# Průvodce pravidly

Nejprve se v pár bodech pokusíme objasnit několik pojmů a pravidel z Příručky hráče, které je dobré znát, než začnete pravidla číst, aby se Vám snáze chápala:

- **Výhoda** - hodíte 2x k20 a použijete vyšší číslo - používá se, když je Vám situace nakloněna

- **Nevýhoda** - hodíte 2x k20 a použijete nižší číslo - používá se, když jste v nevýhodné pozici

- **Zdatnost** - jste-li v něčem nebo s něčím zdatní (v dovednosti, se zbraní), přičítáte si k hodu na to zdatností bonus (+3 na 6. úrovni). Zdatnost se zbrojí má vlastní pravidla (str. 144).

- **Ověření** - hodíte k20 a přičtete příslušný bonus (opravu vlastnosti, bonus k dovednosti, bonus k útoku) - používá se k zjištění, jak jste úspěšní v nějakém snažení

- **Záchranný hod** - hodíte k20 a přičtete bonus k danému záchrannému hodu - používá se jako záchrana před negativními účinky

- **Dlouhý (důkladný) odpočinek** - spánek 8 hodin, doplní kompletně životy a pozice kouzel

- **Krátký odpočinek** - pauza 30-60 minut (oběd, svačina, odpolední siesta,...), možnost použít kostky životů (máte jich tolik, kolik je vaše úroveň) k doplnění ztracených životů, obnovuje některé schopnosti postav

- na **iniciativu** se hází jen jednou na začátku boje

- hází se zvlášť na **útok** (rozuměj zásah) a zvlášť na **zranění**

- hází se jen na útok, na **obranu nikoliv**

- kouzlící povolání mají na den **pevně daný počet kouzel** (pozice), ze kterých mohou kouzla jednotlivých úrovní seslat. Pozice vyšších úrovní se mohou použít k seslání kouzel nižších úrovní, ale ne naopak. Triky, tedy kouzla nulté úrovně, které postava zná, nespotřebovávají žádné pozice a postava je může sesílat do nekonečna. Neexistují univerzální magy. Příklad: bard 3. úrovně má 4 pozice I. úrovně a 2 pozice II. úrovně, takže než si bude muset obnovit tyto pozice dlouhým odpočinkem, může seslat 4 kouzla I. úrovně a 2 kouzla II. úrovně, nebo 6 kouzel I. úrovně., nebo 1 kouzlo II. úrovně a 5 kouzel I. úrovně.

- téměř na vše se hází **dvacetistěnkou**, kostkami jiných tvarů se hází prakticky jen na velikost zranění, léčení a efekty kouzel

Z toho, co je potřeba si přečíst, jsou to následující strany a celkem se to dá stáhnout na cca 35 stránek:

6-7 **Hrací kostky, obecná pravidla, míry a váhy**

11-14 **Tvorba postavy** - stačí technická část, roleplayovou určitě zvládáte ;-)

17-43 stačí tu **Rasu**, kterou budete chtít hrát (což jsou cca 3 stránky)

45 tabulka **Povolání**, kde si můžete z rychlého přehledu vybrat, které by se Vám líbilo, a pak si stačí v detailu opět přečíst jen dané povolání ze stran 46-119 (5-10 stránek)

123 **Jazyky** - jeden odstavec

125-141 **Zázemí** - stačí si přečíst jedno zázemí, které Vám bude vyhovovat, nebo použít možnost přizpůsobování zázemí přímo na straně 125.

144-153 **Zbroje, Zbraně a základní Vybavení**

186 **Odpočinek**

189-198 **Boj** (boj v sedle a pod vodou nemusíte řešit)

201-205 **Magie** (pro kohokoliv, kdo umí sesílat kouzla)

207-291 Seznamy a popisy **Kouzel** - jen to, co se týká vašeho magického povolání a konkrétních kouzel, která má vaše postava k dispozici.

Další užitečné, nicméně již ne nezbytné části, jsou:

165-170 **Odbornosti** - mohou být pro vaše postavy velmi praktické a užitečné, nicméně nejsou nutné, takže si sami zvažte, jestli je chcete použít.

173-179 používání **vlastností** a dovedností vaší postavy, nicméně, o hod na některou z nich si stejně řekne PJ, takže to nemusíte řešit, pokud nechcete

292-294 **Stavy** jako hluchý, ležící, paralyzovaný, únava, atd. a jejich pravidlový význam

121-124 **Osobnostní rysy**