

SOUBOJOVÝ CHEATSHEET

OBEČNÁ PRAVIDLA

- Pravidla uvedená v konkrétním příběhu mají v daném příběhu přednost.
- Všechny remízy či zaokrouhlení jsou ve prospěch hrdinů (nikoli draků).
- Hrdina si nehází na útok ani obranu (hodnoty jsou u něj již uvedené).
- Všechny hody jsou pouze na straně draků (neřekne-li schopnost, či příběh jinak).
- Pořadí v každém souboji se určuje před soubojem pomocí hodů kostkou.
- Pokud se během příběhu dostanu k nějakému odstavci opakovaně, souboje v nich se také zapakují (pokud příběh neřekne jinak).

TAH HRDINY

1. Hrdina útočí na všechny draky najednou. Každý drak si vyhodnotí zda se ubránil samostatně.
2. Obrana draka:
 - proti fyzickému útoku: počet křížků v houževnatosti + hod kostkou + pasivní schopnosti;
 - proti magickému útoku: počet křížků v rezistenci + hod kostkou + pasivní schopnosti.
3. Drak s nižší nebo stejnou obranou ztrácí jeden život (pokud speciální vlastnost hrdiny neřekne jinak).
4. Pokud hodíš jedničku, obrana se také nevydaří.

TAH DRAKA

1. Drak útočí vybranou schopností na zvoleného hrdinu.
2. Útok draka:
 - fyzický útok: počet křížků v síle + hod kostkou dle schopnosti + pasivní schopnosti;
 - magický útok: počet křížků v magii + hod kostkou dle schopnosti + pasivní schopnosti.
3. Obrana hrdiny je tolik, kolik je u něj napsáno (houževnatost, případně rezistence).
4. Pokud je útok vyšší než obrana, ztrácí hrdina jeden život (pokud schopnost neřekne jinak) a aplikují se případné efekty schopnosti použité po útok.

OMRÁČENÍ

- Drak, jehož počet životů klesne na 0 je omráčen.
- Omráčený drak nemůže do souboje nijak zasahovat.
- Jsou-li omráčeni všichni draci, příběh pro ně ihned končí (nezapomeň ale vyplnit ZÁPIS O HRANÍ).
- Je-li po skončení příběhu drak omráčen, může k doplnění životů využít např. stanoviště LOUKA.