

# ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

Design hry: Steve Jackson

Třetí, revidovaná edice

Překlad: Nanuq

Obálka John Zeieznik

Vnitřní ilustrace Carl Anderson, Don Arbum, Donna Barr, Thomas Baxa, Keith Berdak, Angela Bostick, Timothy Bradstreet, Guy Burchak, Butch Burcham, Dan Can-oil, Graham Chaffee, Larry Dixon, C. Bradford Gorby, Rick Harris, Topper Helmers, Sam Inabinet, C. Mara Lee, Wayne A. Lee, Denis Loubet, Jean Elizabeth Martin, David Martin, Kyle Miller, Paul Mounts, Dan Panosian, George Pratt, Doug Shuler, Dan Smith, Ruth Thompson, Terry Tidwell, Jason Waltrip, John Waltrip, Gary Washington, George "Speed" Webber, Charlie Weidman, Dan Willems

Produkce Guy Burchak, Linda Ervin, M.E. Roome, Charlie Weidman, Carl Anderson, Laura Eisenhour, Derek Percy, Loyd Blankenship and Monica Stephens; Grafika C. Mara Lee and Carl Anderson Typografie Melinda Spray, Jeff Koke, Loyd Blankenship, C. Mara Lee and Monica Stephens

Asistence: Norman Banduch, Jeff Koke, Sharleen Lambard, C. M Charles Oines, Ravi Rai, Lisa A. Melinda Spray, Monica Stephens, Blankenship *Dodatečné materiály:* Beeman, Craig Brown, Jerry Epp, Jeff George, Scott Haring, Mike Stefan Jones, Jim Kennedy, Ladyman, Jeff Lease, Walter Mil Steffan O'Sullivan, Ravi Rai, W. Rieder, Art Samuels, Curtis Scorpio

Playtest: Norman Banduch, Boyt, Keith Carter, Caroline Cl James Crouchet, Jim Gould, Haring, Rob Kirk, David Lady Martha Ladyman, Creede Lan Sharleen Lambard, C. Mara Lee, Lopez, Michael Moe, David Noel Poelma, Warren Spector, Gerald Alien Vamey, Dan Willems *Testová* Allston, Mark Babik, Sean Ba Barton, Vicki Barton,



James D. BerPJan, David Castro, Bruce Coleman, Jerry Epperson, Jeff Flowers, Dave Franz, Cheryl Freedman, Jeff George, Kevin Gona, Kevin Heacox, Carl Leatherman, Alexis Mirsky, Guy McLimore, Joseph G. Paul, Greg Poehle, Greg Porter, Randy Porter, Mark Redigan, Glenn Spicer, John Sullivan, Rick Swan, Kirk Tate, David Teepool, Bob Traynor, Alexander von Thorn, and many others *Kontrola Realističnosti:* Warren Spector, Monica Stephens, Alien Vamey, Jim Gould, David Noel, Rob Kirk *Výzkumná asistence:* Mike Hurst, Jeffrey K. Greason, Walter Milliken *Počítačová simulace:* Jim Gould, Norman Banduch *Užitečné komentáře:* mnoho výše uvedených plus Tim Carroll, Nick Christenson, Jim Duncan, David Dyche, Ron Findling, Mike Ford, Steve Maurer, John Meyer, Ken Rolston, Dave Seagraves, Bill Seurer, Brett Slocum, Gus Smedstad, Karl Wu, and Phil Yanov

Děkuji všem výše uvedeným – a mnoha dalším, které jsem nemohl uvést. Zvláště děkuji všem, kterým se líbily první dvě edice a řekli to!

*GURPS*, *Autoduel*, *Cardboard Heroes*, *IUuminati*, *Pyramid* and the all-seeing pyramid are registered trademarks of Steve Jackson Games Incorporated. All names of other products published by Steve Jackson Games Incorporated are registered trademarks or trademarks of Steve Jackson Games Incorporated, or used under license Copyright © 1986, 1987, 1988, 1989, 1991, 1992, 1993, 1994 by Steve Jackson Games Incorporated. All rights reserved.

## STEVE JACKSON GAMES

# OBSAH

<b>OBSAH</b> .....	2	dovednosti .....	54	Portrét postavy .....	101
<b>ÚVOD</b> .....	5	Předpoklady .....	54	Věci, které nejsou uvedeny v	
Jak se naučit GURPS .....	5	Specializace .....	54	Deníku postavy .....	101
Materiály potřebné pro hru .....	6	Obecná dovednost .....	54	Příběhy postav .....	101
O autorovi .....	6	Množství bodů za dovednosti .....	54	Zaměstnání .....	101
<b>VÍCE PRO HRANÍ V GURPS</b> .....	7	Fyzické dovednosti .....	55	<b>10. VÝVOJ POSTAVY</b> .....	<b>102</b>
<b>CO JE HRANÍ NA HRDINY?</b> .....	8	Mentální dovednosti .....	55	Vylepšování v dobrodružstvích .....	102
Převody imperiální/metrické soustavy ..	8	Implicitní dovednosti:		Nespotřebované body .....	102
<b>RYCHLÝ START</b> .....	9	Používání dovedností,		Nevýhody získané během hry .....	102
Poznámka ke kostkám .....	9	které neznáte .....	55	Vylepšování studiem .....	103
<b>TVORBA POSTAVY</b> .....	10	Dovednosti založené na		Věk a stárnutí .....	104
Druhy Postav .....	10	jiných dovednostech .....	55	<b>11. NÁHODNÉ POSTAVY</b> .....	<b>105</b>
Individualizace vaší postavy .....	11	Význam úrovní dovedností .....	56	Kůže, vlasy a oči .....	105
Startovní body .....	11	Seznam dovedností .....	57	NP teď hned! .....	106
Adaptace různých ras .....	11	Nové dovednosti .....	57	<b>12. HODY NA ÚSPĚCH</b> .....	<b>107</b>
Příklad postavy .....	12	Atletické dovednosti .....	57	Implicitní hody .....	107
<b>1. ZÁKLADNÍ ATRIBUTY</b> .....	13	Bojové dovednosti .....	58	Kritický úspěch a neúspěch .....	107
Počáteční hodnoty atributů a		Dovednosti s dopravními		Automatický úspěch .....	108
jejich význam .....	13	prostředky .....	65	Kdy hází PJ .....	108
Jak si vybrat základní atributy .....	13	Dovednosti se zvířaty .....	67	Střet dovedností .....	108
Pravák nebo levák? .....	13	Hobby dovednosti .....	68	Příklad střetu dovedností .....	108
Vaše rychlost .....	14	Jazykové dovednosti .....	68	Fyzické výkony .....	109
Děti .....	14	Lékařské dovednosti .....	69	Běh .....	109
Příklad tvorby postavy .....	14	Magické dovednosti .....	70	Skoky .....	109
Zapisování atributů do deníku		Přírodní dovednosti .....	70	Skoky během boje .....	109
postavy .....	14	Profesní dovednosti .....	72	Skoky s naložením .....	109
<b>2. FYZICKÝ VZHLED</b> .....	15	Psionické dovednosti .....	73	Šplhání .....	110
Výška a Hmotnost .....	15	Řemeslné dovednosti .....	74	Zvedání a pohyb věcí .....	110
Tabulky hmotností a výšky .....	15	Sociální dovednosti .....	76	Převracení věcí .....	110
<b>3. BOHATSTVÍ A STATUT</b> .....	16	Umělecké dovednosti .....	79	Vrhání věcí .....	111
Bohatství .....	16	Vědecké dovednosti .....	80	Tabulka vzdálenosti vrhu .....	111
Počáteční bohatství .....	16	Příklad výběru dovedností .....	91	Příklady vrhání .....	111
Reputace .....	17	<b>8. VYBAVENÍ A NALOŽENÍ</b> .....	<b>92</b>	Kopání .....	111
Čtení .....	17	Peníze .....	92	Kopání: několik děr pro	
Statut .....	18	Nakupování vybavení .....	92	srovnání .....	112
Příklad tvorby postavy		Oblečení a zbroj .....	92	Plavání .....	112
(pokračování) .....	18	Potřebujete zbroj? .....	92	Zadržování dechu .....	112
<b>4. VÝHODY</b> .....	19	Druhy zbrojí .....	93	Hody na smysly .....	113
Výhody .....	27	Kompletní zbroj .....	93	Zrak .....	113
Spojenci .....	27	Uvádění zbroje v Deníku		Sluch .....	113
Patroni .....	29	postavy .....	93	Čichání a ochutnávání .....	113
Kontakty .....	30	Vrstvení zbrojí .....	93	Opakované pokusy při	
Nové výhody .....	31	Výběr zbraní .....	94	hodech na úspěch .....	113
Příklad výběru Výhod .....	31	Účinky zbraní .....	94	Hody na vliv postavy .....	114
<b>5. NEVÝHODY</b> .....	32	Druhy útoků .....	94	Dlouhodobé úkoly .....	114
Sociální nevýhody .....	32	Základní škody u zbraní .....	95	Hody na vůli .....	114
Fyzické nevýhody .....	34	Tabulky zbraní .....	95	Hody na strach .....	114
Mentální nevýhody .....	37	Kvalita zbraní .....	95	Tabulka hodů na strach .....	115
Na vás závislí lidé .....	48	Uvádění zbraní v Deníku		<b>13. ZÁKLADNÍ SOUBOJOVÝ</b>	
Povinnosti .....	49	postavy .....	96	<b>SYSTÉM</b> .....	<b>116</b>
Nepřátelé .....	50	Uvádění střelných zbraní v		Sekvence bojového tahu .....	116
Poznámky k Nevýhodám .....	51	Deníku postavy .....	96	Sekvence tahu .....	116
Nové Nevýhody .....	51	Výběr štítu .....	96	Manévry .....	116
Příklad výběru nevýhod .....	51	Improvizované zbraně .....	96	Pohyb .....	116
<b>6. ZVLÁŠTNOSTI</b> .....	52	Minimální síla .....	96	Změna pozice .....	116
Příklad tvorby postavy		Nevýhody štítů .....	96	Příprava .....	116
(pokračování) .....	52	Druhy štítů .....	97	Bijáky .....	116
<b>7. DOVEDNOSTI</b> .....	53	Naložení .....	97	Nabíjení .....	117
Obsah Dovedností .....	53	Uvádění vašeho štítu v		Míření .....	117
Učení se dovednostem .....	53	Deníku postavy .....	97	Útok .....	117
Učování vašich počátečních		Nenechte se zpomalit		Vše do útoku .....	117
		pravidly o naložení .....	97	Předstíraný útok .....	117
		Uvádění vašeho naložení v		Doba nabíjení .....	117
		Deníku postavy .....	98	"Moje zbraň se zachytila!" –	
		Pohyb .....	98	Problém s halapartnami .....	117
		<b>9. DOKONČOVÁNÍ VAŠÍ POSTAVY99</b>		Vychávaní .....	118
		Příběh Daie Blackthorna .....	100		

