

Dračák

podle staré školy

PRAVIDLA PRO BOJ

Společenská hra na prožívání příběhů

Michal Světlý

Verze 0.0

Obsah

| | |
|---|----|
| <u>Boj</u> | 3 |
| <u>Průběh boje</u> | 3 |
| <u>Popis prostředí a situace</u> | 4 |
| <u>Úmysly</u> | 4 |
| <u>Proveditelnost úmyslů</u> | 4 |
| <u>Co jde stihnout v jednom kole</u> | 5 |
| <u>Vzdálenost</u> | 6 |
| <u>Rychlost</u> | 7 |
| <u>Změny úmyslů</u> | 8 |
| <u>Jak popisovat úmysly</u> | 9 |
| <u>Hod na útok a na obranu</u> | 9 |
| <u>Vlastnost při hodu na útok</u> | 10 |
| <u>Vlastnost při hodu na obranu</u> | 11 |
| <u>Výhody a nevýhody</u> | 11 |
| <u>Druhy výhod a nevýhod</u> | 12 |
| <u>Plná obrana</u> | 14 |
| <u>Klamný útok nebo jiná finta</u> | 14 |
| <u>Boj na dálku</u> | 14 |
| <u>Míření</u> | 15 |
| <u>Munice</u> | 15 |
| <u>Útok na více protivníků</u> | 16 |
| <u>Útok na nehybného protivníka</u> | 16 |
| <u>Útok ze zálohy</u> | 17 |
| <u>Bonusy a postihy si přičítá hráč postavy</u> | 18 |
| <u>Říkej nahlas, co do hodu počítáš</u> | 18 |
| <u>Pořadí házení</u> | 19 |
| <u>Zacyklení úmyslů</u> | 20 |
| <u>Úspěchy</u> | 20 |
| <u>Remíza</u> | 21 |
| <u>Nerozhoduj, co udělá protivník</u> | 22 |
| <u>Co můžeš udělat za jeden úspěch</u> | 22 |
| <u>Co můžeš udělat za dva úspěchy</u> | 23 |
| <u>Zranění</u> | 24 |
| <u>Přidané zranění</u> | 25 |
| <u>Vážné zranění</u> | 26 |
| <u>Vyřazení z boje a bezvědomí</u> | 27 |
| <u>Prerušení soustředění</u> | 27 |
| <u>Dorážení protivníků</u> | 27 |

Boj

Když jde do tuhého, přichází na řadu kostky a následující pravidla.

Průběh boje

Pán jeskyně popíše prostředí a situaci. Pak začínají bojová kola.

- Kolo představuje několik vteřin boje.
- Začíná vždy Pán jeskyně popisem toho, co dělají protivníci. Poté hráči říkají, co budou dělat jejich postavy a jejich pomocníci.
- Úmysly lze libovolně měnit. Když už je nikdo měnit nechce, začne se házet.
- Když někoho ohrožuješ, házíš proti němu na útok. Když někdo ohrožuje tebe, ale ty jeho ne, házíš si proti němu na obranu.
- Hází se v pořadí, v jakém na sebe úmysly logicky navazují.
- Rozdíl mezi tvým hodem na útok a soupeřovým hodem určuje, kolik máš proti němu úspěchů. Za každý úspěch mu můžeš něco udělat.

V následujících kapitolách si jednotlivé kroky projdeme podrobněji.

Popis prostředí a situace

Příklad:

Pán jeskyně: „Vběhli jste do velké, obdélníkové místnosti. Strop podírají čtyři sloupy. U stěn jsou dlouhé stoly, další je uprostřed. Na nich jsou kosti, spousta různých váčků a svázané otýpky bylin. Velký, svalnatý ork u prostředního stolu něco ukazuje mnohem menšímu goblinovi. Ork má zbroj ze silné kůže, goblin plášť z ptačího peří.“

Pokud ti z popisu něco není jasné, požádej Pána jeskyně o upřesnění. Můžeš mu také návrhy nebo návodnými dotazy s popisem pomáhat.

Příklad:

Katka: „Jsou tu po tmě, nebo si něčím svítí?“

Pán jeskyně: „Hmm, vidíš, na to jsem zapomněl. Na stole uprostřed jsou dvě olejové lampy. Jedna z nich je zapálená.“

Úmysly

Kolo začíná vždy Pán jeskyně nastíněním úmyslů protivníků, aby na to mohli hráči reagovat.

Příklad:

Pán jeskyně: „Ork zvedá kyj, který měl opřený o stůl, a staví se mezi vás a goblina. Goblin ukazuje na Gorondara a mumlá při tom nějaké zaklínadlo. Co děláte?“

Poté hráči popíší úmysly svých postav a jejich pomocníků.

Proveditelnost úmyslů

Když si nejsi jistý, jestli něco půjde udělat, zeptej se.

Příklad:

Pavel: „Půjde kolem orka proběhnout ke goblinovi?“

Povšimni si, že se Pavel neptá, jak je místnost široká. Místo toho řekl, čeho se snaží dosáhnout. Díky tomu mu Pán jeskyně může rovnou říct, jak na to budou reagovat protivníci.

