**INICIATIVA + STANOVENÍ OHROŽENÍ**

**Iniciativa**

určuje, v jakém pořadí se budou hlásit akce. V každém kole má každá postava **jednu akci, nebo protiakci** z iniciativy.



Iniciativa je daná buď příběhem, nebo **hodem 2k6**nebo **3k6** (platba 1 Duše):



*Pomalu* = menší 2 z 3k6.

*Rychle* = větší 2 z 3k6.

**Odložení iniciativy**

Umožňuje hrát ve zbytku kola *protiakce z iniciativy,* ale už ne vlastní akce.

**MANÉVRY**

**Přesně:** hod s 3k6, vyšší 2 hodnoty**Mocně:** po hodu, před vyčerpáním poraženého – zdražuje vyčerpání o 1

**Rozsáhle**: dovoluje hlášení akce proti více cílům**Lstivě:** po rozhodnutí poraženého přijmout neúspěch – zvyšuje následek o 1 (na 2)

**Obrana:** dovoluje zahrát protiakci, je-li postava ohrožená a nemá iniciativu

**HLÁŠENÍ AKCE**

**Akci** může hlásit vždy *jen jeden hráč!*

Hráč stručně popíše, kam se posune příběh a jaké to bude mít **následky v pravidlech**:

➢ Akce cíli pomáhá – snižuje cíli *Ohrožení*, nebo přidává *Výhodu*.

➢ Akce cíli škodí – zvyšuje cíli *Ohrožení*, nebo způsobuje *Jizvu*.

➢ Další následky: vyřazení, výroba, spuštění následné akce, opuštění konfliktu, magie působící dlouho.

**HLÁŠENÍ PROTIAKCE**

**I více hráčů** může reagovat svými

**protiakcemi** na jednu *akci*. Protiakce:

➢ Musí bránit provedení akce nebo důsledkům.

➢ Škodí-li, nesmí škodit nikomu jinému než aktérovi.

➢ Nesmí do střetu zatáhnout nového účastníka.

Nemá-li postava iniciativu, ale čelí *akci*, tak může reagovat svou *protiakcí* použitím manévru *Obrana*.

**Není-li nahlášená protiakce**

Akce se vyhodnotí pomocí **zkoušky!**

(stačí přehodit 9)

**VYHODNOCENÍ AKCE**

Akce může být:

**➢ Samozřejmá** = automatický úspěch

**➢ Nemožná** = nelze provést nebo automatický neúspěch

**➢ Náročná** = nejprve platba za náročnost (1, 2, vyjímečně 3 *Zdroje*), pak lze přejít na hod + vyčerpání

**➢ Možná = hod + vyčerpání**

**HOD**

**2k6**

          nebo

**3k6** při manévru **Přesně**

(vyberou se dvě vyšší čísla)

 +

**úroveň použitého povolání**

(nemá-li postava pro akci či protikaci vhodné povolání, nic se k hodu nepřičítá)

**VÍTĚZ**

Vítěz hodu podrobně popíše svou akci i s důsledky. Může hlásit manévr **Mocně**

*hned na začátku popisu***.**

Nevyčerpá-li se poražený, může vítěz

použít manévr **Lstivě.**

**PORAŽENÝ**

Poražený (poražení) může přijmout

prohru. Nebo může zmírnit svůj neúspěch

a *vyčerpat se*.

**VYČERPÁNÍ**

Platba za zmírnění neúspěchu v hodu:
**počet potřebných *Zdrojů* = aktuální *Ohrožení*** upravené zvláštními schopnostmi, vybavením a manévry (vždy ale nejméně 1).

Použitý *Zdroj* podle použité dovednosti (ve zkoušce) nebo cílové vlastnosti úspěšné akce.

**Pokud se hráč za postavu vyčerpá:**

Akce vítěze proběhla, ale **nemá** požadované **následky v pravidlech**. Vyčerpání jen zvýší poraženému Ohrožení o 1 a přidá či zhorší potíže v příběhu.

**Vyčerpání proti vyřazovací akci:**

I vítěz si zvýší *ohrožení* o 1 nebo poražený získá 1 *výhodu*)