

Přehled pravidel

Obecná pravidla

- **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

Základní údaje

Zdroje

Vlastnosti: Tělo, Duše, Vliv

Další zdroje: Peníze, Výhoda, Pouto, Sudba, ...

Dovednosti

- **obecné:** o činnost se může pokusit kdokoli
- **vyhrazené:** bez dovednosti je činnost nemožná, seskupeny pod povolání a charakteristiky

Zvláštní Schopnost (ZS)

Přidávají vyhrazenou dovednost, obsahovou pravomoc, nebo specializaci.

Specializace

- **nadání:** dva manévry v jedné akci
- **zběhlost:** zdarma jeden z manévrů *přesně, mocně a lstivě*
- **mistrovství:** posílení manévrů *přesně, mocně a lstivě*

Činnosti postav

Akce

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

Hod

- **běžný:** 2k6 + povolání či charakteristika.(0-5)
- **zvýhodněný:** 2 lepší ze 3k6
- **znevýhodněný hod:** 2 horší ze 3k6

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

Ohrožení

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

Na začátku střetu obvykle 2. Vždy nejméně 1.

Vyčerpání

Platba zdroji za odvrácení neúspěchu ve výši Ohrožení (nejméně 1) - druh zdroje dle akce postavy nebo soupeře (ve střetu).

Jizva

- **udělená si hráčem:** zdroje = úroveň jizvy + 2
 - následek neúspěchu nebo cizí akce
- Součástí je **postih**.

Vyhodnocování

- **zkouška:** akce bez aktivního soupeře, cílové číslo 9
- **střet:** akce proti aktivnímu soupeři, porovnávají se hody
- **výzva:** odolávání akci prostředí nebo utajeného soupeře, cílové číslo 9
- **konflikt:** série střetů, zkoušek a výzev, na začátku každého kola se hází na iniciativu

- **překvapení:** *Zkouška překvapujícího:* cíl má iniciativu / překvapení kompletně uspělo *nebo Výzva cíle:* překvapující má iniciativu / iniciativa se hází

Následky akce

- **zvýšení Ohrožení** nebo stejně vysoká Jizva
- **snížení Ohrožení** nebo stejně vysoká Výhoda
- **ulehčení další akce** např. snížení náročnosti

Protiakce

omezení: brání vykonání akce; nesmí prospívat útočnickovi ani škodit cíli; dopadá buď na útočníka nebo cíl

výhoda: nelze na ni reagovat

Manévry

- **rychle:** zvýhodněný hod na iniciativu (za duši)
- **obrana:** protiakce i po využití iniciativy
- **rozsáhle:** akce proti více cílům
- **přesně:** zvýhodněný hod
- **mocně:** +1 k vyčerpání soupeře
- **lstivě:** změna Ohrožení o 2

Postihy

K dovednosti/skupině dovedností

- **nepřesně:** znevýhodněný hod
- **chabě:** -1 k vyčerpání soupeře
- **hloupě:** nedokáže zvednout soupeři Ohrožení
- **pomalou:** znevýhodněný hod na iniciativu

Odpočinek a léčení

Odpočinek

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

Léčení jizev

uplynutí doby, ošetření (úspěšná akce), hojení (5 zdrojů za úroveň).

Vybavení

Naložení

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

Zleňuje 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, opravy vybavení, kouzlení

Předměty

- **nástroje:** umožní akci nebo sníží její náročnost
- **ochranné předměty:** sleva na vyčerpání + určitá nevýhoda
- **spotřební předměty:** zásoba zdrojů nebo získání ZS
- **nástrahy:** rozsah, cílová vlastnost, síla, účinek (silný/slabý), slabina

Kvalitnost

Kvalitní > Obyčejný > Nouzový > Zničený

- **nástroje:** -1 k vyčerpání
- **ochranné předměty:** -1 k náročnosti nebo naložení
- poškození** = Jizva na předmětu (1 zdroj za úroveň)

Zbraně (nástroje)

- sečné, střelné: *přesně*
- drtivé, mechanické střelné: *mocně*
- bodné, vrhací: *lživě*
- štít: *obrana*
- obouruční: *mocně*

Pokud zbraň poskytuje více manévru, v jedné akci je možno použít pouze jeden z nich.

Délka zbraně

- delší proti kratší: 2 manévry v akci
- kratší proti delší: *obrana*

dále lze zohlednit postavení: např. jezdec proti pěšimu

Zbroje (ochranné předměty)

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

Odolnost předmětů

papírová stěna (1), stanová plachta (2–3), chatrč z proutí a hlíny (4–6), dřevěný srub (7–10), dřevěná palisáda (11–15), kamenné opevnění (16 a více)

Výroba předmětů

Podmínky + úspěšná akce + vložení surovin.

Zásobník zdrojů = surovin. **Nástrahy:** *síla* = surovin/x, maximálně hranice Duše výrobce.

Zlepšování postavy

1 bod zkušenosti za hodinu hry + až 3 za výkon každé 3h
tucet (12) bodů = Úroveň povolání + ZS *nebo* zvýšení hranice + ZS.

Magie

Podmínky kouzlení

- 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

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

Magické obrazce: místo či předmět, *vytvoření* (Zásobník zdrojů, maximálně hranice Duše kouzelníka), *používání* (narušení obrazce = možnost kouzlit na místo, předmět či narušitele, náročnost 1), *trvání* (do soumraku či úsvitu)
Substance: prospěšné (= spotřební předměty), škodlivé (= nástrahy)

Zařikávač

Kletby a požehnání

Rituál: slova, **Dosah:** dotek, symbolický dotek, **Trvání:** okamžitě, **Následky:** působí na tělo

Obrazce

Výroba Magického obrazce

Rituál: slova a čáry, **Dosah:** kontakt, **Následky:** dle kleteb

Rituální předměty

Nabíjení Zásobníku zdrojů pro magické úkony. Obsahuje část těla zařikávače. **Rituál:** gesta a slova, za soumraku či úsvitu.

Mastičkář

Lektvary

Výroba Zásobníku zdrojů pro léčbu tělesné jizvy konkrétního typu. **Rituál:** příprava **Trvání:** Neomezeně

Jedy

Výroba tělesné Nástrahy – **Síla:** surovin, **Slabina:** chuť / vůně / barva / konzistence, **Účinek:** smrt nebo jizva

Masti

Výroba Zásobníku surovin pro určené tělesné dovednosti.