Vše do obrany.....	118	Kritické neúspěchy .....	131	Útoky na neživé objekty.....	146
Koncentrace.....	118	Kritické neúspěchy při hodech		Odolnost proti škodám a životy	
Dlouhá akce.....	118	na obranu .....	131	některých typických objektů.....	146
Volné akce.....	118	Výběr zbroje – rozšířená		<b>15. ZRANĚNÍ, NEMOCI A ÚNAVA 147</b>	
Postup při útočení.....	118	pravidla .....	131	Zranění .....	147
Příklad boje.....	118	<b>BOJ ZBLÍZKA.....</b>	<b>132</b>	Všeobecné škody	
Nepříznivé podmínky pro boj:		Manévry v boji zblízka .....	132	(ztracené životy).....	147
Postihy k zásahu .....	119	Manévr krok a útok.....	132	Příklad zranění.....	147
Kritické zásahy .....	119	Zbraně pro boj zblízka.....	133	Okamžitá smrt.....	147
Obrana.....	119	Manévr krok a příprava.....	133	Účinky ochromujících zranění .....	148
Aktivní obrana.....	119	Manévr změna pozice.....	133	První pomoc .....	148
Úhyb.....	119	Manévr pohyb.....	133	Tabulka první pomoci .....	149
Kryt štítem.....	119	Únik.....	134	Hladovění a dehydratace.....	149
Kryt zbraní .....	120	Volné akce .....	134	Prirozené léčení.....	149
Pasivní obrana .....	120	Ostatní manévry.....	134	Lékařská péče.....	149
Účinky zranění.....	120	Upuštěné zbraně.....	134	Tabulka lékařské pomoci.....	149
Škody a zranění.....	121	Zlomené zbraně.....	134	Akumulovaná zranění:	
Zbraně pro boj na dálku.....	121	Obrana v boji zblízka.....	134	volitelné pravidlo .....	150
Vrhací zbraně .....	121	Více osob v boji zblízka.....	135	Poslední zranění: volitelné	
Speciální střelecké útoky .....	121	Útok do souboje zblízka.....	135	pravidlo.....	150
Střelné zbraně.....	122	Štíty v boji zblízka.....	135	Akce při umírání .....	150
Boj beze zbraně.....	122	Modifikace kostky +		Různá rizika.....	150
Nošení zbraní (a jiných věcí) .....	122	bonusy: volitelné pravidlo .....	135	Krvácení: volitelné pravidlo .....	151
Zvířata v boji.....	122	<b>STŘELNÉ ZBRANĚ .....</b>	<b>135</b>	Umístění zásahů při pádu.....	152
<b>14. ROZŠÍŘENÝ SOUBOJOVÝ</b>		Vrhací ruční zbraně.....	135	Otrávené zbraně.....	153
<b>SYSTÉM.....</b>	<b>123</b>	Vrhané předměty .....	135	Příklad jedovatého plynu .....	153
Bojová plocha.....	123	Střelné zbraně .....	135	Nemoci.....	154
"Dosah" zbraně .....	123	Vlastnosti zbraní pro boj na		Nakažlivé choroby.....	154
Orientace .....	123	dálku .....	136	Nakažení.....	154
Pohyb vpřed a orientace .....	124	Zorné pole .....	136	Imunita a náchylnost.....	154
Manévry .....	124	Rychlé tasení pro lučištníky .....	136	Infekce.....	155
Změna pozice .....	124	Střelba poslepu.....	136	Únava při různých činnostech.....	155
Míření.....	124	Střelba na lidské cíle .....	136	Doplňování bodů únavy .....	155
Změna orientace ve zbroji: volitelné		Útočení střelnou zbraní.....	137	<b>16. JÍZDNÍ BOJ A BOJ NA</b>	
pravidlo.....	124	"Zákopová" střelba .....	137	<b>VOZIDLECH.....</b>	<b>156</b>
Míření.....	124	Míření.....	137	Jízdní boj.....	156
Krok a příprava.....	125	Vrhací zbraně .....	137	Pohyb .....	156
Krok a útok.....	125	Střelba za pohybu .....	138	Ztráta kontroly nad jezdeckým	
Kdy je zbraň připravena?.....	125	Střelba skrz obsazený hex .....	138	zvířetem a jiné pohromy .....	156
Rychlé tasení.....	126	Zásah špatného cíle.....	138	Jezdecké zbraně.....	157
Široké máchy .....	126	Kryty.....	139	Boj s dřevci: úderové škody	
Vše do útoku .....	126	Střelba při vyčkávání.....	139	pro SL 21–50 .....	157
Krok a předstíraný útok.....	126	Jiné "vyčkávací" akce.....	140	Střelba z pohybujících se	
Odhození.....	127	Přestřelení.....	140	objektů .....	157
Krok a koncentrace.....	127	Rozptyl .....	140	Lafetování zbraní na vozidlech.....	158
Krok a vyčkávání .....	127	Palné zbraně.....	140	Obrana.....	158
Vyčkávací strategie .....	127	Zbraně na jeden výstřel.....	140	Výsledky boje.....	158
Vše do obrany.....	127	Automatické zbraně .....	140	Boj na vozidlech.....	159
Dlouhá akce.....	127	Počítání střel: volitelné		Lidský cíl .....	159
Pohyb .....	128	pravidlo .....	140	Střelba na automobil.....	159
Cena za pohyb.....	128	Omračovače.....	140	<b>17. LÉTÁNÍ.....</b>	<b>160</b>
Volné akce.....	128	Brokovnice .....	140	Pohyb .....	160
Útoky.....	129	Zdroje energie .....	140	Bojové manévry .....	160
Rychlejší boje .....	129	Škody štítů: volitelné		Útoky a obrany.....	160
Obrana.....	129	pravidlo .....	141	<b>18. ZVÍŘATA.....</b>	<b>161</b>
Pasivní obrana v rozšířeném		Plošný efekt .....	142	Boj.....	161
soubojovém systému.....	129	Exploze.....	142	Škody způsobené kousáním.....	161
Úhyb.....	129	Škody způsobené tlakovou vlnou .....	142	Popisy zvířat .....	162
Kryt štítem.....	129	Molotovův koktejl a		Tvorové přes několik hexů .....	162
Kryt zbraní .....	129	láhve s olejem.....	142	Mazlíčci a trénovaná zvířata.....	164
Útoky s "oběhnutím".....	129	<b>SPECIÁLNÍ SITUACE .....</b>	<b>143</b>	Jezdecká a tažná zvířata .....	164
Ustupování .....	130	Udušení .....	143	Individualizace zvířat .....	166
<b>UMÍSTĚNÍ ZÁSAHŮ .....</b>	<b>130</b>	Zajetí protivníka.....	143	Fantastičtí tvorové .....	166
Postihy k útoku pro různé		Překvapivé útoky a iniciativa .....	143	<b>19. MAGIE.....</b>	<b>167</b>
části těla.....	130	Velké boje .....	144	Učení se magii.....	167
Masivní škody.....	130	Špinavé triky .....	144	Předpoklady.....	167
Kritické zásahy.....	130	Útok štítem .....	144	Hledání učitele.....	167
Omráčení.....	131	Boj v různých výškách.....	144	Najmutí kouzelníka.....	167
Rozšířená pravidla pro		Útok seshora .....	145	Sesílání kouzel .....	167
zranění .....	131	Pochodně a svítilny .....	145		
Útočení na zbraně.....	131				

#### 4 Obsah

Sesílatel a subjekt .....	168	Kritický úspěch a neúspěch	212
Čas potřebný pro seslání kouzla.....	168	u psioniky .....	187
Mana .....	168	Extrémní úsilí .....	187
Magická etika .....	168	Telepatie .....	188
Magické termíny .....	169	Aktivní a pasivní dovednosti .....	188
Rozptýlení a zranění .....	169	Několikanásobné pokusy .....	188
Energie potřebná pro seslání		Termíny .....	189
kouzel .....	169	Oboustranná komunikace .....	190
Trvání kouzel a jejich udržování.....	169	Trojstranná komunikace .....	190
Sesílání kouzel během		Psionika a magie .....	191
udržování jiných .....	170	Takže co je lepší?.....	191
Mágův dotek .....	170	Použití psioniky s ostatními	
Hůlky a hole .....	170	dovednostmi .....	192
Magie v základním		Psychokineze .....	193
soubojovém systému .....	170	Telekinetické útoky .....	193
Různé druhy magie .....	170	Telekinetický vrh .....	194
Školy magie .....	170	Vedlejší efekty.....	195
Třídy kouzel.....	170	MSV .....	195
Oblast působení.....	171	Teleportace.....	196
Tipy pro kouzlení.....	171	Léčení.....	196
Modifikátory při útoku		Antipsionika.....	197
na dálku.....	171	Omezení .....	197
Meze ochrany .....	171	<b>21. ŘÍZENÍ HRY NA HRDINY .....</b>	<b>198</b>
Modifikátory za dlouhé		Zahájení herního sezení.....	198
vzdálenosti .....	172	Příprava předem.....	198
Ceremoniální a skupinová magie.....	172	Styl kampaně .....	198
Alternativní magické systémy .....	172	Mapy .....	198
Magické předměty .....	173	Mapy hráčů.....	199
Začarování: Vytváření		Mapování putování .....	200
kouzelného předmětu.....	173	Chod hry .....	200
Ceny magických předmětů .....	173	Otázky ohledně pravidel .....	200
Síla magického předmětu.....	173	Hraní NP .....	200
Hody na úspěch při vytváření		Hraní nepřátel.....	201
magického předmětu.....	173	Hody na reakci .....	201
Rychlé a špinavé začarování.....	173	Předurčené reakce.....	201
Pomalé a jisté začarování.....	174	Druhé hody na reakci.....	201
Používání magického předmětu .....	174	Speciální dovednosti .....	201
"Vždy zapnuté" předměty .....	174	Znalosti .....	202
Ceny manových krystalů .....	174	Udržování postav naživu .....	202
Výroba magických předmětů		Pokud nevíte, házejte .....	202
během kampaně.....	175	Jednání s hráči .....	203
Kontrola začarování HP .....	175	"Filmová" kampaň .....	204
Magické entity .....	175	Herní čas .....	204
Seznam kouzel .....	175	Ukončení herního sezení .....	204
Elementární kouzla .....	176	Udělování bodů .....	205
Kouzla země .....	176	Tabulky využití času.....	205
Kouzla s elementály.....	176	<b>22. HERNÍ SVĚTY.....</b>	<b>206</b>
Kouzla vzduchu .....	177	Úrovně technologie .....	206
Kouzla ohně.....	178	Úrovně technologie –	
Kouzla vody.....	179	všeobecný historický přehled.....	206
Komunikační a empatická kouzla .....	180	Doprava .....	206
Kouzelné léčení .....	180	Zbraně a zbroje.....	207
Kouzla ovládací mysl .....	181	Energie .....	207
Kouzla se znalostmi .....	181	Medicína.....	207
Kouzla se zvířaty .....	182	Cestování.....	208
Kouzla světla a temnoty.....	183	Vylepšování dovedností na	
Kouzla tvoření a ničení.....	183	různých úrovních technologie.....	208
Začarovávání .....	184	Terén a cestování.....	208
Začarovávání zbraní.....	184	Počasí.....	208
Začarovávání zbrojí .....	184	Zákony a zvyky .....	209
Kouzelnické vybavení.....	185	Etiketa cestovatelů .....	210
<b>20. PSIONIKA.....</b>	<b>186</b>	Prosazování práva a vězení .....	210
Poznámky pro PJ.....	186	Procesy .....	210
Energie a dovednost.....	186	Kriminální tresty .....	210
Používání psionických		Ekonomika .....	210
dovedností.....	186	Zlato a stříbro.....	211
Únava.....	186	Kontrolování inflace .....	211
Potřebný čas a koncentrace .....	187	Nákup a prodej.....	211
Opakované pokusy.....	187	Sociální úrovně a životní	
Implicitní použití .....	187	náklady.....	212
Latentní síly.....	187	Přenášení peněz mezi světy .....	212
		Výroba vlastního zboží.....	212
		Zaměstnání.....	213
		Příjem ze zaměstnání .....	213
		Nová povolání .....	213
		Otroctví .....	214
		Tabulka ukázkových zaměstnání .....	215
		Námezníci .....	215
		Hledání námezníků .....	215
		Kontroly loajality .....	216
		Náboženství a politika .....	216
		Úroveň kontroly společnosti .....	217
		Legalita zbraní .....	217
		<b>23. PSANÍ VAŠICH VLASTNÍCH</b>	
		<b>DOBRODRUŽSTVÍ .....</b>	<b>218</b>
		Odkud brát nápady? .....	218
		Design dobrodružství.....	218
		Jeskyně .....	218
		Úroveň obtížnosti.....	218
		Pozadí .....	218
		Zápletka .....	219
		Úvod .....	219
		Pasti.....	219
		Mapy .....	220
		Postavy (NP a protivníci).....	220
		Setkání .....	220
		Vlastnosti dobrého	
		dobrodružství .....	220
		Příklad tabulky setkání .....	220
		Závěr .....	221
		Tvorba navazující kampaně .....	221
		Sdílení kampaní a cestování	
		mezi kampaněmi .....	221
		Cestování mezi herními světy.....	222
		Tvorba světů.....	222
		My jsme profesionálové	
		(Doma to raději nezkoušejte) .....	222
		<b>SEZNAMY A TABULKY .....</b>	<b>223</b>
		Útoky střelnou zbraní.....	223
		Modifikátory při střelbě .....	223
		Tabulka velikosti a	
		rychlosti/vzdálenosti .....	223
		Tabulka kritických zásahů .....	224
		Kritické úspěchy a neúspěchy.....	224
		Kritické zásahy do hlavy.....	224
		Kritické neúspěchy při palbě .....	224
		Manévry.....	225
		Části těla .....	225
		Tabulka pozicí .....	225
		Reakce NP .....	226
		Tabulka reakcí .....	227
		Tabulka starověkých a	
		středověkých ručních zbraní .....	228
		Tabulka starověkých	
		a středověkých střelných	
		a vrhacích zbraní.....	229
		Moderní a high-tech zbraně .....	230
		Starověké a středověké zbroje .....	232
		Moderní a high-tech zbroje.....	233
		Jednotlivé oblasti těla.....	233
		Fantasy a středověké vybavení .....	234
		Moderní vybavení.....	235
		Ukázkové postavy.....	236
		<b>SLOVNÍČEK.....</b>	<b>240</b>
		<b>POUŽITÉ VÝRAZY A JEJICH</b>	
		<b>PŘEKLAD.....</b>	<b>242</b>
		<b>REJSTŘÍK.....</b>	<b>247</b>

# ÚVOD

*GURPS* je zkratka "*Genric Universal Roleplaying System*" – "Modulární Univerzální Systém Her na Hrdiny." To jméno vzniklo původně jako vtip... krycí slovo, kterým jsme hru popisovali když jsme hledali "opravdové" jméno. Léta plynula – obrazně! – a hra se vyvíjela. Nikdy jsme nenašli lepší název. *GURPS* může znít podivně, ale je to přesné.

"*Generic* – Modulární." někteří lidé mají rádi svižné, rychle ubíhající hry, kde pán jeskyně dělá hodně rozhodnutí aby udržel věci v pohybu. Jiní chtějí vrcholnou úroveň detailu s pravidly pro každou maličkost. Většina z nás leží někde uprostřed. *GURPS* začíná s jednoduchými pravidly a – speciálně v soubojovém systému – na nich vybudovává tak velké množství *volitelných* detailů, kolik chcete. Ale pořád jde o jednu hru. Můžete ji používat různě, ale vaše kampaně budou kompatibilní.

"*Universal* – Univerzální." Hlavní systém klade důraz na realismus. Proto může fungovat v jakékoliv situaci – fantasy nebo historické, minulé, současné nebo budoucí. Vždycky jsem si myslel, že je od vydavatelů hloupé vydávat jedna pravidla pro fantasy, jiná pro divoký západ, jiná pro sci-fi a jiná pro superhrdiny. *GURPS* jsou jedna pravidla, dostatečně obsáhlá, abyste je mohli použít s jakýmkoliv pozadím. Existují popisy světa a moduly, které "doladují" generický systém pro jakýkoliv herní svět chcete. Ale *pořád* jsou kompatibilní. Pokud chcete vzít svého pistolníka z divokého západu a své komando z 2. světové války hledat štěstí v renesanční Itálii ... klidně můžete!

"*Roleplaying* – Hraní na hrdiny." Toto není jen drakobjecká hra. Pravidla jsou napsána tak, aby vám umožnila opravdové hraní postav – a aby vás k němu ve skutečnosti povzbudila. *GURPS* je hra, ve které na sebe vezmete osobnost své postavy – a pro malou chvíli *budete* tou postavou.

