

Přehled pravidel

Vyhodnocování na výpravě

Akce

- **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

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

Protiakce

- Musí bránit v provedení akce nebo důsledkům
- Škodí-li, nesmí škodit nikomu jinému než aktérovi
- Nesmí do **střetu** zatáhnout nového účastníka

Vyhodnocování

- **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

- 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

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

Vyčerpání

- 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

- 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

- série **střetů**, **zkoušek** a **výzev**, mezi kterými se přenáší **Ohrožení** a **Výhody**
- 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

- postava ztrácí iniciativu, nemůže se dál účastnit konfliktu
- **vyčerpání** proti pokusu o vyřazení = pokus byl předčasný, cíl může získat **Výhodu** 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

- **manévry** se hlásí a platí v okamžiku použití
- **obrana** – dovoluje zahrát protiakti, 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 – zdražuje **vyčerpání** o 1
- **lživě** – po rozhodnutí poraženého přijmout neúspěch – zvyšuje následek o 1 (na 2)

Postihy

- **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 **lživě**

Zdroje

Druhy Zdrojů

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

Sudba

- **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

- **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 **Jizev** na daném **Zdroji**

Jizvy

- 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

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

Zvláštní schopnosti

Specializace

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

Vybavení

Naložení

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

Předměty

- **nástroje**:
 - umožňují nebo usnadňují akce (posun na stupnici **samozřejmě**, **možná**, **náročná**, **nemožná**)
 - **specializované nástroje**: 1x za kolo právě 1 ze základních **manévrů** (**přesně**, **mocně**, nebo **lživě**) zdarma, nebo 1x za kolo o 1 **manévr** navíc 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

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

Zbroje

- 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

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

Jizvy na vybavení

- 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** závažnost 1
- **nouzové vybavení** – z **Jizvy** nelze získat **Zdroje**

Odolnost předmětů

- pergamen, sklo, plátno, keramika: 0
- kůže, dřevo, provazy: 1 (*kůže*)
- železo: 2 (*železo*)
- kámen: 3 (*kámen*)
- běžné akce zničí pouze předměty odolnosti 0 a 1.

Výroba

- vyžaduje úspěšnou akci + zaplacení ceny v **Surovinách**
- nástroje: cena = ½ 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

