

A Game That Needs a Name

Obsah

<u>Úvod</u>	4
<u>Tvorba postavy</u>	4
<u>Výběr rasy</u>	5
<u>Výběr povolání</u>	5
<u>Určení vlastností</u>	6
<u>Osobnost</u>	7
<u>Výbava, odbornosti, schopnosti a kouzla</u>	8
<u>Určení bojových čísel</u>	9
<u>Určení množství magenergie</u>	10
<u>Povolání</u>	10
<u>Válečník</u>	10
<u>Dobrodruh</u>	12
<u>Kouzelník</u>	13
<u>Kněz</u>	15
<u>Výbava</u>	19
<u>Příklad tvorby postav</u>	20
<u>Jak se AGTNAN hraje</u>	27
<u>Začátek hry</u>	27
<u>Vyhodnocení obtížných akcí</u>	32
<u>Sesílání kouzel</u>	41
<u>Magenergie</u>	42
<u>Zranění a léčba</u>	43
<u>Únava a vyčerpání</u>	44
<u>Boj</u>	45
<u>Ohlašování akcí</u>	45
<u>Vyhodnocení akcí</u>	47
<u>Bojové finty</u>	55
<u>Protiakce</u>	62
<u>Úroveň zkušenosti</u>	63
<u>Postup na vyšší úroveň zkušenosti</u>	63
<u>Opozice</u>	64
<u>Bestiář</u>	65

Úvod

Hra je určena pro 3-6 hráčů. Jejím cílem je společně vytvořit a prožít příběh. Dohodněte se, kdo z vás bude Vypravěč – jeho úkolem bude připravit hru a následně ji moderovat a hrát za epizodní postavy a protivníky. Ostatní ztvární hlavní postavy vašeho příběhu.

Svět AGTNAN je plný magie, záhad a dobrodružství. Trochu se podobá pozemskému středověku, kromě lidí v něm však žijí ještě elfové, trpaslíci a další fantastičtí tvorové. Magie je skutečná a není nijak vzácné potkat někoho, kdo ji umí používat.

V temných podzemích, divokých končinách, či ruinách dávných měst čekají nedozírné poklady.

Dobrodružství volá!

Tvorba postavy

Před začátkem hry si každý hráč kromě Vypravěče vytvoří svou postavu. Než se do toho pustíte, domluvte se s Vypravěčem, o čem vaše hra bude. Pokud se rozhodnete hrát například družinu místního knížete, postavy by pochopitelně měly být členy této družiny.

Je také možné začít bez domluvy tak, že se dáte dohromady přijetím prvního společného úkolu.

Výběr rasy

Vyber si, zda chceš být **člověk**, **elf** nebo **trpaslík**. Trpaslíci jsou menší než lidé, ale podsadití a houževnatí. Elfové jsou o něco štíhlejší, silou se však lidem vyrovnají.

Výběr rasy tě nijak neomezuje: je možné narazit na vážného trpaslíka stejně jako na veselého elfa a můžeš být stejně tak člověkem z podzemního města jako trpaslíkem z hlubokých lesů.

Pro všechny rasy platí stejná pravidla, žádná nemá herní výhodu ani nevýhodu.

Výběr povolání

Vyber si, zda chceš být **válečník**, **dobrodruh**, **kouzelník** či **kněz**.

- **Válečnickovou** specializací je boj. Obvykle nosí těžkou zbroj.

- **Dobrodruh** umí překonávat pasti a jiné překážky, na které nezřídka na svých výpravách narazíte. Nosí většinou lehčí zbroj a bojuje lehkými či střelnými zbraněmi. Umí také dobře jednat s lidmi.
- **Kouzelník** používá magická zaklínadla. Zná staré texty a jazyky, což se může při výpravách na zapomenutá místa hodit.
- **Kněz** umí léčit, dobře jednat s lidmi a dokáže přivolat boží pomoc. Ani v boji není zcela bezmocný, neboť víru je občas třeba bránit se zbraní v ruce.

Určení vlastností

Tvoji postavu popisuje 5 vlastností: **Fyzička, Obratnost, Vnímání, Inteligence a Charisma.**

- **Fyzička (Fyz)** udává, jak je tvá postava silná a odolná a jakou má výdrž. Je důležitá hlavně pro válečníky, ale hodí se každému, protože určuje výdrž postavy v boji.
- **Obratnost (Obr)** říká, jak je tvá postava mrštná a hbitá a jak jí jdou jemné manuální práce, jako třeba odstraňování nebezpečných pastí. Nejvíce ji využije dobrodruh, kdokoliv ji však ocení, když bude potřebovat ztížit zásah střelci nebo se vyhnout nebezpečnému kouzlu.
- **Vnímání (Vni)** představuje schopnost všimnout si skrytých věcí a osob a určuje také přesnost a účinnost střelby. Je důležité zejména pro dobrodruha nebo kohokoliv, kdo používá střelné zbraně.

- **Intelligence (Int)** představuje schopnost se učit a porozumět abstraktním problémům. Určuje, jak dobře se budou kouzelníkům dařit kouzla a kolik magické síly budou mít k dispozici.
- **Charisma (Cha)** vyjadřuje schopnost tvé postavy komunikovat s ostatními a ovlivňuje také, jak budou bohové nakloněni vyslyšet modlitby kněze.

Určení hodnot vlastností

Jak moc je daná vlastnost u tvé postavy rozvinutá vyjadřujeme číslem. Čím vyšší, tím rozvinutější. Dle vlastního uvážení k nim přiřadíš tato čísla:

- **3, 3, 2, 1, 1**

Co ta čísla znamenají?

- 1 – ucházející
- 2 – průměrná
- 3 – nadprůměrná
- 4 – velmi dobrá
- 5 – vysoká
- 6 – úžasná
- 7 – nadlidská
- 8 – neuvěřitelná
- 9 – legendární

Znamená to tedy, že tvá postava na začátku hry co do hodnot vlastností nebude nijak zvlášť výjimečná. Je to proto, že její dobrodružný život teprve začíná.

Postavy začínají na první úrovni a s tím, jak porostou jejich zkušenosti, se bude jejich úroveň zvyšovat a budou získávat nové schopnosti. Více se o tom dozvíš v kapitole **Úroveň zkušenosti**.

Osobnost

Jaká tvá postava bude, je zcela ve tvé režii. Ty rozhoduješ, zda bude čestná a poctivá, zda bude ráda zabíjet nebo si života vážit a co ráda jí a pije.

Mysli při tom ale na to, že budete spolupracovat. Vytvořit postavu, která zásadně pracuje sama, nebo ji ostatní nebudou moci vystát, tedy není dobrý nápad. Nemusí nutně ostatním hned ve všem věřit, ale rozhodně by měla být schopna časem si důvěru vybudovat a měl by na ni být spoleh.

Měj také na paměti, že hraješ hrdinu – ne nutně ve smyslu, že bez okolků obětuje svůj život, ale rozhodně takového, který nebude jen tak sedět doma a čekat, až se všechno zlé přezene. Jaký má důvod vydat se prozkoumávat nebezpečná místa, je na tobě. Může ji k tomu vést dávné proroctví, rodová čest, touha po bohatství, nebo třeba může mít dobrodružnou povahu.

O své postavě nemusíš nutně všechno vědět hned. Její tvorba se začátkem hry rozhodně nekončí, ba právě naopak: to je teprve začátek a jaká skutečně bude se ukáže až časem na základě prožitých útrap a dobrodružství.

Výbava, odbornosti, schopnosti a kouzla

Co tvá postava umí, je dáno částečně tím, jaké povolání jsi pro ni vybral a částečně tvou volbou. Jaká kouzla, odbornosti a schopnosti umíš automaticky, případně se je můžeš naučit, najdeš v popisu svého povolání v kapitole **Povolání**. Rozdíl mezi kouzly, schopnostmi a odbornostmi je následující:

- Odbornosti představují obyčejné znalosti a dovednosti, jako třeba boj s nějakou zbraní nebo vyjednávání. O činnost spadající pod nějakou odbornost se může pokusit každý – kdokoliv se například může rozmáchnout sekerou, trénovaný bojovník si ale povede lépe.
- Schopnosti a kouzla vyžadují zvláštní nadání. Ten, kdo kouzlit neumí, se může snažit sebevíc, ale žádné kouzlo nikdy nesešle. Kouzla, na rozdíl od schopností, je třeba vždy nějak vyvolat – obvykle odříkat text zaklínadla a provázet jej náležitými gesty. Využití schopností žádnou zvláštní činnost nevyžaduje – válečník se schopností *Odolnost proti bolesti* prostě dokáže částečně ignorovat bolest, kdykoliv je zraněný.

Výbavu můžeš pořídit jedním ze dvou způsobů: Vybrat si jednu z předpřipravených sad uvedených v popisu tvého povolání a případně si něco dokoupit za zbylou hotovost, nebo si rovnou za 20 zl pořídit cokoli, co najdeš v **Ceníku** či v tabulkách zbraní, zbrojí a štítů.

Pokud budeš chtít vlastnit nějaký předmět, který není nikde v pravidlech uvedený, domluv se s Vypravěčem, zda si jej můžeš pořídit a kolik bude stát.

Pořizování odborností jiných povolání

Při tvorbě postavy, a také později při postupování na vyšší úroveň zkušenosti, si můžeš pořídit libovolnou odbornost, přestože není v nabídce u tvého povolání, počítá se ale jako dvě naučené odbornosti.

Pokud se tedy při tvorbě postavy naučíš odbornost, která není uvedená u tvého povolání, tak už se budeš moci naučit jen jednu odbornost, schopnost nebo kouzlo ze seznamu u tvého povolání. Při

postupu na vyšší úrovně pak budeš muset počkat dvě úrovně, aby ses mohl takovou odbornost naučit.

Tato možnost se týká pouze odborností, nemůžeš se takto učit zvláštní schopnosti ani kouzla.

Určení bojových čísel

Posledním krokem při tvorbě postavy je určení útočných a obranných čísel a parametrů zbroje. K čemu jsou tato čísla dobrá a jak se počítají se dozvíš v kapitole **Boj**.

Pro každou zbraň či kombinaci zbraní, kterou tvá postava vlastní, si na kartu své postavy napiš jedno útočné a jedno obranné číslo. Útočné číslo mají také útočná kouzla a obranné číslo kouzla obranná. Zvláštní obranné číslo představuje schopnost tvé postavy uhýbat před střeleckými útoky.

Parametry zbroje jsou dva: Kvalita a Pokrytí. Oba najdeš v **Tabulce zbrojí**, stačí je prostě opsat.

Určení množství magenergie

Pokud sis vybral kouzelníka nebo kněze, tak budeš pracovat s kouzly. Většinu z nich budeš moci sesílat kdykoliv, aniž by tě to něco zvláštního stálo, některá však k seslání vyžadují použití zvláštní magické síly – magenergie. Magenergie je také možno použít k posílení kouzla, které ji pro seslání nevyžaduje, více se o tom dozvíš v kapitole **Sesílání kouzel**.

Maximální množství magenergie je u kouzelníků rovno hodnocení Inteligence a u kněží hodnocení Charismatu.

Povolání

V popisu schopností a kouzel najdeš rovnou i pravidla pro jejich použití – vše by ti mělo být jasné, až si přečteš zbytek příručky.

Při použití kouzel, schopností či odborností označených hvězdičkou se v testu vlastnosti počítá postih za zbroj uvedený v **Tabulce zbrojí**.

Válečník

Vyber si výbavu z následujícího seznamu, nebo si za 20 zl poříd vlastní:

- **Nájemný žoldák** – šupinová zbroj, tesák, dřevcová zbraň dle tvého výběru, 3 zl v hotovosti
- **Chudý panoš** – prošívané, krátký meč, střední štít, 13 zl v hotovosti
- **Divoký nájezdník** – obouruční sekera či kladivo, kožená zbroj, přehoz z kožešiny divoké šelmy dle tvého výběru, 15 zl v hotovosti

Na první úrovni máš automaticky následující odbornosti:

- Těžké zbraně pro boj zblízka
- Lehké zbraně pro boj zblízka
- Střelné zbraně

A můžeš si navíc vybrat tři z následujících schopností a odborností:

Odbornosti:

- Těžké vrhací zbraně
- Lehké vrhací zbraně

- Stopování
- Lov zvěře a orientace v divočině
- Tichý pohyb, skrývání se a maskování stop*
- Jednání

Schopnosti:

- Neohroženost
Není tě možné zastrašit, dokonce i magicky vyvolaný strach ti pouze způsobí pouze nepříjemný pocit.
- Odolnost proti bolesti
Postih za zranění si počítáš, jako by byl o 1 nižší.
- Tuhý kořínek
Tvoje mez smrti je -12 místo -6.
- Útok na dva cíle
Za cenu jednoho bodu výdrže můžeš v jednom kole bez postihu zaútočit na dva různé cíle ve tvé dosahu. Na tyto útoky si však nepočítáš bonus +1 za fintu, který bys jinak získal za použití bodu výdrže.

