Existují dva druhy testů: **individuální** a **skupinové**.

Individuální testy

1 Při individuálním testu provede test **každá příslušná postava** a následně se vyhodnotí její úspěšnost nezávisle na ostatních.

Příklad: Ders se pokouší vplížit do opevněného vojenského tábora, zatímco Floe jim bude krýt záda a dávat pozor na okolí.

Vypravěč bude od Wescon a Ders vyžadovat **individuální test plížení** (kondice 🧠) 3, zatímco od Floe **individuální test všímavosti** (inteligence 🧠) 2.

Každá postava provádí test nezávisle na ostatních, aby se zjistilo, jak ona sama uspěla.

Skupinové testy

1 Všechny postavy provedou test. Pokud alespoň jedna z nich uspěje, test se považuje za úspěšný pro celou skupinu.

Příklad: Wesconovi, Dersovi a Floe se podařilo proniknout do tábora a nyní se chystají porozhlédnout se v generálově stanu po plánech invaze. Vypravěč vyžaduje **skupinový test pátrání** (inteligence 🧠) 2. Jestliže alespoň jeden z nich uspěje, podaří se jim plány najít.

Přičítání bonusů

Po hodu K12 🎲 můžete použít bonusy, abyste pomohli své akci uspět.

Všechny bonusy se sčítají.

Hlavní vlastnost

1 Pokud je test spojený s hlavní vlastností vaší postavy, získáte bonus +1 k hodů na úspěch (přičtete 1 k výsledku hodů).

Příklad: Protože Ders má povolání válečník, dostane bonus +1 k hodů na úspěch u všech testů založených na kondici a na dovednosti, které pod ni spadají.

Dovednosti

Pokud **specializace** vaší postavy zahrnuje dovednost vyžadovanou testem, získáte **další bonus +1 k hodů na úspěch**.

Příklad: Protože si Ders vybral **specializaci gladiátor**, získá bonus +1 k hodů na úspěch ke všem svým testům **pohyblivosti, boje a přežití**, jak je uvedeno na kartě specializace. **Pohyblivost a boj patří pod kondici**, takže v těchto testech bude mít dokonce **bonus +2 k hodů na úspěch**.

Vybavení

1 Vaše vybavení poskytuje další bonusy k výsledkům hodů.



Příklad: Plášť dobrodruha poskytuje bonus +1 k hodů na úspěch při vašich testech **plížení** (kondice 🧠) a **přežití** (zručnost 🖐️).

Schopnosti

Vaše schopnosti vám rovněž poskytují bonusy, které se přičítají k hodů nebo k výsledku. Schopnosti jsou podrobněji vysvětleny na str. 7.



Fantastický úspěch a fatální neúspěch



Existují dva zvláštní případy, jež mohou při testu nastat. Můžete dosáhnout **fantastického úspěchu** nebo (pokud máte smůlu) **fatálního neúspěchu**.


Fantastický úspěch

1 Jestliže hodíte alespoň dvakrát více, než je požadovaná úroveň obtížnosti, docílili jste **fantastického úspěchu**.




Vaše akce skončila fenomenálním úspěchem a veškeré získané výhody se zdvojnásobují.

Fatální neúspěch

1 Pokud vám na K12  padne , postihl vás **fatální neúspěch** a nemůžete využít své bonusy. Vaše akce dopadla katastrofálně.

Jestliže neúspěch zahrnoval nějakou ztrátu, zdvojnásobuje se. Na druhou stranu však dostanete jako kompenzaci **1 žeton hrdiny** .

◆ Fatální neúspěch ve skupinovém testu

Pokud při skupinovém testu všichni neuspějí a současně padne na K12  alespoň jedné postavě , je výsledek považován za fatální neúspěch a skupina dostane 1 žeton hrdiny. Pokud alespoň jedna postava uspěje, výsledek  se ignoruje a skupina nedostane žeton hrdiny.

ZDRAVÍ VAŠÍ POSTAVY

Vaše postava má 3 body zdraví.

To znamená, že může dostat až **3 karty zranění a/nebo stavů**, než se vyčerpá.

Karty zranění

1 Karty zranění představují fyzickou újmu, kterou utrpí vaše postava. Když utřítíte zranění, umístíte odpovídající počet karet zranění na kartu své postavy.