"*System*." To opravdu je. Většina ostatních her na hrdiny nejsou "systémy" – začínají jako jednoduchá sada pravidel, a ta jsou pak do nekonečna upravována a modifikována. To způsobuje, že je těžké je hrát. *GURPS* je celý jednotný. Dali jsme si opravdu hodně záležet na tom, aby vše společně fungovalo a ono to *funguje*. *GURPS* vám umožní vytvořit si jakoukoliv postavu chcete a dělat cokoliv, na co pomyslíte... a vše bude dávat smysl.

Tuto hru jsem chtěl hodně, hodně dlouho. Před několika lety jsem vytvořil svůj první fantasy systém pro hraní na hrdiny. Byl dobrý, ale měl své mouchy. Za prvé, podobně jako ostatní hry na hrdiny, "rostl" z jednoduchých pravidel a byl nekonzistentní. A i když měl potenciál stát se univerzálním systémem, nikdy se nerozvinul mimo základní fantasy svět. Když vydavatel skončil se svojí činností, přestal se systém vydávat. Byl jsem zklamaný – ale motivovalo mě to, abych začal pracovat na novém a lepším systému.

Nikdy jsem se nesnažil vytvářet z ničeho; každá hra staví na těch, které přišly před ní. Učili jsme se z našich úspěchů – a také z úspěchů ostatních. Myslím si, že nejlepší hry jsou takové, které jsou jednoduché, jasné a příjemné na čtení hodně jsem se snažil, aby *GURPS* takový byl. Jedním z velmi podstatných vlivů byli *Champions* od Hero Games pro jeho flexibilitu v systému tvorby postavy. Dalším byli *Tunnels & Trolls* od Flying Buffalo s důrazem na jednoho hráče. A nakonec *Empire of the Petal Throne* od M.A.R Barkera stojí za povšimnutí pro množství detailů a bohatost mimozemského herního světa.

*GURPS* je ale mnohem víc než jen opakování minulých úspěchů. Chyby dřívějších herních systémů jsou také podstatné. V *GURPSu* jsem se snažil o zpracování několika věcí, u kterých, myslím, udělali dříve chybu.

## Jak se naučit GURPS

Většina z vás již má nějaké zkušenosti s hrami na hrdiny. Pro vás bude snadné se *GURPS* naučit. Ale pokud je tohle vaše první HNH, budete se muset učit trochu déle. Jenom klid; pokud jste se dostali až sem, bude to v pohodě.

Nenechte se odradit tloušťkou této knihy. Obsahuje hodně materiálů – kolem 250 000 slov – ale dali jsme si hodně práce aby se dali jednoduše používat. Obsah i Rejstřík jsou tak detailní, jak jen je možné.

Některé věci byly navrženy zvlášť pro to, aby se daly pravidla lehce pochopit.

Mezi ně patří:

Sekce *Rychlý start* (str. 9). Jde o jednu stranu, na které je vysvětlena základní mechanika *GURPSu*.

*Použité termíny*. Zde je uveden seznam definicí termínů, které jsou ve hře použity plus odkazy na stránky.

Takhle vypadá dobrá cesta, jak se naučit hrát *GURPS*: Začněte procházením knihy, jenom abyste ji trochu poznali. detaily se zatím nezapomínejte.

Potom si přečtěte sekci *Rychlý start*, abyste porozuměli základním mechanismům hry. Potom si projděte sekci *Postavy* abyste dostali představu, jak mohou být postavy rozmanité.

Potom si zahrajte vzorové dobrodružství (pozn.překl.: v této verzi chybí). Pokud vám bude něco nejasné, použijte Seznam termínů nebo Rejstřík.

Potom se pokuste vytvořit si svoji postavu a zahrajte si znovu. Pokuste se vytvořit 100–bodovou postavu, která by nejlépe dokázala dobrodružství přežít.

Nakonec si detailně přečtěte zbytek pravidel, včetně kapitoly 21, Pán jeskyně. Teď můžete být PJ a můžete s vašimi přáteli sehrát vzorové dobrodružství...buď s každým zvlášť, nebo se všemi dohromady.

Zjistíte, že toho již znáte hodně a že se učíte rychle. Tato pravidla byla vytvořena tak, aby přešla do pozadí a nechala vás hrát tak, jak chcete.

Nyní jste připraveni, abyste vytvářeli své vlastní dobrodružství – viz Kapitola 23. Můžete dělat cokoliv chcete... to je cíl tohoto systému.

Bavte se!

## Materiály potřebné pro hru

*GURPS – základní pravidla* je 256 stran dlouhá kniha; její hlavní sekce po úvodním materiálu jsou *Postavy*, *Hraní*, *Pán jeskyně* a *Seznamy a tabulky*.

Dále je zde 16 volných stránek. První je pomůcka "Rychlá tvorba postavy". Navíc jsou zde dva prázdné deníky postavy.

Je zde také oboustranná "hexová" mapa s hexagonální sítí. Jedna strana reprezentuje interiér budovy; druhá exteriér. Každý hex na mapě má napříč jeden metr. Je zde také čistý hexový papír ve dvou velikostech.

Jsou zde tři formuláře pro PJ. Ty jsou dále popsány v kapitole *Pán jeskyně*.

*Budete také potřebovat:*

Fotokopie Deníku postavy a dalších záznamových papírů. Před tím, než začnete hrát si můžete udělat neomezené množství kopií (jen pro vlastní použití – ne na prodej). Můžete si kopírovat i různé tabulky a seznamy a Rychlou tvorbu postavy.

Tři šestistěnné kostky.

Tužky a papíry na poznámky.

Lepicí pásku – na přilepení map na stůl (není nutné).

PJ bude potřebovat své mapy, poznámky ap. k dobrodružství, které budete hrát.

## O autorovi

Steve Jackson hraje hry na hrdiny od malička a tvorbou nových se profesionálně zabývá od r. 1977. Mezi jeho další produkty patří *Ogre* a *G.E.V.*, oceněný *Illuminati*, bestseller *Car Wars* a mnoho dalších. Pracoval v Game Manufacturers Association a je nejmladším, kdo se dostal do "Sině slávy."

Je zakladatel firmy Steve Jackson Games v Austinu, Texas.

Steve je aktivním členem Science Fiction Writers of America. Je také aktivním sci-fi fanem a tráví hodně času psaním pro různé fanziny a pořádáním conů.

Pokud se zrovna nějakého conu neúčastní, patří mezi jeho hobby internet, včelařství, pěstitelství (hlavně vodních lilí) a tropické rybičky.

První a nejpodstatnější je *flexibilita* "univerzálního" systému. I jini se o to pokoušeli, ale spadli do pastí "zředěného" bojového systému (kde je magický blesk stejný jako zásah z pětačtyřicítky) nebo nekompatibility (kdy se hráči museli naučit tak velké množství pravidel pro nový svět, že by se klidně mohli učit novou hru a postavy se nedaly přenášet). Myslím, že *GURPS* přináší jednoduchý a jednotný systém, který umožňuje velkou rozmanitost beze ztráty souvislostí. Třetí edice obsahuje několik kompletních sekcí (*Magie*, *Psionika*, *Moderní a futuristické zbraně* a další), které byly dříve součástí samostatných modulů. Zdálo se být podstatné, aby byly v základních pravidlech – takže tady jsou.

Druhou a skoro stejně důležitou je *organizace*. Každá realistická hra na hrdiny obsahuje hodně detailů. Nakonec život je plný detailů! Proto by měly být dobře organizovány – ale jen několik jich opravdu je. Každý hráč již určitě má zkušenost s šilným listováním několika sešity a knihami, aby nalezl to pravé pravidlo ... a nakonec neuspěl. *GURPS* obsahuje velké množství křížových odkazů, Obsah, Rejstřík a seznam použitých termínů. Doufám, že to pomůže.

Za třetí je to *jednoduchost hraní*. V *GURPSu* je většina kalkulací a výpočtů prováděna před tím, než začnete hrát ... jsou uvedeny v Deníku postavy a připraveny na dobu, kdy budou potřeba. Ve chvíli, kdy hra začne, nemusí být nutně složité. Snažil jsem se udělat *GURPS* takový, aby hra šla kupředu co nejrychleji a přitom byla realistická. Je na vás rozhodnout, zda jsem uspěl.

Úspěch většiny her na hrdiny závisí na trvalém toku "oficiálních" modulů, dodatků a dobrodružství. *GURPS* je odlišný. Jistě, vydali jsme již hodně materiálů a plánujeme jich vydat ještě více; naprosto univerzální systém nabízí obrovské možnosti a seznam modulů je dlouhý jako vaše paže. Pokud chcete detaily, podívejte se na další stránku.

Ale *GURPS* je vytvořen tak, aby byl co nejkompatibilnější s moduly vydanými pro jiné hry. Důvod? Jednoduchý. Předpokládejme, že jste hráč *GURPS*. Jste v hobby obchodě a vidíte velmi zajímavý modul nebo dobrodružství. Ale je od jiného vydavatele a pro jinou hru.

Takže co teď?

*GURPS* je systém, který vše rozkládá na prostou češtinu a jednoduchá čísla. Vzdálenosti jsou v metrech a kilometrech spíše než v nějakých vymyšlených jednotkách; čas je udáván v minutách a sekundách. To je to, co způsobuje jeho modularitu a také to, že je jednoduchý na převádění. Pokud vidíte zajímavý modul pro jinou hru, jděte do toho a kupte jej. Můžete ji využít s pravidly *GURPS*.

Podobně, pokud trváte na občasném hraní jiné hry (ehm) ... můžete klidně využít dobrodružství, která jste napsali v *GURPSu*. Pokud ta druhá hra využívá jednotek, které se dají převést na metry, minuty a jiné *termíny*, můžete v tomto systému vaše dobrodružství použít.

Abysme byli čestní, doufáme, že se *GURPS* stane "standardním" systémem her na hrdiny. Nečekáme však, že se tak stane tím, že bysme někoho jiného vytlačili z trhu nebo jej donutili, aby se nám přizpůsobil. Místo toho se *my* přizpůsobujeme *jim* – vyprodukovaním systému, který bude pracovat s *jakýmkoliv* jasně napsaným dobrodružstvím.

Ať tak či tak, tady to je. Jsem spokojen s tím, že *GURPS* je nejrealističtější, nejflexibilnější a "nejvíce univerzální" systém ze všech dosud vydaných. Jeho tvorba trvala pět let a tato třetí edice je výsledek dalších dvou let vývoje na základě komentářů hráčů, kteří hráli první vydání. Doufám, že se vám bude líbit.



# VÍCE PRO HRANÍ V GURPS

Tato kniha je vše, co potřebujete pro hraní v *GURPS*... vše ostatní je volitelné. Pokud ale chcete více detailů o konkrétním pozadí, máme k dispozici takřka všechno, co si dovedete vysnit.

Vydali jsme přes 75 různých "světů", "modulů" a dobrodružství pro *GURPS*. Jsou plné pozadí, artefaktů a doplňkových pravidel pro tvorbu postavy pro různé žánry.

## Fantasy

*GURPS Magic* a *GURPS Grimoire* rozšiřují systém magie, který je popsán v této knize, včetně stovek nových kouzel, pravidel pro lektvary a jiných způsobů práce s magií. *GURPS Fantasy* popisuje svět Yrth, kde se lidé z našeho světa setkávají s elfy, trpaslíky a draky. *Fantasy II: The Mad Lands* popisuje temný a zlověstný svět, kterým se pohybují odporné nestvůry a šílení bohové jsou spíše obávaní než uctívání... pokud tedy nejste stejně šílení jako oni.

Dalšími moduly jsou *GURPS Magic Items* a *Magic Items 2* a také *GURPS Fantasy Bestiary* a oceněný *GURPS Fantasy Folk*.

Pro fanoušky R.E.Howarda jsme vydali oficiální modul *Conan*, s popisem světa a množstvím různých dobrodružství pro mocného barbara.

## Science Fiction

*GURPS Ultra-Tech* je základním kamenem pro sci-fi hry od blízké budoucnosti po dobu téměř magickou. *GURPS Terradyne* popisuje lidské zkoumání sluneční soustavy a *GURPS Space* popisuje dalekou budoucnost s pravidly pro vesmírné lodě a mimozemšťany. Dalšími moduly jsou *GURPS Aliens*, *Space Bestiary* a *Psionics*. Pokud chcete okusit děsivou budoucnost, máme pro vás *Atomic Horror*, základ pro hraní dobrodružství podobných běčkovým filmům padesátých let.

Vydali jsme také množství popisů světů založených na nejlepší sci-fi, včetně oceněného ságy *Uplift* od Davida Brina.

## Cyberpunk a Superhrdinové

*GURPS Cyberpunk* přináší pravidla pro bioniku, hackování a přežití v blízké budoucnosti. Více detailů pozadí je v *Cyberworld* a *Cyberpunk Adventures*.

*GURPS Supers* přináší pravidla pro tvorbu superhrdinů. Vydali jsme dvě různá pozadí pro superhrdiny: *International Super Teams* a oficiální *Wild Cards*. Obě knihy obsahují postavy i dobrodružství.

## Cestování časem a historie

*GURPS Time Travel* je možné použít buď jako doplněk ke hře v paralelních světech nebo pro hru v opravdové historii. *GURPS Timeline* obsahuje lidskou historii v lehce použitelné formě s množstvím nápadů na dobrodružství.

Popisy historických světů je možné použít jako součást kampaně v *Time Travel*. Mezi historické moduly patří *GURPS Arabian Nights*, *Astecs*, *Camelot*, *China*, *Cliffhangers*, *Imperial Rome*, *Middle Ages 1*, *Old West*, *Robin Hood*, *Scarlet Pimpernell* a *Vikings*. Každá kampaň, ať již historická nebo ne, může využívat smrtících dovedností *Martial Arts*, vozidel z *Vehicles*, zbraní z *High-Tech* (od zbraní na černý prach po bazuky) a nestvůry z *GURPS Bestiary*.