Dobrodruh

Vyber si výbavu z následujícího seznamu, nebo si za 20 zl poříd vlastní:

- **Lovec pokladů** – kvalitní boty, plášť, dýka, zlodějské náčiní, sada šesti vrhacích nožů, 14 zl v hotovosti
- **Lesní zbojník** – prošívanice, krátký luk, tesák, 16 zl v hotovosti

- **Městský švihák** – zdobený oděv do společnosti, rapír, dýka, parádní klobouk, 4 zl v hotovosti

Na první úrovni máš automaticky následující odbornosti:

- Lehké zbraně pro boj zblízka
- Líčení a odstraňování pastí, páčení zámků
- Hledání (pastí, tajných mechanismů, ukrytých věcí)

A můžeš si navíc vybrat tři z následujících schopností a odborností:

Odbornosti:

- Střelné zbraně
- Lehké vrhací zbraně
- Tichý pohyb*, skrývání se*, maskování stop a ukrývání předmětů
- Těžké zbraně pro boj zblízka
- Těžké vrhací zbraně
- Stopování
- Lov zvěře a orientace v divočině
- Vybírání kapes*
- Přetvářka a převleky
- Jednání

Schopnosti:

- Zákeřný útok
Při útoku na protivníka, který se vůbec nebrání, si Přesah útoku nad obranou do zranění započítáš dvakrát.

Kouzelník

Vyber si výbavu z následujícího seznamu, nebo si za 20 zl poříd vlastní:

- **Potulný učenec** – kutna, hůl, nůž, svazek deseti pergamenu, kniha, 5 zl v hotovosti
- **Osamělý poutník** – prošívanice, tesák, plášť, kvalitní boty, 15 zl v hotovosti
- **Protřelý šarlatán** – zdobený oděv do společnosti, dýka, balíček karet, 9 zl v hotovosti

Na první úrovni máš automaticky následující schopnosti:

- Sesílání kouzelnických kouzel
- Meditační rituál
Po zhruba desetiminutové meditaci (stav srovnatelný s hlubokým spánkem) si obnovíš svou magenergii na maximum.
- Vycítění magie
Po jednokolovém soustředění vycítíš, zda je na cíli, který vidíš, aktivní nějaká kouzelnická magie, či zda je předmět magický

A můžeš si navíc vybrat tři z následujících schopností, odborností a kouzel:

Odbornosti:

- Moudrost starých knih
- Staré jazyky
- Jednání

Schopnosti:

- Lámání kouzel
Jednokolovým soustředěním zrušíš jedno aktivní kouzelnické kouzlo na cíli, který vidíš, pokud uspěješ v testu Inteligence proti Inteligenci toho, kdo kouzlo seslal
- Telepatický vzkaz
Po dobu soustředění můžeš telepaticky promlouvat ke komukoliv, koho vidíš. Dotyčnému to bude připadat jako bříchomluvectví. Nedokážeš takto číst myšlenky.

Kouzla*:

- Telekinetický úder (1 kolo, obrana Fyzička + 1k6)
*Pokud při hodů na seslání (s postihem -2 za pokus o srážení – viz pravidla pro **Protiakce**) uspěješ proti obraně cíle Fyzičkou, odhodíš jej o tolik metrů, o kolik jsi jej přehodil, nebo jej srazíš k zemi. Pokud cíl narazí na pevnou překážku, bude navíc normálně zraněn, jako by šlo o útok kouzlem.*
- Telekinetický ráz (obránná akce, jednou za kolo)
Silou vůle odkloníš jeden fyzický útok. Tvůj hod na seslání bude tvým hodem na obranu. Můžeš takto bránit jeden libovolný cíl v dohledu.
- Světlo (1 kolo, udržování, obtížnost 0 + 1k6)
*Ve své dlani vytvoříš mihotavý zdroj světla osvicující blízké okolí. Světlo je měkké a chladné a lze jej umístit na nějaký pevný předmět. Pomine, když tak přikážeš, sešleš jej znovu, nebo usneš či upadneš do bezvědomí.
*Pokud při seslání utratíš 1 mag, půjde o silný zdroj jasného světla, schopný osvětlit velký sál.**

- Vzplanutí (1 kolo, obrana Fyzička + 1k6)
Necháš vzplanout jeden hořlavý cíl v dohledu – pochodeň, hromadu dřeva a podobně. Pokud bude cílem živý tvor, půjde o útok kouzlem se zraněním +3, cíl se bude bránit Fyzičkou a od zranění si odečte jen pokrytí své zbroje, nikoliv KZ.
- Protikouzlo (obraná akce, jednou za kolo)
Vyslovením slova moci se pokusíš zrušit právě sesílané kouzelnické kouzlo. Tvůj hod na seslání se použije jako hod na obranu. Můžeš takto bránit buď 1 cíl, který vidíš, nebo nebo bránit celému účinku kouzla, pokud vidíš toho, kdo jej sesílá.

Kněz

Vyber si výbavu z následujícího seznamu, nebo si za 20 zl poříd vlastní:

- **Důstojný pastýř** – zdobený oděv do společnosti, vyřezávaná hůl, zdobený symbol víry, 4 zl v hotovosti
- **Pokorný služebník** - kutna, hůl, nůž, svatá kniha, prostý symbol víry, 6 zl v hotovosti
- **Neústupný ochránce** – prošívanice, jednoruční kladivo či palcát, nůž, prostý symbol víry, 14 zl v hotovosti

Na první úrovni máš automaticky následující schopnosti:

- Sesílání kněžských kouzel
- Meditační rituál
Po zhruba desetiminutové vroucí modlitbě (stav srovnatelný s hlubokým spánkem) si obnovíš svou magenergii na maximum.

A odbornosti:

- Jednání

A můžeš si navíc vybrat tři z následujících schopností a odborností:

Odbornosti:

- Lehké zbraně pro boj zblízka
- Těžké zbraně pro boj zblízka
- Střelné zbraně
- Vrhací zbraně
- Moudrost starých knih
- Staré jazyky
- Léčitelství a bylinkářství

Schopnosti:

- Božská inspirace
Zdvihneš ruce nad hlavu a začneš deklamovat či prozpěvovat posvátné texty. Všichni (včetně tebe), kdo se cítí být tvými přáteli, budou zcela prosti strachu (magicky vyvolaný strach v nich vyvolá jen nepříjemný pocit) a díky pocitu přímé božské přítomnosti získají po dobu tvého soustředění bonus +1 na všechny testy vlastností, včetně hodů na útok, obranu a seslání kouzel.
- Modlitba pro štěstí
Krátkou modlitbou poskytneš jednomu cíli přízeň tvého boha. Dotyčný si může při jednom hodu dle svého výběru hodit dvakrát a vybrat si lepší výsledek. Přízeň pomine, když usneš či ztratíš vědomí, cíl ji využije, nebo když se pomodlíš za jiný cíl.

Kouzla:*

- Léčivý dotyk (1 minuta, obtížnost 0 + 1k6)
Přiložíš ruce na ránu a ta se bude v průběhu tvé modlitby zacelovat a hojit. Spolu se zraněním odezní i bolest. Vyléčíš tolik bodů kondice, o kolik tvůj hod na seslání přesáhne obtížnost 0 + 1k6. Na každou sadu zranění (z jednoho boje) je možné Léčivý dotyk použít jen jednou.
- Uzdravení (1 minuta, obtížnost 0 + 1k6)
Přiložíš nemocnému ruce na hrudník a na hlavu a pronešeš vroucí modlitbu ke svému bohu. Kouzlo zcela vyléčí běžné nemoci, u smrtelných chorob (například mor) pouze zmírní průběh tak, že pacient přežije.
- Utišení bolesti (1 kolo, obtížnost 0 + 1k6)
Po krátkém soustředění a přiložení ruky na čelo zraněného jeho bolest rázem ustoupí. Od té chvíle si bude počítat postih za zranění o 1 nižší (tedy jako by byl zraněný o 3 body méně). Opakované seslání postih dále nesníží.
- Odvrácení nemrtvého (1 kolo, obrana Nebezpečnost + 1k6)
Přivoláš moc svého boha a obrátíš ji proti magické podstatě nemrtvého. Jde o útok kouzlem se zraněním +6, nemrtvý se brání svou Nebezpečností. Pokud jej přehodíš alespoň o 3, tak jej kromě zranění jme panická hrůza a pokusí se prchnout. Když jej přehodíš o 6 nebo více, na místě se změní v to, čím měl dávno být – hromádkou prachu či kostí nebo tlející mrtvolou.

Výbava

Ceník

Šatstvo	
Žebrácké hadry	1 st
Obyčejné oblečení	1 zl
Honosné oblečení	10 zl
Výbava na cesty a dobrodružné výpravy	
Tábornické potřeby a torna	1 zl
Celta	1 zl
Stan pro dvě osoby	2 zl
Stan pro osm osob	5 zl
Svítilna a svítivo	
Lampový olej (1 keramická lahev, vydrží svítit 6 hodin)	1 st
Olejová lampa, lucerna	1 st
Směrová olejová lampa či lucerna	2 st
Lucerna s okenicemi	2 st
Hornický kahan	1 st
Zlodějská lucerna	8 st
Svíce (vydrží svítit 1 hodinu)	5 mk
Lucerna na svíci	1 st
Louč (vydrží svítit 1 hodinu, je menší a lehčí než pochodeň)	2 mk
Pochodeň (vydrží svítit 2 hodiny)	5 mk
Psačí potřeby	
Křída	1 mk
Pergamen (1 list)	2 st
Psačí potřeby (brk, inkoust)	2 st
Pouzdro na mapy či svítky	1 st
Liturgické předměty	
Prostý symbol víry	1 zl
Zdobený symbol víry	5 zl
Svatá kniha	10 zl
Šplhací náčiní	
Lano (10 sáhů)	1 st
Provazový žebřík (10 sáhů)	2 st
Kotvička	1 st
Kladkostroj	3 st
Zlodějské potřeby	
Sada zlodějského náčiní	2 zl
Nášlapné ježky (za hrst)	1 st
Speciální šplhací potřeby (lezací drápy, skoby atp.)	5 st
Líčida	1 st
Padělatelské náčiní	2 zl

Příklad tvorby postav

Skupina pěti hráčů, Karel, Lucie, Tomáš, Monika a Denisa, se sejde ke hře. Denisa má nápad na zajímavé podzemní dobrodružství a nabízí se tedy, že bude dělat Vypravěčku. Hráčům řekne:

„Postavy si udělejte, jaké chcete. Začneme setkáním v hostinci, kam jeden z vás přinese mapu k pokladu a nabídne ostatním účast na výpravě.“

Ostatní hráči s tím souhlasí a pustí se tedy do tvorby svých postav. Dohodnou se, že by v družině měla být pokud možno všechna povolání – jsou přesně čtyři, takže to akorát vychází.

Karel začne: „Rád bych hrál uředníka starého čaroděje, který nedávno zmizel při jednom magickém experimentu. Mým cílem by mohlo být vypátrat, co se mu stalo, a pokud možno ho přivést zpět.“

Denisa odpoví: „To by šlo, dokonce se mi to docela hodí k tomu, co mám rozmyšlené. Mapu bys mohl mít ty – našel jsi ji mezi zápisky svého mistra, když jsi zkoumal síň, kde prováděl svůj experiment.“

„To dává smysl,“ souhlasí Karel.

„Já bych si ráda zahrála kněžku,“ přidá se Lucie. „Asi by to mohla být novicka v nějakém chrámu, zasvěceném nejlépe patronce léčitelů.“

„Proč by se novicka vydala na výpravu za pokladem?“ zeptá se Denisa.

„Mohla bych se třeba znát s Karlovou postavou a chtít mu pomoci,“ navrhone Lucie.

„Nejsem proti,“ souhlasí Karel.

„Máš rozmyšlená božstva?“ zeptá se Lucie vypravěčky.

„Ještě ne,“ odpoví Denisa. „Chceš si vymyslet jméno pro bohyni léčitelství?“

„Mohla by se jmenovat Euriké,“ navrhone Lucie.

Denisa s návrhem souhlasí a ani ostatní nemají nic proti. Další bohy ale zatím nevymýšlejí, počkají s tím, až to bude ve hře skutečně potřeba.

„A co vy, máte nějaký nápad na postavu?“ obrátí se Denisa na zbylé dva hráče.

„Já bych si rád zahrál trpasličího archeologa,“ oznámí Tomáš. Proč se přidám k výpravě za pokladem je vcelku zřejmé.

„Takže budeš dobrodruh, nebo válečník?“ zeptá se Monika, poslední hráčka, která zatím nemá vybranou postavu.

