

The background is a dark, atmospheric illustration of a stone building at night. The building has several arched windows and doorways, some of which are glowing with a warm, yellow light. A thick, dark smoke or mist rises from the building, partially obscuring the sky. A bright red horizontal line cuts across the middle of the image, passing behind the text. The overall color palette is dominated by dark blues, greys, and the warm yellow of the interior lights.

# STEZOSLEDEC

DRUGA IZDAJA

Osnovna pravila igre Pathfinder 2e  
Prevedel Grimpy

# KAZALO

---

<b>Uvod</b>	<b>2</b>	<b>Razredi</b>	<b>9</b>
Kaj je igra vlog? . . . . .	2	<b>Veščine</b>	<b>10</b>
Potek igre . . . . .	2	<b>Posebne izučitve</b>	<b>11</b>
Igralci . . . . .	2	<b>Oprema</b>	<b>12</b>
Vodja igre . . . . .	3	<b>Uroki</b>	<b>13</b>
Igranje je za vsakogar . . . . .	3	<b>Doba razgubljenih znamenj</b>	<b>14</b>
Orodja za igranje . . . . .	3	<b>Igranje igre</b>	<b>15</b>
Osnove igre . . . . .	3	<b>Vodenje igre</b>	<b>16</b>
Kaj vse predstavlja lik . . . . .	3	<b>Izdelovanje in zakladi</b>	<b>17</b>
Ustvarjanje zgodbe . . . . .	4		
Igranje igre . . . . .	4		
Raziskovanje . . . . .	5		
Naleti . . . . .	5		
Prosti čas . . . . .	6		
Ključni pojmi . . . . .	6		
<b>Rodovi in porekla</b>	<b>8</b>		



Stezosledec je domišljajska namizna igra vlog, kjer s prijatelji gradite pripoved o pogumnih junakih in zvutih hudobnežih v svetu, polnem strašnih pošasti in čudovitih zakladov. Še pomembneje, odločitve tvojega lika pomagajo usmerjati potek zgodbe.

Pustolovščine se odvijajo v Dobi razgubljenih znamenj, nevarnem domišljajskem svetu, ki je bogat s starodavnimi cesarstvi, velikimi mestnimi državami ter grobnicami, temnicami in pošastnimi brlogi, v katerih se skrivajo bleščeči zakladi. Liki lahko zaidejo v zapuščene podvodne razvaline, zaklete gotske kriptе ali čarobne univerze v džungelskih mestih. Čakajo te brezštevne pustolovščine!

## Kocke

Za igro potrebuješ komplet večstranih kock. Vsaka izmed njih ima različno število ploskev – štiri, šest, osem ali več. V besedilu te kocke označujemo s črko „k“, ki ji sledi število plati kocke. Za Stezosledca boš potreboval/a štiristrano (k4), šeststrano (k6), osemstrano (k8), desetstrano (k10), dvanajstrano (k12) in dvajsetstrano kocko (k20). Če moraš vreči več kock iste vrste, število pred črko „k“ pove, koliko. Na primer, zapis „4k6“ pomeni, da moraš vreči štiri šeststrane kocke. Zapis k% označuje naključno število med 1 in 100, ki pa ga dobimo tako, da vržemo dve desetstrani kocki, pri čemer ena predstavlja enice, druga pa desetice.

## KAJ JE IGRA VLOG?

Igra vlog je interaktivna pripoved, kjer eden izmed igralcev, Vodja igre, predstavi prizorišče in izzive, medtem ko ostali igralci prevzamejo vloge igranih likov in poskušajo premagati te izzive. Tekom igre naletijo na številne nevarnosti, na primer pošasti, pasti in poseganja zlobnih nasprotnikov, vendar v Stezosledcu najdemo tudi politične spletke, uganke, medosebne odnose in še veliko več.

Igro praviloma igra med štiri in sedem igralcev, kar vključuje Vodjo igre. Vodja igre pripravi, predstavi ter nadzoruje zgodbo in svet, v katerem se igra odvijata, nastavlja ovire igralcem in igra nasprotnike, zaveznike in ostale osebe. Tekom igre vsi igralci pomagajo splesti zgodbo in se odzivajo na dane okoliščine skladno z osebnostmi in sposobnostmi svojih likov. Meti kocke skupaj z vnaprej dodeljenimi vrednostmi prispevajo element naključja in določajo, ali likom njihova dejanja uspejo ali spodletijo.

### Prvo pravilo

Prvo pravilo Stezosledca je, da je igra povsem v tvojih rokah. Zgodbe spleti po lastnih željah. Igraj like, ki so ti všeč. Deli vznemirljive pustolovščine s svojimi prijatelji. Če vam kdaj kakšno pravilo pokvari zabavo, ga lahko spremenite ali ga zanemarite, dokler se seveda vsi strinjajo. Glavni cilj Stezosledca je, da se vsi zabavajo.

