

PRAVIDLA KRITICKÝCH ZÁSAHŮ

Všechny kritické zásahy a minuty stále respektují pravidla, jak jsou popsána v Příručce pro hráče, která zahrnují opětovný hod na útok shodnou sadou kostek.

KAM SE TABULKY HODÍ

Tyto tabulky obsahují seznam dodatečných efektů, které se mohou stát, navrch již existujících pravidel ke kritickým zásahům a minutám. Níže jsou sepsány tabulky zvláště pro útoky zbraněmi a kouzly, protože, upřímně, je rozdíl, když minete střelou z luku nebo sežehujícím paprskem.

ÚTOK NA BLÍZKO - KRITICKÝ ZÁSAH

Hod na %	Popis	Efekt
1	Sice se cítíš dokonale, ale nic zvláštního se nestalo.	Obyčejný kritický zásah.
2-5	Cítíš, že využít výhodu je nezbytné, ať to stojí, co to stojí.	Pokud chceš, získáváš výhodu na útok proti tvému aktuálnímu cíli. Ale pokud se tak rozhodneš, všichni nepřátelé získávají výhodu na útok proti tobě do konce tvého dalšího kola.
6-9	Cítíš, že využít výhodu je nezbytné, a zachováš si povědomí o tvém okolí.	Pokud chceš, získáváš výhodu na útok proti tvému aktuálnímu cíli. Tvůj cíl má výhodu na útok proti tobě do konce tvého dalšího kola.
10-14	Víš, jak využít výhodu.	Získáváš výhodu na všechny útoky proti tvému cíli do konce tvého dalšího kola.
15-19	Ve víru boje si všimneš efektivní cesty k úniku.	Můžeš po tvém útoku použít akci 'odpoutání se'.
20-24	Dostáváš se do rytmu boje a máš dobré ponětí o tvém dalším tahu.	Po tvém tahu se posouváš na začátek iniciativy.
25-29	Začínáš zachytávat vzorce v útocích nepřátel.	Získáváš +2 OČ proti tvému cíli a výhodu na všechny záchranné hody pocházející od tvého cíle.
30-39	Zatímco útočíš, jsi schopný vmanévrovat se až ke tvému cíli a pokusit se znepříjemnit mu život.	Po tvém útoku se můžeš pokusit chytit nepřítele, pokud máš volnou jednu ruku, nebo se pokusit ho odstrčit, pokud máš obě ruce plné.
40-49	Zažímco útočíš, jsi schopný vmanévrovat se až ke tvému cíli a znepříjemnit mu život.	Po tvém útoku můžeš automaticky uspět v chycení nepřítele, pokud máš volnou jednu ruku, nebo ho odstrčit, pokud máš obě ruce plné.
50-59	Pokusíš se nepřítele odzbrojit.	Můžeš po tvém útoku použít akci 'odzbrojení'.
60-69	Vykopneš cíli zbraň z ruky.	Můžeš po tvém útoku použít akci 'odzbrojení' a ukradneš mu zbraň, pokud máš volnou ruku. Jinak ho můžeš odkopnout 20 stop dozadu.
70-74	Tvé smysly jsou zlepšeny a máš dobrý pojem o hrozbách na bojišti.	Po tvém útoku můžeš použít akci 'uhýbání'.
75-79	Svým útokem srážíš svůj cíl na zem.	Tvůj cíl je sražen na zem (ležící).
80-84	Tvůj úder překvapuje protivníka.	Tvůj cíl je do konce jeho dalšího tahu překvapený.
85-89	Zasahuješ velkou silou.	Házej další sadou kostek na zranění nad tvůj normální kritický zásah.
90-94	Zasahuješ extrémní silou.	Házej další sadou kostek na zranění nad tvůj normální kritický zásah, tvůj cíl navíc získává jeden stupeň vyčerpání.
95-99	Zasahuješ masakrující silou.	Házej další sadou kostek na zranění nad tvůj normální kritický zásah, tvůj cíl navíc získává jedno permanentní zranění dle volby PJ. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém spánku, o jehož délce rozhoduje PJ, ale zanechává po sobě jizvu.
100	Zasahuješ devastující silou.	Házej další sadou kostek na zranění nad tvůj normální kritický zásah, tvůj cíl navíc získává jeden stupeň vyčerpání, a zároveň získává jedno permanentní zranění dle volby PJ. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém spánku, o jehož délce rozhoduje PJ, ale zanechává po sobě jizvu.