Poznámka

Popis na kartě zranění nemá na vaši postavu vliv. Slouží pouze k tomu, abyste se ponořili hlouběji do příběhu hry.

Karty stavů

Karty stavů představují efekty, jež omezují vaši postavu. Každá z nich ubírá jeden bod zdraví, takže se umísťují na stejné místo jako vaše karty zranění.

Karty stavů se nepovažují pouze za zranění, ale navíc mají i další efekt, který je popsán na konkrétní kartě. Důsledky tohoto efektu se projeví během jednotlivých epizod.

Pozor


Karty stavů se neodstraňují (neléčí) stejným způsobem jako zranění. Text na kartě stavu udává, jak se jí postava může zbavit.



Žetony hrdinů

Žetony hrdinů patří dohromady všem postavám.


Pokud někdo z vás získá žeton hrdiny (obvykle v důsledku fatálního neúspěchu), získá ho pro celou skupinu.


Celá skupina může disponovat **nanejvýš 4 žetony hrdinů**.



Jestliže po vás bude vyprávěč požadovat test, můžete jeden žeton hrdiny odhodit a ke svému hodu přidat **K8** .

Hodte současně **K12**  i **K8**  a sečtěte výsledné hody.

Příklad: Garlea (povolání vyzvědač) chce ovlivnit mocného šlechtice, aby změnil své rozhodnutí a ušetřil Derse a Lirna, kteří byli přistiženi při krádeži jeho dokumentů.

Vyprávěč vyžaduje od Garley **individuální test ovlivňování (charisma)**  5.


Garlea se rozhodne využít žeton hrdiny .

Hází současně **K12**  a **K8**  a součet výsledků dá **4 (1+3)**. K tomuto číslu však přičte **bonus +2 k hodu na úspěch**, protože má hlavní vlastnost **charisma** a její dovednosti dané specializací zahrnují **ovlivňování**.

Díky tomu dosáhne působivého **úspěchu 6!**


Podaru se jí šlechtice ovlivnit a ušetří své přátele neradostného osudu.

Vyčerpání

Jestliže vaše postava dostane 4. kartu zranění  a/nebo stavu, stane se vyčerpanou a může například upadnout do bezvědomí.

To znamená, že se ocitá mimo dění až do konce aktuální scény. Odhodte všechny její karty zranění a/nebo stavů a nahraďte je kartou stavu Vyčerpání.

Budete i nadále schopni pokračovat ve hře od následující scény a po zbytek příběhu, ale s určitým omezením.

Příklad: Při boji s kostlivcem utřil Lirn 1 zranění. Vyprávěč mu předá 1 kartu zranění , v důsledku čehož celkový počet jeho zranění vzroste na 4.

Nyní je Lirn vyčerpán. Odhodí všechny své karty zranění a dostane od vyprávěče kartu stavu Vyčerpání.

Bude muset nečinně sedět až do konce této scény, ale od následující bude opět hrát.

Lirnovy vyčerpání potrvá po celou následující epizodu. Efekty tohoto stavu jsou popsány na kartě stavu Vyčerpání.

Léčení

V každé epizodě je uvedeno, kdy a jak si můžete vyléčit svá zranění, pokud to vůbec lze.

Příklad: Každá epizoda uvádí, zda došlo k vyléčení 1 zranění. Pokud ano, **každá postava** odhodí 1 kartu zranění ze své karty.

Je-li to možné, smíte využít k léčení i své vybavení.

VYBAVENÍ

Vybavení zahrnuje vaše zbraně, zbroj a další předměty, které může postava použít, aby zvýšila své šance na úspěch při různých činnostech.

Existují 3 druhy vybavení:

- ◆ Počáteční vybavení
- ◆ Běžné vybavení
- ◆ Legendární vybavení

Získání vybavení

Vaše postava získá své **počáteční vybavení** v průběhu tvorby postavy (viz str. 4).

Další druhy vybavení budete moci získat během jednotlivých epizod.

Když získáte **běžné vybavení**, vezměte si náhodnou kartu z odpovídajícího balíčku.

