

DOGS IN THE VINEYARD

ROZSTRZYGANIE KONFLIKTÓW – SKRÓT ZASAD

✠ USTAWIANIE KONFLIKTU

Ustal stawkę konfliktu.

Ustaw scenę i początkową arenę konfliktu.

Rzuć kości Atrybutów, zależnie od startowej areny:

- Społeczna: Rozum + Serce
- Fizyczna: Ciało + Serce
- Walka: Ciało + Wola
- Strzelanie: Rozum + Wola

Dorzuć kości za Relację, jeśli jest stawką konfliktu lub przeciwnikiem.

✠ PODBICIE

W każdej rundzie wszyscy po kolei wykonują jedno Podbicie w kolejności najlepszego rzutu (suma dwóch najwyższych wyników na kościach).

- Powiedz, co robi twoja postać, a czego przeciwnik nie może zignorować, i kto jest objęty tym działaniem.
- Jeśli ta akcja odwołuje się do jakichś Cech lub Przedmiotów, które posiadasz, dorzuć odpowiednie kostki. Można wykorzystać tylko raz tę samą Cechę lub Przedmiot podczas konfliktu.
- Jeśli dana akcja jest Eskalacją, dorzuć związane z tą areną kości Atrybutów, które jeszcze nie zostały dorzucone do puli.
- Wystaw 2 kostki. Możesz wystawić także te dopiero co rzucone – w tej chwili są w twojej puli i niczym nie różnią się od pozostałych.

✠ SPRAWDZENIE

Wszyscy, na których działa Podbicie, muszą wystawić kości, których suma mu odpowiada lub je przewyższa.

Powiedz, w jaki sposób twoja postać reaguje na Podbicie przeciwnika.

Tak jak w przypadku Podbicia dorzuć dodatkowe kości za Cechy, Przedmioty lub Eskalację.

Wystaw kości. Możesz wykorzystać te dopiero co dorzucone.

- Sprawdzenie 1 kością: Riposta. Zachowaj tę kostkę do następnego Podbicia.
- Sprawdzenie 2 kośćmi: Blok lub Unik.
- Sprawdzenie 3+ kośćmi: Przyjmij Cios.

Otrzymujesz kości Konsekwencji równe liczbie kości przeznaczonych na Sprawdzenie (zapisz to na swojej karcie postaci).

Możesz Podać konflikt zamiast Podbić: zachowaj swoją kostkę z najwyższym wynikiem na Kontynuację konfliktu.

Jeśli nie możesz Sprawdzić Podbicia lub Poddasz, wypadasz z konfliktu.

Ostatnia osoba, która pozostaje w Konflikcie, rozstrzyga stawkę.

Wszyscy rzucają uzbieranymi Kośćmi Konsekwencji.

✠ CEREMONIA

Wierni, Czarownicy, Opętani i Demony nie mogą zignorować Ceremonii odprawianej przez Psa, więc użyj jej jako Podbicia lub Sprawdzenia. Od tego, jakie elementy Ceremonii zostaną wykorzystane, zależą kości Konsekwencji, które otrzyma przeciwnik, gdy Przyjmie Cios.

Elementy Ceremonii:

- Przywoływanie po Imieniu: k4
- Powoływanie się na Pradawnych: k4
- Recytowanie Księgi Życia: k4
- Nakładanie Dłoni: k6
- Wykonanie Znak Drzewa: k6
- Śpiewanie Psalmów: k6
- Namaszczenie Świętą Ziemią: k8
- Autorytet Trójcy: k8

✠ RELACJE

Kości Relacji można mieć z ludźmi, instytucjami, miejscami, grzechami lub Demonami. Relacja z Demonem powoduje demoniczne zmiany w wyglądzie postaci oraz daje dostęp do demonicznych mocy (tyle ile kości Relacji z Demonem).

- Przebiegłość – dorzuć Relację podczas konfliktu społecznego.
- Gwałtowność – dorzuć Relację podczas konfliktu fizycznego.
- Odporność – weź jedną kość Konsekwencji mniej, gdy Przyjmujesz Cios.
- Okrucieństwo – zadajesz Konsekwencje o jeden rodzaj kostki wyższe niż zwykle (maks. k10).

✠ IMPROWIZOWANE UŻYCIE PRZEDMIOTÓW

- Zwykle: 1k6
- Duże: 1k8
- Wysokiej jakości: 2k6
- Duże i Wysokiej jakości: 2k8
- Szmelc: 1k4
- Spluwy: +1k4

Możesz wprowadzić do sceny inne Psy lub osoby, które wcześniej w niej nie uczestniczyły, jako Improvizowane Przedmioty.

✠ POMAGANIE

Przeżaj swojemu sojusznikowi jedną kostkę, którą doda do swojego Podbicia lub Sprawdzenia (ale nie do Konsekwencji). W swoim kolejnym Podbiciu możesz wystawić tylko jedną kostkę.

