

Střelné zbraně

(Luky, kuše, zbraně na černý prach, vrhací nože, atd.)

- 1- Odražená střela:** Střela odskočila (proletěla) od cíle a zasáhla druhý. (nepřátelský či přátelský) model, pokud se nachází do 4" od cíle. Je zasažen nejbližší model, který se nachází ve 180° výšce se středovou osou v dráze střely. Odražená střela nemůže způsobit kritický zásah.
- 2- Zásah slabého místa:** Střela zasáhla spoj v brnění. Zasažený má -1 k hodů na brnění.
- 3- Provrtaný:** Střela prorazila brnění. Zasažený má -2 od hodů na brnění. Bez hodů na helmu.
- 4- Proražený:** Střela projela protivníkem jako nůž máslem. -3 hod na brnění, bez hodů na helmu, +1 k hodů na vyřazení.
- 5- Hluboká rána:** Střela pronikla do těla a zasáhla orgán. -4 hod na brnění, bez hodů na helmu a +2 k hodů na vyřazení.
- 6- Mistrovská rána!** Střela zasáhla s velkou silou oko, hrdlo, nebo jiný zranitelný orgán. Cíl má -5 k hodů na brnění, je automaticky sražen a musí si přičíst +2 k hodů na vyřazení.

Dotivé zbraně

(Palice, palčáky, kladiva, cepy, obouruční kladiva atd.)

- 1- Rozhození:** Protivníka rána vyvedla z rovnováhy. V tomto kole už nemůže provést žádné další útoky.
- 2- Proražení:** Rána zasáhla citlivou část zbroje, kterou prošla. Protivník má postih -1 k hodů na brnění.
- 3- Pořádná rána:** Protivník má postih -1 k hodů na brnění. Bez hodů na helmu.
- 4- Rozdrčen:** Mocný úder zasáhl protivníka do citlivého místa. Ten utrhá dvě zranění a postih -2 k hodů na brnění.
- 5- Sražen:** Síla úderu srazí protivníka k zemi a ten má navíc postih -2 k hodů na brnění, je automaticky sražen a utrhá dvě zranění.
- 6- Omráčení!** Po této hrozné ráně se protivník svalí v bezvědomí k zemi. Je omráčen, utrhá dvě zranění a má postih -2 na brnění.

Sečné zbraně

(Meče, sekery, obouruční meče atd.)

- 1- Smršť čepelí:** S rychlou přesností získá bojovník nad protivníkem převahu a donutí ho odkrýt se. Okamžitě může provést jeden útok navíc. Hod na brnění je klasický.
- 2- Odzbrojení:** Bojovník se pokusí protivníkovi vyrazit zbraň z rukou. Protivník musí hodit test na sílu, aby udržel hlavní zbraň. (přičte si +1 pokud má obouruční zbraň, v případě, že jí má útočník, tak -1). Pokud v testu neuspěl, ztrácí ji a musí bojovat zložní zbraní do konce souboje. Jakmile se protivník dostane ze souboje, opět si zbraň vezme. Hod na brnění je klasický.
- 3- Řez:** Útočník se střelil do nechráněného místa ve zbroji. Má tak postih -1 k hodů na brnění.
- 4- Zásah do masa:** To byl zásah do živého. Protivník má postih -2 k hodů na brnění a utrhá dvě zranění.
- 5- Rozetnutí:** Rána prosekla zbroj. Protivník má postih -3 k hodů na brnění, a utrhá dvě zranění. Útočník si počítá +1 k hodů na vyřazení.
- 6- Prořiznutí!** Útok zasáhl krk, nebo jiné zranitelné místo. Protivník má postih -4 k hodů na brnění a utrhá dvě zranění. Útočník má navíc +2 k hodů na vyřazení.

Boj beze zbraní

(Psi, váleční oři, zombie, Posedlí, zvířata, bič atd.)