Když získáte **legendární vybavení**, vezměte si náhodnou kartu z balíčku svého povolání.

Použití vybavení

1 Některé karty vybavení jsou na omezený počet použití. Doporučujeme vám, abyste pro označení toho, kolikrát byl daný předmět již použit, používali žetony vyprávění. Jestliže dosáhnete maximálního počtu použití, budete muset dané vybavení před dalším používáním obnovit.

Stejně jako v případě zranění se dozvíte z konkrétní epizody, kdy bude možné obnovit si vybavení. Vybavení se vždy obnovuje na plný počet použití.

Přehozy

1 Některé součásti vybavení vám umožňují hodit si na test znovu. Můžete přehodit libovolný počet svých kostek včetně těch, na nichž padlo **X**. Při každém testu smíte přehazovat pouze jednou.

Zbraně

1 Současně smíte používat vždy pouze jednu zbraň. Používanou zbraň položte nalevo od své karty postavy. Napravo od karty postavy může ležet libovolné množství zbraní.

Každá zbraň udává, v jakém boji ji lze použít: nablízko (🗡️), na dálku (🏹) nebo v obojím (🗡️🏹).

Na začátku nebo na konci svého tahu smíte své zbraně bez utracení akce vyměnit.

Jestliže nemáte žádnou zbraň, můžete použít k útoku své tělo nebo nějaký vhodný předmět, který máte po ruce.

V takovém případě se úroveň obtížnosti všech NP zvyšuje o 1 a vy dokážete způsobit pouze 1 zranění, **dokonce i při fantastickém úspěchu**.

Výměna vybavení

Své **počáteční a běžné vybavení** si smíte vyměňovat s ostatními postavami.

Legendární vybavení si můžete vyměňovat pouze s postavami, jež mají stejné povolání jako vy.

ZVYŠOVÁNÍ ÚROVNĚ

V průběhu dobrodružství se bude vaše postava zdokonalovat a zvyšovat svou úroveň.

Když vaše postava dosáhne vyšší úrovně, můžete si vybrat jednu z následujících možností:

- ◆ Získat novou schopnost 1. úrovně.
- ◆ Svou stávající schopnost 1. úrovně změnit na schopnost 2. úrovně.

Vypravěč vám sdělí, kdy bude mít vaše postava na zvýšení úrovně nárok.

Některé schopnosti mají omezený počet použití, ale na rozdíl od vybavení se automaticky obnovují na začátku každé epizody.



Schopnosti válečníků

V závislosti na druhu boje z vás schopnosti válečníků udělají nezastavitelný stroj na zabíjení, který dokáže odolat i velmi vážným zraněním.

Schopnosti čarodějů

Kdykoli se naučíte nové kouzlo, objeví se vám na kůži nové magické tetování. Ať už útočíte pomocí blizardu nebo sesíláte v obraně obnovení sil, v rámci skupiny budete určitě hrát nepřehlédnutelnou roli.

Schopnosti zlodějů

Nejraději číháte ve stínech a chystáte překvapení na své cíle (oběti). Motivujete (využíváte) své společníky, abyste měli volné ruce (a dokázali tak popadnout další poklad).

Schopnosti hraničářů

Vaše silné stránky jsou přesnost a houževnatost a v boji na dálku jen zřídka minete svůj cíl. Na rozdíl od válečníků se při likvidaci nepřátel spoléháte na fatální zásahy.

ULOŽENÍ POSTAVY

Po skončení herního sezení vezměte svou kartu postavy spolu s dosud získanými kartami a vložte je do obalu určeného pro své povolání.

Tím si uchováte vše potřebné pro další hraní.

TUTO KAPITOLU BY SI MĚL PŘEČÍST POUZE VYPRAVĚČ.

ÚVOD PRO CRITICAL – SVATYNĚ

Než se pustíte do studia jednotlivých epizod, doporučujeme vám přečíst si dvojlist *Shrnutí Critical – Svatyně*. Tam naleznete základní popis světa a cechu objevitelů, který můžete přečíst postavám (1) v 0. a 1. epizodě.

Najdete zde rovněž informace o sově bohyni, Radě a rodu Taasků, na něž budou postavy narážet během dobrodružství, a kompletní shrnutí Critical – Svatyně, abyste tak dokázali pochopit příběh v jeho celistvosti.

