

Vlastnosti postavy



Každá vlastnost má přiděleno 0 až 3 kostky

3 = nejlepší, 2 = dobrý, 1 = průměrný, X = žádný



Síla - Vyrážení dveří, zvedání těžkých věcí, skok přes propast, apod.

Útok zblízka na sousední políčko.



Obratnost - Šplhání po stromě, ukrytí se a plížení, otvírání zámků, apod.

Útok na dálku až na 6 políček (odeber 1 kostku při útoku na sousední políčko).



Intelligence - Luštění zprávy; lámáné magického zámku, stopování, apod.

Magický útok až na 4 políčka.



Odolnost - Odolání jedu, plavání v ledové vodě, apod.

Obrana proti všem útokům.

Vybavení

Počet předmětů a vybavení, které hrdina nese, není omezen.

Předmět je běžně na jedno použití a použití během boje vyžaduje **Akci**.

Hrdina může používat **pouze 1 kus vybavení** a během boje si vybavení nemůže měnit.

Některé předměty nebo vybavení mohou být nápomocny při **Hodu na dovednost** (např. lano při šplhání), v takovém případě přidají k danému hodu **1 kostku navíc**.

Během hraní mohou postavy získat **speciální výhody**, které mohou **použít kdykoliv**, i v průběhu protivníkovy tahu.

Běžné předměty



Léčivý lektvar – Po vypití hrdinu zcela uzdraví.



Peníze – Užitečné při jednání i inteligentními protivníky či postavami.



Bylinky – Důležité pro výrobu léčivých lektvarů.



Jídlo – Vhodné pro rozptýlení některých nestvůr či při putování.



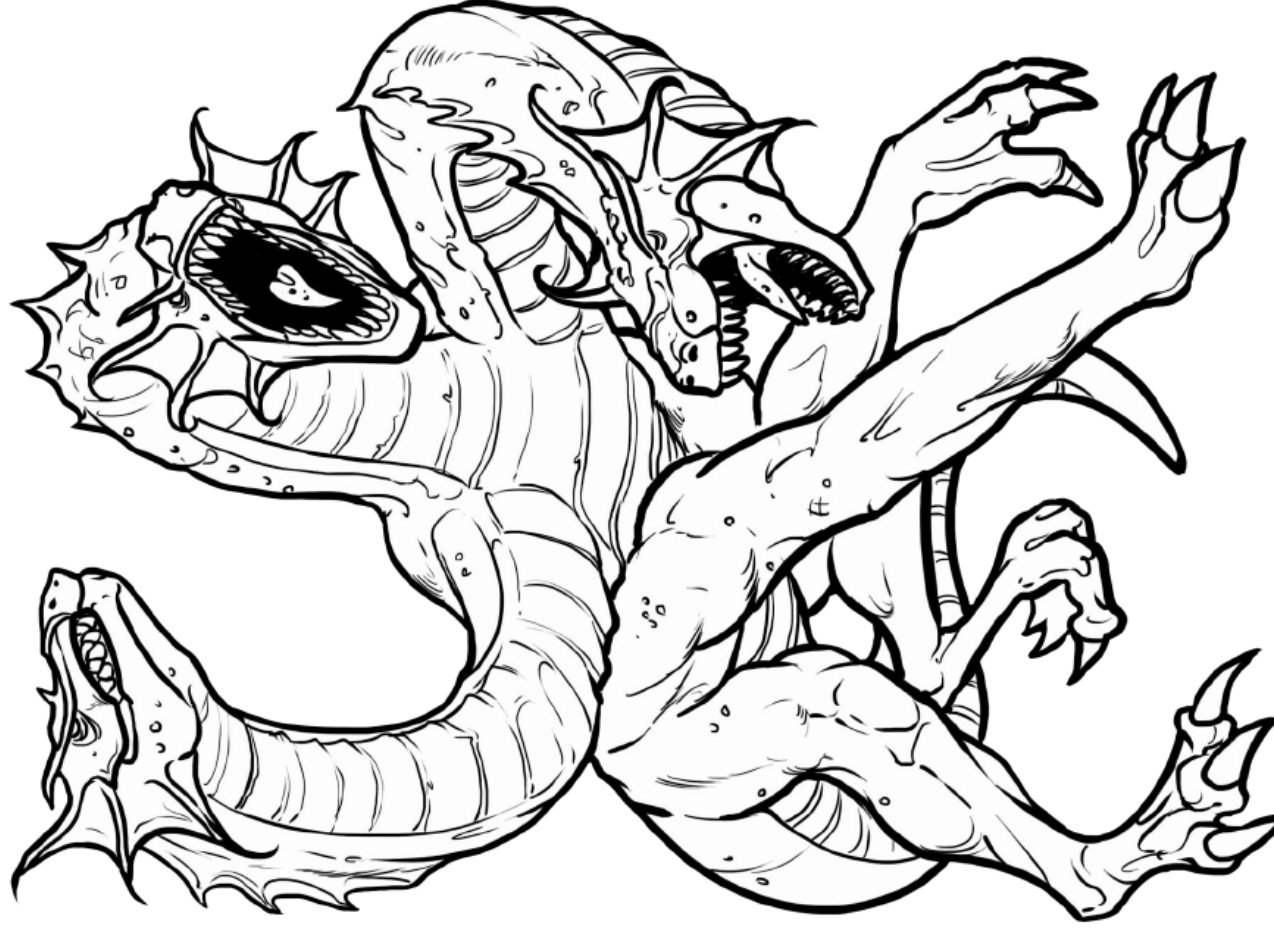
Lano – Velmi univerzální kus vybavení.