Příklad:

Pán jeskyně: „Určitě, místnost je dost široká. Ork se ti v tom ale bude snažit zabránit.“

Když chceš udělat něco, co není v silách tvé postavy, nebo je to zbytečně komplikované, může ti také Pán jeskyně rovnou navrhnout alternativy.

Příklad:

Pavel: „Zvládnou zvednout jeden z těch stolů, co jsou u stěn, a hodit ho orkovi na hlavu?“

Pán jeskyně: „To asi nedáš, jsou fakt masivní. Ten uprostřed je ale mnohem menší, s tím by to šlo.“

Co jde stihnout v jednom kole

V jednom kole stihneš například:

- Srazit nepřítele na zem, tasit dýku a bodnout ho
- Tasit jednoruční zbraň, uběhnout *krátkou vzdálenost* a zaútočit
- Sebrat ze země meč a rovnou jím někoho seknout
- Přimáčkнуть protivníka ke stěně štítem a bodnout ho zbraní

- Srazit jej na zem a zalehnout ho, aby nemohl vstát
- Nabít luk a vystřelit
- Vystřelit z nabitě zbraně a začít utíkat
- Nabít kuši
- Sundat ze zad luk nebo jinou zbraň
- Opatrně něco položit na zem
- Sundat ze zad toru
- Vyndat něco ze sundané toru
- Vypít připravený lektvar
- Udělat pár kroků a seslat kouzlo
- Pečlivě zamířit
- Dorazit vyřazeného protivníka

Vzdálenost

Při boji na dálku budeš často potřebovat vědět, zda dostřelíš na cíl a případně kolikrát stihneš vystřelit nebo kolik kouzel stihneš seslat, než k tobě protivník doběhne. Dostřel zbraní a dosah kouzel je proto vždy jedna z následujících možností:

Kontaktní vzdálenost – pár kroků od tebe

- Protivníky v kontaktní vzdálenosti můžeš ohrozit zblízka, i když se od tebe snaží utéct.

Krátká vzdálenost – v dostřelu malé vrhací zbraně

- Dá se uběhnout za 1 kolo.

- Pokud je tedy od tebe protivník v *krátké vzdálenosti* a neustupuje ani neutíká, můžeš k němu v jednom kole doběhnout a rovnou na něj zaútočit zblízka. Když od tebe ustupuje, dostaneš se k němu až v příštím kole. Když utíká, musíš ho nejdříve dohonit (viz kapitola **Pronásledování**).

Střední vzdálenost – v dostřelu oštěpu, krátkého luku nebo kuše

- Dá se uběhnout za 2-3 kola

Dlouhá vzdálenost – v dostřelu dlouhého luku

- Dá se uběhnout za 4-9 kol

Příklad:

Pán jeskyně: „Jak se blížíte ke srubu, vidíte, že ze dveří vyběhl skřet. Je v dlouhé vzdálenosti od vás, zhruba pět kol běhu. Krátký luk nebo kuše na něj tedy nedostřelí, dlouhý luk ano. Když se k němu rozběhnete, tak za dvě kola budete na dostřel krátkého luku, za čtyři na dohoz malé vrhací zbraně a za pět kol doběhnete tam, co teď stojí.“

Rychlost

Všichni sice samozřejmě neběhají stejně rychle, ale v boji se běhá na vzdálenosti, kde se malé rozdíly v rychlosti nestihnou projevit. Když tedy střílíš na *krátkou vzdálenost*, útočník k tobě doběhne za jedno kolo, ať už je to skřet, hobit nebo elf.

- Pokud ale z nějakého důvodu nemůžeš běhat, třeba když se *soustřeďíš* na nějakou schopnost či kouzlo nebo když máš vážně zraněnou nohu nebo břicho, pohybuješ se poloviční rychlostí, takže *krátkou vzdálenost* urazíš za dvě kola. To samé platí, když chceš dělat něco, při čem se dost dobře nedá běhat: střílet, kouzlit, nabíjet luk, vytahovat věci z torny a podobně.

- Když jsi *vyřazený*, zvládneš se nanejdvůš plazit a urazit krátkou vzdálenost ti zabere 4 kola.
- Když míříš, nabíjíš kuši a podobně, tak se nemůžeš přesouvat vůbec.

Ve hře také existují kouzla, lektvary a jiné efekty, které tě výrazně zrychlí nebo zpomalí. *Zpomalení* znamená snížení rychlosti na polovinu, *zrychlení* ji zdvojnásobí.

Příklad:

Když Naria vypije *lektvar rychlosti*, poběží dvakrát rychleji a vzdálenost, která by jí normálně zabrala 5 kol, uběhne za 3 kola.

Někteří tvorové běhají výrazně rychleji nebo naopak pomaleji než člověk.

Příklad:

Kůň běhá zhruba dvakrát rychleji než člověk. Když tedy Naria vypije *lektvar rychlosti*, udrží krok s koněm v trysku.