HRANÍ EPIZODY

Jakmile se seznámíte s dvojlistem se shrnutím, můžete se dát do podrobného pročítání epizod.

Každá epizoda obsahuje všechny potřebné informace pro vedení hry. Epizody jsou koncipovány tak, abyste se postupně zdokonalovali ve zvládnání úlohy vypravěče a dokázali zprostředkovat hráčům vše, co mohou hry na hrdiny nabídnout.

Zatímco epizody jsou záměrně jednoduché, aby se s nimi dalo snadno začít, jak bude dobrodružství postupovat, bude popisování příběhu nabízet stále větší volnost a prostor pro improvizaci.

Nezapomente, že cílem hry je, abyste se společně bavili. Jestliže zapomenete na nějaký podstatný prvek příběhu, jednoduše se k němu vraťte. Pokud nebudete vědět, jak zvládnout určitou situaci, promluvte si o tom s hráči. Ve hře na hrdiny je důležitá dobrá vůle. Nejsou zde žádní poražení ani vítězové, pouze hráči, kteří se dali dohromady, aby prožili dobrodružství a stvořili velký příběh.

Nastudování epizody

1. Příprava a shrnutí epizody

Tato část zahrnuje herní materiál, který budete pro danou epizodu potřebovat, a stručný přehled popisující hlavní události celé epizody.

2. Symboly

Symboly na okrajích vás budou upozorňovat na klíčové momenty epizody a požadované testy.



Popis



Akce



Test vypravěče



Pátrání



Hraní rolí



Test postav

3. Textové rámečky

Textové rámečky upozorňují na používání herního materiálu v průběhu epizody. Některé komponenty se hráčům přímo dávají, jiné pouze ukazují.

Klíčová slova v textových rámečcích:

- ◆ **Léčení:** Udává, kolik karet zranění a/nebo stavu může postava odstranit ze své karty.
- ◆ **Obnovení:** Udává, zda si postavy mohou obnovit své vybavení.
- ◆ **Dejte:** Postavy dostanou uvedené komponenty a ponechají si je až do konce herního sezení.



1

2

3

4

- ◆ **Ukažte/Umístěte:** Ukažte uvedený herní materiál hráčům a dovolte jim, aby si ho prostudovali. Můžete ho položit před ně na stůl nebo ho zasunout do chlopní na své zástěně, aby ho dobře viděli.

4. Testy

Vyzvěte hráče k provedení textu a poté jim přečtete odpovídající textový rámeček:

Úspěšný test

Neúspěšný test

Podrobněji k testům viz str. 5.


Příprava epizody

Když připravujete hru, doporučujeme vám shromáždit si dopředu potřebný materiál a před začátkem hraní si alespoň jednou přečíst celou epizodu.


Abyste se vám herní sezení co nejlépe vydařilo, přečtete si vybranou epizodu den předem a poté znovu před začátkem hry.

Čím více budete s epizodou obeznámeni, tím lépe se budete cítit při jejím vedení, a zároveň budete efektivněji zvládat chvíle, kdy bude třeba improvizovat.

ÚPRAVA OBTÍŽNOSTI PODLE POČTU HRÁČŮ

Na začátku **1. epizody** dejte hráčům tolik žetonů hrdinů , kolik udává následující tabulka:

1-2 	3 	4 
3 	2 	1 


Jestliže se postavy někde opravdu dostanou do maléru, můžete jim dát 1 žeton hrdiny , abyste jim pomohli. Ale nevyužívejte tuto možnost příliš často, protože některé epizody přivádí postavy záměrně do nebezpečí, aby se zvýšil dramatický efekt děje.

ČTYŘI KLÍČOVÉ PRVKY EPIZODY

Epizody jsou založeny na 4 klíčových prvcích, které vám pomáhají pochopit podstatu děje. Jedná se o:


- ◆ Popisování
- ◆ Hraní rolí
- ◆ Pátrání
- ◆ Akce

Popisování

 Tyto pasáže by se měly číst nahlas. Navozují atmosféru a připravují scénu pro následující dění.