- 1- Odkopnutí:** Protivník zavravorá a couvne. Přijde tak o jeden útok (na minimum o útoků).
- 2- Sevření:** Protivník se dostal do sevření. V tomto kole již nemůže útočit.
- 3- Sprška úderů:** Protivník je natolik zmaten, že útočník může provést okamžitě jeden útok navíc. Hody na brnění je klasický.
- 4- Drtící úder:** Rána přistála s neuvěřitelnou silou. Útočník získává +1 k hodů na vyřazení.
- 5- Praskání kostí:** Při dopadu této rány se ozvalo prasknutí. Útočník získává +2 k hodů na vyřazení.
- 6- Mocný úder:** Mocným úderem či kopem pošle útočník protivníka k zemi. Ten je automaticky sražen a útočník získává +2 na hod na vyřazení.

Dlouhé zbraně

(Kopí, halapartny, dřevce atd.)

- 1- Odražení:** Úder přistál s velkou silou. Protivník je automaticky sražen.
- 2- Propíchnutí:** Rána si našla cestu ve slabné zbroje. Protivník má postih 1 k hodů na brnění.
- 3- Probodnutí:** Útočník zarazí zbraň do protivníka. Ten si počítá postih -2 k hodů na brnění. Bez hodů na helmu.
- 4- Bodnutí:** Rychlým úderem prorazí útočník protivníkovu obranu. Ten má postih -3 k hodů na brnění bez hodů na helmu a útočník získává bonus +1 k hodů na vyřazení.
- 5- Skrz naskrz:** Úder prošel protivníkem skrz. Má postih -4 k hodů na brnění, bez hodů na helmu a útočník získává +2 k hodů na vyřazení.
- 6- Kebabl!** Úder vrhne protivníka s neuvěřitelnou silou zpět, prorážejíce jeho zbroj i tkáň. Protivník má postih -5 k hodů na brnění, bez hodů na helmu a útočník má bonus +2 k hodů na vyřazení. Navíc protivník je odhozen o 6 palců a útočník ho následuje v dotyku podstavců. Všechny ostatní modely zapojeny do tohoto boje jsou odděleny. Pokud protivník narazí do nějaké překážky, dostane jeden zásah se silou 3.



Tabulka Dů!, hochu

1- Pohroma! Jezdec i jeho zvíře se zřítily k zemi. Oba modely jsou automaticky vyřazeny z boje, navíc hodte kostkou: na 1-2 skončil jezdec pod zvířetem, které ho podrtilo - v takovém případě házejte pro jezce dvakrát na tabulku vážných zranění a použijte oba výsledky. Nezapomeňte hodit kostkou také pro zvíře, které, podobně jako pomocník, na 1-2 zemře, na 3-4 se plně uzdraví.

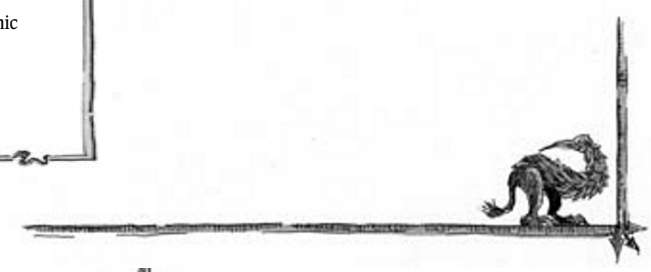
2- Pád na hlavu: Jezdec spadne z koně a je omráčen. Utrhí navíc zásah se silou 2 bez hodů na brnění. Dále hodte kostkou: na 1-3 se zvíře splašilo, na 4-6 zůstane zvíře u bojovníka a nepočítá se jako opuštěné.

3- Pád: Jezdec spadne z koně a je sražen. Utrhí navíc zásah se silou 2 bez hodů na brnění. Dále hodte kostkou: na 1-3 se zvíře splašilo, na 4-6 zůstane zvíře u bojovníka a nepočítá se jako opuštěné. Ve svém následujícím kole může jezdec opět nasednout.

4-6- Hou, hou! Jezdec je dočasně dezorientován a jeho zvíře se vzpíná. Jezdec se udržel v sedle, ale musí věnovat celé své následující kolo k tomu, aby opět získal vládu nad zvířetem; nemůže se pohybovat ani střílet. Pokud je v boji zblízka, v následující bojové fázi útočí jako poslední, v případě, že je zasažen (stačí úspěšný hod na zásah), automaticky padá (výsledek 3 v této tabulce).