„Asi spíš dobrodruh,“ odpoví Tomáš. „Měl bych umět hledat pasti a takové věci a k tomu se víc hodí dobrodruh.“

„Dobře, tak já si zahraju elfí šermířku,“ prohlásí Monika. „K výpravě se přidám za podíl na pokladu a také proto, že se nudím a těším se na trochu vzrušení.“

„Prima, to vypadá na zajímavou družinu,“ konstatuje vypravěčka Denisa. Můžete se pustit do výběru vlastností, schopností a výbavy.

Mandor, člověk kouzelník

Karlova postava bude člověk kouzelník jménem Mandor. Nejdůležitější vlastností je pro kouzelníky Inteligence, Karel k ní tedy přidělí jednu ze dvou trojek. Představuje si Mandora jako hubeného zamlklého učenice, který si ale dobře všímá toho, co se kolem něj děje. Vlastnosti mu tedy přidělí následující:

- Fyzička **1**
- Obratnost **2**
- Vnímání **3**
- Inteligence **3**
- Charisma **2**

K postavě se mu celkem hodí výbava *potulného učenice* – Mandor se vydává na cesty hledat svého mistra a jeho kniha bude jednoznačně knihou kouzel, ze které bude v jeho nepřítomnosti studovat.

Ke schopnostem a odbornostem daným povoláním se rozhodne

naučit se schopnost *Telepatický vzkaz* a kouzla *Telekinetický ráz* a *Světlo*. Útočné kouzlo se zatím žádné neučí – od bojování budou v družině jiní. Jeho odbornosti, schopnosti a kouzla jsou tedy následující:

Odbornosti:

Meditační rituál

Vycítění magie

Schopnosti:

Sesílání kouzelnických kouzel

Telepatický vzkaz

Kouzla:

Telekinetický ráz

Světlo

Při výpočtu útočných a obranných čísel s nožem a holí si musí započítat postih -2 (do útoku i do obrany) za to, že nemá příslušné odbornosti. Jeho útočná a obranná čísla jsou tedy následující:

Hůl: ÚČ 2/0, OČ 2

Nůž: ÚČ 1/0, OČ 0

Telekinetický ráz: OČ 3

Úhyb: OČ 2

Zbroj žádnou nemá. Díky tomu má sice KZ i pokrytí nula, ale nebude mít postih při kouzlení.

Mara, lidská kněžka

Lucie si svou postavu, novicku Maru z chrámu bohyně Euriké, představuje jako sice mírnou a dobrosrdečnou, ale v případě potřeby ráznou mladou ženu. Není zrovna štíhlá a obratná, zato ránu má pořádnou – síla jí určitě nechybí a fyzické námaze se nevyhýbá. Mařiny vlastnosti budou:

Fyzička **3**
Obratnost **1**
Vnímání **2**
Inteligence **2**
Charisma **3**

Lucie zvolí výbavu *neústupného ochránce* – Mara svou nabídku pomoci při hledání Mandorova mistra myslí skutečně vážně a přestože se nikdy bojovat neučila, předpoklady na to má a rozhodně nepustí, aby se tomu vyhublému čahounovi snad něco stalo. Rozhodne se, že se se zbraní naučí zacházet, hned jak k tomu bude mít příležitost.

Kromě odborností a schopností daných povoláním bude mít odbornost *Léčitelství a bylinkářství* a kouzla *Léčivý dotyk* a *Utišení bolesti*. Je to přece jen hlavně léčitelka a hráčka navíc nepochybuje, že se tyto schopnosti budou na výpravě hodit. Její odbornosti, schopnosti a kouzla jsou tedy následující:

Odbornosti:

Léčitelství a bylinkářství
Jednání

Schopnosti:

Sesílání kněžských kouzel
Meditační rituál

Kouzla:

Léčivý dotyk
Utišení bolesti

Při výpočtu útočných a obranných čísel s kladivem a nožem si musí započítat postih -2 (do útoku i do obrany) za to, že nemá příslušné odbornosti. Její útočná a obranná čísla jsou tedy následující:

Kladivo: ÚČ 1/+5, OČ 1

Nůž: ÚČ 0/0, OČ 0

Úhyb: OČ 1

Její vycpávaná zbroj má kvalitu 3 a pokrytí 1 a když ji bude mít oblečenou, bude si muset počítat postih -1 k hodům na seslání kouzel.

Dorin, trpasličí dobrodruh

Tomáš chce hrát vzdělaného trpaslíka, milovníka dobrého piva a zkušeného lovce pokladů. Určitě to nebude žádný městský povaleč, proto mu dá Fyzičku 2. Jeho hlavní vlastnosti budou Obratnost a Vnímání, ty bude při průzkumu tajemných hrodek potřebovat nejvíce. Inteligenci chce mít také alespoň na dvojce, což znamená, že bude mít jedničkové Charisma – Dorin tedy nebude moc dobrý v jednání s ostatními, ale to beztak není jeho hlavní parketa. Vlastnosti tedy bude mít následující:

Fyzička 2

Obratnost 3

Vnímání 3

Inteligence 2

Charisma 1

Po stránce výbavy Tomášovi okamžitě padne zrak na *lovce pokladů*.

K odbornostem daným povoláním se rozhodne naučit se *Lehké vrhací zbraně*. Z ostatních schopností a odborností u dobrodruha se mu žádná vyloženě nehodí ke konceptu postavy, zato by ale chtěl mít *Moudrost starých knih*, což bude dobře vyjadřovat to, že je Dorin vzdělaný a zajímá se o archeologii. Jelikož jde ale o odbornost jiného povolání, bude si ji počítat jako dvě vlastní odbornosti a tím svůj limit vyčerpá. Jeho odbornosti jsou tedy následující:

Odbornosti:

Lehké zbraně pro boj zblízka

Líčení a odstraňování pastí, páčení zámek

Hledání

Lehké vrhací zbraně

Moudrost starých knih

Dýka je lehká zbraň, vztahuje se tedy na ni odbornost *Lehké zbraně pro boj zblízka* a kvůli vrhacím nožům si bral odbornost *Lehké vrhací zbraně*, se všemi svými zbraněmi tedy bude bojovat bez potíhu. Jeho útočná a obranná čísla jsou:

Dýka: ÚČ 5/0, OČ 3

Vrhací nůž: ÚČ 4/+2, dostřel 8 (x2)

Úhyb: OČ 3

Zbroj žádnou nemá.

Elethiel, elfí válečnice

Monika chce hrát krásnou a mrštnou elfí šermířku. Fyzická krása sice nutně neznamená vysoké Charisma, takže by Elethiel mohla být pohledná, i když bude mít nízké hodnocení, hráčka však chce, aby její postava uměla být středem pozornosti svým šarmem a vytříbeným chováním, proto jí dá Charisma 3. Její druhá trojková vlastnost bude jednoznačně Obratnost, tu bude jako šermířka potřebovat nejvíce. Její vlastnosti budou:

Fyzička 2

Obratnost 3

Vnímání 1

Intelligence 2

Charisma 3

Žádná z připravených variant výbavy válečníka Monice nevyhovuje, takže si vybere vlastní. Pořídí honosné oblečení za 10 zl a k tomu za zlaták ještě obyčejné šaty – ve svých společenských šatech Elethiel určitě nepůjde bojovat. Ze zbraní zvolí dýku a rapír, dohromady za 5 zl a 6 st. Ráda by nosila koženou zbroj, ze svých 20 zl už ale utratila 16 zl a 6st, takže pořídí jen vycpávanou kazajku. V hotovosti jí zbude jen 1 zlatý a 4 stříbrné.

Kromě odborností a schopností daných povoláním se naučí *Jednání*, *Lehké vrhací zbraně* a schopnost *Útok na dva cíle*. Její odbornosti a schopnosti tedy jsou:

Odbornosti:

Těžké zbraně pro boj zblízka

Lehké zbraně pro boj zblízka

Střelné zbraně

Lehké vrhací zbraně

Jednání

Schopnosti:

Útok na dva cíle

Jako válečnice má odbornosti na boj zblízka a navíc se naučila i lehké vrhací zbraně, takže může v případě potřeby bez postihu vrhat dýkou. Její útočná a obranná čísla jsou:

Rapír: ÚČ 5/+1, OČ 4

Dýka: ÚČ 5/0, OČ 3

Rapír a dýka: ÚČ 6/+1, OČ 4

Vrh dýkou: ÚČ 4/+2, dostřel 8 (x2)

Úhyb: OČ 3

Její vycpávaná zbroj má kvalitu 3 a pokrytí 1.

Jak se AGTNAN hraje

Vlastní hra nejvíce ze všeho připomíná ochotnické divadlo. Vy, hráči, jste ale zároveň herci a diváky, cílem hry je bavit se vzájemně. Vypravěč nehraje žádnou konkrétní roli, místo toho funguje trochu jako režisér a moderátor a občas také jako herec různých epizodních rolí.

Začátek hry

Denisa:

„Hra začíná v hostinci U zlomeného kola. Je to největší budova v malém, provinčním městečku, výhodně položeném na důležité obchodní stezce. Dole v lokále je docela plno, ale stále jsou ještě volná místa u stolů. Jste tu všichni – je na vás, z jakých důvodů a co tu děláte. Mandor má u sebe mapu, kterou našel v pracovně svého zmizelého mistra.“

Lucie:

„Mara je určitě u stolu s Mandorem, chce mu přece pomoci.“

Denisa:

„Dobře, co ostatní?“

V tomto krátkém příkladu hráči ještě nezačali hrát své postavy, Vypravěčka pouze uvedla první scénu a Lucie doplnila, kde se nachází její a Karlova postava. Poslední větou Denisa předala slovo hráčům – mohla by sice rovnou popsat, jak se družina dala dohromady, ale raději nechá hráče, ať setkání odehrají.

Karel:

„Dobrá. Rozhlédnu se po lokále a řeknu Maře: *Rád bych sehnal ještě nějakou pomoc. Co myslíš, koho bychom měli oslovit?*“

Lucie:

„*Když zamáváš mapou a zakřičíš, že hledáš partáky na výpravu za pokladem, tak se určitě někdo ozve, ale neřekla bych, že to budou typy, o které stojím. Možná bude lepší oslovit někoho přímo.*“

A k Vypravěčce dodá: „Rozhlédnu se po lokálu a hledám někoho vybaveného na nebezpečnou výpravu.“

Denisa:

„Asi tak půlka osazenstva jsou místní štamgasti, ti s sebou určité zbraně nemají. Dál tu jsou zřejmě dvě skupiny strážců obchodních karavan, sedí vždy u jednoho stolu, chlastají pivo a hlasitě se baví. No a pak jsou tady dva jednotlivci...“ přerušil větu a kývne na zbylé dva hráče.

Tomáš:

„No, já určitě sedím u piva, ideálně ne sám. Je tu někdo, ke komu jsem mohl přisednout?“

Denisa:

„Jak jsem říkala, ty dvě skupiny strážců karavan, případně místní. Je to na tobě.“

Tomáš:

„Tak možná radši s místními, se žoldáky si asi moc rozumět nebudu. Pozvu je na jednu rundu, třeba se od nich dozvím čerstvé novinky.“

Denisa:

„Dobře, sedíš u stolu se dvěma řemeslníky. Novinek mají spoustu, ale pochybuju, že tě zajímá, kdo se tu s kým seznámil či rozešel...“

Tomáš:

„To mě asi opravdu nezajímá. Ale tak aspoň mám s kým popít.“

A k Lucii dodá: „U jednoho stolu vidíš trpaslíka, který očividně není místní, na sobě má kvalitní cestovní šaty. Kromě dýky u pasu nemá žádné zbraně.“

Monika:

„Možná bude lepší, když vejdu do lokálu až za chvíli. Za téhle situace bych si totiž asi přisedla k žoldákům.“

Denisa:

„Asi máš pravdu. Dobře, zatím tu tedy Elethiel není.“

Lucie:

„Dýka sice není zrovna zbraň, kterou bych si já vzala na takovouhle výpravu, ale žoldáci už kontrakt mají a nikdo jiný vhodný v lokále není. Půjdu si promluvit s trpaslíkem.“

Ehm, omlouvám, se, že ruším. Hledáme partáky na výpravu, neměl byste čistě náhodou o něco takového zájem?“

Tomáš:

„No, to záleží. Musel bych o tom vědět víc.“

Lucie:

„To se rozumí. Můžeme to probrat u našeho stolu?“

Tomáš:

„Určitě.“

Obrátím se na svoje dva stávající společníky: *Jestli mě omluvíte, pánové...“*

Denisa (*trochu sníží hlas, protože mluví za jednoho z řemeslníků*):

„Jasně, kámo. Dobře se s tebou povídá. Stav se zas někdy, zachlastáme.“

Tomáš:

„Přikývnu a zvednu se. Korbek si beru s sebou.“

Proč hráči jednají tak, jak jednají? Všichni totiž vědí, že účelem první scény je dát družinu dohromady. Mara s Mandorem by se sice mohli klidně rozhodnout, že vyrazí pátrat sami, ale to by si pak zbylí dva hráči vůbec nezahráli.

