



---

PŘÍRUČKA  
DOBRODRUHOVA

---

ZVĚD

## ZVĚD

Životový strop	7
Zbraně	Všechny krátké a jednoruční zbraně, meče všech druhů a všechny střelné zbraně
Zbroje	Zbroje do kvality 2 a pěstní štíty

### ZBRANĚ A ZBROJE

Následující řádky představují pouze krátké shrnutí k rozdělení zbraní a zbrojí, které může zvěd používat. Bližší detail je v části pravidel **BOJ A BEZPEČNOST**.

Skupina zbraní	Omezení
Krátké zbraně	Nože, dýky, tesáky, obušky, bijáky a jiné zbraně, které nepřekračují délku 60 cm.
Jednoruční zbraně	Meče, sekery, palcáty, kladiva a jiné zbraně, které nepřekračují délku 90 cm.
Kombinace	Dvě krátké zbraně nebo jedna jednoruční a jedna krátká zbraň. Nejvyšší povolený součet délek obou zbraní je 140 cm.
Střelné zbraně	Povolené pouze luky, kuše, pistolové kuše a „potato guny“
Kvalita zbroje	Omezení
Kvalita 1	Prošívanice nebo kožená zbroj a její doplňky (Například železné myšky na loktech apod.)
Kvalita 2	Lehké kroužkové brnění a jiné lehké ochranné zbroje (například destičkové či kvalitnější kožené či prošívané zbroje, kyrsy atd.)
Kvalita +1	Přilba

Kroužkové brnění nelze využívat bez spodní prošívanice!

Postava má **vždy tolik stínových životů**, kolik je její kvalita zbroje.

### KONTAKTY

Některé zvědovi schopnosti vyžadují takzvané „kontakty“. Ty reprezentují zvědovu výzvědnou síť a umožňují mu provádět nejrůznější efektivní triky. Na začátku má každý zvěd **jeden** kontakt. Množství kontaktů se dá zvyšovat pomocí peněz. Každý zvěd má ve svém osobním deníku tabulku, do níž zapisuje množství peněz, které investoval do své sítě. Vždy, když toto množství překročí určitý práh, zvýší se **natrvalo** počet zvědových kontaktů. Pokaždé když použiješ schopnost vyžadující kontakt, odečti si jedna od svého aktuálního počtu kontaktů. To si nemusíš nikam zapisovat, protože na začátku dalšího herčasu se ti počet kontaktů opět obnoví na tvé maximum.

---

## ASPEKTY

---

### 1. ZLODĚJÍČEK

---

Za použití jednoho *kontaktu* může zlodějíček otevřít jeden zámek pomocí šperháku. Za použití jednoho *kontaktu* může zlodějíček provést jednou "akci kolíček" se jmenovkou, při okrádání počítá do 200.

### 2. KAPSÁŘ

---

Za použití jednoho *kontaktu* může kapsář provést jednou "akci kolíček" bez jmenovky, při okrádání počítá do 150. Za použití jednoho *kontaktu* může kapsář ignorovat jedno okradení (obrana proti „akci kolíček“). Za použití jednoho *kontaktu* může kapsář skrýt jeden drobný předmět nebo finanční obnos do výše 10 mincí do „skryté kapsy“. Předmět ve skryté kapse není možné kapsáři vzít při prohledávání (a to i v případě, že kapsář chroptí nebo je mrtvý. Ve skryté kapse může kapsář mít v jednu chvíli pouze jeden předmět. Pokud chce předmět v kapse vyměnit, musí to provést za použití dalšího *kontaktu*. Pamatuj, že dát předmět do kapsy při chroptění/smrti není možné!

### 3. VYZVĚDAČ

---

Vyzvědač může za použití jednoho *kontaktu* ignorovat schopnost s mechanismem čtení myšlenek, které jsou na něj seslané či použité. K tomu může jednou v každém souboji po použití jednoho *kontaktu* dát jedním zásahem za dva.

