

ORIENTAČNÍ CENY ^(206, 224)

| Životní styl | Cena/den | Cena/měsíc | Cena/rok |
|--------------|----------|------------|----------|
| Ubohý | – | – | – |
| Mizerný | 1 st | 3 zl | 36 zl |
| Chudý | 2 st | 6 zl | 72 zl |
| Střední | 1 zl | 30 zl | 360 zl |
| Pohodový | 2 zl | 60 zl | 720 zl |
| Zámožný | 4 zl | 120 zl | 1 440 zl |

| | | | |
|------------|-----------------|------------------|--------------------|
| Šlechtický | minimálně 10 zl | minimálně 300 zl | minimálně 3 600 zl |
|------------|-----------------|------------------|--------------------|

- 1 md** – laciné věci, výdělek nádeníka
- 1 st** – všední věci, běžný výdělek
- 1 zl** – lepší a kvalitní věci, výdělek řemeslníka

(výdělky jsou denní, nad základní životní potřeby)

Zbraně a Zbroje (str. 212–213)

- Běžné Zbraně: jednotky zl
- Složitě a drahé Zbraně: desítky zl
- Jednoduché Zbroje: desítky zl
- Složitě a drahé Zbroje: stovky zl

Výbava (str. 220–223)

- Běžná výbava: jednotky st
- Specializovaná výbava: jednotky zl (kus)
- Specializovaná výbava: desítky zl (sada)
- Všední Alchymistické produkty: 50–100 zl
- Běžné pomůcky pro magii: 5–30 zl
- Dalekohled: 1 000 zl

Služby (str. 225)

- Svezení se na venkově: jednotky md za míli
- Svezení se ve městě: jednotky st za míli
- Najatí drsníků: 1 zl za drsníka za den
- Ubytování a jídlo: podle Životního stylu
- Běžný úplatek: cena Ž. stylu na pár dní
- Velký úplatek: cena Ž. stylu na měsíc

BOJOVÁ RYCHLOST ⁽²⁵³⁾

Základ za Kolo: **Malé rasy** 5 sáhů , **Střední rasy** 6 sáhů.

Běh: zvyší Pohy a Hodnotu rychlosti

Těžký terén, plavání, šplhání, plazení, protlačování atp.

Stojí 1 sáh Rychlosti navíc za každý 1 sáh pohybu.

Skok do dálky: Hodnota síly / 5 sáhů

Skok do výšky: Oprava síly / 3 + 1 metru (min 0,5 metru)

Skoky z místa jsou pouze poloviční. Délka skoku se musí vejít do Pohybu v Kole.

CESTOVNÍ RYCHLOST ⁽²⁵⁴⁾

Body pohybu podle Cestovního tempa:

- Pomalá: 3 BP, lze použít Nenápadnost
- Normální: 4 BP
- Rychlá: 5 BP, Nevýhoda k Pasivnímu vnímání
- Běh / Rychlá jízda: +1 BP, Cestovní únava
- Usilovný pochod: +1 BP, Cestovní únava

Náročnost překonání hexu: Základní Náročnost je 3 BP, +3 za Náročný terén, +1 za Střední a +2 za Těžké naložení.

Cestovní únava: ZH ODL, SO 12 (15 při kombinaci Běhu a Usilovného pochodu). Při selhání +1 Stupeň únavy.

Při jízdě je Cestovní únavě vystaveno nejprve Jízdní zvíře – jezdec jí je vystaven pouze, pokud jeho Zvíře v hodu selže.

KOLÁŽE CESTY ⁽²⁵⁹⁾

Odpočinky: Pouze 1 Krátký odpočinek mezi scénami.

Některé možné Typy scén Koláže:

- Trable na cestě**: Ty nebo Hráč 1 popíšete problém. Hráč 2 (a případně 3) jeho překonání. Nech Hráče hodit na něco, co se mohlo nepovést a mít následky.
- Náhodná setkání**: Uvedť a odehraj setkání na cestě.
- Rizika a rozhodnutí**: Předložť riziko a cenu za vyhnutí se mu. Nech Hráče vybrat a volbu odehraj.
- Příběhy od táboráku**: Láska, obět, vítězství, ztráta.

