

Město v Mlze – Pravidla pro rychlý start hry

Detektivní RPG hra ve městě obyčejných lidí a legendárních sil

VÍTEJTE VE MĚSTĚ ZTĚLESNĚNÝCH LEGEND

Ve zkorumpované a strašidelné metropoli se jednotlivci ze všech společenských vrstev stávají trhlinami – Rifty. Lidmi s mýtickými silami ze vzdálených světů, lidmi, kteří jsou rozpolceni mezi svými osobními životy a legendami, které v nich rostou.

Ve stínech nablýskaných mrakodrapů a opuštěných obytných bloků nabývají prastaré příběhy a městské legendy fyzické podoby a pronikají do Města skrz obyčejné smrtelníky - Ale **Mlha**, mystický závoj známý jen několika vyvoleným, brání nevědomým obyvatelům Města, aby si přiznali zázraky, jichž jsou denně svědky, a skrývá před nimi svou pravou podstatu. Rozptylování svými každodenními nadějemi a obavami, lidé v ulicích zůstávají lhostejní ke střetu mýtických sil, které řídí a kontrolují samotný život Města.

Byl jsi obyčejný člověk, dokud se v tobě neprobudivo sémě legendy. Nyní hledáš odpovědi na otázky týkající se svých schopností, ale zdá se, že pravda ti stále uniká. Zároveň stále toužíš po tom, po čem touží každý člověk: po lásce, penězích, moci a klidu v duši. Společně se svou nesourodou partou nadaných jedinců se snažíš odhalit síly působící v temných zakouřených uličkách Města, stejně jako tyto síly hledají to, čím jste vy. Vyrazíte do ulic a budete pátrat po podivných nevyřešených případech a záhadách, které vás dovedou k pravdě, přičemž se nevyhnutelně střetnete s dalšími legendami ve formě smrtelníků, agentů mocností za Mlhou.

Ale pozor – pravda je stejně nebezpečná jako síly, které ji skrývají. Teprve když se ocitneš v situaci, kdy obětuješ to, co je ti nejdražší, dozvíš se pravou odpověď na základní otázku: "Kdo jsem?" Ale bude ti to stát za to?

CO JE MĚSTO V MLZE?

Město v mlze je rolová hra ve stylu film-noir, která je plná vyšetřování a superschopností. Odehrává se v moderní metropoli plné zločinu, spiknutí a záhad. Hlavními hrdiny jsou tzv. **Rifty**, obyčejní lidé, kteří se stali živoucím ztělesněním legend, svých **Mýtu**. Ačkoli se vaše Rifty mohou pokusit najít rovnováhu mezi tajemnou povahou svého Mýtu a svými smrtelnými aspiracemi, síly, které v nich dřímají, vždy hrozí rozvratem jejich životů. Nevědomky se stali součástí tajného světa střetávajících se příběhů a brzy je začnou vyhledávat jiné legendy a klást jim své požadavky. Herní systém *Město v Mlze* se

zaměřuje na filmovou akci, drama a vyšetřování. Klade důraz na hraní rolí tím, že zavádí následující prvky:

- **Bohaté motivace postav postavené na přesvědčivých Záhadách a Identitách.** Hraj podle témat své postavy, abys získal výhody a rozvíjel ji, nebo jdi proti nim a objev v sobě nové aspekty s jedinečným nelineárním systémem vývoje postav.
- **Neexistují žádná omezení pro síly, schopnosti, vlastnosti, vybavu ani spojence.** Vše ve hře *Město v Mlze* je popsáno volnými textovými frázemi – takzvanými Tagy, takže si můžeš vytvořit postavu přesně podle tvých představ.
- **Vyprávěcí engine s přesahem.** Každá akce, kterou ve hře provedeš je založena na interpretaci tvých Tagů. K dosažení dramatických výsledků a vyprávění příběhu využívá tzv. Tahy
- **Spektrum Stavů, nový systém "příběhového poškození".** Pomocí deskriptorů můžeš vytvořit jakoukoli myslitelnou komplikaci nebo výhodu, takže každá akce, v boji i mimo něj, může mít významné herní důsledky.

JAK POUŽÍVAT TUTO PŘÍRUČKU:

V této sadě najdeš vše, co potřebuješ, abys mohl zahrát několik prvních her *Města v Mlze* včetně:

- Tohoto PDF, které obsahuje stručný přehled prostředí a základních pravidel
- Sedm předpřipravených herních karet postav
- Dva ukázkové případy: *V jako Virový* a *Démoni v Cross End*
- Tisknutelné herní pomůcky: přehled Tahů hráčů, karet stavů a přehledu pro MC.

Než začnete hrát, měl by si hostitel hry, neboli **MC** (Mistr Ceremonií), přečíst toto PDF a seznámit se se hrou. Všichni ostatní hráči si mohou přečíst kapitoly pro hráče nebo nechat na MC, aby jim vysvětlil základní pravidla. Poté se sejdete, vyhradíte si dostatek času, sežeňte nějaké občerstvení, vyberte si postavy a nechte MC zahájit dobrodružství „*V jako Virový*“, a vstupte do stinných uliček, kde se bude odehrávat vaše první scéna *Města v Mlze*.

Průvodce Městem.....	3
Rifty	3
Život riftů.....	4
Party a Případy.....	4
Město.....	5
Mlha	6
Městské Části	6
Filmovost - základní pravidla.....	8
Anatomie Riftu.....	8
Hraní Akcí.....	9
Stavy	10
Příběhové Tagy	11
Základní Tahy	11
Volný čas	15
Mýtus a Logos – Vývoj postav	15
Pozornost a vylepšení	15
Rovnováha Mýtu a Logu	15
Dramatické okamžiky	16
Za Mlhou – Pravidla Mistra Ceremonií	18
Vedení Hry.....	18
Případy	19
Hrozby.....	20

CREDITS

Created by Amit Moshe

Game Design and Production: Amit Moshe

Assistant Producer: Omer Shapira

Artwork: Marcin Soboń

Graphic Design: Manuel Serra, Juancho Capic

Editing: Eran Aviram

Proofreading: Marshall Opiel

Playtesters: Eli Levinger, Yiftach Govreen, Assaf Elron, Nurit Guthrie, Gideon Guthrie, Alon Elkin, Ada Elkin, Milana Finkel, Simon, Ran Etya, Ronit Arbel, Tammy Ninio, Ron Ginton, Ohad Reshef, Yuda Hocman, Moran Elbaz, Dima Vilenchik, Noam Roth, Gil Osterweil, Maty Kishinevsky, Yonni Mendes, Michal Mendes, Elik Kazav, Yael Rosen, Maayan Gutterman, Chen Sharon, Or Comay Brauner, Jonny Omer, Shachar Ganz, Yoni Heimann, Tamir Alush, Shoval Arad, Yoav Shlab, Maor Pomerants, Ortal Tal, Noam Avrahami, Erez Zvulun, Nadav Kunievsky, Natalie Goldshtein, Almog Yarom, Omer Raviv, Gur Arie Livni Alcasid, Aviv Or, Evyatar Amitay, Kristoffer Frølund Jensen, Justin Lafontaine, Charles Cole, Lloyd Gian, John Lamb, Dima Vegner, Hagai M. Gumpert, Erez Regev, James Gantry.

Překlad

Milda

Veškeré poznámky, náměty a postřehy mi můžete poslat na milda.28@seznam.cz

verze překladu: 1.1

Ve Městě vedle sebe existují dva světy. Je tu svět, který vidíš: svět skvrn od kávy a dopravní špičky, nervózních drogových dealerů a samolibých politiků. Rozhlédni se kolem sebe a co vidíš? Instalátéra, který se po dlouhém pracovním dni plahočí deštivými ulicemi, nebo bezdomovkyni, která bezcílně bloudí vlakem metra.

Pak je tu ovšem svět legend: mýty a příběhy, symboly a představy, které víří v nekonečném prostoru, který nedokážeš pochopit. Jsou skutečnější než sama realita, jsou základem veškerého života. Pravda je tam, ale ty ji nevidíš; obchodník je doslova upír, politik je sám Narcissus. Instalátér je prapůvodní plaz z dob, kdy oheň a voda ještě tvořily jedno. Bezdomovkyně je revenant, anděl smrti, který čeká na svou osudovou duši.

Závoj Mlhy před námi skrývá skutečný svět. Mlha nás všechny zahaluje do známých podob, rozptyluje nás a dává nám zapomenout na divy a hrůzy, které se skrývají za ní. Ve Městě se díky Mlze zdají všechny legendy špinavé, pomačkané a vymyté. Oblékají si slupku všednosti a zapomínají, čím jsou.

Ale ty, ty jsi trhlina v Mlze. Jsi naděje a zoufalství. Můžeš oživit svou legendu, pokud se odvážíš opustit iluzi, které říkáš život. Jsi Rift.

RIFTY

Tato sada obsahuje sedm předgenerovaných herních postav - Riftů. V následujícím popisu jsou tučným písmem vyznačena **témata** (vysvětlená v kapitole Filmovost). Další informace o specifických schopnostech každé postavy najdeš na kartách postav.

DOTVÁŘENÍ VAŠÍ PŘEDGENEROVANÉ POSTAVY

Předgenerované postavy ponechávají mnoho detailů nevysvětlených. Podrobnosti o pozadí své postavy si můžeš doplnit podle libosti, počínaje jejím skutečným jménem. Další nezodpovězené otázky, jako například "Co byl artefakt, který L'Estrange našel?", „Kdo byl v autě s Mitosem, když s ním havaroval?“ a "Co viděla Flicker ve své životní vizi?", můžeš domyslet ty nebo tvůj MC.

DECLAN L'ESTRANGE

L'Estrange, **pochybný obchodník se starožitnostmi a pistolník**, je už **dost Starej pes** na to, aby se ve světě dokázal dobře orientovat. Stále pátrá po pravdě za oponou a je přesvědčen, že pradávni lidé ovládali tajné vědomosti. Když konečně našel klíč, artefakt,

kteří mu byl později ukraden, začal **Žít ve snu**, vnímat neomezené možnosti, které se skrze něj občas projevují, ačkoli je zatím nedokázal zcela ovládat.

EXCALIBUR

Navzdory tomu, co si mnozí myslí, je Excalibur víc než jen **zahořklá bohatá stará dáma**. Je pravda, že se narodila do **bohaté a dysfunkční rodiny**, pokud se tomu vůbec dalo říkat rodina. Ale jako tajná **Aktivistka za Sociální Změny** má s Městem své vlastní plány, které se staly uskutečnitelnými, když našla stříbrný náramek, z něhož se vyklubala tajná **Ultimátní zbraň**.

FLICKER

Celý život byla Flicker posedlá svým **hipsterským** životním stylem a **šilnými hackerskými dovednostmi**: kým být, jakou hudbu poslouchat, jak proniknout do digitálního světa. Až jednou při procházce doslova narazila na vizi hrůzné budoucnosti Města, uvědomila si, že je součástí něčeho většího. Neví, kam ji její **Rozšířené smysly** a **Schopnost deformovat časoprostor** zavedou příště, ale hodlá je následovat.

KITSUNE

Oblečená něco mezi středoškolákem a **něco jako nindžou**, se Kitsune většinou lidí jeví jako teenager, který prochází určitým obdobím. To jí vyhovuje, protože ve skutečnosti je to **liščí duch Šprímař**, kterého bohové vyslali jako **posla štěstí**, aby pomohla lidstvu. Ve světě smrtelníků je jen jedna věc, na které Kitsune záleží stejně jako na jejím poslání: chlapec jménem **Kaito**.

MITOSIS

Mitosova okouzující kariéra **boxera** a život celebrity skončil poté, co se stal účastníkem **biochemické nehody**: pod vlivem alkoholu narazil do nákladního auta, které převáželo nádoby s biologicky nebezpečnými látkami. V Mitosově těle se rozběsnil **rychlý buněčný růst**, který ho proměnil v monstrum a zároveň zvýšil jeho **schopnost přežít** za všech podmínek.

POST-MORTEM

Post-Mortem neví, kým byla před smrtí. Probudila se jako **chodící mrtvola**, tělo oživené neznámou silou v opuštěném zařízení Helix Labs, S pomocí speciálních **udělátek Helix Labs** nalezených v laboratoři a svého nově (znovu?) objeveného výcviku **asasínky**

začala jako **Anděl pomsty** lovit ty, kteří operují ve stínech Města.

SALAMANDER

Salamander, dobrák a opravdový **lamač srdcí**, byl pouhým **městským vodohospodářem**, než se mu začaly zdát sny o hořícím ještěřím stvoření tvořeným substancí, která byla ohněm i vodou zároveň. Získal schopnost tuto látku vytvářet jako **Nimbus Prvotní plazmy**, a když si uvědomil její potenciál, začal působit jako **Nastupující bojovník proti zločinu**.

ŽIVOT RIFTŮ

KDO JSEM?

Jen se snažíš vydělat si na živobytí ve Městě jako všichni ostatní, že? Máš svůj domov, své blízké, své věci a cokoli dalšího, čím zaplňuješ svůj čas. Ale aniž bys to věděl, jsi také bránou do podivné legendární síly: **Mýtu**.

Nikdo vlastně neví, co Mýty jsou, nebo když na to přijde, co jsou to Rifty. Drtivá většina lidí ve Městě ani neví, že Mýty existují. Pravděpodobně jsi stále jedním z těchto lidí.

Víš jen to, že v poslední době jsi v sobě začal cítit zvláštní přítomnost něčeho neznámého, a přesto nesmírně známého. Jako stará vzpomínka z dětství. Možná to vyvolala nějaká nehoda, nebo to bylo něco, co jsi v sobě objevoval postupně. Teď je to tvou součástí a když se s tím spojíš, dějí se podivuhodné i strašlivé věci. Dějí se, když do světa uvolníš sílu svého Mýtu.

CO CHCI?

