

# ROZŠÍŘENÝ PŘEHLED PRAVIDEL

## Základní údaje

### Zdroje (str. 98)

Rezervy, které hrdina používá k tomu, aby vyčerpáním dosáhl svých záměrů, nebo se alespoň vyhnul neúspěchu.

- » **Vlastnosti:** Tělo, Duše, Vliv
- » **Další zdroje:** Peníze, Výhoda, Pouto, Sudba

### Dovednosti (str. 97, 157)

- » **obecné:** o činnost se může pokusit kdokoliv
- » **vyhrazené:** bez dovednosti je činnost nemožná

Seskupeny pod povolání postav a charakteristiky bytostí, dávají bonus k hodů dle úrovně 1–5.

### Zvláštní schopnosti (str. 160)

Typické jsou specializace, tj.

- » **nadání:** dva manévry v jedné akci
- » **zběhlost:** zdarma jeden z manévru *přesně, mocně a lstivě*
- » **mistrovství:** manévr *přesně, mocně a lstivě* v posílené podobě

## Činnosti postav

### Obecná pravidla (str. 126, 220)

- » **největší účinek:** pouze největší modifikátor
- » **okamžitost:** platba i účinek ihned po použití
- » **otevřenost:** hráči vědí víc než postavy
- » **rozhodování:** rozhodnutí se přijímají dle společné dohody

### Akce (str. 96)

- » **samozejmá:** automatický úspěch
- » **možná:** hod + vyčerpání
- » **náročná:** platba za pokus + hod + vyčerpání
- » **nemožná:** pokus nemá smysl

### Hod (str. 95)

- » **běžný:** 2k6 + povolání či charakteristika
- » **zvýhodněný:** dvě lepší ze 3k6
- » **znevýhodněný:** dvě horší ze 3k6

**Nerozhodný hod** vyhrává: 1. lepší iniciativa, 2. lepší nejvyšší kostka, 3. lepší součet kostek, 4. náhoda

### Ohrožení (str. 103)

- » **velmi nízké:** 1
- » **běžné:** 2
- » **s komplikacemi:** 3
- » **vážné:** 4
- » **mimořádné:** 5 a více

Na začátku střetu obvykle 2. Vždy nejméně 1.

### Vyčerpání (str. 99)

Platba za odvrácení neúspěchu.

- » **výše:** Ohrožení postavy
- » **druh zdrojů:** druh akce postavy (zkouška, výzva, použití manévru či zvláštní schopnosti) nebo soupeře (střet)

### Jízva (str. 101)

- » **udělená hráčem:** zdroje = úroveň jizvy + 2
- » **následek:** neúspěchu nebo cizí akce

### Vyhodnocování (str. 108)

- » **zkouška:** akce bez soupeře, cílové číslo 9
- » **střet:** akce proti aktivnímu soupeři, porovnávají se hody
  - » *střet více soupeřů:* útočník potřebuje nejvyšší výsledek, pro remízu se vyčerpává proti každému úspěšnému obránci zvlášť, obráncům stačí k remíze vyčerpání jediného z nich

- » **výzva:** odolávání akci prostředí, nástrahy nebo utajeného soupeře, cílové číslo 9 (při nepodstoupení výzvy akce automaticky uspěje)

### Konflikt (str. 114)

Série střetů, zkoušek a výzev, dělí se na kola.

#### Průběh kola:

1. hod na získání iniciativy (duševní činnost, bez bonusu)
  2. vyhodnotí se akce prostředí
  3. hráč s nejvyšší iniciativou ohlásí akci
  4. kdo má dosud iniciativu, může ohlásit protiaksi; ostatní mohou provést protiaksi jen pokud je akce směřovaná na ně a použijí manévr *obrana*
  5. vyhodnotí se ohlášená akce
  6. vyhodnotí se akce, které jsou následkem jiné akce
  7. návrat na bod 3 nebo konec kola
- Akce, na kterou nikdo nereaguje, se vyhodnotí jako zkouška (nikdo jí nedokáže zabránit).

