

# **A Game That Needs a Name**

# Obsah

<u>Úvod</u> .....	3
<u>Tvorba postavy</u> .....	3
<u>Test vlastnosti</u> .....	4
<u>Zranění a léčba</u> .....	5
<u>Boj</u> .....	5
<u>Bojové finty</u> .....	10
<u>Protiakce</u> .....	11
<u>Úroveň zkušenosti</u> .....	11
<u>Postup na vyšší úroveň zkušenosti</u> .....	12
<u>Schopnosti povolání</u> .....	12
<u>Válečník</u> .....	12
<u>Dobrodruh</u> .....	13
<u>Kouzelník</u> .....	15
<u>Kněz</u> .....	17

Verze 0.5 A5 LITE z 5. 10. 2014

# Úvod

*Tato hra je určena pro zkušené hráče RPG. Předpokládá se, že víš, jaká je role Vypravěče, co mají za úkol hráči postav, jak se připravuje hra a jak se následně hraje.*

*Pokud je tomu tak, v temných zákoutích, kam dosud nevkročila noha člověka, trpaslíka ani elfa, tě čekají nedozírné poklady.*

*Dobrodružství volá!*

## Tvorba postavy

Vyber si, zda chceš být **člověk**, **trpaslík** nebo **elf** a zda chceš být **válečník**, **dobrodruh**, **kouzelník** či **kněz**.

Tvoji postavu popisují 4 vlastnosti: **Síla**, **Obratnost**, **Postřeh**, **Intelligence** a **Charisma**. Dle vlastního uvážení k nim přiděl tato čísla: **3, 3, 2, 1, 1**

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

## Test vlastnosti

- 1) Řekni, co chceš udělat.

2) Určete použitou vlastnost a odbornost.

- Pokud danou odbornost nemáš, počítáš si postih -2.

2) Určete, jak to bude obtížné a co všechno výsledek ovlivní.

- Obtížnost je rovna buď vhodné vlastnosti protivníka, nebo je to hodnota vlastnosti postavy, pro kterou by to byla za daných podmínek adekvátní výzva.
- Když alespoň popíšeš, jak to tvá postava dělá, dostaneš bonus +1. Když vymyslíš opravdu dobré řešení, nebo treffiš místo, kde něco skutečně je, dostaneš bonus +2.

3) Může se ti to vůbec nepovést?

- Pokud máš bez hoďu alespoň o 2 více než obtížnost, uspěl jsi.

4) Pokud chceš riskovat, hoď si na úspěch.

- Hoď je tvoje vlastnost + 1k6 proti Obtížnost + 1k6.
  - Když srovnáš nebo přehodíš, uspěl jsi
  - Když podhodíš o 3 a více, nastaly komplikace
  - Když podhodíš o 6 a více, nastaly vážné komplikace
  - O kolik jsi nepodhodil může být také základ zranění (viz Boj).

Při sesílání kouzel kouzelníci hází Inteligencí, kněží Charismatem. Zaplacením jednoho magu získáš k hoďu na seslání bonus +3.

# Zranění a léčba

---

---

## 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

---

---

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

Kolikrát se zvládneš fyzicky vyčerpat, a tedy kolik máš **bodů výdrže**, určuje hodnocení Fyzičky. Vyčerpání se zbavíš snadno, stačí se na pár minut zastavit a vydýchat se.

## Boj

*Bojové kolo má zhruba 3 vteřiny a probíhá takto:*

- Ohlaste záměry
  - Na pořadí nezáleží, ohlášené záměry je možno libovolně měnit. Není však možné znovu ohlásit už jednou opuštěný záměr.
- Vyhodnoťte je
  - Na pořadí vyhodnocování nezáleží, protože se účinek všech akcí projeví až od příštího kola.
  - Útočník hází Vlastnost (+ Útok zbraně) + 1k6.

- Obránce hází Vlastnost (+ Obrana zbraně) (+ Obrana štítu) + 1k6.
  - Pokud je na tebe v jednom kole víc útoků, proti jednomu se bráníš bez postihu (vyber si proti kterému), na ostatní máš postih -2 k obraně.
- Rozdíl mezi hodem na útok a na obranu (tedy Útok – Obrana) se nazývá Přesah. K zásahu došlo, pokud je Přesah 0 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.

**Fyzička** 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 silově.
- 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.

**Postřeh** se započítává do:

- Útoků střelnými zbraněmi.