Chceš toho hodně. Chceš si udržet práci, chceš udělat radost své mámě nebo třeba jen chceš najít ty *nejlepší* borůvkové muffiny ve městě. Možná se také chceš pomstít těm, co ti ublížili nebo někomu ukázat svou skutečnou hodnotu. Tvoje **Identita** má různé stránky a každá z nich touží po něčem jiném.

Pak je tu tvůj Mýtus. Chce, abys šel hlouběji, za hranice svých malicherných lidských tužeb a za hranice toho co znáš a na čem tak obvykle lpíš. Uvnitř tebe je příběh, legenda, která přesahuje tvou osobnost a okolnosti tvého života. Vyzývá tě, abys ji našel, abys ji rozluštil. Je to **Záhada**, a ty cítíš nutkání následovat ji.

KDO PO MNĚ JDE?

Mnoho Riftů - poté, co si uvědomí, že se děje něco podivného - si položí otázku: "Co kdybych na to všechno zapomněl a soustředil se na svůj život?". Teoreticky to není špatný nápad. Ale i kdybys dokázal odolat volání svého Mýtu, je tu jedna skutečnost, kterou ignorovat nemůžeš: tam venku jsou další

Rifty. Lidé jako ty, možná méně svérázné povahy, poháněni svým Mýtem, hledající nové příležitosti k prosazení svých cílů. Možná intrikují v pozadí, možná otevřeně řadí v ulicích Města; dříve či později si tě však některá z těchto legend najde.

Jiní Riftové mohou být ve hře stejně noví jako ty, anebo to mohou být všemocné legendy, které jsou na světě už věky a získávají ve Městě moc a vliv. Některé z nich o tebe mohou mít dokonce osobní zájem, zejména pokud mezi vašimi Mýty existuje nějaký vztah: vaše příběhy mohou být propojené, ať už si to uvědomuješ, nebo ne.

Ne všechny Rifty však představují hrozbu. Město má dostatek odstínů šedi, aby se do něj vešlo široké spektrum motivů, a můžeš narazit na Rifty, kteří ti budou ochotni pomoci ze svých vlastních důvodů. Nauč se být flexibilní - nepřítelé i spojenci mohou měnit strany rychleji, než si myslíš.

O Mýtech a Mlze

Mýtus je příběh, který se snaží projevit sám sebe ve Městě. Může se jednat o existující mýtus nebo legendu, jako je Excalibur, Salamander nebo Kitsune. Může to být teorie nebo představa, například evoluční skok nebo myšlenka všudypřítomnosti. A může to být i něco neurčitějšího a abstraktnějšího, pocit nebo vjem, jako je samotný hněv nebo duch životní pohody.

Mlha brání Mýtům v přímém ovlivňování Města. Díky tomu může Město existovat tak, jak existuje nyní; jinak by se z něj stalo chaotické malířské plátno, kde se příběhy mísí, střetávají a navzájem trhají na kusy.

Aby Mýty mohly Město ovlivňovat, musí se projevovat prostřednictvím Riftů, trhlin v Mlze. K vytvoření Riftu je zapotřebí určitý druh uvědomění nebo probuzení duše, takže nejběžnější formou Riftu je člověk. Avšak i zvířata, místa a předměty mohou být naplněny dostatečným vědomím, aby sloužily jako Rifty, známé většinou jako Familiárové, Enklávy a Relikvie.

Nicméně Mýty nejsou cizí silou, která se snaží napadnout Město - jsou jeho srdcem a krví, která jím proudí. Všechno ve Městě existuje jen proto, že v něm Mýty žijí. Je možné, že bez Mýtů by Město jednoduše přestalo existovat.

PARTY A PŘÍPADY

Být Riftem znamená klást otázky ve Městě, kde jsou všechny odpovědi skryté. Žiješ ve Městě, kde se střetává nespočet sil a zájmů; a ať už se ti to líbí, nebo ne, zapleteš se do **případu**, který se alespoň

zpočátku může zdát zcela všední a nesouvisějící s tvým Mýtem.

Stačí však jen trochu proniknout pod povrch a zjistíš, že důkazy ne vždy zapadají do sebe. To je tvůj osud - prostě přitahuješ tyto bizarní události a nevyřešené záhady, které jsou známkou přítomnosti jiných legend.

Abys našel odpovědi, které hledáš, budeš potřebovat širší spektrum dovedností, schopností a zdrojů, než jaké máš k dispozici. Proto se spojíš s dalšími Rifty, kteří hledají stejné odpovědi nebo alespoň potřebují tvoji pomoc s jejich vlastními otázkami: **tvoji Partu**. Je na vás, abyste se rozhodli, jakou partu sestavíte, zde je uvedeno několik příkladů.

PROFÍCI

Vždy je potřeba profesionálů, kteří dokáží odvést špinavou práci. Tým Riftů dokáže velké věci a existuje spousta bohatých movitých lidí, kteří jsou ochotni vám za špinavou práci zaplatit. Když se zapojíte do tohoto oboru, nevyhnutelně se zapletete s lidmi, kteří znají jiné lidi a kteří vás mohou dovést k tomu, co hledáte. Nezapomeňte však, pro koho pracujete - stačí jeden špatný krok a váš mocný zaměstnavatel po vás půjde.

MASKOVÁNÍ STRÁŽCI

V tomto městě je příliš mnoho zločinu a vaše zatracené svědomí vám nedovolí jen tak otočit hlavu jinam. Jedním ze způsobů, jak se vypořádat se zločinem, je vytvořit si krytí, které vám umožní slídit po místech, kde nemáte co dělat: založte si soukromou vyšetřovací firmu! Později, v noci, můžete ty parchanty dostihnout a položit jim pár zajímavých otázek a způsobit (či obdržet) pár zlomených kostí.

AMATÉŘI V MLZE

Po celé generace se uvědomlejší obyvatelé Města snažili přijít Mýtům na kloub a naštěstí pro vás po sobě zanechali hromadu hraček: artefakty, rukopisy, ruiny a relikvie. Zkoumání takových věcí má však za následek okamžité přilákání dalších, starších jedinců nebo skupin, kteří se jimi zabývají mnohem déle, takže si nestěžujte, že vás nikdo nevaroval.

BOŘIČI MÝTŮ

Je to odporná práce, ale pokud vydržíte žít na zadním sedadle dodávky, popíjet studenou kávu a žvýkat suché koblihy, je více než pravděpodobné, že zahlédnete podivné věci, které se ve městě dějí a která se nikdy neobjeví v médiích. Zdá se, že existuje spojení mezi záhadami ve Městě a vysoce postavenými vládními úředníky, nechutně bohatými magnáty a po moci toužícími kriminálníky. Pokud to někomu prozradíte, raději se připravte na pořádné peklo.

MĚSTO

Město je expandující metropolí, kde žijí miliony lidí. Najdeš zde vše, co od moderního města očekáváš: ekonomiku a obchod, kulturu a rekreaci, společnost a umění, vzdělání a technologie, právo a zločin.

Ale je tu ještě něco navíc. Každá část Města skrývá příběh: nejen suchá historická fakta, ale něco *živého*, něco, co se snaží existovat - ne nepodobného tomu, co roste v tobě. Je to v lidech a ve všem, co dělají a vytvářejí: v budovách, zařízeních, v módě.

Je to stará budova opery na nábřeží, z níž se pozdě v noci slabě ozývá varhanní hudba, nebo významný firemní mrakodrap, který se tyčí na obzoru, ale jehož vchod nemůžeš najít. Je to nová móda panenek pro malé holčičky, které se jakoby ďábelsky usmívají, nebo rocková hvězda, která v posluchačích vyvolává nekontrolovatelné vlny extáze. Nebo je to ta mizerná jídelna na rohu ulice, která vydává tak lákavě vůně čerstvé kávy a pečiva, že v ní mohou sníst i zapřisáhlí nepřátelé.

Jsou to však části Města opuštěná hlavním proudem, které nejvíce páchnou něčím nadpozemským. Zайдěte pod dálniční most a možná najdete chatrč, kde žilo něco velkého, a ne úplně lidského. Daleko nahore u věže opuštěného kostela se občas ztrácí kamenné sochy andělů vážící několik tun, a pak se po jednom či dvou dnech znovu objeví. A pokud se někdy dostaneš do opuštěných tunelů metra, můžeš spatřit teenagera v kapuci, jak se potutelně plíží do podzemního krytu osvětleného svíčkami, možná člena nějaké neznámé sekty.

JE MĚSTO V MLZE ZALOŽENO NA OBRAZU SKUTEČNÉHO MĚSTA?

Město v Mlze můžeš umístit kamkoli na světě nebo ho ponechat jako vlastní výtvar. Můžeš mu dát jméno, ať už skutečné, nebo fiktivní, vytvořit ho na základě existujícího města nebo ho vymyslet úplně od začátku. Můžeš mít mapu Města nebo jen odkazovat na různá místa podle toho, jak postupujete. To vše je dobré, protože Město je pouze kulisou pro váš příběh. To, na čem skutečně záleží je, kdo v příběhu vystupuje a co se s ním stane v ulicích, až se rozjedou vaše „kamery myslí.“

Obyvatelé Města mu prostě říkají "Město" a o všem mimo něj mluví jako o "mimo město" ("Ach, Johnny? Johnny je mimo město. Ale on se vrátí..."; "Tohle je divný, určitě to přišlo z Města."). Pohled lidí na svět je natolik soustředěný na Město, že se vůbec neobtěžují přemýšlet o tom, co je venku. Je to kvůli Mlze, nebo je to jen každodenní rozřítost? To posuďte vy.

Lokace, Lokace, Lokace

Lokace pro *Město v Mlze* jsou navrženy tak, aby inspirovaly váš příběh, nikoli aby striktně určovaly prostředí. Můžete si je sami vytvořit na základě oblíbených noirových motivů a rozhodnout se, zda je zakreslíte do mapy, nebo na ně budete při vyprávění příběhu pouze odkazovat. *Sada nástrojů MC pro Město v Mlze* obsahuje rozšířený obsah pro čtvrti, které se zde nacházejí, s návrhy místních legend, jejich profilů Hrozeb a zajímavých míst, která může vaše parta prozkoumat.

MLHA

Veřejnost nic neví. Záhady, se kterými se budeš setkávat každou noc na ulicích nikdy nebudou skutečně odhaleny. Když se o práci legend píše v médiích, je to obvykle buď zcela zkreslené, nebo nepotvrzené.

Lidé na ulici vědí, že se něco děje, ale většina z nich to pomíjí jako něco všedního nebo na to prostě zapomenou. Jsou to *Spáči*; mnohem raději se opět ponoří do dramát svých životů, ať už jde o možnou nevěru přítele nebo televizní pořad, který prostě rádi sledují. Proč? A proč nejsi stejný jako oni?

Stejně jako samotné Mýty je i podstata síly, která je skrývá, z velké části neznámá, stejně jako důvod její existence a moci nad lidstvem. Různé esoterické tradice se o ní zmiňují a dávají jí svá jména, jako například indiánská Maya nebo kabalistická Esther, ale tyto prastaré pověsti nejsou ve Městě zrovna všeobecně známé. Naprostá většina obyvatel Města zůstává pod tímto kouzlem a ignoruje nebo omlouvá i ten nejkřiklavější zázrak.

To se však netýká těch, kterých se Mýtus přímo dotýká. Do té míry, do jaké jim to vědomí dovolí, mohou Rifty vidět otevřenými očima a pamatovat si zázraky, jichž jsou svědky. Bohužel i oni podléhají přitažlivosti Mlhy; i ta největší z legend má smrtelné touhy a náklonnosti, které ji nakonec mohou přivést k tomu, že pokud svůj Mýtus dokáže potlačit, zapomenou na něj.

Existuje teorie, že ve hře Mlhy a Mýtu je ještě jeden hráč. Někdy a někde, někdo musel znát původ Mlhy natolik, že odvodil její název z řeckého slova $\mu\upsilon\omega$ (miyó) - "skrývat", a možná je ten někdo ve Městě jediný, kdo zná její původní jméno. Kdo tyto entity jsou a co vědí, to je záhada, kterou musíš rozluštit.

TAKŽE MŮŽU UDEĚLAT COKOLI A MLHA TO PO MNĚ UKLIDÍ?

Celkově mohou Rifty ve Městě působit poměrně volně, protože jejich mýtické schopnosti jsou maskovány Mlhou. Blesky boha hromu se dají skrýt za podivný výboj energie a na pekelné společníky sukuby se později vzpomíná jako na opravdu velké a odporné psy. V hloubi duše Spáči vědí, co viděli, ale nedokážou se přinutit, aby si to přiznali, a tak se záměrně rozptylují, vymýšlejí si výmluvy nebo prostě zapomenou.

Existuje však několik důvodů, proč by si Riftové měli dávat pozor a omezit používání svých mýtických schopností v ulicích města:

- **Mlha skrývá legendární síly, nikoli jejich důsledky.** Například pokud Rift pomocí svých sil zdemoluje bar, jeho síly můžou zůstat okolnímu světu skryté, nikoliv však samotná destrukce – stále bude za nepořádek zodpovědný (i když může být těžké dokázat mu, jak to udělal).
- **Nikdy nevíte, kdo se dívá.** Ne na každého působí Mlha stejně. Ačkoli drtivá většina obyvatel Města jsou Spáči, mnoho dalších se probouzí. Dokonce i na samém počátku probuzení si jednotlivci mohou alespoň částečně pamatovat zázraky, které vidí. Jedním z těchto lidí může být kdokoli, od vaší přítelkyně až po nenápadného bankovního úředníka, takže pokud se na Mlhu budeš příliš spoléhat, můžeš být překvapen. A po ulicích se samozřejmě potuluje spousta dalších legend, takže nekontrolované používání tvých mýtických schopností má potenciál vystavit tě velkému nebezpečí a přitáhnout pozornost starých a mocných.
- **Vystavení Spáčů Mýtickým silám je může probudit.** Těžko říct, co přesně člověka probudí, u každého je to jiné. Není však pochyb o tom, že svědectví něčeho mimořádného může nad někým zlomit moc Mlhy a zrodit nový Rift. Co tento nový Rift udělá se svými schopnostmi, je nyní nepřímo tvá zodpovědnost.
- **Mlha ti může ušetřit ránu zpět.** Mlha je propracovaná vědomá síla, která neustále pracuje na udržení běžné reality. Obvykle pracuje tak, že dává Spáčům zapomenout, ale pokud čelí ohrožení samotné své struktury, může nějakým způsobem zintenzivnit své úsilí a pokusit se trvale zapečetit inkriminovaný Rift. Jak se tento princip projeví záleží na rozhodnutí MC.

