

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: 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.

Jízva

Snížení Hranice vlastnosti o **Závažnost**.

- udělená si hráčem → + (Závažnost+2) Z; získávat Z lze nejvýše do Hranice.

- následek neúspěchu nebo cizí akce

Součástí je **Náročnost** = Závažnost.

Léčení jizev

Magický okamžik \geq Závažnost + ošetření (úspěšná akce) + hojení (5Z = -1 závažnost)

Dovednosti

seskupeny pod povolání a charakteristiky

obecné: o činnost se může pokusit kdokoli

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

zběhllost: zdarma jeden základní manévr (*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

samozřejmě: úspěch; **možná:** hod; **náročná:** platba Náročností(1-3) + hod; **nemožná:** pokus nemůže uspět
Hromadné/Plošné – rozsáhlé bez *rozsáhle*

Následky akce

Změna herní reality a

* **Ohrožení** +1 nebo stejně závažná **Jízva**

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

+ případně další následky akce: Vyřazení, Informace...

- **Vyřazení** bytosti. Vyřazený nejedná, nemá Iniciativu, může se nejvýše bránit *obranou*.

- **Skrytí** brání cílit na skryté. Vyčerpání → Podezření - umožňuje odhalení.

- **Odhad:** vlastnosti a charakteristika; se ZS: + ZS

Protiakce

Brání akci; Nesmí prospívat aktérovi ani škodit cíli;

Dopadá na aktéra nebo cíl.

Nelze na ni reagovat

Výhodnocování

zkouška: akce bez aktivního soupeře; hod proti 9;

vyčerpání = úspěch

střet: akce proti aktivnímu soupeři, porovnávají se hody od nejvyššího; 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 nebo (lze-li) +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

pomalů: 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, léčení, jednání se zvířaty, kouzlení, výroba

Předměty

nástroje: umožňují akci a + *manévr*; **ochranné:** sleva na Vyčerpání + nevhoda; **spotřební: zásobníky:** Z pro činnost; **jednorázové: ZS; nástrahy:** uložená akce(následek), nastražení = skrytí, slabina = podezření

Kvalita

Kvalitní: nástroje: -1 k Náročnosti; **ochranné:** -1 k nevhodě

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)

Zbraně (nástroje)

Jeden manévr zdarma za kolo:

- **sečné, střelné:** *přesně*
- **drtivé, mechanické střelné:** *mocně*
- **bodné, vrhací:** *lživě*
- **obraně:** +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, doplňování ≈ výroba

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

Nástroje/Ochranné: ½ ceny S

Opravy = Léčení jizev

Trvanlivost

Spotřební – čtvrtrok, nouzové – den.

Přehled Magie

Zdroje magie

Magické okamžiky (MO)

Poledne/Půlnoc, Soumrak/Úsvit – 1

Úplněk/Nov – 3, Čtvrť – 2

Rovnodennost/Slunovrat – 5

V okamžik jedna činnost/postava.

Zřídla

Místa magické síly (1+) - mění sílu MO

Suroviny (S)

Zdroje k výrobě kouzel.

Nákup, Alchymie: z trofejí za MO, *Lučba:* nouzové.

Kouzlení = akce

Podmínky kouzlení

magická dovednost

rituál: slova či zvuky, gesta, obrazce, příprava substance (= výroba)

dosah: dotyk, symbolický dotyk(= předmět silné vazby), pohled, kontakt(substance)

cena: aktivace ZS, Suroviny

Výsledek kouzla = následek

projevy v příběhu: co jak ovlivňuje

rozsah: počet cílů(hromadné) / velikost(plošné) (chýše, rozsáhle statek); síla působení (síla člověka)

trvání: okamžitá/dlouhodobá: do soumraku/úsvitu (Den), nebo do rovnodennosti/slunovratu (Čtvrtrok)

následek: +*postih/zběhlost*(dlouhodobá), substance Vyčerpání nezruší dlouhodobý následek.

Rušení magie

Přirozené prostředky: přerušení rituálu, únik z dosahu, zrušení účinku, vyčkáni konce. **Protikouzla:** ≈

Přirozené prostředky.

Lámání kouzel: znalost kouzla, stejná cena.

Substance

=Spotřební předměty. Vytvoření i použití je magie.

Magické obrazce (Zásobník)

Vytvoření: obrazce.; jeden očarovaný předmět/místo(chýše), nejvýše jeden, den.

Používání: dle magie, Náročnost 1; do 0Z či neúspěchu.

Rituální předmět (Zásobník)

Vytvoření: ., symbolický dotyk tvůrce + S do síly MO; nejvýše jeden, čtvrtrok.

Tvůrce může čerpat Z ke kouzlení.

Lektvar (Zásobník)

Z pro hojení konkrétní skupiny Jizev.

Jed (Nástraha)

Vytvoření: ., 3+ [+ *manévr*] [+1 vyřazující]; jedna dávka, čtvrtrok, chuť/vůně/barva. *Použití:* ; hrstka, den, postih.

Snový svět

Má podobu starého a velkého Nývenheimu uprostřed hororového místního lesa.