I. BOJ SE ZBRANÍ

Když se střetne ocel

Síla, dovednost a taktika. Stejná zbraň nemusí v rukou dvou bojovníků znamenat stejnou hrozbu.

Síla určuje, co dokážeš využít

V boji zblízka platí **dvě omezení současně**: síla omezuje účinnost samotné zbraně i započtenou bojovou dovednost.

ÚTOK zbraně využitelný v boji = min(ÚTOK zbraně, SÍLA)

Započtená DOVEDNOST = min(DOVEDNOST, SÍLA)

Modelový příklad: dva hrdinové používají stejnou zbraň s ÚTOKEM 8 a mají stejnou bojovou DOVEDNOST 5.

Vlastnost / výpočet	Slabší hrdina	Silnější hrdina
SÍLA	3	9
ÚTOK zbraně (8) využitelný	min(8, 3) = **3**	min(8, 9) = **8**
DOVEDNOST (5) započtená	min(5, 3) = **3**	min(5, 9) = **5**

Zbraň i výcvik jsou stejné. **Rozdíl vytvářejí skutečné schopnosti postavy.**

Útok, obrana a zásah

Útočník porovnává svůj výsledný **ÚTOK** s **OBRANOU** soupeře. V boji zblízka se zbroj započítává do OBRANY; po zásahu již nesnižuje zranění podruhé.

Ukázka střetu: ÚTOK 19 proti OBRANĚ 13 znamená úspěšný zásah s rozdílem **6 bodů**. Konkrétní zranění se dále vyhodnotí podle pravidel použité zbraně a dovednosti.

Tři finty, tři různá rozhodnutí

KLAMNÝ VÝPAD

Sečná zbraň s hrotem. Útočník v tomto kole ztrácí **3 body OBRANY**, ale při zásahu způsobí **dvojnásobné zranění**. Lze použít jednou za 2 kola.

TAK POJĎTE!

Obranná finta: **+2 k OBRANĚ**. Ubrání-li se bojovník, získá **volný útok** a překvapený soupeř má **3 k OBRANĚ**. Jednou za 3 kola.

OCELOVÁ BOUŘE

V daném kole **dvojnásobek útoků**, ale obrana klesne na **ZBROJ + ŠTĚSTÍ** (bez OBRATNOSTI). Jednou za 3 kola.

II. VRHACÍ ZBRANĚ

Síla mění vzdálenost

Drobnější a mohutnější hrdina nemusejí vrhnout stejnou zbraň stejně daleko. V DOBRODRUZÍCH se dostřel odvíjí od SÍLY.

DOSTŘEL = SÍLA postavy × násobitel vrhací zbraně

Modelový příklad: dvě postavy se SÍLOU **3** a **9** házejí stejnými zbraněmi.

Vrhací zbraň	Základní dostřel	SÍLA 3	SÍLA 9
Vrhací sekyra	SÍLA × 5	15 m	45 m
Oštěp	SÍLA × 5	15 m	45 m
Vrhací dýka	SÍLA × 7	21 m	63 m
Hvězdice	SÍLA × 10	30 m	90 m

Oštěp v praxi: hrdina se SÍLOU 3 dohodí **3 × 5 = 15 m**. Hrdina se SÍLOU 9 dohodí **9 × 5 = 45 m**. Stejná zbraň, ale rozdíl **30 metrů**.

Dovednosti mění způsob boje

HOD DALEKÝ
Pro oštěp nebo vrhací sekeru se základní násobitel dostřelu **5 mění na 8**; ÚTOK zbraně klesá o 1. Oštěp tak doletí **24 m** (SÍLA 3) nebo **72 m** (SÍLA 9). Nejvýše dvakrát za boj.

HVĚZDA
Nůž, dýka, hvězdice nebo ostnatý ježek získá při úspěšném zásahu **+6 ke zranění** nad obvyklý příspěvek **2/3 SÍLY**. ÚTOK zbraně se nemění. Jednou za 2 kola.

NAPRUŽENÍ
Nůž, oštěp, vrhací sekera nebo dýka: **ÚTOK zbraně × 1,5** (nahoru). Při zásahu se do zranění započítává **celá SÍLA**, nikoli běžné 2/3.

DVOJITÝ HOD
Dvě zbraně vržené současně, každá jinou rukou. **Dva útoky**, případně na dva různé cíle. Jednou za 3 kola.

Příklady používají pouze modelové hodnoty postav; nejde o statistiky konkrétních ras. Ukázka vychází z pracovní verze pravidel V52 a není konečnou sazbou knihy.