## ★ POTEK IGRE

Igralci se pred pričetkom igre zberejo, bodisi v živo bodisi na daljavo prek interneta. Tako srečanje navadno traja nekaj ur. Zaključeno pripoved je mogoče odigrati v enem srečanju, tako odigrani pustolovščini pa pravimo enopolodnevica/enovečernica (s tujimi besedami „one-shot“). Ena sama zgodba se lahko odvijata skozi več srečanj in traja nekaj mesecev ali let. Taki pustolovščini rečemo kampanja. Če Vodja igre uživa v pripovedovanju zgodbe, igralci pa se zabavajo, lahko igra traja poljubno dolgo.

Potek posameznega srečanja lahko zaznamuje napeta akcija, denimo bitke s strašnimi pošastmi, reševanje iz peklenških pasti in izpolnjevanje junaških del. Po drugi strani se lahko srečanje vrti okoli pogajanja z baronom za pravice do utrdbe, vtihotapljanja v vojsko ledenih velikanov ali barantanja z angelom za pramen njegovih las, s katerim bi oživili vašega pobitega prijatelja. Vaša igralna skupina določa, kakšno vrsto igre boste igrali – od raziskovanja temnic do prodorne politične drame, pa še karkoli vmes.

## ★ IGRALCI

Igralci so vsi, ki igrajo Stezosledca, vključno z Vodjo igre, vendar zavoljo enostavnosti „igralec“ običajno pomeni vse druge udeležence razen Vodje. Preden se igra prične, si igralci za svoje like izmislijo življenjsko zgodbo in osebnost. S pomočjo pravil določijo igralne vrednosti, sposobnosti, prednosti in slabosti svojih likov. Vodja igre lahko omeji možnosti, ki so jim na voljo pri ustvarjanju likov, vendar so te omejitve odločene že vnaprej, da lahko vsi ustvarijo zanimive junake. V splošnem izdelavo likov omejujejo le igralčeva domišljaja in Vodjeva pravila.

Med igro igralci opisujejo, kaj njihovi liki počno, in



mečejo kocke v kombinaciji z sposobnostmi njihovih likov. Vodja določi izid teh dejanj. Nekateri igralci se radi vživijo v svoje like in jih odigrajo (temu rečemo igranje vloge), drugi pa raje opisujejo dejanja svojih likov kot pripovedovalci zgodbe. Izberi tisto, kar ti bolj ugaja! Če se prvič srečuješ z igro vlog, predlagamo, da začneš v vlogi igralca, da se lažje spoznaš s pravili in svetom igre.

## ★ VODJA IGRE

Medtem ko drugi igralci ustvarijo in igrajo svoje like, Vodja igre krmili zgodbo in svet, v katerem se le-ta dogaja. Vodja opiše vse situacije, v katerih se igralški liki znajdejo, premisli, kako dejanja igralcev vplivajo na pripoved, in uveljavlja pravila.

Vodja igre lahko ustvari novo pustolovščino – stke zgodbo, izbere pošasti, postavlja zaklade – ali pa izbere že pripravljeno pustolovščino, ki jo priredi za potrebe igralcev in načina igranje skupine. Nekateri Vodje celo kombinirajo lastno iznajdbo in že objavljen material ter tako ustvarijo edinstveno zgodbo.

Vloga Vodje igre ni enostavna, saj zahteva, da sodiš po pravilih, pripoveduješ zgodbo in izpolnjuješ še druge obveznosti. A hkrati ti da tudi velik občutek zadovoljstva, ko se ves trud končno izplača. Če prvič vodiš igro, si zapomni, da je važno samo to, da se vsi zabavajo, vključno s tabo. Vse ostalo pride s časom in vajo.

## ★ IGRANJE JE ZA VSAKOGAR

Najsi bo Vodja igre ali igralec, igranje igre vlog od vseh zahteva medsebojni dogovor: vsi ste se zbrali, da bi se imeli fino in spletni skupno pripoved. Mnogim igranje vlog predstavlja pobeg pred vsakdanjikom. Upoštevaj ostale igralce in poskrbi, da se boste vsi zabavali. Ko se prvič sestanete za mizo, se pogovorite, kakšno izkušnjo vsak pričakuje in česa naj se izogibate. Vsi morajo razumeti, da utegne priti do trenutkov, ko bi se kakšen igralec nemara počutil neprijetno ali celo nezaželenega, in vsi se morajo med igro držati teh mej. Na ta način lahko vsi uživajo.

Stezosledec je igra za vse starosti, spole, rase, etnična ozadja, verske nazore, spolne usmerjenosti ... Vsi, ne samo Vodja igre, morajo poskrbeti, da bo vzdušje za mizo prijetno.

