

Souhrnné tabulky

Přehledný souhrn boje

Počítání bojových statistik

Boj zblízka

(Rch) Zásah/Průraz/Drtivost // Obrana : Zbroj

rychlost	RZ + 1/2 akce za 3 stupně boje - náklad* (- snížení za štít)
zásah	ZZ + Boj
průraz	PZ + Sil
drtivost	pouze DZ
obrana	OZ + Boj + Obr - náklad*
zbroj	KZ

Střelba

(Rch) Zásah/Průraz/Drtivost : O. vzdálenost

rychlost	RZ + 1/2 akce za 3 stupně Str - náklad*
zásah	ZZ + Str (Ház) ± velikost - vzdálenost - postavení - kryt
průraz	
střelné	PZ - vzdálenost
vrhací	PZ + Sil - vzdálenost
drtivost	pouze DZ

Štít

(Rch) Zásah/Průraz/Drtivost // Obrana : Zbroj

rychlost*	RZ + 1/2 akce za 3 stupně boje - náklad*
zásah	0 + Boj
průraz	0 + Sil
drtivost	pouze DZ
obrana	OZ + Boj + Obr : 2 - náklad* + bonus za dovednost + 3 při obouřučním držení
zbroj	KZ
oprava:	přidává postih k rychlosti první zbraně

* Poznámka: Do nákladu se počítá naložení a tuhost zbroje.

Fatální neúspěch v boji

k6	Efekt
1	Poškození zbraně
2	Poškození štítu (jen v obraně)
3	Poškození zbroje (jen v obraně)
4	Vyražení zbraně: oba Sil + k6
5	Povalení: oba Sil + k6
6	Zakopnutí: Obr + k6, 6

Přehled průběhu kola

- Každý si zvolí činnost a vezme svou základní rychlost
- Všichni si hodí k6 na změnu rychlosti: 1 a 2 znamená beze změny 3 a 4 znamená +1/2 akce 5 a 6 znamená +1 akce
- Pokud má postava v hlavní činnosti méně než 1 akci, počítá se, jako by měla 1 akci
- Postava, která má nejvíce akcí, začíná (při shodném počtu se losuje)
- Může použít nejvýše **1 akci**
- V útoku i obraně během jednoho otočení může použít své **pohyby**
- Obránce může používat protiakce (obrana, protikouzlo)
- Kolo se otočí celkem **4x**, pak končí

Přehled průběhu útoku

- Hod na zásah (k6)
- Hod na obranu (k6)
- Je-li zásah - obrana
 - a) větší než 0 - přejít na bod 4
 - b) 0 a méně - útok neuspěl (konec útoku)
- Porovnat průraz a KZ:
 - a) Je-li KZ 0, přejděte na 5
 - b) Je-li průraz menší než KZ, útok selhal - přejít na bod 8 (může dojít k povalení)
 - c) Je-li PZ stejný nebo větší než KZ, přejít na bod 5.
- Přičíst **úměrný** průraz - podle velikosti rozdílu zásah - obrana (bod 3):
 - 1 - lze přičíst nejvýše 1 z PZ - KZ
 - 2 - lze přičíst nejvýše 2 z PZ - KZ
 - 3 - lze přičíst nejvýše 5 z PZ - KZ
 - 4 a více - lze přičíst celý PZ - KZ
- Výsledek vynásobit drtivostí
- Obránce si odepíše příslušný počet bodů zdraví a případně si ověří:
 - a) šok
 - b) vyřazení
 - c) smrt
- Ověřit povalení*

Tabulka tříd velikosti

TřVel	Příklad
A0	1/4 hmyz
A1	1/2 myš, žába
A2	1 kočka, havran
A3	2 pes, liška
A	3 šotek, gnóm, trpaslík
B	5 člověk, elf, barbar
C	10 darg, obr, poník
D	15 kůň, medvěd, troll
E	25 slon, strom
F	50 drak, dům
G	250 velryba, palác, titan

Základní počet akcí

Vlastnost	Počet akcí
- 7 a méně	-1 1/2
- 6 až - 4	- 1
- 3 až - 1	- 1/2
0 až 2	0
3 až 5	1/2
6 až 8	1
9 až 11	1 1/2
12 až 14	2
15 až 17	2 1/2
18 až 20	3
21 až 23	3 1/2
24 až 26	4
atd. (+3)	atd. (+1/2)

Běžné akce

Činnost	Čas
útok	1 akce
střelba	1 akce
házení	1 akce
kouzlení	podle kouzla
modlení	podle modlitby
čekání	-