#### Překvapení:

1. překvapující podstoupí zkoušku (neúspěch = prozrazení)
2. cíl může podstoupit výzvu (nepodstoupení = plný úspěch akce překvapujícího)
3. a) úspěch ve výzvě = běžný střet, b) neúspěch ve výzvě = střet, kde překvapující získá iniciativu, cíl má obvykle zvýšené Ohrožení a omezené možnosti protiakce

### Následky akce (str. 106)

- » **zvýšení Ohrožení** nebo stejně vysoká jízva
- » **snížení Ohrožení** nebo stejně vysoká Výhoda
- » **ulehčení další akce** – např. snížení náročnosti

### Protiakce (str. 116)

- » **omezení:** 1. brání vykonání akce, 2. nesmí prospívat útočníkovi ani škodit cíli, 3. není *rozsáhlá*, 4. dopadá buď na útočníka nebo cíl
- » **výhoda:** nedá se na ni reagovat

### Manévry (str. 122)

- » **přesně:** zvýhodněný hod (hlásí se před hodem)
  - » *velmi přesně:* rozhodnutí o použití manévru *přesně* až po hodů
- » **mocně:** +1 k vyčerpání soupeře (hlásí se před vyčerpáním)
  - » *velmi mocně:* +2 k vyčerpání soupeře
- » **lstivě:** změna Ohrožení o 2 (hlásí se při úpravě Ohrožení)
  - » *velmi lstivě:* změna Ohrožení o 3

Na předchozí tři manévry se vztahuje *zběhlost* a *mistrovství* postav a dohromady vystihují zranitelnost bytostí.

- » **rychle:** zvýhodněný hod na iniciativu (hlásí se před hodem na iniciativu)
  - » *velmi rychle:* rozhodnutí o použití manévru *rychle* až po hodů

- » **rozsáhle:** akce proti více cílům (hlásí se při popisu akce)
- » **obrana:** protiakce i po využití iniciativy (hlásí se před protiakcí)

Každý manévr stojí 1 zdroj (u *rozsáhle* bez ohledu na počet cílů). V jedné akci lze provést nejvýš jeden manévr.

### Postihy (str. 125)

- » **nepřesně:** znevýhodněný hod (+ neumožňuje *přesně*)
  - » **chabě:** -1 k vyčerpání soupeře (+ neumožňuje *mocně*)
  - » **hloupě:** nedokáže zvednout soupeři Ohrožení (+ neumožňuje *lstivě*)
- Předchozí tři postihy dohromady vystihují nezranitelnost bytostí.
- » **pomalů:** znevýhodněný hod na iniciativu (+ neumožňuje *rychle*)

## Odpočinek a léčení

### Odpočinek (str. 127)

- » **kvalitní:** doplní všechny zdroje
- » **nekvalitní:** doplní 3 zdroje

### Léčení jizev (str. 128)

*uplynutí doby + ošetřování* (úspěšná akce) + *hojení* (= 5 zdrojů za jednu úroveň jizvy)

## Vybavení

### Naložení (str. 131)

- » **lehké**
- » **střední:** náročnost 1
- » **těžké:** náročnost 2

**Ztěžuje obvykle:** běh, plavání, tichý pohyb, rovnováha, skoky a pády, šplh a lezení, protahování se úzkými otvory, vykroucení se z pout, vykrádání kapes, střelba a vrh, jednání se zvířaty, léčení lidského těla, výroba předmětů, nástrah, lektvarů, jedů a dalších věcí, opravy vybavení, kouzlení.

### Předměty (str. 132)

- » **nástroje:** umožní akci nebo sníží její náročnost
- » **ochranné předměty:** sleva na vyčerpání + určitá nevýhoda
- » **spotřební předměty:** zásoba zdrojů nebo získání zvláštní schopnosti
- » **nástrahy:** uškodí cíli, pokud ten nepodstoupí výzvu

### Zbraně (nástroje, str. 132)

- » **sečné, střelné:** *přesně*
- » **drtivé, mechanické střelné:** *mocně*
- » **bodné, vrhací:** *lživě*
- » **štíť:** *obrana*

### Délka zbraně (volitelné pravidlo, str. 134)

- » **delší proti kratší:** 2 manévry v akci či protiaksi
- » **kratší proti delší:** *obrana* zdarma
- » **při remíze:** zohlednit postavení, např. jezdec proti pěšimu

### Zbroje (ochranné předměty, str. 137)

- » **běžné:** -1 k vyčerpání, střední naložení
- » **těžké:** -2 k vyčerpání, těžké naložení

### Kvalita (str. 138)

- » **nástroje:** -1 k vyčerpání
- » **ochranné předměty:** -1 k náročnosti nebo naložení