V průběhu hry je často žádoucí dělat rozhodnutí, která vedou k tomu, že skupina drží při sobě a spolupracuje, přestože by se třeba postava mohla rozhodnout i jinak. Je dobré myslet na to, že cílem hry je společně se bavit, a když se každá postava rozuteče někam jinam, Vypravěč se vám bude muset věnovat na přeskáčku a ostatní hráči budou vždycky muset čekat, aniž by jejich postavy mohly zasáhnout.

V tomto příkladu se vyskytují dva druhy přímé řeči. Kurzíva představuje to, co říkají postavy. Obyčejné písmo je to, co říká hráč, ale nikoliv ústy své postavy. Obvykle bývá zřejmé, zda hráč zrovna mluví za sebe, nebo za svou postavu, pokud má ale někdo u stolu pochybnosti, měl by požádat o upřesnění.

Tomáš:

„Mám chuť na pivo.“

Denisa:

„To říká postava nebo hráč?“

Proč je to důležité rozlišovat? Hráči mají občas tendenci komentovat situaci. Například při audienci u knížete může hráč na základě Vypravěčova popisu poznamenat, že je kníže pěkně morous. V takové situaci je ovšem velký rozdíl, jestli to říká postava nahlas, nebo jestli to byl hráčův komentář k situaci a jeho postava si to možná v duchu pomyslela. Vypravěč by se měl hráče zeptat, jak to myslel, před tím, než z toho vyvodí důsledky a popíše například, jak se na postavu vrhají strážé.

Žádost o upřesnění je důležitý herní postup i v jiných situacích. Vypravěč by nikdy neměl předpokládat, co postava dělá nebo nedělá, vždy by si to měl u hráče ověřit. Když hráč něco vysloveně nezmíní, tak to ještě neznamená, že to postava nedělá.

Denisa:

„Dáváš si nějak zvlášť pozor, když večer odcházíš z hospody?“

Tomáš:

„Určitě ne, jsem úplně namol.“

Teprve až když to hráč potvrdí, může Vypravěčka oznámit případný překvapivý útok. Je sice pravděpodobné, že si postava po večeru stráveném v hospodě pozor dávat nebude, ale postava k tomu může mít nějaký zvláštní důvod – třeba si je vědoma, že ji někdo sleduje, a proto odejde zadním vchodem a s maximální opatrností, i když toho dost vypila. Hráč by samozřejmě měl být férový a rozhodnout se podle toho, co v dané herní situaci dává největší smysl – je sice v principu možné hrát postavu, která nikdy neudělá žádnou chybu, ale chybovat je lidské a při hře z toho pak mohou vznikat zajímavé situace.

Vraťme se ale zpět k situaci v hospodě:

Denisa:

„Moniko? Teď je zrovna vhodná chvíle, aby se Elethiel přidala.“

Monika:

„Máš pravdu. Vejdu dovnitř, upravím si vlasy a znuděně se rozhlédnu.“

Denisa:

„Co máš na sobě, svoje honosné šaty?“

Monika:

„V takovéhle putyce? To určitě ne. Mám svoje cestovní šaty, zbroj a u pasu papír a dýku. Při cestování je určitě pohodlnější mít zbroj oblečenou, než se s ní tahat na zádech.“

Denisa:

„To máš pravdu.“

A k ostatním dodá: „Jejího příchodu jste si nemohli nevšimnout, postupně se k ní obrátili hlavy všech mužů v místnosti. Jeden z místních dokonce uznale hvízdnul.“

A přesně tímhle pohledem ho určitě Elethiel zpražila, nepletu se?“, dodává poté, co se na ni Monika opovrživě pohlédne.

Monika:

„To teda!“

Lucie:

„Mě zaujala hlavně její výzbroj. Zamávám na ni Mandorovou mapou a pokynu jí, aby se přidala k nám.“

Monika:

„Sice asi takhle na dálku nepoznám, co na tom papíru je, ale určitě mě to zaujalo. Půjdu si k nim přisednout.“

Copak to tu máte? zeptám se, až dojdu k nim.“

V tomto příkladu Monika s Tomášem stručně popsali své postavy a bylo by vhodné, aby to udělali i zbylí dva hráči, protože vzhled je obvykle při prvním setkání nejdůležitějším vodítkem. Není to rozhodně nutné dělat pokaždé, ale je dobré zmínit, kdykoliv se vzhled či oblečení postavy výrazně změní.

Hra bude dál pokračovat domluvou postav o tom, jak společně vyrazí na výpravu za pokladem. Vypravěčka Denisa se jí nebude přímo účastnit, protože u stolu, kde se baví hráčské postavy, není nikdo jiný, za koho by Denisa mohla mluvit. Bude ale odpovídat na dotazy hráčů – například co je na Mandorově mapě.

Vyhodnocení obtížných akcí

Kdykoliv chtějí hráči nebo jejich protivníci udělat něco, u čeho není výsledek zřejmý, například bojovat, přeskočit ze střechy na střechu, nebo třeba někoho okrást, použijte následující pravidla.

Test vlastnosti

- 1) Řekni, co chceš udělat.
- 2) Určete použitou vlastnost a odbornost.
- 2) Určete, jak to bude obtížné a co všechno výsledek ovlivní.
- 3) Může se ti to vůbec nepovést?
- 4) Pokud chceš riskovat, hoď si na úspěch.

Je důležité mít na paměti, že test vlastnosti nezačíná hodem kostkou. Většinu činností totiž zvládneš automaticky, případně s trochou snahy a kreativity – jak tyhle věci zohlednit a vyhodnotit si povíme vzápětí. Kostkou házej až v nejzazším případě, když už ti nezbyvá žádná jiná alternativa. Díky hodu sice budeš moci uspět i proti vysoké obtížnosti, v případě neúspěchu ti ale bude hrozit zranění nebo jiné komplikace – podrobněji to rozebírají odstavce **Zranění** a **Komplikace**.

V boji se hází kostkou vždy. Příslušná pravidla najdeš v kapitole **Boj**.

Stanovení záměru

Stručně popiš, co chceš udělat a domluv se s Vypravěčem, jak přesně to provedeš. Začít vysvětlením záměru je důležité – nikdo z vás totiž dopředu neví, jak vypadá okolní prostředí a situace a detaily snáze domyslíte za běhu, když budou všichni vědět, o co ti jde. Vypravěč ti také může nabídnout jiné možnosti, jak toho dosáhnout – takové, které z pohledu tvé postavy vypadají proveditelně.

Hráč: *„Chtěl bych vylézt na střechu, abych měl přehled o tom, co se děje na dvoře.“*

Vypravěč: *„Dům má dvě patra, je to docela vysoko. A okna mají zavřené okenice. Z boku by se ale asi dalo vylézt na plot, ten je výrazně nižší.“*

Řekne ti ovšem jen to, co aktuálně vidíš, slyšíš, či jinak vnímáš, případně si to můžeš snadno a bez nebezpečí zjistit – třeba tím, že obejdeš dům a nahlédneš za roh. Neřekne ti ale, co se například nachází za branou se strážemi, dokud nepopíšeš, jak se tam dostaneš.

Měl by ti také vždy říct všechno podstatné, co dokážeš z dané situace usoudit, například:

„Při šplhání po boční stěně ale budeš pěkně na ráně, je dost možné, že si tě zevnitř někdo všimne.“

Důvodem, proč by to měl dělat, je, že některé věci jsou zjevné pro někoho, kdo se v dané situaci skutečně nachází, ale nemusí být zjevné při pouhém popisu u stolu. Těžko je například možné zapomenout na to, že prší, když ti déšť bubnuje o plášť, jako hráč ale můžeš snadno zmínku o dešti přeslechnout. Takže když řekneš například: *„Zapálím oheň,“* tak ti na to může Vypravěč, nebo jiný hráč, který si to uvědomí, říct: *„Víš o tom, že prší?“*

Je dobré takhle zmiňovat i věci, které se zdají být skutečně zjevné, případně nevypadají až tak důležitě. Když nic jiného, tak to

zdůrazní zajímavé nebo atmosférické detaily. Zapálit oheň například nejspíš půjde i v dešti, ale tím, že to někdo zmíní, způsobí, že dešť pravděpodobně zahrneš do popisu toho, co a jak tvá postava dělá a situace tak bude působit mnohem deštivěji.

Pokud se ukáže, že to, co jsi měl v plánu, není až tak dobrý nápad, klidně svůj záměr změň:

„Tak to radši nebudu riskovat a půjdu si jen poslechnout, co se uvnitř děje.“

Vypravěč se tě také může ptát, jak přesně to myslíš:

„Kam si to půjdeš poslechnout, k plotu?“

Hráč: *„Přesně tak. Přikrčím se tam těsně u stěny baráku a přiložím ucho k plotu.“*

Do vašeho dialogu se mohou zapojovat také ostatní hráči: doplňovat podrobnosti, případně hodnotit, nakolik jim zamýšlená akce přijde obtížná a jestli je vůbec proveditelná. Například:

„Před chvílí jsi říkal, že hustě prší. To toho asi moc slyšet nebude.“

Pokud jsou ostatní postavy poblíž, tak ti samozřejmě mohou radit nebo pomáhat. Pro herní styl AGTNAN se nejlépe hodí, když to hráči budou dělat prostřednictvím svých postav. To znamená, že když postava nějakého hráče není v dosahu, tak by ti tento hráč neměl říkat, co a jak bys měl udělat, ani připomínat důležité informace. A když jeho postava na scéně je, tak by ti to měl říct jejími ústy. Tento rozhovor pak může třeba někdo zaslechnout, případně na vás narázet při náhodné obchůzce. Výjimkou je připomínání objektivních skutečností, jako v předchozím příkladě o tom, že prší.

Některé hráčské skupiny k tomu ale přistupují jinak: umožňují

všem probírat situaci nehledě na to, které postavy jsou zrovna na scéně, nebo alespoň říkat nahlas věci, které by tvou postavu nejspíš napadly. Jaký styl hry vám bude nejlépe vyhovovat si musíte vyzkoušet sami.

Výběr vlastnosti

Poté, co je jasné, jak chceš svůj záměr provést, určete, jaká vlastnost se na to vztahuje. Pokud to není zřejmé, poraď se s ostatními hráči a Vypravěčem. V případě, že se vám jich zdá vhodných několik, můžeš použít tu, která pro tebe vyjde nejlépe.

Výběr odbornosti

Činnosti se ve hře dělí do tří skupin:

1) Triviální

Například běh. Jak je v tom postava dobrá určuje přímo odpovídající vlastnost, v tomto případě Fyzická.

2) Odborné

Pokusit se někomu ukrást měšec může každý, ale trénovaný zloděj má větší šance. Nějak bojovat může každý, ale ten, kdo se učil zacházet s danou zbraní, má výhodu.

Postava, která nemá patřičnou odbornost, si bude počítat o 2 body nižší hodnocení příslušné vlastnosti.

3) Nadpřirozené

Kdo neumí kouzlit, nikdy kouzlo nesešle.

Pokud se tedy jedná o odbornou činnost, je třeba určit, pod jakou odborností spadá. Postupujte stejně jako při určení použité vlastnosti. Různé možné odbornosti najdeš v popisu jednotlivých povolání.

Určení obtížnosti

Pokud se snažíš někoho přemluvit nebo ovlivnit, překonat výsledek něčí činnosti (například když hledáš past, kterou někdo nalíčil, nebo se snažíš rozluštit něčí šifru), nebo když ti někdo v zamýšlené činnosti přímo aktivně brání (třeba když hledáš protivníka, který se aktivně skrývá), tak jde o střet a obtížnost je rovna hodnocení použité vlastnosti protivníka. Platí to i v případě, že protivník není přítomen – obtížnost rozluštění šifry tedy například bude rovna hodnocení Inteligence toho, kdo ji vytvořil.

Pokud ti v provedení záměru nikdo nebrání (třeba když se snažíš vylézt na střechu domu), jde o zkoušku a obtížnost určíte tak, že si představíte, jak dobrá by v této činnosti musela být osoba, pro kterou by to za daných podmínek byla adekvátní výzva. Obtížnost zkoušky je pak rovna právě takovému hodnocení vlastnosti. Vypravěč ji může buď určit sám (tím vám zároveň hodně řekne o tom, jak asi taková překážka vypadá), nebo se poradit s hráči. Ptát se hráčů na jejich představu o přiměřené obtížnosti je vhodné, protože když si ji určí sami, tak budou mít větší pocit, že je natavena férově a přiměřeně.