Změny úmyslů

Aby nezáleželo na tom, v jakém pořadí říkáte, co má kdo v úmyslu, můžete to libovolně upravovat. Stejně tak může Pán jeskyně měnit záměry protivníků.

Příklad:

Katka: „Otočím se a běžím zpátky.“

Pavel: „Já zkusím oběhnout orka a dostat se ke goblinovi, abych mu zabránil v mumlání.“

Katka: „Aha, tak v tom případě se zastavím a připravím si luk. Nenechám v tom Gorondara samotného.“

Pán jeskyně: „Dobře. Ork vyrazí Gorondarovi naproti, aby mu zablokoval cestu ke goblinovi. Goblin dál mumlá.“

Své úmysly byste ale měli měnit co nejméně. Tuto možnost máte, abyste mohli reagovat na to, co dělají ostatní, nikoliv abyste se s Pánem jeskyně snažili vzájemně přechytračit.

Jak popisovat úmysly

Kolik získáš úspěchů, závisí na hodu kostkou, takže předem nevíš, co všechno se ti podaří soupeři udělat.

Příklad:

Gorondar by chtěl doběhnout ke goblinovi, srazit ho na zem a zacpat mu ústa. Pokud ale hodí jen jeden úspěch, podaří se mu ho jen srazit na zem.

Abys zbytečně nevymýšlel a nepopisoval věci, které se pak nestanou, nemusíš nutně říkat, co všechno soupeři uděláš. Měl bys ale říct, kam se chceš přesunout, koho chceš ohrozit a čím to chceš udělat, aby na to ostatní mohli reagovat.

Příklad:

Pavel: „Se sekerou v ruce běžím ke goblinovi.“

Pán jeskyně: „Ork se ti snaží zastoupit cestu.“

Hod na útok a na obranu

Když je jasné, co kdo chce udělat, je třeba určit, jak to dopadne.

- Když se dva soupeři ohrožují vzájemně, hází si proti sobě na útok.
- Když obránce útočníka neohrožuje, hází si proti němu na obranu.

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují se skřetem. Gorondar útočí sekerou, Naria z dálky střílí z luku. Skřet útočí na Gorondara. Gorondar se skřetem se ohrožují vzájemně a hodí si tedy proti sobě na útok. Když Gorondar hodí víc, zasáhne skřeta. Když hodí víc skřet, zasáhne Gorondara. Když padne oběma stejně, něco si udělají vzájemně.

Naria střílí na skřeta, ale on ji neohrožuje, protože útočí na Gorondara. Hodí si tedy proti němu na útok a on si proti ní hodí na obranu.

Na útok i na obranu se hází **vlastnost + k6 + postihy a bonusy**. Rozdíl je v tom, jakou vlastnost si počítáš.

Vlastnost při hodu na útok

- Když bojuješ beze zbraně, s těžkou zbraní nebo v těžké zbroji, házíš Fyzickou. Platí to i pro těžké vrhací zbraně nebo když bojuješ se dvěma zbraněmi a jen jedna z nich je těžká. Fyzickou také házíš, když se snažíš někam doběhnout rychleji než tvůj protivník a když se s někým přetlačuješ nebo přetahuješ.
- Když střílíš z libovolné zbraně, házíš Finesou (i když střílíš v těžké zbroji).
- Když sesíláš kouzlo, ať už sám nebo pomocí svitku či jiného magického předmětu, házíš Duší. Když kouzlíš v těžké zbroji, počítáš si nevýhodu (-1).

V ostatních případech, například když nemáš těžkou zbroj a bojuješ lehkou zbraní, házíš lehkou vrhací zbraň, snažíš se někoho srazit na zem, chceš dostat z nevýhodné pozice a podobně, si můžeš na útok hodit Fyzickou nebo Finesou podle toho, co je pro tebe lepší.

Vlastnost při hodu na obranu

- Když se bráníš proti kouzlu nebo odoláváš nějaké schopnosti, házíš vlastností, která je uvedena v jeho nebo jejím popisu.
- Když se bráníš proti čemukoliv jinému a máš na sobě těžkou zbroj, házíš Fyzickou. Když těžkou zbroj nemáš, házíš Finesou.
- Když odoláváš jedu, házíš Fyzickou.
- Když se bráníš kouzlem, házíš Duší (s nevýhodou (-1), pokud kouzlíš v těžké zbroji). Platí to, i když se bráníš před jiným kouzlem nebo před nějakou schopností. Při obraně kouzlem tedy házíš Duší a nikoliv vlastností uvedenou u toho, před čím se bráníš.

Pokud se vůbec nemůžeš hýbat, třeba protože jsi *vyřazený*, v *bezvědomí*, pevně svázaný, paralyzovaný kouzlem a podobně, tak si do hodu na obranu vlastnost vůbec nepočítáš (viz **Útok na nehybného protivníka**). To samé platí, když se skoro nehýbeš a o útočníkovi nevíš (viz **Útok ze zálohy**).

Výhody a nevýhody

Podmínky při boji nejsou vždy vyrovnané. Když například ležíš a tvůj protivník stojí, budeš mít proti němu nevýhodu.