MĚSTSKÉ ČÁSTI

CENTRUM MĚSTA

Pokud si nedáš pozor, oslepí tě jasná světla velkoměsta. Přes den se na přeplněných náměstích a širokých ulicích nacházejí nablýskané super-obchody a turistické atrakce. Když slunce zapadne, odhalí se skutečné osvětlení: kolemjdoucí jsou bombardováni zářivkami a hypnotizujícími komerčními

sděleními z neonových nápisů a velkoplošných obrazovek. Zakouřené boční ulice jsou plné divadel, klubů a barů, jejichž nápisy blikají do tmy. Centrum města si nikdy nedopřeje oddechu, jako by bylo rozmazané v časosběrném snímku dnů a nocí.

Co se skutečně děje ve stínu neonových nápisů? Často zde působí Rifty s velkými ambicemi, od šilenných kazatelů, kteří získávají podporu pro svou věc, až po překupníky prodávající ty nejlepší drogy s tajemným logem. Pokud jsi legenda, která se snaží dostat k masám, centrum je tvoje místo.

Ale celé to má i hlubší význam. V tomto temném tržišti, v podprahových podnětech pumpovaných do nevědomých myslí, něco je. Všichni ti lidé, kteří tak horečně hledají úlevu, vyvolávají spoustu úzkosti. Kdo na tom vydělává? Stojí někdo za vším tím bezohledným požitkářstvím a slepým konzumem? Někdo, kdo maluje noc barevnými tahy "chci" a "mám"?

DĚLNICKÁ ČTVRŤ

Život není vždy takový, jak si ho naplánujete. Tenhle slum je plný lidí, kteří si mysleli, že zbohatnou, najdou lásku a budou žít šťastně až do smrti – a pak jim život vrazil kudlu do zad. Lidé, kteří tu žijí, celý život tvrdě pracovali; nyní se buď vzdali svých snů, nebo stále hledají svou „zlatou příležitost“, obě varianty jsou však stejně nebezpečné. V téhle čtvrti se rodí většina drobných kriminálních Města a pochází odtud také docela slušný podíl organizovaného zločinu. Je tu houština opuštěných paneláků posetá místními podniky a lokály: zaprášená zastavárna, starý kostel, rozpadající se kino.

Naděje, i ta falešná, je pro legendu dobrým místem k zapuštění kořenů. Možná je to dítě, které vidí mrtvé lidi, nebo paní, jejíž byt je i v létě jako ledově chladné jezero. Může to být tíživý místní politik, který s sebou pořád nosí flétnu a za kterým chodí zástupy novinářů, nebo automechanik, kterého jsi jednou viděli zvedat čtyři kola, jako by to byly tácy na pizzu. Tahle čtvrť se skládá z malých příběhů, z nichž každý je schopen stát se něčím mnohem víc... v dobrém i zlém.

Proč je ale tak těžké vymanit se z koloběhu chudoby a dluhů? Je to tím, že práce je méně placená a nájmy jsou vysoké? Daří se mafiánům a lichvářům díky penězům z protekce a vysokým úrokům, které platí jednotlivci nemající jinou možnost? Nebo jsou ve hře nějaké jiné, větší síly, které chtějí udržet příběhy o mizérii a vytrvalosti?

PRŮMYSLOVÁ ZÓNA

V této čtvrti továren a lehkého průmyslu vás přivítá hluk těžkých strojů a výpary chemikálií. Jsou zde malé továrny, sklady a dostatek prázdných opuštěných budov s kancelářskými prostory k pronájmu, s

výhledy na skládku a další. Opuštěné jídelny a dělnické hospody stojí většinu času prázdné, s výjimkou pár hodin před a po práci a během přestávek. Noci jsou tiché a napjaté. V zachmuřených zapadlých uličkách lze nalézt nejrůznější způsoby nelegální zábavy.

Někdy je slyšet neobvyklé skřípání a vriskání, které vychází ze strojů, jako by spolu mluvily, někdy zaslechneš z továrny vzdálený smích, ale pak si řekneš, že je to nejspíš jen vítr, který se zachytil v prázdných silech. Někdy spatříš vlčí siluetu běžící po střechách, abys pak zjistil, že se zpoza popelnice, kam šelma skočila, objevil potácející se bezdomovec.

Úřady se o tuto čtvrť téměř nestarají, protože v ní nejsou takřka žádní oficiální obyvatelé (tj. voliči). Proto Rifty, zejména pak v noci, považují toto místo za zónu volného pohybu. Různé legendy si nárokují celé bloky a proměňují je v to, co se jim nejvíce líbí, ať už je to vlhké obydlí Pavoučí královny nebo bujná halucinace Nekonečné zelené louky. Každý Spáč, který na ně náhodou narazí, už nikdy nemusí spatřit denní světlo.

STARÁ ČTVRŤ

Stará čtvrť s dlážděnými ulicemi a oplechovanými sloupy veřejného osvětlení někdy působí jako místo vytržené z doby. Staré kamenné domy jako by se vršily jeden na druhý a vytvářely labyrint zadních uliček a průchodů, v němž se člověk pod dohledem černých havranů snadno ztratí. Vedle funky bister a nočních klubů se tady nachází galerie, muzea a nobl nahrávací studia. Jsou tady bohémští umělci, spisovatelé, hudebníci a vyznačiči new-age. Pozor by sis však měl dávat zejména na původní obyvatele této čtvrti.

Na tak starém místě je pro Rifty spousta příležitostí. Od příběhů o archeologických pokladech obsahujících skryté zlato a prokleté relikvie až po místní pověry a legendy o černé magii - Mlha se na tomto místě nezdá tak hustá. Obchod se suvenýry může být jen zástěrkou pro místnost zahalenou sametem, kde vám věstkyně za určitý poplatek vyčte budoucnost. Krásný starý dům může být zabeďněný a zapečetěný jako místo činu poté, co v něm byl brutálně zavražděn další potenciální kupec. Na ulici se však proslýchá, že ho odnesl sám ďábel, který se zabydlel na půdě domu.

Ať už je na tomto místě cokoli, nelze popřít, že zde sídlí nebo se alespoň o čtvrť zajímají jedni z nejstarších a největších Riftů působících ve Městě. Hluboko v ní (nebo pod ní) se možná skrývají odpovědi, po kterých všichni touží, a přesto je nikdo není schopen najít.

Město v Mlze je „kinematografická“ rolová hra, která se hraje formou rozhovoru mezi Mistrem Ceremonií (MC) a hráči, jenž se ujmou rolí protagonistů.

Hra začíná tím, že MC vytvoří první scénu (čas a místo) a popíše, co se děje kolem vašich postav. Ty a ostatní hráči reagujete tím, že (a) řeknete, co vaše postavy dělají, (b) řeknete, co vaše postavy říkají, a (c) požádáte o další podrobnosti o scéně. Někdy házíte kostkami a pomocí pravidel určujete výsledky svých akcí.

MC na to naváže tím, že řekne, jak reagují ostatní postavy a co dalšího se ve scéně stane, na což vy opět odpovíte a tak dále, dokud není scéna ukončena a nezačne další.

Konverzace nemá definované pořadí. MC jako hostitel a režisér hry se stará o to, aby každý mohl v roli své postavy mluvit a vykonávat akce. Představte si to jako pohyb kamery mezi jednotlivými protagonisty, který poskytne všem z hráčů přiměřený čas v příběhu. MC může rovněž stříhat mezi jednotlivými scénami či akčními záběry, a tím zvýšit napětí ve hře.

ANATOMIE RIFTU

TÉMATA

Hráčské postavy (HP) se ve hře *Město v Mlze* vyznačují čtyřmi **tématy**, z nichž každé představuje jeden z hlavních aspektů postavy. Témata jsou rozdělena mezi **Mýty** a tzv. **Logos**:

- **Témata Mýtů** (fialová) představují mýtické a nadpřirozené aspekty
- **Témata Logu** (červená) představují běžný život: to, co vaše postava zná, čeho si váží a co má ráda.

Počet Mýtů vs. počet Logu o vaší postavě hodně vypovídá; postavy s více Mýty jsou více otevřené své legendě a méně připoutané ke své každodenní osobě, zatímco postavy s více Logy jsou pravým opakem.

TAGY

Všechna témata mají **tagy síly**. Tyto tagy *popisují* vaši postavu a zároveň *posilují* akce, které vaše postava provádí. Mohou popisovat vlastnosti, schopnosti, vybavení, spojence nebo přednosti.

Každé téma má také jeden nebo více **tagů slabiny**, které vám brání v akcích. Při jejich použití však získáváte body Pozornosti.

POZORNOST

Každé téma má stupnici **Pozornosti** se třemi políčky, které znázorňují vývoj daného tématu. Pokaždé, když u tématu Mýtu označíš tři políčka Pozornosti, vyberete si pro toto téma **vylepšení** a stupnici Pozornosti vynulujete. Pozornost můžeš získat používáním štítků slabin, jak bylo řečeno výše, nebo tím, že trávíš svůj Volný čas rozvíjením tématu (tréninkem, meditací, trávením kvalitního času se spojencem apod.)

Skupinová témata

V příručce pro hráče *Města v Mlze* si vaše parta může vybrat nebo vytvořit **téma skupiny**, které bude reprezentovat druh vaší party a typy případů, do kterých se zapojujete.

Kterýkoli člen party může vyvolat tag síly svého tématu skupiny, aby posílil své tahy, ale tím se tento tag spálí. Použitý tag se obnoví až na konci sezení.

Čtyři ukázková témata skupiny si můžete stáhnout na adrese:

cityofmist.co/download

ZÁHADY A IDENTITY

Charakter postavy ve hře *Město v Mlze* je dynamický a mění se na základě rozhodnutí, která jako hráč učiníš.

Každé téma Mýtu má otázku zvanou **Záhada**. Ta určuje, co si tvoje postava přeje zjistit o svém Mýtu. Dále je na kartě ukazatel **Blednutí** se třemi políčky. Když Záhada tvoji postavu volá, ale ona ji ignoruje, označ políčko Blednutí. Pokud tvoje postava nadále ignoruje své Mýty a označíš třetí políčko Blednutí, nahraď dané téma novým tématem Logos.

Každé téma Logos má výrok, nazývaný **Identita**. Ta popisuje něco, čemu tvoje postava o sobě věří. Dále je na kartě ukazatel **Chřadnutí** se třemi políčky. Chřadnutí označ, když Identita tvoji postavy něco vyžaduje, ale ona to nesplní. Pokud tvoje postava nadále ignoruje svou Identitu a označí třetí políčko Chřadnutí, nahraď dané téma novým tématem Mýtu.

PŘÍBĚHOVÉ TAGY A STAVY

Během hry můžeš získat dodatečné **příběhové tagy**, které lze použít jako tagy síly či slabiny. Dále můžeš získat **příběhové stavy**, které představují podmínky ovlivňující tvou schopnost konat.

Tvoření postavy

Ale co když si chceš vytvořit vlastní postavy?

S příručkou pro hráče Město v Mlze si můžeš vytvořit vlastní postavy pomocí sešitů Témat, dotazníků, které ti pomohou vytvořit tvá témata. K dispozici je 7 různých sešitů Témat pro Mýty (Přizpůsobení, Bašta, Věštění, Vyjádření, Pohyblivost, Relikvie a Rozvrat) a 7 pro Logos (Definující událost, Definující vztah, Poslání, Osobnost, Posedlost, Rutina a Výcvik). Tyto sešity Témat ti poskytují velkou variabilitu pro přizpůsobování postavy.

Příručka pro hráče ti také poskytuje možnost rychlého zahájení procesu tvorby postavy výběrem a volbou témat z množství předdefinovaných "příběhů postav".

HRANÍ AKCÍ

Jak se v příběhu rozvíjí drama a záhady, budeš chtít, aby tvá postava podnikala různé akce a ovlivňovala příběh různými způsoby.

Výsledek tvých akcí určují **Tahy**. Většina tahů začíná slovy "Když...", za nimiž následuje podmínka. Kdykoli tvá postava v příběhu provede akci, která odpovídá podmínce tahu, tah se „spustí“. K určení výsledku tahu musíš provést hod a řídit se jeho popisem tahu. Tomu se říká "provedení tahu". Kdykoli chceš provést určitý tah, musí tvoje postava v příběhu provést akci, která odpovídá podmínce tahu.

Abys provedl tah:

(1) Popiš, co se tvoje postava chystá udělat.

Nápady můžeš čerpat ze svých tagů (v čem je tvoje postava dobrá) nebo můžeš jednoduše vymyslet, co je pro ní v tomto okamžiku příběhu nejvhodnější nebo nejzajímavější.

(2) Vyber si tah, který se k tvé akci hodí (nebo se zeptej MC).

Ve hře je osm základních tahů. Každý z nich je podrobněji vysvětlen níže.

(3) Vyber relevantní tagy, abys určil Sílu své akce.

Projdí kartu postavy a vyhledej tagy, které jsou pro zamýšlenou akci relevantní.

- Každý **tag síly**, který ti *přímo* pomáhá provést akci, zvyšuje tvou Sílu o 1.
- Každý **tag slabiny**, který přímo brání provedení tvé akce snižuje tvou Sílu o 1, ale na téma tohoto tagu slabin si můžeš označit Pozornost. MC se také může rozhodnout, že tímto způsobem aktivuje jeden nebo více tvých tagů slabin.