VEDLEJŠÍ POSTAVY ^(53, 337)

(Prolož samohláskou, pro ženskou verzi přidej -a)

- Jar Kras zvěst
- Zim Had vzdor
- Zl Vlad slav
- Srdc Duh nos
- Svit Dar smír
- Vlk Hvězd bij
- Hněv Tm rad
- List Ohň zrad
- Tich Mlh mil
- Sil Rek vid
- Wulf elm ead
- Æl ric burg
- Beo wine ard
- Cyn mar sige
- Ead eb læd
- Leo wer mund
- Wil gar helm
- Os hulf heof
- Sig neb ass
- Eal ber bald
- Car d laith
- Od í find
- Lo ch lm
- Ái t(h) nat
- Dub dg láin
- Ca ai renn
- Br n(n) gal
- Fi r nech
- Gw l ill
- Muir m dach
- Ab zel im
- Fat del ir
- Is fa ib
- Naz ma ah
- Din hal n

VÝPRAVY ⁽²⁶¹⁾

Krátká: 1k3 Událostí, týdenní příprava.

Střední: 1k4 + 1 Událostí, měsíční příprava.

Dlouhá: 1k6 + 2 Událostí, čtvrtletní příprava.

SO: 10, +2 Náročný terén, +2 neznámá země, +2/+4 špatné roční období, +2 nejistá setkání, +4 neobydlený kraj, +6 nepřátelské území.

Příprava: Plánovač, Zásobovač (Prostředí) a Zvěď (Setkání).

Cesta: Vůdce, Průzkumník, Lovce, Strážce.

Údálosti lze řešit jedním nebo pár hody (stejně jako u Koláže cesty) nebo jako celé scény a musí končit úspěchem nebo neúspěchem.

Vyhodnocení Morálky následuje každou Událost. Neúspěšná Událost dává Nevýhodu. Pokud se postava „vedoucí“ scény Morálky samotné Události výrazně neúčastnila, získá Výhodu.

Odpočinky a Únava: Pouze 1 Krátký odpočinek mezi scénami. Každá 3. Událost přidá všem účastníkům Výpravy jeden Stupeň únavy.

Změna Cíle: Vůdce Ověření MDR, SO Výpravy +2 za každou zbývající Událost.

Zastávky jsou Události navíc.

Přerušení výpravy: Vyžaduje Ověření. Nepočítá se do Únavy, ale Výprava se zdrží.

Příchod do Cíle: Bez Odpočinku po Události. Skupinové ověření Morálky, každý hod na Morálku z Cesty je ±2.

JMÉNA

(Prolož samohláskou, pro ženskou verzi přidej -a)

- Jar Kras zvěst
- Zim Had vzdor
- Zl Vlad slav
- Srdc Duh nos
- Svit Dar smír
- Vlk Hvězd bij
- Hněv Tm rad
- List Ohň zrad
- Tich Mlh mil
- Sil Rek vid
- Wulf elm ead
- Æl ric burg
- Beo wine ard
- Cyn mar sige
- Ead eb læd
- Leo wer mund
- Wil gar helm
- Os hulf heof
- Sig neb ass
- Eal ber bald
- Car d laith
- Od í find
- Lo ch lm
- Ái t(h) nat
- Dub dg láin
- Ca ai renn
- Br n(n) gal
- Fi r nech
- Gw l ill
- Muir m dach
- Ab zel im
- Fat del ir
- Is fa ib
- Naz ma ah
- Din hal n

VÝPRAVY ⁽²⁶¹⁾

Krátká: 1k3 Událostí, týdenní příprava.

Střední: 1k4 + 1 Událostí, měsíční příprava.

Dlouhá: 1k6 + 2 Událostí, čtvrtletní příprava.

SO: 10, +2 Náročný terén, +2 neznámá země, +2/+4 špatné roční období, +2 nejistá setkání, +4 neobydlený kraj, +6 nepřátelské území.

Příprava: Plánovač, Zásobovač (Prostředí) a Zvěď (Setkání).

Cesta: Vůdce, Průzkumník, Lovce, Strážce.