- Za každou výhodu máš +1 k hodu, za každou nevýhodu naopak -1.
- Výhody a nevýhody si počítáš, i když se do nich dostaneš v průběhu kola.

- Když se na tebe něco vztahuje stejně jako na tvého protivníka, výhodu za to nebude mít žádný z vás.
- Postihy a bonusy za výhody nebo nevýhody stejného druhu se nesčítají.
- Počítáš si vždy jen výhody a nevýhody, které se vztahují k tomu, co se snažíš udělat.
- Na kouzlení se vztahují stejné výhody a nevýhody jako na střelbu.

Výhody a nevýhody jsou vždy spojené s nějakým stavem nebo situací ve hře. Jakmile tato situace skončí, zmizí i výhoda či nevýhoda. Jednorázové výhody a nevýhody, jako třeba překvapení, vyvedení z rovnováhy nebo útok do zad trvají pouze jedno kolo.

Druhy výhod a nevýhod

Nejčastější druhy výhod a nevýhod v boji jsou:

Ztížení pohybu

Jsi zalehnutý, jsi zatlačený do rohu nebo přimáčkнутý ke stěně, jsi po pás ve vodě, brodíš se v bahně, balancuješ na hraně propasti, máš vážně zraněnou nohu.

Ztížení viditelnosti

Bojuješ se zavázanýma očima, jsi poblíž pochodně a někdo na tebe střílí ze tmy, máš písek v očích, protivník je neviditelný, cíl je schovaný v křoví.

Nevhodná zbraň

Bojuješ dlouhou zbraní ve stísněném prostoru nebo při zápasení na zemi.

Nadměrný náklad

Vlečeš těžkou truhlu, táhneš vyřazeného spolubojovníka, neseš několik velkých zbraní.

Kryt

Střílíš zpoza rohu, bráníš hradby před ztečí.

Dezorientace

Máš vážné zranění hlavy, kouzlo ti způsobuje halucinace, zmatení nebo ztrátu paměti.

Strach

Kouzlo nebo schopnost v tobě vzbudilo *strach* a ty přesto útočíš na to, čeho se bojíš.

Vyvedení z rovnováhy

Dostal jsi těžký zásah, někdo do tebe narazil.

Překvapení

Útok jsi nečekal.

Střelba na běžící cíl

Běžící cíl se hůře zasahuje, střelec má tedy nevýhodu. Platí to i pro útoky vrhací zbraní nebo kouzlem.

Útok do zad

Protivník utíká z boje nebo probíhá kolem tebe. Protivník je obklíčený, v tomto kole tě neohrožuje a máš dost prostoru, aby ses mu dostal do zad.

Vyčerpání

V noci jsi nespál, bez odpočinku ses pustil do boje po běhu nebo po celodenním pochodu, nepřítelům v průběhu boje dorazily čerstvé posily.

Přestože se postihy za nevýhody stejného druhu nesčítají, každá z nich omezuje, co můžeš dělat.

Příklad:

Gorondar srazil goblina k zemi a zalehnul ho. Goblin má teď nevýhodu (-1) a nemůže se zvednout a utéct, dokud na něm Gorondar leží. Pořád má ale volné obě ruce a může s nimi něco dělat.

Když přiběhne ještě Naria a přislápně mu ruku, bude si stále počítat jen -1, protože jak zalehnutí, tak přislápnutá ruka mu ztěžují volnost pohybu. Kromě toho, že nemůže vstát, dokud na něm Gorondar leží, teď ale také nemůže hýbat rukou, na které mu Naria stojí.

Plná obrana

Když se soustředíš se na obranu, neházíš na útok, ale máš výhodu (+1) na všechny hody na obranu.

Klamný útok nebo jiná finta

Když se snažíš někoho rozhodit nějakou fintou nebo klamným útokem, neházíš na útok, ale v následujícím kole budeš mít výhodu (+1) na všechny hody, které budou z tvé přípravy těžit. Přípravu nemusíš využít hned, můžeš si například počíhat za rohem a bonus si započítat, až zpoza něj někdo vyjde.

Boj na dálku

Při boji na dálku, ať už střelnou zbraní, vrhací zbraní, kouzlem, nebo čímkoliv jiným si počítáš postih podle vzdálenosti cíle:

- *Kontaktní nebo krátká:* bez postihu

- *Střední:* postih -1
- *Dlouhá:* postih -2

Míření

Když míříš, neházíš na útok a na následující výstřel máš výhodu (+1).

Munice

Vzácnou nebo drahou municí, která se při útoku spotřebuje, jako jsou granáty, jedy, magické flakóny a podobně, si vždycky odečítej. Obvyčejnou municí počítej, pokud od ní máš jen několik kusů.

Příklad:

Naria má tři vrhací nože. V jednom boji je tedy nemůže hodit víc jak třikrát a když o nějaký z nich přijde, její možnosti to dále sníží. Katka si tedy bude držet přehled o tom, kolik jich ještě má.

Pokud ale používáš snadno dostupnou municí a máš jí tolik, že ji v jednom boji určitě nespotřebuješ, tak prostě předpokládáme, že si ji vždy po boji posbíráš a při nejbližší návštěvě města nebo jiné vhodné příležitosti doplníš.