### 4. OSTROSTŘELEC

---

Ostrostřelec může použít *kontakt*, aby úspěšným zásahem střelnou zbraní zranil zasaženého za 3 (o použití *kontaktu* rozhoduje ostrostřelec až při zásahu).

### 5. INVESTIGÁTOR

---

Investigátor může za použití *kontaktu* jednou využít mechanismu čtení myšlenek. K výsledku musí být investigátor s vyslychaným ve vhodném prostředí. Zvyšuje natrvalo zvědovu houževnatost o 1.

### 6. LESNÍ PŘÍZRAK

---

Lesní přízrak si v lese může krátkým odpočinkem vyléčit jeden život (RP) jednou za herčas. Navíc se lesnímu přízraku počítá při lovu každá stopa dvakrát. Jednou za boj může lesní přízrak použít *kontakt* a dalším zásahem zbraní způsobit zasaženému paralýzu.

## **7. FELČAR**

---

Na vyléčení jednoho zranění potřebuje pouze jeden obvaz. Obvaz zůstává na těle raněného až do konce herčasu. Každá postava, není-li řečeno jinak, na sobě může mít pouze dva obvazy (viz obecné mechaniky). Během každého herčasu si může felčar vyzvednout 2 obvazy u určeného CP. Zvyšuje natrvalo zvědovu houževnatost o 1.

## **8. TRAVIČ**

---

Travičovy zbraně potřené jedem působí po použití „kontaktu“ otravu při všech zásazích během jednoho boje.

## **9. PARTÁK**

---

Parták může každý herčas využívat jeden aspekt jiného zvěda, který mu to dovolí. Parták si takto nemůže vypůjčit aspekt, který sám zná. Přidává-li “vypůjčený” aspekt život natrvalo, parták tento život nedostane!

## **10. MASTIČKÁŘ**

---

Mastičkář se může učit recepty a sbírat běžné suroviny (tedy zvyšovat si „potenciál“ použití běžných surovin).

---

## DALŠÍ DŮLEŽITÉ MECHANIKY ZVĚDA

---

*Mechanikou rozumíme prvky hry spojené obvykle se zvláštními schopnostmi. Popisují způsob reprezentace nějakého děje v rámci hry. V této kapitole budou popsány mechaniky, které používá zvěd v rámci svých aspektů.*

---

### AKCE KOLÍČEK

---

Akce kolíček je krycí název pro krádeže v naší hře. Postava (většinou zvěd) s příslušným aspektem se může pokusit o okrádání jiných postav, a to tak, že umístí poblíž předmětu, který chce ukrást/vykrást kolíček se svým jménem nebo beze jména (podle aspektu). Poté se musí přiměřenou dobu (určenou aspektem) zdržovat v blízkosti okrádané osoby.

Po uplynutí dané doby oznámí okrádanému, že jej okradl a okrádaný pak musí vydat peníze a jiné herní předměty. Co všechno zloděj ukradl, záleží na tom, kde byl kolíček umístěn:

- ❖ **Kolíček na brašně/torně:** Zloděj si může vzít všechny peníze/suroviny/herní předměty z dané brašny/torny. Kolíček musí být umístěn na batožině, ne na řemeni.
- ❖ **Kolíček na opasku/lemu kalhot/sukně:** Zloděj si může vzít obsah libovolného jednoho váčku/tašticke zavěšené na opasku, nebo může vybrat všechny kapsy na kalhotech/sukni.
- ❖ **Kolíček za krkem/na límci:** Zloděj si může vzít jednu věc, která visí majiteli kolem krku. Např. talisman či pečeť.

Pokud ovšem okrádaná nebo jiná postava objeví kolíček dříve, uvědomí si co se děje. Navíc, pokud je na kolíčku jméno, zloděje viděla a může podle toho nakládat. V případě úspěšného okradení nebo okradení neúspěšného s kolíčkem beze jména, jedná hráč tak, jako by jeho postava o ničem nevěděla (než se například podívá do měšce).

