

BOJ - KONFLIKT

BOJOVÉ KOLO

ZAČÁTEK KOLA

1 Vytáhni si kartu iniciativy (pokud máš na své straně překvapení, vytáhni si dvě karty a vyber si).

ZAHLAS AKCI

2 V jednom kole můžeš provést **jednu krátkou + jednu dlouhou akci** nebo **dvě krátké akce**.

CÍL ZAHLÁSÍ REAKCI

3 **NEŽ HODÍŠ na útok** může obránce oznámit úhyb nebo odrážení, pokud mu zbývá krátká akce.

HOD AKCE

4 **Boj zblízka:** Síla + Boj zblízka + Bonus zbraně
Střelba: Obratnost + Střelba + Bonus zbraně
Magie: Úroveň kouzla
Ostatní: Atribut + Dovednost + Bonus vybavení
 První ✘ způsobí cíli zranění zbraně, každý další ✘ zvyšuje zranění o +1.

HOD REAKCE

5 **Uhýbání:** Hbitost + Uhýbání + Bonus
Odrážení: Síla + Boj zblízka + Bonus
 Každý ✘ odečte jeden ✘ od útoku.

OBRANA ZBROJE

6 1. Sečti hodnotu zbroje + helmy a hoď výsledným počtem kostek vybavení (černé kostky).
 2. Každý ✘ odečte 1 od utrženého zranění.
 3. Pokud poškození pronikne zbrojí, pak každý ☠ na kostce zbroje sníží hodnotu zbroje o 1.
Helma (speciální efekt): Pokud utrpíš kritické zranění hlavy, můžeš obětovat svou helmu pro snížení efektu (viz str. 105).

VYHODNOCENÍ POŠKOZENÍ

7 Zbývající ✘ útočníka se použijí jako zranění. První ✘ znamená poškození zbraně. Další kostka ✘ přidává +1 k celkovému zranění. Pokud atribut klesne na nulu, je postava vyřazena (viz str. 107)

KONEC KOLA

8 Když všichni dokončili svou akci, kolo je u konce.

HOD KOSTKOU

Aby byla tvoje akce úspěšná, je třeba jedna kostka ✘. Další ✘ přidává v některých případech další efekt (viz daná dovednost).

Základní kostka	Kostka dovednosti	Kostka vybavení
Počet kostek odpovídá hodnotě atributu.	Počet kostek odpovídá hodnotě dovednosti.	Počet kostek odpovídá bonusu zbraně/zbroje.
Při ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ každá ☠ snižuje atribut.	Žádný negativní efekt při ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ .	Při ZKOUŠENÍ ŠTĚSTÍ každá ☠ snižuje hodnotu zbraně/zbroje.

Modifikátory (tabulka viz druhá strana) aplikuj pouze na kostky dovedností. Pokud je po úpravách hodnota záporná, hoď zápornými kostkami, každý ✘ na záporné kostce ruší ✘ na kladné kostce (str. 47).

Pokud neuspěješ, můžeš **ZKOUŠET ŠTĚSTÍ**. Znovu hoď všemi kostkami, na kterých nepadl ✘ nebo ☠. **ZKOUŠET ŠTĚSTÍ** u úspěšného hodu je možné pouze pokud další ✘ zvýší efekt. **ZKOUŠET ŠTĚSTÍ můžeš pouze jednou za kolo.**

Když **ZKOUŠÍŠ ŠTĚSTÍ**, tak za každý ☠ na Základní kostce získáš bod Vůle.

Jednou za hru můžeš při neúspěchu použít svou **Pýchu**. Hoď k12 a výsledek přičti k hodu. Pokud jsi i tak neuspěl, smaž si svou Pýchu a hraj jedno sezení bez ní.

