

Zapovězené země | Free League

SHRNUTÍ PRAVIDEL

verze 1.2

zpracoval Anders H. Larsen

PŘEKLAD

verze překladu 1.1

Efram

Malkav

Matheus

BOJOVÉ KOLO

ZAČÁTEK BOJE

Vytáhni si kartu iniciativy

Máš na své straně překvapení? Vytáhni dvě karty a vyber si lepší.

ZAČÁTEK KOLA

Můžeš si změnit kartu iniciativy.

ZAHLAS AKCI

Máš na výběr dvě možnosti:

- jednu krátkou akci + jednu dlouhou akci
- dvě krátké akce

CÍL ZAHLÁSÍ REAKCI

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

HOD AKCE

Boj zblízka: Síla + Boj zblízka + Bonus zbraně

Střelba: Obratnost + Střelba + Bonus zbraně

Magie: Úroveň kouzla

Ostatní: Atribut + Dovednost + Bonus vybavení

Jeden (první) ✘ způsobí cíli zranění podle hodnoty zbraně, každý další ✘ zvyšuje zranění o +1.

HOD REAKCE

Uhýbání: Hbitost + Uhýbání + Bonus

Odrážení: Síla + Boj zblízka + Bonus

Každý ✘ odečte jeden ✘ od útoku.

OBRANA ZBROJE

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.

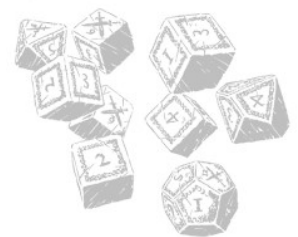
Helma (spec. efekt): Pokud utrpíš kritické zranění hlavy, můžeš obětovat svou helmu pro snížení efektu (viz str. 105).

VYHODNOCENÍ POŠKOZENÍ

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

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/vybavení/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, můžete **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 hrů 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, než si zvolíš novou.



AKCE

DLOUHÁ AKCE

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

OPRAVY (str. 42)

OBRANA

Akce	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

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

KRÁTKÁ AKCE

Akce	Předpoklad	Dovednost
Úhyb	-	Mrštnost <i>Efekt: Každý X snižuje protivníku X. Pád na zem nebo -2.</i>
Odrážení	Odrážení zbraň nebo štít	Boj zblízka <i>Efekt: Každý X snižuje protivníku X. Odrážení nebo -2.</i>
Tasení zbraně	-	-
Nápřah	Těžká zbraň	- <i>Efekt: +1 do poškození pouze pokud je další akcí sek/bod.</i>
Vstání	Ležíš na zemi	-
Povalení *	Zahnutá zbraň/štíť přidá bonus	Boj zblízka <i>Efekt: X povalíš protivníka; XX povalíš silnějšího protivníka.</i>
Odzbrojení	Cíl drží zbraň	Boj zblízka <i>Efekt: X odzbrojíš "jednoručku". XX odzbrojíš "dvouručku".</i>
Lest	Nepřítel na délku paže	- <i>Efekt: Proměníš si s protivníkem kartu iniciativy.</i>
Běh	Žádný nepřítel na délku paže	Mrštnost <i>Efekt: Přesun o zónu. Při vstupu hod' na mrštnost nebo spadni.</i>
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	Boj zblízka <i>Efekt: Jako úder/kop (Odrážení ani Úhyb není možný).</i>
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 k útoku. Míření a výstřel musí být ve stejném kole.</i>
Kouzelné slůvko	Jsi druid nebo čaroděj	Kouzlo (str. 117)
Užití předmětu	Různé	Různé <i>* Může být provedeno i v leže (povalený)</i>

VZDÁLENOST PŘI STŘELBĚ

Vzdálenost	Úprava
Délka paže	-3 (+3 pokud se cíl nebrání/hevnímá)
Krátká	-
Střední	-1
Dlouhá	-2
Extrémní	-3 (vyžaduje míření)

OPRAVY

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

VLASTNOSTI 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

Vyjednávací pozice	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 potíže si navzájem rozumět	-1
Vzdálenost mezi vámi je krátká nebo delší	-1

PLÍŽENÍ/PŘEPAD & ÚNIK

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

RŮZNÉ

VLASTNOSTI ZBRANÍ

Zbraň	Akce	Vlastnost
Tupa/drtivá	Sek/švih	Kritické zranění - Tupá poradnění
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

VYŘAZENÍ

Atribut	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.

STAVY

Stav	Popis a efekt
Hladový	Nemůžeš obnovit Sílu. Každý týden ztrácíš jeden bod Síly až do vyřazení. Po dalším týdnu umíráš.
Žíznivý	Nemůžeš obnovit Sílu ani Obratnost. Každý den ztrácíš další bod Síly a Obratnosti až do vyřazení. Po dalším dni umíráš.
Ospalý	Nemůžeš obnovit Bystrost. Každý den ztrácíš další bod Bystrosti až do vyřazení - zkolabuješ a spíš nejméne jeden čtvrteden.
Podchlazený	Nemůžeš obnovit Sílu a Bystrost. Okamžitě Bez přístřešku v chladném počasí. 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.