Údálosti lze řešit jedním nebo pár hody (stejně jako u Koláže cesty) nebo jako celé scény a musí končit úspěchem nebo neúspěchem.

Vyhodnocení Morálky následuje každou Událost. Neúspěšná Událost dává Nevýhodu. Pokud se postava „vedoucí“ scény Morálky samotné Události výrazně neúčastnila, získá Výhodu.

Odpočinky a Únava: Pouze 1 Krátký odpočinek mezi scénami. Každá 3. Událost přidá všem účastníkům Výpravy jeden Stupeň únavy.

Změna Cíle: Vůdce Ověření MDR, SO Výpravy +2 za každou zbývající Událost.

Zastávky jsou Události navíc.

Přerušení výpravy: Vyžaduje Ověření. Nepočítá se do Únavy, ale Výprava se zdrží.

Příchod do Cíle: Bez Odpočinku po Události. Skupinové ověření Morálky, každý hod na Morálku z Cesty je ±2.

JMÉNA

(Prolož samohláskou, pro ženskou verzi přidej -a)

- Jar Kras zvěst
- Zim Had vzdor
- Zl Vlad slav
- Srdc Duh nos
- Svit Dar smír
- Vlk Hvězd bij
- Hněv Tm rad
- List Ohň zrad
- Tich Mlh mil
- Sil Rek vid
- Wulf elm ead
- Æl ric burg
- Beo wine ard
- Cyn mar sige
- Ead eb læd
- Leo wer mund
- Wil gar helm
- Os hulf heof
- Sig neb ass
- Eal ber bald
- Car d laith
- Od í find
- Lo ch lm
- Ái t(h) nat
- Dub dg láin
- Ca ai renn
- Br n(n) gal
- Fi r nech
- Gw l ill
- Muir m dach
- Ab zel im
- Fat del ir
- Is fa ib
- Naz ma ah
- Din hal n

VÝPRAVY ⁽²⁶¹⁾

Krátká: 1k3 Událostí, týdenní příprava.

Střední: 1k4 + 1 Událostí, měsíční příprava.

Dlouhá: 1k6 + 2 Událostí, čtvrtletní příprava.

SO: 10, +2 Náročný terén, +2 neznámá země, +2/+4 špatné roční období, +2 nejistá setkání, +4 neobydlený kraj, +6 nepřátelské území.

Příprava: Plánovač, Zásobovač (Prostředí) a Zvěď (Setkání).

Cesta: Vůdce, Průzkumník, Lovce, Strážce.

Údálosti lze řešit jedním nebo pár hody (stejně jako u Koláže cesty) nebo jako celé scény a musí končit úspěchem nebo neúspěchem.

Vyhodnocení Morálky následuje každou Událost. Neúspěšná Událost dává Nevýhodu. Pokud se postava „vedoucí“ scény Morálky samotné Události výrazně neúčastnila, získá Výhodu.

Odpočinky a Únava: Pouze 1 Krátký odpočinek mezi scénami. Každá 3. Událost přidá všem účastníkům Výpravy jeden Stupeň únavy.

Změna Cíle: Vůdce Ověření MDR, SO Výpravy +2 za každou zbývající Událost.

Zastávky jsou Události navíc.

Přerušení výpravy: Vyžaduje Ověření. Nepočítá se do Únavy, ale Výprava se zdrží.

Příchod do Cíle: Bez Odpočinku po Události. Skupinové ověření Morálky, každý hod na Morálku z Cesty je ±2.

JMÉNA

(Prolož samohláskou, pro ženskou verzi přidej -a)

- Jar Kras zvěst
- Zim Had vzdor
- Zl Vlad slav
- Srdc Duh nos
- Svit Dar smír
- Vlk Hvězd bij
- Hněv Tm rad
- List Ohň zrad
- Tich Mlh mil
- Sil Rek vid
- Wulf elm ead
- Æl ric burg
- Beo wine ard
- Cyn mar sige
- Ead eb læd
- Leo wer mund
- Wil gar helm
- Os hulf heof
- Sig neb ass
- Eal ber bald
- Car d laith
- Od í find
- Lo ch lm
- Ái t(h) nat
- Dub dg láin
- Ca ai renn
- Br n(n) gal
- Fi r nech
- Gw l ill
- Muir m dach
- Ab zel im
- Fat del ir
- Is fa ib
- Naz ma ah
- Din hal n

VÝPRAVY ⁽²⁶¹⁾

Krátká: 1k3 Událostí, týdenní příprava.