## ★ ORODJA ZA IGRANJE

Poleg te knjižice je še nekaj reči, ki jih potrebuješ za igro. Najdeš jih lahko v bolj založeni trgovini z družabnimi igrami ali na spletišču paizo.com.

**Pustolovski obrazec:** Vsak igralec bo za ustvarjanje svojega lika in za beleženje njegovega stanja med igro potreboval pustolovski obrazec. Na voljo je na koncu te knjižice ali brezplačno na spletu v formatu PDF.

**Kocke:** Igralci in Vodja boste potrebovali vsaj en komplet večstranih kock, čeprav je v navadi, da večina sodelujočih prinese svoj komplet. Šeststrane kocke so

precej običajno, ostale pa je mogoče najti v bolj založenih trgovinah z družabnimi igrami ali na spletu. Preberi si pripis Kocke na 2. strani, kjer so navedene vrste kock in njihova navedba v besedilu.

**Pustolovščina:** Za igranje igre potrebujete pustolovščino. To lahko ustvari Vodja sam ali pa uporabi že izdano. Na spletišču paizo.com lahko najdeš pester nabor zanimivih pustolovščin in celih kampanj.

**Enciklopedija zveri:** Od strašnih zmajev do nagajivih gremlinov – pošasti so običajna nevarnost, na katero lahko igrani liki naletijo. Vsaka pošast ima čisto svoje lastnosti in veščine, ki jih lahko najdeš v knjigi *Stezosledčeva enciklopedija zveri* (angleško *Pathfinder Bestiary*), ki je za Vodjo igre nepogrešljiva. Brezplačno lahko do lastnosti pošasti dostopaš tudi na paizo.com/prd.

**Zemljevidi in figurice:** Zmedo med spopadom si je lahko težko osmisliti, zato številne skupine bojno polje predstavijo z zemljevidi. Ti so označeni z kvadratasto mrežo, kjer vsak kvadrata predstavljata razdaljo 1,5 metra v igri. S figuricami in pobarvanimi žetoni predstavimo like in njihove nasprotnike.

**Drugi pripomočki:** Za zanimivejšo ali udobnejšo igro si lahko omisliš še druge pripomočke, denimo orodja, ki ti pomagajo beležiti poteze med spopadom, kartice z najpogostejše rabljenimi pravili, digitalna orodja za ustvarjanje likov ter predvajanje glasbe in zvočnih učinkov med igro.

## OSNOVE IGRE

Preden ustvariš svoj prvi lik ali pustolovščino, moraš najprej razumeti nekaj osnovnih idej, ki se uporabljajo v igri. Novi pojmi bodo v besedilu odebeljeni, da jih bo lažje najti, vendar je to poglavje samo uvod v osnove igre. Vsa igralna pravila so nanizana v kasnejših poglavjih.

## ★ KAJ VSE PREDSTAVLJA LIK

V igri Stezosledca igralciasedejo vlogo **igranih likov**, dočim Vodja igre upravlja z **neigranimi liki** in **pošastmi**. Tako igrani kot neigrani liki so pomembni za zgodbo, vendar služijo povsem različnim namenom. Igrani liki so protagonisti, se pravi se zgodba vrtili okoli njih, neigrani liki in pošasti pa so njihovi zavezniki, znanci, nasprotniki in hudobneži. Kljub temu imajo vsi liki in pošasti nekatere skupne lastnosti.

**Stopnja** je eden najpomembnejših atributov v igri, saj označuje približno moč in zmoglosti vsakega posameznega bitja. Stopnje igranih likov sežejo od prve, s katero lik prične svojo pustolovsko pot, do dvajsete, ko je lik na vrhuncu svoje moči. Ko liki premagajo izzive in sovražnike ter končajo pustolovščino, prejmejo **točke izkušenosti (IT)**. Kadarkoli lik zbere 1000 točk izkušenosti, se povzpne za eno stopnjo višje in prejme nove sposobnosti, s katerimi se lahko poloti težjih izzivov. Igrani lik prve stopnje se lahko postavi po robu orjaški podgani ali skupini tolovajev, toda na dvajseti stopnji lahko isti



lik poruši cela mesta z enim samim urokom.

Poleg stopnje imajo liki tudi **ocene sposobnosti**, ki merijo likov surovi potencial in s katerimi izračunamo večino ostalih igralnih parametrov. Poznamo šest ocen sposobnosti. **Moč** predstavlja likovo telesno krepkost, medtem ko **Gibčnost** predstavlja okretnost in sposobnost izogibanja nevarnosti. **Konstitucija** določa likovo zdravje in počutje. **Inteligenca** predstavlja čisto znanje in sposobnost reševanja miselnih ugank, **Modrost** pa ocenjuje likovo dojemljivost in sposobnost ocenjevanja situacije. Zadnja je **Karizma**, ki vključuje šarm, prepričljivost in moč osebnosti. Vrednosti ocen sposobnosti pri navadnih posameznikih segajo od 3 do 18, pri čemer 10 predstavlja povprečne človeške zmožnosti. Pri likih višje stopnje lahko vrednosti ocen sposobnosti zrasejo tudi precej čez 18.