Pohyby

Činnost	Počet pohybů
krok*	1
krok do strany*	2
krok zpět*	2
otočka* o 90°	1
zakleknutí*	1
/ vztyk	3
zalehnutí*	2
/ vztyk	6
krytí se	1
skok	2
běh	1 na 3 sáhy
čekání	-

* lze použít „současně s obranou“

Změny rychlosti

Překvapení	
Rychlost	- 1
Všechny hody v prvním otočení	- 5
Změna činnosti	
Nový hod na rychlost	
1 otočení	- 1/2
2 otočení	- 1
3 otočení	- 1 1/2
4 otočení	- 2

Totální úspěch

- vlastnost nebo porovnání - přehození obtížnosti o 6

Fatální neúspěch

- vlastnost nebo porovnání - na kostce padne 1

Šok

(při zranění nad 1/4 maxima,
únava naráz nad 1/4 zdraví)

Vit + k6, 10, postih -3
(počet kol = podhození)

Vyřazení

(při zranění nad 1/2 maxima)

Vit + k6, 15, 1 směna vyřazení
za každý bod neúspěchu

Postihy za zranění

Zdraví	Postih
3/4 a více	0
1/2 až 3/4	-1
1/4 až 1/2	-2
0 až 1/4	-3
0 až -1/4	-4
	(umírá)
méně než -1/4	smrt

Léčení spánkem

+1/40 zdraví
únava klesá o 1

Úměrný průraz

Zásah - obrana	Lze uplatnit průraz
1	1
2	2
3	5
4 a více	plný

Velikost cíle při střelbě

Velikost	Oprava zásahu
A0	-20
A1	-15
A2	-10
A3	-5
A	-2
B	0
C	+1
D	+3
E	+5
F	+10
G	+20

Vzdálenost při střelbě

postih k zásahu a průrazu
vzdálenost : Oprava zbraně

Oprava za postavení

Postavení	Postih k zásahu
stojící postava	-
běžící postava	-3
postava ve skoku	-3
klečící postava	-2
ležící postava	-4

Postih střelce za kryt

Kryt	S	K	L	Pos
stůl	-	x	x	3
sud	-	x	x	5
příkop	-	x	x	7
převrácený stůl	-	x	x	8
strom	x	x	x	9
roh budovy	x	x	x	10
padlá kláda	-	x	x	11
okno	x	x	-	12
průhled v hradbě	x	-	-	15
úplný kryt	?	?	?	25

S - ve stoje K - v kleče L - v leže

Směřované útoky

Část těla	zásah	průraz	drt.
hlava	-4	0	x2
týl	-6	0	x5
trup	-1	0	x1
ruka	-2	0	x1
noha	-2	0	x1
obličej	-6	0	x3
oko	-15	+5	x10
krk	-8	+3	x5
srdce	-12	-5	x20
loket	-6	-2	x2
koleno	-6	-5	x2
slabiny	-5	0	x3
mezi pláty (soupeř si nepočítá zbroj)			
plátová zbroj	-8	0	x1
rytířská zbroj	-10	0	x1

Náhodný útok

Hod 2k6	Zasažená část
2	obličej
3	hlava
4	levá noha
5	levá ruka
6	trup
7	trup
8	trup
9	pravá ruka
10	pravá noha
11	slabiny
12	krk

Postihy za tmu

Osvětlení	Postih
Noční ulice (slabé světlo)	-1
Měsíční světlo	-3
Tmavá noc (pod mrakem)	-5
Pokoj v noci	-6
Les v noci	-7
Úplná tma (podzemí, jeskyně)	-9
trpaslík	nemá

Tabulka nosnosti

Síla	Naložení (kg)				
	0	1	2	3	4
-8	1,3	1,9	2,5	3,2	3,8
-7	1,5	2,3	3	3,8	4,5
-6	1,8	2,6	3,5	4,4	5,3
-5	2	3	4	5	6
-4	2,5	3,8	5	6,2	7,5
-3	3	4,5	6	7,5	9
-2	3,5	5,3	7	8,8	10,5
-1	4,3	6,4	8,5	10,6	12,8
0	5	7,5	10	12,5	15
1	6	9	12	15	18
2	7	10,5	14	17,5	21
3	8	12	16	20	24
4	9	13,5	18	22,5	27
5	10	15	20	25	30
6	11	16,5	22	27,5	33
7	12	18	24	30	36
8	13	19,5	26	32,5	39
9	14	21	28	35	42
10	15	22,5	30	37,5	45
11	16	24	32	40	48
12	17	25,5	34	42,5	51
13	18	27	36	45	54
14	19	28,5	38	47,5	57
15	20	30	40	50	60
atd.	atd.	atd.	atd.	atd.	atd.