Příklad:

Vypravěč po domluvě s hráči určí, že vyšplhat v temné noci na hladkou stěnu domu je adekvátní výzva pro experta v obru. Expertní hodnocení vlastnosti je 5 – obtížnost vyšplhání na tuto stěnu tedy bude 5.

Dodatečné změny obtížnosti

Určením obtížnosti debata o tom, jak situaci vyřešíš, ještě nutně nekončí. Pokud například obtížnost zohledňuje to, že se snažíš vypáčit zámek po tmě, tak si můžeš rozsvítit a obtížnost tak snížit.

Tvoje nápady a hraní postavy

Odbornosti představují znalosti a schopnosti, které jako hráč mít nemusíš. Když například tvoje postava potřebuje přesvědčit strážce, aby ji pustily do města, může se jí to díky příslušné odbornosti nebo prostě dostatečně vysoké vlastnosti podařit i v případě, že ty sám nejsi dostatečně výřečný a přesvědčivý. Kdybychom však všechny překážky ve hře převáděli na to, jestli je postava zvládne překonat čistě díky svým vlastnostem a odbornostem, tak by hra nebyla moc zábavná, protože by nedávala moc prostoru pro tvoje nápady a zajímavá řešení a pro hraní postavy.

Proto má při testu vlastnosti význam jak hodnocení vlastnosti, tak to, co dokážeš popsat, vymyslet nebo odehrát jako hráč – a to skrze bonus za **řintu**.

Bonus +1 pro svou postavu získáš, když věrohodně popíšeš, jak se tvá postava s problémem vypořádává, případně když situaci za postavu odehraješ (budeš za ni mluvit, gestikulovat, nebo třeba předvedeš, jak by něco takového udělala).

Vyprávěč sám sobě bonusy za popisy a zajímavé nápady nedává. Nehráčské postavy místo toho získávají bonus +1 v případě, že jim na výsledku dané činnosti opravdu záleží a věnují se jejímu překonání s maximálním úsilím. Obchodník si tedy nebude počítat bonus na každý obchod, který uzavírá, bude si jej ale počítat, když jej něčím urazíš či dopálíš a on tě za to bude chtít obrát o poslední měďák, když půjde o největší obchod jeho života, nebo pokud na výsledku obchodního jednání bude záviset někčí život.

Bonus +2 pro svou postavu získáš v případě, že přijdeš s nějakým opravdu dobrým řešením, zkombinuješ použití více odborností (a dobře to popíšeš), akci si předem důkladně připravíš (a popíšeš to), nebo když bude nápad tak zajímavý, že jej všichni hráči u stolu okomentují. Když něco hledáš, ať už to jsou skryté tajné dveře, nebo nějaké informace od žebráků ve městě, tak bonus +2 získáš, když se popisem toho, kde hledáš, alespoň zhruba trefíš do místa, kde to

skutečně je.

Nehráčské postavy získají bonus +2 pouze v případě, že Vypravěče napadne nějaké neobvyklé či obzvláště dobré řešení a dotyčná hráčská postava si jej dopředu důkladně připraví.

Automatický úspěch

Pokud máš po přičtení všech postihů a bonusů alespoň o 2 více než obtížnost, tak automaticky uspěješ a nemusíš si vůbec házet. V boji se toto pravidlo nepoužívá.

Příklad:

Hráč: „Zvládnou přeskocit na druhou střechu?“

Vypravěč určí obtížnost a zjistí, že je o 2 nižší, než tvoje hodnocení Fyzičky:

„Jasně, to je pro tebe brnkačka.“

Automatického úspěchu můžeš dosáhnout, i když byla původně obtížnost moc vysoká. Když například při pokusu někoho okrást odlákáš jeho pozornost, tak získáš bonus za fintu a pokud se tím dostaneš alespoň o dva nad použitou vlastnost tvého cíle, uspěješ bez hodů. Stejně tak můžeš automaticky uspět, když si na hledání pastí rozsvítíš a snížíš si tak obtížnost.

Určení možných následků

Pokud jsi neuspěl automaticky, tak to znamená, že stojíš před skutečnou výzvou: Nejen, že se ti to nemusí povést, ale ještě navíc hrozí, že se při tom zraníš, nebo že nastanou komplikace. Co konkrétně riskuješ, určí Vypravěč a řekne ti to před tím, než se rozhodneš, jestli to opravdu uděláš. Důsledky musí odpovídat záměru – při otevírání zámku šperhákem se jen těžko můžeš zranit, může se ti ale třeba stát, že zámek zasekneš, nebo ohneš či zlomíš šperhák. Pokud Vypravěče ani jiného hráče žádné uvěřitelné následky nenapadnou, tak komplikace hrozit nebudou.

Hod na úspěch

Nyní už víš, co riskuješ, a je na tobě, jestli do toho půjdeš nebo ne. Pokud se rozhodneš neriskovat, tak to znamená, že se o to vůbec nepokusíš a budeš muset čelit následkům – když například odmítneš zkusit přeskočit propast, tak zůstaneš na místě a mohou tě třeba dohnat případní pronásledovatelé. Vypravěč ti každopádně nemůže přikázat, aby sis hodil na úspěch (výjimkou jsou bojové situace, tam se hází vždy), toto rozhodnutí je vždy na tobě.

Pokud riskovat chceš, tak se výsledek určí kostkou. Ty přičteš hod 1k6 k součtu hodnocení použité vlastnosti a všech tvých postihů a bonusů (včetně postihu -2, pokud nemáš příslušnou odbornost), Vypravěč přičte 1k6 k obtížnosti upravené o případné postihy a bonusy, které se vztahují na ni.

Jednající postava uspěje, pokud jejímu hráči v součtu padlo stejně nebo více než protivníkovi, případně než je (o hod upravená) obtížnost.

Jednající postava je ta, která v danou chvíli vyvolala akci. Pokud se například schováváš a někdo jiný se tě snaží najít, tak je jednající postavou, protože ty už se plížíš nějakou dobu a konfrontaci v danou chvíli vyvolal on. Jemu tedy připadne úspěch v případě rovnosti hodů a pro něj mohou nastat komplikace.

Výsledek hodu na úspěch je závazný a nelze jej vzít zpět. Pokud to dává smysl, tak ale je možné i dodatečně po hodu získat nebo zvýšit bonus za fintu, pokud ještě nemáš +2, nebo si snížit nějaký postih. V takovém případě se nehází znovu – použijte výsledek původního hodu, pouze započítejte sníženou obtížnost nebo postihy.

Příklad:

Při skoku přes propast po hodu už výsledek nebudeš moci ovlivnit. Jakmile se jednou odrazíš, těžko už s tím něco uděláš. Když se ti ale nepovede vypáčit zámek po tmě, můžeš si stále ještě rozsvítit a uspět.

Remíza

Když se to více hodí, tak rovnost hodů může znamenat remízu. Při soutěži v páce například nemá význam rozhodovat o tom, kdo s páčením začal a je lepší říct, že při rovnosti hodů žádný ze soupeřů v té chvíli nedokáže toho druhého přetlačit.

Komplikace

Pokud jednající postava hodí jen o jedna nebo dva méně, než byla požadovaná obtížnost, tak se jí pouze nepodaří dosáhnout záměru, ale žádné komplikace nenastanou. V případě, že neuspěla o 3 nebo více, nastanou mírné komplikace a při neúspěchu dokonce o 6 nebo více jde o vážné komplikace.

Příklad:

Když zloděj při vybírání kapes pouze neuspěje, tak sice cíl neokradl, ale ani při tom nebyl chycen. Pokud neuspěje o 3 nebo více, tak jde o mírné komplikace a cíl si pokusu všiml. Při neúspěchu o 6 nebo více dokonce jej dokonce okrádaný chytí za ruku a pravděpodobně dojde k boji.

Zranění

V některých případech, třeba když se snažíš přeskočit na druhou střechu, může neúspěch v hodů znamenat zranění. Určí se jako rozdíl mezi výsledky hodů a může se ještě zvýšit o hodnotu v rozsahu 1-10, třeba když spadneš do jámy plné ostrých kamenů, a snížit o případnou zbraň. Vyhodnocení zranění a efekt zbraně podrobně popisuje odstavec **Zranění při testu vlastnosti** v kapitole **Boj**. Co pro tebe zranění znamená a jak se zaznamenává a léčí najdeš v kapitole **Zranění a léčba**.

Smrt postavy při testu vlastnosti

Výsledkem testu vlastnosti by nikdy neměla být automatická smrt postavy. Vždy by se mělo buď učit odpovídající zranění, které postava následně může a nemusí přežít, případně nějaké komplikace – třeba že se při pádu zachytí za kořeny na stěně propasti a bude se nějak muset vyškrábat zpět.

Varianta, že postava nedoskočí a pádem se zabije, je sice možná realistická, ale pro hru nevhodná. Taková smrt hrdiny příběhu by totiž působila velice nepatřičně a hráč této postavy by asi na takovou hru nevzpomínal zrovna v dobrém.

Sesílání kouzel

Seslání kouzla se vyhodnocuje jako test vlastnosti. Kouzelníci používají Inteligenci, kněží Charisma. Kouzla a zvláštní magické schopnosti není možné používat bez toho, aby je postava znala.

Hodu (Vlastnost + 1k6) při seslání kouzla říkáme Hod na seslání.

Obtížnost seslání kouzla je 0 + 1k6, pokud se kouzlu nikdo nebrání, případně hod na vlastnost cíle odpovídající popisu kouzla. Letící ohnivé střele se je například možno bránit Obratností, kouzlům ovlivňujícím mysl se brání Charismatem, apod. Jakou vlastností se cíl brání je vždy uvedeno v popisu kouzla.

Kouzlení ve zbroji

Pokud máš oblečenou zbroj, tak si ke všem hodům na sesláním přičti postih uvedený v **Tabulce zbrojí**.

Magenergie

Kouzelníci a kněží dokáží využívat zvláštní magickou sílu – magenergii. Magenergii měříme v mazích a odpočatý kněz nebo kouzelník má tolik magů, kolik činí jeho hodnocení Inteligence (pokud jde o kouzelníka) nebo Charismatu (pokud jde o kněze).

Magenergie se doplní po vydatném spánku (alespoň 6 hodin, nejvýše jednou za den), nebo použitím zvláštní meditační schopnosti (viz popis schopností povolání).

Použití magenergie

Většinu kouzel je možné seslat bez použití magenergie. Můžeš se ale rozhodnout utratit jeden mag a seslat tak kouzlo silnější – ke svému hodu na seslání si přičti bonus +3. Na jedno kouzlo je vždy možno použít jen jeden mag, nelze tedy získat vyšší bonus než +3.

Některá kouzla použití magenergie vyžadují a není je možno seslat, pokud už žádnou nemáš. I v tomto případě si za použití jednoho magu započítáš bonus +3 k hodu na seslání.

Zranění a léčba

Utrpěné zranění vyjadřujeme ztrátou bodů kondice. Tvorové velikosti dospělého člověka jich mají 12, psi nebo děti 8, kojenci a kočky 4, ještě menší jen jeden. Bytosti větší než člověk (třeba kůň) jich mají 16, ještě větší tvorové (slon) mají 20 bodů kondice.

Tabulka postihů za sníženou kondici

Kondice*	Postih
12 až 9	bez postihu
8 až 6	postih -1
5 až 3	postih -2
2 až 0	postih -3, nejsi schopen běhu
-1 až -5	postih -4, bezvědomí, vyřazení z boje**
-6 a méně	umíráš a pokud se ti do několika minut nedostane pomoci, zahyneš

* Hodnoty postihů pro tvory jiné než lidské velikosti jsou stejné, odstupňované vždy po čtvrtině jejich maximální kondice.

** Postih při záporné hodnotě kondice se týká případu, že tě někdo z bezvědomí dočasně probere.

Postihy za zranění

Postihy za zranění se přičítají ke všem testům vlastností včetně útoku a obrany v boji. Nepočítají se k hodům, k nimž se nepřičítá žádná vlastnost.

Vyřazení

Pokud tvá kondice klesne pod nulu, jsi vyřazený. To znamená, že jsi buď v bezvědomí, nebo natolik vážně zraněn či zmlácen, že nejsi schopen boje ani žádné jiné náročnější činnosti a i úplně základní věci (například se napít) zvládneš jen s něčí pomocí.

Mez smrti

Tvoje aktuální kondice může klesnout i do záporu. Pokud dosáhne -6 nebo ještě méně, ocitáš se na pokraji smrti a neposkytne-li ti někdo do několika minut pomoc, zahyneš.

Mez smrti tvorů jiné než lidské velikosti je rovna polovině jejich maximální kondice.

Léčba zranění

Po vydatném spánku se vyléčí čtvrtina maximální kondice (u lidí, elfů a trpaslíků tedy 3 body).

