Přehled pravidel

Obecná pravidla

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

Zdroje (Z)

Vlastnosti: Tělo(T), Duše(D), Vliv(V) –
Hranice, Stínové pro nevýznamné události
Další: Výhoda, Pouto, Sudba / Peníze, Suroviny (S), Vybavení, Cennosti...

Dovednosti

seskupeny pod povolání a charakteristiky
obecné: o činnost se může pokusit kdokoliv
vyhrazené: bez ní je činnost nemožná

Zvláštní Schopnost (ZS)

Přidávají většinou vyhrazenou dovednost, obsahovou pravomoc nebo specializaci.

Specializace

nadání: dva manévry v akci
zběhlost: zdarma jeden ze základních manévrů (*přesně*, *mocně* a *lstivě*).
mistrovství: posílení základních manévrů.

Hod

2k6 + povolání (0-5) či charakteristika
zvýhodněný/znevýhodněný:
2 lepší/horší ze 3k6
Nerozhodný hod: aktér > nejvyšší kostka > součet kostek > náhoda

Činnost / Akce

samozřejmá: úspěch; **možná:** hod;
náročná: platba Náročnosti + hod;
nemožná: pokus nemá smysl

Ohrožení

velmi nízké: 1; **běžné:** 2; **s komplikacemi:** 3; **vážné:** 4; **mimořádné:** 5 a více.
Na začátku obvykle 2. Vždy nejméně 1.

Vyčerpání

Platba Z ve výši Ohrožení (≥1) - druh dle akce soupeře nebo postavy.

Vyhodnocování

zkouška: akce bez aktivního soupeře; hod proti 9; vyčerpání = úspěch
střet: akce proti aktivnímu soupeři, porovnávají se hody; vyčerpání = remíza
výzva: utajená zkouška
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

Změna herní reality +
zvýšení Ohrožení nebo stejně vysoká Jizva
snížení Ohrožení nebo 1 Výhoda
ulehčení další akce např. snížení Náročnosti

Typy akce

Spolupráce

Jedna akce více postav; Úspěch jednoho je úspěchem. Spolupracující hází zároveň, Úspěšní mohou použít manévr.
Může být zdarma *rozsáhlá*, Výhodná, neNáročná nebo naopak Náročná.
Na platbu Náročnosti či Vyčerpání se mohou spolupracující složit.

Protiakce

Brání akci; nesmí prospívat aktérovi ani škodit cíli; dopadá na aktéra nebo cíl.
Nelze na ni reagovat

Manévry

Jeden v akci, platba 1Z dle vlastnosti akce.
rychle: zvýhodněný hod na iniciativu (D)
navzdory: překročení pravidel
obrana: protiakce i po využití iniciativy
rozsáhle: akce proti více cílům
přesně: zvýhodněný hod; velmi – po hodu
mocně: +1 k vyčerpání soupeře; velmi – +2
lstivě: změna Ohrožení o 2; velmi – o 3

Postihy
K dovednosti/skupině dovedností
nepřesně: znevýhodněný hod
chabě: -1 k vyčerpání soupeře
hloupě: nedokáže měnit Ohrožení
pomalu: znevýhodněný hod na iniciativu nebo Náročnost

Jizva
- udělená si hráčem → Úroveň +2 zdrojů
- následek neúspěchu nebo cizí akce
Součástí je **postih**.

Úděl
- jizva, z níž je možno získat Z pro akci, v níž je použita, max Úroveň za konflikt.

Vybavení
Naložení
lehké: 0 / **střední:** 1 / **těžké:** 2
Náročnost na: 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, opravy, kouzlení

Předměty
nástroje: umožňují akci, snižují Náročnost
ochranné: sleva na vyčerpání + nevýhoda
spotřební: ***zásobárny:*** Z; ***jednorázové:*** ZS
nástrahy: rozsah, cílová vlastnost, síla, účinek (silný/slabý), slabina

Kvalita
Kvalitní: *nástroje:* -1 k vyčerpání; *ochranné:* -1 k nevýhodě
Běžné; **Nouzové**: *nástroje:* pouze umožňují; *ochranné:* -1 ke slevě; *spotřební:* bez efektu; *nástrahy:* Síla 1
poškození = Jizva, snížení kvality

Zbraně (nástroje)
Manévr zdarma:
- **sečné, střelné:** *přesně*
- **drtivé, mechanické střelné:** *mocně*
- **bodné, vrhací:** *lstivě*
- **obranné:** +1 *obrana*

Délka zbraně
- **delší proti kratší:** 2 manévry v akci
- **kratší proti delší:** + 1 *obrana* v kole
dále lze zohlednit postavení: např. jezdec proti pěšímu

Zbroje (ochranné předměty)
- **běžné:** -1 k vyčerpání, střední naložení
- **těžké:** -2 k vyčerpání, těžké naložení

Ničení předmětů
Síla nebo Tělo < Odolnost → Náročnost
Odolnost: 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+

Výroba předmětů
Podmínky + úspěšná akce + vložení surovin.
Zásobník: suroviny = Z ≤ D výrobce
Nástrahy: suroviny · x = *síla* ≤ D výrobce
Nástroje/Ochranné: ½ ceny

Pomocníci
Získání pomocníka: vyhledání, připoutání (počáteční pouto 3), dohodnutí Platby
Pouto ≤ V postavy
doplňování: 1 Platba; obnovování (léčení) nebo posilování (zvyšování): 5 Plateb

Sítě
Hranice(12), charakteristika(1 dovednost), Platba(1 groš za úroveň), Pouto(0)

Odpočinek a léčení
Odpočinek
po akci: 1, svačina: 2; **nekvalitní**: 3/stínové; s vylepšením: 4, s péčí: 5; **kvalitní:** doplní všechny zdroje/stínové jizvy

Léčení jizev
uplynutí doby, ošetření (úspěšná akce), hojení (5 Z za úroveň).

Zkušenosti
+ 1 za hodinu; + 1 užitečnost/RP/posun děje

Zlepšování postavy
12zk = ZS a úroveň *nebo* zvýšení hranice.