## Současnost: horror, špióni a akta-X

*GURPS Illuminati* popisuje svět, kdyby platily všechny konspirační teorie a historiky o ufonech ap. *GURPS Horror* a *Creatures of the Night* přivede k životu ty nejhorší noční můry. *Special Ops* je moderní vojenské dobrodružství s protiteroristickými misemi, záchranou rukojmí a akcemi na nepřátelském území. *GURPS Espionage* popisuje svět špiónů, ať již reálných tak i těch z pláten kin! Náš licencovaný *The Prisoner* také patří do této kategorie...

Ve spolupráci s vydavatelstvím White Wolf vydáváme *GURPS* – verze nejlepších modulů ze série "World of Darkness". *GURPS Vampire*, *The Masquerade* a *GURPS Werewolf*, *The Apocalypse* jsou již na trhu.

## A další...

Systém se stále rozvíjí. Hodně dalších materiálů, včetně dobrodružství, postav a map je k dispozici... a každý měsíc je tady další! Na adrese <http://www.sjgames.com/gurps> naleznete nejnovější informace.

## Pyramid Magazine

*Pyramid* je dvouměsíčník. Věnuje se tomu nejlepšímu z her na hrdiny a každé vydání v sobě obsahuje něco o *GURPS* – dobrodružství, pozadí, poznámky tvůrců a další.

## Komentáře, otázky a opravy

Děláme vše, co je v našich silách, abysme pomohli hráčům *GURPS*. Napište nám nebo si s námi promluvte na conech. Ceníme si vašich komentářů a bereme je v potaz při tvorbě dalších vydání, včetně možných úprav *Základních pravidel*.

Budeme se snažit, abysme vám odpověděli každou otázku týkající se hry, pokud bude obsahovat ofrankovanou obálku se zpětnou adresou. Otázky, prosím, kladte tak, aby je bylo možné zodpovědět jednoduše. Pište nám na Box 18957, Austin, TX 78760. Máme hodně dotazů, takže očekávejte vyřizovací lhůtu 1-3 měsíce.

A jako každý děláme chyby... ale pokud se to stane, snažíme se, aby byly odstraněny. Ke každému našemu produktu vám zdarma pošleme lístek s opravami, pokud ji pošlete z výše popsanou obálkou. (Prosím specifikujte – nevyžadujte "všechny produkty.")

# CO JE HRANÍ NA HRDINY?

Hra na hrdiny je taková hra, ve které každý hráč hraje ve fiktivním dobrodružství roli své "postavy." Povaha hry je dána řídicím hrou, který se nazývá Pán Jeskyně (zkráceně PJ). PJ popisuje pozadí a hraje roli ostatních postav, se kterými se postavy hráčů během dobrodružství potkají.

Pro hry na hrdiny není potřeba žádná hrací deska (i když některé systémy, včetně *GURPS*, obsahují volitelný "figurkový" soubojový systém). Místo toho je hra hrána *verbálně*. PJ popisuje situaci a říká hráčům co jejich postavy vidí a slyší. Hráči potom popisují, jak postavy na situaci reagují. PJ popisuje výsledek jejich akcí... a tak dále. Podle situace PJ rozhoduje buď podle svého uvážení (pro nejlepší příběh), nebo pomocí specifických pravidel hry (pro určení, co je reálně možné), nebo hodem kostkou (aby získal zajímavý náhodný výsledek).

Jedním z cílů hry na hrdiny je docílit, aby hráči na popsané situace reagovali tak, jak by na ně reagovaly jejich *postavy*. Hra na hrdiny umožňuje hráčům hrát postavu tvrdého japonského samuraje, středověkého rytíře, moudrého kněze, vyhnané dítě ulice na první cestě ke hvězdám... nebo kohokoliv jiného. V dané situaci se budou tyto postavy chovat odlišně. A o tom je hraní na hrdiny!

Proto dobrá hra na hrdiny učí hráče spolupráci a rozšiřuje jejich úhel pohledu. Není ale jen poučná. Je to snad nejkreativnější zábava. Hlavním rozdílem mezi hrou na hrdiny a jinými druhy zábavy je tento: Většina zábavy je pasivní. Obecenstvo pouze sedí a sleduje bez toho, že by se nějak zapojilo do tvůrčího procesu.

Ve hře na hrdiny se "obecenstvo" na tvorbě podílí. PJ je hlavní osobou, která popisuje příběh a hráči jsou zodpovědní za své postavy, které v příběhu vystupují. A

pokud chtějí něco v příběhu změnit, tak to *udělají*, protože v tom příběhu jsou.

Takže zatímco jiné druhy médií jsou masově produkovány aby se zalíbily co nejširšímu publiku, je každé dobrodružství samostatný drahokam, opracovaný osobami, které v něm hrají. PJ (nebo původní autor dobrodružství) poskytuje surový materiál ... a finální výbrus mu dodají hráči.

Další podstatnou věcí na hraní na hrdiny je toto: nemusí být založen na vzájemném konkurování. Ve většině herních situací skupina uspěje nebo selže jako skupina a bude to záviset na tom, jak dobře dokáží spolupracovat. A stejně jako v životě je nejpodstatnější odměnou *rozvoj postavy*. Čím úspěšněji hraje hráč svou postavu (to hodnotí PJ), tím více schopností jeho postava získá.

Dobrodružství může mít jasný cíl... zachraňte princeznu, najděte poklad, zastavte invazi. Může však být také otevřené, jak se postavy pohybují od jedné akce do druhé. To je PJ a hráčích. "Kampaň" může být otevřená a vydržet léta s postavami (a hráči) přicházejícími a odcházejícími.

Až je vše řečeno a hotovo, je PJ a hráči stvořen příběh... příběh o tom, jak se postavy potkaly, naučily spolupracovat, setkali se s opravdovou výzvou a (doufejme) triumfovali!

## Převody imperiální/metrické soustavy

Všechny knihy, napsané na základě pravidel *GURPSu*, užívají spíše imperiální jednotky než metrické a to proto, že většina našich čtenářů jsou Američané, kteří používají starý systém. Ale ne všichni! Každým rokem začíná více a více lidí z ostatních částí světa hrát *GURPS*. A mimo Spojené státy lidé myslí v metrickém systému.

Naše autorizované překlady do Francouzštiny, Španělštiny, Portugalštiny atd. používají metrický systém.

Jsou zde dva konverzní sloupce. První je přibližný, plně dostačující pro hru a hlavně lehce zapamatovatelný. Další sloupec používá reálný ekvivalent, pro případy, kdy potřebujete být přesní.

<i>Imperiální</i>	<i>Herní metrický</i>	<i>Reálný metrický</i>	<i>Metrický</i>	<i>Herní imperiální</i>	<i>Reálný imperiální</i>
1 stopa (ft)	30 cm	34 cm	1 cm	0,4 palce	0,3937 in
1 yard (yd.)	1 m	0,914 m	1 m	1 yard	1,094 yd.
1 míle (mi.)	1,5 km	1,609 km	1 km	0,6 míle	0,6215 mi.
1 palec (in.)	2,5 cm	2,54 cm	1 kg	2 libry	2,208 lb.
1 libra (lb.)	0,5 kg	0,453 kg	1 t	1 t	0,9346 tun
1 tuna	1 t	1,07 t	1 l	0,25 l	0,2642 gal.
1 galon (gal.)	4 l	3,785 l	1 kg	30 uncí.	32,15 oz.
1 čtvrtka (qt.)	1 l	0,946 l	1 cm <sup>3</sup>	0,05 palců <sup>3</sup>	0,061 ci
1 unce (oz.)	30 g	31,103 g	1 m <sup>3</sup>	1,3 yardů <sup>3</sup>	1,310 cy
1 palec <sup>3</sup> (ci)	15 cm <sup>3</sup>	16,387 cm <sup>3</sup>			
1 yard <sup>3</sup> (cy)	0,75 m <sup>3</sup>	0,7636 m <sup>3</sup>			

*Teplota:* Pokud pracujete s teplotou, pak je převod ze stupňů Fahrenheita na stupně Celsia následující:

$F = (C \times 1,8) + 32$ , kde F je hodnota ve °F, C ve °C. Obrácený převod:  $C = (F - 32)/1,8$ . Změna o deset stupňů Celsia je ekvivalentní změně o 18 °F, změna o 10 °F je stejná jako změna o zhruba 5,6 °C.



# RYCHLÝ START

## Toto čtete první!

Tato pasáž je jednostránkový průvodce kompletním systémem pravidel GURPS. Přestože Základní pravidla jsou dlouhá přes stránek, hodně z toho jsou details, podbarvení a speciální případy. Herní systém je ve skutečnosti velmi jednoduchý.

GURPS je napsán tak, aby byl "přátelský" jak pro PJ tak pro hráče. Na konci knihy je uveden seznam použitých termínů. Pravidla obsahují hodně detailů, ale jsou v nich také křížové odkazy, aby se vše dalo jednoduše nalézt. Veškeré details jsou volitelné – použijte je jenom tehdy, když je shledáte zajímavými.

GURPS obsahuje pouze tři základní herní mechanismy. Naučte se je a můžete začít hrát. Tyto tři základní pravidla jsou:

(1) *Hody na úspěch*. "Hod na úspěch" je hod kostkou, když potřebujete "otestovat" jednu z vašich schopností nebo dovedností. Tak například chcete zkusit, nebo také hodit si na svou Sílu, jestli udržíte těžké, zavírající se dveře, nebo si hodit na svou dovednost Znalost přírody, abyste identifikovali, které zvíře vydalo ten zvláštní skřek.

Jedinými kostkami, se kterými se v této hře setkáte, jsou kostky šestistěnné. Při hodu na úspěch hodíte třemi kostkami. Pokud je váš hod *stejný nebo nižší* než vaše dovednost, kterou zkoušíte, uspěli jste. Jinak jste neuspěli. Například, pokud házíte proti síle a vaše hodnota SL je rovna 12, hod 12 a méně je úspěch.

Občas se objeví bonusy nebo postihy k vašemu hodu. Například, pokud se pokoušíte zastavit *velmi těžké* dveře, můžete si házet proti síle s postihem -2 (nebo také zkráceně SL-2). V takovém případě se Silou 12 potřebujete hodit 10 a méně, abyste uspěli. Hodit 10 a méně je těžší než hodit 12 a méně, stejně tak jako je těžší udržet těžší dveře než lehčí.

Na jednoduché úkoly můžete získat bonusy. Můžete si hodit na "Zacházení se zvířaty+4" na spřátelení se z velmi přívětivým psem. Pokud byla úroveň vaší dovednosti 12, tak hod 16 a méně uspěje. Hodit pod 16 je jednodušší než hodit si pod hodnotu základní dovednosti, 12, protože s přátelským psem je jednoduché vyjít.

(2) *Hody na reakci*. Hod na reakci hází Pán Jeskyně (neboli PJ), aby určil jak jeho nehráčské postavy (NP) reagují na hráčské postavy. Tento hod je vždy volitelný; PJ může mít reakce předem připravené. Ale (alespoň občas) může být docela legrace nechat rozhodnout kostku.

Na to, abyste vyzkoušeli reakce, PJ hodí třemi kostkami a podívá se do *Tabulky reakcí*. Čím vyšší je hod, tím lépe NP reagují a tím lépe budou s postavami zacházet.

Mnoho postav má *reakční modifikátory*, které se přidávají nebo ubírají od hodu na reakci. Pokud máte Reakční modifikátor +2 za hezký obličej, PJ přidá 2 k jakémukoliv hodu na reakci někoho, kdo vás vidí. To může vylepšit způsob, jak se k vám ostatní chovají!

(3) *Hody na škody*. Hod na škody se hází během boje, abyste zjistili, jaké zranění jste způsobili svému protivníkovi. Hody na škody využívají systém "hod+bonus" (viz níže).

Konečné zranění je určeno moha věcmi. Zbroj chrání svého nositele; sečné a bodné zbraně a některé náboje působí větší zranění, pokud se dostanou skrz zbroj. "Kritické zásahy" mohou způsobit další škody navíc. Tohle vše je podrobněji rozebráno v pravidlech pro boj. Ale bojový systém je modulární, můžete použít všechna pravidla pro komplexní, detailní a realistickou simulaci boje – nebo jen Základní bojový systém pro rychlou hru.

Je zde také další důležitý systém – ale ten nepotřebujete ze začátku znát. Je to systém *tvorby postav*. Každá postava začíná se 100 body. Vysoké hodnoty Síly, Obratnosti atd. stojí body; stejně tak různé výhody. "Nevýhody" jako Hamižnost nebo Berserk jsou také k dispozici; ty vám mohou nějaké body přidat.

Tohle vše je popsáno v kapitole *Postavy*, na další stránce. Tato pravidla vám umožní provést všechny výpočty před zahájením hry a zapsat je do Deníku postav. Potom, během hry, se již jimi zabývat nemusíte!

Tohle ale pro začátek znát nemusíte; můžete pro vaše první dobrodružství použít jednu z předpřipravených postav.

Pochopili jste všechno? Výborně. Teď můžete hrát GURPS. Zbytek jsou jenom details. Bavte se.

## Poznámka ke kostkám

GURPS používá pouze šestistěnné kostky. Všechny "hody na úspěch" a většina ostatních hodů vyžaduje současný hod třemi kostkami. Na určení škod a pro mnoho jiných věcí je použit systém "hod+bonus". Pokud zbraň způsobuje škody "4k+2", tak je to zkráceně "hodíte 4 kostky a přičtete k výsledku 2." Stejně tak 3k-3 znamená "hodíte 3 kostky a odečtete od výsledku 3."