Pokud se o pacienta stará postava s odborností *Léčitelství a bylinkářství* a má k dispozici kvalitní zdravotnické potřeby a léčivé bylinky, tak se po vydatném spánku vyléčí dokonce polovina maximální kondice, u tvorů lidské velikosti tedy 6 bodů zranění.

Únava a vyčerpání

Při některých činnostech, například v boji, často nerozhoduje ani tak dovednost, jako spíš to, komu dřív dojdou síly. Vyčerpaný bojovník se už nedokáže tak rychle pohybovat a jeho úderů už nemají takovou sílu.

Vyčerpání

Kolikrát se zvládneš fyzicky vyčerpat, a tedy kolik máš bodů výdrže, určuje hodnocení Fyzičky.

Příklad:

Postava s Fyzičkou 2 má dva body výdrže. Když oba spotřebuje, nebude moci dále používat akce za body výdrže, dokud si krátce neodpočine.

Odbourávání vyčerpání

Vyčerpání se zbavíš snadno, stačí se na pár minut zastavit a vydýchat se. Za tuto dobu se ti obnoví všechny ztracené body výdrže na maximální hodnotu.

Boj

Boj pro přehlednost vyhodnocujeme v kolech o délce zhruba 3 vteřiny herního času. Každé kolo probíhá takto:

- Ohlaste záměry
- Vyhodnoťte je

Ohlašování akcí

Bojové kolo vždy začíná tím, že Vypravěč popíše záměry všech nehráčských postav, o kterých hráčské postavy ví (tedy nejsou schované, neviditelné a podobně) a následně své záměry popíše hráči. Vypravěč začíná proto, že tím hráči získají lepší představu o situaci. Pořadí hráčů při ohlašování akcí není důležité, protože všichni mají možnost svůj záměr libovolně upravovat.

Akce

Tvoje hlavní činnost v průběhu bojového kola se nazývá akce. V jednom kole můžeš udělat jen jednu akci, nestihneš tedy například nabít luk a vystřelit ani nabít a zamířit.

Tabulka akcí

Akce	Trvání
Útok na blízko	1 kolo
Útok na dálku	1 kolo
Příprava zbraně (sundání luku ze ramene, tasení zbraně, apod.)	1 kolo
Nabití luku z toulce, nabití praku	1 kolo
Příprava bojové finty, míření střelnou nebo vrhací zbraní	1 kolo
Použití schopnosti vyžadující soustředění*	po dobu soustředění
Seslání kouzla	doba sesílání kouzla
Přezbrojení	2 kola
Nasazení štítu	2 kola
Nabití lehké kuše nebo minikuše	2 kola
Nabití těžké kuše	5 kol
Oblečení zbroje	několik desítek kol
Použití dovednosti	podle druhu činnosti

* Pokud nějaká schopnost vyžaduje soustředění, znamená to, že je to akce a není při ní tedy možné dělat jiné akce.

Nezávislé činnosti

Nezávislé činnosti je možné provádět současně s akcí. Můžeš například v omezené míře mluvit nebo se pohybovat a při tom bojovat.

Mezi nezávislé činnosti patří také obrana, protože obranné manévry ve skutečnosti nejsou od útočných oddělené, ale plynule na ně navazují. Obrana (tedy jak se proti komu budeš bránit) se nehlašuje ve fázi plánování akcí, ale až při jejich vyhodnocování.

Další příklady nezávislých činností:

- Uchopení připravené vrhací zbraně, Vyjmutí zbraně z bandalíru, Tasení zbraně v rámci útoku z tasení (zbraní, která je k tomu vhodná a připravená).

Úprava záměrů

Ohlášenou akci můžeš libovolně měnit, a to i opakovaně. Když například vidíš, že tvůj spolubojovník běží do levé chodby, ačkoliv jsi ohlásil, že poběžíš do pravé, tak můžeš říct, že raději poběžíš s ním. Nesmíš ale znovu ohlásit záměr, který jsi už jednou opustil.

Vyhodnocení akcí

Vyhodnocení akcí začíná poté, co jsou všichni hráči i Vypravěč spokojeni s ohlášenými záměry a nikdo už nechce nic měnit. Na pořadí vyhodnocování nezáleží, protože **efekt všech akcí nastane až od příštího bojového kola**. To znamená, že když budeš například zraněn, tak si případné postihy plynoucí z toto zranění nebudeš ve zbytku tohoto kola počítat. Dokonce i v případě, že by tě protivníkův zásah vyřadil, stále můžeš vyhodnotit svůj útok a bez postihu a omezení se bránit případným dalším útočníkům.

Na pořadí, v jakém budou ohlášené akce vyhodnoceny, tedy nezáleží. Přesto je ale vhodné, aby se nejdříve vyhodnotily akce všech nehráčských postav a až poté akce postav hráčských, a to proto, že Vypravěč obvykle hraje za větší počet protivníků a pomůže mu, když při vyhodnocování jejich útoků nemusí odpočítávat postihy získané v tomto kole.

Vyhodnocení útoku

Útok je každá akce, která vede ke zranění či omezení protivníka. Vyhodnocení útoku neznamená určení výsledku jedné konkrétní rány (s výjimkou střelby a vrhání zbraní), ale všech výpadů, krokových variací a dalších prvků boje za celou dobu trvání bojového kola. Každý účastník boje tedy v jednom kole vyhodnocuje útok jen jednou, i když v jeho průběhu výpadů a úderů stihne provést více.

Útok se vyhodnocuje jako střet a rozdíl hodů se použije při určení velikosti uděleného zranění:

- Útočník hází ÚČ + 1k6.
- Obránce hází OČ + 1k6.
- Rozdíl mezi hodem na útok a na obranu (tedy Útok – Obrana) se nazývá Přesah. K zásahu došlo, pokud je Přesah o nebo vyšší.
- Zranění je součet Přesahu a Zranění zbraně a snižuje se o Kvalitu zbroje, pokud byl Přesah menší nebo roven Pokrytí zbroje, nebo o Pokrytí zbroje, pokud byl větší.

Útočné a obranné číslo

Útočné a obranné číslo získáš sečtením útoku respektive obrany zbraně a hodnocení přidružené vlastnosti.

Útok a Obrana zbraně jsou parametry zbraní, najdeš je v **Tabulce zbraní pro boj zblízka** respektive v **Tabulce střelných a vrhacích zbraní**. Obranu štítu najdeš v **Tabulce štítů**. Při obraně bez štítu proti útokům z dálky se do obranného čísla počítá pouze hodnocení dovednosti Boj zblízka (Uhýbání).

Útočné číslo (ÚČ) = Vlastnost (+ Útok zbraně)

Obranné číslo (OČ) = Vlastnost (+ Obrana zbraně) (+ Obrana štítu)

Fyzická se započítává v následujících případech:

- Útok či obrana libovolnou těžkou zbraní pro boj zblízka, ať už se štítem nebo bez něj.

- Útok či obrana při boji beze zbraně, pokud chceš bojovat si-
lově.
- Útok těžkými vrhacími zbraněmi.

Obratnost se započítává v situacích:

- Uhýbání před střelbou, účinky pastí a některých kouzel (třeba před letící ohnivou střelou). *Na úhyb před útokem z dálky není potřeba odbornost.*
- Útok či obrana libovolnou lehkou zbraní pro boj zblízka, ať už se štítem nebo bez něj.
- Útok či obrana při boji beze zbraně, pokud chceš bojovat technicky.
- Útok lehkými vrhacími zbraněmi.

Vnímání se započítává do:

- Útoku střelnými zbraněmi.

Intelligence se používá, pokud jde o:

- Útok nebo obranu kouzelnickým kouzlem

Charisma se počítá do:

- Útoku nebo obrany kněžským kouzlem

Tabulka zbraní pro boj zblízka

Zbraň	Útok	Obrana	Zranění	Cena
Žádná	0	0	+0	-
Lehké zbraně				
Lovecký nůž	1	0	+0	4 st
Dýka	2	0	+0	6 st
Dlouhá dýka, tesák	2	1	+0	8 st
Krátký meč	1	1	+2	2 zl
Rapír	2*	1	+1	5 zl
Šavle	1	1	+3	3 zl
Bojová hůl	2	2	-/+0	1 st
Kopí	1	0/1	+1/+3	1 zl
Těžké zbraně				
Široký meč	1	1	+3	3 zl
Palcát	1	0	+3	2 zl
Sekera	0	0	+5	1 zl
Kyj	0	0	+4	1 st
Kladivo	0	0	+5	6 st
Řemdih	2	0	+1/+2	2 zl
Dlouhý meč, bastard	1	1	+3/+4	5 zl
Trojzubec	1	2	-/+2	1 zl
Sudlice	1	1	-/+3	2 zl
Halapartna	1	1	-/+4	3 zl
Píka	1	0	-/+5	2 zl
Obouruční meč či šavle	0	1	-/+6	6 zl
Obouruční palice	0	1	-/+6	2 zl
Válečná sekera	0	1	-/+6	5 zl

Útok se přičítá k útočnému číslu.

Obrana se přičítá k obrannému číslu.

Zranění se přičítá k Přesahu útoku nad obranou. Hodnota před lomítkem se počítá při jednoručním držení, hodnota za lomítkem při obouručním.

* Při boji se štítem má rapír útok pouze 1.

Tabulka střelných a vrhacích zbraní

Zbraň	Útok	Zranění	Dostřel	Doba nabíjení	Cena
Střelné zbraně					
Krátký luk	1	+3	30 x 4	1	1 zl
Dlouhý luk	1	+4	40 x 4	1	2 zl
Lehká kuše	1	+4	25 x 4	2	5 zl
Těžká kuše	1	+5	30 x 4	5	10 zl
Prak	0	+1	10 x 3	1	1 st
Tyčový prak	0	+2	15 x 3	2	2 st
Lehké vrhací zbraně					
Vrhací šipka	1	+1	10 x 2	1 (0)*	3 st
Kámen	0	+2	8 x 3	1 (0)*	-
Hvězdice	1	+1	8 x 2	1 (0)*	2 st
Vrhací dýka	1	+2	8 x 2	1 (0)*	5 st
Těžké vrhací zbraně					
Oštěp	1	+4	15 x 4	1	6 st
Vrhací sekera	0	+5	8 x 2	1	1 zl

* Příprava vrhací zbraně zabere normálně jedno kolo. Pokud je ale někde dobře po ruce – například dýka v odkrytém bandalíru nebo libovolná zbraň držená v druhé ruce, jde o nezávislou činnost a je možné zaútočit hned v dalším kole.

Útok a Zranění mají stejný význam jako u zbraní pro boj zblízka.

Dostřel je udán dvěma čísly. První představuje vzdálenost, na kterou je touto zbraní možné útočit bez postihu. Druhé je počet těchto „pásem“ pro danou zbraň. Za každé pásmo nad první roste postih o -1.

Boj se štítem

Při obraně se štítem proti útoku zblízka si do Obranného čísla započítáš jak Obranu zbraně, tak Obranu štítu proti útokům zblízka (což je u všech štítů 1). Při obraně štítem proti střelbě si nepočítáš obranu zbraně, pouze obranu štítu proti střelbě.

Tabulka štítů

Štít	Obrana	Cena
Pěstní štít	+1/-	1 zl
Střední štít	+1/+1	3 zl
Velký štít	+1/+2	5 zl

Obrana štítu se přičítá k obrannému číslu. Hodnota před lomítkem proti útokům na blízko, hodnota za lomítkem proti útokům z dálky.

Boj s kombinací zbraní

Při boji s kombinací zbraní se musíš rozhodnout, která bude pro tebe primární (obvykle je to ta, kterou držíš ve své šikovnější ruce). Při boji si pak budeš počítat útok primární zbraně s bonusem +1 k ÚČ, zranění primární zbraně a obranu té zbraně, která vyjde lépe. Pokud tedy používáš dvě různé zbraně a prohodíš si je, změní se ti ÚČ a OČ, což může být v některých situacích výhodné.

Primární zbraň také určuje, jaká vlastnost se započítá do ÚČ i OČ (Fyziška pokud jde o těžkou zbraň, Obratnost když jde o lehkou zbraň).

Příklad:

Při boji s krátkým mečem a dýkou si budeš počítat parametry zbraně 2/+2 (pokud jako primární zbraň zvolíš krátký meč) nebo 3/0 (když je primární dýka), obranu zbraně budeš v obou případech mít 1 (obrana krátkého meče je lepší než obrana dýky).

Obrana proti více útokům

Když na tebe v jednom kole útočí více protivníků, tak se nedokážeš všem bránit stejně dobře. Pouze jednomu z nich se můžeš bránit bez postihu (můžeš si vybrat, který z ohlášených útoků to bude), proti všem ostatním se bráníš pasivně (s postihem -2 k OČ, viz následující odstavce).