Ocena sposobnosti, ki je višja od povprečja, poveča tvoje možnosti za uspeh pri opravih, povezanih s to sposobnostjo. Ocena sposobnosti, nižja od povprečja, verjetnost za uspeh zmanjša. Vrednosti, ki spreminja verjetnost uspeha, pravimo **popravek sposobnosti**.

Svojemu igranemu liku določiš tudi nekaj drugih atributov. Najprej izbereš likov **rod**, ki predstavlja likove starše in dediščino, na primer človeško, vilinsko ali goblinsko. Sledi likovo **ozadje**, ki opisuje njegovo odrasčanje in zgodnje življenje. Nazadnje likov **razred** določi njegovo nadarjenost na nekaterih področjih in sposobnosti, na primer čaranje mogočnih urokov pri čarovniku in moč spreminjanja v strašne zveri pri druidu.

Poleg tega imajo igrani liki tudi nekaj **posebnih izučitev** – posameznih sposobnosti, ki jih izbereš med ustvarjanjem lika in na prehodih z ene stopnje na naslednjo. Posebne izučitve delimo na več vrst, da jih je lažje najti (vilinske izučitve se na primer nahajajo pri informacijah o vilinskem rodu), in vsaka ima svojo tematiko (čarovniške izučitve zajemajo sposobnosti, ki imajo opravka s čaranjem). Naposled imajo liki tudi **veščine**, ki merijo njihove zmožnosti skrivanja, plavanja, barantanja in drugih običajnih opravil.

## ★ USTVARJANJE ZGODBE

Zgodbo Stezosledca ustvarjajo liki s svojimi odločitvami, a kako vplivajo drug na drugega in na okolico, urejajo pravila. In čeprav se odločiš, da se bo tvoj lik podal na dolgo potovanje, da bi premagal strašne sovražnike in rešil svet, so njegove možnosti za uspeh odvisne od njegovih sposobnosti, tvojih odločitev in kock.

Vodja igre določi osnovno vodilo zgodbe in ozadje večine pustolovščin, čeprav sta pogosto pomembni tudi preteklost in osebnost likov. Ko se srečanje prične, igralci po vrsti opisujejo namere svojih likov, Vodja pa določa njihove izide. Poleg tega opisuje tudi okolico, dejanja neigranih likov in druge dogodke. Na primer, Vodja igre lahko naznani, da so like in njihovo domačo vas napadli plenilski troli. Liki lahko trole preženejo v bližnjo močvaro – tedaj pa se izkaže, da so troli pobegnili iz svoje močvare zaradi prihoda groznega zmaja! Liki imajo tako na izbiro boj s troljim plemenom, z zmajem ali z obema. Ne glede na svojo odločitev njihov uspeh

temelji na njihovih izbirah in metanju kock med igro.

Zaokrožena zgodba – vključno z zapletom, osrednjim dogajanjem in zaključkom – se imenuje **pustolovščina**. Zaporedje pustolovščin splete še obširnejšo pripoved, ki ji rečemo **kampanja**. Za dokončanje pustolovščine je lahko potrebnih tudi več srečanj, kampanja pa lahko traja mesece ali leta!

### Svet kot del igre

Poleg likov in pošasti lahko tudi sam svet Stezosledca vpliva na pripoved. Svet lahko deluje na jasen in viden način, na primer da po deželi divjajo hude nevihte, lahko pa je tudi bolj nevpadljiv. V mnogih pripovedkah so pasti in zakladi prav tako pomembni kot krvoločne zveri. Da ti bo lažje razumeti vse te elemente igre, imajo številni med njimi enake karakteristike kot liki in pošasti. Na primer, večina okoljskih nevarnosti ima stopnjo, ki označuje njihovo resnost, stopnja magičnega predmeta pa predstavlja njegovo moč in pomembnost za zgodbo.

## IGRANJE IGRE

V igri Stezosledca vsak prizor zaznamujejo trije igralni načini. Večino časa tvoj lik **raziskuje**, odkriva skrivnosti, rešuje težave in se sporazumeva z drugimi liki. Toda Doba razgubljenih znamenj ne varčuje z nevarnostjo, tako da liki pogosto **naletijo** na brutalne zveri in krvoločne pošasti. Liki prej ali slej dočakajo tudi **prosti čas**, ko si lahko oddahnejo od groženj in tveganj ter se odpočijejo in pripravijo na prihodnje odprave. Skozi pustolovščino prehajamo prek teh treh igralnih načinov. Dlje kot boš igral/a, jasneje ti bo postalo, kakšne so razlike med načini. Toda prehajanje iz enega načina v drugega ima nekaj jasnih omejitev.