Pokud někde vidíte pouze "2k", znamená to hodíte dvěma kostkami. Takže, pokud se v dobrodružství setkáte se "Základna je bráněna 5k vojáky a 2k+1 roboty" je to zkráceně "Hodíte pěti kostkami, abyste určili počet lidí a potom hodíte dvěma kostkami a přičtete 1 a získáte počet robotů." Pro získání opravdu velkých čísel může být výsledek hodu násoben. "2k x 10" znamená "hodíte dvěma kostkami a vynásobte 10."

**Druhy Postav**

V GURPSu neexistují žádné "povolání postav". Jakákoliv postava se může naučit jakoukoliv schopnost nebo kombinaci schopností. Omezení jsou dané jen bodovým součtem, ne žádnými předpřipravenými třídami.

Přesto, postavy v hrdinské fikci spadají do několika typů. Pokud potřebujete inspiraci když si vytváříte postavu, zkuste něco z těchto:

**Válečník.** Ať je hra v jakémkoliv období, bude mít několik schopností boje se zbraní a možná jednu dovednost boje beze zbraně. Strategie a Taktika mohou také pomoci. SL a OB jsou nejdůležitější a dobré ZD se vždycky hodí. Použitelné výhody jsou Odolnost, Vyšší práh bolesti, Bojové reflexy, Ambidexterita, Periferní vidění a Rychlé uzdravování.

**Zloděj nebo špión.** Potřebuje vysoké IQ a OB. Jakékoliv dovednosti v sekci Zloděj/Špión mohou být k užítku – speciálně Nenápadnost! Špióni budou pravděpodobně ovládat více jazyků.

**Kouzelník.** IQ a Magický talent jsou podmínkou; OB se hodí. Tato postava je samozřejmě mnohem běžnější v převážně magických světech. Ve světech s nízkou manou, kde je magie vzácná, může být "cena překvapení" dostatečnou odměnou za vyšší cenu a nižší efektivitu. Magický talent může být kombinován s jakýmkoliv jiným druhem postavy: můžete mít bitevního kouzelníka, magického zloděje, magicky aktivního stopaře atd.

**Klerik.** Tento typ postavy je neefektivnější ve světech, kde jsou bohové "reálnou" silou a magie funguje. Klerik může využít Teologii, Diplomacii a širokou škálu medických schopností. Poctivost a Pacifismus jsou očividné nevýhody – i když někteří klerici jsou také válečníci. Specifická náboženství mohou vyžadovat specifické schopnosti – Znalost přírody pro Druidy, například.

**Dobrodruh.** IQ a OB jsou nejdůležitější. Hrdina s mnoha schopnostmi s dovednostmi se zbraněmi, bojem zblízka a jinými talenty (Akrobacie a Sexappeal) jsou často výhodné. Může být žoldnér, průvodce pralesem, reportér nebo klidně kupec – v tomto případě se samozřejmě hodí dovednost Obchodování.

**Technik.** Expert na stroje – cokoliv co umožní technologická úroveň. IQ je nejdůležitější, OB je také důležitá. Jakákoliv z řemeslných a inženýrských dovedností této postavě sedí.

**Hraničář.** Všechny atributy jsou stejně důležité. Dobrou výhodou je Cít pro zvířata; cennými dovednostmi jsou Přežití, Znalost přírody, Stopování a vše co se týká zvířat.

**Expert.** Vědec, přírodovědec nebo profesor. Tato postava je nejvíce použitelná, když má hodně vědeckých dovedností, snad s neuvěřitelnými zkušenostmi v jedné nebo dvou dovednostech. IQ je naprosto nejdůležitější atribut; Fotografická paměť může být k užítku.

Svoji postavu můžete stvořit s jakoukoliv kombinací schopností – zde je jen několik běžných typů.

**TVORBA POSTAVY**

Tohle je první část hry a jedna z těch nejdůležitějších. Celá idea hraní na hrdiny je hrát roli jiné osoby – "postavy", kterou si vytvoříte. GURPS vás nechá rozhodnout si, jakým hrdinou se stanete.

K vytvoření postavy vedou dvě cesty. Ta nejrychlejší obsahuje náhodné hody kostkou a postupujete podle Tabulky Rychlé tvorby postavy. Ta druhá (a také obvyklejší cesta tvorby postavy) je *stvořit* ji, jako by to byla postava v příběhu, který píšete.

Nejprve určete, jakým druhem osoby chcete být. Bojovník? Špión? Dobrodruh? Zloděj? Můžete si vzít inspiraci z fiktivního hrdiny nebo hrdinky – nebo si své nové já vytvoříte od základů. Na každý pád začněte z nějakou ideou, jaká postava by to měla být. Pak přiveďte tuto postavu k životu!

Když vytváříte postavu, začínáte se 100 body, které můžete "utrátit" na schopnostech nové postavy. Čím vyšší chcete, aby byla například vaše Síla, tím více vás to bude stát bodů. Můžete si také "koupit" speciální schopnosti zvané *výhody*. Pokud chcete více schopností než vám 100 bodů umožňuje, můžete získat body navíc za podprůměrné hodnoty atributů nebo ze *nevýhod* – specifické nedostatky jako třeba Špatný zrak nebo Strach z výšek.



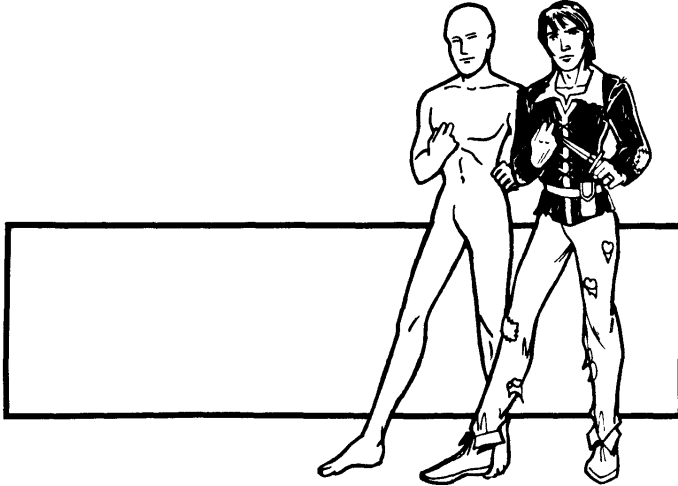
Začněte s čistým Deníkem postavy. Vyplňte jej postupně, jak budete číst, přičemž si nezapomeňte vést body, které jste již spotřebovali. Pro osobní potřebu můžete pořídit kolik kopií chcete.

Jsou zde také uvedeny čtyři ukázkové postavy s kompletními již vyplněnými Deníky. Tyto postavy můžete kdykoliv použít v jakémkoliv dobrodružství. Postava Daie Blackthorna je v této kapitole použita také jako příklad; můžete si najít jeho deník teď a používat ho jako referenci.

## Individualizace vaší postavy

Tvorba postavy začíná přidělením čtyř základních *atributů* – Síly, Obratnosti, Inteligence a Zdraví, jejichž význam je podrobněji vysvětlen na další stránce. Jsou velmi důležité ... ale jsou také velmi "univerzální."

Několik dalších věcí vytváří z vaší postavy individualitu: *Fyzický vzhled, Bohatství a Statut, Výhody, Nevýhody, Zvláštnosti a Dovednosti*. Nezáleží na pořadí, v jakém si je budete brát ... začněte s těmi pro vás nejdůležitějšími a začněte odtud. Dovednosti a Výhody stojí body. Nevýhody, pokud si nějaké vyberete, vám body přidávají. Vzhled, pokud není hodně dobrý nebo špatný vám žádné body nevezme. Jde jenom o to určit, jak vaše postava vypadá.



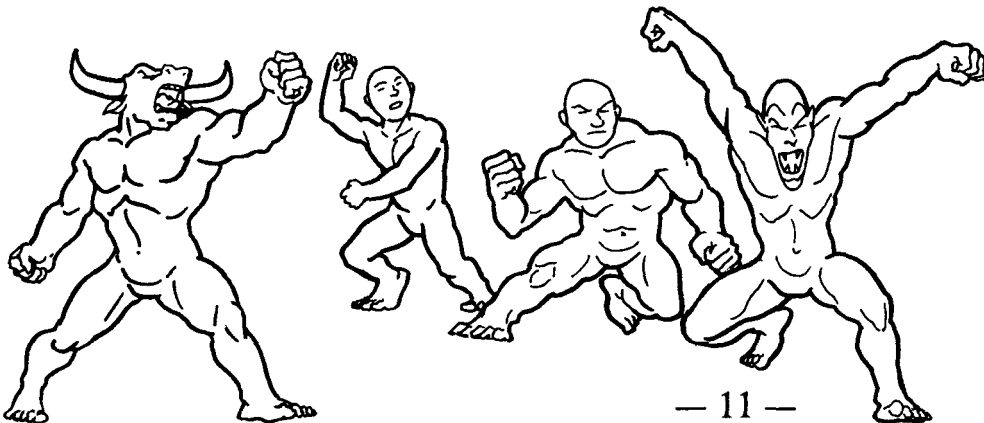
Na další straně je Deník postavy s vzorovou postavou, kterou vytvoříme. Každá sekce v deníku je označena stránkou, na které je kapitola věnovaná vysvětlení dané kolonky.

Před tím, než budete pokračovat, je potřeba pochopit jednu věc. Tento systém tvorby postavy je vytvořený tak, aby vytvářel vyvážené postavy, jejich kvality a nedostatky se více méně vyrovnají. V reálném životě samozřejmě neznamená, že abyste byli super silní, museli byste se něčeho vzdát. A mít slabé tělo (jako Dai Blackthorn) nutně neznamená, že budete v něčem jiném dobří.

Naprostě realistický systém by byl ten, ve kterém je například síla postavy určena náhodně, bez jakýchkoliv vazeb na cokoli jiného ... a tak dále pro každý atribut a každou další součást osobnosti. Popravdě řečeno je tento systém použit dále pro tvorbu náhodných postav.

Takové náhodné určování hodnot není ve skutečnosti příliš uspokojivý. Pokud máte štěstí v kostkách, získáte supermana ... ale můžete také získat slabého a hloupého budižkničemu. Takovým lidem se v životě vyhýbáte; proč byste se jimi měli stát ve hře?

GURPS je vyvážený. Všechny postavy se 100 body jsou na tom stejně, i když nejsou stejné. Můžete si ale vytvořit jakoukoliv postavu a přitom mít dostatek prostoru pro její vylepšování.



## Startovní body

Když si vytváříte postavu, začínáte s pevným počtem bodů na vaše schopnosti. Pro většinu případů doporučujeme startovní úroveň 100 bodů. To umožňuje postavám být *nadprůměrnými* osobnostmi ... takoví, z jakých se stávají hrdinové. Se 100 body můžete mít zajímavé množství schopností bez toho, abyste byli tak silní, že byste prošli dobrodružstvím bez opravdových protivníků.

Pokud chcete začít hrát s "průměrnými" lidmi, vezměte si 25 bodů a jděte ... ale průměrní lidé v krizových situacích umírají rychle.

Pro PJ, kteří chtějí hrát různé druhy her a jako pomůcka při tvorbě NP je tady bodové ohodnocení různých "úrovní" postav:

Podprůměrná	15 a méně
Průměrná	25 bodů
Nadprůměrná	50 bodů
Zkušena	75 bodů
Začínající hrdina	100 bodů
Zkušený hrdina	150 bodů
Vynikající hrdina	200 bodů
Nadělověk	300 a více

## Adaptace různých ras

Tato informace o tvorbě postavy je univerzální. Většinou se aplikuje na jakoukoliv postavu, ať je kdekoli – i když samozřejmě v některých světech nejsou některé dovednosti dostupné! Každý herní svět může mít "své" vlastní, specifické dovednosti a výhody, které mohou mít postavy zde zrozené. Pokud je váš svět z doplňku GURPS, tak tam máte všechny tyto informace pohromadě. Pokud si vymyslíte svůj vlastní svět, zamyslete se nad tím, co dělá lidi odlišné a zvláštní!

*Jiné rasy* – tedy ne-lidské postavy mohou být také vytvořeny. To platí pro elfy, trpaslíky, skrěty (viz naše herní fantasy doplňky); mimozemské rasy z vaší oblíbené sci-fi; zmutovaní lidé; cokoli si dovedete vymyslet.

Většina takových postav je tvořena úplně stejně jako lidé, s různými modifikacemi, které reflektují specifické síly a slabosti jejich rasy. Příklad:

### Elfové

Pro vytvoření elfa přidejte 1 ke konečné OB a 1 k IQ. Odečtěte 1 od SL. Průměrný elf váží o 7 kg méně než průměrný člověk. Všichni elfové mají automaticky Bojové reflexy a jednu úroveň Magického talentu. Cena za to, být elfem je 40 bodů.