ÚTOK NA BLÍZKO - KRITICKÉ MINUTÍ

Hod na %	Popis	Efekt
1	Kvůli své nešikovnosti se cítíš trapně, ale nic zvláštního se neděje.	Tvůj útok mine.
2-5	Odkrýváš se svému protivníkovi.	V dalším kole tvůj cíl získává výhodu na útok proti tobě.
6-9	Odkrýváš se všem protivníkům.	V dalším kole všichni nepřátelé získávají výhodu na útok proti tobě.
10-14	Odkrýváš se a máš problém se dát znovu dohromady.	Všichni nepřátelé získávají výhodu na útok proti tobě do konce tvého dalšího tahu.
15-19	<i>Na blízko:</i> S protivníkem se zamotáte a padáš na zem. <i>Na dálku:</i> Vysype se ti toulec.	<i>Na blízko:</i> Jsi sražen na zem a tvůj pohyb je snižen na 0. Tvůj cíl musí uspět při SO 10 hodů na obratnost, jinak je taky sražen na zem. <i>Na dálku:</i> Musíš posbírat šípy použitím 'interakce s prostředím' nebo použít akci 'Použij objekt' k vsazení šípu do luku.
20-29	Ztrácíš rovnováhu.	Padáš na zem a tvá rychlost se snižuje na 0.
30-39	Při útočení na protivníka dostáváš strach, že je lepším bojovníkem.	Dostáváš nevýhodu na tvůj další útok proti tomuto cíli.
40-49	Svým útokem mineš a zůstaneš zírat na chaos v bitvě, čímž zakolísá tvé sebejistota.	Dostáváš nevýhodu na tvůj další útok proti jakémukoliv cíli.
50-59	Povolíš sevření tvé zbraně.	Hod' si na SO 10 obratnost, při selhání pustíš svou zbraň a spadne ti k nohám.
60-69	<i>Na blízko:</i> Zbraň ti při tvém útoku vypadne z ruky. <i>Na dálku:</i> Tvá munice se ti zasekne v pouzdře.	<i>Na blízko:</i> Hod' si na SO 10 obratnost, při selhání svou zbraň zahodíš do prostoru nepřítele. PJ určí, kam zbraň dopadne u bytostí velikosti Velká a větších. <i>Na dálku:</i> Musíš použít akci k zorganizování munice ve tvém pouzdře dřív, než budeš moci znovu zaútočit.
70-79	<i>Na blízko:</i> Svým výpadem mineš nepřítele a tak se mu odkryješ. <i>Na dálku:</i> Tvůj projektil vystraší tvé spojence poblíž tvého cíle.	<i>Na blízko:</i> Nepřítel, na kterého jsi útočil, může použít svou reakci k příležitostnému útoku. <i>Na dálku:</i> Tvůj cíl může provést příležitostný útok na kteréhokoliv tvého spojence v dosahu.
80-84	Minutí toho, o čem jsi byl přesvědčený, že bude kritický zásah, tě zpanikaří.	Tvůj tah končí a jsi překvapený do konce tvého dalšího tahu.
85-89	Zaútočíš příliš divoce a ztratíš pojem o okolní vřavě.	Tvůj tah končí a na začátku dalšího kola se posouváš na konec iniciativy.
90-94	Při útoku ti ujede noha, padáš k zemi a praštíš se do hlavy.	Jsi sražen k zemi. Hod' si na SO 10 záchranu na odolnost, při selhání utrháš 1k6 drtivého zranění a upadneš do bezvědomí na 1 minutu, nebo dokud neutrháš zranění z jakéhokoliv zdroje. Při úspěchu utrháš polovinu zranění a nejsi v bezvědomí.
95-99	Při útoku ti ujede noha a padáš hlavou napřed.	Jsi sražen k zemi. Hod' si na SO 15 záchranu na odolnost, při selhání utrháš 2k6 drtivého zranění a upadneš do bezvědomí na 1 minutu, nebo dokud neutrháš zranění z jakéhokoliv zdroje. Při úspěchu utrháš polovinu zranění a nejsi v bezvědomí.
100	Při útoku ti ujede noha a praštíš hlavou rovnou do země.	Jsi sražený, utrháš 3k6 drtivého zranění a upadneš do bezvědomí na 1 minutu nebo dokud neutrháš zranění z jakéhokoliv zdroje.