Med igro se bo tvoj lik znašel v položaju, ko izid ne bo gotov. Nemara bo moral preplezati prepadno steno, izslediti ranjeno himero ali se splaziti mimo spečega zmaja, kar so nevarna opravila, kjer plačaš visoko ceno za neuspeh. V takih primerih bo moral lik (ali več likov) izvesti **preizkus**, s katerim bo preveril, ali mu je uspelo ali ne. Preizkus se običajno opravi z metom dvajsetstrane kocke (k20), k njegovemu izidu pa prištejemo neko številko, ki ustreza sposobnosti, v kateri se preizkušamo. V takem primeru je višji izid meta vedno ugodnejši.

Po metu za preizkus Vodja primerja rezultat meta s ciljnim številom, imenovanim **težavnostni razred (TR)**. Če je rezultat preizkusa večji ali enak težavnostnemu razredu, preizkus uspe. Če je manj, preizkus spodleti. Če težavnostni razred premagamo za 10 ali več, temu rečemo **skrajni uspeh** in običajno predstavlja posebej ugoden izid. Če nam do težavnostnega razreda zmanjka 10 ali več, to pomeni **skrajni neuspeh** in včasih privede do dodatnih negativnih posledic. Pogosto skrajni uspeh dosežeš tudi, če pri metu za preizkus vržeš število 20. Po drugi strani doživiš skrajni neuspeh, če vržeš število 1. Naj opozorimo, da nimajo vsi preizkusi posebnih dodatnih učinkov ob skrajnem uspehu ali



neuspehu, zato je treba take rezultate obravnavati kot običajne uspehe oziroma neuspehe.

Podajmo primer: tvoj lik zasleduje poškodovano himero. Nenadoma njegovo pot zapre deroča reka. Odločiš se, da jo boš preplaval/a, vendar Vodja igre to označi za tvegano dejanje in te zaprosi za preizkus veščine Atletika (ker plavanje spada pod Atletiko). Na svojem pustolovskem obrazcu prebereš, da ima tvoj lik za take preizkuse popravek +8. Ko vržeš k20, pade 18, s prištetim popravkom pa to znese 26. Vodja igre to vrednost primerja s težavnostnim razredom (ki je 16) in ugotovi, da gre za skrajni uspeh (ker je tvoj rezultat presegel TR za 10). Tvoj lik urno preplava na drugi breg reke in nadaljuje lov za himero, sicer moker, a nepoškodovan. Če bi bil končni rezultat preizkusa manjši od 26, vendar večji ali enak 16, bi tvoj lik preplaval pol poti čez reko. Če bi bil rezultat manjši od 16, bi tvoj lik odneslo s tokom ali, še huje, potegnilo v globino, kjer bi se pričel utapljati!

Takšni preizkusi so srce igre in jih ves čas opravljamo, da določimo izide opravil. Čeprav je met kocke ključen, števila, ki jih prištejemo metu (imenovana **popravki**), pogosto ločijo uspeh od neuspeha. Vsak lik ima mnogo metrik, ki uravnavajo, v čem je lik dober. Vsako metriko sestavljata ustrezen popravek sposobnosti in **izvedenski** prištevek, poleg tega pa jo lahko spremenijo še drugi faktorji, denimo prištevk ali odbitki, ki jih doprinesejo oprema, uroki, izučitve, čarobni predmeti in druge posebne okoliščine.

Izvedenstvo je preprost način za določanje likove splošne izurjenosti in primernosti za dano opravilo. Delimo ga na pet nivojev: **neizurjen**, **izurjen**, **strokovnjak**, **mojster** in **legendaren**. Vsak nivo nudi svoj izvedenski prištevek. Če si v metriki neizurjen, je tvoj izvedenski prištevek enak +0 – zanesti se moraš zgolj na popravek sposobnosti. Če je tvoj izvedenski nivo kateri od ostalih štirih, je tvoj prištevek enak stopnji tvojega lika plus število, ki ga določa tvoj izvedenski nivo (2 za izurjenega, 4 za strokovnjaka, 6 za mojstra in 8 za legendarnega). Izvedenski nivoji so del skoraj vsake metrike v igri.

## ★ RAZISKOVANJE

Večino časa bo tvoj lik raziskoval svet, se sporazumeval z drugimi bitji, potoval sem in tja ter premagoval izzive. To je raziskovalni del igre. Raziskovanje nima hudih omejitev in igralci prosto posegajo v pripoved, kadar želijo kaj posebnega storiti, na primer odjahati iz mesta na konjih, slediti plemenu plenilskih orkov, se izogibati njihovim izvidnikom in prepričati lokalnega lovca, da pomaga v prihajajočem boju.

