

Přehled pravidel

Hod

- »» **Běžný:** 2k6 + povolání či charakteristika.
 - »» **Zvýhodněný:** 2 lepší ze 3k6
 - »» **Znevýhodněný hod:** 2 horší ze 3k6
- Nerozhodný hod vyhrává: 1. lepší iniciativa, 2. lepší nejvyšší kostka, 3. lepší součet kostek, 4. náhoda

Manévry

- »» *Přesně:* zvýhodněný hod
- »» *Mocně:* +1 k vyčerpání soupeře
- »» *Lstivě:* změna Ohrožení o 2
- »» *Rychle:* zvýhodněný hod na iniciativu
- »» *Rozsáhle:* akce proti více cílům
- »» *Obrana:* protiakce i po využití iniciativy

Zbraně (nástroje)

- »» **Sečné, střelné:** *přesně*
- »» **Drtivé, mechanické střelné:** *mocně*
- »» **Bodné, vrhací:** *lstivě*
- »» **štit:** *obrana*

Délka zbraně (volitelné pravidlo)

- »» **Delší proti kratší:** 2 manévry v akci či protiakci
- »» **Kratší proti delší:** *obrana*
- »» **Při remíze zohlednit postavení:** např. jezdec proti pěšimu

Zbroje (ochranné předměty)

- »» **Běžné:** -1 k vyčerpání, střední naložení
- »» **Těžké:** -2 k vyčerpání, těžké naložení

Poškození

- »» **Udělené hráčem:** zdroje = 1, kvalitní vybavení = 2,
- »» **Následek:** neúspěchu nebo cizí akce

Jizva

- »» **Udělená hráčem:** zdroje = úroveň jizvy + 2
- »» **následek neúspěchu nebo cizí akce**

Vyčerpání

Platba za odvrácení neúspěchu.
Výše: Ohrožení postavy
Druh zdrojů: druh akce postavy (zkouška, výzva, použití manévru či zvláštní schopnosti) nebo soupeře (střet)

Ohrožení

- »» **Velmi nízké:** 1
 - »» **Běžné:** 2
 - »» **S komplikacemi:** 3
 - »» **Vážné:** 4
 - »» **Mimořádné:** 5 a více.
- Na začátku střetu obvykle 2. Vždy nejméně 1.

Postihy

- »» *nepřesně:* znevýhodněný hod
- »» *chabě:* -1 k vyčerpání soupeře
- »» *hloupě:* nedokáže zvednout soupeři Ohrožení
- »» *pomalů:* znevýhodněný hod na iniciativu

Akce

- »» **Samozřejmě:** automatický úspěch
- »» **Možná:** hod + vyčerpání
- »» **Náročná:** platba za pokus + hod + vyčerpání
- »» **Nemožná:** pokus nemá smysl

Následky akce

- »» **Zvýšení Ohrožení** nebo stejně vysoká jizva
- »» **Snížení Ohrožení** nebo stejně vysoká Výhoda
- »» **Ulehčení další akce např. snížení náročnosti**

Vyhodnocování

- »» **Zkouška:** akce bez soupeře, cílové číslo 9
- »» **Střet:** akce proti aktivnímu soupeři, porovnávají se hody
- »» **Výzva: odolávání akci prostředí nebo utajeného soupeře,** cílové číslo 9
- »» **Konflikt:** série střetů, zkoušek a výzev, na začátku každého kola se hází na iniciativu

Protiakce

Omezení: 1. brání vykonání akce, 2. nesmí prospívat útočnickovi ani škodit cíli, 3. není rozsáhlá, 4. dopadá buď na útočníka nebo cíl
Výhoda: nedá se na ni reagovat

Odpočinek a léčení

- »» **Kvalitní:** doplní všechny zdroje
- »» **Nekvalitní:** doplní 3 zdroje

Léčení jizev

uplynutí doby, ošetření (úspěšná akce), hojení (5 zdrojů za jednu úroveň jizvy).

Poznámky:

Bojový plán:

- Přehled pravidel
- Iniciační pravítko
- Hexový papír
- Postavičky
- Figurky
- Kostky

Vyrobyl dle předlohy:

Petr (Azazel) Balák

Draci
Doupe