Střední: 1k4 + 1 Událostí, měsíční příprava.

Dlouhá: 1k6 + 2 Událostí, čtvrtletní příprava.

SO: 10, +2 Náročný terén, +2 neznámá země, +2/+4 špatné roční období, +2 nejistá setkání, +4 neobydlený kraj, +6 nepřátelské území.

Příprava: Plánovač, Zásobovač (Prostředí) a Zvěď (Setkání).

Cesta: Vůdce, Průzkumník, Lovce, Strážce.

Údálosti lze řešit jedním nebo pár hody (stejně jako u Koláže cesty) nebo jako celé scény a musí končit úspěchem nebo neúspěchem.

Vyhodnocení Morálky následuje každou Událost. Neúspěšná Událost dává Nevýhodu. Pokud se postava „vedoucí“ scény Morálky samotné Události výrazně neúčastnila, získá Výhodu.

Odpočinky a Únava: Pouze 1 Krátký odpočinek mezi scénami. Každá 3. Událost přidá všem účastníkům Výpravy jeden Stupeň únavy.

Změna Cíle: Vůdce Ověření MDR, SO Výpravy +2 za každou zbývající Událost.

Zastávky jsou Události navíc.

Přerušení výpravy: Vyžaduje Ověření. Nepočítá se do Únavy, ale Výprava se zdrží.

Příchod do Cíle: Bez Odpočinku po Události. Skupinové ověření Morálky, každý hod na Morálku z Cesty je ±2.

JMÉNA

(Prolož samohláskou, pro ženskou verzi přidej -a)

- Jar Kras zvěst
- Zim Had vzdor
- Zl Vlad slav
- Srdc Duh nos
- Svit Dar smír
- Vlk Hvězd bij
- Hněv Tm rad
- List Ohň zrad
- Tich Mlh mil
- Sil Rek vid
- Wulf elm ead
- Æl ric burg
- Beo wine ard
- Cyn mar sige
- Ead eb læd
- Leo wer mund
- Wil gar helm
- Os hulf heof
- Sig neb ass
- Eal ber bald
- Car d laith
- Od í find
- Lo ch lm
- Ái t(h) nat
- Dub dg láin
- Ca ai renn
- Br n(n) gal
- Fi r nech
- Gw l ill
- Muir m dach
- Ab zel im
- Fat del ir
- Is fa ib
- Naz ma ah
- Din hal n

VÝPRAVY ⁽²⁶¹⁾

Krátká: 1k3 Událostí, týdenní příprava.

Střední: 1k4 + 1 Událostí, měsíční příprava.

Dlouhá: 1k6 + 2 Událostí, čtvrtletní příprava.

SO: 10, +2 Náročný terén, +2 neznámá země, +2/+4 špatné roční období, +2 nejistá setkání, +4 neobydlený kraj, +6 nepřátelské území.

Příprava: Plánovač, Zásobovač (Prostředí) a Zvěď (Setkání).

Cesta: Vůdce, Průzkumník, Lovce, Strážce.

Údálosti lze řešit jedním nebo pár hody (stejně jako u Koláže cesty) nebo jako celé scény a musí končit úspěchem nebo neúspěchem.

Vyhodnocení Morálky následuje každou Událost. Neúspěšná Událost dává Nevýhodu. Pokud se postava „vedoucí“ scény Morálky samotné Události výrazně neúčastnila, získá Výhodu.

Odpočinky a Únava: Pouze 1 Krátký odpočinek mezi scénami. Každá 3. Událost přidá všem účastníkům Výpravy jeden Stupeň únavy.

Změna Cíle: Vůdce Ověření MDR, SO Výpravy +2 za každou zbývající Událost.

Zastávky jsou Události navíc.

Přerušení výpravy: Vyžaduje Ověření. Nepočítá se do Únavy, ale Výprava se zdrží.