Strana 11
Strana 53
Strana 99

Strana 15
Strana 102

Strana 99

# GURPS®

## Deník postavy

Jméno: **Dai Blackthorn** Hráč: \_\_\_\_\_

Popis: 155 cm., 50 kg., čistá pleť, tmavé oči a vlasy

Rasa: člověk

Datum tvorby: \_\_\_\_\_ Pořádí: \_\_\_\_\_

Nevyužité body: \_\_\_\_\_ Bodů celkem: **100**

Strana 13

<b>SL</b> 8	<b>VÝDRŽ</b> 8
<b>OB</b> 15	<b>ŠKODY</b> Úder: 1k-3 Mách: 1k-2 Kop: 1k-3
<b>IQ</b> 12	
<b>ZD</b> 12	<b>ZTRACENÉ ŽIVOTY</b>

Strana 14

<b>Pohyb</b>	<b>ZÁKLADNÍ RYCHLOST</b> 6,75	<b>POHYB</b> 6
Plavání	(ZD+OB)/4	Zaokr. dolů

Strana 98

<b>NALOŽENÍ</b>	<b>POHYB</b>
Žádné (0) = SL 8 kg	
Lehké (1) = 2xSL 16 kg	
Střední (2) = 3xSL 24 kg	
Těžké (3) = 6xSL 48 kg	
V. těžké (4) = 10xSL 80 kg	

Strana 97


<b>ÚHYB</b> 6	<b>KRYT ZBRANÍ</b> 7	<b>KRYT ŠTÍTEM</b> 5
= Pohyb	Zbraň/2	= Štít/2

Strana 100

<b>AKTIVNÍ OBRANA</b>	<b>ZBROJE - KOŽENÁ HALENA, BOTY</b>
	Hlava Trup Paže Nohy Ruce Chodidla VŠE
PO	0 1 1 0 0 1 1
OPŠ	0 1 1 0 0 1 1

Strana 97

<b>OSTATNÍ PO</b>	<b>OSTATNÍ OPŠ</b>
Stít: _____	_____



**DOVEDNOSTI**

	Bodů	Úroveň
Znalost oblasti	2	13
Šplh	-	13
Přesvědčování	2	12
Nůž	4	17
Vrhání nožem	1/2	14
Otevírání zámků	4	13
Vybírání kapes	4	15
Krátký meč	4	16
Nenápadnost	2	15
Znalost ulice	2	12
Pastí (založeno na Otevírání zámků)	1/2	11

Strana 19

**VÝHODY, NEVÝHODY A ZVLÁŠTNOSTI**

**VÝHODY:**

- Smysl pro orientaci
- Dobrý sluch (+5) - Sluch na 17
- Pružnost těla
- Šestý smysl

Strana 32

**NEVÝHODY:**

- Nepřítel - Zlodějská gilda - 6 a méně
- Přehnaná sebedůvěra
- Ubohý

Strana 52

**ZVLÁŠTNOSTI:**

- Citlivý na svou výšku
- Strach z utopení/nemá rád jezera
- Má rád vysoko položená místa
- Žádné drogy ani alkohol
- Květnaté vyjadřování

**SHRnutí**

Atributy:	85
Výhody:	35
Nevýhody:	-40
Zvláštnosti:	-5
Dovednosti:	25
<b>CELKEM</b>	<b>100</b>

# 1. ZÁKLADNÍ ATRIBUTY

Čtyři čísla, nazývané "atributy" definují vaše základní možnosti. Ty jsou:

SÍLA (SL), fyzická síla, muskulatura ale také to, kolik vydržíte.

OBRATNOST (OB), agilita a koordinace.

INTELIGENCE (IQ), mysl, pozornost, vnímavost, adaptabilita a všeobecné zkušenosti.

ZDRAVÍ (ZD), měřítko životní energie a vitality. Zdraví jsou také vaše "životy" nebo "zásahy" – množství fyzického poškození, které postava může snést. Pokud jste vyčerpali veškeré své "životy", brzo upadnete do bezvědomí. Další zranění vás může zabít. Smrt nemusí být v některých světech nezvratná, ale je vždy problém.

Všechny čtyři atributy jsou považovány za stejně důležité. Mít Sílu 12 vás stojí stejně jako mít 12-ku OB, IQ nebo ZD. Počty bodů za různé úrovně atributů jsou uvedeny níže. Hodnota 10 u jakéhokoliv atributu je *zadarmo*, protože 10 je "průměr". Hodnoty pod 10 mají zápornou hodnotu – například pokud si vezmete Obratnost 8 tak je cena -15. Tím, že jste vaši postavu učinili trochu neobratnou, získali jste 15 bodů, které můžete použít kdekoliv jinde.

Hodnoty jsou v rozsahu od 1 do 20. 1 je nejnížší povolená hodnota (pro člověka). Neexistuje žádný horní limit pro jakoukoliv hodnotu – i když je zjevné, že pro začínající postavu jsou vysoké hodnoty nemožné. Pro všechny atributy platí, že 10 je lidský průměr; cokoliv od 8 do 12 je považováno za "normální." Hodnoty nad 16 jsou rozhodně velmi nezvyklé; nad 20 jsou nadlidské!

Tato tabulka je platná pro (fyzicky) dospělé postavy – 15 let a více. Na vytvoření postavy dítěte jsou pravidla pro děti na straně 14.

Počáteční hodnoty atributů a jejich význam

Úr.	Cena	Síla (SL)	Obratnost (OB)	Intelligence (IQ)	Zdraví (ZD)
1	-80	Nemůže	Dítě		
2	-70	chodit	Nemůže chodit		
3	-60	3-letý		Plaz	Velmi nemocný
4	-50	4-letý		Kůň	
5	-40	6-ti letý			Nemocný
6	-30	8-mi letý			
7	-20	10-ti letý	Neobratný	Dítě	Slabý
8	-15	13-ti letý		Hloupý	
9	-10			Podprůměr	
10	0	Průměr	Průměr	Průměr	Průměr
11	10			Nadprůměr	
12	20	Kondiční sport	Šikovný	Bystrý	
13	30				Energický
14	40	Atlet		Velmi bystrý	
15	60				
16	80	Vzpěrač	Velmi zručný	Génius	Velmi zdravý
17	100				
18	125	Cirkusový			
19	150	silák	Neuvěřitelně	Nobelova cena	
20	175	Olympionik	agilní		Perfektní zdraví

Každá další úroveň atributu stojí dalších 25 bodů. Jakákoliv úroveň nad 20 je nadlidská!

## Jak si vybrat základní atributy

Atributy budou určovat vaše schopnosti – síly a slabosti – během hry. Vybírejte s rozvahou.

*Síla* je někdy tou *nejméně* důležitou hodnotou – pokud nejste válečník v primitivním světě, kde je velmi podstatná. Vysoká SL vám umožní způsobovat vyšší zranění holými rukama a zbraněmi. Bude se vám také lépe šplhat, hýbat a házet těžkými věcmi, pohybovat se rychleji s nákladem ap.

*Obratnost* ovlivňuje vaši základní dovednost ve většině fyzických dovedností. Vysoká obratnost je velmi podstatná pro jakéhokoliv válečníka (primitivního nebo moderního), řemeslníka, atleta či mechanika. Obratnost také ovlivňuje vaši rychlost – jak rychle dokážete běžet.

*Intelligence* reprezentuje jak intelekt tak i všeobecné zkušenosti. Ovlivňuje všechny základní dovednosti u mentálních dovedností – jazyků, věd, magie atd. Každý kouzelník nebo vědec si musí nejprve hodit na IQ. Válečník se bez IQ obejde, pokud má chytré přátele.

*Zdraví* představuje všeobecnou odolnost, odolnost proti jedům, radiaci a zraněním a základní životní energii. Čím větší je vaše ZD, tím více zásahů snesete a tím méně často podlehnete nemocím. Zdraví je dobré pro všechny – ale pro válečníka jsou vitální. Pozor, abyste díky vysokému ZD podcenili zbroj. Bitevní sekera rozsekne zdravého člověka napůl stejně lehce jako invalidu.

## Pravák nebo levák?

Rozhodněte, jste-li pravák či levák. Tato pravidla předpokládají, že jste pravák, pokud se nerozhodnete jinak nebo pokud nezaplátíte body za Ambidexteritu. Pokud se rozhodnete být levák a jste v boji zraněni na pravé ruce, je místo toho zraněna levá. Není žádný bodový bonus nebo postih ze to, že jste levák.

Kdykoliv se pokusíte o cokoliv důležitého – máchnout mečem, napsat dopis ap. – s vaší "druhou" rukou, máte postih -4. To neplatí pro věci, které touto rukou normálně děláte, jako třeba používání štítu.

**Příklad tvorby postavy**

Dai Blackthorn je začínající postava. Jeho ZD je 12 (20 bodů); SL 8 (-15 bodů); Obratnost 15 (60 bodů) a IQ 12 (20 bodů). To je celkem 85 bodů z celkových 100, s kterými Dai začíná. K těm dalším 15 bodům se dostaneme za chvíli. Budeme je potřebovat!

Co nám hodnoty atributů o této postavě říkají? No, je poměrně bystrý, velice hbitý a má skvělou koordinaci. Je nadprůměrně zdravý. Ale není silný; skoro každý dospělý člověk toho dokáže zvednout víc, než on. Je hodně rychlý; 12 (ZD) plus 15 (OB) je 27, děleno 4 dává Rychlost 6,75 – bez nákladu běží rychlostí 6 m/s.

Můžete si ho snadno představit... malý chlapík, chytrý a mrštný, který nechává těžkou práci na ostatních.

Je nám jedno, jestli bude pravák, nebo levák, takže radši pravák.

Ale to je vše, co o něm zatím víme. Jeho pozadí a historie, znalosti a dovednosti, co má a co nemá rád, dokonce svět ve kterém žije... to vše jsme zatím nevyplnili. Dai Blackthorn může být stejně dobře čarodějský učeň, mušketýr ze 17. století, tajný agent ze století 20. nebo obchodník na volné noze ve vesmíru ve 23. století. Pokud by žil dostatečně dlouho, mohl by být všechno... jednou. Ale odněkud musí začít.

Daiovu postavu dále prohloubíme v kapitolách Fyzický vzhled, Bohatství a Statut, Výhody, Nevýhody, Zvláštnosti a Dovednosti.

-15	<b>SL</b>	<b>8</b>	
60	<b>OB</b>	<b>15</b>	
20	<b>IQ</b>	<b>12</b>	
20	<b>ZD</b>	<b>12</b>	

**Zapisování atributů do deníku postavy**

Jak můžete vidět na Daiově deníku, čtyři atributy jsou uvedeny v kolonkách v levé horní části. Cena se píše na stranu, abyste měli přehled o bodech, které jste již využili.

**Vaše rychlost**

Rychlost (jak rychle běháte) je dalším důležitým faktorem. Hodnota Rychlosti se určuje z vašeho ZD a OB a určuje, jak rychle dokážete běžet *bez zátěže*. Průměrný člověk má Rychlost 5, což znamená, že bez zátěže je schopen běžet rychlostí 5 metrů za sekundu – i když může běžet trochu rychleji, pokud sprintuje přímým směrem.

Sečtěte ZD a OB. Výsledek vydělte 4. Výsledek je vaše Základní rychlost – zapište si ji do deníku. *Nezaokrouhľujte*. Pokud je (například) vaše Základní rychlost 5,25, je váš Pohyb bez nákladu 5 hexů. Ale někdy je Rychlost 5,25 vyšší než 5!

Nehte zatím kolonku Pohybu být. Ta ukazuje, jak daleko se můžete během jednoho kola pohnout když nesete své zbraně, zbroj, lup ap. Vyplníte ji později, až si vyberete svoje vybavení a zjistíte, kolik váží.

**Děti**

Tabulka atributů, která byla uvedena výše, platí pro dospělé (nebo skoro dospělé) lidské bytosti. Děti mají jiné "průměrné" hodnoty atributů. Pokud chcete postavu pod 15 let (většinou jako NP), můžete použít těchto průměrných hodnot pro jednotlivé věkové skupiny:

Věk	SL	OB	IQ	HT
0-1	1	1	3	1
2	2	3	4	2
3	3	4	6	3
4	4	5	6	4
5	4	6	7	5
6-7	5	7	7	6
8-9	6	8	8	7
10-11	7	9	8	8
12-13	8	10	9	9
14	9	10	9	10



Postava stará 15, 16 nebo 17 let je tvořena pomocí normální tabulky, ale musí mít nevýhodu Mládí.

Pokud chcete vytvořit *neobvyklé* dítě – takové, jehož atributy jsou odlišné od průměru – můžete. Cena je stejná, jako pro dospělého jedince, základem je rozdíl mezi požadovanou hodnotou atributu a jeho průměrnou hodnotou pro daný věk.

*Příklad:* Chcete vytvořit devítileté dítě s IQ 15. Průměrné IQ pro tento věk je 8. Rozdíl je 7 bodů. Na tabulce atributů vidíme, že pro dospělého je cena za IQ 17 (o sedm více než je průměr u dospělých) rovna 100 bodům. Takže dát dítěti inteligenci 15 to bude stát 100 bodů.

Je třeba si uvědomit, že nižší hodnota IQ u dětí není to samé jako IQ změřené inteligenčním testem. V této hře je IQ jak intelligence, tak všeobecná zkušenost. Dítě může být bystré, ale není pravděpodobné, aby mělo tolik zkušeností jako dospělý. Je třeba si také uvědomit, že začínající postava nemůže do dovedností vložit více jak (2 x věk) bodů; 12-ti leté dítě může mít maximálně 24 bodů v dovednostech.

Pravidlo zní, že děti by měli být vytvářeny s 50 a méně body. Abyste se vyrovnali s růstem, veďte si záznamy o jeho narozeninách! Pokud například dítě dosáhne věku 10 let, jeho SL, OB a ZD vzroste o 1 (IQ zůstává stejné). Toto zvýšení je absolutně zadarmo.

## 2. FYZICKÝ VZHLED

Je plně na vás, jakou podobu dáte své postavě. Barvu vlasů, kůže ap. můžete také určit náhodně.

Velmi dobrý (nebo špatný) vzhled je však považován za *výhodu* (nebo *nevýhodu*). Dobrý vzhled stojí body; špatný vám nějaké body přidá.

**Odporný vzhled:** Může být cokoliv nechutného, co si dovede hráč vymyslet: hrb, různé kožní choroby, vypouklé oko... lépe více věcí najednou. Postava má postih -4 k hodů na reakci, kromě totálně neznalých tvorů (kterým je to jedno), nebo lidí, kteří postavu nevidí (a kteří budou jistě velmi překvapeni, až se s postavou setkají tváří v tvář, pak si PJ může hodit na reakci znovu). *-20 bodů.*

**Ošklivý vzhled:** Viz výše, ale není to tak strašné – možná jen vlasy jako dráty a křivé zuby. -2 na hody na reakci, výjimky viz výše. *-10 bodů.*

**Neatraktivní vzhled:** Nic, na co by se dalo přímo ukázat – postava je jen celkově nepřitažlivá. -1 na reakci u příslušníku jeho/její rasy, žádný postih u jiných ras – pro ně je to příliš nenápadné. *-5 bodů.*

**Průměrný vzhled:** Žádné bonusy nebo postihy; taková postava lehce splyne s davem. Působení na ostatní závisí čistě na chování. "Průměrný" člověk, který se směje a jedná přívětivě bude velmi hezký; takový, který je hrubý a drzý bude neatraktivní. Žádné bonusy nebo postihy.