ÚTOK KOUZLEM - KRITICKÝ ZÁSAH

Hod na %	Popis	Efekt
1	Sice se cítíš dokonale, ale nic zvláštního se nestalo.	Obyčejný kritický zásah kouzlem.
2-5	Cítíš, že využít výhodu je nezbytné, ať to stojí, co to stojí.	Pokud chceš, získáváš výhodu na útok proti tvému aktuálnímu cíli. Ale pokud se tak rozhodneš, všichni nepřátelé získávají výhodu na útok proti tobě do konce tvého dalšího kola.
6-9	Cítíš, že využít výhodu je nezbytné, a zachovááš si povědomí o tvém okolí.	Pokud chceš, získáváš výhodu na útok proti tvému aktuálnímu cíli. Tvůj cíl má výhodu na útok proti tobě do konce tvého dalšího kola.
10-14	Ve víru boje si všimneš efektivní cesty k úniku.	Můžeš po tvém útoku použít akci 'odpoutání se'.
15-19	Dostáváš se do rytmu boje a máš dobré ponětí o tvém dalším tahu.	Po tvém tahu se posouváš na začátek iniciativy.
20-29	Tvé kouzlo zmrzačuje tvého protivníka.	Rychlost cíle se snižuje na polovinu na jeho další 2 tahy.
30-39	Tvé kouzlo srazí protivníka k zemi.	Tvůj cíl je sražen k zemi.
40-49	Kouzlo tvému cíli zableskne do očí.	Tvůj cíl je oslepen do konce jeho dalšího kola.
50-59	Kouzlem vyrazíš tvému cíli zbraň z ruky.	Zbraň tvého cíle je odhozena 1k6*5 stop daleko náhodným směrem.
60-69	Pohled na tvou magii naplní protivníka strachem.	Tvůj cíl je tebou vystrašený, dokud nepřestaneš používat magii. Jsi schopen rozpoznat zdroj strachu tvého cíle.
70-74	Síla tvého kouzla protivníka omráčí.	Tvůj cíl je do konce jeho dalšího tahu 'zneschopněný'.
75-79	Tvé kouzlo je nenadále naplněno vílí energií.	Hod' 10k8. Pokud je výsledek vyšší, než aktuální zdraví cíle, upadá do spánku na 1 minutu.
80-84	Zásah tvým kouzlem tvého protivníka překvapuje.	Tvůj cíl je překvapený do konce jeho dalšího tahu.
85-89	Tvé kouzlo zasahuje velkou silou.	Házej další sadou kostek na zranění kouzlem nad tvůj normální kritický zásah.
90-94	Tvé kouzlo zasahuje extrémní silou.	Házej další sadou kostek na zranění kouzlem nad tvůj normální kritický zásah, tvůj cíl navíc získává jeden stupeň vyčerpání.
95-99	Tvé kouzlo zasahuje masakrující silou.	Házej další sadou kostek na zranění kouzlem nad tvůj normální kritický zásah, tvůj cíl navíc získává jedno permanentní zranění dle volby PJ. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém spánku, o jehož délce rozhoduje PJ, ale zanechává po sobě jizvu.
100	Tvé kouzlo zasahuje devastující silou.	Házej další sadou kostek na zranění kouzlem nad tvůj normální kritický zásah, tvůj cíl navíc získává jeden stupeň vyčerpání, a zároveň získává jedno permanentní zranění dle volby PJ. Toto zranění může být vyléčeno při prodlouženém spánku, o jehož délce rozhoduje PJ, ale zanechává po sobě jizvu.