Výsledkem je **Síla** tvé akce.

(4) Započítej příznivé či nepříznivé stavy:

Pokud má tvoje postava (nebo cíl tvého tahu) stavy, které akci pomáhají nebo jí brání:

- K Síle přičti stupeň nejvyššího prospěšného stavu.
- Od Síly odečti stupeň nejvyššího stavu, který brání v akci.

(5) Hod' dvěma šestistěnnými kostkami (2k6) a k výsledku přičti svou Sílu.

Tomuto postupu se říká **hod+Síla**. Celkový součet porovnej s výsledkem Tahu, jak je vysvětleno v přehledu Tahů a urči výsledek.

Základní tahy

Když jako postava používáš své schopnosti...

... abys sobě nebo svým spojencům poskytl výhodu, **Změň hru**.

... abys někoho přemluvil, zastrašil nebo svedl, **Přesvědčuj**.

... aby ses vyhnul zásahu, snesl újmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí**.

... abys nad někým nebo něčím zvítězil v boji o nadvládu, **Jdi do toho**.

... abys někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vši silou**.

... abys našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetřuj**.

... chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení**.

... chceš-li provést nějaký troufalý čin, **Riskuj**.

Cože, žádný hod na iniciativu?

Přesně tak. Město v Mlze se hraje jako plynulá konverzace mezi vedoucím a hráči. MC jako hostitel řídí, která postava bude jednat dál tím, že předá scénu jednomu z hráčů. Pokud však některý z hráčů chce, aby jeho postava provedla akci dříve, než se stane něco jiného, může ji MC požádat, aby provedla Tah (viz níže) a zjistila, zda má před soupeři náskok.

VÝSLEDKY TAHŮ

Různé tahy mají různý výsledek, například přidělí tvému cíli stav, donutí ho ke spolupráci, odhalí stopy nebo ti dokonce umožní dočasně vytvořit nové tagy. Všechny tahy se však řídí stejným schématem:

Výsledky hodu 10+, a 7-9 jsou považovány za **zásah** nebo úspěch.

- Hod **10 a více** (10+) je velký úspěch.
- Hod **7-9** je mírný úspěch nebo úspěch kombinovaný s komplikací.

Hod **6 nebo méně** se nazývá **minutí**. Znamená to, že se stalo něco nevýhodného místo toho, o co ses snažil, nebo že se věci hodně zkomplikovaly. Neúspěch

umožňuje MC provést jeden ze svých tahů, obvykle tah proti tobě. MC ti například může říct, že se tvá postava dostala do potíží, nebo ti může přidělit nepříznivý stav.

DOSAŽENÍ ZÁSAHU ZA CENU SPÁLENÍ TAGU

Když tvoje postava provádí dramatickou akci, na které ji opravdu záleží, máš možnost **spálit tag k dosažení zásahu**. Vyber si jeden tag, který se vztahuje k prováděné akci, a škrtni jej (nebo vedle něj označ ikonou spálení). Nemůžeš jej znovu použít, dokud jej neobnovíš pomocí tahu **Koláž (Volný čas)** (viz níže). Namísto provedení **hod+ Síla** považuj, jako bys hodili celkem 7 se Silou 3. Na tento výsledek nelze použít žádný tag síly či slabiny, ale všechny tvé stavy mohou zvýšit nebo snížit tvou Sílu, jak je uvedeno výše v kroku (4). Dále postupuj podle popisu tahu jako obvykle.

Jak zhodnotit, je-li tag relevantní

Tag lze v tahu vyvolat, pokud přímo pomáhá nebo brání akci tahu. Například při pokusu někoho udeřit, tag **silný** pomáhá akci, **nemotorný** akci brání, zatímco **modrý** je irelevantní, takže jej nelze použít. Být **chytrý** nebo **statečný** sice spolu souvisí, ale přímo nepomáhá, když chceme někoho praštit. Lze je však použít v samostatné akci před úderem, abys našel slabinu protivníka nebo se zbavil svého strachu.

Pokud se ti stále zdá, že potřebuješ více struktury, může MC zavést nepovinné pravidlo omezení každého hodu na maximálně 3 Tagy na jeden hod. Další tipy a rady, jak hrát s tagy, najdeš v *Příručce pro hráče Město v Mlze*.

STAVY

Stavy odrážejí dočasné podmínky, které ovlivňují tvou postavu, jako například **spoutaný-2**, **nemocný-1** nebo **zhypnotizovaný-5**. Každý stav se skládá z **tagu** a **stupně**: tag určuje povahu stavu, zatímco stupeň určuje, jak moc je stav omezující a oslabující (nebo jak moc je vylepšující).

- **Stupně 1-4** představují rostoucí úroveň intenzity stavu: mírná, malá, velká, dramatická.
- Na **stupni 5** je stav natolik škodlivý nebo intenzivní, že je tvá postava **mimo hru** - nemůžeš se ani pokoušet provádět žádné akce ovlivněné tímto stavem.
- Pokud stav dosáhne **stupně 6** (označeném **MC**), může postava zemřít, upadnout do kómatu, trvale si přidat nebo ztratit tagy či dokonce témata atd.

O tom, co se s postavou stane rozhodne MC, a věz, že to rozhodně nebude nic dobrého.

Tag stavu by měl víceméně odpovídat jeho stupni a vyjadřovat, jak oslabující nebo posilující je: nemůže existovat stav **mrtvý-1** nebo **škrábnutý-5**, ledaže by se jednalo o bizarní situaci, kdy být mrtvý je velmi mírná obtíž a být škrábnutý je zneschopňující. Když se změní stupeň stavu (např. když se zlepší nebo zhorší), změň odpovídajícím způsobem tag, aby odpovídal novému stupni.

Všimni si, že některé stavy jsou **dočasné**: ovlivňují pouze nejbližší příslušnou akci a poté jsou odstraněny. Jiné stavy jsou však **trvalé**. Lze je odstranit během scén pomocí tahu **Změň hru** (pokud k tomu má postava příslušné tagy) nebo během tahu **Koláž (Volný čas)** (viz níže).

UDĚLENÍ STAVU

Některé tahy umožňují udělit stav cíli, který se snažíš ovlivnit, ať už k lepšímu nebo horšímu. Tah určuje stupeň stavu, zatímco ty si zvolíš Tag stavu na základě povahy akce, kterou provádíš.

ZÍSKÁNÍ STAVU

Pokud má tvá postava získat stav a chce se tomu nějak vyhnout nebo se před ním ochránit, můžeš použít tah **Čel nebezpečí**, který stupeň stavu sníží nebo ho zcela ignoruje. V opačném případě, nebo pokud neuspěješ v tahu **Čel nebezpečí**, získáš plný stupeň stavu. Vezmi si kartu stavu, zapiš si do ní tag a označ stupeň:

Pokud již máš podobný stav jako ten, který jsi získal, sčítají se:

Pokud má nový stav **vyšší stupeň** než ten, který máš, **nahradí stávající stav**. Například **ospalý-3** nahrazuje **unavený-1**.

Pokud má **nový stav** stejný stupeň jako ten, který máš, **zvyšuje stávající stupeň o 1**. Takže **zahanbený-2** zvyšuje **zahanbený-2** na stupeň 3, pravděpodobně **ponižený-3**.

Pokud má nový stav **nižší stupeň** než stav, který máš, **pomalou přidávej políčka ke stávajícímu stavu**, dokud není dosaženo dalšího stupně na stupnici.

Například pokud jsi již byl **zšokován-3**, přičemž jsi postupně získali postupně třikrát stav **zasažen-elektrickým-proudem-1**, označíš nejprve políčko vpravo od stupně 3. (To zatím stupeň neovlivňuje.) Poté další políčko vpravo. (To stále ještě nemá vliv na stupeň.) Pak další políčko vpravo, což už je stupeň 4. Od tohoto okamžiku se stupeň stavu zvýšil na stupeň 4. Tag se odpovídajícím způsobem změní, pravděpodobně na **elektrošokovaný-4**.

ZOTAVENÍ SE ZE STAVU

Stavy lze snížit nebo odstranit pomocí tahu **Změň hru**. Ten může představovat setřesení strachu, uzdravení spojence atd. Stavy lze odstranit také během tahu **Koláž (Volný čas)**, MC určí, které ze stavů může snížit a o kolik.

PŘÍBĚHOVÉ TAGY

Některé tahy, zejména tah **Změň hru**, umožňují vytvářet příběhové tagy. MC může také vytvářet příběhové tagy kdykoli se mu to zdá vhodné. Příběhové tagy se používají stejně jako tagy síly a slabiny: pokud se vztahují k tahu, ovlivňují jeho Sílu k lepšímu nebo horšímu, a to způsobem, který se zdá být nejvhodnější (nicméně nepřináší vám Pozornost, i když snižují Sílu tvé akce).

Příběhové tagy se používají k popisu dvou kategorií příběhových prvků:

- Dočasné schopnosti, vlastnosti, výhody a předměty, které tvá postava vlastní, jako je **sekáček**, který sebrala, **vlčí podoba**, kterou přijala, nebo **schopnost létat**, kterou ji propůjčil upír.
- Samostatné předměty, bytosti, koncepty nebo efekty zahrnuté do scény: kvalita prostředí, jako je **lůžko**, osoba nebo entita, která je přítomna na scéně, jako je **Perníkový muž** nebo **policie**, předmět, který je snadno dostupný, jako je **láhev whisky** nebo **žluté Lamborghini**, nebo dokonce síla či koncept přítomný na scéně, jako je **ochranná aura** nebo **život v nesnázích**.

Když vytvoříš příběhový tag, napiš jej na kartu stavu a předej ji osobě, která tag vlastní, nebo ji polož do prostředí stolu, pokud je společná.

Většina příběhových tagů je dočasná, což znamená, že je lze použít pouze jednou a nelze je spálit k dosažení zásahu. Příběhové Tagy, které se vytvářejí průběžně (například pomocí tahu **Změň hru**), lze použít vícekrát a jejich platnost vyprší, až to bude mít v příběhu smysl. Lze je také spálit k dosažení Zásahu, stejně jako tagy síly, po spálení jsou však odstraněny ze hry.

Je to stav, nebo příběhový tag?

Pokud potřebuješ něco z příběhu popsat pomocí pravidel, téměř vždy se jedná buď o příběhový tag, nebo o stav. Jak se rozhodnout, který je který?

Tagy se používají k popisu osob a předmětů a jejich základních vlastností a povahy, jako jsou schopnosti, silné a slabé stránky, možnosti atd. Tagy nikdy nepředstavují aktuální stav osoby nebo objektu.

Tagy jako smrtelně-zraněný nebo mrtvý nemohou existovat, pokud nepředstavují

základní povahu někoho (jako Post-Mortem, nemrtvý zabiják).

Naopak stavy vždy představují aktuální podmínky: aktuální situaci osoby nebo předmětu. Stavy nikdy nepředstavují osobu, předmět nebo základní vlastnost. Nemůže existovat stav zbraň-2 nebo chytrý-5.

ZÁKLADNÍ TAHY

Základní Tahy jsou k dispozici také v souhrnném přehledu pro snadnější použití během hry. Přehled je k dispozici na webu cityofmist.co/download.

ZMĚŇ HRU

Když použiješ své schopnosti, abys **sobě nebo svým spojencům poskytl výhodu**, proved' hod+Síla. Při zásahu získáš Šťávu=Sílu. Utrať svou Šťávu a získáš následující efekty, jedna ku jedné:

- Vytvoř příběhový tag
- Spal tag síly nebo příběhový tag
- Uděl nebo sniž stav (jeden stupeň za každý bod Šťávy)

Při výsledku 10+ získáš minimálně 2 Šťávy a můžeš ji také použít na následující:

- Rozšíření efektu (větší oblast nebo více cílů).
- Prodloužení efektu (učin ho trvalým)
- Skrytí efektu
- Jakékoli jiné vylepšení, na kterém se s MC dohodneš.

VYLÉČIT, OBNOVIT NEBO OPRAVIT | VYČAROVAT, PŘIVOLAT NEBO SHROMÁŽDIT SPOJENCE | ZÍSKAT NEBO POSKYTNOUT TAKTICKOU VÝHODU | VYTVOŘIT OBRANU | VYTVOŘIT NEBO ZÍSKAT UŽITEČNÝ PŘEDMĚT | OSLABIT PROTIVNÍKA | ATD.

Tah **Změň hru** je nejuniverzálnější ze základních tahů. Uplatní se vždy, když se postava snaží získat výhodu pro sebe nebo pro své spojence tím, že zlepší své schopnosti, změní situaci ve svůj prospěch, pomůže sobě nebo svým spojencům setřást negativní účinky, způsobí nepříznivý stav svým nepřátelům nebo vytvoří užitečné předměty, bytosti nebo podmínky.

Efekty vytvořené pomocí tohoto tahu musí odpovídat popisu příběhu (a tedy i tagům), který hráč použil. Hráč například nemůže vyvolat tagy týkající se léčení a použít svou Šťávu k tomu, aby někomu způsobil škodlivý stav.

Tah **Změň hru** se běžně používá těsně před ostatními tahy, například k přidání stavu nebo tagu, který by zlepšil tah **Čel nebezpečí**. Tag lze však v rámci série takto propojených tahů použít pouze jednou. To platí i v případě, že je tag dostupný a relevantní pro

více než jeden tah v sérii. Pokud například Salamandr použije tag **plazmová bariéra** k vytvoření obranné bariéry pomocí tahu **Změň hru** (získá obranný stav) a později se pokusí zablokovat přicházející výbuch, může MC rozhodnout, že vzhledem k tomu, že bariéra je již na místě, nemůže hráč přidat tag také k tahu **Čel nebezpečí**

Část Šťávy vygenerované tímto tahem si můžeš uložit a použít ji později, například k redukcí stupně stavu, které obdržíš za tah **Čel nebezpečí**. Šťáva je však jen tak dobrá, jak dobrá je metoda použitá k jejímu vygenerování: pokud během boje použiješ tag **vyvolej sněhuláka** k vytvoření nějaké Šťávy, všechny nevyužité body zmizí v okamžiku, kdy sněhulák roztaje.

