ZÁKLADY

KOLA

Souboj je rozdělen do kol. Každé kolo může každý ze soupeřů něco udělat. Jedno kolo reprezentuje v herním světě 6 sekund.

INICIATIVA

Před prvním kolem souboje musí každý hráč hodit své postavě na iniciativu. Pj tak učiní za nestvůry. Hod na iniciativu je vlastně hod na Obratnost (1k20 + oprava za Obratnost). Postavy jednají v pořadí od nejvyšší iniciativy po nejnižší; tato iniciativa se přitom používá každé kolo daného souboje (pokud postava neprovede nějakou akci, jež její iniciativu změní).

ÚTOKY

Můžeš se pohnout a jednou zaútočit. Střelecký útok provokuje k útoku nepřátele, kteří střelce ohrožují (viz níže).

HOD NA ÚTOK

Abys svým útokem způsobil nepříteli nějaké zranění, musíš hodit na útok alespoň tolik, kolik je obranné číslo (OČ) nepřítele nebo víc.

Hod na útok tváří v tvář: 1k20 + základní bonus k útoku + oprava za Sílu + oprava za velikost

Hod na střelecký útok: 1k20 + základní bonus k útoku + oprava za Obratnost + oprava za velikost + postih za vzdálenost

Zranění

Jestliže zasáhneš, hoď na útočnost své zbraně a uber výsledek terči od jeho současného počtu životů. Ke zranění při souboji tváří v tvář a k vrhacím zbraním přičti ještě opravu za svou Sílu. Jestliže máš postih za Sílu (ne bonus), přičti si ho i k útočnosti praků a luků (ne však kuší). Jestliže používáš zbraň svou levou rukou, přičti si jenom polovinu bonusu (postih si započítej celý) za Sílu. Jestliže bojuješ zbraní oběma rukama, přičti si ke zranění jedna a půl násobek své opravy za Sílu (pokud je to bonus).

Obranné číslo (OČ)

Obranné číslo postavy je výsledek, kterého musíš dosáhnout, abys ji v boji poranil.

Obranné číslo: 10 + obranný bonus + bonus za štít + oprava za Obratnost + oprava za velikost

Životy

Životy určují, kolik zranění může postava utržit předtím, než padne do bezvědomí nebo začne umírat.

Možnosti útoku

Když útočíš, máš na výběr několik základních možností:

Útok: Můžeš se pohnout a jednou zaútočit, nebo zaútočit a pak se pohnout.

Zteč: Když útočíš ztečí, pohybuješ se rovně před sebe dvojnásobkem tvé rychlosti a pak jednou zaútočíš s bonusem za zteč +2 k hodu. Máš postih za zteč -2 k OČ, dokud nebudeš moci znovu jednat.

Plný útok: Některé postavy dokáží zaútočit vícekrát za kolo – ale jen když útočí naplno. Mimo možnosti udělat jeden „krok“ dlouhý 5 stop se během plného útoku nemůžeš nijak pohybovat.

KOUZLA

Můžeš se pohnout a seslat jedno kouzlo, jež vyžaduje „1 akci“. Sesílání kouzla provokuje k útoku nepřátele, kteří tě ohrožují (viz níže).

HOD PROTI PASTI

Když jsi terčem neobvyklého nebo magického útoku, obvykle si můžeš hodit proti pasti, abys jeho následkům odolal nebo je alespoň zmírnil. Aby jsi v něm uspěl, musíš hodem a bonusy celkem dosáhnout Stupně obtížnosti (SO) daného útoku. Existují tři druhy hodů proti pasti: Tělo, Reflexy a Vůle.

Hod proti pasti na Tělo: 1k20 + základní bonus + oprava za Odolnost

Hod proti pasti na Reflexy: 1k20 + základní bonus + oprava za Obratnost

Hod proti pasti na Vůli: 1k20 + základní bonus + oprava za Moudrost

POHYB

Každá postava má nějakou rychlost, udávanou ve stopách. Můžeš se pohnout o uvedenou vzdálenost a ještě zaútočit nebo seslat kouzlo a můžeš se pohnout předtím, než tak učiníš, anebo až potom.

Můžeš rovněž provést dvojnásobný pohyb (pohneš se o dvojnásobek uvedené vzdálenosti) anebo můžeš běžet, kdy se pohybuješ čtyřnásobnou rychlostí.

Když se pohneš z nebo do oblasti, kterou ohrožuje nepřítel, provokuješ ho k útoku (viz níže).

Výjimky z tohoto pravidla pro provokování útoku pohybem jsou následující:

- Jestliže neděláš nic jiného, než že se během své akce jen pohybuješ (avšak neběžíš), prostor (obvykle čtverec 5×5 stop) z něhož vyráží není považován za ohrožený, takže nepřátelé nemají vyprovokovaný útok za to, že ho opouštíš. Jestliže se však pohneš do jiné ohrožené oblasti, nepřátelé už mají vyprovokovaný útok za to, že ji opouštíš.
- Jestliže tvůj pohyb v daném kole je jen 5 stop (jeden krok), nepřátelé nemají vyprovokovaný útok za to, že se pohybuješ.

VYPROVOKOVANÉ ÚTOKY

Ohrožuješ prostor všude kolem sebe, a to i když není tvá akce. Nepřítel, který provede v ohrožované oblasti určitou akci, tě provokuje k útoku. Vyprovokovaný útok je jeden útok a můžeš ho udělat pouze jednou za kolo. Akce, které provokují k útoku, jsou pohyb (s výjimkami popsanými výše v odstavci Pohyb), sesílání kouzla a útok střelnou zbraní.

SMRT, UMÍRÁNÍ A LÉČENÍ

Tvé životy určují, kolik zranění můžeš utržit předtím, než budeš vyřazený, padneš do bezvědomí nebo budeš mrtev.

0 životů: Jestliže počet tvých životů klesne na 0, jsi vyřazený. Můžeš udělat pouze částečnou akci a po jejím provedení jsi zraněn za 1 život.

-1 až -9 životů: Jestliže tvé životy klesnou na -1 až -9, jsi v bezvědomí, umíráš a každé kolo ztrácíš 1 život. Každé kolo, ještě předtím, než ztratíš tento život, máš 10% šanci, že se stabilizuješ. I když se tak stane, stále jsi v bezvědomí. Každou hodinu máš pak 10% šanci, že se z něho probereš. Pokud se tak nestaneš ztratíš 1 život.

-10 životů: Jestliže tvé životy klesne na -10 nebo ještě níž, jsi mrtev.

FIGURKY

Jestliže používáš figurky k zachycení pohybu postav a nestvůr v souboji, použij měřítko 1 palec = 5 stop.