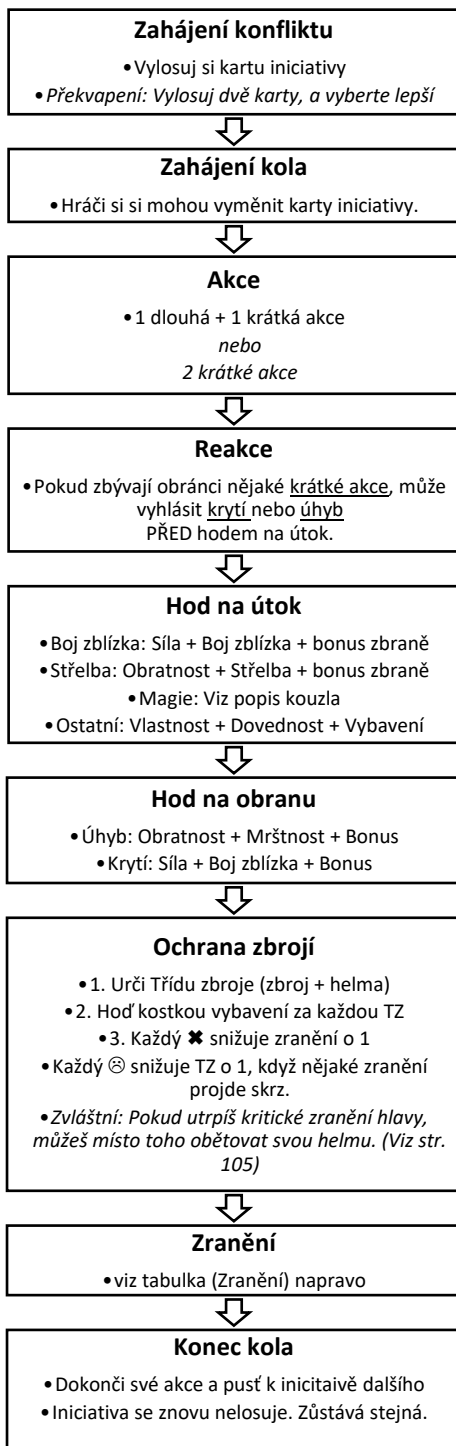


Pořadí boje



Vzdálenosti při střelbě

Vzdálenost	Úprava
Délka paže	-3/+3
Krátká	-
Střední	-1
Dlouhá	-2
Extrémní	-3 (vyžaduje míření)

Útěk

Vzdálenost	Úprava
Krátká	-1
Střední	0
Dlouhá	+1
Otevřená zóna	-1
Náročná zóna	+1

Útočné akce

Akce	Rychlost	Dovednost	Požadavky	Úhyb	Kryt zbraní	Zbraň	Štít	Efekt
Seknutí	dlouhá	Boj zblízka	stojící; sečná/tupá zbraň	2	OK	OK	OK	Zranění Síly
Bodnutí	dlouhá	Boj zblízka	stojící; bodná zbraň	OK	OK	-2	3	Zranění Síly
Úder pěstí/ Kopnutí/Kousnutí	dlouhá	Boj zblízka	stojící; neozbrojen	OK	2	2	2	Zranění Síly
Chycení	dlouhá	Boj zblízka	stojící	OK	OK	OK	OK	nepřítel odzbrojen, oba padáte
Útok na chyceného	krátká	Boj zblízka	chycený cíl	X	X	X	X	Zranění Síly
Vysmeknutí	krátká	Boj zblízka	chycený útočník	X	X	X	X	Uvolnění z chycení
Povalení	krátká	Boj zblízka	žádné	OK	X	X	OK	Cíl padá
Odzbrojení	krátká	Boj zblízka	stojící; cíl má zbraň (ne štít)	OK	OK	OK	OK	1/2X odzbrojení 1/2ruční zbraň
Výstřel	dlouhá	Střelba	ve vzdálenosti; střelná zbraň	OK	X	X	OK	Zranění Síly