Můžete je použít jako inspiraci pro tvorbu vlastních popisů, přidání dalších podrobností a zdůraznění atmosféry.

Hraní rolí


 Během fáze hraní rolí se zhostíte role jedné (nebo více) NP. Tyto scény představují verbální komunikaci s postavami a zpravidla jim mají poskytnout určité informace. Postavy budou muset klást ty pravé otázky a vést hovor správným směrem.

Pátrání

Při pátracích scénách budou postavy muset najít střípky informací a přicházet se svými návrhy.

Dávejte pozor, abyste situaci postavám popsali co nejpřesněji a (pokud je to nutné) poskytli jim nepatrné vodítko k zvládnutí jejich úkolu.


Akce

 Akční scény jsou na zvládnutí nejkomplicovanější, protože budete muset dělit čas mezi postavy, abyste zajistili, že se každá z nich dostane ke slovu a bude moci provést nějakou akci.

Okruh kolem stolu: Zeptejte se prvního hráče, co bude chtít udělat. Až tuto činnost popíše, určete mu test, je-li to zapotřebí. Pokračujte dále k následujícímu hráči a pak k dalšímu atd.

Nejobvyklejším druhem akčních scén jsou bojové, ale mohou se stejně tak točit kolem nenápadného proniknutí do nepřátelského tábora, útěku z bortícího se chrámu apod.

NÁSTROJE VYPRAVĚČE

 Při své první hře se nechte vést 0. epizodou. Poradí vám, jaký herní materiál budete používat, ukazovat nebo dávat postavám, až nastane ten správný čas. Jestliže si nebudete jisti nebo byste rádi více podrobností, můžete si přečíst tuto část.

Jako vypravěč máte k dispozici několik nástrojů, jež vám pomohou při vyprávění příběhu.

Karty epizod


Když budete odehrávat scénu, ukažte postavám příslušnou kartu epizody. Ilustrace na těchto kartách jim pomohou představit si, jak scéna může vypadat.

Každá epizoda uvádí, jaké karty máte ukázat postavám a kdy přijde jejich čas.

Žetony vyprávění

Žetony vyprávění mají během hry různou funkci, od sledování času přes útěk uprchlíka až po počítání zdraví NP. Budete je rovněž potřebovat k označení použití některých karet vybavení.

Kostky vypravěče

Ve většině případů budete v boji používat své **K6** , abyste určili, zda vaše NP zraní postavy. Svými kostkami házíte vždy tajně.

Žetony prokletí

Žetony prokletí jsou opakem žetonů hrdinů.

Jestliže je postava prokletá, **nesmí nadále používat žetony hrdinů**.

Postava nemůže mít nikdy více než 1 žeton prokletí současně.

Aby se postava žetonu prokletí zbavila, **musí dosáhnout fatálního neúspěchu a nevzít si pro skupinu žeton hrdiny**.

V takovém případě se žeton prokletí odhodí.

Žetony stop

Tyto žetony ovládají postavy, a jestliže je použijí ve správnou chvíli, mohou jim pomoci dostat se z bezvýchodné situace nebo získat nové informace. Epizody vždy uvádí, jak se s nimi zachází.

Karty NP

1 Tyto karty představují rozličné bytosti, s nimiž se postavy setkají během dobrodružství. Může se jednat o spojence nebo nepřítele.

1 Slabiny

Slabiny NP umožňují postavám snáze je porazit. Hráči musí provést akci **odhalení slabiny**, aby zjistili, jaké slabé místo daná NP má.

2 Zvláštní schopnost

Některé NP mají zvláštní schopnosti, které se uplatní při jejich útocích. **Tabulka boje** na kartách NP udává, při jakých hodech K6 se tyto schopnosti aktivují.

3 Obtížnost, útok a zdraví

Prapor v pravé horní části karty obsahuje následující údaje (odshora dolů): obtížnost testů proti dané NP, počet útoků, jež NP může provést v jednom tahu, a velikost zranění, které NP může utřít, než je vyražena z boje.

Hodnota zdraví některých NP závisí na počtu postav, což připomíná tento symbol

Příklad: Zplozenec má hodnotu zdraví 5 . Vaši skupinu tvoří 3 postavy, takže zplozenec bude mít působivé zdraví v hodnotě $3 \times 5 = 15$.

