

Připomenutí pravidel

Osvědčené rady

- **Pokládej otázky.** Dělej si poznámky. Kresli mapky.
- **Spolupracuj.** Vymýšlej plány. Verbuj spojení.
- **Kostky jsou nebezpečné.** Chytrý plán je takový, při kterém nemusíš házet.
- **Hraj na výhru.** Ale bav se i prohrou.
- **Nedej se lehce.** Utíkej. Umírej. Vytvoř si novou myš.



Záchrany

Hod' na k20 stejně nebo míň než hodnotu vlastnosti:

- **Síla:** zkouší fyzickou sílu a odolnost.
- **Mrštnost:** zkouší rychlost a obratnost.
- **Vůle:** zkouší sílu odhodlání a kouzlo osobnosti.

Uždorované záchrany: Záchranu hodí oba, vyhrává nižší úspěšný hod.

Výhoda: Když házíš záchranu ve výhodné pozici, hod' 2k20 a použij nižší výsledek.

Nevýhoda: Když házíš záchranu v nevýhodné pozici, hod' 2k20 a použij vyšší výsledek.

Zranění vlastnosti: Když ti zranění sníží hodnotu vlastnosti, hod' na k20 stejně nebo míň než sníženou hodnotu, jinak tě rána vyřadí.

Magie

Investuj **1-3 body moci** (až kolik máš volných teček).

Hod' **k6** za každý investovaný bod **moci**. Za každou kostku, na které padne 4-6, zaškrtni jedno použití.

Stane se účinek kouzla. Závisí na **[SOUČTU]** a **[POČTU]** kostek.

Vymknutí kouzla: Za každou hozenou 6 dostaneš k6 zranění vůle. Hod' si záchranu na vůli. Při neúspěchu dostaneš stav Pomatení.

Boj

Ve svém kole se pohneš a provedeš akci.

Překvapení: Když je nepřítel překvapený, hraješ před ním. Když překvapený není, hod' záchranu na mrštnost, jestli budeš hrát jako první.

Útoky: Hod' kostkou zbraně a odečti nepřítelovu zbroj. Tolik zranění způsobíš.

Když je útok **zeslabený**, házej na zranění jenom k4.

Když je útok **zesílený**, házej na zranění k12.

Zranění: Nejdřív se odečítá od BO.

Po vyčerpání BO se odečítá od síly.

Když ti něco zraní sílu, hod' záchranu na sílu. Když neuspěješ, dostaneš stav Poranění a útok tě vyřadí.

Smrt: Tvor umírá, když mu síla klesne na nulu nebo když bude po dobu 6 směn vyřazený.

Tečky použití: Po boji hod' k6 za každou použitou zbraň, municí a zbroj. Když padne 4-6, zaškrtni jedno použití.

Odpočinek

Krátký: Trvá jednu směnu. Obnoví k6+1 BO.

Dlouhý: Trvá jednu hlídku. Obnoví všechny BO. Když máš plně BO, obnoví k6 bodů některé vlastnosti.

Úplný: Trvá týden. Obnoví všechny BO i vlastnosti.