Příklady: Salamandr se obklopí svým nimbem, aby zpovínil přilétající střely (vytvoří trvalý tag **spalující střely**); Kitsune instruuje Flickera, jak se má pohybovat v uličce, aby se vyhnul střelbě (dá mu dočasný tag **uhýbání**); Post-Mortem se vznáší nad tajnostkářským městským úředníkem, aby ho trochu uvolnil (způsobí stav **spolupracující-1**); Mitosis vyfoukne oblak spór, aby uspal lidi v místnosti (způsobí stav **ospalý-2**, účinek se rozšíří na malou skupinu).

PŘESVĚDCUJ

Když použiješ své schopnosti k tomu, abys **někoho přemluvil, zastrašil nebo přiměl k nějakému činu**, proved' hod+Síla. Při zásahu si vyber příslušný stav se stupně=Síla. Tvůj cíl si může vybrat, zda tento stav přijme, nebo:

- při hodu 7-9 trochu ustoupí, ale bude chránit své vlastní záměry.
- při hodu 10+ změni svůj plán tak, aby alespoň prozatím zahrnoval i ten tvůj.

PODPLATIT ÚŘEDNÍKA | UZAVŘÍT OBCHOD | FLIRTOVAT, ABYS ZÍSKAL, CO CHCEŠ | VYHROŽOVAT NÁSILÍM NEBO SLIBEM BUDOUCÍ BOLESTI | NĚKOHU VYDÍRAT | ATD.

Tah **Přesvědčuj** se používá, když se tvoje postava otevřeně snaží ovlivnit jinou postavu, aby udělala něco, co by normálně neudělala. Když se postava snaží těmito metodami od někoho získat informace, použij tah **Vyšetřuj**. Když se postava pokusí někoho ovlivnit lstivě, použij tah **Zůstaň v utajení**.

Pokud máš na osobu, kterou se snažíš přesvědčit, nějakou extra páku, může ti MC udělit dočasný stav nebo příběhový tag, který to bude reflektovat. To se může uplatnit například v případě, že vlastníš artefakt, o který opravdu stojí, nebo jsi objevil špinavé tajemství, o kterém chce pomlčet. Stupeň stavu závisí na tom, jak moc chce to, co máš, a jak moc ti důvěřuje, že jí to dáš, pokud udělá, co chceš.

Příklady: Mitosis využívá svého znetvořeného vzhledu k zastrašení několika chuligánů; Excalibur se snaží okouzlit vysoce postaveného úředníka, aby podepsal dokumenty; Kitsune přemlouvá unesené středoškoláky, aby jim pomohla dostat se ze zajetí.

ČEL NEBEZPEČÍ

Když použiješ své schopnosti, aby ses **vyhnul příchozímu zásahu, odolal zranění, vzdoroval škodlivému vlivu nebo se udržel pohromadě**, MC (nebo hráč) pojmenuje stav, jeho tag a stupeň. Proveď Hod + síla. Pokud padne 10+, ubrániš se účinku a nezískáš žádný stav. Při hodu 7-9 stav obdržíš, ale se stupněm o 1 nižším. Když mineš, získáš plný stav.

PŘIJMOUT ZÁSAH | VYHNOUT SE ZÁSAHU | ZABLOKOVAT ZÁSAH | ODOLAT DRSNÝM PODMÍNKÁM | VYTVOŘIT OCHRANNOU BARIÉRU | ODRAZIT NEPŘÁTELE | SNĚST ÚČINKY JEDU NEBO NEMOCI | PŘEKONAT STRACH | ATD.

Tah **Čel nebezpečí** se uplatní vždy, když se na hráčskou postavu blíží jakákoli újma nebo negativní účinek a postava má šanci tomu zabránit. MC určí v podobě stavu (tagu a stupně) nejhorší účinek, který může nebezpečí způsobit a hráč provede tah, aby zjistil, jak dobře se jeho postava ubránila. Tento tah se často aktivuje pasivně, což znamená, že ti MC řekne, abys ho provedl, když bys měl obdržet stav.

Všimni si, že ne každému stavu se lze vyhnout. MC ti může v rámci svých tahů udělit stav, kterému se postava nemůže vyhnout, např. může být náhle obklíčena nepřáteli a neuvědomí si to dříve, než bude pozdě (**zahnána-do-kouta-3**). V takových případech postava nedostane šanci **Čelit nebezpečí**.

Příklady: Salamandr vytvoří svým nimbem bariéru, aby zablokoval výbuch; Declan L'Estrange se silou vůle brání poltergeistovi, který se ho snaží posednout; Kitsune se snaží vyhnout sečným mečům nindža zabijáka; Mitosis sebere všechno dostupné odhodlání, aby překonal svůj vztek.

Hody bez Síly

Tvoje postava se může pokusit o jakoukoli akci, kterou může provést běžný člověk, a to i bez příslušných tagů síly. Ve většině případů to, že je prostě člověk, znamená, že může uskočit z nebezpečí, promluvit někomu do duše nebo se pokusit vyhnout se tomu, aby ji někdo viděl. Když provádíš akci, pro kterou nemáš žádné tagy síly, jednoduše hoď se Silou 0. Tagy slabín a stavů stále platí.

JDI DO TOHO

Když používáš své schopnosti, abys **někoho nebo něco přemohl a ovládl situaci**, uveď, co je tvým cílem. Tvůj protivník může podle své volby popsat, jak reaguje. Proved' Hod+Síla. Při hodu 7-9 zvol jednu možnost. Při hodu 10+ zvol dvě možnosti:

- Podaří se ti dosáhnout svého cíle, např. zmocnit se něčeho, co drží.
- Pořádně mu to nadáš, čímž udělíš soupeři stav se stupněm=Síla.
- Blokuješ, uhýbáš nebo čelíš jejich nejlepším pokusům. Pokud si tuto možnost nezvolíš, můžeš obdržet stav. Pokud se jedná o HP, jeho stupeň=jeho Síla.

DĚLAT BOJOVÉ UMĚNÍ NEBO BOJ ZBLÍZKA | BOJOVAT S NĚKÝM O OVLÁDNUTÍ POZICE NEBO PŘEDMĚTU | ZASTÍNIT OSTATNÍ NA SPOLEČENSKÉM SETKÁNÍ | SNAŽIT SE UNIKNOUT PRONÁSLEDOVATELŮM | ZÍSKAT PŘEVAHU VE HŘE | ZAPOJIT SE DO SOUBOJE DŮVTIPU | ATD.

Tah **Jdi do toho** je univerzální tah pro situace, kdy se tvoje postava snaží dosáhnout cíle, například uchopit nějaký předmět nebo si zabezpečit výhodnější pozici, ale přitom čelí odporu. Představuje jakýkoli druh výzvy nebo soupeření mezi tvou postavou a čímkoli jiným. V závislosti na situaci může tvoje postava bojovat s protivníkem, obtížnou situací, mystickou silou atd.

Když používáš tah **Jdi do toho**, nejprve uveď cíl, kterého se tvoje postava snaží dosáhnout. Možnosti tohoto tahu vycházejí z tvého cíle: můžeš získat to, co chceš, zranit soupeře a/nebo se vyhnout tomu, abys byl sám zraněn. Pokud je tvým cílem zranit soupeře, můžeš první možnost vyměnit za získání sekundární výhody, například zabránit jeho útěku (pokud zvolíš tuto možnost). Možnosti, které si nezvolíš jsou ty, kterých se musíš obávat

Příklady: Flicker se snaží zastavit prchajícího podvodníka na motorce tím, že před něj háže překážky, ale on se jim vyhýbá; Declan L'Estrange se snaží zaměřit své předtuchy na skupinu rukojmích, ale výhled mu zakrývá temná síla; Kitsune bojuje s nindža zabijákem v souboji zblízka; Mitosis se postaví viru na genetické úrovni, aby ho odstranil z těla oběti.

UDEŘ VŠÍ SILOU

Když máš **jednoznačnou šanci** a použiješ své schopnosti, abys **někoho nebo něco zasáhl vším, co máš**, proved' hod+Síla. Při zásahu přidělíš cíli příslušný stav podle svého výběru se stupněm= Síla. Při hodu 10+ si vyber dvě možnosti. Při hodu 7-9 si vyber jednu:

- Kryješ se nebo si zajišťuješ nadřazenou pozici. Pokud si tuto možnost nezvolíš, můžeš obdržet

nějaký stav. Pokud se jedná o HP, jeho stupeň=jeho Síla.

- Pořádně jim to nadáš nebo jich sejmeš víc (+1 stupeň).
- Kontroluješ vedlejší škody.
- Pokud je to možné, udržuješ pozornost cíle.
- Získáváš převahu. Získáš Šťávu.

SEJMOUT NĚKOHO ÚDEREM | HODIT NA NĚKOHO AUTO | VYSTŘELIT NA NĚKOHO | POUŽÍT NA NĚKOHO NADPŘIROZENOU SCHOPNOST V PLNÉ SÍLE | VYSTŘELIT DO PROSTORU | ATD.

Tah **Udeř ze všech sil** se vztahuje na okamžiky, kdy má tvoje postava možnost nepříteli pořádně rozbít hubu nebo ho rozstřílet na kousky. Vyžaduje nějaký jednoznačný zásah nebo příležitost; pokud jsi v boji zblízka nebo si vyměňuješ palbu s opevněnými cíli, měl bys použít tah **Jdi do toho**.

Při zásahu udělíš stav o stupni rovnajícím se Síle tvé akce. Poté si vyber jednu z možností, které jsou v tahu uvedeny. Možnosti, které si v tomto tahu nevybereš, jsou stejně důležité jako ty, které si vybereš: pokud se nekryješ, může na tebe MC hodit status; pokud nekontroluješ vedlejší škody, pak je kontroluje MC; atd.

Boj se skupinami je ve hře *Město v Mlze* totožný s bojem s jednotlivci. Nepřátelé, kteří jsou reprezentováni jako kolektiv, jednoduše udělují stavy s vyššími stupni a mohou také vydržet stavy vyšší úrovně, než jsou poraženi. Proto lze možnost zvýšit stupeň uděleného stavu o 1 interpretovat také jako zasažení více členů kolektivu. Pokud se rozhodneš získat převahu, získáš 1 Šťávu, kterou můžeš okamžitě použít k přidání nebo odebrání stavu a tagů, stejně jako v tahu **Změň hru**.

Příklady: Mitosis hodí auto na letící sledovací dron; Salamander zaměří svůj nimbus na pancéřové dveře; Declan L'Estrange se pokusí zablokovat houf zhypnotizovaných pasažerů tím, že na ně vypálí krupobití lepicých střel.

VYŠETŘUJ

Když používáš své schopnosti k **hledání odpovědí na palčivé otázky**, proved' hod+Síla. Při zásahu získáš Stopy=Síla. Utrať Stopy jedna ku jedné a polož MC otázku týkající se předmětu tvého vyšetřování nebo polož jinému hráči relevantní otázku týkající se jeho postavy. Musí ti dát buď přímou odpověď, nebo solidní stopu. Při hodu 7-9 si mohou navíc vybrat jednu z možností:

- Tvoje vyšetřování tě vystavuje hrozbě.
- Stopy, které získáš jsou nejasné, neúplné nebo částečně pravdivé a částečně nepravdivé.
- Ten, komu nebo čemu pokládáš otázku (otázky), ti může položit také jednu otázku. Odpovídáš za stejných podmínek.

VYHLEDÁVAT POMOCÍ SMYSLŮ | KLÁST OTÁZKY V ROZHOVORU | PROHLÍŽET SI PŘEDMĚT NEBO SCĚNU | VYHLEDÁVAT NEBO DEŠIFROVAT INFORMACE | VOLAT NA KONTAKTY | HODNOTIT OSOBU NEBO SITUACI | ATD.

Tah **Vyšetřuj** se používá vždy, když postava používá své schopnosti k získání více informací nebo když hráč žádá o další podrobnosti, které postava nemá snadno k dispozici. **Vyšetřování** se vztahuje i na delší akce, jako je celodenní slídění po důležitém místě nebo procházení ulic a vypytování se.

Všimni si, že ne každá otázka hráče směrem k MC znamená **Vyšetřování**; pouhé použití běžných smyslů postavy k pozorování vnímatelného okolí obvykle nevyžaduje hod. Pokud však chceš najít to, co je skryté, což se ve *Městě v Mlze* často děje, je třeba použít tah **Vyšetřuj**.

Příklady: Declan L'Estrange čte starobylý rukopis, aby zjistil, kde se nachází ztracený chrám; Post-Mortem vyhodnocuje své okolí, aby zjistila, kde se skrývá její cíl; Flicker pátrá v minulosti, aby odhalila totožnost vraha; Salamander flirtuje s novinářkou, aby získal stopu na zkorumpovaného mediálního magnáta.

Pravidlo „minimálně 1“

Kdykoli vaše Síla určuje, jakou výhodu z tahu získáš, vždy dostaneš alespoň jeden bod - jednu Stopu, jednu Štávu nebo stav stupně 1 - i když jsi hodil se Sílou nula nebo méně.

ZŮSTAŇ V UTAJENÍ

Když používáš své schopnosti k **tajnému nebo klamnému jednání**, proved' hod+Síla. Při zásahu ti na to skočí každý, kdo by měl. Při hodu 7-9 přichází komplikace. MC si vybere jednu možnost:

- Někdo nedůležitý si tě všiml, ale tím se právě stal důležitým, ne?
- Někdo tě zavnímá druhotným smyslem (zachytí tvůj pach, když ho sleduješ; vidí tě šeptat zprávu, ale zpráva není slyšet).
- Musíš po sobě zanechat něco důležitého - nebo být odhalen.