Selhání zbraní na střelný prach

- 1 PRÁÁÁASK!** Zbraň explodovala ohlušujícím výbuchem. Střelec obdrží zásah silou 4 (nezpůsobuje kritické zásahy) a zbraň je zničena.
- 2 Zaseknutí.** Náboj se zaseknul uvnitř zbraně a ta je nepoužitelná pro zbytek bitvy. V další bitvě již můžete zbraň opět používat.
- 3 Pop.** Zbraň nevystřelila a vy musíte vyndat náboj. Bude vám trvat o jedno kolo navíc, než budete moct zbraň opět použít.
- 4-5 Cvak.** Zbraň nevystřelila, avšak nic špatného se nestalo.
- 6 BUM!** Ozval se výbuch a z ústí hlavně se vyvalil oblak černého kouře. Střela zasáhla cíl a má navíc +1 k síle.



Jobitevní část

Jobitevní kroky

- 1 – Zranění
- 2 – Rozdělení zkušeností
- 3 – Hod na Tabulku prohledávání
- 4 – Prodej vrásnivců
- 5 – Dostupní veteráni
- 6 – Hody na vzácné předměty a jejich nákup
- 7 – Najímání rekrutů a nakupování běžné výbavy
- 8 – Přerozdělení vybavení
- 9 – Přepočítání hodnocení gangu

Zkušenosti

Hrdinové

Hod	Vlastnost
2-5	Nová schopnost
6	1-3 = +1 síla, 4-6 = +1 útok
7	vyber +1 umění boje nebo střelby
8	1-3 = +1 iniciativa, 4-6 = +1 morálka
9	1-3 = +1 zranění, 4-6 = +1 odolnost
10-12	Nová schopnost

Pomocníci

Hod	Vlastnosti
2-4	+1 iniciativa
5	+1 síla
6-7	vyber +1 umění boje nebo střelby
8	+1 útok
9	+1 morálka
10-12	Ten chlapík má talent!

Tabulka zranění

Pomocníci: 1-2 mrtev, 3-6 vyvážl bez zranění

Hrdinové:

- 11-15: *Smrt*
- 16-21: *Několikanásobné zranění* D6 hodů, ignoruj *Smrt*, *Zajatý* a *Několikanásobné zranění*.
- 22: *Poraněná noha*: -1 k pohybu.
- 23: *Zraněná paže*: hod D6 - 1 = amputovaná paže, 2-6 = vynechání další potyčky.
- 24: *Šílenství*: hod D6-1-3 = Tupý, 4-6 = Zběsilý
- 25: *Pochroumaná noha*: hod D6 - 1 = nemůže běhat, 2-6 = vynechá další potyčku.
- 26: *Zranění hrudníku*: -1 odolnost.
- 31: *Oslepené oko*: -1 k umění střelby.
- 32: *Staré zranění*: hod D6 před každou potyčkou - na hod 1 hrdina nenastupuje.
- 33: *Léčení nervů*: -1 k iniciativě.
- 34: *Poranění ruky*: -1 k umění boje.
- 35: *Hluboká rána*: vynechá další D3 her.
- 36: *Okraden*: hrdina byl obrán úplně o vše.
- 41-55: *Úplné uzdravení*.
- 56: *Zaprísáhlý nepřítel*: hrdina nenávidí: hod D6: 1-3 bojovníka, který ho vyřadil, 4 nepřátelského velitele, 5 celý nepřátelský gang, 6 všechny gangy tohoto druhu.
- 61: *Zajatý*: může být prodán za D6x5
- 62-63: *Ostřílený*: imunní na *strach*.
- 64: *Strašlivé jizvy*: působí *strach*.
- 65: *Prodán do arény*: viz pravidla.
- 66: Přežil navzdory nástrám: +1 zkušenost.

Počet nalezených úlomků

Hod	Počet úlomků
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Prodej úlomků

Počet	Velikost gangu					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	25	20
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	90	80
8+	155	140	130	120	110	100