

PŘEHLED PRAVIDEL

Vyhodnocování na výpravě

Akce (str. 95)

- » *samozřejmá* – automatický úspěch
- » *možná* – *hod* + *vyčerpání*
- » *náročná* – *náročnost* (1 až 2, výjimečně 3) + *hod* + *vyčerpání*
- » *nemožná* – nemůže provádět nebo automatický neúspěch

Záměry a následky v pravidlech (str. 102)

- » *akce cíli pomáhá* – snižuje *Ohrožení* nebo přidává *Výbodu*
- » *akce cíli škodí* – zvyšuje *Ohrožení* nebo způsobuje *Jízvu*
- » *akce nemá cíl* nebo *ovlivňuje jen prostředí* – bez následků v pravidlech
- » *další následky* – vyřazení, výroba, spuštění následné akce, opuštění konfliktu, magie působící *dlouho*

Protiakce (str. 106)

- » musí bránit v provedení akce nebo důsledkům
- » škodí-li, nesmí škodit nikomu jinému než aktéroví
- » nesmí do *střetu* zatáhnout nového účastníka

Vyhodnocování (str. 104)

- » *zkouška* – akce nemá soupeře / úspěch při *hodu* 9 a více / *vyčerpání* dává plný úspěch za cenu potíží
- » *střet dvou soupeřů* – akce a protiakce / vyšší *hod* vítězí / *vyčerpání* poraženého zmírňuje úspěch vítěze za cenu potíží
- » *obecný střet* – akce a více protiakcí / vyhodnocuje se od nejvyššího *hodu*, lepší akce ruší horší, pokud se s nimi vylučuje / *vyčerpání* zmírňuje úspěch vyhodnocovaného soupeře za cenu potíží
- » *výzva* – odolávání prostředí, nástrahám, postřeh / úspěch při *hodu* 9 a více / *vyčerpání* zmírní neúspěch za cenu potíží

Hod (str. 98)

- » zvolit dovednost podle podoby akce v příběhu nebo popsat podobu akce v příběhu dle zvolené dovednosti
- » součet dvou šestistěnných kostek + výše charakteristiky nebo úroveň povolání, pod kterou spadá použitá dovednost (od 1 do 5)
- » k *hodu* se přičítá 0 pokud jde o obecnou dovednost, kterou postava neovládá
- » nerozhodný *hod* ve střetu vyhrává: 1. aktér nad protiaktérem, 2. lepší nejvyšší kostka, 3. lepší součet kostek, 4. los

Dovednosti (str. 97)

- » *obecné* – o činnost se může pokusit kdokoli
- » *vyhrazené* – bez dovednosti je činnost nemožná
- » seskupeny do povolání (hrdinové) nebo charakteristiky (bytosti)

Vyčerpání (str. 100)

- » platba za zmírnění neúspěchu v *hodu*, počet potřebných *Zdrojů* = aktuální *Ohrožení* upravené zvláštními schopnostmi, vybavením a *manévry* (vždy nejméně 1)
- » použitý *Zdroj* podle použité dovednosti (*zkouška*) nebo cílové vlastnosti úspěšné akce (*střet*, *výzva*)
- » zvýší *Ohrožení* o 1 a přidá či zhorší potíže v příběhu

Ohrožení (str. 101)

- » Na začátku konfliktu stanoveno podle situace v příběhu. Nepředbíhá příběh a nemůže být nižší, než odpovídá okolnostem. Vždy nejméně 1.
- » 1 – prostředí pomáhá
- » 2 – běžná situace
- » 3 – mírné komplikace
- » 4 – silné komplikace
- » 5 a více – téměř beznadějná situace

Konflikt (str. 110)

- » série *střetů*, *zkoušek* a *výzev*, mezi kterými se přenáší *Ohrožení* a *Výbodu*
- » dělí se na kola, v každém kole má každá postava jednu akci nebo protiakci z iniciativy a je-li ohrožena, může provádět další protiakce za *manévr obrana*
- » pořadí určeno iniciativou, z příběhu nebo *hodem*
 - » přístupy k iniciativě – *rychle* (vyšší 2 ze 3 kostek), *pomalou* (nižší 2 ze 3 kostek)
- » odložení iniciativy umožňuje hrát ve zbytku kola protiakce z iniciativy, ale už ne vlastní akce
- » následné akce (např. ze spuštěných nástrah) se vyhodnocují ihned
- » akce prostředí se vyhodnocují na konci kola

Vyřazení (str. 113)