Příklad:

Dvacet šípů v toulci určitě vystačí nejméně na několik bojů, takže si je Katka po každém výstřelu odečítat nemusí.

Snaž se ale občas zmínit, že si po boji šípy sbíráš, nebo že je ve městě zajdeš nakoupit, aby se to dostalo do hry.

Útok na více protivníků

Pokud útočíš něčím, co zasahuje víc cílů, házíš na útok bez postihu, jinak s postihem -1 za každý cíl nad první. Na útok házíš jen jednou a výsledek postupně použiješ proti všem cílům.

Příklad:

Kara sesílá na dva skřety *zelený blesk*, který zasahuje dva cíle najednou. Hází tedy bez postihu.

Když by chtěl Gorondar v jednom kole zasáhnout dva skřety sekerou, bude si na útok počítat postih -1, protože se na každého musí znovu rozmáchnout.

Útok na nehybného protivníka

Když se protivník nemůže hýbat, třeba protože je *v bezvědomí*, pevně svázaný, paralyzovaný kouzlem a podobně, do hodů na obranu si nepočítá vlastnost a nepočítá si žádné výhody ani nevýhody. Útočník si své výhody a nevýhody počítá.

Příklad:

Když Naria před výstřelem zamíří na svázaného a oslepeného skřeta, bude za to mít výhodu. Skřet si do hodů na obranu nebude počítat vlastnost, ale ani nevýhodu za to, že je oslepený, protože i kdyby Nariu viděl, stejně by mu to nepomohlo, jelikož se nemůže hýbat.

Když někoho držíš, ležíš na něm, tiskneš ho štítem ke zdi a podobně, tak to není nehybný protivník, protože sebou pořád může zmítat. Do hodů na obranu si tedy počítá vlastnost a nevýhodu za to, že mu ztěžuje pohyb.

Útok ze zálohy

O nehybného obránce se ale jedná, pokud o útočníkovi neví a zrovna se prakticky nehýbe, třeba protože stojí na hlídce, leží, nebo pomalu jde a s někým se baví.

Příklad:

Postavy chtějí zlikvidovat skřetí stráž, aniž by zavolala na poplach.

Katka: „Můžu se k němu připlížit a zkusit ho zastřelit ze zálohy. Stojí na hlídce, takže je výborný cíl, ale i tak si nejsem jistá, že jedna rána bude stačit.“

Pavel: „Já sice mám kuši, ale neumím se plížit.“

Jana: „Já se také plížit neumím a při kouzlení navíc musím vyslovit zaklínací formulí, takže nikoho nepřekvapím. Mohla bych ale předem seslat neviditelnost na Gorondara.“

Pavel: „To by šlo. Ve dvou ho určitě složíme.“

Katka: „Jsem pro.“ Připlížíme se k němu a vystřelíme současně.“

Pán jeskyně: „Bez problémů jste se přiblížili skoro až k němu, aniž by si vás všimnul. Oba si zamíříte, předpokládám?“

Pavel: „Jasně.“

Pán jeskyně si teď bude za skřeta dvakrát házet na obranu. Jednou proti Katce, podruhé proti Pavlovi. V obou případech hází o + k6, protože skřet stojí na hlídce a nehýbe se (jde o útoky ze zálohy). Jak Pavel, tak Katka mají výhodu za míření, takže si ke svým hodům přičítají +1. Nebudou si ale počítat výhodu za to, že je skřet nevidí, ani za to, že ho překvapili. Skřet se totiž vůbec nebrání, takže je jedno, že útočníky nevidí, a že je nečekal.

Když ale cíl běží, bojuje, nebo jinak svým pohybem ztěžuje útočníkovi zásah, o nehybného obránce se nejedná a do hodů si tedy počítá jak vlastnost, tak všechny výhody a nevýhody.

Příklad:

Pokud skřet první kolo přežije, v dalším nejspíš začne volat na poplach a rozběhne se do úkrytu. Proti dalším výstřelům si tedy už bude počítat Finesu, protože střelcům aktivně ztěžuje zásah, ale také nevýhody za to, že je nevidí a za případná vážná zranění, která utrpěl v prvním kole. Současně ale bude mít výhodu za *plnou obranu*, protože v tomto kole nikoho neohrožuje a soustředí se na to, aby nebyl zasažen, a další výhodu za kryt, protože zabíhá do úzkého vchodu do doupěte, takže bude těžší ho zasáhnout.

Bonusy a postihy si přičítá hráč postavy

Když má někdo v boji výhodu, tak se to dá vyjádřit dvěma způsoby: buď si on přičte k hodů +1, nebo jeho protivník -1. Rozdíl hodů bude v obou případech stejný. To samé platí i pro nevýhody.

Přestože je ale jedno, kdo si započítá bonus (nebo odpovídající postih), je lepší, když si všechno přičítá hráč postavy.

- Nestane se vám, že byste stejnou okolnost omylem započítali dvakrát.
- Pán jeskyně pak za protivníky vždycky hází jen (Vlastnost + k6) a nemusí nic dalšího přičítat, což mu výrazně ulehčí práci.

