

Manévr	Pohyb	Orientace(konec)	Útok	Obrana	Poznámky
Míření	min (1/2Pohybu,2)	beze změn	Viz tab. míření	norm., ztráta zamíření	Cíl je třeba mít stále zaměřen
Změna pozice	0	jakákoliv	žádný	normální	Žádné
Krok a příprava	1 hex	jakákoliv	žádný	normální	l na zvednutí zbraně
Krok a útok	1 hex	jakákoliv	normální	normální	Nutná připravená zbraň
Vše do útoku	1/2Pohybu	beze změn	2 útoky nebo +4 k útoku nebo +2 ke šk. nebo předst. útok a útok	jen pasivní	Žádné
Krok a předstíraný útok	1 hex	jakákoliv	střet dovedností (zbraň vs. štít, zbraň nebo OB)	normální	Protivník má další tah postih k obraně
Krok a koncentrace	1 hex	jakákoliv	žádný	jakákoliv, přeruš. při neúsp. hodů na vůli-3	Jen s magií a psionikou
Krok a vyčkávání	1 hex	jakákoliv	normální	normální	Možnost pohybu o jeden hex a útok, reflexní akce, palba při vyčkávání, zastavení sražení.
Vše do obrany	1 hex	jakákoliv	žádný	2 různé obrany na každý útok	Ne více než 2 kryty na zbraň a 2 kryty štítem
Pohyb	Pohyb	≤1/2 Pohybu: libovolná strana, jinak 1	Pouze široký mách	normální	Vzpřímeně (možnost sprintu). Přikrčení(+1/2 za hex). Plížení (+2 za hex). V sedě (bez pohybu). V leže (1 hex za tah).

Druh Škody (předem -OPŠ)	Umístění Násobek škod
Tupé 1x, ledviny 1,5x	Mozek 4x
Sečné 1,5x	Krk 1,5x tupé, 2x sečné, 2x bod.
Bodné 1x(konč.), 2x(trup), 3x(org.)	Orgány Jen tupé nebo bodné útoky

Příčina	Hod na	Zranění nebo následek
Jakékoliv zranění	-	Šok
zranění >ZD/2 v 1 tahu	-	Omráčení
Omráčení	ZD	Spadnutí
Zás. hlavy nebo mozku	ZD	Bezvědomí
Kritický zásah hlavy	-	Viz kritická zranění na hlavě
Mozek utrpí šk >ZD/2	-	Bezvědomí
Oči	-	Omráčení; bod nebo projektil zasáhne mozek
škody >2 životy	-	Stejně jako výše a slepota
Nos	ZD-1, ZD+4 (s vys. prahem) či ZD-šk. (s níz. prahem)	Omráčení

Bojový tah	Část těla	Mod.
1) Všichni kontrola zranění	Mozek	-7
2) Volba manévru	Hlava	-5
3) Vyřešení útoku a škod	Oči	-9
4) Vyřešení obrany a zranění	(skrz hledí)	-10
5) Zapsání zranění	Vzdálená paže	-4
	Ruka (l/p)	-4
	Vzdálená ruka	-8
	Vzdálená paže	-2
	Trup	0
	Vzdálená noha	-2
	Blízká noha	-2
	Chodidlo (l/p)	-4
	Orgány	-3
	Slabiny	-3
	Čelist	-5
	Ledviny	-4
	Nos	-6
	Krk	-5

Útok zbraní na dálku = základní dovednost + modifikátor za velikost + modifikátor za (vzdálenost + rychlost) + ostatní modif.
Velikost[m]/Vzdálenost[m]/Rychlost[m/s] 1 1,5 2 3 4,5 7 10 15 20 30 45 70 100 150 200
+/- modifikátor 2 1 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
Doba míření Vyšší cíl Přidejte 1m k vzdálenosti za 1m výškového rozdílu
0 tahů (stř. od boku) -4 pokud je dovednost < SOB zbraně
tahů 1 2 3 ≥4
Modifikátor +Přs +Přs+1 +Přs+2 +Přs+3
Pohyb max. +1, rychlost ≤ min(2, 1/2Pohyb); ne u luku
Střelba s oporou +1 pokud je věnován čas míření
Střelba při vyčkávání (Viz také Krok a vyčkávání)
Rozeznávání cíle před střelbou -2
Sledovaných hexů 1-2 3-4 4-5 7-10 >10 linie
Modifikátor -4 -5 -6 -7 -8 -5
„Zákopová střelba“ -2 (a -4 za střelbu od boku) tedy -6
Špatný cíl horší z normálního hodů nebo 9
Střelba poslepu horší z normálního hodů -10 nebo 9