Kromě odebrání předmětů, lze předměty touto mechanikou, lidem i dávat. V takovém případě by měl postižený hrát, že o podstrčeném předmětu neví, do chvíle než by se na patřičné místo (např. váček) podíval.

---

### ČTENÍ MYŠLENEK

---

Čtení myšlenek je mechanismus využívaný některými kouzly či schopnostmi. Postava, jíž jsou čteny myšlenky, musí pravdivě odpovědět až na tři přímo položené otázky a nemůže odmítnout na ně odpovědět, tedy nesmí mlčet nebo odpověď odkládat. Co

se týče jakékoliv imunity na čtení myšlenek, ten, jenž čte myšlenky, nikdy nepozná, zda-li je cíl schopnosti proti čtení imunní. Imunní postava může či nemusí odpovídat, pokud odpovídat bude, může říkat, co chce.

---

## **JEDY**

---

Mechanismus “jed”, využívají některá kouzla, lektvary a zbraně. Aby mechanismus fungoval musí útočník zasáhnout svou oběť zbraní, šípem nebo kouzlem, které umožňují použít mechanismu “jed”. Poté, co se tak stane, ohlásí útočník zasaženému (oběti) nahlas “Jed”, aby zasažený věděl co se právě stalo. Zasažený si počítá zranění odpovídající zásahu a navíc je ještě otráven.

Každý, kdo je zasažený jedem (je otráven), je okamžitě po skončení boje zraněn za 2 životy. Pokud je někdo zasažený otrávenou zbraní vícekrát v jednom boji, efekt “jed” se nesčítá, platí vždy pouze jednou.

Pokud má zasažený na konci boje jen 1 život a jed jej zraní za 2, tak upadá do chroptění a dále se řídí pravidly chroptění, není na místě mrtev.

Ve hře se mohou vyskytovat i jiné jedy, než je jed na zbraň. Takové jedy jsou vždy součástí nějakého questu, jejich účinky jsou přesně popsány a nelze je využívat jako mechaniku jed.

---

## **PARALÝZA**

---

Mechanismus “paralýza” využívají některé lektvary, zbraně atd. Aby mechanismus fungoval musí útočník zasáhnout svou oběť zbraní, šípem nebo kouzlem, které umožňují použít mechanismu “paralýza”. Poté, co se tak stane, ohlásí útočník zasaženému (oběti) nahlas “Paralýza”, aby zasažený věděl co se právě stalo. Zasažený si počítá zranění odpovídající zásahu a navíc je ještě paralyzován.

Každý kdo je zasažený paralýzou nesmí běhat (smí však chodit, bojovat atd.). Všeobecně by mělo platit že hráče zasaženého paralýzou může hráč paralýzou nezasažený bez větších problémů dostihnout, anebo mu naopak utéct.

Paralýza trvá do konce herčasu, anebo končí ve chvíli, kdy je postava vyléčena alespoň za 1 život.

---

## **LOV**

---

Zvířata v naší hře reprezentují bílé obálky v lese (fungují jako běžné bílé obálky). Pokud se rozhodneš zvíře ulovit, otevři obálku. Dále postupuj podle instrukcí v

obálce. Většina zvířat zanechává stopy, ty je dobré sbírat, neboť zpravidla samotný lov významně ulehčí. Nezapomínej, že lov je nebezpečný podnik a stát se může cokoliv.

---

## **OBVAZY**

---

Obvaz je jedním z prostředků obnovy ztracených životů. Obvazy smí po proškolení používat každý. Na vyléčení jednoho zranění (jednoho života) jsou potřeba dva obvazy. Život se léčené postavě obnoví okamžitě po použití obvazu/ů. Postava si však obvaz/y musí nechat až do konce herčasu. V jednu chvíli na sobě může postava mít pouze dva obvazy. Postava nemůže obvázat sama sebe. Léčit pomocí obvazů lze pouze mimo boj. Léčená postava odevzdá obvaz po konci herčasu organizátorům. Některé aspekty mohou upravovat výše uvedená pravidla.