Jeśli przegrywasz konflikt i potrzebujesz wsparcia: Poddaj. Od razu Kontynuuj konflikt i poproś o pomoc w nim innej postaci. Dodaj do puli swoją kostkę z najwyższym wynikiem.

✧ KONTYNUACJA KONFLIKTU

Jeśli stawki konfliktu są ze sobą powiązane, jest to Kontynuacja konfliktu. Stawka konfliktu może być taka sama, jeśli konflikt dzieje się w innym miejscu, biorą w nim udział inne osoby oraz inna jest początkowa arena.

✧ KONSEKWENCJE

Gdy Przyjmujesz Cios, otrzymujesz kości Konsekwencji równe liczbie kości przeznaczonych na Sprawdzenie o wysokości zależnej od rodzaju Podbicia. Eskalacja nigdy nie odnosi się bezpośrednio do Konsekwencji, na Konsekwencje mają wpływ jedynie szczegóły opisu Podbicia. To pociski powodują Konsekwencję k10, nie fakt, że rzucasz Rozum + Wola. Jeśli w Podbiciu wystąpiło kilka różnych rodzajów Konsekwencji, użyj najwyższej.

- Społeczne: k4 lub ceremonialne
- Fizyczne: k6
- Broń: k8
- Postrzał: k10

Rzuć wszystkie kości Konsekwencji. Jeśli wśród nich pojawiła się przynajmniej jedna 1, wybierz jedną opcję z Doświadczenia. Oprócz tego zsumuj dwa najwyższe wyniki na kostkach:

- 2–7: wybierz opcję z Krótkotrwałych Konsekwencji.
- 8–11: wybierz opcję z Długotrwałych Konsekwencji.
- 12+: wybierz 2 opcje z Długotrwałych Konsekwencji oraz...
- 12–15: rzuć Ciało. Jeśli Sprawdzisz sumę 3 kostkami jesteś ranny, ale samodzielnie wyzdrowiejesz. W przeciwnym razie przejdź do 16.
- 16–19: Ciężko ranny. Potrzebujesz pomocy medycznej, w przeciwnym razie umrzesz.
- 20: Umierasz.

✧ POMOC MEDYCZNA

Jeśli postać jest Ciężko ranna, wymaga pomocy medycznej, w przeciwnym razie umrze.

- Uzdrowiciel rzuca za Ciało pacjenta i swój Rozum plus wszystkie odpowiednie Cechy, Relacje i Przedmioty.
- MG przerzuca wszystkie kości Konsekwencji pacjenta i obecny Wpływ Demonów.

Uzdrowiciel w tego typu konflikcie jak zwykle otrzymuje kości Konsekwencji zależne od Podbicia.

- Jeśli uzdrowiciel wygra konflikt, pacjent przeżyje.
- W przeciwnym razie pacjent umrze, Konsekwencje wchodzą na 20.

✧ KRÓTKOTRWAŁE KONSEKWENCJE

- Odejmij 1 kość od jednego Atrybutu postaci dla następnego konfliktu.
- Wybierz nową Cechę o wartości 1k4 dla następnego konfliktu.
- Zmień kość jednej ze swoich Relacji na k4 dla następnego konfliktu.
- Twoja postać opuszcza scenę i spędza czas w samotności. Wybierz tylko wtedy, gdy nikt inny nie Kontynuuje tego konfliktu.

✧ DŁUGOTRWAŁE KONSEKWENCJE

- Odejmij 1 kość od jednego Atrybutu postaci.
- Wybierz nową Cechę o wartości 1k4.
- Wybierz nową Relację na 1k4.
- Dodaj 1 kość do posiadanej Cechy lub Relacji na poziomie k4.
- Odejmij 1 kość od posiadanej Cechy lub Relacji na poziomie k6+.
- Zmień rodzaj kości posiadanej Cechy lub Relacji na k4.
- Wymaż jeden Przedmiot z karty postaci.
- Zmień opis swojego płaszcza, żeby zaznaczyć permanentne zmiany. Zmniejsz kości płaszcza, jeśli to stosowne do sytuacji.

✧ DOŚWIADCZENIE

- Dodaj 1 kość do jednego ze swoich Atrybutów.
- Stwórz nową Cechę lub Relację na 1k6.
- Dodaj lub odejmij 1 kość z posiadanej Cechy lub Relacji.
- Zmień rodzaj kości posiadanej Cechy lub Relacji.
- Zapisz nowy Przedmiot na karcie postaci oraz przypisz należną mu kość.

✧ REFLEKSJA

Po opuszczeniu miasta wybierz jedną opcję z Doświadczenia i jedną z poniższych:

- Dodaj dowolne dwie kości do nieprzypisanych kości Relacji.
- Dodaj 2k4 plus jedną dowolną kość do nieprzypisanych kości Relacji.
- Zmień opis swojego płaszcza, żeby odzwierciedlić naprawy, zużycie lub zmiany. Odpowiednio zmień przypisane mu kości.
- Wybierz ponownie z Doświadczenia.