LHÁT NEBO KLAMAT | VYDÁVAT SE ZA NĚKoho JINÉHO | KAPSÁŘSTVÍ | NEPOZOROVANĚ SE POHYBOVAT | ODPOSLOUCHÁVAT | ATD.

Tah **Zůstaň v utajení** se vztahuje na všechny akce postav, které se pokoušejí provést tajně nebo nenápadně. Pokud je hlavní náplní akce její utajení, pak **Zůstaň v utajení**.

Tento tah lze hrát společně s jiným tahem. Pokud se například skrýváš ve stínech a vrháš se na nic netušící oběť, může MC rozhodnout, že tvůj hod na **Zůstaň v utajení** určí, zda ji překvapíš: úspěch by znamenal získání jasně zásahu, po kterém může následovat tah **Udeř vši silou**, zatímco neúspěch by mohl znamenat nepřehledný boj s tahem **Jdi do toho**.

Příklady: Kitsune se připlíží k noční obludě, která útočí na centrum města; Salamandr předstírá, že je nenápadný čistič oken, když ho kontroluje ochranka; Declan L'Estrange se snaží přeříznout pouta, aniž by upozornil své žoldácké vězňatele.

RISKUJ

Když **uděláš odvážný, riskantní nebo přímo hloupý čin**, proved' hod+Síla. Pokud padne 10+, nějak to uděláš. Pokud padne 7-9, věci se zamotají. MC ti navrhne tvrdou dohodu nebo ošklivou volbu.

VYLÉZT NA KLUZKOU ŘÍMSU | ZNEŠKODNIT BOMBU | PROJET TRŽIŠTĚM | PŘEJET PŘES BEZPEČNOSTNÍ LASEROVOU MŘÍŽ | VKLOUZNOT POD ZAVÍRAJÍCÍ SE BRÁNOU | PŘISTOUPIT K OZBROJENÉMU GANGU MAFIÁNŮ A ZAČÍT MLUVIT | ATD.

Tah **Riskuj** se uplatní, když se tvoje postava pokusí o odvážný čin. Možné výsledky jsou zřejmé: může to jít hladce, může to dopadnout strašlivě, ale obvykle to spadne někam mezi a zamotá se to tak, že musíš něco obětovat, jen aby ses z toho dostal jen o vlásek. Na rozdíl od tahu **Jdi do toho** se tah **Riskuj** vztahuje na situace bez jasné opozice a na rozdíl od tahu **Čel nebezpečí** se tvoje postava zatím nepotýká se stavem, kterému by musela odolávat (i když stejně jako u všech ostatních tahů může stav získat, pokud se jí hod nepovede).

Při výsledku hodu 7-9 MC popíše komplikaci a postaví tě před obtížnou volbu mezi dvěma nebo třemi negativními výsledky. Například můžeš uspět ve svém záměru, ale musíš si vybrat mezi upuštěním něčeho důležitého co neseš, nebo získáním stavu. Jaká může být tvoje nepřijemná volba je na výkladu MC.

Pokud v důsledku tohoto tahu máš získáš stav, MC určí, zda můžeš použít tah **Čel nebezpečí**, aby ses mu vyhnul. Může také rozhodnout, že tagy použité pro tah **Riskuj** nelze znovu použít v následném tahu **Čel nebezpečí**. Například pokud jsi použil **obratný** při pokusu přejít rušnou dálnici, aniž by tě někdo srazil a neuspěl si, nemusíš mít znovu možnost použít **obratný** pro následující tah **Čel nebezpečí**, když tě srazí auto. Můžeš však použít **odolný**.

Příklady: Post-Mortem vyleze na jeřáb, aby se dostala do lepší pozice pro odstřelování; Mitosis vběhne do hořící budovy, aby se pokusil zachránit dítě, které uvízlo uvnitř; Flicker se pokusí

teleportovat vysokorychlostní střelu z její dráhy dříve, než zasáhne L'Estrange; Salamander klidně přistoupí k drogovému bossovi silně střeženému ozbrojenými nohsledy.

VOLNÝ ČAS

Stejně jako v každém příběhu, tak i ve hře na sebe jednotlivé scény navazují a mísí se v nich akce, drama a vyšetřování. Někdy však mezi dvěma scénami uplyne dlouhá doba, během níž se vaše postavy věnují jiným činnostem, např. práci na projektu nebo trávením času se svými blízkými.

Ve hře *Město v Mlze* má čas, který postavy tráví svými vlastními záležitostmi své následky, což se odráží v tahu **Koláž (Volný čas)**. Když máš v příběhu nějaké prostoje, obejdi stůl a nech každého hráče vybrat, jak jeho postava tento čas tráví

KOLÁŽ (VOLNÝ ČAS)

Kdykoli má tvoje postava volno, vyber si jeden způsob, jak ho strávit:

- **Věnuj pozornost** jednomu z témat Logos (nebo více tématům). Řekni všem u stolu, jak to děláš a u tohoto tématu si označ (zaškrtni) Pozornost.
- **Pracuj na případu**. Řekni všem u stolu, jak to děláš a získej 3 Stopy s metodou a zdrojem na základě svého popisu.
- **Zkoumej svůj Mýtus**. Řekni všem u stolu, jak to děláš a získej 1 Stopu s metodou a zdrojem na základě svého popisu. Označ Pozornost na tématu této Záhady.
- **Připrav se na další aktivitu**. Řekni všem u stolu, jak se připravuješ a vyber si jednu z možností: obnov všechny spálené tagy síly NEBO získej 3 Šťávy s metodou určenou na základě svého popisu. Můžeš si vybrat z vylepšení efektů v tahu **Změň hru**.
- **Zotav se ze své poslední aktivity**. U každého probíhajícího stavu, který tě stále ovlivňuje ti MC řekne, zda a jak ho lze během tvého volného času snížit a o kolik stupňů. Případně ti MC může umožnit snížit některé tvoje stavy o jeden stupeň za každý relevantní tag který máš.

MC může do koláže kdykoliv vložit událost a pokračovat v ní jako ve scénách.

MÝTUS A LOGOS – VÝVOJ POSTAV

Být Riftem znamená mít v sobě dynamický, neustále se měnící konflikt mezi tématy Mýtu a Logu. Když se obětuješ, abys prozkoumal Záhadu nebo když si stojíš za svou Identitou, témata získávají Pozornost a stávají se mocnějšími. Když se k otázkám nebo principům, které tě pohánějí, otočíš zády, tato témata pomalu Blednou či Chřadnou, až se tato část tvého života stane nepodstatnou a nahradí ji zcela nové téma.

POZORNOST A VYLEPŠENÍ

Pozornost vyjadřuje, kolik času, energie a povědomí tvoje postava věnuje danému tématu. Během hraní za svou postavu ve hře ti různé situace umožní označit Pozornost na tématech když:

- Ty nebo MC použijete u tématu jeden tag slabiny. Ten představuje to, co jste se o tomto tématu naučili během vyrovnávání se s jeho obtížemi, nedostatky a neúspěchy.
- Rozhodneš se, že se na téma zaměříš během Volného času pomocí tahu **Koláž** (viz strana 16).
- Pozornost označíš, když učiníš **Těžkou volbu**, což je vysvětleno dále v této kapitole.

Jakmile u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnice se vynuluje a ty si zvolíš nový tag síly (viz

možnosti v části "Možnosti nového Tagu síly" na kartě tvoji postavy).

Vylepšování témat

V příručce pro hráče *Města v Mlze* můžeš svou postavu rozvíjet několika novými způsoby, včetně změny tagů slabiny nebo výběru vylepšení pro témata, která ti poskytnou zvláštní výhody či vylepší tvoje Tahy.

ROVNOVÁHA MÝTU A LOGU

Tvoje postava má v sobě zárodek legendy, svůj Mýtus. Zároveň je to člověk se svérázy, touhami a zábrany, které se odrážejí v její životních rozhodnutích a situacích. Tomu se říká Logos (*Logos jako v jungovské psychologii, nikoli v teologii.*)

Ve hře *Město v Mlze* počet témat Mýtu a Logu, které tvoje postava má, ukazuje vnitřní rovnováhu legendárního a obyčejného:

- Rift s 1 Mýtem a 3 Logy je **Dotčen**. Má blíže ke všednímu světu, což ho drží při zemi, ale vždy mu hrozí, že ztratí kontakt se svým Mýtem.
- Rift se 2 Mýty a 2 Logy je **Na pomezí**. Pohybuje se na hranici mezi tím, aby se stal slavným

vzorem své legendy a tím, aby si zachoval svou obyčejnou identitu.

- Rift se 3 Mýty a 1 Logem je **Legenda**. Téměř zcela se podřídil Mýtu v sobě a stává se mocnější, ale přesto je stále závislý na jedné poslední věci, která ho udržuje lidským.

MÝTUS JE...

Neznámé: otázky, pochybnosti, temná místa, podvědomí, prázdnota, hledání vyšší nebo hlubší pravdy, intuice, stopy, vize, symbolika, ztráta kontaktu s každodenním životem, a hlavně **záhady** v existenci tvé postavy:

- otázky, které má tvá postava o sobě a svém místě ve světě.
- Nekonkrétní věci, které tvá postava cítí nebo vnímá
- symbolika, která ji fascinuje
- touha být něčím víc, než čím je
- co tvou postavu přitahuje na okraj

LOGOS JE...

Znamé: odpovědi, přesvědčení, rozhodnutí, definice, hodnoty, vazby, zvyky, jednoznačnosti, bezpečí, stabilita a zejména pak **identita** tvé postavy:

- co tvá postava o sobě ví
- jak tvá postava definuje sama sebe
- co je pro ni důležité
- čeho si váží, čeho si cení nebo co miluje
- co tvé postavě dává pocit bezpečí v nepředvídatelném světě

DRAMATICKÉ OKAMŽIKY

NEDRŽ SE PŘI ZEMI!

Některé dramatické chvíle v příběhu budou vyžadovat, aby se tvoje postava otevřela svému Mýtu a objevila schopnosti a možnosti, o kterých dosud nevěděla. Takové monumentální uvolnění sil tvého Mýtu může mít následky, které ji změní život, a může přetvořit její charakter.

Nedrž se při zemi! pokrývá takové situace, kdy chceš použít schopnosti své postavy nějakým extrémním způsobem nebo způsobem, který není konkrétně zastoupen tvými tagy, ale obecně souvisí s tvou skupinou schopností. To se přirozeně týká sil používaných v tématech Mýtů, ale v určitých případech se to může vztahovat i na všední schopnosti dovedené do krajnosti.

Poté, co popíšeš svou akci, MC zvolí míru oběti, kterou musí tvá postava podstoupit, aby se otevřela svému Mýtu: významnou, nenávratnou nebo konečnou. (MC si tuto míru zvolí podle toho, jaký dopad se snažíš na příběh mít). Pokud se ti tato volba nelíbí,

můžeš ještě vycouvat nebo se s MC domluvit na snížení míry oběti. Jakmile však hodíš kostkami, jsi k výsledku zavázán.

NEDRŽ SE PŘI ZEMI!

Když **použiješ své schopnosti novým a dosud nevidaným způsobem** nebo v nevidaném rozsahu, řekni MC, čeho chceš dosáhnout. MC ti řekne, jakou oběť to od tebe bude vyžadovat. Poté proved' hod+Logos. Při zásahu dosáhneš přesně toho, čeho jsi chtěl dosáhnout, a zaplatíš za to:

- **Významná:** Při hodu 7-9 označ Blednutí/Chřadnutí a spal všechny tagy síly na jednom tématu. Při hodu 10+ označ Blednutí/Chřadnutí na jednom tématu.
- **Nenávratná:** Při hodu 7-9 vyměň jedno téma. Při hodu 10+ označ Blednutí/Chřadnutí a spal všechny tagy síly na jednom tématu.
- **Konečná:** Při hodu 7-9 jsi navždy (prozatím) zabít, zničen nebo přeměněn. Vezmi si status stupně 6. Nemůžeš provést tah **Čel nebezpečí**. Při hodu 10+ nahraď jedno téma.

Při hodu 6 nebo méně zaplatíš cenu danou za hod 7-9, ale také ztratíš kontrolu nad svými schopnostmi nebo je nebudeš moci používat podle plánu. MC rozhodne, jakým způsobem a jaké budou následky.

Příklad

Post-Mortem chce kolem sebe vypustit výbušnou kouli Ion-9, aby vyřadila armádu automatů; Flicker se chce vrátit v čase; Kitsune chce zamaskovat celou budovu iluzí; Excalibur se pokouší využít rodinného jmění k převrácení ekonomického status quo ve městě.

TĚŽKÁ VOLBA

K dalšímu dramatickému vývoji může dojít, když tvoje postava čelí obtížnému dilematu, situaci, kdy se rozhodne vzdát se stop pro zodpovězení jedné ze Záhad (označ Blednutí) nebo jednat způsobem, který odporuje jedné z Identit (označ Chřadnutí). Tato situace se označuje jako **Těžká volba**.

Sám si rozhodni, kdy tvoje postava stojí před dilematem a kdy označí Blednutí nebo Chřadnutí. MC může představit možné komplikace pouze takovým způsobem, o kterém si myslí, že bude zajímavý a bude interagovat s tvými Záhadami, Identitami a okolnostmi.

NAHRAZENÍ TÉMATU

Když u tématu označíš třetí políčko Chřadnutí nebo Blednutí, ztratíš jej spolu se všemi jeho Tagy. Může to znamenat, že tvá postava o schopnosti skutečně přišla, že je nechce používat, zapoměla, jak je používat, nemá k nim přístup atd. Tato ztráta však uvolnila v životě tvé postavy nějaké místo, prostor pro to, aby se objevilo něco nového.

Když ztratíš téma Mýtu, získáš místo něj téma Logu a naopak. Pro své nové téma si vyber jeden Tag síly, jeden Tag slabosti a Záhadu nebo Identitu (nebo si vyber nový tematický sešit z *Příručky pro hráče Města v Mlze*).