Příklad:

Naria má zamířeno na těžce zraněného skřeta. Při výstřelu si Jana přičte k hodů +1 za míření a další +1 za skřetovo zranění. Pán jeskyně za skřeta hází jen Finesa + k6.

Říkej nahlas, co do hodu počítáš

Než hodíš kostkou, vždycky nahlas řekni, co si do hodu počítáš.

Příklad:

Pavel: „Házím Fyzičkou a počítám si +1, protože jsem na břehu řeky a skřet se brodí vodou.“

Neostýchej se připomínat výhody a nevýhody, které si někdo zapomněl započítat. Pomůže to tomu, abyste hráli fér, a také se tím ujistíte, že si všichni představujete situaci stejně.

Pořadí házení

Na útok se hází v pořadí, v jakém jsou záměry zřetězené.

Příklad:

Naria s Gorondarem bojují s orkem a goblinem. Goblin kouzlí na Gorondara. Gorondar chce doběhnout ke goblinovi. Ork se mu v tom snaží zabránit. Naria střílí na orka.

To, zda Gorondar něco udělá goblinovi, závisí na tom, jestli k němu vůbec doběhne, tedy zda se orkovi podaří ho zastavit. Na to má ovšem vliv ještě Naria, která na orka střílí. Když ho totiž vyřadí, ork Gorondarovi v cestě ke goblinovi nezabrání.

Nejdřív si tedy musí hodit Katka proti orkovi. Pokud jej nevyřadí, bude se házet, jestli ork zastaví Gorondara. Když se mu to nepodaří, bude si teprve Pavel moci hodit proti goblinovi.

Když více spojenců ohrožuje stejného protivníka, na pořadí házení se mohou domluvit. Obvykle je výhodné, aby nejdřív házeli ti, kdo nejsou ohroženi, protože jejich výsledek může pomoci těm, kteří ohroženi jsou. Je to ale každopádně na vás, můžete se rozhodnout i jinak.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, se kterým bojuje Gorondar.

Pavel: „Katko, házej první. Když ho nějak znevýhodníš, dáš mi tím bonus.“

Obdobně když více nepřátel ohrožuje stejnou postavu, o pořadí, v jakém budou házet, rozhoduje Pán jeskyně.

Zacyklení úmyslů

Když jsou úmysly zacyklené, nebo když se nedokážete dohodnout, postupujte takto:

1. Nejdříve si všichni hodí na útok. Výsledky si zapamatujte nebo запиšte. Zatím ale neurčujte, co se stalo.
2. Vyhodnoťte je v pořadí od nejvyššího po nejnižší. V případě rovnosti buď proběhnou současně (pokud to dává smysl), nebo to rozhodněte zopakováním hodů.

Úspěchy

Rozdíl hodů určuje počet úspěchů.

- Pokud jsi hodil stejně, nebo jsi protivníka přehodil o 1 či 2, máš proti němu jeden úspěch.
- Jestliže jsi ho přehodil o 3-5, máš proti němu dva úspěchy.
- Pokud jsi ho přehodil o 6 nebo víc, máš proti němu dokonce tři úspěchy. Více než tři úspěchy není možné získat.

Úspěchy je možné získat pouze při hodu na útok, nikoliv při hodu na obranu.

Příklad:

Naria střílí na skřeta, který zrovna bojuje s Gorondarem, takže se proti ní jen brání. Finesu má 3 a nemá žádné výhody, nevýhody ani jiné bonusy a postihy. Katka na kostce hodila 4, celkem má tedy na útok 7. Skřet má Finesu 2 a také nemá žádné bonusy ani postihy. Pán jeskyně hodil 5, skřet má tedy na obranu také 7. Při rovnosti hodů má Katka jeden úspěch, za který mu může něco udělat. Skřet se jen bránil, takže přestože také hodil stejně, úspěch proti ní nezískal.

V následujících kapitolách najdeš příklady toho, co můžeš soupeři za své úspěchy udělat. Výsledek ale musí odpovídat úmyslům a musí dávat smysl – nezvládneš například povalit draka nehledě na to, jak dobře si hodíš.

Remíza

Když tobě i tvému soupeři padne stejně, máte oba po jednom úspěchu. Pokud jeden z vás chtěl tomu druhému v něčem zabránit, soupeř to pochopitelně udělat nemůže, ale může za svůj úspěch udělat něco jiného z toho, co měl v úmyslu.

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem a podařilo se mu ho srazit na zem.

Pán jeskyně: „Ork se zvedá a seká po tobě svým tesákem.“

Pavel: „Já do něj chci kopnout, aby zůstal na zemi.“

Oba si teď hodí na útok a jako na potvoru oběma padne stejně. Oba tedy mají jeden úspěch.

Pán jeskyně: „Ork se pokusil vstát a tys do něj při tom kopnul, takže se dál válí na zemi. Stihnul se ale po tobě ohnat tesákem a za svůj úspěch ti přeseknul jeden z popruhů torny. Pořád ti ještě na zádech drží, ale bude se ti s ní teď špatně běhat.“

Když jsou úmysly soupeřů natolik protikladné, že nemohou nastat současně, při rovnosti hodů bude dál trvat stávající stav.

