Zasady manewrów mają pierwszeństwo przed przedstawionymi poniżej zasadami, jeśli mówią inaczej.

Kolejność Tury:

a) rzut refleks +k10 pozwala postaciom ustawić się w kolejce inicjatywy. Rzut ten wykonuje się zazwyczaj tylko raz w walce.

b) W odwrotnej kolejności rozdziela sie pulę 10 kości pomiędzy Atak, Obronę (?i Specjalne?) – ustalamy w ten sposób działania w naszej turze, na czym jesteśmy skoncentrowani, na przeżyciu, czy na wyeliminowaniu przeciwnika. Można dodać kości do inicjatywy. Aby w przyszłej turze uzyskać lepsze miejsce w inicjatywie.

c) Osoba która wygrała inicjatywę używa swojej puli ataku by wykonać swoją akcje ataku(swoje akcje). Niewykorzystane kości przepadają.

d) Osoba która została zaatakowana może poświęcić część swoich kości aby wykonać akcję obrony, nie musi wykorzystywać całej.

e) Tura kończy się, gdy wszystkie postacie wykonają akcje ataku.

Rzuty:

1. Atak: rzuty ataku wykonują się zaplanowaną do ataku ilością kości na stopień określony przez ST Ataku wykorzystanego stylu wojennego.
2. Obrona: rzuty obrony wykonują się zaplanowaną do ataku ilością kości na stopień określony przez ST Obrony wykorzystanego stylu wojennego.
3. Specjalne: Manewry specjalne mają zasady specjalne.

ST Ataku i Obrony: Bazowy atrybut podzielony na 2 (zaokrąglony w dół) + poziom stylu walki.

KONDYCJE

ILOŚĆ PUNKTÓW PRZYTOMNOŚCI (inaczej PP) to suma niezłomności i wytrzymałości. Określa zdolność organizmu do walki, zarówno psychiczną jak i fizyczną. Każda wbita kondycja i efekt zaklęcia mają przypisane wartości PPków, zmniejszają lub zwiększają ich ilość, jeśli w którymś momencie PPki postaci osiągną 0 – postać pada nieprzytomna na ziemię, nie jest w stanie dalej walczyć. Jeśli ma Krwawienie i nie zostanie udzielona mu pomoc – wkrótce zginie.

Zmęczenie: 5 obić zamienia się na zmęczenie. PP -1

Obicie: Brak efektu.

Przebity pancerz: Brak efektu.

Draśnięcie: Brak efektu. Znika samo po walce.

Krwawienie:. PP -1;

Przewrócenie: Leżysz na ziemi.

Ogłuszenie: Leżysz na ziemi. Jesteś nieprzytomny i nieruchomy. Twoje PP wynosi 0.

Nieruchomy: trafienie nieruchomego jest łatwiejsze o +3

Wstrząs mózgu – Wszystkie akcje droższe o 2 AP. PP -3

Uszkodzona ręka – wszystkie akcje wykorzystujące uszkodzoną rękę są ograniczone do połowy kości (zaokrąglij w górę). PP -1

Złamana ręka – Akcje wykonywane złamaną ręką wykonywane są jedną kością. PP -3

Oślepiony: ST wszystkich akcji spada do 1. PP -1

Głęboka rana: . PP -3, AP -1.

Krytyczna Rana: jeden z witalnych organów twojego ciała został poważnie uszkodzony, tracisz 5 PP, a co turę kolejny PP aż do twojej śmierci lub uleczenia Krytycznej Rany. Jeśli Krytyczna Rana została zadana w kończynę, zostaje ona odcięta. -2 AP; -1 Morale.

Styl walki prosty: Atak: Siła. Obrona: Siła.

Atak - <Cięcie/pchnięcie w tors>. Wymagania: Brak. Koszt: Brak. Efekt wg broni.

Unik - <Uskakuje, przesuwam się w ()>. Wymagania: Brak. Koszt: >= 3 PA. Za każdy sukces, ST na atak przeciwnika zmniejsza się o 1. Rzut na Zwinność.

Blok - <Blokuje cios bronią/tarczą w ()> Wymagania: Broń, tarcza. Koszt: brak. ST -1.

Sparowanie - <Uderzam bronią w broń przeciwnika> Wymagania: broń. Koszt: ST -2. Za każdy sukces zabieram sukces przeciwnikowi.

Powstanie - <Wstaję> Wymagania: Przewrócony. Koszt: 5 AP. Tracisz kondycję Przewrócony.

Przygotowanie - <Wyczekuje na lepszy moment> Wymagania: Brak. Koszt: co najmniej 1 PA. Zyskujesz 1 punkt Inicjatywy za każdy PA.

Celowany atak . <Cięcie/pchnięcie w ()> Wymagania. Brak Koszt: ST -2.

Miecz długi: Średnia, ostra, sztych. Utrudnienia: 2.

1 – Draśnięcie.

2 –Draśnięcie, PP-1.

3 – Krwawienie, PP-1

4 – Głęboka rana,

5 – Głęboka rana, PP-1

6 – Głęboka rana, PP -2

7 – Krytyczna rana.

INICJATYWA

Początkowo twój refleks, możesz wydawać AP żeby je powiększyć (kumuluje się), zmęczenie odejmuje Ci inicjatywę jak AP.

W czasie ustalania inicjatywy każdy deklaruje ilość AP poświęcanych na obronę.

Utrudnienia miecza 2

Lista obrażeń na każdy sukces (efektów) np:

Zmęcznie; Zmęcznie; Krwawienie Krawawienie krwawienie Odcięcie konczynt śmierć

Przy ataku można wydać AP aby odjąć kość i mniejszyć ST lub zwiększyć ST i dodać kość (obrazuje to efekt finty, Power Ataku)

Unik zwiększa ST,

Zbroja zmniejsza obrażenia (od prawej)

Walka;

Ilość kości to stat poboczny broni, np. siła

St to umiejętność walki danym stylem

Obrażenia wchodzą po kolei

Za każde 3 punkty uników możesz przesunąć się o hexa