Toto rodící se téma rychle dozraje v plnohodnotné téma. Když poprvé označíš Pozornost na rodícím se tématu, získáš nový tag síly. Když označíš další dvě políčka Pozornosti, vynuluješ stupnici a získáš další nový tag síly. Od tohoto okamžiku je téma standardním tématem a vyvíjí se obvyklým způsobem.

Výměna tématu představuje zásadní změnu v životě tvé postavy a v rovnováze mezi obyčejným a legendárním v ní.

Momenty evoluce

V *Příručce pro hráče Město v Mlze* za nahrazení témat získáváte body budování, které vám umožní podnitit dramatičtější změnu vaší postavy. - Moment evoluce - ten umožňuje například získat speciální Extra témata (Spojec, Operační základna, Jízda), získat vylepšení základních tahů, rozvinout schopnosti vidět skrze Mlhu a další.

ZROZENÍ AVATARA

Pokud někdy ztratíš své poslední téma Logu, nedostaneš za něj téma Mýtu. Místo toho se z tvé postavy stane **Avatar** tvého Mýtu, který září pouze svou čistou legendární silou. Když jako Avatar spaluješ tagy, neškrtaš je ani neoznačuješ ikonou pálení. Ano, to znamená, že můžeš pálit tagy k udělení záahu při každé své akci.

Když se staneš Avatarem, zeptej se sám sebe: Co si můj Mýtus nakonec přeje? Jaký má konečný cíl? To

je Agenda, která řídí tvůj další postup. Tvému mítu záleží pouze na tom, a na ničem jiném.

Avatarem přestaneš být, když se rozhodneš, že se od své Agendy odchýlíš. Například když podnikneš akci, která ji nepodporuje, nebo jakýmkoli jiným příběhovým řešením, které MC uzná za vhodné, např. společníci tvé postavy najdou prastarý mystický rituál, kterým ji vyženou, nebo někdo tvé postavě připomene Identitu jejího posledního tématu Logu způsobem, který tě přiměje dát mu přednost před tvým Mýtem.

Avatarství může skončit tím, že tvá postava buď překoná své lidství, nebo bude svržena zpět do obyčejného života. Když skončí, můžeš si vybrat jednu možnost: tvá postava vstoupí do svého Mýtu a už ji nikdy neuvidíš, NEBO se dříve či později vrátí jako nová Dotčená postava (1 téma Mýtu a 3 témata Logu).

USÍNÁNÍ

Pokud někdy ztratíš své poslední téma Mýtu, nedostanete místo něj téma Logu. Místo toho tvá postava **usne**. Můžeš se rozhodnout, že **začne popírat vše za Mlhou** a bude potlačovat vše mýtické tak agresivně, že nikdo v její blízkosti nebude moci využít síly Mýtu, a to dokonce ani osoby či věci nějak spojené s jejím životem. Zvol si, zda si tvá postava svět za Mlhou pamatuje, ale vytěšňuje ho, nebo si ho vůbec neuvědomuje a je zahalena Mlhou.

Tento stav skončí, když se rozhodneš ho ukončit, když podnikneš akci, při níž budeš hledat odpovědi na otázky mimo svůj běžný život, nebo jakýmkoli jiným příběhovým řešením, které MC uzná za vhodné, např. když se společníci tvé postavy vydají na výpravu za vizí, aby znovu objevili sílu v jejím nitru.

Po probuzení tvá postava buď znovu objeví svůj Mýtus v celé jeho kráse, nebo se k němu navždy obrátí zády. Vyber si jednu možnost: tvá postava bude pokračovat ve svém životě ve všednosti až do svého posledního dne, NEBO se dříve či později vrátí jako Legendární postava (3 Mýty a 1 Logos).

V roli Mistra ceremonií (MC) jsi hostitelem, rozhodčím, vypravěčem hry a také jedním z hlavních aktérů příběhu.

Jako **hostitel** připravuješ příběhové prvky, které budou použity k vytvoření příběhu, konkrétně **případy** složené z postav, motivů, míst, stop a Hrozeb. Během hry řídíš konverzaci a umožňuješ různým hráčům, aby se svými postavami prováděli akce.

Jako **rozhodčí** zajišťuješ, aby všichni rozuměli pravidlům hry, a činíš některá závěrečná rozhodnutí o tom, jak používat herní systém, například výklad tagů.

Jako **vypravěč** představuješ připravené prvky a také vytváříš nové improvizované prvky, abys vytvořil scénáře, které zapojí hráčské postavy do příběhu. To neznamená, že jsi jediným vypravěčem, jak brzy uvidíš.

VEDENÍ HRY

Při vyprávění hry *Město v Mlze* budeš hráčům předkládat otevřené scény, které zahrnují místa, postavy, události a Nebezpečí. Některé scény vyplynou z tebou vedeného případu, jiné z akcí a rozhodnutí postav hráčů.

Hráči budou reagovat popisem akcí svých postav v dané scéně a budou provádět Tahy, na které budeš reagovat popisem výsledku a následků jejich akcí. Scénu po scéně se tak bude odvíjet váš společný příběh.

Město v Mlze se zaměřuje na vytváření poutavého a zajímavého příběhu. Tvým úkolem jako MC je využít detaily případu, jako jsou stopy a Nebezpečí, a také improvizované detaily tak, aby byl příběh náročnější, podnětnější, a nakonec pro skupinu uspokojivější. Tyto detaily můžeš zavést v určitých bodech hry pomocí tahů MC nebo jiných herních pravidel.

TVÉ PRINCIPY

Jako MC bys měl mít na paměti tyto hlavní zásady:

- Komunikuj se skupinou o tom, co každému vyhovuje a co ne.
- Buď největším fanouškem hráčských postav, udělej jejich životy zajímavými.
- Hrajte, abyste na to přišli: neomezuj vliv hráčů na dějovou linii
- Mysli filmově, plánuj a popisuj hru, jako by šlo o film, televizní seriál nebo komiks.

JAK VYPRÁVĚT MĚSTO V MLZE

Město v Mlze je svým tónem a atmosférou inspirováno komiksovým žánrem neo-noir. Následující pokyny pro vyprávění ti pomohou vystihnout podstatu *Města v Mlze* při vedení hry:

- **Zdůrazňuj atmosféru:** počasí, osvětlení, zvuky, textury, vůně atd.
- **Udělej své postavy skutečné a lidské:** Zdůrazni jejich lidskou stránku před legendárními aspekty (pokud nějaké mají).
- **Zachovej tajemství:** Odhalení přichází po malých kapkách, náznak po náznaku.
- **Pokládej provokující otázky:** Každá otázka by měla odhalit nějaký detail, který má v příběhu význam, takže zaujme skupinu jako diváky.
- **Zůstaň konzistentní:** Prvky příběhu, jako jsou postavy, místa a události, by měly zůstat konzistentní v celém průběhu série.
- **Vytvoř opravdu žijící Město:** Věci ve Městě se mění, i když tam postavy nejsou.

TVOJE TAHY

Tahy MC se liší od tahů hráče – představují tvé vypravěčské nástroje, způsoby, jak můžeš všem zpestřit situaci a to obvykle tím, že hráčským postavám ztížíš život.

MĚKKÉ TAHY

Měkký tah představuje bezprostřední hrozbu nebo výzvu pro postavy nebo jejich vyšetřování. Měkký tah můžeš provést před a po každém tahu hráčů a kdykoli je máš v hledáčku. Tvoje měkké tahy jsou následující:

- **Zkomplikuj situaci:** Vnes do příběhu nový problém.
- **Zasáhni je po spravedlivém varování:** Pokud postavy dostatečně dlouho ignorují nebo přehlížejí blížící se hrozbu, můžeš místo měkkého tahu provést tah tvrdý

TVRDÉ TAHY

Tvrdý tah představuje pro hráčskou postavu nebo partu velkou komplikaci nebo významný neúspěch. Představ si ho jako důsledek provedení (nebo neprovedení) nějaké akce. Tvrdý tah můžeš provést vždy, když hráč provede akci a mine (hodí 6 nebo méně). Tvrdý tah můžeš také provést, pokud je **Zasáhneš po spravedlivém varování**.

Vyberte si tah, který dává v aktuální situaci největší smysl, nebo ten, který přidává scéně nejzajímavější vývoj. Vaše tvrdé tahy jsou následující:

- **Zkomplikuj situaci, Pořádně:** Představ novou a bezprostřední krizi.

- **Odepři jim něco, co chtějí:** Pro tuto scénu oznam, že něco, co postavy chtějí, už není v jejich dosahu.
- **Udělej něco strašného:** Popiš šokující vývoj událostí, abys dosáhl emocionálního účinku.
- **Obrať jejich Tah proti nim:** Ať už se postava pokusila udělat cokoli, vrátí se jí to.
- **Udělej stav:** uděl postavě negativní stav (obvykle se dostane do situace **Čel nebezpečí**).
- **Sniž nebo odstraň stav:** Odeber HP pozitivní stav.
- **Spal tag:** Tag přestane být použitelný, dokud nebude obnoven během Volného času.
- **Donuť je si vybrat:** Popiš vývoj, který nutí hráče vybrat si mezi dvěma nežádoucími výsledky, z nichž každý je sám o sobě tvrdým tahem.

PŘERUŠENÍ

Přerušení je krátké zastavení, které můžeš použít kdykoli, i když je hráč v centru pozornosti. Když hráč provádí akci, můžeš ho přerušit:

- Zeptej se ho na další porobnosti o jeho akci
- Řekni mu, který Základní tah má použít
- Rozhodni, které z jím vyvolaných tagů jsou relevantní (a které ne)
- Urči, které stavy hráčů na scéně ovlivňují jeho akci (a které ne).
- Vyvolej jeho tag slabiny

Poté, co hráč hodí kosatkami:

- Pokud výsledek tahu říká, že si vybíráš důsledek, můžeš hru přerušit a popsat děj (k tomu dochází při tazích **Přesvědčuj, Vyšetřuj, Zůstaň v utajení a Riskuj**).
- Pokud si důsledek vybírá hráč, nech ho vybrat a pak ho přeruš. Následně popiš důsledek možností, které si nevybral (k tomu dochází u tahu **Jdi do toho a Udeř vši silou**).

Když je zahrán tah Hrozby:

- Přeruš hru a odhal jeho výsledek

NASTOLENÍ VNITŘNÍHO KONFLIKTU POSTAV

Záhady a Identity jsou ve hře *Město v Mlze* základním systémem vývoje postav. Jako vypravěč by ses měl snažit vytvářet situace, které postavy postaví před výzvu tím, že jim dáš důvod jít proti jejich Záhadám a Identitám. Tím je přiměješ k **Těžké volbě**. K tomuto účelu můžeš použít prvky z případu nebo zavést prvky z osobního příběhu postavy. Obecně platí, že bys měl usilovat o to, aby v každém sezení alespoň jedna postava učinila těžkou volbu.

Nejllepší způsob, jak přimět postavy, aby šly proti jedné ze svých Záhad/Identit, je postavit je (Záhady

či Identity) proti sobě navzájem. Například zločnický boss, kterého Postmortem ulovila, jí může nabídnout informace o Helix Labs právě ve chvíli, kdy se ho chystá zabít, čímž vytvoří konflikt mezi její Identitou zabijáka "Jakmile jednou označím cíl, není cesty zpět" a její Záhadou Helix Labs "Kdo mi to udělal?". Byla by nucena přijmout jedno a jít proti druhému.

Pokud se ti nedaří vyvolat Záhadu/Identitu postavy, jednoduše požádej hráče, aby vysvětlil, jak chápe tento aspekt své postavy a co by znamenalo jít proti němu.

Karty pro MC, které je součástí této sady, shrnují všechny předgenerované Záhady, Identity a tagy slabin postav, takže je během hry měj po ruce.

PŘÍPADY

Případy jsou příběhy Města v Mlze. Hráčská parta je vždy jakýmsi vyšetřovacím subjektem; jednotlivě i jako skupina si kladou otázky a hledají odpovědi. Ty, jako jeden z autorů herního příběhu, vytváříš detaily případů, na kterých hráčské postavy pracují.

Případy ve hře *Město v Mlze* většinou začínají od všedních věcí a do jisté míry pronikají do těch mýtických, protože všední věci jsou ve hře *Město v Mlze* jen zástěrkou pro to, co mýtické věci skutečně chystají. Případ se vždy točí kolem nějakého Riftu a problémů, který způsobuje. Tento problém je navíc často spojen s jiným, větším Riftem, s většími plány a tak dále.

Během hry začíná vyšetřování od zdánlivě běžných lidských problémů: někdo se ztratil, došlo ke zločinu apod. Jak se hráčské postavy do případu noří, začínají postupně rozplétat nitky, přičemž nejprve narazí na relativně slabý Rift či Rifty a postupně se propracovávají pavučinou až k větším legendám a jejich rozsáhlým tajným operacím, které obvykle ovlivňují nebo zneužívají mnoho Spáčů a/nebo Riftů. Vyřešení případu týkajícího se jediného Riftu může být předmětem jednoho nebo dvou sezení, zatímco odhalení práce prastarých Riftů na úrovni Avatarů může být tématem celého příběhového oblouku nebo kampaně.

Sestavení případu je tedy jako cesta z mýtického do všedního světa a pak zase zpět nahoru:

Cestou dolů vytváříš pozadí příběhu, které hráčské postavy budou odhalovat.

- Nejprve se rozhodni, co je **legendárním aspektem** případu. O jaký druh Mýtu se jedná a jaká je jeho agenda na vysoké úrovni? Možná se jedná o více než jeden Mýtus.

- Poté zvol **Rifty** příslušných Mýtů. Kdo to je? Jak prosazují agendu svého Mýtu, pokud vůbec? Jaké jsou jejich praktické a osobní cíle?
- Nakonec popiš, **co se stalo v ulicích**: kdo byl zavražděn, kdo zmizel, kdo byl podplacen, kdo byl očarován a kdo se o tom dozvěděl. Nyní máš příběh.