- 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

- 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

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

Pouto

- 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

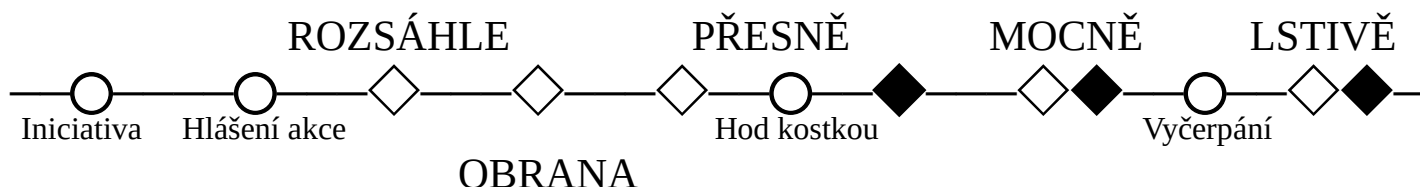
Zkušenosti a zlepšování postavy

Získávání zkušeností

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

Zlepšování hrdiny

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



Přehled magií, nástrah a léčení

Čiré magie

- **Druh magie** (povolání): vlastnost, cílová vlastnost a druh cíle, rituál, dosah, rozsah
- **Zařikání** (zařikávač): **Vliv**, zejména na **Tělo** lidí a zvířat, zvuky (vyřčené prokletí), **dotyk** nebo **symbolický dotyk**, na jednotlivce
- **Znamení** (vědmák): **Vliv**, zejména na **Tělo** neživých, gesta (znamení dlaní), **dohled**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie mysli** (mág): **Vliv**, zejména na **Duši** či **Vliv** lidí, zvuky (zaklínadla, příkazy, popisy), **dohled**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie zvířat** (šaman): **Vliv**, zejména na **Duši** či **Vliv** zvířat, zvuky (zvířecí), **dohled**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie ohně** (čaroděj): **Duše**, zejména na **Tělo** tvorů, předměty nebo oheň samotný, gesta (pohyby rukou, prsty, nástroji), **dohled**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie větru** (čaroděj): **Duše**, vzduch, zejména na **Tělo** tvorů, předměty nebo vzduch samotný, gesta (pohyby rukou, prsty, nástroji), **dohled**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie kamene** (druid): **Duše**, zejména na **Tělo** tvorů, předměty nebo zemi samotnou, zvuky (písňe či melodie), **rozšířený dotyk**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie vody** (druid): **Duše**, zejména na **Tělo** tvorů, předměty nebo vodu samotnou, zvuky (písňe či melodie), **rozšířený dotyk**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie dřeva** (druid): **Duše**, zejména na **Tělo** tvorů, předměty nebo rostliny samotné, zvuky (písňe či melodie), **rozšířený dotyk**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Magie iluzí** (mág): **Duše**, zejména na **Duši** a **Vliv** tvorů, zvuky (zaklínadla, příkazy, popisy), **dohled**, až **plošně** v rámci **chýše**
- **Hadačství** (šaman) v našem světě: **dotyk** nebo **symbolický dotyk**, gesta (tanec), kladení otázek, pravdivé, ale tajemné odpovědi, jedna otázka
- **Hadačství** (šaman) ve snovém světě: **rozšířený dotyk**, gesta (tanec), zejména na **Tělo** tvorů, předměty, prostor, až **plošně** v rámci **chýše**

Nástrahy

- **Pasti**: škodí okamžitě; **jedy**: škodí *dlouho*, působí od nejbližšího magického okamžiku

- **Jednoduché pasti** (lovec): primitivní spoušť poblíž, zejména na **Tělo** tvorů, na jednotlivce a jednorázové
- **Mechanické pasti** (lupič): i složitější spoušť kdekoliv, zejména na **Tělo** tvorů, na jednotlivce i opakovaně
- **Třaskaviny** a **žiraviny** (alchymista) – také pasti: primitivní spoušť poblíž, zejména na **Tělo** či **Duši** tvorů, až **plošně** v rámci **chýše**, mohou ničit předměty podle jejich odolnosti
- **Běžné jedy** (mastičkář): pozření, zejména na **Tělo** lidí a zvířat
- **Kontaktní jedy** (lupič): kontakt s tělesnými šťávami (např. skrze ránu), zejména na **Tělo** lidí a zvířat
- **Plynné jedy** (alchymista): vdechnutí, zejména na **Tělo** lidí a zvířat
- **Omamné látky** (alchymista) – také **jedy**: pozření, zejména na **Duše** a **Vliv** lidí a zvířat

Léčení a lektvary

- **Lidské Tělo**: léčení **mastičkář** (**dotyk**), přednostně z **Těla** nebo **mastí** (**mastičkář**)
- **Lidská Duše**: léčení **zařikávač** (blízkost), přednostně z **Duše** nebo **odvarů** (**šaman**)
- **Lidský Vliv**: léčení **zvěd** (blízkost), přednostně z **Vlivu** nebo **nektarů** (**lupič**)
- **Zvířata**: léčení **šaman**, podle léčené vlastnosti

Další magie

- **Elixíry** (alchymista): spotřeba umožní provést uloženou akci, případně dá **zběhlost** či **bravuru**
- **Umělý život** (alchymista): oživovací rituál trvá dva magické okamžiky a nebezpečí mezi nimi, vyvolá **oživeného pomocníka**
- **Rituální předmět** (zařikávač): ukládání **Surovin** na pozdější použití, nejvýše tolik, kolik je síla magického okamžiku věnovaného ukládání
- **Esence**: vstřebáním získání **bravury**, dává smyslem zaznamenaný projev a **postih** v přítomnosti protipólu, svázání do schránky bez následků (o magickém okamžiku) nebo za **Jizvu** závažnosti 1 (kdykoliv)
- **Ochranný obrazec**: umožňuje kouzelníkovi chránit označené místo či předmět před narušiteli pomocí kouzel odpovídající magie, kouzlit skrze něj je **náročné** a používají se vložené **Suroviny** místo **Zdrojů** kouzelníka