- » postava ztrácí iniciativu, nemůže se dál účastnit konfliktu
- » *vyčerpání* proti pokusu o vyřazení = pokus byl předčasný, cíl může získat *Výbodu* nebo zvýšit soupeři *Ohrožení*
- » smrt nastává, je-li postava cílem úspěšné smrtící (vyřazující) akce a přijme neúspěch (zejména nemůže-li se již *vyčerpát*)
 - » *hrdina* (volitelně) – *hrdinská smrt* – hrdina se naposledy *vyčerpá* tím, že postava umírá či přestává být hrdinou, odvypráví zakončení konfliktu

Manévry (str. 116)

- » *manévry* se hlásí a platí v okamžiku použití
- » *obrana* – dovoluje zahrát protiakci, je-li postava ohrožena a nemá iniciativu
- » *rozsáhle* – dovoluje hlášení akce proti více cílům
- » *přesně* – před *hodem* – zvyšuje šance (vyšší 2 ze 3 kostek)
- » *mocně* – po *hodu*, před *vyčerpáním* poraženého – zdrazuje *vyčerpání* o 1
- » *Istivě* – po rozhodnutí poraženého přijmout neúspěch – zvyšuje následek o 1 (na 2)

Postihy (str. 119)

- » *nepřesně* – snižuje šance v *hodu* (nižší 2 ze 3 kostek), blokuje *přesně*
- » *chabě* – zlevňuje vyčerpání proti akcím postavy o 1 (nejméně 1), blokuje *mocně*
- » *hloupě* – snižuje následek o 1 (na 0 – projev jen v příběhu, případně vyřazení), blokuje *Istivě*

Zdroje

Druhy Zdrojů (str. 92)

- » *Tělo, Duše, Vliv* (hrdinové) – omezené *zdatnostmi*
- » *Sudba, Pouto* (bytosti, pomocníci)
- » *Peníze, Suroviny* – využívané pro nákupy a výrobu
- » *Výboda* – „žolíkový“ *Zdroj*, zaniká na konci konfliktu

Sudba (str. 93)

- » *průvodce* – společná všem bytostem v daném konfliktu, vyjadřuje odhodlání, zdraví nebo význam konfliktu, stanovuje se na konflikt
- » *hrdina* – společná všem pomocníkům, obnovuje se odpočinkem společně
- » čerpá se místo *Zdrojů* vlastností, čerpání omezeno hranicemi bytostí

Zdatnost, obnova zdrojů (str. 92)

- » *zdatnosti* určují maxima *Zdrojů* hrdiny
- » *na výpravě* – běžný odpočinek (obnoví 3, resp. 1 až 5 *Zdrojů* z vlastností), akce se vyhodnocují
- » *mezi výpravami* – kvalitní odpočinek (obnoví všechny *Zdroje* z vlastností), akce se nevyhodnocují
- » *zdatnost* je snižována o závažnost *Jízev* na daném *Zdroji*

Jizvy (str. 119)

- » způsobují **náročnost** ve výši závažnosti **Jizvy** na určené činnosti
- » buď následek neúspěchu, nebo soupeřovy akce
- » nebo zasazená hráčem: získané **Zdroje** = závažnost **Jizvy** + 2, nutné utratit v téže akci
- » hrdinům snižují zdatnost
- » bytostem hranice nesnižují, ale pokud souhrnná závažnost **Jizev** hranici překoná, bytost vyřadí

Léčení Jizev (str. 227)

- » úspěšná akce léčení během magického okamžiku
- » je možné léčit jen **Jizvy** závažnosti menší než síla magického okamžiku
- » 5 **Zdrojů** za snížení závažnosti o 1, přednostně stejné vlastnosti jako je **Jizva**

Zvláštní schopnosti

Specializace (str. 231)

- » **nadání** – dva manévry v jedné akci
- » **zběhlost** – zdarma 1 ze základních **manévrů** (*přesně, mocně, lstivě*)
- » **bravura** – pokročilé **manévry** (*velmi přesně, velmi mocně, velmi lstivě*)
- » **talenty** bytostí fungují stejně, ale jsou spojené se situacemi, nikoliv dovednostmi

Vybavení

Naložení (str. 138)

- » způsobuje **náročnost** na vybrané akce (například cestování, pohyblivost, skrývání)
- » **lehké**: bez **náročnosti**
- » **střední**: **náročnost** 1
- » **těžké**: **náročnost** 2

Předměty (str. 138)

- » **nástroje**:
 - » umožňují nebo usnadňují akce (posun na stupnici *samo-zřejmá, možná, náročná, nemožná*)
 - » **specializované nástroje**: 1x za kolo právě 1 ze základních **manévrů** (*přesně, mocně, nebo lstivě*) zdarma, nebo 1x za kolo o 1 **manévr** víc v akci
- » **ochranné předměty**: sleva na **vyčerpání** + způsobují **náročnost**
- » **spotřební předměty**: jsou v nich uloženy **Zdroje** nebo akce, při použití se spotřebují
- » **nástrahy**: *pasti a jedy*
 - » zkrácený popis: způsob spuštění a rozsah / druh nástrahy a posílení > cílová vlastnost + případně vložený **manévr** / důsledek zamýšleného účinku – následek v pravidlech + případně vyřazení, *postih*, nebo vynucený **přístup** / slabina, má-li význam