Pozice	Útok	Aktivní obrana
Vstoj	normální	normální
Přikrčen	-2	0
V kleče	-2	-2
Plazení (2 hexy)	jen Boj zblízka	-3
Vsedě	-2	-2
Vleže (2 hexy)	kuš nebo puška: +1 jinak -4	-3

Nebezpečnost ...	Zbraň ve špatném stavu	Zbraň jako cíl	Pozice cíle
S druhem zbraně -4	-4 nebo více	Malá -5, Střední -4, Velká -3	Vleže s minimálním krytím, hlava dole -7
Se zbraní známého typu/zaměřovacím systémem -2			Odhalená hlava a ramena -4
			Za někým jiným -4 za každou osobu
			Tělo zpola odkryto -3
			Za lehkým krytem -2
			Skrčen, v pokleku nebo vsedě -2
			Při plazení nebo vleže -4

Útok zblízka	Poznámky
Chyt	OB+3 proti OB. OB+6 proti OB pokud je protivník níž.
Chyt zbraně	OB proti OB, další tah SL proti SL.
Chyt ruky se zbraní	OB proti OB, další tah SL proti SL.
Útok zbraní	Nutná zbraň s blízkým dosahem, Útok-2
Útok beze zbraně	tzn. úder, kousnutí (tupé/úder-4), kop (škody -1)
Stržení	Max(SL, OB nebo Judo) proti SL, -5 vleže
Držení u země	SL proti SL, +1 za 5kg hmotnosti navíc, protivník musí být na zemi
Škrčení	SL proti ZD
Vyproštění	SL proti SL; proti SL+5 pokud je držení jen jednou rukou proti SL+10 jednou ze 10 sekund při držení oběma rukama

Pohyb zblízka	Poznámky
Povalení	1) OB proti OB na zásah. Protivník má -2 pokud je zasažen ze strany nebo nestojí. Automatický úspěch při zasažení zezadu. 2) SL proti SL na pád, +/-2 při pohybu >1 hex směrem k protivníkovi +/-2 za střední nebo velký štít, +2 zezadu.
Povalení skokem	Útočník hází na OB, pohybuje se +1 hex, padá, ale má +2 k SL proti SL. Obránce se může bránit, ale pokud neuspěje, má -2 k SL proti SL. Automatický chyt, pokud je úspěch střetu SL proti SL ≥4.
Vyhnutí	OB proti OB. Vyhýbající má -5, pokud protivník stojí, -2 pokud klečí, +2 pokud je z pravé nebo levé protivníkovy strany, +5 pokud je zezadu. +5 pokud protivník leží.

Čelist	min(ZD-2, ZD-šk)	Omráčení
Krk utrpí šk >ZD/3	-	Omráčení
≥ ZD sek	ZD	Setnutí
Orgány, tupé šk >ZD/2	ZD	Bezvědomí
Slabiny	ZD-šk	Omráčení
	ZD, ZD+5 (s vys. prahem) či ZD-2xšk (s níz. prahem)	Knokout
Paže či noha, šk >ZD/2	-	Omráčení a zchromení končetiny
Ruka nebo chodidlo >ZD/3	-	Omráčení a zchromení končetiny
životy ≤ 3	-	Pohyb=pohyb/2
životy ≤ 0	ZD + sil. vůle či -slab. vůle na zač. tahu	Bezvědomí
životy ≤ -ZD & každých 5 životů šk	ZD na zač. tahu	Smrt
životy ≤ -5xZD	-	Smrt

Zranění	Následky a jejich odstranění
Šok	DALŠÍ tah (IQ & OB)-šk. Zmizí v následujícím tahu.
Omráčení	TENTO tah akt. obr.-4. Na zač. dalšího tahu hod na ZD nebo IQ.
Ochromení	Po bitvě jeden hod na ZD. Vyléčí se (≤ZD), dlouhodobě (≤ZD+3), jinak trvalé. +5 k ZD za Rychlé uzdravování.
Bezvědomí	Hod na ZD každých 15 minut při ztrátě 2 a méně životů. Hod na ZD každou hodinu při ZD>0. Probuzení za min(12,-živ) hodin, pokud je 0>živ>-ZD. Hod na ZD po 12 hodinách pokud je živ≤-ZD. Úspěch – naživu.

Léčba	Důsledek
Žádná (hod na ZD)	1 život za den; +5 na ZD s Rychlým uzdravováním.
První pomoc	30 minut, max(1,1k-3) živ, kritický (-2 živ nebo ZD)
Lékař	+1 život za 1 týden, kritický(-1 život nebo +2 životy)