

Flash Fantasy

Postavy

Hod' k6, vyber název povolání a 2 schopnosti:

1. Válečník, bojovník, barbar (SIL)
obrana, berserkr, odolání (buď toxinům, fyzickému zranění, kouzlům, psychickým útokům, únavě), lámání/ohýbání, útok navíc
2. Zloděj, bard, řemeslník (OBR)
hraní, hledání/zneškodnění, pouliční znalosti, udělátka, čtení run, akrobacie, lezení/plavání, plížení, kradení, obchodování
3. Kouzelník, čaroděj, černokněžník (INT)
vymítání, evokace, vyvolávání, věštění, iluze, nekromancie, transmutace, znalost(jazyk (urči dva), společník
4. Klerik, kněz, paladin (CHA) léčení, odvracení nemrtvých, trestej bezbožníka, odhal pravdu, odolej zlu, věštění, vyvolávání, zaklínání, očarování, znalost náboženství
5. Hraničář, druid, tulák (MOU)
vyvolání, stopování, mistrovství v lukostřelbě, zvířecí společník, zvířecí formy (urči 2), znalost přírody
6. Trpaslík, elf, gnóm, hobit
Vyber a hod' znovu; šestku už ignoruj. Tvá rasa je jedním ze dvou specialit.

Vlastnosti

Tvá nejvyšší vlastnost je dána povoláním. Vlastnosti jsou:

- SIL: fyzická síla
- OBR: obratnost, rychlost, hbitost
- INT: inteligence, logika, učenlivost
- CHA: charisma, síla vůle, přitažlivost, společenskost
- MOU: moudrost, smysly, vhled, intuice (není ODL; odolnost vychází ze schopností)

Házení kostkou

Popiš co tvá postava dělá. Hod' 2k6, je-li výsledek nejistý (na zásah, úhyb, záchranu atd. dle pokynů vypravěče).

- +1k6 za libovolnou výhodu (předmět, schopnost, vysoká vlastnost, skvělá taktika)
- -1k6 za libovolnou nevýhodu (nízká vlastnost, překážka, slepota, zranění)
- výhody a nevýhody se nehromadí, nikdy neházíš víc než 3k6 a méně než 1k6.
- Hod 5 nebo 6 = úspěch.

Jedničky

Pokud hodíš samé jedničky, stane se něco *velmi* ošklivého. Vypravěč určí co. Pokud následně popíšeš, jak to bylo všechno součástí tvého bláznivého plánu, můžeš použít 3k6 pro jeden hod (nevýhody se ignorují).

Magie

Hráči pojmenují a popisují svá kouzla. Sesílání bez schopnosti není možné. Komplexní kouzla nebo kouzla velkým účinkem mají nevýhodu. Jednoduchá kouzla nebo kouzla s malým účinkem mají výhodu.

Rozhoduje vypravěč. Jedničky na kostkách obrátí kouzlo proti sesilateli (způsobí exploze, mutace...)

- Vymítání: obrana, vyhánění, odvracení
- Vyvolávání: přivolání/ovládání věcí a nestvůr
- Věštění: porozumění střípkům minulosti, současnosti a budoucnosti
- Očarování: výroba/úprava předmětu s vyšší silou/mocí za vyšší cenu
- Evokace: spoutání živlů
- Iluze: klamání a podvody
- Nekromancie: zahrávání si se silami života, smrti a zásvětí
- Transmutace: změna energie/matérie

Vypravěč

Vyprávěj o světě a odehrávej v něm příběh. Když se postava pokouší o něco nebezpečného nebo obtížného, hráči si hodí kostkami. Je-li to jednoduché, neházej, stane se to. Je-li to nemožné, neházej, nestane se to.

Úspěch v boji = snížení zdraví o 1 nebo popsání toho, co se stalo (vysoké zdraví = vydrží velké množství zranění, nízké zdraví = slabý). Všechny hody mění situaci.

Neúspěch

Při neúspěchu zvaž metodu "pokračuj s neúspěchem", hráč sice uspěje, al s vážnou nevýhodou či komplikací. Problémy jsou často zajímavější než selhání!

Neúspěch většinou implikuje zranění, zajmutí apod. Postavy si zpravidla hodí, zda zůstanou aktivní. Při neúspěchu nemohou provádět akce, dokud nejsou vyléčeny.

Padnou-li jedničky, buď přísný a vyvolej tlak na postavy. Způsob jim dodatečné zranění, použij jejich schopnost proti nim, vyřad' je ze hry, nehodí-li na záchranu. Vytvářej nebezpečí!

Zdroje

Nastav družině **zdroje** na 1 a vylož jim, že jsou bez peněz. Číslo zvyš/sniž dle potřeby. Pro nákup něčeho vyjímečného musí hráči hodit méně nebo rovno aktuálnímu stavu zdrojů.

Získávání úrovní

V přiměřený čas postava získá novou úroveň. Hráč může vybrat novou specialitu ze seznamu svého povolání. S tvým souhlasem může vybrat i ze seznamu jiného povolání nebo vytvořit novou schopnost.

Úroveň postavy = počet schopností - 1.

Deník postavy

- jméno
- povolání
- nejlepší vlastnost
- schopnosti