**Intelligence** se používá, pokud jde o:

- Útok nebo obranu kouzelnickým kouzlem

**Charisma** se počítá do:

- Útoků nebo obrany kněžským kouzlem

Při útoku kombinací zbraní si počítáš vlastnost podle primární zbraně a útok primární zbraně zvýšený o +1. V obraně si počítáš vlastnost podle primární zbraně a obranu té zbraně, která ji má lepší.

---

---

## 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.

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

---

### Tabulka zbraní pro boj zblízka

---

Zbraň	Útok	Obrana	Zranění	Cena
Žádná	0	0	+0	-
<b>Lehké zbraně</b>				
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
Šavle	1	1	+3	3 zl
Bojová hůl	2	2	-/+0	1 st
Kopí	1	0/1	+1/+3	1 zl
<b>Těžké zbraně</b>				
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.

---

---

## Tabulka střelných a vrhacích zbraní

---

---

Zbraň	Útok	Zranění	Dostřel	Doba nabíjení	Cena
<b>Střelné zbraně</b>					
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
<b>Lehké vrhací zbraně</b>					
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
<b>Těžké vrhací zbraně</b>					
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 držaná 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.

---

---

## 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 (současně s obranou zbraně), hodnota za lomítkem proti útokům z dálky (bez obrany zbraně).

---

## 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.

## Bojové finty

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.

Fintu je vždy třeba popsat (o co se tvoje postava snaží).

**Platí, že v jednom kole se můžeš vyčerpat jen jednou, a že se není možné vyčerpat v kole, kdy používáš magenergií (a naopak).**

## **Protiakce**

Protiakce znamená snahu zamezit protivníkovi v provedení nějaké činnosti, případně s ním pohnout proti jeho vůli. Vyhodnocuje se jako normální útok s postihem -2, při bránění v nezávislé činnosti -4. Může současně normálně způsobit zranění.

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 se zvyšuje:

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

## **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.

## Schopnosti povolání

Při použití schopností 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** – prošívanice, 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
- Těžké vrhací zbraně

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

*Odbornosti:*

- Střelné zbraně
- Stopování
- Lov zvěře a orientace v divočině
- Tichý pohyb, skrývání se a maskování stop\*
- Jednání s lidmi

*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*

## **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, 6 zl v hotovosti

Na první úrovni máš automaticky následující odbornosti:

- Střelné zbraně
- Lehké vrhací zbraně
- Lehké zbraně pro boj zblízka
- Jednání s lidmi
- Líčení a odstraňování pastí, páčení zámků
- Hledání (pastí, tajných mechanismů, ukrytých věcí)
- Tichý pohyb\*, skrývání se\*, maskování stop a ukrývání předmětů

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

*Odbornosti:*

- Těžké zbraně pro boj zblízka
- Těžké vrhací zbraně
- Stopování
- Lov zvěře a orientace v divočině
- Vybírání kapes\*
- Přetvářka a převleky

*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 odbornosti:

- Moudrost starých knih
- Staré jazyky
- Meditační rituál  
*Po zhruba desetiminutové meditaci (stav srovnatelný s hlubokým spánkem) si obnovíš svou magenergii na maximum.*

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

*Odbornosti:*

- Jednání s lidmi

*Schopnosti:*

- Vycítění magie  
*Po jednokolovém soustředění vycítíš, zda je na cíli, který vidíš, aktivní nějaká kouzelnická magie, či zda je předmět magický*

- 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 břichomluvectví. Nedokážeš takto číst myšlenky.*

#### *Kouzla\*:*

- Telekinetický úder (1 kolo, obrana Fyzička + 1k6)  
*Pokud při hodu 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.*



- 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.*
- 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.*

## 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 odbornosti:

- Boj s lehkými nebo těžkými zbraněmi pro boj zblízka (jedna z těchto kategorií dle tvého výběru)
- Jednání s lidmi
- Liturgie tvého vyznání

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

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

*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 na seslání.*
- Modlitba pro štěstí  
*Krátkou modlitbou poskytněš 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 mu tolik bodů kondice, o kolik tvůj hod na seslání přesáhne obtížnost 0 + 1k6. Na každou sadu zranění (z jednoho boje) je jej možné použít jen jednou.*
- Uzdravení (1 minuta, obtížnost 0 + 1k6)  
*Přiložíš nemocnému ruce na hrudník a na hlavu a prone-seš 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).*
- 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 alespoň o 6, na místě se rozpadne v to, čím měl dávno být – hromádkou prachu či kostí nebo tlející mrtvolou.*

Autor textu a systému: Michal Světlý

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