V tem načinu igranja Vodja sprašuje igralce, kaj njihovi liki počno, medtem ko raziskujejo. To je važno v primeru, da pride do spopada, saj lahko dejanja likov vplivajo na to, kako se spopad prične in v kakšnem položaju so takrat igralni liki.

## ★ NALETI

Med pustolovščino včasih preprost preizkus veščine ne bo dovolj, da rešiš težavo. Ko pred tvojim likom stoji grozljiva pošast, ni druge možnosti, kot da se ji postavi po robu. V igri Stezosledca temu rečemo nalet. Le-ta običajno zajema spopad, vendar se lahko uporabi tudi v drugih situacijah, kjer je čas ključnega pomena, na primer med begom ali izmikanjem pastem.

Medtem ko je raziskovanje precej proste narave, so naleti bolj strukturirani. Igralci in Vodja igre mečejo kocke za **pubudo**, s katero določijo, po kakšnem vrstnem redu vsi sodelujoči ukrepajo. Nalet sestavlja več **krogov**, ki v svetu igre trajajo po šest sekund. V enem krogu vsak sodelujoči pride na **potezo**. Ko si na potezi, lahko izvedeš do tri **dejanja**. Večina preprostih opravil, kot so zavihteti orožje, narediti krajši premik po bojnem polju, odpreti vrata ali zamahniti z mečem, porabijo eno dejanje. Obstajajo tudi **dejavnosti**, ki porabijo več kot eno dejanje – to so pogosto posebne zmožnosti, značilne za razred in izučitve tvojega lika. En običajen primer dejavnosti je čaranje uroka, ki večinoma porabi dve dejanji.

**Zanemarljiva dejanja**, recimo da izpustimo predmet iz rok, se ne štejejo med tri dejanja, ki jih lahko izvedeš na potezi. Med potezo lahko lik opravi še en **odziv**. To je posebna vrsta dejanja, ki ga lahko tvoj lik izvede tudi takrat, ko nisi na potezi, vendar le v določenih okoliščinah in če imaš sposobnost, ki ti to omogoča. Faloti imajo denimo na razpolago izučitev, s katero se lahko v odziv izmaknejo sovražnikovemu napadu.

Najpogostejše v spopadu **napademo** drugo bitje. Za to moramo opraviti preizkus, ki mora preseči **zaščitni razred (ZR)** bitja, ki ga napadamo. Napad lahko izvedemo z orožjem, urokom ali celo deli telesa, denimo s pestjo, kremplji ali repom. Metu prištejemo popravek glede na to, v kolikšni meri smo izvedeni v vrsti napada, ki ga izberemo, glede na naše ocene sposobnosti in glede na druge prištevk ali odbitke v dani situaciji. Tarčin ZR poračunamo iz izvedenskega nivoja za oklep, ki ga nosi, in njenega popravka Gibčnosti. Če napad uspe, tarča utрпи poškodbe, in če dosežemo skrajni uspeh, se količina poškodb podvoji!

Na svoji potezi lahko napadeš večkrat, a vsak naslednji napad po prvem je bolj negotov. To predstavlja **odbitek za več napadov**, ki pri drugem napadu znaša -5, že pri tretjem pa zraste na -10. Ta odbitek je mogoče omiliti na več načinov in po koncu tvoje poteze se ponastavi.

Če proti tvojemu liku poleti *čaroben blisk* ali strašni beli zmaj buhne vanj svojo ledeno sapo, boš moral/a opraviti rešilni met, ki predstavlja sposobnost tvojega lika, da se izogne nevarnosti ali kako drugače vzdrži napad na svoje telo ali dušo. Rešilni met je preizkus, ki ga opravimo proti TR-ju uroka ali posebne sposobnosti, ki poskuša škodovati tvojemu liku. Obstajajo tri vrste rešilnih metov, in če je lik v kateri izveden, to veliko pove o njegovi trpežnosti. Rešilni met **trdnosti** uporabimo, kadar sta napadu podvržena likovo zdravje in življenjska energija. Rešilni met **refleksov** je potreben, ko se mora lik izmakniti nevarnosti. To je običajno nekaj, kar vpliva



na širšo okolico, denimo žgoč sunek čarobne ognjene krogle. Nazadnje omenimo še rešilni met **volje**, s katerim se branimo pred uroki in učinki, ki škodujejo umu – taka sta na primer urok očarljivosti ali urok zmede. Kadar je rešilni met uspešen, omili škodljiv učinek, pri skrajnem uspehu pa jo običajno lik odnese nepoškodovan.