Příklad:

Naria se pere se skřetem těsně vedle bažiny a chce ho do ní strčit. Skřet chce utéct, aby se tomu vyhnul. Oba si tedy chtějí vzájemně zabránit v tom, co se chystají udělat: Když Naria strčí skřeta do bažiny, skřet neuteče. Pokud skřet uteče, Naria ho zase nestrčí do bažiny. Když tedy oba na úspěch hodí stejně, nic se nezmění a budou se dále prát těsně vedle bažiny. Rozhodne se to až v dalším kole.

Nerozhoduj, co udělá protivník

Nemůžeš popisovat reakce nepřátel, to je práce Pána jeskyně. Popisuj jen to, jsi mu udělal. Stejně tak Pán jeskyně nemůže rozhodnout, jak zareaguje tvoje postava, protože to určuješ ty.

Příklad:

Pavel nemůže říct, že goblin uskočil směrem k orkovi. Může ale říct, že ho směrem k orkovi strčil.

Co můžeš udělat za jeden úspěch

Za jeden úspěch můžeš například:

- Protivníka zranit.
 - **V jednom kole můžeš protivníka zranit pouze jednou.** I když tedy proti němu máš více úspěchů, jen jeden z nich může představovat zranění.
 - Za další úspěch můžeš ze zranění udělat vážné (pokud jsi ho zranil alespoň za 3 životy), zasáhnout část těla, která není krytá zbrojí (neodečítá si zbroj), nebo obejít jeho štít (neodečítá si štít).

- Zasáhnout předmět, který drží, nebo ho má na sobě.
- Chytit ho, srazit ho k zemi, přimáčknout ho ke zdi, hodit mu písek do očí nebo ho jinak znevýhodnit.
- Někam ho zatlačit či odtáhnout.
- Zastoupit mu cestu.
- Dostat se z nevýhody, ve které tě drží.
- V něčem mu zabránit.

Co můžeš udělat za dva úspěchy

Za dva úspěchy můžeš:

- Odzbrojit ho.
- Srazit ho do propasti nebo zatlačit do pasti.
- Zabránit mu v mluvení.

Potřebné dva úspěchy můžeš získat i postupně ve více kolech, nebo ve spolupráci s někým dalším.

Příklad:

Po neúspěšném vyjednávání se skřetem ho Naria s Gorondarem chtějí zlikvidovat tak, aby nezavolal na poplach. Jsou od něj jen pár kroků, takže na to, aby ho zastřelili ze zálohy, je už pozdě. Zato se ale na něj mohou oba vrhnout.

Pavlovi padne jen jeden úspěch, to na zabránění v mluvení nestačí. Gorondar na to ale není sám, takže se Pavel rozhodne, že udělá alespoň část práce:

Pavel: „Přimáčknou ho ke zdi.“

Katka si bude počítat výhodu za to, že Gorondar drží skřeta u zdi a ztěžuje mu pohyb, a bude jí stačit jeden úspěch, aby mu zacpala pusu, protože Gorondar jí připravil situaci. Když jej získá, v dalším kole bude situace následující:

Pán jeskyně: „Gorondar drží skřeta přimáčknutého u stěny a Naria mu drží ústa, aby nemohl volat na poplach. Skřet se snaží ruky zbavit, aby mohl křičet. Co děláte?“

Zranění

Základem zranění je rozdíl vašich hodů. K tomu se přičte zranění tvé zbraně nebo kouzla a odečte se protivníkova zbroj a štít. Pokud je výsledek menší než jedna, rána neprošla jeho zbrojí nebo štítem a není tedy vůbec zraněn.

- Zranění je vždy **rozdíl hodů + zranění zbraně nebo kouzla – zbroj – štít**

Zranění zbraně je vždy pevné číslo.

Příklad:

Gorondar bojuje s orkem. Na útok hodil 6 (Fyzička 3, na kostce 3). Ork má na útok 10 (Fyzička 4, na kostce 6). Ork tedy Gorondara přehodil o 4. Má proti němu dva úspěchy a za jeden z nich se ho rozhodne zranit. Bojuje dvojruční sekerou, která má zranění 3. Gorondar má naštěstí těžkou zbroj, která snižuje zranění o 2 a štít, který ho snižuje o 1. Zraněn je za 4 (rozdíl hodů) + 3 (zranění orkovy zbraně) – 2 (těžká zbroj) – 1 (štít), tedy za 4 životy.

Zranění kouzla je vždy uvedeno jako počet kostek zranění (kz). Určíš ho tak, že hodíš příslušný počet šestistěnných kostek a spočítáš ty, na kterých padlo 4 nebo víc.

Příklad:

Kouzlo *modrý blesk* má zranění 4kz **bleskem** a útok Duše + k6 proti Fyzičce. Kara ho sesílá na orka v lehké zbroji. Duši má 3 a na kostce jí padlo 4. Ork má Fyzičku 4 a na kostce mu padlo 2. Kara ho tedy přehodila o 1, má proti němu jeden úspěch a rozhodne se ho zranit.