Pasivní obrana

O pasivní obranu se jedná, když se na obranu proti danému útoku nijak zvlášť nesoustředíš a ztěžuješ útočníkovi zásah prakticky jen tím, jakou si vůči němu držíš pozici a jak se pohybuješ při svých útocích a při obraně před ostatními protivníky. **Při pasivní obraně si započítáš postih -2 k OČ a nemůžeš použít obrannou fintu (o těch si povíme později).**

Kvalita a pokrytí zbroje

Kvalita zbroje udává, jak těžké je zbroj prorazit a tedy jak dobře chrání před zraněním. Pokrytí říká, jak velkou část těla chrání.

V případě, že je výsledné zranění (po odečtení Kvality zbroje nebo Pokrytí) nulové nebo záporné, tak obránce není vůbec zraněn (veškeré zranění pohltila zbroj a bude z něj mít nejvýše neškodnou modřinu).

Tabulka zbrojí

Zbroj	KZ	Pokrytí	Postih	Cena
Vycpávaná kazajka	3	1	-1	2 zl
Kožená zbroj	3	2	-2	4 zl
Šupinová zbroj	4	2	-4	12 zl
Kroužková zbroj	4	2	-3	25 zl
Plátová zbroj	5	2	-4	40 zl

KZ je kvalita zbroje, odečítá se od zranění, pokud Přesah útoku nepřesáhl hodnotu Pokrytí zbroje.

Pokrytí říká, jak velkou část těla zbroj kryje. Odečítá se od zranění, pokud Přesah útoku Pokrytí přesáhl.

Postih udává hodnotu postihu k atletickým a akrobatickým činnostem a k hodů na seslání kouzla.

Připsání zranění

Pokud zásah způsobil větší než nulové zranění, obráncova kondice se sníží o jeho velikost. Nestane se tak ovšem hned, ale až na začátku dalšího kola. Pokud by tedy toto zranění způsobilo obránci nějaké postihy, nebo jej dokonce vyřadilo z boje, na jeho útok či případné další obrany v tomto kole to nebude mít vliv.

Zranění při testu vlastnosti

V kapitole Dovednostní test jsme mluvili o tom, že jedním z možných následků může být zranění. Takový test se vyhodnocuje stejně, jako by šlo o útok v boji: Jako útočné číslo slouží obtížnost překážky, kterou se snažíš překonat. Bonus ke zranění závisí na okolnostech a určí ho Vypravěč odhadem, například porovnáním se zraněním zbraní. Pád na měkkou zem bude tedy mít zranění někde kolem +0, zatímco pád do jámy s nastraženými bodci +6 (jako by šlo o ránu obouruční sekerou). V extrémních případech může být i vyšší.

Při pádu z výšky na rovnou zem se od zranění vždy odečítá pokrytí zbroje nehledě na hodnotu Přesahu. Při pádu na ostré bodce se zbroj počítá stejně jako v boji.

Příklad:

Zloděj utíká před pronásledovateli po střechách domů a dostane se k místu, kde musí přeskóčit širokou ulici – určili jste obtížnost 3. Fyzičku má 2 a nemá čas na žádné finty. Vypravěč oznámí, že pokusem přeskóčit na druhou stranu riskuje zranění +3, protože je docela vysoko a pokud neuspěje, dopadne na tvrdou kamennou dlažbu. On se ale rozhodně nechce nechat chytit, takže se rozhodne riskovat.

Vypravěč hází na obtížnost překážky a použije výsledek jako svůj „hod na útok“. Na kostce mu padlo 3, zloděj tedy čelí „útok“ 6/+3. „Brání“ se svou Fyzičkou. Padne mu 2, celkem tedy 4 a pokud nemá zbroj, tak bude zraněn za 2 (rozdíl hodů) + 3 (bonus ke zranění), tedy celkem 5 bodů kondice. Pokud zbroj má, odečte si její pokrytí.

Kdyby mu padlo alespoň 4, podařilo by se mu přeskóčit a zranění se vyhnout.

Nástrahy a pasti

Hledání a zneškodňování pastí představuje použití dovednosti Zlodějské praktiky. Když past spustí, účinek se v případě zraňujících pastí vyhodnocuje jako útok. Past má parametry srovnatelné zbraně – například kuše, pokud je založená na podobném principu – a přičítá se dovednost toho, kdo ji vyrobil nebo nalíčil. Výsledek hodů na zneškodnění pasti (tedy Obratnost + 1k6) slouží jako hod na obranu.

Pokud past nezraňuje, jde o obyčejný dovednostní test Zlodějských praktik proti dovednosti toho, kdo past vyrobil nebo nalíčil.

Vyhodnocení neútočné akce

Pokud ti v provedení akce nikdo aktivně nebrání, tak se neútočná akce vyhodnocuje stejně, jako bys v boji nebyl. Většina akcí (jako třeba nabití luku, příprava zbraně, atd.) uspěje automaticky, složitější akce se vyhodnocují jako **Použití dovednosti**. Místo dovednostních fint se v boji používají bojové finty (viz následující odstavec). Za běhu trvají akce dvakrát tak dlouho.

Bojové finty

Podobně jako dovednostní finty zohledňují tvé nápady a popis řešení do výsledku testu dovedností, bojové finty umožňují získat bonus k útoku nebo obraně, pokud vymyslíš nějakou fintu nebo dobře popíšeš, jak si s protivníkem poradíš. Na rozdíl od použití v nebojových situacích má však použití bojových fint určitá omezení.

Použití bojových fint

Místo obyčejného ohlášení útoku nebo obrany můžeš:

- Jedno kolo připravovat fintu (neútočit) a další kolo získat bonus +2 k útoku.
- Za 1 bod výdrže získat bonus +1 fyzickému k útoku proti jednomu cíli v tomto nebo v následujícím kole (takže můžeš ve dvou po sobě následujících kolech použít bod výdrže, v prvním útočit bez bonusu a ve druhém dohromady s bonusem +2).
- Za 1 bod výdrže získat bonus +2 k fyzické obraně proti jednomu útoku nebo +1 proti všem útokům v daném kole.

Platí, že v jednom kole se můžeš vyčerpat jen jednou. Nemůžeš tedy současně získat bonus +1 k útoku za bod výdrže a bonus k obraně za další bod výdrže. Při zachování tohoto pravidla se bonusy sčítají. Můžeš tedy například získat bonus +3 k útoku, když nejdříve fintu připravíš a v dalším kole ještě navíc zaplatíš bod výdrže.

Kromě toho platí, že se není možné vyčerpat v kole, kdy používáš magenergii (a naopak). V jednom kole tedy můžeš použít buď 1 bod výdrže, nebo 1 mag, a nebo nic.

Popis finty

Podmínkou použití libovolné bojové finty je, že popíšeš, jak to děláš. Nestačí tedy říct: „*Připravuju fintu*“, je potřeba říct například: „*Vyběhnu po schodech na balkón, abych na gardistu mohl skočit shora*“, nebo: „*Finguju útok, abych protivníka odkryl*“. Pokud nedokážeš popsat, jak fintu provedeš, nemůžeš ji použít.

Opakování stejných bojových fint

Pro všechny finty s přípravou s výjimkou míření platí, že v jednom souboji není možné použít tu samou, stejně popsanou fintu na toho samého protivníka více než jednou, protože si obvykle dá dobrý pozor, aby na stejný trik neskočil dvakrát. Popis každé další finty se tedy vždy musí alespoň trochu lišit, jinak finta nebude mít efekt a nedá tedy žádný bonus. Opakovaně je možné stejnou fintu použít pouze v případě, že se liší situace. Je tedy například možné jednou na protivníka skočit ze střechy a podruhé ze schodů a v obou případech dostat bonus. Míření je možné používat opakovaně bez omezení.

Finty s přípravou

Útočné finty s přípravou nestojí body výdrže, a to ani za přípravu, ani za provedení. Příprava finty je akce a není tedy možné v tom samém kole provádět žádnou jinou akci (útočit, nabíjet, přezbrojovat, atd.). Můžeš při ní ale dělat nezávislé činnosti, tedy například mluvit, nebo se přesouvat (některé finty ostatně těží právě z přesunu do výhodnější pozice) a případně provést jednu volnou akci.

Příklady fint s přípravou:

- Boj v sevřené formaci (počkáš si na útok spolubojovníka a využiješ toho, že je protivník odkrytý)
- Boj tělo na tělo (přesuneš se do kontaktní vzdálenosti a využiješ toho, že má pak protivník s dlouhou zbraní nevýhodu)
- Kop (místo útoku zbraní rozhodíš protivníka kopem)
- Kryt povolem (kryješ útok tak, aby ses dostal do výhodné pozice k útoku)

- Protiútok (počkáš si, až se protivník odkryje svým vlastním útokem)
- Přehození protivníka přes rameno (a následné využití toho, že je protivník vyvedený z rovnováhy)
- Přidržení zbraně či ruky
- Útok štítem s cílem protivníka odkrýt
- Kopnutí do ruky se zbraní
- Přesun do výhodné pozice a následný výpad
- Skřípnutí ruky čepelí (a následný útok druhou zbraní)
- Skrytí zbraně za pláštěm (a následný výpad s tím, že protivník nevidí, odkud útok přijde)
- Zachycení protivníkovy zbraně pláštěm
- Využití protivníkovy zranění (fingovaný útok s cílem donutit protivníka zatížit zraněnou část těla a následné využití této slabosti)
- Využití emocí (chvilková pauza v boji za cílem vlastního povzbuzení, zastrašení protivníka, nebo třeba probuzení zuřivosti po té, co byl vyřazen tvůj spolubojovník)
- Využití nebojových dovedností (např. Akrobacie – vyběhnutí po stěně a následný útok z lepší pozice, zhoupnutí se na lustru, přesun saltem či přemetem, atd.)
- Využití výhodné pozice (přesun do protivníkových zad, na vyvýšenou pozici)
- Útok z rozeběhu (přesun do patřičné vzdálenosti a následný útok s rozběhem, při dostatečné vzdálenosti lze využít i bez přípravy)

- Kop z výskoku s rozeběhem (a následný útok na rozhozeného protivníka), Poodstoupení od protivníka a následný výpad se skluzem
- Předstíraný útok (a následný ostrý útok na zmateného protivníka)
- Povolný sek (tedy sek, který nezraní, ale projde přes protivníkovu zbraň) a následný bod
- Odražení zbraně či štítu (a následný útok na odkrytého protivníka)
- Vyvedení protivníka z rovnováhy (například zatlačením štítem) a následný útok
- Zatlačení protivníka do stísněného prostoru
- Převrhávání předmětů
- Házení předmětů
- Míření

Příprava finty před bojem

Pokud to dává smysl, tak si fintu můžeš připravit i před bojem, při šermu s jednoruční zbraní a pláštěm například můžeš začínat se zbraní skrytou za pláštěm. V takovém případě můžeš už v prvním kole boje útočit s bonusem +2.

Využití situace

Když se ti v průběhu boje postavě naskytne vhodná situace k použití finty, tak ji můžeš použít i bez přípravy a útočit rovnou s bonusem. Pokud například číháš na střeše a někdo zrovna prochází pod tebou, tak máš ideální příležitost na něj skočit (stejně, jako kdyby sis tuto situaci cíleně připravil), a tudíž si můžeš započítat bonus +2 za fintu, přestože jsi nestrávil kolo přípravou finty.

Bonus přidělený Vypravěčem

Vypravěč ti může přidělit bonus +1 nebo dokonce +2, přestože jsi fintu nepřipravoval, pokud se mu obzvláště líbí tvůj popis nebo nápad, nebo pokud mu přijde, že bys v dané situaci měl mít výhodu. Ani tento bonus se ovšem nesčítá s ostatními bonusy za fintu. Neměl by to navíc dělat příliš často, protože pak by ztrácelo smysl dělat finty výše popsanými způsoby.

Vyhodnocení finty s přípravou

Příprava finty obvykle uspěje automaticky. Výjimkou jsou finty založené na použití nějaké doplňkové dovednosti (třeba Akrobacie), taková příprava se pak vyhodnocuje jako dovednostní zkouška (a jako vždy i tady platí, že pokud máš alespoň o 2 vyšší hodnocení příslušné dovednosti, než je obtížnost, tak uspěješ bez houdu).

Úspěch připravené finty se nevyhodnocuje zvlášť, je dán výsledkem útoku, na který dostaneš bonus. Pokud jsi tedy například zamýšlel přeběhnout po stole a skočit na svého protivníka a tvůj útok zasáhl, tak to současně znamená, že se ti finta podařila. Pokud se ti naopak protivník ubránil, tak se finta nezdařila a můžeš si vybrat, jestli to popíšeš tak, že se pod tebou stůl převrhl, nebo že protivník ránu vykryl.

Platí ale, že neúspěšným pokusem o fintu (tedy když se protivník ubrání) se nikdy nedostaneš do nevýhodné pozice. I když se tedy po

tebou stůl převrhne, tak neskončíš na zemi, protože to by znamenalo postihy na další boj. Výjimkou je, když sám chceš, aby ses do podobné situace použitím finty dostal, třeba aby ses tak kryl před nepřátelskou střelbou.