Tabulka zdraví

Vitalita	Zdraví (*)
-8	2 (3)
-7	3 (5)
-6	4 (6)
-5	5 (8)
-4	6 (9)
-3	7 (11)
-2	8 (12)
-1	9 (14)
0	10 (15)
1	11 (17)
2	12 (18)
3	14 (21)
4	15 (23)
5	16 (24)
6	18 (27)
7	20 (30)
8	22 (33)
9	24 (36)
10	26 (39)
11	28 (42)
12	30 (45)
13	32 (48)
14	34 (51)
15	36 (54)
16	38 (57)
17	40 (60)
atd.	+2 (+3)

Příležitostný útok

Popis	
– nastává, pokud útočník ujde více než 2 sáhy v oblasti kontroly obránce	
– stojí 1 akci boje	
zásah	+3
Zastavení soupeře	
zásah	+3
porovnání	Sil+k6 (+3)
Zbraně prvního útoku	
zásah	+3
– soupeř je vytlačen	

Útočné manévry

Útok	
– stojí 1 akci boje	
Přesný útok	
– stojí 2 akce boje	
bonus k zásahu	+5
Zamíření	
– stojí 2 akce střelby	
bonus k zásahu	+5
Nabití střelné zbraně	
– stojí tolik akci, kolik uvádí sloupec „Nab“	
Zurivý útok	
– stojí 1 akci boje	
zásah	-2
průraz	+6
Útok s rozmachem	
– stojí 2 akce boje	
zásah	+2
průraz	+6
Bezhlavý útok	
– stojí 1 akci boje	
– bonus +3 k zásahu	
– následující obrana postih - 4	
Klamný útok	
– stojí 1 akci boje	
– při úspěchu se oběť následujícímu útoku brání pouze pasivně (-5, nehází si)	
Poškození výzbroje soupeře	
zásah	-5
– při úspěchu PH vyhodnotí poškození	
Povalení	
– součást útočného manévru	
oba Sil + k6	
Odzbrojení protivníka	
– součást útočného manévru	
oba Sil + oprava + k6	
opravy obránce:	
obouruční držení zbraně	+3
za zbraň délky C či D	+3
štít	+5
Mírný útok	
– stojí 1 akci boje	
libovolný postih k průrazu	
libovolný postih k zásahu	
Proříznutí hrdla	
– stojí 1 akci boje	
obrana oběti	0
KZ oběti	0
drtivost (bez jiných oprav)	x 5 (krk)
průraz	+3 (krk)

Získání převahy

– libovolné útoky (nezraňují)	
každý úspěch přidá +2 na pozdější útok z převahy	
– v kole musí min 1x zasáhnout, jinak ztratí celý bonus	
– útok z převahy: libovolný útočný manévr dostane bonus k zásahu	

Obranné manévry

Obrana	
– stojí 1/2 akce boje	
Pasivní obrana	
– nestojí žádné akce	
– buď 0 nebo základ - 5	
– nehází se k6	
Zesílená obrana	
– stojí 1 akci boje	
bonus k obraně	+5
Obrana s pohybem	
– akce podle použité obrany	
– pohyby podle manévru (krok do strany, krok zpět)	
bonus k obraně	+3
Krytí přítele	
– stojí 1/2 akce boje	
kryjící postava	-4 k obraně
krytá postava	+2 k obraně
(vybírání si lepší hod na obranu)	
Obrana a odvetné útoky	
Šermířská obrana	
– stojí 1 akci boje	
odvetný útok	zásah +5
Zlodějská obrana	
– stojí 1 akci boje	
odvetný útok	zásah +5
	zbroj poloviční zranění x 2

Pohybové manévry

Kroky	
krok	1 pohyb
krok zpět	2 pohyby
krok stranou	2 pohyby
otočka o 90°	1 pohyb
Zakleknutí	
– stojí 1 pohyb (vztyk 3 pohyby)	
zásah	-2
obrana	-2
zásah střelby z kuše	+1
obrana s pohybem	jen zalehnutí
Zalehnutí	
– stojí 2 pohyby (vztyk do kleku 3 pohyby, do stoje 6 pohybů)	
zásah	-6
obrana	-6
zásah střelby z kuše	+3
obrana s pohybem	nelze použít
Běh	
zásah	-1
zásah při manévru povalení	+3
průraz	+5
síla při povalení	+5