4 Tabulka boje

V průběhu boje se řídíte tabulkou v dolní části karty. Ta udává, kdy útok NP uspěje a zda dojde k aktivaci její zvláštní schopnosti. V tabulce jsou vyobrazeny symboly objevující se na vašich K6 , jež vám pomáhají interpretovat výsledek.

Výsledek na vašich K6 nebo uvedený v tabulce značí neúspěch.

KAPITÁN

Obtížnost 4
Útok 1
Zdraví 4

„Přepnul jsem dvakrát všech sedm moří a v tomhle zatraceném souostroví znám každé útes vodsad až ke Slonovinovému přístavu. Týkám si s vyslancema bohů a poznám, odkud vítr vane. A ty se mi tu snažš vššet bulky na nos se svejma poviďčkama vo mapě pokladu, ty jeden cucáku!“

Slabina: Touha po zlatě

Odolat lákání zlata je těžké... Postavy se mohou pokusit s kapitánem vyjednávat, aby se vyhnuly konfrontaci. Pokud mají postavy nějaké cenné vybavení, musí uspět v testu **vyjednávání** (charisma 3 a poté toto vybavení odhodit. Jestliže žádné cenné vybavení nemají, musí uspět v testu **ovlivňování** (charisma 5).

Příprave se na názez!

Nic se nevyrovná dobře načasovanému povelu k rozsekání protivníků na kusy a získání jejich cenností. V následujícím tahu způsobí všechny NP (včetně kapitána) **zranění o 1 větší**.

1 zranění | Příprave se na názez! | 2 zranění

Zástěna vypravěče

Zástěna je pro vypravěče zásadní pomůckou. Umožňuje vám před hráči udržovat v tajnosti informace a herní materiál, což přispívá k momentu překvapení během hry. Prostřední část má ze zadu chlopně, do nichž můžete umísťovat karty epizod a NP.

Zástěna rovněž poskytuje řadu nápověd, které vám zodpoví otázky, jež mohou vyvstat během hry, aniž byste museli sahat po těchto pravidlech.

BOJ

1 Propracovali jste se ke konci pravidel *Critical – Svatyně*, ale ještě se musíte něco málo naučit o boji. Bojové scény jsou akční scény, které vyžadují značnou pozornost, pokud jste začínajícím vypravěčem. Na zadní straně zástěny naleznete přehled pravidel, který vám bude ku pomoci během prvních her.

Přečtěte si tuto kapitolu celou!

Bojové scény představují speciální akční scény, při nichž jde postavám o život. V boji se utkávají dvě zneprátené strany: postavy a NP.

Stejně jako u jiných akčních scén budete dělit čas na tahy v rámci kola, takže každá postava a NP dostane rovnocennou příležitost jednat (viz *Akce na str. 9*).

Pro bojové scény je třeba mít na paměti následující zvláštní pravidla:

- ◆ Úroveň obtížnosti při bojových testech.
- ◆ Fantastický úspěch a fatální neúspěch v boji.
- ◆ Iniciativa.
- ◆ Bojové kolo a akce.

Úroveň obtížnosti při bojových testech

Během boje je **úroveň obtížnosti všech testů postav rovná obtížnosti NP**, s níž bojují.

Úroveň obtížnosti NP naleznete nahoře na praporu v pravé horní části její karty.

Jestliže postavy čelí různým NP, přizpůsobte boj tak, aby zahrnoval odlišnost NP. V případě pochybnosti použijte nejvyšší úroveň obtížnosti.

Obtížnost 4
Útok 1
Zdraví 4

Fantastický úspěch a fatální neúspěch v boji

Fantastický úspěch

Jestliže postava docílí během boje **fantastického úspěchu**, získá bonus uvedený u dané schopnosti v kategorii **Fantastické!**

Fatální neúspěch

Jestliže postava docílí během boje **fatálního neúspěchu**, může vypravěč při dalším útoku na tuto postavu přehodit jakýkoli počet svých K6 .

Iniciativa

Tento krok určuje, kdo bude jednat jako první.

Postavy provedou **skupinový test všímavosti** (*inteligence* 🧠). Pokud uspějí, budou na tahu jako první.