Základem zranění je rozdíl hodů, což je 1. K tomu se přičítá zranění kouzla. Jana tedy hodí čtyřmi šestistěnnými kostkami (nebo čtyřikrát jednou kostkou). Padne jí: 1, 3, 4 a 6.

Ork je zraněn za 1 (rozdíl hodů) + 2 (počet kostek zranění, na kterých padlo 4 nebo víc) – 1 (lehká zbroj), tedy za 2 životy.

Zbroj ani štít nechrání před **duševními** a **nehmotnými** útoky, ani před zraněním **jedem**. Může ale chránit před tím, aby vůbec k otravě došlo – když sníží zranění otrávenou zbraní na nulu nebo méně, rána neprošla skrz a zasažený tedy není otrávený.

Případná odolnost proti určitému druhu zranění se sčítá se zbrojí. Když máš tedy těžkou zbroj a vypiješ lektvar chladných vod, který snižuje zranění **ohněm** o 2, veškerá ohnivá zranění si snižuješ o 4. Stejně fungují i odolnosti některých nestvůr.

Přidané zranění

Na přidané zranění si házíš, když máš nějaký efekt, který ho způsobuje, a za jeden z úspěchů se rozhodneš protivníka zranit.

- K přidanému zranění se nepřičítá rozdíl hodů.
- Každé přidané zranění si zasažený znovu sníží za zbroj a štít.

Příklad:

Gorondar útočí očarováním kladivem na oživlou sochu. Kladivo má zranění 2 a navíc při zásahu způsobí zranění 3kz **bleskem**. Socha je z kamene a je tedy těžké ji poškodit – má zbroj 3. Je ovšem náchylná na drtivá zranění, proti těm má zbroj pouze 1.

Gorondar ji přehodil o 3, jeho kladivo má zranění 2. Socha si odečte zbroj proti drtivému zranění (což je 1). Nárazem kladiva je tedy zraněna za 4. Potom Pavel hodí 3kz na přidané zranění. Padne mu 4, 6 a 1, což dává zranění **bleskem** 2. Socha má ale proti **blesku** zbroj 3, takže přidané zranění jí nic neudělalo.

Vážné zranění

Když protivníka zraníš alespoň za 3, můžeš za další úspěch říct, že jsi mu tím vyřadil nějakou část těla. Musí to ale jít udělat tvou zbraní – nemůžeš useknout hydře hlavu kyjem. Vážným zásahem nemůžeš protivníka zcela vyřadit, na to mu musíš ubrat všechny životy.

Příklad:

Pán jeskyně: „Katko, máš proti skřetovi dva úspěchy. Co mu uděláš?“

Katka: „Určitě ho zraním. Může to být vážné zranění?“

Pán jeskyně: „Nemá zbroj, přehodila jsi ho o 4 a luk má zranění 2, takže to dostane za 6 životů. To určitě stačí.“

Katka: „Fajn. Prostřelila jsem mu levou nohu.“

Vyřazenou část těla není možné používat.

Příklad:

Když vyřadíš kyklopovi oko, tak ho tím oslepiš. Když vyřadíš ocas obřího šтира, nebude jím moci útočit. Když někomu vážně zraníš ruku, nebude moci bojovat dvojruční zbraní (tedy ani střílet z luku nebo kuše) a pokud to byla ruka se štítem, nebude se jím moci bránit a tedy si za něj snižovat zranění. S vážně zraněnou nohou se nedá běhat ani skákat.

Zasažený bude mít také nevýhodu na všechno, při čem ho vážné zranění omezuje.

Příklad:

Skřet s prostřelenou nohou bude mít nevýhodu při boji zblízka, protože při tom se potřebuje pohybovat, ale ne při střelbě z luku nebo při kouzlení.

Všechna vážná zranění zmizí ve chvíli, kdy si doléčíš veškeré ztracené životy.

Vyřazení z boje a bezvědomí

Když ti po odečtení zranění klesnou životy na nulu nebo méně, jsi *vyřazený*. Nejsi schopen boje ani kouzlení, zvládneš jen šeptat a můžeš se nanejvýš pomalu plazit.

Životy mohou jít i do záporu. Když ti klesnou na -6 nebo méně, upadneš do *bezvědomí*.

Z *bezvědomí* se probereš, když ti někdo vyléčí dostatek životů, aby ses dostal nad -6 životů a *vyřazený* přestaneš být, když se dostaneš alespoň na 1 život.

Přerušení soustředění

Přerušit někomu *soustředění* můžeš například tím, že do něj vrazíš, srazíš ho na zem a podobně. *Soustředění* také přeruší jakékoliv zranění. Když zbroj, štít nebo odolnost proti zranění sníží zranění na nulu, zásah *soustředění* nepřeruší.

Dorážení protivníků

Dorážení zabere jedno kolo. Nemůžeš dorážet, když při tom na tebe někdo útočí, nebo tě jinak ohrožuje.