Výskok

– stojí 1 pohyb	
– přidá možnosti útoku na vyšší soupeře	
Skok	
– stojí 1 akci boje a 2 pohyby	
zásah	-1
zásah při manévru povalení	+3
průraz	+8
obrana	-2
síla při povalení	+5

Zvláštní případy souboje

Štít	
dává postih -1 k rychlosti hlavní zbraně (lze zlepšovat dovedností)	
obrana	
obrana zbraní a štítem (bonus +2)	
útok 5 + Boj / Sil / 2	
Boj levou rukou	
postih - 3 k boji	
postih - 2 k síle	
Boj dvěma zbraněmi	
rychlost pro každou ruku zvlášť	
jedná za obě ruce zároveň	
postih - 4 k boji (+ postihy pro levou ruku)	
Obouruční držení jednoruční zbraně	
bonus +4 k průrazu	
postih - 1 k boji	
Jednoruční držení obouruční zbraně	
postih - 4 k průrazu	
Boj z boku	
postih - 3 na zásah i obranu	
Útok zezadu	
obránce ví o útoku:	
- postih - 8 k obraně	
obránce neví o útoku:	
- obrana 0	
- použije otočení a obranu	
Zápas a škrčení	
Jeden útok za kolo, jedna obrana stejná proti všem útokům	
Útok i obrana: Sil + Boj + k6	
– útok zezadu	+5
– použití řetězu	+5
– použití škrťací šňůry	+7
– za každého dalšího útočníka	+4
Vyproštění: Sil+ Boj + k6 - 3	
Použití zbraně:	
zásah -2, průraz +4, zranění x3	
Opravy na koni	
Základní opravy	
Zásah a obrana proti obránci na zemi	+2
Naložení	1/4
Počáteční postih k ZZ a OZ (jezdec i kůň)	-2
Opravy za prostor	
Volný prostor	bez oprav
Omezený prostor	-2 k boji
Těsný prostor	-4 k boji

Tabulka ručních zbraní

Druh zbraně	RZ	ZZ	PZ	DZ	OZ	D	P	S1	S2	Váha
Boj beze zbraně										
úder rukou*	2	2	-2	1/2	-5	A	0	-	-	-
kop nohou*	1	0	2	1	-5	B	1	-	-	-
Sečné zbraně										
<i>- jednoruční</i>										
nůž	2	-2	0	1	-3	A	0	-9	(-)	0,2
dýka	2	-1	0	1	-2	A	0	-8	(-)	0,3
tesák	1 1/2	-1	1	1	-1	A	0	-6	(-)	0,5
kord	2	2	-2	1	3	B	1	-4	(-)	1
krátký meč	1 1/2	1	1	1	1	A	1	-5	(-)	1
šavle	1 1/2	2	1	1	2	B	2	1	(-)	1,5
meč	1	2	2	1	3	B	2	2	(-)	2
dlouhý meč	0	4	4	1	3	B	2	5	(1)	3
široký meč	1/2	3	5	1 1/2	2	B	2	7	(2)	4
<i>- obouruční</i>										
obouruční meč†	-1/2	4	12	2	3	C	2	(12)	7	7
Bodné zbraně										
<i>- jednoruční</i>										
oštěp‡	1	2	2	1	-1	C	1	(2)	-5	2
kopí‡	1/2	3	5	1	0	D	1	(-)	-1	3
sudlice‡	0	2	6	1 1/2	1	C	1	(10)	2	3
píka‡	0	2	10	1 1/2	-1	D	1	(-)	3	5
trojzubec‡	-1/2	3	5	2	2	C	1	(16)	6	6
Drtivé zbraně										
<i>- jednoruční</i>										
obušek*	2	-1	-1	1	0	A	1	-9	(-)	0,6
pochodeň*	0	0	-2	1	1	B	2	-5	(-9)	1,5
malá sekera	1/2	0	4	1 1/2	0	A	2	0	(-6)	1,5
kyj	1/2	0	7	2	0	B	2	4	(0)	3,5
velká sekera	0	1	9	3	0	B	2	6	(3)	5
palcát	1/2	0	7	3	0	B	2	6	(3)	5
válečné kladivo	0	1	14	2	0	B	2	6	(3)	5
řemdih	-1/2	3	10	3	-1	C	3	7	(3)	5
<i>- obouruční</i>										
hůl*	1 1/2	2	4	1	4	C	2	(-)	-6	2
válečná sekera	-1/2	4	14	3	2	C	2	(13)	8	10
těžký kyj†	-1/2	4	17	3	1	C	3	(15)	10	15
cep	-1	5	15	4	0	C	3	(-)	9	10
obouruční kladivo	-1/2	3	20	3	2	C	2	(14)	9	12
Ostatní zbraně										
<i>- jednoruční</i>										
bič	-1	1	0	1/2	0	zv.	3	-9	-	0,5
<i>- obouruční</i>										
halapartna (bod)‡	-1/2	3	12	1 1/2	0	D	2	(-)	8	7
halapartna (sek)†	-1/2	4	14	3	0	C	2	(-)	8	7