V opačném případě začínáte vy.

Poznámka

Jestliže postavy čelí různým NP, použijte jako hodnotu obtížnosti **skupinového testu všímavosti** (*inteligence* 🧠) **nejvyšší úroveň obtížnosti angažovaných NP**.

Bojové kolo a akce

V bojovém kole mají všechny zúčastněné strany možnost reagovat a provádět akce.

Každé bojové kolo sestává ze tří kroků: určení iniciativy, tahů postav a tahu vypravěče. Iniciativa rozhodne, zda přijdou jako první na řadu postavy nebo vypravěč.

Jakmile jedna strana ukončí provádění svých tahů, je na řadě druhá strana. Poté bojové kolo končí a začíná nové. Bojová kola probíhají do té doby, dokud někdo nezvítězí.

Tahy postav

Postupně kolem stolu dostává každá postava možnost **pohnout se, provést jednu libovolnou akci a použít jednu svou kartu vybavení**.

Existují **4 hlavní bojové akce**:

◆ Útok

Postava provádí **test boje** (*kondice* 🏋️).

Jestliže uspěje, utrpí NP zranění dané použitou zbraní.

Fantastický úspěch: Způsobené zranění se zdvojnásobí.

Poznámka

Zbraně mají symboly, které určují, zda mohou být použity v boji nablízko 🗡️, na dálku 🏹 nebo v obou

případech ✂️. Konečné rozhodnutí o tom, zda postava smí vybranou zbraň v dané situaci použít, je na vás.

◆ Pomoc

Postava provádí **test empatie** (*charisma* 🗣️).

Jestliže uspěje, získá **jiná postava** bonus +1 k hodů na úspěch a při své následující akci má k dispozici jeden přehož.

Fantastický úspěch: Bonus k hodů na úspěch se zvyšuje na +2.

◆ Kryt

Postava provádí **test přežití** (*zručnost* 🖐️).

Jestliže uspěje, **nejbližší** utřené zranění v tomto boji se zmenšuje o 1.

Fantastický úspěch: Utřené zranění se zmenšuje o 2.

◆ Nalezení slabiny

Postava provádí **test všímavosti** (*inteligence* 🧠).

Pokud uspěje, prozradte postavám slabinu NP.

Fantastický úspěch: Obtížnost NP se snižuje o 1.

Tah vypravěče

Když nastane váš tah, každá NP se může pohybovat a provádět akce.

Při útoku NP si vyberte jednu postavu a hodte tolika **K6** 🎲, kolik je hodnota útoku NP. Výsledek určete pomocí tabulky v dolní části karty NP.

Příklad: Na vaší straně vystupují dvě proměněné gorily. Jejich charakteristika uvádí, že mají dva útoky za tah, takže za každou z nich budete házet 2 K6 🎲.

Poznámka

Vaše NP mohou provádět jakékoli akce, které si vymyslíte; stačí je postavám popsat.

Postavy mohou rovněž provádět neobvyklé akce; při určování potřebného testu použijte tabulku dovedností na vaší zástěně.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Co se stane, pokud jsou všechny postavy vyčerpané?

Nezapomeňte, že budou opět ve hře od následující scény. Budou stále vyčerpané, ale zároveň schopné pokračovat v dobrodružství. Pokud se vám tento herní prvek nezamlouvá, můžete upravit výsledek ve prospěch postav.

Jestliže má některá NP více než jeden útok, může záutočit na stejnou postavu vícekrát?

Ano. Je zcela na vás, jak budete za své NP hrát. Můžete se rozhodnout zasypat ranami jednu postavu, stejně jako své útoky rozdělovat rovnoměrně.

Mohu použít prsten ohně navíc ke své akci?

Ano. Čarodějův prsten ohně se považuje za vybavení. Můžete se proto například pokusit nalézt slabinu a následně použít prsten ohně.

Jestliže se postava vyčerpá, může být znovu použit svitek ochrany?

Ne. Ovšem pokud se postava vrátí do hry v další scéně, smí použít svitek ochrany a odhodit svou kartu stavu Vyčerpání.

Jak funguje útok nablízko a na dálku?