Tvorba postavy

Rozděl 4 kostky mezi vlastnosti. První kostka **Obratnosti** a **Intelligence** spotřebuje 2 kostky místo 1.

Vymysli **Základní útok**, **Speciální akci** a **Zvláštní schopnost**

Vymysli **Dovednosti** a **Předměty**



Dovednosti

Většinou je nelze použít v boji, ale využijí se během dobrodružství a hraní postavy



Znalosti a Historie – Hrdina má mnohé znalosti.



Převleky a Plížení – Hrdina ví, jak se maskovat a prolízt kolem.



Stopování – Hrdina umí stopovat lidi a zvířata.



Přesvědčování – Hrdina ví, jak jednat s lidmi a jak je zastrášovat.

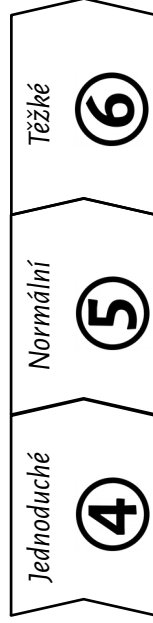
Hod na dovednost

Základní kostka Kostky Vlastnosti Vybavení Dovednosti



Pokud alespoň na jedné kostce padla hodnota **stejná nebo vyšší než je Obtížnost**, znamená to **úspěch**.

Obtížnost



Každý Hrdina může provádět Hod na Dovednost **sám** nebo postavy mohou **spolupracovat**. Pokud to dává smysl mohou si takto „pomáhat“ **až tři hrdinové**, každý přidá k **hodu 1 kostku navíc**.

Boj

Boj probíhá na kola a končí, když jsou všechny postavy jedné strany **vyřazeny a/nebo utekly**. Během kola se můžete pohybovat a provádět Akce.