Neútočné akce

Akce	Rychlost	Dovednost	Požadavky	Efekt
Přesvědčování	dlouhá	Manipulace	protivník tě slyší	viz str.55
Provokování	dlouhá	Vystupování	protivník tě slyší	viz str.57
Seslání kouzla	dlouhá	žádná	jsi kouzlicí povolání	viz dané kouzlo
Útěk	dlouhá	Mrštnost	žádný nepřítel na délku paže	opustíš soboj
Plazení	dlouhá	žádná	ležíš na zemi	pohyb když ležíš
Zteč	dlouhá	Pěší zteč (talent)	na krátkou vzdálenost	útok během pohybu
Léčení jiných	dlouhá	Léčení/Vystupování	žádný nepřítel na délku paže	viz str.56/57
Tasení zbraně	krátká	žádná	žádné	tasení zbraně
Příprava zbraně	krátká	žádná	žádné	příprava střelné zbraně
Vstání	krátká	žádná	ležíš na zemi	vstaneš
Finta	krátká	žádná	nepřítel na délku paže	vyměníte si iniciativu
Běh	krátká	Mrštnost	žádný nepřítel na délku paže	přesun do zóny
Náprah	krátká	žádná	těžká zbraň, příští akce sek	+1 zranění
Míření	krátká	žádná	připravená zbraň, výstřel v daném kole	+1 zranění
Kouzelné slůvko	krátká	zvláštní	zvláštní	zvláštní
Použití předmětu	krátká	různé	různé	různé

Zranění

Každý ✖ se převádí na zranění (první ✖ podle bonusu zbraně, další 1)

Když Vlastnost klesne na 0, tak:

Vlastnost	Efekt	Povolené akce
Síla	Sražení na zem, hod na kritický zásah dle typu	Plazení
Obratnost	Úplné vyčerpání, pád na zem	Plazení
Bystrost	Hod na kritické zranění strachem (pokud nevznikl zkoušením štěstí)	Běh
Osobnost	Zmatení (útok na délku paže) *nebo* útěk	Útok nebo ni

Efekty vyřazení

Vlastnost	Kritické zranění	Dopad
Síla	Seknutím (řezné) – str. 196 Rozdrcením (tupé) – str. 197 Bodnutím (bodné) – str. 198	Bezvědomí
Obratnost	n/a	Vyčerpání
Bystrost	Strachem (hrůza) – str. 199	Panika
Osobnost	n/a	Zmatené útoky na své okolí

Vlastnosti zbraní

Vlastnost	Akce	Zvláštní pravidla
Tupá	Seknutí	Při kritickém zranění hod' podle tabulky tupých poranění.
Sečná	Seknutí	Při kritickém zranění hod' podle tabulky řezných poranění.
Bočná	Bod	Při kritickém zranění hod' podle tabulky bodných poranění.
Těžká	Nápřah	Při úspěšném útoku zvedá zranění o 1. Zabírá dva řádky ve vybavení.
Lehká		Do jednoho řádku vybavení se vejdu dva lehké předměty.
Zahnutá	Povalení	Můžeš provést akci Povalení (jako kdybys měl štít).
Odrážecí	Odrážení	Bez této vlastnosti máš -2 k Odrážení.

Sociální akce

Akce	Rychlost	Ověření
Přesvědčování	dlouhá	Osobnost + Manipulace + bonus
Provokování	dlouhá	Osobnost + Vystupování + bonus
Podvádění	dlouhá	Osobnost + Manipulace + bonus