Napadi, uroki, nevarnosti in posebne sposobnosti pogosto povzročijo bodisi **poškodbe** bodisi **stanja** – včasih pa oboje. Poškodbene točke odbijamo od bitjevih **življenjskih točk (ŽT)** – te merijo zdravje –, in ko bitje izgubi vse življenjske točke, pade v nezavest in lahko tudi umre! Spopad traja, dokler ena stran ne porazi nasprotnikov. To lahko pomeni, da le-ti pobegnejo ali se predajo, zelo pogosto pa poraz pomeni, da so mrtvi ali še umirajo. Stanja lahko bitju začasno omejijo dejanja, ki jih lahko stori, in njegove preizkuse bremenijo z odbitki. Nekatera stanja so celo trajna in se jih je mogoče rešiti le z mogočno čarovnijo.

## ★ PROSTI ČAS

Liki niso ves čas na pustolovščinah. Sem in tja se morajo odpočiti, si zaceliti rane, načrtovati bodoče podvige ali hoditi po nakupih. V Stezosledcu temu rečemo prosti čas. V tem načinu čas teče hitreje, medtem ko liki opravljajo svoja dolgoročna opravila in cilje. V prostem času se lahko liki ukvarjajo s trgovanjem in tako zaslužijo nekaj denarja, tisti z ustreznimi veščinami pa se lahko polotijo kakšne obrti, si izdelajo novo opremo ali čarobne predmete. Liki lahko izkoristijo prosti čas za ponovno urjenje in spremenijo svojo razvojno smer. Lahko se lotijo miselnega preiskovanja kakega problema, se naučijo novih urokov ali celo vodijo podjetje ali kraljestvo!

## ★ KLJUČNI POJMI

Preden ustvariš svoj prvi lik ali pustolovščino, se spoznaj s prgiščem pomembnejših izrazov. Nekaj si jih spoznal/a že na prejšnjih straneh.

**Ocene sposobnosti** (*Ability Scores*) Vsako bitje ima šest ocen sposobnosti: Moč, Gibčnost, Kosntitucija, Inteligenca, Modrost in Karizmo. Te ocene predstavljajo bitjevo dispozicijo in osnovne značilnosti. Višja je ocena, večja je bitjeva dovzetnost za to sposobnost. Več o ocenah sposobnosti piše kasneje v tem poglavju.

**Opredelitev** (*Alignment*) Opredelitev predstavlja bitjeve temeljne moralne in etične vrednote.

**Rod** (*Ancestry*) Rod je širša družina, ki ji lik pripada. Rod določa likove začetne življenjske točke, jezike, čute in hitrost, poleg tega pa liku podari tudi rodovne izučitve. O rodovih več piše v drugem poglavju.

**Zaščitni razred (ZR)** (*Armor Class (AC)*) Vsa bitja v igri imajo zaščitni razred. Ta ocenjuje, kako težko

je zadeti in poškodovati bitje. Zaščitni razred napadenega bitja predstavlja težavnostni razred za uspešnost napada.

**Napad** (*Attack*) Kadar neko bitje poskusi škoditi drugemu bitju, izvede napad. Večinoma napade izvedemo z orožji, včasih pa napademo tudi s pestmi, zadržimo ali potisnemo tarčo z rokami ali pa napademo z urokom.

**Ozadje** (*Background*) Ozadje zajema vse, kar je lik doživel, preden je postal pustolovec. Vsako ozadje ti podari eno izučitev in izurjenost v eni ali več veščinah. Več o ozadjih piše v drugem poglavju.

**Prištevk** in **odbitki** (*Bonuses, Penalties*) Prištevk

in odbitki se uporabljajo pri preizkusih in določenih metrikah. Obstaja več vrst prištevkov oziroma odbitkov. Če prejmeš več prištevkov iste vrste, uporabiš le najvišjega. Enako velja z odbitki.

**Razred** (*Class*) Razred predstavlja pustolovsko stroko, ki jo lik izbere. Njegov razred določa večino njegovih izvedenstev, na vsaki novi stopnji podeli liku več življenjskih točk in omogoči nabor razrednih izučitev. O razredih govori tretje poglavje.

**Stanje** (*Condition*) Dlje časa trajajoči učinek, ki omeji likovo obnašanje ali spreminja njegove sposobnosti, se imenuje stanje. Pravila o temeljnih stanjih v igri najdeš v dodatku z naslovom Stanja na koncu knjige.

**Valuta** (*Currency*) Najpogostejši denarni enoti v igri sta zlatnik (zl) in srebrnik (sr). En zlatnik je vreden 10 srebrnikov. Poleg tega je 1 srebrnik vreden 10 bakrencev (bk), 10 zlatnikov pa lahko zamenjamo za 1 platino (pl). Liki pričnejo igro s 15 zlatniki (oz. 150 srebrniki) za opremo.

**Posebna izučitev** (*Feat*) Posebne izučitve svojemu liku izbereš prek rodu, ozadja, razreda, splošnega urjenja ali piljenja veščine. Nekatere izučitve to omogočajo uporabo posebnih dejanj.