Vysvětlivky

RZ	rychlost zbraně	Sil	potřebná síla
ZZ	zásah zbraně	S1	síla pro jednoruční boj
PZ	průraz zbraně	S2	síla pro obouruční boj
DZ	drtivost zbraně	KZ	kvalita zbroje
OZ	obrana zbraně	TZ	tuhost zbroje
D	dosah zbraně	Zk.	zkratka pro značení zbroje
P	prostor zbraně	Chrání	H-hlavu, T-trup, R-ruce, N-nohy
			x chrání – nechrání
Váha	váha v kg	Op	oprava za vzdálenost cíle
		Nab	počet akcí k nabití střelné zbraně

* Tyto zbraně způsobují jen stínové zranění

† Tyto zbraně nemohou používat postavy A a menší

‡ Váha je pro postavy velikost A o 1/3 nižší, pro velikost C o 1/3 vyšší

‡ Zbraně prvního útoku

Tabulka zbrojí

Druh zbroje	KZ	Chrání	TZ	Váha††
		H T R N		
- lehké				
vycpávaná zbroj	4	- x x -	0	2
kožená krzno	6	- x x -	0	3
kožená s přilbou	6	x x x -	0	4
- střední				
šupinová zbroj	14	- x x -	-1	7
šupinová s přilbou	14	x x x -	-1	9
kroužková zbroj	12	- x x -	-1	6
kroužková s přilbou	12	x x x -	-1	8
plná kroužková	12	x x x x	-1	10
- těžké				
hrudní plát	20	- x - -	-1	11
odlehčená plátová	20	x x x -	-2	14
plná plátová	20	x x x x	-2	18
rytířská zbroj	28	x x x x	-3	25
těžká rytířská zbroj	35	x x x x	-3	30

Tabulka štítů

zásah 0, průraz 0, drtivost 1*, dosah A, prostor 1

Druh štítu	RZ	OZ	Sil	Váha††
kožený	0	-1	-1	1,5
dřevěný	0	0	3	2,5
malý kovový	-1/2	1	5	4
kovový	-1/2	2	7	5
rytířský	-1	3	10	7
obří	-1	4	12	10

Tabulka střelných zbraní

Název	RZ	ZZ	PZ	DZ	Op	Váha	Sil	Nab
luky								
luk 20 lb†	0	6	10	1	3	1,5	0	1
luk 30 lb†	0	6	13	1	3	1,5	2	1
luk 40 lb†	0	6	15	1	4	2	5	1
luk 60 lb†	0	6	18	1	6	2	8	1
luk 80 lb†	0	6	21	1	8	2	12	1
luk 100 lb†	0	6	25	1	10	2	16	1
<i>krátké luky mají stejné statistiky, ale jsou mnohem dražší a mohou je používat postavy na koni nebo velikosti A</i>								
ostatní								
prak	0	5	10	1/2	2	0,4	-4	1
foukačka	0	5	5	1/2	1	0,3	-9	1
<i>- u těchto zbraní nemá síla vliv na průraz</i>								
samostříl	1 1/2	10	15	1	2	1,5	-7	2
lehká kuš	1	10	20	2	3	3	0	3
těžká kuš†	1/2	10	30	2	4	7	5	4

Tabulka vrhacích zbraní

Druh zbraně	RZ	ZZ	PZ	DZ	Op	Váha	Sil
vrhací nůž	2	6	1	1	1	0,2	-9
nůž	2	5	1	1	1	0,2	-9
dýka	1 1/2	5	2	1	1	0,3	-8
tesák	1	3	4	1	1	0,5	-6
malá sekera	1/2	1	9	1 1/2	1	1,5	0
oštěp	0	6	6	1	2	1,8	-3
kopí	-1/2	4	12	1	2	3	6
oblázek	2	7	0	1/4	1	0,1	-10
kámen	1/2	4	4	1	1	0,5	-5
flakónek*	1	7	0	1/4	1	0,1	-10
pochodeň*	0	3	0	1	1	1,5	-4
láhev	0	3	2	1	1	0,4	-6
balvan	-1	0	15	3	1	5	5
vrhací prak	-1	1	10	1	2	0,5	-2