AKCE

DLOUHÁ AKCE Předpoklad Dovednost

Seknutí (švih)	Ostrá nebo drtíva zbraň	Boj zblízka
Bodnutí	Bodná zbraň	Boj zblízka
Úder pěstí/kop	Beze zbraně	Boj zblízka
Chycení/zápas	Beze zbraně <i>Efekt: oba spadnou na zem, cíl upustí zbraň.</i>	Boj zblízka
Vysmeknutí	Jsi chycen (v zápase) <i>Efekt: více ✘ než oponent znamená, že jsi se vyprostil.</i>	Boj zblízka
Výstřel	Střelná zbraň	Střelba
Přesvědčování	Cíl tě slyší	Manipulace
Provokování	Cíl tě slyší	Vystupování
Seslání kouzla	Druid nebo čaroděj	Žádná (str. 117)
Útěk	Žádný nepřítel na délku paže	Mrštnost
Plazení *	Ležíš na zemi <i>Efekt: Přesun z jedné zóny do sousední zóny.</i>	Žádná
Zteč	Na krátkou vzdálenost	Pěší zteč (talent str. 77)
Léčení/zotavení jiných	Žádný nepřítel na délku paže	Léčení (str. 56) / Vystupování

KRÁTKÁ AKCE Předpoklad Dovednost

Úhyb	-	Mrštnost <i>Efekt: Každý ✘ snižuje protivníkům ✘. Pád na zem nebo -2.</i>
Odrážení	Odrážecí zbraň nebo štít <i>Efekt: Každý ✘ snižuje protivníkům ✘. Odrážecí zbraň/štít nebo -2.</i>	Boj zblízka
Tasení zbraně	-	-
Nápřah	Těžká zbraň <i>Efekt: +1 do zranění pouze pokud je další akcí sek/bod.</i>	-
Vstání	Ležíš na zemi	-
Povalení *	Bonus - zahnutá zbraň nebo štít <i>Efekt: ✘ povalíš protivníka; ✘✘ povalíš silnějšího protivníka.</i>	Boj zblízka
Odzbrojení	Cíl drží zbraň <i>Efekt: ✘ odzbrojíš "jednoručku". ✘✘ odzbrojíš "dvouručku".</i>	Boj zblízka
Lest	Nepřítel na délku paže <i>Efekt: Proměníš si s protivníkem kartu iniciativy.</i>	-
Běh	Žádný nepřítel na délku paže <i>Efekt: Přesun o zónu. Při vstupu hoď na mrštnost nebo spadni.</i>	Mrštnost
Ústup	Nepřítel na délku paže <i>Efekt: Bezpečné vzdálení v rámci zóny. Při neúspěchu získá protivník volný útok (Odrážení ani Úhyb není možný).</i>	-
Útok na chyceného	Držíš nepřítele <i>Efekt: Jako úder/kop (Odrážení ani Úhyb není možný).</i>	Boj zblízka
Příprava zbraně	Střelná zbraň <i>Efekt: Příprava luku nebo praku. Pro získání efektu musí být další akce střelba nebo míření.</i>	-
Míření	Střelná zbraň (žádný nepřítel na délku paže) <i>Efekt: +1 ke zranění. Míření a výstřel musí být ve stejném kole.</i>	-
Kouzelné slůvko	Jsi druid nebo čaroděj	Kouzlo (str. 117)
Užití předmětu	Různé	Různé

* Může být provedeno i v leže (povalení)

Zapovězené země - shrnutí pravidel

Zpracovali: Efram
Malkav
Matheus

Verze: 1.1



OPRAVY

OBRANA	Sek	Bod	Úder	Povalení	Střelba
Odrážení zbraní	-	-2	+2	N/A	N/A
Odrážení štítem	-	+2	+2	-	-
Úhyb	+2	-	-	-	-

Odrážení bez odrážecí zbraně -2. Úhyb bez zalehnutí -2

NÁROČNOST	Úprava
Triviální	+3
Jednoduchá	+2
Snadná	+1
Běžná	-
Náročná	-1 (proti jezdcí v sedle)
Těžká	-2
Extrémní	-3

