

# MYŠÍ HLÍDKA KARTA VYPRAVĚČE

Jméno hráče:	Jméno postavy:	Vynechané hry / Prolog:
Rodiče:	Rodné město:	Zoláštnosti:
Mistr řemeslník:	Mentor:	Přítel:                      Nepřítel:
Postoj:		
Záměr:		
Sklon:		

Jméno hráče:	Jméno postavy:	Vynechané hry / Prolog:
Rodiče:	Rodné město:	Zoláštnosti:
Mistr řemeslník:	Mentor:	Přítel:                      Nepřítel:
Postoj:		
Záměr:		
Sklon:		

Jméno hráče:	Jméno postavy:	Vynechané hry / Prolog:
Rodiče:	Rodné město:	Zoláštnosti:
Mistr řemeslník:	Mentor:	Přítel:                      Nepřítel:
Postoj:		
Záměr:		
Sklon:		

Jméno hráče:	Jméno postavy:	Vynechané hry / Prolog:
Rodiče:	Rodné město:	Zoláštnosti:
Mistr řemeslník:	Mentor:	Přítel:                      Nepřítel:
Postoj:		
Záměr:		
Sklon:		

Jméno hráče:	Jméno postavy:	Vynechané hry / Prolog:
Rodiče:	Rodné město:	Zoláštnosti:
Mistr řemeslník:	Mentor:	Přítel:                      Nepřítel:
Postoj:		
Záměr:		
Sklon:		

## VÝPRAVA

Vyberte překážky (pro začátek 2 až 4):

**Počasí:**

**Příroda:**

**Zořata:**

**Myši:**

## PRŮBĚH HRY

### Určit počasí

Více o počasí během ročních období v části Počasí.

### Poznamenejte si nové sklony a přesvědčení

Hráči aktualizují své sklony a přesvědčení.

### Prolog

Jeden z hráčů pronese prolog. Zaznamenejte si, co si z minulé hry pamatuje. Jeho postava si zotaví jeden neduh:

- Hlad a žízeň, Zlost nebo Únavu
- nebo si přidá 1 bod k Přirozenosti
- Příště pronese prolog jiný hráč.

### Zmeškaná hra

Hráč popíše, kde jeho postava meškala a co tam dělala. Pak si může zotavit neduh:

- Hlad a žízeň, Zlost nebo Únavu
- nebo si přidá 1 bod k Přirozenosti
- nebo získá k dobru 1 zkoušku (ať už úspěšnou, či nikoliv)

### Tah vypravěče

Vypravěč zahájí výpravu:

- prostřednictvím Gvendolíny
- pomocí dopisu z Hůrky
- nebo spontánně pomocí události z předchozí hry

### Hráči si zapíší záměry

Záměry by měly být odlišné. Vypravěč si je zapíše.

### Popis první překážky

Navrhněte zkoušku k jejímu překonání.

Hráči si mohou vyléčit neduhu pouze výměnou za 2 zářezy.

### Pokud hráč selže:

- může uspět s pomocí kompromisu
- nebo nastane zvrat

### Zvraty vedou ke:

- zkoušce postoje
- ohrožení záměru
- aktivaci sklonu
- konfrontaci záměru a postoje
- konfrontaci postoje dvou postav
- konfrontaci záměrů dvou postav
- zahrnutí okruhů jako překážky
- využití nepřátel jako spojenců
- ohrožení rodičů, přátel a dalších známých z okruhů

### Pokud hráč uspěje:

- přesun k další překážce

### Tah hráče

Každý hráč má jeden zářez plus zářezy, které získal během tahu vypravěče.

- Hráč nesmí utratit dva zářezy v řadě.
- Hráč smí věnovat zářez spoluhráči.
- Pomoc spojenců hráče žádný zářez nestojí.
- Během tahu hráčů nemohou hráči žádné zářezy získat.
- Použijte Zvraty k budování napětí. Zářezy lze použít (jednou během jednoho kroku) k:
  - zotavení
  - doplnění zásob
  - nalezení kontaktů z okruhů
  - ke zkouškám dovedností pro získání budoucích bonusů
  - zahájení střetu (boj, hon, spor)

## Odměny

Odměny se udělují na základě těchto kritérií:

- hraní přesvědčení, sklonu a záměru = 1 bod osudu
- splnění záměru = 1 bod osoby
- hra proti postojí = 1 bod osoby
- nejužitečnější hráč, dřič = 1 bod osoby
- prožitek = 1 bod osoby

## Ztráta postav

Hráč přijde o svou postavu, pokud postava zemře nebo její přirozenost dosáhne hodnoty 0 nebo 7.

- Hráč si vytvoří novou postavu.
- Hráč smí na novou postavu převést body osudu a osoby.
- Hráč smí dát neutracené zářezy jinému hráči.
- Nebo se hráč může stát Vypravěčem.

## KOMPROMISY

### Malý kompromis

Vítězná strana ze své dispozice ztratila méně než polovinu.

- Straně, která prohrála, je přiznán alespoň částečný úspěch v jejím cíli.
- Nebo je vítěz unaven, nebo má zlost.
- Nebo pokud jedna strana při souboji padne, má právo na jeden poslední čin.
- A nebo, pokud jde o skupinový boj, několik postav zemře a ostatní jsou zraněni.

## Běžný kompromis

Vítězná strana přišla o přibližně polovinu ze své dispozice.

- Ten, kdo prohrál, nezíská nic, ale vítěz splní svůj cíl jen z poloviny.
- Nebo zpola dosáhne svého cíle poražený.
- Nebo poražený způsobí zvrat.
- Nebo je vítěz unavený a má zlost.
- Nebo je vítěz zraněný.
- Nebo je vítěz unavený, nebo má zlost plus další újmu.
- Nebo během boje žádá poražený o milost.
- Nebo poražený zemře, ale dosáhne tím velkého kompromisu.
- Nebo pokud jde o skupinový boj, jeden z vítězů zemře a ostatní jsou zraněni.

## Velký kompromis

Vítěz přišel o více než polovinu dispozice.

- Poražený téměř dosáhne svého cíle.
- Nebo poražený přivodí zvrat.
- Nebo je vítěz nemocný a unavený.
- Nebo je vítěz nemocný, nebo zraněný plus má další újmu.
- Nebo si vítěz vybere dva ze tří neduhů: únava, zlost, zranění.
- Nebo souboj poražený přežije, ale trpí všemi neduhy a jeho okruhy a zdroje se snižá na 1.

## Remíza

- Dispozice obou stran klesnou na 0.
- Obě strany dosáhly svého cíle!



## Dispozice



	Ú	O	F	M
Ú	N	K	N/-	K
O	K	N	-/N	K
F	-/N	N/-	K	N
M	K	K	N	N

## CÍLE STŘETU

## STŘET

### Krok 1

- Útok
- Obrana
- Finta
- Manévr

### Krok 2

- Útok
- Obrana
- Finta
- Manévr

### Krok 3

- Útok
- Obrana
- Finta
- Manévr