ÚTOK KOUZLEM - KRITICKÉ MINUTY

Hod na %	Popis	Efekt
1	Kvůli své nešikovnosti se cítíš trapně, ale nic zvláštního se neděje.	Tvé kouzlo mine.
2-5	Zcela se soustředíš na své kouzlení, až zapomeneš sledovat svůj cíl.	V dalším kole tvůj cíl získává výhodu na útok proti tobě.
6-9	Zcela se soustředíš na své kouzlení, až zapomeneš sledovat své okolí.	V dalším kole všichni nepřátelé získávají výhodu na útok proti tobě.
10-14	Jsi tak ponořen do svého kouzlení, až zapomeneš, že bojuješ v bitvě.	Všichni nepřátelé získávají výhodu na útok proti tobě do konce tvého dalšího tahu.
15-19	Tvé kouzlo vytvoří velký oblak kouře zahalující tvé okolí.	Oblast 5 stop okolo tebe se stane 'hustě zahalenou' na 1 minutu. Silný závan větru může kouř odváť během jednoho kola.
20-29	Selhání tvého kouzla tě sráží k zemi.	Jsi sražen k zemi.
30-39	Tvé kouzlo vyřehne neočekávaným způsobem, což nalomí tvou důvěru ve své schopnosti.	Dostáváš nevýhodu na tvůj další útok kouzlem, a nepřátelé mají výhodu na záchranný hod proti tvým kouzlům do konce tvého dalšího tahu.
40-49	Umístění tvého kouzla vyděsí tvé spojence poblíž tvého cíle a ti tak přestanou dávat pozor.	Tvůj cíl může provést příležitostný útok na kteréhokoliv tvého spojence v dosahu.
50-59	Zpřeházíš suroviny ve své brašničce nebo se tvůj ohniskový předmět přetřetí magickou energií a dočasně přestane fungovat.	Do konce tvého dalšího tahu nejsi schopen vrhat kouzla vyžadující surovinovou složku.
60-69	Při kouzlení dostaneš křeč do ruky.	Do konce tvého dalšího tahu nejsi schopen vrhat kouzla vyžadující pohybovou složku.
70-79	Při kouzlení se kousneš do jazyka.	Do konce tvého dalšího tahu nejsi schopen vrhat kouzla vyžadující verbální složku.
80-84	Selhání tvého kouzla tě omámí.	Tvůj tah končí a na začátku dalšího kola se posouváš na konec iniciativy.
85-89	Při selhání tvého kouzla zpanikaříš.	Tvůj tah končí a jsi překvapený do konce tvého dalšího tahu.
90-94	Kouzlo ti vybuchne do obličeje, padáš k zemi a praštíš se do hlavy.	Jsi sražen k zemi. Hod' si na SO 10 záchrana na odolnost, při selhání utržíš 1k6 drtivého zranění a upadneš do bezvědomí na 1 minutu, nebo dokud neutržíš zranění z jakéhokoliv zdroje. Při úspěchu utržíš polovinu zranění a nejsi v bezvědomí.
95-99	Kouzlo ti vybuchne do obličeje velkou explozí, padáš k zemi a praštíš se do hlavy.	Jsi sražen k zemi. Hod' si na SO 15 záchrana na odolnost, při selhání utržíš 2k6 drtivého zranění a upadneš do bezvědomí na 1 minutu, nebo dokud neutržíš zranění z jakéhokoliv zdroje. Při úspěchu utržíš polovinu zranění a nejsi v bezvědomí.
100	Kouzlo totálně selže, vybuchne ti do obličeje obrovskou explozí, padáš k zemi a praštíš se do hlavy.	Jsi sražený, utržíš 3k6 drtivého zranění a upadneš do bezvědomí na 1 minutu nebo dokud neutržíš zranění z jakéhokoliv zdroje.