**Vodja igre** (*Game Master*) Vodja igre je igravec, ki sodi igro ter opisuje zgodbo in svet, ki ga ostali igralci raziskujejo.

**Golarion** (*Golarion*) Stezosledec se dogaja na planetu Golarion v Dobi razgubljenih znamenj. To je starodaven svet, poln raznolikih ljudstev in kultur, razburljivih krajev in smrtonosnih hudobnežev. Več o Dobi razgubljenih znamenj, Golarionu in njegovih božanstvih piše v osmem poglavju.

**Življenjske točke (ŽT)** (*Hit Points (HP)*) Življenjske točke predstavljajo količino žalega, ki ga lahko bitje utрпи, preden izgubi zavest in začne umirati. Poškodbe skozi poškodbene točke odbijajo življenjske točke, možno pa si jih je tudi povrniti skozi zdravljenje.



**Pobuda** (*Initiative*) Na začetku spopada vsa bitja mečejo kocke, s katerimi določijo svojo pobudo. Ta predstavlja vrstni red, v katerem bitja ukrepajo tekom vsakega kroga spopada. Višji kot je rezultat meta, prej bo bitje na vrsti v krogu. Pobuda in spopad sta opisana v devetem poglavju.

**Stopnja** (*Level*) Stopnja je številka, ki meri posameznikovo skupno moč. Stopnja igranih likov seže od prve do dvajsete in predstavlja njihovo stopnjo izkušnosti. Stopnje pošasti, neigranih likov, nevarnosti, bolezni in strupov sežejo od -1 do 30, pomenijo pa jakost njihove nevarnosti. Tudi predmeti imajo stopnjo, večinoma med nič in dvajset, včasih pa tudi več, ta stopnja pa pove, kako močni so in kako primerni so za zaklad. Stopnje urokov so na intervalu od ena do deset in merijo njihovo moč. Liki in pošasti lahko često pričarajo le določeno število urokov na posamezni stopnji.

**Neigrani lik** (*Nonplayer Character (NPC)*) Neigrane like krmili Vodja igre. Ti liki se sporazumevajo z igralci in pomagajo razvijati pripoved.

**Zaznavanje** (*Perception*) Zaznavanje meri likovo sposobnost zaznati skrite predmete ali nenavadne razmere. Poleg tega običajno določi, kako hitro lik plane v akcijo med spopadom. Opisano je v devetem poglavju.

**Igrani lik** (*Player Character (PC)*) To je lik, ki ga ustvari in igra igralec.

**Izvedenstvo** (*Proficiency*) Izvedenstvo je sistem, ki meri likovo obvladovanje določenega opravila ali sposobnost. Ima pet nivojev: neizurjen, izurjen, strokovnjak, mojster in legendaren. Izvedenstvo ti podeli prištevek, ki ga prišteješ k naslednjim pravkom in metrikam: zaščitni razred, napadalni meti, Zaznavanje, rešilni meti, veščine in učinkovitost urokov. Če si neizurjen, je tvoj izvedenski prištevek +0. Če si izurjen, strokovnjak, mojster ali legendaren, tvoj izvedenski prištevek šteje 2, 4, 6 in 8, v tem vrstnem redu.

**Redkost** (*Rarity*) Nekateri elementi igre imajo oznako redkosti, s katero povemo, kako pogosti so v svetu igre. Redkost v prvi vrsti povezujemo z opremo in čarobnimi predmeti, vendar imajo stopnjo redkosti tudi uroki, izučitve in druga pravila. Če med posebnostmi elementa ne najdemo oznake redkosti, je element privzeto običajen. Do neobičajnih predmetov pridejo le posamezniki s posebnim znanjem, iz določene kulture ali iz ustreznega dela sveta. Redkih predmetov skoraj ni mogoče najti in jih običajno razdaja le Vodja igre, edinstveni predmeti pa so, kot že ime pove, edini svoje vrste v vsej igri. Vodja igre lahko spremeni sistem redkosti ali redkost posameznih predmetov, da se prilagajajo zgodbi, ki jo želi povedati.

**Igranje vlog** (*Roleplaying*) Opisovanju likovih dejanj, pogosto skozi uprizarjanje lika, rečemo igranje vloge. Takrat igralec govori in opisuje dejanje z vidika svojega lika.

**Krog** (*Round*) Krog je časovno obdobje, v katerem vsi sodelujoči dobijo priložnost za ukrepanje. V svetu igre en krog pomeni približno šest sekund.

**Rešilni met** (*Saving Throw (Save)*)

**Veščina** (*Skill*)

**Hitrost** (*Speed*)

**Posebnost** (*Trait*)

**Poteza** (*Turn*)



# RODOVI IN POREKLA

---











# POSEBNE IZUČITVE

---









# DOBA RAZGUBLJENIH ZNAMENJ

---