---

## **ZÁMKY**

---

Truhly, stany a dveře označené zámkem nelze otevírat bez klíče. Zámek je v naší hře reprezentován kartonovou kartičkou, na které je nakreslen symbol klíčové dírky. Pod touto kartou je další karta, na které je nakreslený tvar. Zámek musí být jednoznačně umístěn a být snadno a okamžitě viditelný (pokud zámek není vidět, věc není zamčená). Pokud postava vlastní klíč (reprezentovaný kartou klíče se stejným symbolem, jako je na zámku), může takto zavřený objekt odemknout.

Zámek lze také odemknout šperhákem nebo kouzlem - pokud má postava patřičný aspekt resp. kouzlo, které jí to umožňuje. Šperhák je herní předmět reprezentovaný drátem a bez něj se nelze o odemčení pokusit. Při odemykání šperhákem musí postava složit šperhák přesně do tvaru, který je na zámku zobrazen, pokud se to postavě podaří, může zámek otevřít.

Každopádně, ať už je zámek otevřen, šperhákem či běžným kouzlem, pokud je u zámku obálka musí ji odemkytel otevřít a vyhodnotit její obsah (zámek totiž může obsahovat např. past)

---

## **EFEKTY**

---

Různé aspekty, herní předměty a kouzla mohou působit rozličné efekty ovlivňující postavu. U efektů musíme vždy znát, co dělají (samotný efekt) a čím jsou způsobeny (jejich zdroj). Vždy platí, že postava nesmí být nikdy ovlivňována více stejnými efekty ze stejného zdroje.

Touto poněkud složitou větou se snažíme říci, že postava nemůže být, například, pod vlivem dvou kouzel, která přidávají stínový život. Může být ale pod vlivem více

kouzel, má-li každý kouzlo jiný efekt (například stínový život a nehmotnost). Dále může být postava pod vlivem více efektů, které přidávají stínový život, pokud pocházejí z rozdílných zdrojů (například zbroj a kouzelný předmět).

Za rozdílné zdroje považujeme:

- ❖ Zbroj (Pozor! Zbroj, která má ještě další efekt než přidání stínových životů (dle své kvality) je považována za magický předmět)
- ❖ Kouzlo
- ❖ Lektvar
- ❖ Runa
- ❖ Magický předmět

---

## IMUNITA A REDUKCE

---

Některé schopnosti, kouzla nebo předměty propůjčují imunitu na určité útoky nebo redukují zranění takovými útoky způsobená. Ačkoliv může postava mít “aktivováno” více různých imunit/redukci dle obecných pravidel pro efekty, vůči každému jednomu útoku je možné aplikovat pouze jednu z nich.

**Příklad:** *Válečník Bivoj bojuje s mocnou lesní bytostí, která je známá tím, že způsobuje velká zranění a navíc její pařáty mohou způsobit otravu. Rozhodne se proto využít svého aspektu Tuhý kořínek, který mu umožní i velká zranění redukovat na zranění za 1 život. Pro jistotu se také napije lektvaru, který mu do konce herčasu zajistí imunitu vůči jedům. Při boji jej bytost zasáhne a způsobí zranění za 2 a navíc způsobí otravu. Bivoj se nyní musí rozhodnout, zda využije redukce zranění pomocí tuhého kořínku nebo zda raději využije imunity vůči jedům, kterou získal díky lektvaru. Bivoj si dokáže rychle spočítat, že pokud by využil tuhý kořínek, bude zraněn okamžitě za 1 a později jedem za 2 - tedy celkem 3 životy. Je pro něj tedy lepší využít imunity vůči jedům a “ušetřit” si tak jeden život.*