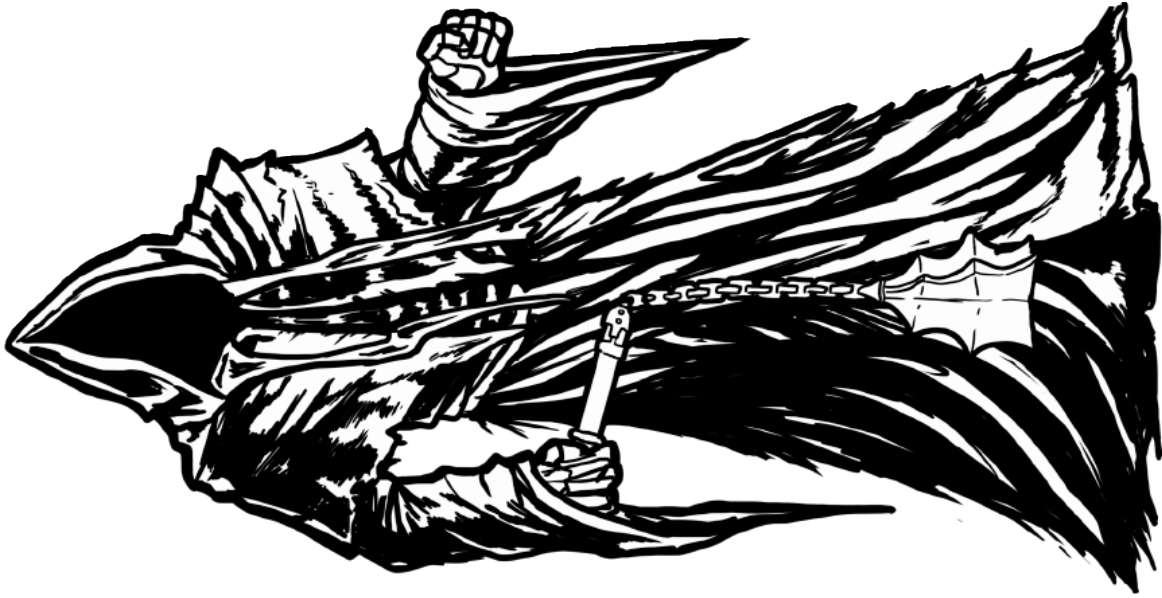
Iniciativa

Každé kolo se hází na iniciativu, aby se určilo, kdo bude jednat první. Každá z bojujících stran si hodí **1k6**, nejvyšší hod vyhrává a začíná kolo. Při remíze začínají hrdinové

Pohyb

- Každý má obvykle 4 body pohybu a normálně se může pohnout až o 4 políčka jakýmkoliv směrem.
- Pohyb některým terémem nebo přes překážky může stát 2 nebo více bodů pohybu.
- Můžeš se pohybovat skrz spojence, ale ne skrz protivníky.
- Nemůžeš se pohybovat šikmo kolem rohu nebo skrz dveře.
- Pohyb musíš skončit na volném políčku.
- Vyřazená postava leží, postavení stojí 2 body pohybu.





Akce

Postavy jedné strany mohou jednat v libovolném pořadí.

Ve svém tahu se můžeš pohnout až o 4 políčka **A ZÁROVEŇ**

- Použít Normální útok nebo Speciální akci
- **NEBO** použít předmět, lektvar nebo jinou akci
- **NEBO** se pohnout až o další 4 políčka

Pokud **ležíš**, máš na své Akce o 1 kostku méně (nejméně však 1 kostku), ale získáš 1 kostku navíc na obranu proti útok na dálku a proti magickým útokům, ale útok zblízka získá proti tobě 1 kostku navíc. Postavení se stojí 2 body pohybu.

Hráči mohou **improvizovat** a provádět libovolné akce dle uvážení Vypravěče.

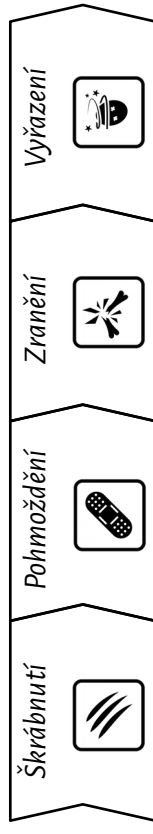
Odtlačení nebo **Přitažení** lze provádět pouze v přímém směru a skrz volná políčka.

Výhody mohou být použity kdykoliv i během tahu protivníka

Útok a obrana

Útočník hodí kostkami zvoleného útoku, obránce hodí kostkami obrany. Útočník a obránce vyberou **kostku s nejlepším hodem**, kdo má vyšší hodnotu vyhrává. V případě remízy vyhrává útočník. **Zásah** běžně způsobí **1 bod zranění**. Pokud má obránce „**krytí**“, získá 1 kostku navíc na Obranu.

Zdraví & Zranění



Výřazená postava

- leží a nemůže provádět **žádné Akce**
- musí být vyléčena nebo si neodpočine (počkat až skončí scéna)

Léčení

- Odpočinek obnoví po boji **1 zranění**.
- Lektvar postavu zcela vyléčí
- Magie během boje vyléčí pouze **1 zranění** a stojí **Akci**
- Magie po boji postavu zcela vyléčí

Závěr a kořist

Po boji, pokud je to postavám umožněno, si mohou odpočinout a vyléčit zranění.

Jako kořist hrdinové získají odpovídající zlato, jídlo, lektvary, vybavení a další předměty.