Příchod do Cíle: Bez Odpočinku po Události. Skupinové ověření Morálky, každý hod na Morálku z Cesty je ±2.

JMÉNA

(Prolož samohláskou, pro ženskou verzi přidej -a)

- Jar Kras zvěst
- Zim Had vzdor
- Zl Vlad slav
- Srdc Duh nos
- Svit Dar smír
- Vlk Hvězd bij
- Hněv Tm rad
- List Ohň zrad
- Tich Mlh mil
- Sil Rek vid
- Wulf elm ead
- Æl ric burg
- Beo wine ard
- Cyn mar sige
- Ead eb læd
- Leo wer mund
- Wil gar helm
- Os hulf heof
- Sig neb ass
- Eal ber bald
- Car d laith
- Od í find
- Lo ch lm
- Ái t(h) nat
- Dub dg láin
- Ca ai renn
- Br n(n) gal
- Fi r nech
- Gw l ill
- Muir m dach
- Ab zel im
- Fat del ir
- Is fa ib
- Naz ma ah
- Din hal n

VÝPRAVY ⁽²⁶¹⁾

Krátká: 1k3 Událostí, týdenní příprava.

Střední: 1k4 + 1 Událostí, měsíční příprava.

Dlouhá: 1k6 + 2 Událostí, čtvrtletní příprava.

SO: 10, +2 Náročný terén, +2 neznámá země, +2/+4 špatné roční období, +2 nejistá setkání, +4 neobydlený kraj, +6 nepřátelské území.

Příprava: Plánovač, Zásobovač (Prostředí) a Zvěď (Setkání).

Cesta: Vůdce, Průzkumník, Lovce, Strážce.

Údálosti lze řešit jedním nebo pár hody (stejně jako u Koláže cesty) nebo jako celé scény a musí končit úspěchem nebo neúspěchem.

Vyhodnocení Morálky následuje každou Událost. Neúspěšná Událost dává Nevýhodu. Pokud se postava „vedoucí“ scény Morálky samotné Události výrazně neúčastnila, získá Výhodu.

Odpočinky a Únava: Pouze 1 Krátký odpočinek mezi scénami. Každá 3. Událost přidá všem účastníkům Výpravy jeden Stupeň únavy.

Změna Cíle: Vůdce Ověření MDR, SO Výpravy +2 za každou zbývající Událost.

Zastávky jsou Události navíc.

Přerušení výpravy: Vyžaduje Ověření. Nepočítá se do Únavy, ale Výprava se zdrží.

Příchod do Cíle: Bez Odpočinku po Události. Skupinové ověření Morálky, každý hod na Morálku z Cesty je ±2.

JMÉNA

(Prolož samohláskou, pro ženskou verzi přidej -a)

- Jar Kras zvěst
- Zim Had vzdor
- Zl Vlad slav
- Srdc Duh nos
- Svit Dar smír
- Vlk Hvězd bij
- Hněv Tm rad
- List Ohň zrad
- Tich Mlh mil
- Sil Rek vid
- Wulf elm ead
- Æl ric burg
- Beo wine ard
- Cyn mar sige
- Ead eb læd
- Leo wer mund
- Wil gar helm
- Os hulf heof
- Sig neb ass
- Eal ber bald
- Car d laith
- Od í find
- Lo ch lm
- Ái t(h) nat
- Dub dg láin
- Ca ai renn
- Br n(n) gal
- Fi r nech
- Gw l ill
- Muir m dach
- Ab zel im
- Fat del ir
- Is fa ib
- Naz ma ah
- Din hal n

VÝPRAVY ⁽²⁶¹⁾

Krátká: 1k3 Událostí, týdenní příprava.

Střední: 1k4 + 1 Událostí, měsíční příprava.

Dlouhá: 1k6 + 2 Událostí, čtvrtletní příprava.

SO: 10, +2 Náročný terén, +2 neznámá země, +2/+4 špatné roční období, +2 nejistá setkání, +4 neobydlený kraj, +6 nepřátelské území.

Příprava: Plánovač, Zásobovač (Prostředí) a Zvěď (Setkání).

Cesta: Vůd