Na cestě vzhůru vytváříš cestičku z drobečků, po které se postavy vydají a překážky, kterým mohou čelit.

- **Napiš si stopy.** Ke každému kroku v případě napiš několik stop, které mohou postavy dovést až k němu. Zapiš místa a/nebo osoby, které tvoří stopu. Ke každé z nich napiš několik skutečných stop, které po jejich nalezení ukáží správný směr.
- **Napiš si Hrozby.** Hrozby jsou výzvy, kterým postavy během vyšetřování čelí. Některé ze zúčastněných stran se mohou pokoušet postavám nenápadně či přímo zasahovat do vyšetřování, případně se mohou vyskytnout jiná nebezpečí, která musí postavy překonat, aby případ rozlouskly, můžou to být nebezpečná místa, Rifty třetích stran apod.

UKÁZKOVÉ PŘÍPADY

Tento set obsahuje dva ukázkové případy, *V jako Virový a Démoni v Cross End*.

HROZBY

Hrozby ve hře *Město v Mlze* zahrnují jakékoliv ohrožení postav nebo jejich vyšetřování. Kromě příběhových aspektů pozadí a motivů má Hrozba herní prvky, které určují, jakou jsou výzvou pro postavy: **Tahy Hrozby a spektra**.

TAHY HROZBY

Hrozba má tahy, které můžeš použít proti postavám a obvykle jim tak ztížíš život.

- **Tvrdé tahy Hrozby** jsou návrhy na tvrdé tahy MC. Použiješ je vždy, když můžeš udělat tvrdý tah MC aby Hrozba postavám ublížila.
- **Měkké tahy Hrozby** jsou návrhy na měkké tahy MC. Můžeš je aktivovat, kdykoli chceš postavám představit nové ohrožení. Pokud hráči na toto ohrožení nezareagují, můžeš svůj další měkký tah povýšit na tvrdý tah (**Zasáhnout je po spravedlivém varování**).
- **Vlastní tahy Hrozby** jsou speciální pravidla, která dělají Hrozby náročnějším a zajímavějším. Můžeš je použít kdykoli se uplatní, obvykle jako přerušení, například "Když tato Hrozba vstoupí do hry, dej si **varovaný-3**".

SPEKTRA

Hrozby získávají stavy stejně jako hráčské postavy. Ty mohou používat své tahy k udělení stavu Hrozbě, od úderu do padoucha až po útěk před policií. Na rozdíl od stavů postav, které mají vždy maximální hodnotu 6, mají Hrozby různá maxima pro různé typy stavů: fyzické, sociální, magické atd.

Každý typ stavu, kterým může být Hrozba ovlivněna, se nazývá spektrum a jeho maximum udává, kolik daného typu stavu může Hrozba snést, než bude překonána. Spektrum a jeho maximum jsou zvýrazněny červeně, např. **vyhrožovat:5**

Když Hrozba získá stav, jehož stupeň se rovná jejímu maximu spektra, je toto spektrum **překonáno**. Za normálních okolností, když je spektrum Hrozby maximální, je překonáno nebo vyřešeno. Například když nájemný zloděj se spektrem **ublížit nebo pokorřit:3** získá **zlomené-kosti-3**, zůstane ležet. Když duch se spektrem **vypudit:2** získá **vypuzený-2**, zmizí.

Stav na spektru Hrozby nemá na hráčské postavy vliv, takže si ho nemohou přidat do své Síly jako ná pomocný stav.

Stavy, které nespádají do žádného z uvedených spekter Hrozby, mohou místo toho podle tvého uvážení způsobit jednu z následujících situací:

- **Ovlivní tahy Hrozby** a zvýš nebo sníž jejich účinnost o číslo rovnající se stupni stavu (např. k-zemi-2 může snížit účinnost Hrozby střelby z prošpikovaný-střelami-4 na rány-na-těle-2).
- **Ovlivní tahy hráčů proti Hrozbě**, přičemž podle okolností uděl příznivé či nepříznivé stavy na akce hráčů (např. udělení Hrozbě varovaný-3 může ovlivnit schopnost postav plížit se za Hrozbou, čímž se sníží Síla hráčské postavy o 3).
- **Příspěj k její porážce** jako u normálního spektra (MC stanoví maximum pro toto nové spektrum). To umožňuje hráčům vymyslet vlastní způsob překonání Hrozby.

Kolektivy

Hrozby, které jsou skupinami jednotlivých hrozeb, jsou stále reprezentovány jako jedna hrozba. Aby se zohlednila zvýšená palebná síla a odolnost takových kolektivů, mají faktor velikosti v rozmezí od 1 (hrstka) do 4 ("houf"). Faktor velikosti se přičítá k jakémukoli stavu, který kolektiv způsobí cíli normální velikosti, a snižuje se od jakéhokoli stavu, který získá při útoku normální velikosti.

Nová startovací sada

„Vyšetřování „společnosti Vševidoucího oka“

Je tu nový způsob, jak začít s hraním Město v Mlze!

Nová startovní sada je navržena tak, abyste mohli zahájit hru s co nejmenší přípravou a učit se v průběhu hry.

Drsní detektivové a prohnaní mafiánští lordi v sobě skrývají mýtické síly postav ze sumerské ságy o Gilgamešovi, řecké a aztécké mytologie, německých pohádek, Bible, fidžijského folklóru a dalších. Tajemná síla Mlhy však způsobil, že každý, kdo není legendou, zapomene na svou magii, a legendy tak mohou terorizovat Město ze stínů. Dokáže vaše parta odhalit pravdu o tom, kdo za tím vším skutečně stojí?

- Učte se během hry, podle krátkých "ukázek", které postupně zavádějí herní prvky pouze když je potřebujete pro své vyšetřování!
- Naučte se roli Mistra Ceremonií s případem *Žraločí nádrž*, který je navržen tak, aby vás provedl prvními kroky a budoval vaše dovednosti moderátora od scény ke scéně.
- Chraňte svou čtvrt před mafiány poháněnými Mýtem a odhalte skryté síly, které se snaží ovládnout ulice!

Novou startovací sadu najdete v našem obchodě:

cityofmist.co/store

KARTA TAHŮ

PŘESVĚDČUJ

Když použiješ své schopnosti k tomu, abys **někoho přemluvil, zastrašil nebo přiměl k nějakému činu**, proved' hod+Síla. Při zásahu si vyber příslušný stav se stupeň=Síla. Tvůj cíl si může vybrat, zda tento stav přijme, nebo:

- při hodu 7-9 trochu ustoupí, ale bude chránit své vlastní záměry.
- při hodu 10+ změní svůj plán tak, aby alespoň prozatím zahrnoval i ten tvůj.

ZMĚŇ HRU

Když použiješ své schopnosti, abys **sobě nebo svým spojencům poskytl výhodou**, proved' hod+Síla. Při zásahu získáš Šťávu=Sílu. Utrať svou Šťávu a ziskej následující efekty, jedna ku jedné:

- Vytvoř příběhový tag
- Spal tag síly nebo příběhový tag
- Uděl nebo sniž stav (jeden stupeň za každý bod Šťávy)

Při výsledku 10+ získáš minimálně 2 Šťávy a můžeš ji také použít na následující:

- Rozšíření efektu (větší oblast nebo více cílů).
- Prodloužení efektu (učíš ho trvalým)
- Skrytí efektu
- Jakékoli jiné vylepšení, na kterém se s MC dohodneš.

ČEL NEBEZPEČÍ

Když použiješ své schopnosti, aby ses **vyhnul příchozímu zásahu, odolal zranění, vzdoroval škodlivému vlivu nebo se udržel pohromadě**, MC (nebo hráč) pojmenuje stav, jeho tag a stupeň. Proved' Hod + síla. Pokud padne 10+, ubrání se účinku a nezíská žádný stav. Při hodu 7-9 stav obdržíš, ale se stupněm o 1 nižším. Když mineš, získáš plný stav.

JDI DO TOHO

Když používáš své schopnosti, abys **někoho nebo něco přemohl a ovládl situaci**, uveď, co je tvým cílem. Tvůj protivník může podle své volby popsat, jak reaguje. Proved' Hod+Síla. Při hodu 7-9 zvol jednu možnost. Při hodu 10+ zvol dvě možnosti:

- Podaří se ti dosáhnout svého cíle, např. zmocnit se něčeho, co drží.
- Pořádně mu to nadáš, čímž udělíš soupeři stav se stupněm=Síla.
- Blokuješ, uhýbáš nebo čelíš jejich nejlepšímu pokusům. Pokud si tuto možnost nezvolíš, můžeš obdržet stav. Pokud se jedná o HP, jeho stupeň=jeho Síla.

UDEŘ VŠÍ SILOU

Když máš **jednoznačnou šanci** a použiješ své schopnosti, abys **někoho nebo něco zasáhl vším, co máš**, proved' hod+Síla. Při zásahu přidělíš cíli příslušný stav podle svého výběru se stupněm= Síla. Při hodu 10+ si vyber dvě možnosti. Při hodu 7-9 si vyber jednu:

- Kryješ se nebo si zajišťuješ nadřazenou pozici. Pokud si tuto možnost nezvolíš, můžeš obdržet nějaký stav. Pokud se jedná o HP, jeho stupeň=jeho Síla.
- Pořádně jim to nadáš nebo jich sejměš víc (+1 stupeň).
- Kontroluješ vedlejší škody.
- Pokud je to možné, udržuješ pozornost cíle.
- Získáváš převahu. Získáš Šťávu.

VYŠETŘUJ

Když používáš své schopnosti k **hledání odpovědi na palčivé otázky**, proved' hod+Síla. Při zásahu získáš Stopy=Síla. Utrať Stopy jedna ku jedné a polož MC otázku týkající se předmětu tvého vyšetřování nebo polož jinému hráči relevantní otázku týkající se jeho postavy. Musí ti dát buď přímou odpověď, nebo solidní stopu. Při hodu 7-9 si mohou navíc vybrat jednu z možností:

- Tvoje vyšetřování tě vystavuje hrozbě.
- Stopy, které získáš jsou nejasné, neúplné nebo částečně pravdivé a částečně nepravdivé.
- Ten, komu nebo čemu pokládáš otázku (otázky), ti může položit také jednu otázku. Odpovídáš za stejných podmínek.

ZŮSTAŇ V UTAJENÍ

Když používáš své schopnosti k **tajnému nebo klamnému jednání**, proved' hod+Síla. Při zásahu ti na to skočí každý, kdo by měl. Při hodu 7-9 přichází komplikace. MC si vybere jednu možnost:

- Někdo nedůležitý si tě všiml, ale tím se právě stal důležitým, ne?
- Někdo tě zavnímá druhotným smyslem (zachytí tvůj pach, když ho sleduješ; vidí tě šeptat zprávu, ale zpráva není slyšet).
- Musíš po sobě zanechat něco důležitého – nebo být odhalen.

RISKUJ

Když **uděláš odvážný, riskantní nebo přímo hloupý čin**, proved' hod+Síla. Pokud padne 10+, nějak to uděláš. Pokud padne 7-9, věci se zamotají. MC ti navrhne tvrdou dohodu nebo ošklivou volbu.

HRANÍ AKCÍ

1. **Představ si**, co tvá postava dělá
2. **Vyber si tah**. Tahy determinují výsledky akcí tvé postavy. Vyber si tah, který chceš použít nebo se zeptej MC, který tah se nejlépe hodí k provedení zamýšlené akce. Když jako postava používáš své schopnosti...
 - abys sobě nebo svým spojencům poskytl výhodu, **Změň hru**.
 - abys někoho přemluvil, zastrašil nebo svedl, **Přesvědčuj**.
 - aby ses vyhnul zásahu, snesl újmu nebo odolal vlivu, **Čel nebezpečí**.
 - abys nad někým nebo něčím zvítězil v boji o nadvládu, **Jdi do toho**.
 - abys někoho jasně zasáhl celou svou silou, **Udeř vší silou**.
 - abys našel odpovědi na palčivé otázky nebo získal informace, **Vyšetřuj**.
 - Chceš-li něco udělat nenápadně nebo klamně, **Zůstaň v utajení**.
 - Chceš-li provést nějaký troufalý čin, **Riskuj**.
3. **Spočítej tagy**. Tagy vylepšují nebo brání tvým akcím. Spočítej tagy síly, které **přímo podporují** tvou akci. Odečti tagy slabiny, které **přímo narušují** tvou akci (rovněž je může odečíst MC). Výsledek je tvá **SÍLA**.

(!) Za každý tag slabiny, který si v tahu použil si označ políčko Pozornosti na tématu. Díky tomu si jej můžeš vylepšit.
4. **Započítej stavy**. Stavy představují podmínky, které aktuálně ovlivňují tvoji postavu. Každý stav má svůj tag a stupeň. Zapisují se do karty spektra stavu. Pokud máš stavy, který napřímo podporují tvou akci, přičti si k tvé síle jeho nejvyšší Stupeň. Pokud máš stavy, které napřímo brání tvé akci, odečti si od své síly jeho nejvyšší stupeň
5. **Hod'** dvěma šestistěnnými kostkami (2k6) a přičti svou Sílu. Výsledek je následující:
 - 10 a více (10+) (Zásah). **Je to velký úspěch!**
 - 7-9 (Zásah). **Uspěl jsi, ale nastanou komplikace.**
 - 6 a méně (Minutí). **Selhal si a MC provede svůj tah.**

Pro specifikaci výsledků se podívej do Karty Tahů.

VYLEPŠENÍ

Když u tématu označíš tři políčka Pozornosti, stupnici vynuluj a vyber si následující vylepšení pro dané téma:

- Vyber nový tag síly
- Odstraň tag slabosti
- Vymaž jedno políčko Praskání nebo Blednutí
- Předefinuj Identitu nebo Záhadu daného tématu
- (v plné verzi) Zvol speciální tah z Knihy témat
- (v plné verzi) Získej vod Evoluce pro více dramatické vylepšení