Opravy při sociálním konfliktu

Bonus	Podmínka
+1	Za každý bod Reputace, o který převyšuje protivníkovu.
+1	Máš na své straně víc lidí.
+1	Žádáš něco, co protivníka nebude nic stát.
+1	Oponent utrpěl zranění v kterékoli z vlastností.
+1	V minulosti jsi tomuhle protivníkovi pomohl(a).
+1	Argumentuješ velmi přesvědčivě (posoudí Vypravěč).
-1	Protivník má na své straně víc lidí.
-1	Žádáš něco cenného nebo nebezpečného.
-1	Protivník tím, že ti pomůže, nic nezíská.
-1	Pořádně si navzájem nerozumíte.
-1	Jsi od protivníka na STŘEDNÍ nebo delší vzdálenost.
-1	Má-li protivník vyšší Reputaci, než ty. (detaily viz str.100)



HLAD

Aspoň jednou denně musíš sníst jednu dávku jídla. Po jednom dni bez jídla začneš mít HLAD. Projevuje se to několika způsoby: Nemůžeš si žádným způsobem obnovovat sílu, jedinec pomocí magie. Ostatní vlastnosti obnovovat můžeš. Každý týden utrpíš 1 bod zranění síly. Pokud ti kvůli HLADU klesne síla na nulu, po dalším týdnu bez jídla umřeš. Jakmile se najíš, přestaneš mít HLAD a můžeš si sílu obnovovat jako obvykle.

ŽÍZEŇ

Minimálně jednou denně musíš vypít jednu dávku vody. Po jednom dni bez vody začneš mít ŽÍZEŇ. Projevuje se to více způsoby: Nemůžeš si obnovovat žádné vlastnosti, jedinec pomocí magie. Pokud tě něco vyřadí, nemůžeš se postavit na nohy, dokud se nenapiješ. Každý den utrpíš 1 bod zranění síly a obratnosti. Pokud ti kvůli ŽÍZNI klesne síla nebo obratnost na nulu, po dalším dni bez vody umřeš. Jakmile se napiješ, už nemáš ŽÍZEŇ a můžeš si vlastnosti obnovovat jako obvykle.

OSPALOST

Každý den musíš aspoň jeden čtvrteden spát. Po jednom dni beze spánku se na tobě začne projevat OSPALOST. Má to několik důsledků: Nemůžeš si obnovovat bystrost, jedinec pomocí magie. Pokud ti bystrost nebo osobnost klesnou během OSPALOSTI na nulu, musíš prospat minimálně jeden čtvrteden, než se budeš moci zase postavit na nohy. Každý den utrpíš 1 bod zranění bystrosti. Pokud ti tímhle zraněním klesne bystrost na nulu, zhrouť se k zemi, usneš a prospíš minimálně čtvrteden. Jakmile se aspoň čtvrteden prospíš, přestaneš trpět OSPALOSTÍ a můžeš si bystrost obnovovat jako obvykle.

HLAD

Když je venku počasí pod psa a ty nemáš pořádný přístřešek, musíš si průběžně házet na VÝDRŽ. Čím chladněji je, tím častěji si budeš házet. Zakaboněný podzimní den vyžaduje jeden hod denně, zato uprostřed zimy možná budeš muset házet každou hodinu. *Dodatečná ochrana, například pokrývka, ti k hodu může přidat kostky vybavení. Když v hodu neuspěješ, dostihne tě PODCHLAZENÍ.* Projevuje se to více způsoby: Okamžitě utrpíš 1 bod zranění síly a bystrosti – to protože chlad se ti začíná do těla, mozku se nedostává krve a ty ztrácíš schopnost pohotového uvažování. Možná dokonce dostaneš halucinace a začneš se chovat iracionálně. Podrobnosti určí Vypravěč. Říká se, že když se někdo blíží k umrznutí, propadne představě, že je mu strašně vedro, a strhá ze sebe všechno oblečení. Na VÝDRŽ si musíš házet pravidelně ve stejném intervalu a se stejnými důsledky neúspěchu. Pokud ti kvůli PODCHLAZENÍ klesne síla na nulu, umíráš ve chvíli, kdy přijde čas na příští hod. Nemůžeš si obnovovat sílu ani bystrost. Atributy si můžeš začít obnovovat, jakmile se zase zahřeješ – stačí klidně jen u táboráku.