NÁPOVĚDA

HRÁČ

(Základní informace)

Používání herních kostek

k6 (šestistěnná) – k ověření bojových situací:
Iniciativa = 1k6 + *OBR*
Útok = 1k6 + *SIL* + Útočnost zbraně
Útok na dálku = 1k6 + *OBR* + Útočnost zbraně
Základní obrana (ZO) = *OBR* + Kvalita zbroje
Obrana = 1k6 + ZO + Štít + Obrana zbraně
Obrana na dálku = 1k6 + ZO + Štít
Zranění = (Útok – Obrana) + Zranění zbraně
k10 (desetistěnná) – k ověřování úspěchu:
Ověřovací hod = 1k10 + Atribut + Dovednost
Hod na atribut = 1k10 + Atribut
Samostatný hod = 1k10

Výhoda a nevýhoda

Výjímečný bonus (+5) a nebo postih (-5), který přičítáš k výsledku akce (při ověření). Vypravěč může hodnoty dle vlastního uvážení měnit.

Délka bojových akcí

1 kolo = 2x krátká akce, nebo 1x dlouhá akce
dl = dlouhá, kr = krátká, ok = okamžitá

Útok = dl	Obrana = -	Krátký pohyb = ok
Kouzlení = kr / dl		Plazení se = dl
Použití dovednosti = dl		Přesun / sprint = dl
Použití předmětu = kr / dl		Ústup = kr
Přebití zbraně = kr / dl		Vztyk z leže = kr
Přezbrojení = kr / dl		Mluvení = ok

Kritický útok a obrana

Padne-li při útoku/obraně šest, házíš znovu 1k6.
Kritický útok = 1k6 za druhou a další šestky
Kritická obrana = stejně (jen při boji tváří v tvář)
Šestky hozené na obou stranách se negují.

Netradiční bojové situace

Útok zbraní na dálku při boji na blízko (-5)
Boj jako neviditelný (+5 k útoku i k obraně)
Obrana v přesile (-1 za útočníka, max. -3)
Obrana v leže (-5), Obrana při kouzlení (jen ZO)
Moment překvapení (protivník má jen ZO)
Útok ze zálohy (+5 a protivník má jen ZO)
Útěk (Trvání sprintu = 1k10 + *ODO* + Výdrž)
(Vzdálenost = 1k10 + Pohyblivost + Atletika)

Bezvědomí a smrt

Máš-li 0 a méně životů, upadneš do bezvědomí:
Bez zranění = Žádné akce po 1k10 směn.
Zranění = Žádné akce a max. -2 životy za kolo.
Smrt = Počet životů klesl pod hranici smrti.
Mrtvou postavu už nelze nijak léčit. Opouští hru.

První pomoc a obnova životů

Kritická zranění lze zastavit, nikoliv cíleně léčit.
První pomoc (i ten kdo ji neovládá)**:**
Ovlivňuje tvé šance podle vážnosti zranění raněného stabilizovat a zabránit další ztrátě životů. Může vyžadovat použití vybavení (např. obvaz).
Ověření: První pomoc *(OBR)* vs. X
Spánek = +2 životy a -10 únavy za 8 hodin
Odpočinek = +1 život a -1 únava za 1 hodinu
1x denně. Další odpočinky = -1 únava za 1 hodinu

Míry, váhy a jednotky času

1 coul = 1 cm, 1 sáh (s) = 1 metr, 1 míle = 1 km
1 unce = 1 gram, 1 libra = 1 kilogram
1 kolo (k) = 6 sekund, 1 směna (sm) = 15 minut

Užitečné informace

Hranice únavy = 10 + *ODO*:
Provádění akcí tě unavuje (orientačně tab. s185). Hladovění = +2, zbroj na kterou nemáš sílu = +3, Přetížení = +1 za každý započatý násobek nosnosti. Unavený / Vyčerpaný = -3 / -6 k akcím (tab. s186).
Průzkum terénu, hledání nebo naslouchání:
Občas je dobré rozhlédnout se kolem sebe, prozkoumat okolí, prohledat místnost a zkusit v ní něco najít, nebo naslouchat, než se vydáte do neznáma. To zabere čas (obvykle 3 kola až 2 směny). Čím lépe popíšeš vypravěči hledanou věc, místo hledání či směr naslouchání, tím větší je šance na úspěch.
Ověření: Postřeh *(INT)* vs. X
Pochodová sestava:
Silnější vpředu a vzadu, slabší a ranění uprostřed.
Světlo:
Viditelnost ve tmě, ale zároveň prozrazení pozice. Dosvit pochodní a luceren = 5 sáhů jasného světla a 5 sáhů matného (-5 na postřeh). Životnost světel: Pochodeň = 2 směny, Lucerna s olejem = 16 směn.
Jídlo a pití:
Je nutné mít na cestách dostatek zásob jídla. Každá postava by měla jíst ideálně 3 x denně. Železná zásoba (21 porcí, 3 x denně po 7 dní), Pečené stehýnko (1 porce), celá kachna (3 porce).
Každá postava by měla vypít 1,5 litrů vody denně. Měch na vodu (1,5 litrů, obři 3 litry, pijí 2x víc).
Táboření:
Prvně je třeba najít bezpečné kryté místo, postarat se o zvířata, sehnat dostatek dříví a rozdělat oheň.
Hlídky:
Usnout jen tak nemusí být nejmoudřejší. Hlídky se střídají po několika hodinách, podle zapojení členů.

