

Přehled pravidel - KDrD

Obecná pravidla

největší účinek: pouze největší a

nejvýznamnější modifikátor

okamžitost: platba i účinek ihned po použití

otevřenost: hráči vědí víc než postavy

rozhodování: rozhoduje PH dle fikce

Zdroje (Z)

Vlastnosti/Hranice: Tělo(T), Duše(D),

Vliv(V) **Další:** Výhoda, Sudba; Peníze,

Suroviny (S), Vybavení, Cennosti.

Odpočinek = doplnění Z

po akci: 1, svačina: 2, nekvalitní: 3,

s vylepšením: 4, s péčí: 5.

Jizva

Snížení Hranice vlastnosti o **Závažnost**.

- udělena si hráčem → + (Závažnost+2) Z;

získávat zdroje lze nejvýše do Hranice.

- následek neúspěchu nebo cizí akce

Součástí je **Náročnost** = Závažnost.

Léčení jizev

Magický okamžik \geq Závažnost + ošetření

(úspěšná akce) + hojení (SZ = -1 závažnost)

Dovednosti

seskupeny pod povolání a charakteristiky

obecné: o činnost se může pokusit kdokoliv

vyhrazené: bez ní je činnost nemožná

při kombinaci počítej minimum

Zvláštní Schopnost (ZS)

Přidávají vyhrazenou dovednost, obsahovou

pravomoc (OP), specializaci, apod.

Specializace

nadání: dva manévry v akci

zběhlost: zdarma jeden ze základních

manévrů (*přesně, mocně a lživě*).

mistrovství: posílení základních manévrů.

talent (bytosti): specializace na celou

charakteristiku podmíněná situací.

Aspekt/OP

Hráč vytvoří fikční projev: +1Z negativní/-

1Z pozitivní a odmítnutí negativního

Hod

2k6 + povolání (0-5) či charakteristika (0-6)

zvýhodněný/znevýhodněný: dvě lepší/horší

ze 3k6 **Nerozhodný hod:** aktér > nejvyšší

kostka > součet kostek > náhoda

Ohrožení (O)

Ohrožení odpovídá situaci v příběhu.

velmi nízké: 1; **běžné:** 2; **s komplikacemi:**

3; **vážné:** 4; **mimořádné:** 5 a více.

Na začátku obvykle 2. Vždy nejméně 1.

Akce

samozřejmá: úspěch; **možná:** hod;

náročná: platba Náročnosti(1-3) + hod;

nemožná: pokus nemůže uspět

Hromadné/Plošné – rozsáhlé bez *rozsáhle*

Následky akce

Změna herní reality a

* **Ohrožení** +1 nebo stejně závažná **Jizva**

* **Ohrožení** -1 nebo stejně velká **Výhoda**

+ případně další následky akce: Vyřazení,

Informace, Postih/Zběhlost(magie)...

- **Vyřazení** bytosti. Vyřazený nejedná, nemá

Iniciativu, může se nejvýše bránit *obranou*.

- **Skrytí** brání cílit na skryté. Vyčerpání →

Podezření - umožňuje odhalení.

- Odhad: vlastnosti a charakteristika; ZS: +

ZS

Protiakce

Brání akci; Nesmí prospívat aktérovi ani

škodit cíli; Dopadá na aktéra nebo cíl.

Nelze na ni reagovat

Vyhodnocování

zkouška: akce bez aktivního soupeře; hod

proti 9; vyčerpání = úspěch

střet: akce proti aktivnímu soupeři,

porovnávají se hody od nevyššího;

vyčerpání = odvrácení následku

výzva: zkouška vynucená prostředím,

vyhodnocení okamžitě / na konci kola

konflikt: série střetů a zkoušek, na začátku

každého kola se určuje iniciativa ze situace

(Překvapení) nebo hodem.

Vyčerpání

Platba Z (druh dle cílové vlastnosti následku) ve výši O (≥ 1) a +1 O za každou akci.

Proti vyřazující: +1 Výhoda / +1 O soupeře

Manévry

Jeden v akci, platba 1Z dle vlastnosti akce.

rychle: zvýhodněný hod na iniciativu (D)

obrana: protiakce i po využití iniciativy

rozsáhle: akce proti více cílům

přesně: zvýhodněný hod; velmi = po hodu

mocně: +1 k Vyčerpání soupeře; velmi = +2

lživě: změna Ohrožení o 2; velmi = o 3

Postihy (způsobuje magie)

K dovednosti/skupině dovedností, nelze užít odpovídající manévr.

nepřesně: znevýhodněný hod

chabě: -1 k Vyčerpání soupeře

hloupě: nedokáže měnit Ohrožení

pomalú: znevýhodněný hod na iniciativu.

Zlepšování postavy

1x za quest/postava +1 Úroveň a +1 ZS

0-5x za quest/družina +1 Zdroj a +1 ZS

Zlepšování v So 22h, v Ne 15h a 22h.

Vybavení

Naložení

lehké: 0 / **střední**: 1 / **těžké**: 2

Náročnost na: pohyb, akrobacii, skrývání se, vykroucení se z pout, okrádání, střelba a vrh, jednání se zvířaty, kouzlení, výroba

Předměty

nástroje: umožňují akci a + *manévr*;

ochranné: sleva na Vyčerpání + nevýhoda;

spotřební: *zásobníky*: Z pro činnost;

jednorázové: ZS; *nástrahy*: uložena akce (následek), nastražení = skrytí, slabina = podezření

Kvalita

Kvalitní: *nástroje*: -1 k Náročnosti;

ochranné: -1 k nevýhodě

Nouzové: *nástroje*: pouze umožňují;

ochranné: -1 ke slevě; *spotřební*: bez efektu;

nástrahy: pouze změna O, bez manévru

poškození = Jizva (jen 1Z), snížení kvality

Zbraně (nástroje)

Jeden manévr zdarma za kolo:

- **sečné, střelné**: *přesně*

- **drtivé, mechanické střelné**: *mocně*

- **bodné, vrhací**: *lživě*

- **obránné**: +1 *obrana*

obouruční na blízko +1 manévr v akci/kolo

Zbroje (ochranné předměty)

- **běžné**: -1 k vyčerpání, střední naložení

- **těžké**: -2 k vyčerpání, těžké naložení

Výroba předmětů

Podmínky + úspěšná akce + vložení Surovin (Nouzové S = nouzový předmět)

Zásobník: Suroviny = Z

Nástrahy: (≥ 3 + manévr) S, +1 Vyřazení

Nástroje/Ochranné: ½ ceny S

Opravy = Léčení jizev

Trvanlivost

Spotřební – čtvrtrok, nouzové – den.