Finty za body výdrže

Útočná finta za bod výdrže nejde použít při střelbě z kuše nebo palné zbraně, leda bys to dokázal uvěřitelně zdůvodnit.

Obrannou fintu proti všem útokům v daném kole je vhodné ohlásit hned na začátku kola. Pokud to neuděláš, na už vyhodnocené obrany bonus zpětně nezískáš.

Obrannou fintu s bonusem +2 proti jednomu útoku je možné použít pouze v hlavní obraně. Pokud se bráníš pasivně, můžeš za obrannou fintu získat pouze bonus +1 (když použiješ variantu obranné finty, která ti poskytne bonus +1 na obranu proti všem útokům v daném kole).

Stejně jako u fint s přípravou platí, že se výsledek finty za vyčerpání nevyhodnocuje zvlášť, ale je dán výsledkem hodu na útok nebo na obranu, na který jsi získal bonus.

Příklady obranných fint:

- Akrobatická obrana (salta, přemety)
- Převrhávání židlí, stolů či jiných předmětů do cesty protivníkovi
- Skok do krytu
- Přeskočení překážky (plotu, potoka)
- Křížový kryt kombinací zbraní
- Zuřivý boj (rozmáchlé útoky těžkou zbraní s cílem nepustit si protivníka k tělu)

- Podepření krytu volnou rukou.

Protiakce

Protiakce znamená snahu zamezit protivníkovi v provedení nějaké činnosti, případně s ním pohnout proti jeho vůli. Například:

- Zabránit mu v tom, aby zatáhl za páku
- Srazit jej k zemi
- Zatlačit jej určitým směrem
- Zabránit mu, aby se dostal ke tvému spolubojovníkovi

Protiakce se vyhodnocují jako normální útok s postihem -2. Mohou také normálně způsobit zranění – podle rozhodnutí útočníka, zda chce současně cíl zranit, nebo mu jen v něčem zabránit.

Protiakcí je možné někomu zabránit i v nezávislé činnosti – například v hovoru, výkřiku, nebo v tasení dýky z bandalíru, postih k útoku je ale v takovém případě -4.

Iniciativa

Při vyhodnocování protiakcí záleží na pořadí – nemělo by moc velký smysl snažit se protivníka odtlačit, když by stejně mohl zasáhnout toho, koho se snažíš chránit.

Pořadí, v jakém se protiakce vyhodnotí, je dáno výsledky hodů na jejich vyhodnocení – od nejvyššího k nejnižšímu. Při rovnosti hodů nastanou současně a jsou-li namířené proti sobě, ani jedna neuspěje.

Úroveň zkušenosti

Úroveň vyjadřuje, jak jsou postavy schopné a zkušené. Pokud se nedomluvíte jinak, postavy začínají na první úrovni.

Úroveň se zvyšuje:

- po každém uzavřeném dobrodružství
- vždy pro všechny postavy současně (i když jejich hráči nebyli přítomni)

Můžete se případně domluvit i na častějším nebo pomalejším postupování.

Postup na vyšší úroveň zkušenosti

- Při každém postupu si můžeš zvýšit hodnocení jedné vlastnosti. Platí ale, že:
 - Až do páté úrovně můžeš mít nejvýše dvě vlastnosti na čtyřce.
 - Na každé úrovni dělitelné pěti (tedy na páté, desáté, atd.) se zvýší strop hodnocení dvou nejvyšších vlastností o 1. Na páté až deváté úrovni tedy můžeš mít až dvě vlastnosti na pětce, na desáté až čtrnácté na šestce, atd.
- Při každém postupu si můžeš vybrat jednu novou odbornost nebo schopnost ze seznamu pro tvé povolání.

Opozice

Důležití humanoidní protivníci se řídí stejnými pravidly jako hráčské postavy a mají tedy stejných pět vlastností. Ostatní protivníci, tedy různé šelmy, nestvůry, nebo nedůležití poskoci, v boji používají jen jednu vlastnost: Nebezpečnost.

Nebezpečnost

Nebezpečnost udává, jak dotyčný tvor ob stojí v boji se srovnatelně vycvičeným člověkem. Nebezpečnost 5 tedy znamená, že dané zvíře bojuje zhruba stejně dobře jako člověk s pětkovou vlastností. V boji se počítá do útoku i do obrany, a to i v případě sesílání kouzel nebo použití zvláštních schopností.

Nebezpečnost konkrétního jedince se může lišit o jeden až dva body oběma směry: nadprůměrně velký a silný jedinec ji bude mít vyšší a slabý jedinec nebo mládě naopak nižší, než je uvedeno v popisu nestvůry.

Nebezpečnost nevyjadřuje úplně všechny schopnosti – domácí kočka například není pro člověka příliš nebezpečný protivník, ale umí se výborně plížit. V boji si tedy počítá Nebezpečnost jen 1, ale při skrytém pohybu si počítá čtyřku. Jak dobrý bude protivník v neobvyklých situacích, které nejsou v pravidlech uvedeny, Vypravěč odhadne.

Kondice

Maximální kondice libovolného tvora závisí na jeho celkové velikosti a mohutnosti, viz kapitola **Zranění a léčba**. Najdeš ji také v popisu jednotlivých bytostí (například v **Tabulce zvířat**).

Výdrž neúnavných protivníků

Někteří tvorové, například hmyz, nemrtví nebo elementálové, se nikdy nemohou vyčerpat. Nemají žádné body výdrže a nepoužívají žádné finty způsobující fyzické vyčerpání.

Místo toho si vždy počítají bonus +1 ke všem fyzickým činnostem (včetně fyzického útoku a obrany).

Bestiář

/ Aktuálně ve značně rozpracované fázi */*

Zvířata

Výdrž zvířat

Výdrž zvířat přímo nesouvisí s Nebezpečností, divoká kočka může být stejně neúnavná jako medvěd. Všechna divoká zvířata mají hodnocení Výdrže 4. Stejně jako Nebezpečnost se ale Výdrž konkrétního jedince může lišit o jeden až dva body oběma směry.

Přirozené zbraně

Přirozené zbraně mají herní parametry obdobně jako zbraně vyrobené člověkem. Konkrétní hodnoty záleží na velikosti zvířete.

Tabulka zvířat udává celkové útočné číslo, parametry přirozené zbraně tedy získáš, když od něj odečteš Nebezpečnost zvířete.

Tabulka zvířat

	Nebezpečnost	Kondice	Drápy, zobák	Zuby, klektáky, kopyta, rohy, kly
Sokol, poštolka, sova	0	4	1/0	0/+2
Kočka, malý pes, liška, orel, jestřáb	1	4	2/0	1/+2
Rys, ocelot, ovčácký pes, chrt, vlk	2	8	3/+1	2/+3
Levhart, puma, doga, bernardýn	3	12	4/+2	3/+4
Lev, tygr, medvěd, kůň, krokodýl	4	16	5/+3	4/+5
Nosorožec, hroch, slon	5	20	-	5/+6

OČ zvířete je rovno jeho nebezpečnosti.

Nosorožec a slon mají navíc silnou kůži, která jim dává KZ a pokrytí 2.

Boj se zvířaty

Šelmy

Draví ptáci

Býložravci

Tato pravidla je třeba používat s rozumem. Přestože je domácí kočka schopna citelně zranit dospělého člověka, je prakticky vyloučeno, aby jej zabila. Neznamená to, že by to fyzicky nemohla dokázat, žádné normální a zdravé zvíře ale něco takového vůbec nebude zkoušet, stejně jako se třeba jelen nepustí do boje s člověkem, ale raději uteče. Něco jiného ale samozřejmě je, když zvíře někdo magicky ovládá, nebo třeba když se jedná o inteligentního tvora, který se ve zvíře proměnil.

Obrana zvířat proti střelbě

Zvířata se neumí aktivně bránit před kouzly a útoky na dálku. Pokud zrovna nebojují a o nebezpečí neví, tak se nebrání vůbec a na obranu si hází 0 + 1k6. Když bojují, nebo zaregistrují nebezpečí a začnou utíkat, tak se proti střelbě brání pasivně a jejich OČ je tedy Nebezpečnost – 2.

Šelmy

Šelmy (s výjimkou medvědů) často útočí skokem a pokoušejí se do protivníka zakousnout, nebo jej srazit k zemi a dostat do zápasu. Pokud jsou k útoku připraveny (nakrčení) nebo mají dost místa k rozeběhu, počítají si bonus +2 za připravenou fintu. Útok se vyhodnocuje jako Zahájení zápasu – tedy s postihem -1, když se chtějí jen zakousnout, případně -2, když je jejich cílem srazit kořist k zemi. V zápase bez postihů používají své přirozené zbraně (zuby, drápy).

Šelmy se téměř vždy soustředí na útok na úkor obrany. Nepoužívají tedy obranné finty a body Výdrže vždy investují do posílení útoku, hned jak je to možné.

Pokud je šelma zahnaná do úzkých, nebo chce dát najevo, že se vzdává, může si lehnout na záda. V této poloze ale ani zdaleka není bezbranná – na případného agresora čekají ostré drápy.

Rychlost šelem

Všechny šelmy, včetně medvědů, běhají zhruba o polovinu rychleji než člověk. V řeči herních mechanik bude jejich rychlost zhruba $24 + 2 * \text{Nebezpečnost}$. Rozdíly v rychlosti jednotlivých druhů v případě potřeby odhadněte.

Jich bojová rychlost je $3 + \text{Nebezpečnost}$.

Psovité šelmy

Sledování pachové stopy 5

Sluch 4

Psovité šelmy mají výborný čich a velmi dobrý sluch. Mají větší rozsah sluchu než člověk, dokáží zachytit lidským uchem neslyšitelné zvuky. Nemají však moc dobrý zrak a špatně rozeznávají barvy.

Při prvním útoku se obvykle pokouší do kořisti zakousnout (zahájení zápasu – útok s postihem -1) a následně trhat (pokračování v zápasu). Drápy používají, jen když bojují na zemi.

Kočkovité šelmy

Vidění v šeru (o 1 nižší postih)

Plížení 4

Kočkovité šelmy dobře vidí po tmě. Dokáží se také pohybovat velice tiše.

V boji zpočátku používají hlavně své drápy, zuby přijdou na řadu až později. Menšího a lehčího protivníka se nejspíš pokusí srazit k zemi a následně zakousnout, po větším budou po něm pouze sekát drápy.

Medvědovité šelmy

Medvědi útočí zuby i drápy. Obvykle se snaží dostat protivníka do zápasu, nepoužívají k tomu ale skok ani rozběh.

Draví ptáci

Ostrý zrak

Draví ptáci mají výjimečně ostrý zrak. Dokáží létat zhruba trojnásobnou rychlostí, než běhá člověk. Na zemi jsou ale dost neobratní a nemohou běhat.

Nejraději útočí z letu svými pařáty, na takový útok mají bonus +2 za připravenou fintu a postih -1 za zahájení zápasu (zaklesnutí spárů). Když jsou nuceni bojovat na zemi, spíš než pařáty útočí zobákem. Dravec se ale do boje na zemi pouští jen nerad, pokud jeho prvotní útok kořist minul nebo nezranil, raději se pokusí znovu vzlétnout a manévr zopakovat.

Sokol, poštolka, sova pálená

Nebezpečnost: 0

Kondice: 4

ÚČ = 0/+2 (zobák)

ÚČ = 1/+0 (spáry)

OČ = 0, za letu 5

Orel, jestřáb

Nebezpečnost: 1

Kondice: 4

ÚČ = 1/+2 (zuby, zobák)

ÚČ = 2/+0 (drápy, spáry)

OČ = 1, za letu 5

Kočka divoká nebo domácí, liška, jezevčík, orel, jestřáb

Nebezpečnost: 1

Kondice: 4

ÚČ = 1/+2 (zuby, zobák)

ÚČ = 2/+0 (drápy, spáry)

OČ = 1

Rys, ocelot, ovčácký pes, chrt, vlk

Nebezpečnost: 2

Kondice: 8

ÚČ = 2/+3 (zuby)

ÚČ = 3/+1 (drápy)

OČ = 2

Levhart, puma, lev, doga, bernardýn

Nebezpečnost: 3

Kondice: 12

ÚČ = 3/+4 (zuby)

ÚČ = 4/+2 (drápy)

OČ = 3

Tygr, medvěd grizzly, lední medvěd, medvěd hnědý

Nebezpečnost 4

Kondice: 16

ÚČ = 4/+5 (zuby)

ÚČ = 5/+3 (drápy)

OČ = 4

Autor textu a systému: Michal Světlý

Na tvorbě hry se podíleli: Cor, EerieBaatezu, PetrH, Jerson, Nekra, Wild West