

Wprowadzenie do zasad Dworów Końca Świata

Statystyki postaci

Każdy z Bohaterów opisany jest przez:

- ◆ siedem **Cech** (Charyzmę, Inteligencję, Intuicję, Potęgę, Siłę, Wytrzymałość i Zręczność) w skali od 1 do 5;
- ◆ trzydzieści sześć **Umiejętności** w skali od 0 do 3 (trzy z nich, Umiejętności Mistrzowskie inne dla każdego Bohatera, od 0 do 6);
- ◆ odporności **fizyczne** (Rany i Zmęczenie: ich utrata nakłada kary do testów), **społeczne** (Pozycję i Reputację: ich spadek utrudnia kontakty z innymi postaciami) oraz **psychiczną** (Szaleństwo, które MG może wykorzystać do przejścia kontroli nad postacią);
- ◆ **Dziedzictwa**, **Wady** i **Zalety** rozszerzające możliwości postaci i niosące ze sobą pewne fabularne konsekwencje.
- ◆ Cechy (z wyjątkiem Potęgi) połączone są w pary zwane **Atrybutami**: Krzepę, Umysł i Wdźwięk.
- ◆ Umiejętności uporządkowane są w pięć grup tematycznych: magiczne, plebejskie, szlacheckie, wiedzy i żołnierskie.

Testy

Kiedy postać podejmuje działanie, którego wynik nie jest jasny, wykonujecie **Test**. MG wskazuje, jaka Cecha i Umiejętność są tu właściwe, a Gracz rzuca kostką i sumuje:

Cecha + Umiejętność + wynik k10

Jeżeli suma jest równa **10** lub większa, Test zakończył się sukcesem. Wynik Testu mogą zmodyfikować bonusy i kary.

Przy teście **Łatwym** rzuca się dwiema k10 i wybiera wyższy wynik. Przy teście **Trudnym** rzuca się dwiema k10 i wybiera niższy wynik. Wyższe poziomy Umiejętności pozwalają automatycznie zaliczać proste niesporne Testy o odpowiedniej trudności (2 dla Łatwego, 4 dla Przeciętnego, 6 dla Trudnego).

Jeżeli na wykorzystywanej w Teście kostce wypadnie „1”, pojawią się **Komplikacje**: rozmaite fabularne problemy i skutki uboczne przy sukcesie czy wyjątkowe negatywne konsekwencje przy porażce. Jeżeli na kostce wypadnie „10”, sumuje się z nią wynik na drugiej (Testy Łatwe i Trudne) lub dorzuca kolejną (Testy Przeciętne) i dodaje do uzyskanego rezultatu. Wysokie wyniki Testów dają dodatkowe efekty.

Wszystko, co wyrzuci się ponad próg testu, nazywane jest **Rezultatem**.

Gry o Wysokie Stawki

Niebezpieczne, długofalowe lub skomplikowane działania postaci rozwiązujemy Grami o Wysokie Stawki (**GoWS**). Określcie zamierzenia postaci, podzielcie je na Stawki, między które rozdzielcie 20 punktów – to wymagany do ich osiągnięcia **Rezultat**. W GoWS mogą się włączyć kolejne postaci dzięki **Podbijaniu Stawek**.

Kiedy w Grze o Wysokie Stawki bierze udział kilka stron, działają one zgodnie z **Zasadą Wahadła**: zaczyna ten, kto uzyskał najwyższy wynik, wydając **Rezultat** na jedną Stawkę, po czym przekazuje kolejną wybranej przez siebie innej postaci. Jeżeli GoWS nie zakończy się w jednej kolejce, kolejną rozpoczyna ten, kto działał ostatni.

Testy przeciwstawne

W Testach spornych między różnymi postaciami progiem zdania testu jest 0: wszystko, co się wyrzuciło, jest **Rezultatem**. Wygrywa ten, kto osiągnął lepszy wynik.

Konflikty

Konflikty to połączenie Gier o Wysokie Stawki z Testami przeciwstawnymi. Wyróżniamy Konflikty Fizyczne (np. pościg), Magiczne (np. egzorcyzm), Społeczne (np. rozprawa) oraz Mieszane (np. walka). Oprócz podstawowej pary Cecha + Umiejętność (Intencja – Stawki spoza Intencji są droższe), wybiera się też w nich Umiejętność Wspierającą, dającą specjalny bonus za poziom Zmęczenia.

W Konfliktach często przeznacza się **Rezultat** na **Obrażenia** – powodują one utratę odporności, jeżeli przekroczą wartość odpowiedniego w danej sytuacji Atrybutu (np. Krzepy w przypadku Ran).

Sprzęt ma często specjalne znaczenie w Konfliktach, zwłaszcza w walce (gdzie broń wpływa na zadawane Obrażenia, a pancerz chroni przed Ranami).

Dziedzictwa

Przeszłość i przyszłe losy Bohaterów wyznaczają **Dziedzictwa**. Dają one specjalne zasoby i zdolności, ale też przynoszą określone trudności i wyzwania. Mają skutki zarówno dla zasad, jak i dla fabuły. Po spełnieniu odpowiednich warunków fabularnych budzą się i rozwijają. Mogą też zostać przekazane **Dziedzicowi** postaci, by wspierać kolejne pokolenie – ale wtedy słabną i usypiają u starszego BG.

Potęga i Zaufanie

Cecha Potęga ma przypisaną do siebie pulę punktów, które pozwalają wpływać na opis świata oraz uzyskać bonusy do Testów (jeden za jeden). Odzyskuje się je za odgrywanie postaci, do maksymalnej wartości Cechy o tej samej nazwie.

Zaufanie to z kolei wspólna pula całej Frakcji. Nie ma górnego limitu, a powstaje ono w wyniku dobrowolnej „składki” punktów Potęgi poszczególnych Bohaterów. MG dorzuca się też do niej w określonych sytuacjach (np. kiedy wybiera **Komplikacje** albo stawia fabularne veto). Każdy z Graczy może wydać dowolnie dużo punktów, by wpłynąć na opis świata, wprowadzić sojuszników czy sprzęt. Z czasem grupa zyskuje więcej możliwości wykorzystania Zaufania.