**Atraktivní vzhled:** Taková osoba se neúčastní soutěží krásy, ale je rozhodně dobře vypadající. +1 k hodům na reakci pro příslušníky jeho/její rasy. *5 bodů.*

**Krásný vzhled:** Taková osoba již do soutěží krásy jít může. +2 k hodům na reakci u osob stejného pohlaví; +4 u pohlaví opačného – rasy musí být stejné nebo alespoň podobné. *15 bodů.*

**Nádherný vzhled:** Soutěží krásy se zúčastňuje a také je vyhrává. +2 k reakci u osob stejného pohlaví, +6 (!) u pohlaví opačného. **Výjimka:** Pokud má osoba stejného pohlaví důvod vás nemít ráda (více než 4 záporné body v tabulce reakce, bez ohledu na bonusy), tak vám vaše podoba situaci ještě ztíží a místo +2 budete mít -2. O tomto problému ví jen PJ. Další potíže: Můžete být obtěžováni hledači talentů, hospodskými povaleči, obchodníky s otroky a podobnou cháskou, to záleží na místě, kde se nacházíte. *25 bodů.*

### Výška a Hmotnost

Hráči si mohou výšku a hmotnost své postavy určit jak chtějí. To může být důležité hned z několika důvodů. Nejenom proto, že je dobré přesně vědět, jak postava vypadá, ale výška a hmotnost mohou určit, zda dokážete nepřítele povalit, jestli vám bude sedět zbroj, kterou jste našli, jestli prolezete úzkou skulinou, jestli dotáhnete na parapet...

Tabulky na okrajích mohou být použity na určení "průměrných" výšek a hmotností a provést jejich lehké, náhodné úpravy, pokud si to přejete. Průměrná výška závisí na vaší SL. Hmotnost závisí na vaší výšce.

### Tabulky hmotnosti a výšky

SL	Výška	Hmotnost
-	155 cm	60 kg
-	158 cm	65 kg
5 a méně	160 cm	65 kg
6	163 cm	68 kg
7	165 cm	68 kg
8	168 cm	70 kg
9	170 cm	73 kg
10	173 cm	75 kg
11	175 cm	78 kg
12	178 cm	80 kg
13	180 cm	83 kg
14	183 cm	85 kg
15	185 cm	90 kg
16 a více	188 cm	95 kg

Každé další 2,5 cm nad 188 cm přidává dalších 5 kg průměrné hmotnosti.

### Modifikace

Pokud nechcete průměrnou hmotnost a výšku, hodte třemi kostkami a podívejte se na následující tabulku na modifikátor výšky. Najděte opravdovou výšku a jí odpovídající hmotnost (v horní tabulce) a pak použijte tabulku znovu na určení opravdové hmotnosti. Při použití této tabulky bude mít většina lidí průměrnou stavbu těla... ale (například) můžete mít velmi vysokou a přitom hubenou postavu! Kdokoliv s nadprůměrným vzhledem by měl mít hmotnost maximálně o 20% odlišnou od "průměru".

Hod	Modifikace
3	-15 cm -20 kg
4	-13 cm -15 kg
5	-10 cm -10 kg
6	-8 cm -5 kg
7	-5 cm -3 kg
8	-3 cm -2 kg
9-11	bez modifikací
12	+3 cm +2 kg
13	+5 cm +3 kg
14	+8 cm +5 kg
15	+10 cm +10 kg
16	+13 cm +15 kg
17	+15 cm +20 kg
18	+15 cm +25 kg

Tyto tabulky jsou založeny na mužích 20. století. Pro ženu odečtete 5cm z průměrné výšky a 5kg z průměrné hmotnosti. Pro historicky přesnou postavu z dob před 19. stoletím odečtete od průměrné výšky 8cm. Hmotnost se vždy určuje až po výšce.

### Vzhled Daie Blackthorna

Dai splyne s davem, dáme mu průměrný vzhled. Chceme, aby byl malý; spíše než aby jsme to určovali kostkou, určíme to podle obrázku, který je v deníku.

## 3. BOHATSTVÍ A STATUT

### Počáteční bohatství

"Počáteční bohatství" dává dohromady jak peníze, tak majetek. Začnete s takovým množstvím peněz, k jakému vás opravňuje vaše "Úroveň bohatství". Kupte si to, s čím chcete začít (viz ceníky v příslušných popisech světa). Jakékoliv nepoužité peníze máte "na účtu."

Reálně by měly postavy s "usedlým" životním stylem věnovat 80% počátečních peněz do svého domova, oblečení ap. a do "dobrodružné" výbavy by měli investovat jen zbývajících 20%. Tuláci a kdokoliv s Bohatstvím Ubohý a horší (obchodní cestující, potulní rytíři ap.) mohou, pokud to dovolí PJ, použít veškeré své peníze na výstroj. To také docela sedí, jestliže postavy cestují ve své lodi/vozu/balónu.

*Postavám by nemělo být povoleno dávat peníze svým přátelům na mizině. V takovém případě ztrácí tato nevýhoda smysl. PJ by toto měl prosadit za každou cenu. PJ může bohatým postavám povolit postavy na mizině NAJMOUT, pokud si to přeje.*

Postavy, které potřebují nějaké peníze navíc za ně mohou utratit své body, ať již při procesu tvorby postavy nebo později. Za jeden bod dostanou ekvivalent měsíčního výdělku. Je třeba si uvědomit, že tato cesta není příliš efektivní, pokud chcete takto body použít při tvorbě postavy; je lepší si koupit vyšší Úroveň bohatství.

### Standardní peníze do začátku

Standardní peníze do začátku závisí na herním světě. Ve 20. století inflace redukovala hodnotu dolaru a jeho ekvivalentní hodnoty se rapidně mění během několika dekád. Některá doporučení:

Světy fantasy/středověké:	\$1000 (tedy 1000 stříbrných)
Pozdní 19. století:	\$750 (150 Britských liber)
Ranné 20. století (Dvacátá léta):	\$750.
Střed 20. století (2. světová válka):	\$5000.
Moderní doba (pozdní 20. století):	\$15000.
Mezihvězdné dobrodružství:	\$15000.

### Pozdější výdělky

Postava může být finančně závislá na svých dobrodružstvích... nebo si může pořídit práci. V mnoha herních světech je nezaměstnanost postavy příčinou podezřívání a horších hodů na reakci.

Pokud si ubohá postava vydělá peníze, nebo když si chce postava na mizině najít práci, PJ by měl vyžadovat, aby si nevýhodu "odkoupila" svými body.

Další věcí je určení sociálního zázemí postavy. Kolik má peněz? Jaká je její pozice ve společnosti? Má nějakou reputaci? Jak na něj ostatní lidé reagují? Stejně jako všechno ostatní jsou tohle velice důležité věci pro dobré hraní postavy.

### Bohatství

Bohatství a majetek jsou relativní pojmy. Americký občan střední třídy žije ve větším přepychu než středověký král, i když ve své pokladnici má určitě méně zlatáků.

Všechny postavy mají na začátku "standardní" množství peněz pro jejich svět, pokud nevěnují body do Bohatství nebo si nevezmou nevýhodu Chudoby. Ve většině světů jsou rozsahy peněz do začátku a příjmy relativně velké a vaše schopnosti určí, jakou budete mít práci a příjem.

Různé úrovně bohatství jsou uvedeny níže. Více informací viz *Ekonomika*. Přesný význam jednotlivých úrovní bohatství bude definován v popisech různých herních světů.

Bohatství určuje:

- s kolika penězi začínáte hru;
- kolik peněz si vyděláváte během jednoho hracího měsíce (to ale také závisí na vašem povolání);
- kolik času musíte strávit prací.

### Úrovně bohatství

*Na mizině:* Nemáte žádnou práci, žádný zdroj příjmů, žádné peníze a ani žádný majetek kromě oblečení, které máte na sobě. Buď jste neschopen práce nebo nemůžete žádnou práci najít. **-25 bodů.**

*Ubohé:* Začínáte pouze s 1/5 "průměrných" peněz ve vaší společnosti. V práci strávíte 50 hodin týdně. Některou práci dělat nemůžete a každá práce, o kterou zavadíte je špatně placená. **-15 bodů.**

*Z ruky do huby:* Začínáte s polovinou peněz, obvyklých pro vaši společnost. Práci strávíte 40 hodin týdně. Můžete dělat jakoukoliv práci (můžete být klidně chudý doktor nebo chudý herec), ale moc nevyděláváte. To je třeba případ studenta v 20. století. **-10 bodů.**

*Průměr:* Máte přesně průměrné množství peněz do začátku. Týdně strávíte v práci 40 hodin a žijete život střední třídy. **Žádné body.**

*Pohodlné:* Vyděláváte si na živobytí, ale váš životní styl je nadprůměrný. Trávíte týdně 40 hodin v práci. Začínáte s dvojnásobkem obvyklých peněz. **10 bodů.**

*Bohatství:* Začínáte s pětinasobkem obvyklých peněz; žijete si opravdu dobře. Pracujete pouze 20 hodin týdně. (U špatně placených prací, jako je třeba sluha si nevyděláváte víc než ostatní, ale stále pracujete pouze 20 hodin týdně.) **20 bodů.**

*Velké bohatství:* Začínáte s dvacetinasobkem obvyklých peněz. Trávíte 10 hodin týdně dohlížením na obchody (to lze těžko označit jako "práce"). **30 bodů.**

*Obrovské bohatství:* Začínáte se 100-násobkem průměru. Týdně strávíte 10 hodin obchodními záležitostmi. Můžete si koupit takřka cokoliv bez toho, abyste se museli dívat na cenu. **50 bodů.**



## Reputace

Některé postavy jsou tak známé, že se jejich reputace stane výhodou nebo nevýhodou. Pro účely hry reputace ovlivňuje hody na reakci u NP. Detaily k reputaci jsou zcela na vás; můžete být známý pro svou odvahu, krutost, jedení zelených hadů nebo pro cokoliv jiného chcete. Pokud máte Reputaci, vaše jméno nebo tvář je dostatečným důvodem pro hod na reakci; tím se zjistí, jestli vás NP, které jste potkali poznali nebo ne. Hodte jednou pro každou osobu nebo menší skupinku, se kterou se potkáte. Pro větší skupiny může PJ hodit víckrát.

Reputace se skládá ze tří součástí: Typ reputace, Postihnutí lidé a Frekvence rozeznání.

*Typ reputace* ovlivňuje modifikátor hodu na reakci, který získáte od lidí, kteří vás poznají. Každý bonus +1 k hodu na reakci (maximálně +4) stojí 5 bodů. Každý postih -1 (maximálně -4) má cenu -5 bodů.

*Postihnutí lidé* upřesňuje cenu vaší Reputace. Čím větší je "postihnutá skupina" lidí, kteří o vás mohli slyšet, tím více bude stát vaše Reputace:

Každý, koho potkáte: žádné modifikace.

Velká skupina lidí (všichni vyznavači jedné víry, všichni žoldněři, všichni obchodníci, všichni fandové do aut atd.): 1/2 ceny (zaokrouhlete dolů).

Malá skupina lidí (všichni kněží boha Wazoo, všichni Angličané ve 12. století, kteří umí číst, všichni kouzelníci v současné Alabamě): 1/3 cena (zaokrouhlete dolů).

Pokud je skupina postihnutých lidí příliš malá že se, podle PJ, během svých budoucích dobrodružství nesetkáte ani s jedním, vaše reputace se vůbec nepočítá. To záleží na vašem světě – nájemní vojáci budou velmi vzácní v některých herních světech a naprosto běžní v jiných.

*Frekvence rozeznání* dále upřesňuje cenu Reputace. Čím častěji jste rozeznán postihnutými osobami, tím důležitější tato reputace je:

Vždycky: žádné modifikace.

Někdy (při hodu 10 a méně): 1/2 ceny, zaokrouhlete dolů.

Málokdy (při hodu 7 a méně): 1/3 ceny, zaokrouhlete dolů.

*Příklad:* Rytíř Anacreon má dobrou reputaci jako neohrožený zabiják netvorů – která mu dává +2 na reakci u všech, kdo ho poznají. Každý o něm slyšel (žádné modifikace); někdy ho lidé poznají (1/2 ceny). Toto je výhoda za 5 bodů.

*Příklad:* Snake Scarsdale je opilec a příležitostný zloděj. Jeho jméno je dost dobré na postih -3 při hodu na reakci (-15 bodů). Je rozeznán pouze občas (1/3 ceny) a je známý v poměrně velké skupině lidí (podsvětí – 1/2 ceny). 15 x 1/2 x 1/3 je 2,5 – zaokrouhleno dolů – tedy nevýhoda za -2 body.

Je možné mít více než jednu reputaci. Například bojovník proti zločinu může být velmi známý a to mu může dát +4 u čestných občanů a -4 u podsvětí. Z hlediska bodů se to vynuluje. Ale pokud si tuto reputaci přejete hrát... napište si ji do deníku! Pokud máte reputace, které se vzájemně překrývají (zvláště, je-li jedna z nich dobrá a druhá špatná), měl by PJ otestovat obě dvě, aby určil, jak na vás NP reaguje.

Je zřejmé, že reputace platí jen v určité oblasti. Pokud postava odcestuje dostatečně daleko, může PJ vyžadovat, aby si hráč odkoupil body za nevýhodu špatné reputace. (Není zde žádný podobný bonus za ztrátu dobré reputace.)