### Poškození (str. 139)

- » **udělené hráčem:** zdroje = 1, kvalitní vybavení = 2
- » **následek:** neúspěchu nebo cizí akce

Veškeré výhody vybavení (manévry, slevy na vyčerpání, získání zdrojů) se uplatní, jen když postava předmět **použije na to, k čemu je určen.**

### Nástrahy (str. 142, 171)

- » **údaje:** *rozsah* (1/více cílů), *cílová vlastnost* (Tělo/Duše/Vliv), *síla* (stejná či vyšší/nížší než hranice cílové vlastnosti), *účinek* (silný/slabý), *slabina*
- » **dostatečně silná:** *neúspěch* cíle ve výzvě – silný účinek (+ zvýšení Ohrožení), *úspěch* – slabý účinek (+ zvýšení Ohrožení)
- » **nedostatečně silná:** *neúspěch* cíle ve výzvě – slabý účinek (+ zvýšení Ohrožení), *úspěch* – bez účinku
- » **cena výroby:** *základ* (= 1 surovina na 1 stupeň síly, maximální síla = hranice Duše výrobce) + manévr *rozsáhle* za více cílů

(= 1 surovina celkem) + zvláštní vlastnosti nástrah, např. rychlý jed (= obvykle 1 surovina na 1 stupeň síly)

- » **odolnost předmětů:** papírová stěna (1), stanová plachta (2–3), chatrč z proutí a hlíny (4–6), dřevěný srub (7–10), dřevěná pališáda (11–15), kamenné opevnění (16 a více)
- » **vyhnutí se nástraze:** 1. duševní výzva na povšimnutí si nástrahy (když postava cíleně pátrá nebo má nástraha nezamaskovanou slabinu), 2. výzva na odolání účinkům (vždy)

### Výroba předmětů (str. 145)

úspěšná akce + vložení surovin (cena = ½ ceny předmětu)  
Předměty z nouzových surovin nemají účinky (síla nástrah = 1).

## Pomocníci

### Využívání pomocníků (str. 150)

- » **Získání pomocníka:** vyhledání, připoutání (počáteční hodnota Pouta je 3), dohodnutí platby
- » **Pouto:** doplňování vyčerpaných zdrojů (= 1 platba), obnovování (léčení) nebo posilování (zvysování) Pouta (= 5 plateb), maximální výše Pouta = hranice Vlivu postavy

### Sítě kontaktů (str. 154)

**Vytváření sítě:** *hranice* (rozdělit 12 bodů), *charakteristika* (určit 1 dovednost), *platba* (1 groš za každou úroveň charakteristiky), *pouto* (na začátku 0, lze posílit za 5 plateb)

## Magie

### Podmínky kouzlení (str. 164)

- » **magická dovednost:** je-li třeba
- » **rituál:** slova a zvuky, gesta, obrazce, příprava substance
- » **dosah:** dotyk, symbolický dotyk, pohled, kontakt
- » **cena:** aktivace zvláštních schopností, vložení surovin

### Výsledek kouzla (str. 166)

- » **projevy v příběhu**
- » **rozsah:** počet cílů, velikost, síla působení
- » **trvání:** okamžitě, do soumraku či úsvitu, do slunovratu či rovnodennosti
- » **následky v pravidlech:** zejména změna Ohrožení, *zběhlost* nebo postih, vyřazení soupeře, ovládnutí, zjištění informace, nutnost akce

### Substance a obrazce (str. 170)

- » **substance:** *prospěšné* (= spotřební předměty), *škodlivé* (= nástrahy)
- » **magické obrazce:** *místo* či *předmět, vytvoření* (počet zdrojů strážce = cena vložených surovin, maximálně hranice Duše kouzelníka), *používání* (narušení obrazce = možnost kouzlit na místo, předmět či narušitele, náročnost 1), *trvání* (do soumraku či úsvitu)

## Zkušenosti

### Získávání zkušeností (str. 215)

- » **za účast:** 4 body
- » **za výkon ve hře:** 2 body

### Zlepšování postavy (str. 216)

tucet (12) bodů = úroveň povolání + zvláštní schopnost *nebo* zvýšení hranice + zvláštní schopnost

## Uvedení nováčka do hry

### Rychlá hra (str. 225)

- » **vyпусти se:** *manévry* (s výjimkou obrany), *zvláštní schopnosti*