VZDÁLENOST při střelbě	Úprava
Délka paže	-3 (+3 pokud se cíl nebrání/nevnímá)
Krátká	-
Střední	-1
Dlouhá	-2
Extrémní	-3 (vyžaduje míření)

PLÍŽENÍ & ÚNIK	Plížení/přepad	Únik
Dosah paže	-2	-
Blízko	-1	-1
Krátká	0	0
Dlouhá	+1	+1
Otevřená zóna	-	-1
Obtížná zóna	-	+1

VYŘAZENÍ	Akce	Efekt
Síla	Plazení	Sražení - hod na Kritické zranění.
Obratnost	Plazení	Vyčerpání - pád na zem.
Bystrost	Útěk	Vyděšení - hod na Kritické zranění.
Osobnost	-	Vyprovokovaný, zuřivý nebo zlomený.

KATEGORIE VZDÁLENOSTÍ

Vzdálenost	Popis
Dosah paže	Hned vedle tebe.
Blízko	Vzdálenost pár stop, v rámci stejné zóny.
Krátká	Do 25. metrů, v sousední zóně.
Dlouhá	Vzdálenost čtyř segmentů.
Vzdálená	Nadohled.

ZÓNY	Popis
Stísněná	Útok těžkou zbraní -2, akce Nápřah nelze použít.
Obtížná	Při vstupu hod na mrštnost. Při neúspěchu pád.
Temno/mlha	Střelecký útok do zóny -2. Není možné střílet za tuto zónu.

KONĚ	Popis
Blízký boj	-1 na útok proti jezdcí v sedle. Pouze jednoručky.
Lukostřelba	Vyžaduje talent Bojovník v sedle.
Mrštnost	Hod na pohyb = Jezdectví + Obratnost zvířete.

SOCIÁLNÍ KONFLIKT	Mod.
Více osob na tvé straně / jejich straně	+1 / -1
Žádáš něco triviálního / cenného nebo nebezpečného	+1 / -1
Tvá reputace je vyšší / nižší než tvého oponenta	+1 / -1
Oponent utrží ztrátu některého z atributů	+1
Dříve jsi oponentovi pomohl	+1
Velmi dobře argumentuješ (podle mínění Vypravěče)	+1
Oponent nic nezíská, když ti pomůže	-1
Máte potíž si navzájem rozumět	-1
Vzdálenost mezi vámi je krátká nebo delší	-1

ZBRAŇ	Akce	Vlastnost
Tupa/drtivá	Sek/švih	Kritické zranění - Tupá poranění
Ostrá	Sek/švih	Kritické zranění - Řezná poranění
Zahnutá	Povalení	Může provést akci Povalení
Odrážecí	Odrážení	Ruší postih -2 k odrážení
Bodná	Bod/výpad	Kritické zranění - Bodná poranění

STAVY

HLADOVÝ	Popis a efekt
Den bez jídla	Nemůžeš obnovit Sílu. Každý týden ztrácíš jeden bod Síly až do vyřazení. Po dalším týdnu umíráš.

ŽÍZNIVÝ	Popis a efekt
Den bez pití	Nemůžeš obnovit Sílu ani Obratnost. Každý den ztrácíš další bod Síly a Obratnosti až do vyřazení. Po dalším dni umíráš.

OSPALÝ	Popis a efekt
Den bez spánku	Nemůžeš obnovit Bystrost. Každý den ztrácíš další bod Bystrosti až do vyřazení - zkolabuješ a spíš nejméně jeden čtvrtedne.

PODCHLAZENÝ	Popis a efekt
Bez přístřešku v chladném počasí.	Nemůžeš obnovit Sílu a Bystrost. Okamžitě ztrácíš bod Síly a Bystrosti, jak tě pohlcuje chlad. Mohou se dostavit halucinace.
Házej pravidelně na Výdrž dokud se nezahřeješ.	Opakuj hod na Výdrž v pravidelném intervalu. Pokud ti klesne Síla a jsi vyřazen, umíráš v okamžiku, kdy má přijít další hod.