V první řadě se řiďte logikou. Postava hraničáře bude mít problém použít svůj luk v boji zblízka, zatímco válečník jen stěží záutočí mečem ze střechy věže na nepřítele u její paty. Můžete využít rovněž následující vodítko: pokud se bojující nachází ve vzdálenosti do 4 metrů od sebe, jedná se o útok nablízko, ve větší vzdálenosti o útok na dálku.

V tuto chvíli máte za sebou úspěšně zakončené tažení, v němž jste porazili Sylase. Dobrá práce!

To však neznamená konec vašich dobrodružství. Jak jste již mohli vytušit z epilogu, na obzoru se rýsují další úkoly pro vaše hrdiny. V budoucích taženích na vás čekají nová tajemství a nové poklady.

Ale proč si v mezičase nevytvořit vlastní dobrodružství?

OPĚTOVNÉ VYUŽITÍ HERNÍHO MATERIÁLU

Critical - Svatyně není pouze uváděcí hra. Obsah krabice vám nabízí kompletní rozvinutou hru na hrdiny. Přijměte herní materiál za svůj, přizpůsobte si ho a vytvořte si vlastní oblíbené herní prvky.

Hru můžete využít jako podklad pro své vlastní scénáře a vymyslet si vlastní dobrodružství a pátrání.

Internetová stránka *Critical* vám nabízí nová dobrodružství, která jsou hratelná ve stejném světě a využívají to, co již vlastníte. Můžete se rovněž připojit k online komunitě *Critical*.

NAŠE POSTUPY

Chtěli byste vytvořit svůj vlastní scénář?

Výborně! Pusťte se do psaní dobrodružství, které byste si rádi zahráli. V následujícím textu naleznete několik postupů, které využíváme my při našem vlastním tvůrčím procesu a které vám poskytnou tipy a návrhy, jež vám mohou na začátku pomoci.

Nalezení inspirace

Od nápadu k představě

Pokud máte nápad na originální scénář nebo vás inspiroval zhlédnutý film či seriál, začněte promýšlet NP a prostředí, které by se vám hodily, a představte si, jak je přivést k životu.

Od představy k nápadu

Máte představu o prostředí nebo třeba jen hrubý nástin inspirace? Použijte to jako výchozí bod a představte si, co by se zde mohlo odehrát. Možná máte v hlavě postavu, kterou byste do příběhu rádi zahrnuli. Popusťte udu své fantazii, a jakmile začnete definovat cíle a směr dobrodružství, příběh začne plynout sám od sebe.

S oběma přístupy musíte pouze přijít na to, jak do příběhu uvést postavy a zapojit je do dění, které vyvolaly aktivity jejich protivníků.

Délka

Každá epizoda je koncipována na délku cca 30 minut. To odpovídá 2 až 3 scénám, které na sebe logicky navazují a každá se odehrává na určitém místě v určitém čase (stejně jako scény ve filmu).

Pátrání a bojové scény mohou trvat o něco déle, pokud se hráči velmi vžívají do svých postav. Akční scény mohou být delší, jestliže obsahují větší množství překážek. S trochou zkušenosti a s využitím scénářů z této hry jako vodítka brzy naleznete správnou rovnováhu.

Obtížnost

Pravidla stanovují stupnici obtížnosti pro různé akce, ale některé situace mohou vyžadovat komplexnější systém vzhledem k velkému množství testů a překážek (daných prostředím nebo nepřáteli). I zde můžete využít scénáře jako vzor pro nalezení správné rovnováhy.

Nezapomeňte při tom na následující body:

Zvyšování napětí pomocí postupně rostoucí obtížnosti v průběhu dobrodružství.

Správné vybavení může nahradit chybějící dovednosti postav nebo může zvýšit jejich šance.

Critical vám otevírá dveře ke spoustě možností, úžasných dobrodružství a nových světů.

Jediné omezení představuje vaše vlastní fantazie.



Kristoff Valla & Yohan Lemonnier
Překlad: Václav Pražák



Vincent Dutrait



Distributor pro ČR:
Albi Česká republika, a. s.
Thámova 13
18600 Praha 8
www.eshop.albi.cz



Výrobce: ZAL Les Garennes
F62930 WIMEREUX France
www.gigamic.com