**Pravila I pojmovi:**

**BITKA:**

-**jedan red** u bitci računa se **kao 6 sekundi**

**-**prije bitke grupa se može prišuljati neprijatelju ako svi uspiju Roll Vještine

**Sneak attack**: u prvoj rundi ne sudjeluju oni koji su iznenađeni

-na početku runde svi bacaju D20 za **inicijativu** u bitci (redosljed) ako dvoje ljudi dobije isti broj ili bacaju opet ili se dogovore tko je prije

-svaki lik po potezu dobije **1 kretanje i 1 akciju (I 1 slobodnu akciju)**

**Kretanje**: lik se može kretati u jednom potezu onoliko metara koliko je njegov/njezin **Movement Speed stat**, lik se ne mora kretati za toliko metara, ne mora se kretati uopće. Ne mora cijelo kretanje biti od jednom, može biti pola kretanja, akcija, pa ostatak kretanja. Kada lik izlazi iz dometa neprijatelja može se pokrenuti **napad mogućnosti**.

**Akcija**: to je ono što radite za svoj potez u bitci. To može biti: **Napad** (magija ili bb), **Ponovno kretanje** (za još jednu duljinu Movement Speed stata), **Izbjegavanje** (napad protiv vas ima **hendikep**), **Pomoć** (lik kojem pomažete s nečim ima **prednost** kada rolla za to s čim mu pomažete), **Odmaknuti od neprijatelja-Disengage** (udaljite se od neprijateljevog dometa za blisku porbu bez da naprijatelj dobije **Napad mogućnosti**), Sakrivanje (Roll Vještine, ako uspije lik je **skriven nitko ga ne može napadati**, pri svom sljedećem napadu sakriveni lik dobiva **prednost**), **Ostale akcije** (u dogovoru s DM)

**Slobodna akcija:** Izvlačenje oružja iz korica, interakcija s 1 objektom, izgovaranje komandi, riječi

**POJMOVI:**

**-Roll** (Vještine, Snage, Percepcije,Inteligencije ili Izdržljivosti): mora biti više od

**20 - (Stat vrijednost) + (Proficiency Bonus\*)** kako bi bio uspješan

-**Inicijativa**: redosljed likova u 1 potezu, taj je redosljed isti za cijelu bitku, na početku druge bitke ponovno se baca za inicijativu. Računa se: **D20 + (Proficiency Bonus\*)**

**-Prednost:** ako netko ima prednost za određeno bacanje baca dva puta I računa s većim brojem dobivenim u dva bacanja

**-Hendikep:** ako netko ima hendikep za određeno bacanje baca dva puta I računa s manjim brojem dobivenim u dva bacanja

**-Napad mogućnosti:** ako se lik miče iz neprijateljevog dometa oružja (ili neprijatelj iz igračevog) može se dogoditi napad mogućnosti i onaj tko ga ima može odmah bacati kockicu za napad i napraviti štetu bez da je on/ona na potezu

**-Šteta:** oružje radi štetu koja se određuje bacanjem kockice koja piše na kartici oružja

**-Šake:** šteta šaka se rolla D4

**-Level:** lvl košta 200 Soul Power, dobije se 1 Skill point koji poveća 1 od 5 glavnih statova za 1, Level cap je 60, na početku su svi statovi 5 I dobije se 5 Skill Pointa, statovi se mogu povećati I smanjiti kada se kreira lik, \***Proficiency bonus** za lvl 1-5 je +1, lvl 6-15 je +2, lvl 16-30 je +3, lvl 31-60 je +4

**-Proficiency bonus:** svaka klasa je proficient u 2 od 5 glavna stata, ako je lik proficient u nekom statu svim bacanjima vezana uz taj stat dodaje se Proficiency bonus

**-Spell:** svisno o Int statu lik ima 1 spell slot za int 6-10, 2 slota za 11-15, 3 za int 16-19 i 4 za int 20

**Can you escape The Zone**

**Ime: Klasa:**

**Ime lika: Level:**



Add 10 + Dexterity proficiency\* + class bonuses + 2 if using a shield.

**Max HP = Izdržljivost x3**

Pickpocket

Stealth

Dex oružja

Inicijativa

Loremaster

Fizička snaga

Str oružja

Otpornost na “fumble”

Max HP

Maximum Broj Spellova

Nadahnuće

**Spell casting**

D20

+

Za pogodak Šteta

Napad Bliska Borba

+

+

D20 + Strength or Dexterity Proficiency Bonus

Weapon Damage Dice + Strength or Dexterity Proficiency Bonus

D20

+

Armor

Inteligencija

Izdržljivost

Vještina

Snaga

HP

Movement Speed

Proficiency Bonus

Soul Power (SP)

Percepcijaa

Spell Damage Dice + Int Proficiency Bonus

D20 + Int Proficiency Bonus

+

Za Pogodak Šteta

Napad Magija