NÁPOVĚDA

HRÁČ

(Základní informace)

Atributy

Určují fyzické a psychické vlastnosti tvé postavy:

Síla *(SIL)***:**
Udává fyzickou sílu a statnost. Rozhoduje o intenzitě útoků na blízko a zranění, která způsobíš, nosnosti, používání těžkých zbraní, zbrojí a štítů. Čím vyšší síla, tím silnější útok.

Obratnost *(OBR)***:**
Udává hbitost a koordinaci pohybů. Rozhoduje o tvé obraně, zda se dokážeš vyhnout ranám, intenzitě útoků na dálku, nebo zručnosti v řemeslech. Čím vyšší obratnost, tím lepší obrana.

Odolnost *(ODO)***:**
Udává celkové zdraví a výdrž. Rozhoduje o počtu životů a hranici smrti, odolnosti vůči nemocem, jedům či jak dlouho dokážeš být bez odpočinku. Čím vyšší odolnost, tím více životů.

Inteligence *(INT)***:**
Udává logické uvažování a chápavost. Rozhoduje o zvládnutí kouzel, nebo o mnoha dovednostech. Čím vyšší inteligence, tím mocnější kouzla.

Charisma *(CHAR)***:**
Udává charakter a sílu osobnosti. Rozhoduje o celkovém dojmu, který zanecháš v ostatních, schopnosti jednat s lidmi, smlouvání či zastrašení. Čím vyšší charisma, tím větší vliv.

Základní dovednosti

Základní dovednosti (kromě znalostních) můžeš používat, aniž bys je ovládal. Pokud se ale na některou zaměříš, bude snazší v dané akci uspět.
Všechna ověření: Dovednost *(Atribut)* vs. X

Akrobacie *(OBR)*:
Ovlivňuje, zda zvládáš kotouly, salta, udržení rovnováhy při otřesech či zachycení se při pádu.

Atletika *(SIL)*:
Ovlivňuje tvou sílu zvedat těžká břemena, skákat do výšky i dálky, sprintovat, veslovat nebo šplhat.

Cizí jazyky *(INT)* *znalostní***:**
Ovlivňuje tvou znalost cizích jazyků, schopnost získat důvěru cizinců nebo naslouchat cizí řeči.

Čtení a psaní *(INT)* *znalostní***:**
Ovlivňuje tvou gramotnost. Poradíš si s knihami a dopisy. Později rozpoznáš i složitější symboly.

Historie *(INT)* *znalostní***:**
Ovlivňuje, zda si dokážeš vybavit známá místa, jména, příběhy, události či již zapomenuté tvory.

Jízda na zvířeti *(OBR)*:
Ovlivňuje, zda jsi schopen zvíře uklidnit, osedlat, ovládat jeho pohyb a udržet se při jízdě v sedle.

Mechanika *(INT/OBR)* *znalostní***:**
Ovlivňuje, zda dokážeš rozumět tomu, jak věci fungují. Umíš takové věci vyrábět a upravovat.

Plavání *(SIL/OBR)*:
Ovlivňuje tvou zdatnost ve vodě. Skrz vodu můžeš uniknout, nebo proniknou do nečekaných míst.

Postřeh *(INT)*:
Ovlivňuje jak dobře si umíš všímat svého okolí. Můžeš takto najít skryté dveře nebo odhalit past.

První pomoc *(OBR)*:
Ovlivňuje tvé šance podle vážnosti zranění raněného stabilizovat a zabránit další ztrátě životů. Může vyžadovat použití vybavení (např. obvaz).

Přežití v přírodě *(OBR/ODO)*:
Ovlivňuje, zda dokážeš rozdělat oheň, vyrobit si úkryt, opatřit si jídlo, vařit, a další užitečné věci.

Reflex *(OBR)*:
Ovlivňuje jak rychle dokážeš zareagovat. Díky tomu můžeš uhnout, uskočit či strnout na místě.

Řemesla *(OBR/SIL)*:
Ovlivňuje, zda zvládáš opracovat dřevo, kovy i kameny v oborech tesařství, truhlářství, kovářství i kamenictví. Umíš rozeznat a používat materiály.

Umění *(CHAR/OBR)*:
Ovlivňuje jak umíš zaujmout zpěvem, vyprávěním, tancem, herectvím, kreslením či jinou zábavou.

Teologie *(INT)* *znalostní***:**
Ovlivňuje tvou znalost o bozích, modlitbách a obřadech, svatých symbolech, praktikách kultů, nebo o posvátných bytostech a jejich moci.

Vůle *(CHAR)*:
Ovlivňuje tvou obranu proti manipulaci a sugesci. Nebo zda dokážeš prosadit svůj názor u ostatních.

Výdrž *(ODO)*:
Také vytrvalost. Ovlivňuje déle trvající fyzický výkon. Běh na dlouhé vzdálenosti nebo udržení se na skále. Nikoliv odolnost vůči jedům apod.

Znalost přírody *(INT)*:
Ovlivňuje, zda máš zkušenosti v oboru a umíš rozpoznat druhy zvířat, rostlin i neživou přírodu.

Zpracování zvěře *(OBR)*:
Ovlivňuje zda umíš stáhnout a vydělat kůži zvířete, získat maso a upravit ho tak, aby se nezkazilo atd.

Obtížnosti akcí

Při ověření akcí je hodnota X určena vypravěčem:

0 - 3	Triviální	4 - 6	Lehká
7 - 10	Střední	11 - 13	Středně těžká
14 - 16	Těžká	17 - 19	Velmi těžká
20 - 23	Extrémní	24+	Epická