Zbraně (str. 141)

- » dávají 1 **manévr** 1x za kolo zdarma
- » **sečné, střelné**: *přesně*
- » **drtvivé, mechanické střelné**: *mocně*
- » **bodné, vrhací**: *lstivě*
- » **štít**: *obrana*
- » **dloubá**: +1 **manévr**

Zbroje (str. 143)

- » dávají slevu na vyčerpání proti tělesným zraněním + **náročnost** stejně jako naložení
- » *kůže*: sleva a **náročnost** 1
- » *železo*: sleva a **náročnost** 2
- » *kámen*: sleva 3, pro hrdiny je *nemožné* je používat, mají je některé bytosti

Kvalitní předměty (str. 140)

- » **nástroje**: sleva 1 na **náročnost** prováděné činnosti
- » **ochranné předměty**: o 1 nižší **náročnost** na omezenou činnost

Jizvy na vybavení (str. 147)

- » snižuje kvalitu vybavení nebo ho ničí
- » buď následek neúspěchu, nebo soupeřovy akce
- » nebo zasazená hráčem – získané **Zdroje** = závažnost **Jizvy**, nutné utratit v téže akci
- » **kvalitní vybavení** – max. **Jizva** závažnosti 2, nebo 2x závažnosti 1
- » **běžné vybavení** – max. **Jizva** závažnosti 1
- » **nouzové vybavení** – z **Jizvy** nelze získat **Zdroje**

Odolnost předmětů (str. 147)

- » pergamen, sklo, plátno, keramika: 0
- » kůže, dřevo, provazy: 1 (*kůže*)
- » železo: 2 (*železo*), nelze zničit běžnou akcí
- » kámen: 3 (*kámen*), nelze zničit běžnou akcí

Výroba (str. 172)

- » vyžaduje úspěšnou akci + zaplacení ceny v **Surovinách**
- » nástroje: cena = 1/2 běžné ceny
- » *lektvary, ochranné obrazce, rituální předměty*: cena = počet vložených **Surovin**, nejméně 1
- » *pasti a jedy*: cena = 3 (základní cena) + podle vlastností: cena každého posílení + 1 (vyřazení) + 1 (každá pokročilá) + 1 (vložený **manévr**)
- » *elixíry*: cena = součet cen složek: *zběhlostní* (2), *bravury* (3), *zázračné* (5) + posílení

Pomocníci

Pomocníci (str. 152)

- » získání vyžaduje vyhledání, připoutání a určení **Platby**
- » výše **Platby** je rovna charakteristice upravené podle neobvyklosti a výše **Pouta**
- » pomocník využívá **Zdroje** z **Pouta** (kdykoli) nebo **Sudby** (je-li poblíž hrdiny)
- » popis stejný jako u bytostí
- » hráč za ně hraje jako za další postavu ve hře

Sítě (str. 157)

- » vyžaduje buď vyhledání, připoutání a určení **Platby**, nebo vytvoření a určení **Platby**
- » výše **Platby** je rovna charakteristice upravené podle neobvyklosti a výše **Pouta**
- » nemají hranice a nevyužívají **Sudbu**, jen **Pouto**, jinak popis jako u bytostí
- » hráč nehraje za konkrétní postavu, jen využívá „vzdálených“ akcí

Sudba pro pomocníky (str. 153)

- » má hráč, maximum je rovno nejvyšší **Sudbě** pomocníka poblíž + počtu ostatních pomocníků
- » čerpání je omezeno příslušnou hranicí pomocníka

Pouto (str. 152)

- » má pomocník, vyjadřuje sílu vztahu k postavě,
- » je možno mu zasadit **Jizvu** pro získání **Zdrojů**
- » obnova 1 **Pouta** za 1 **Platbu**
- » snížení závažnosti **Jizvy** na **Poutu** o 1 léčením za 5 **Plateb**

Zkušenosti a zlepšování postav

Získávání zkušeností (str. 235)

- » za účast: 4 body
- » **odměna od ostatních**: každý přidělí 1, každý dostane nejvýše 2
- » **cíle**: hraní role, spolupráce, rozvíjení příběhu

Zlepšování hrdiny (str. 237)

- » tucet (12) bodů
- » buď úroveň povolání + zvláštní schopnost daného povolání,
- » nebo zvýšení hranice + zvláštní schopnost rasy nebo povolání, které již hrdina má