## Čtení

Umění číst je v reálném světě dovednost. Je to však dovednost neobvyklá a její cena se mění v různých herních světech. Proto si vyžaduje speciální zacházení!

V high-tech světech (cokoliv nad ÚT5, což je doba průmyslové revoluce) umí číst jen málokdo a je možné prožít celý život bez toho, abyste někdy něco číst potřebovali. Každá postava v tomto světě umí číst, pokud si nepřejete opak. Neumět číst je tedy nevýhoda za -10 bodů.

V primitivních herních světech (cokoliv na ÚT4, což je Renesance a nižší) umí číst jen málokdo a je možné prožít celý život bez toho, abyste někdy něco číst potřebovali. Každá postava v primitivním světě neumí číst, pokud si nepřejete opak. Umět číst je tedy výhodou za 10 bodů.

Pokud vy, jakožto PJ vytvoříte svět, ve kterém tištěné slovo nemá žádný význam, pak se nepočítá nic; neumět číst není nevýhoda a umět číst výhoda. Nemůžeme ale najít žádnou takovou společnost na Zemi před dobou bronzovou... Knihotisk (Vynalezený v ÚT4 a běžný v ÚT5) měl obrovský dopad na kulturu.

PJ pamatujte: Pokud jednáte s postavami, které neumí číst (v jakémkoliv herním světě) – *tak opravdu číst neumějí!* Prosaďte to. Poznámky, značky, svitky, knihy a jména na mapách (i když ne samotné mapy) jsou pouze pro ty, kteří umí číst! *Hráč* může stále posílat tajné vzkazy, pokud je to nutné a vy můžete hráči posílat své vzkazy, které by ostatní hráči neměli znát – ale *postava* nemůže číst *nic*.

**Příklad tvorby postavy**

Vraťme se zpátky k Daiovi Blackthornovi a vyplňme pár dalších věcí. V této chvíli má Dai 15 volných bodů.

**Bohatství:** Chceme udělat z Daie chudáka. Bude začínat pouze s 1/5 "standardního" bohatství, obvyklého v jeho světě. Ve fantasy jsou průměrné peníze do začátku rovny \$1000 (tedy 1000 měďáků) – takže Dai začíná s \$200. Informace o cenách jsou uvedeny v ceníku dále v knize. Vybavíme jej později, až o něm budeme mít konkrétnější představu.

Chudoba je nevýhoda za -15 bodů, takže nyní má 30 volných bodů.

**Reputace:** Kromě lidí, kteří jsou Daiovi nejbližší o něm nikdo neslyšel. Nemá žádnou Reputaci.

**Statut:** Dai je rozhodně velmi pochybný týpek, což mu rozhodně dává -1 (kriminální) statut, pokud chceme. Můžeme také říci, že u něj doma jsou v jeho světě všichni trochu divní a je prakticky nemožné rozeznat ho jako člena podsvětí. Takže má Statut 0: obyčejný člověk bez žádných bodů pozitivních nebo negativních.

**Čtení:** Dai neumí číst, ale protože je ve fantasy světě, není to nevýhoda. Stálo by ho to 10 bodů. Snad se bez toho obejde... doufejme!

**Statut**

Statut je něco podobného jako Reputace, ale představuje vaše sociální postavení spíše než osobní popularitu. Kdokoliv může určit váš statut jen tím že se na vás podívá – podle vašeho oblečení a výstroje. Pokud máte velmi vysoký Statut, může být vaše tvář docela známá – nebo množství sluhů, kteří vás obklopují, vás prozradí. (Pokud se úspěšně přestrojíte, můžete naoko změnit svůj Statut, ale je to také dobrá cesta do problémů!)

Statut je měřen "sociálními úrovněmi," od -4 (póvl) do 8 (jste považován za poloboha). Cena je 5 bodů za jednu "úroveň" Statutu, takže úroveň 5 stojí 25 bodů a statut -3 je *nevýhoda* za -15.

Udržení svého Statutu také stojí peníze. Více v kapitole *Sociální úrovně a Životní náklady*.

**Vysoký statut**

Vysoký statut znamená, že jste ve vaší kultuře příslušníkem vládnoucí třídy. Vaše rodina mohou být dědiční šlechtici (např. Plantageneti, Windsorové), úspěšní obchodníci a/nebo politici (Rokefelerové, Kennedyové), nebo jiné celebrity. Možná jste svého statutu dosáhli vlastními silami. Výsledkem je, že všichni ve vaší kultuře (a jenom v ní) na vás budou reagovat lépe. Vaše dovednost Etiketa ve vaší kultuře má základ IQ+2; pro ostatní kultury je základ roven vašemu IQ.

Vysoký statut se sebou přináší privilegia, různá pro různé herní světy. Pokud nepoužíváte žádný svět jakožto herní doplněk, je to na PJ. Protože mezi Statutem a Bohatstvím je zjevné propojení, dává vám Úroveň bohatství Bohatý a výše výhodu o 5 bodů nižší ceny za Statut. Jinak řečeno, jednu úroveň Statutu získáte zadarmo. Uvědomte si ale, že osoby s vysokým Statutem lákají únosce a pochlebovače a někteří lidé nemají rádi "vládnoucí třídu."

**Nízký statut**

Jste sluha, kriminálník nebo otrok. To není to samé jako nevýhoda Sociální stiPJ. Ve středověkém Japonsku, například, může mít žena velmi vysoký Statut (a k tomu příslušné životní náklady), ale stále má -1 při hodu na Reakci kvůli jejímu Sociálnímu stiPJatu – pohlaví.

Interakce mezi Statutem, Sociálním stiPJatem a Reputací může mít zajímavé výsledky. Například osoba, která je očividně z nižší sociální třídy nebo z odmítané minority si může vydobýt hodně dobrou Reputaci jako hrdina, takže na něj budou ostatní reagovat dobře.

**Statut jako modifikátor při hodu na reakci**

Ve chvíli, kdy se má házet na reakci, se započítává Statut postav. PJ samozřejmě může své NP hrát, jak si přeje, ale zde vám nabízíme některá vodítka:

*Vysoký statut vám obvykle dává bonus při hodu na reakci.* Pokud máte Statut například 3, ti, co mají Statut 1 na Vás budou reagovat s bonusem +2 a ti, kteří mají Statut 0 s bonusem +3 (až na anarchisty, kteří statut odmítají).

*Záporný statut obvykle dává postih.* Pokud je váš status tak nízký, že je negativní, ti, kteří mají Status vyšší na vás budou reagovat špatně. Vezměte rozdíl mezi vaším Statutem a Statutem NP, ale ne více než -4.

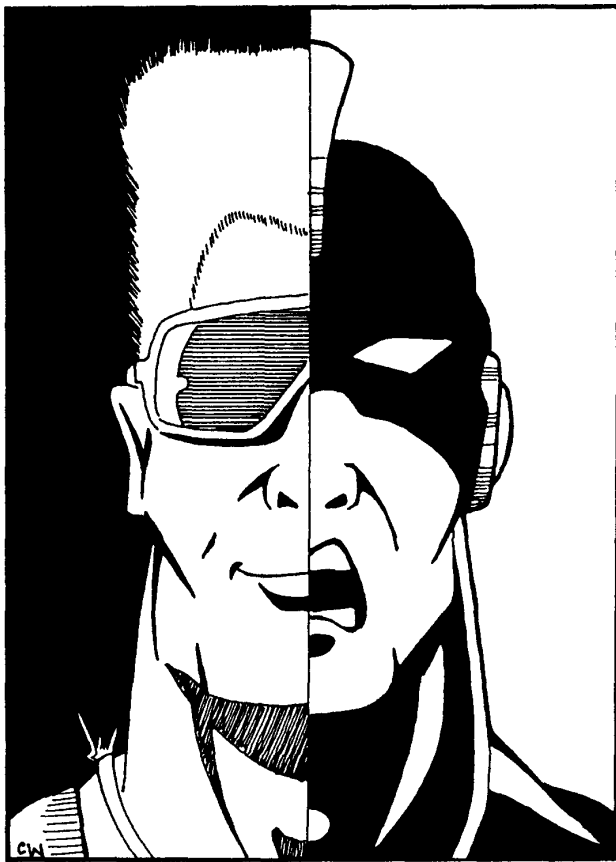
*Nízký statut může dát postih.* Pokud jednáte s NP, která je všeobecně přátelská, na vašem statutu nezáleží (dokud je pozitivní). Nakonec, králové mají mnohem vyšší statut než jejich rytíři, ale reagují na ně dobře... alespoň většinou. Pokud je ale NP neutrální nebo nepřátelská, činí nižší statut celou věc ještě horší. "Jak si může pouhý rytíř dovolit říci o mém plánu, že je šílený?"

## 4. VÝHODY

Tyto vlastnosti jsou postavě vrozené. Až na pár výjimek si může tyto výhody pořídit postava pouze při svém vytváření. Potom už neexistuje možnost, jak je získat. (Magie a dobrá technologie ale může postavě dát ekvivalent nějaké výhody, jako třeba Dobrý sluch!) Každá výhoda má svou cenu v bodech. Postava může mít tolik výhod, kolik si jich může dovolit.

U některých výhod je cena přesně daná. Jiné (jako třeba Dobrý zrak) mohou být koupeny na jakékoliv úrovni za určitý počet bodů za jednu úroveň. Například Dobrý zrak stojí 2 body za každý bonus +1. Pokud chcete Dobrý zrak +6, bude vás to stát 12 bodů.

Kompletní seznam všech výhod je uveden dále.



### **Alternativní identita 15 nebo 5 bodů za identitu**

Máte jednu další identitu navíc, která vypadá plně legální. Vaše otisky (nebo vzory sítnice, pokud je to běžná metoda identifikace) jsou registrovány pod dvěma různými jmény, máte dvě sady dokladů, pasů, rodných listů atd. To může být extrémně výhodné pro kohokoliv, kdo je zapojen do nelegálních aktivit, nebo pro někoho, kdo chce zakrýt svoji identitu supermana. Tato výhoda může být zakoupena libovolněkrát, přičemž je pokaždé získána nová identita.

I když nová identita může obsahovat kreditní karty a bankovní účty, všechny peníze na těchto účtech musí být dodávány z účtu "opravdové" osoby – to není v ceně.

Pokud se policie nebo podobná organizace bude snažit o vaši identifikaci bez jakýchkoliv vodítek k

vašemu jménu, je stejná šance, že dojdou k jedné či druhé identitě. Hledání zde skončí ... pokud nebudou mít nějaké podezření, že máte druhou identitu. Pokud budou pokračovat, objeví samozřejmě i druhou identitu a budete odhaleni. Ve chvíli, kdy bude zjištěno kdo opravdu jste, je vaše Alternativní identita ztracena.

Pro normální smrtelníky je alternativní identita nelegální. Pokud budete chyceni, budete muset zaplatit velmi vysokou pokutu a možná půjdete do vězení. Alternativní identita může být "tajnou" identitou, ale nemusí.

*Legální Alternativní identity:* Některé postavy mohou mít *legální* přístup k Alternativní identitě. Agent FBI v přestrojení může mít kompletní sadu dokladů, minulost ap. k falešnému jménu. Superhrdina může mít utajenou identitu díky podpoře vlády! Taková postava musí mít minimálně 10 bodů v Možnosti prosazování práva, aby mohla získat alternativní identitu tímto způsobem – ale cena alternativní identity klesne z 15 na 5 bodů. Pokud má superhrdina povolení na skrývání svého původního jména (kvůli ochraně jeho rodiny ap.), jde o legální Alternativní identitu kombinovanou s Tajnou identitou (jeho pravé jméno je neznámé).

*"Slabé" identity:* V mnoha zemích, včetně Spojených států, je legální používat falešná jména v soukromí, dokud se nepokusíte je nějakým způsobem zneužít nebo změnit kartotéky. Můžete si většinou pronajmout byt na jméno "Mr. Smith", platit v hotovosti a nebudete s tím mít problémy. Ale není možné takto legálně získat řidičský průkaz ap. Tento druh "slabé" identity nestojí žádné body.

#### *Dočasná identita*

Obdrželi jste své doklady a i záznamy jsou změněny pro vaši Alternativní identitu. Bohužel je kvalita práce nízká. Nová identita bude nakonec zjištěna a eliminována (a její uživatel následně také!). Proto není Dočasná identita považována za "výhodu" a nestojí žádné body. Tato vymoženost vás stojí pouze peníze.

Standardní dočasná identita je zaručeně funkční do jednoho týdne. Na konci tohoto týdne se hodí. Při hodě 8 a méně byly falešné záznamy objeveny. Každý další týden se hází s kumulativním modifikátorem +1 (takže na konci druhého týdne jsou rozpory se skutečností nalezeny při hodě 9 a méně, na konci třetího týdne při 10 a méně).

Cena Dočasné identity můžete je smluvní a plně závisí na okolnostech a pozadí. Čím je identita lacinější, tím častěji si bude PJ házet; ta opravdu levná může klidně vydržet jen jeden den s dalšími hody každý den! Dražší identity, které vydrží déle a s nižším modifikátorem jsou také možné.

V prostředí high-tech, kde je dočasná identita otázkou práce s počítačovými soubory, může netrunner, který identitu vytváří, vložit do souboru "démona". Ten automaticky zavolá postavě ve chvíli, kdy je falešná identita objevena! Démon může být i stejně drahý jako samotná dočasná identita. Někdo, kdo byl Vynulován, může používat Dočasnou identitu.

### **Ambidexterita 10 bodů**

Umíte používat obě svoje ruce se stejnou zručností. Nemáte postih -4 na OB při používání své "druhé" ruky a

můžete bojovat (nebo pracovat) jakoukoliv rukou, nebo (při manévru Vše do úroku) oběma rukama zaráz. Pokud má být zraněna jedna vaše ruka, předpokládejte, že je to levá.

## **Atraktivita** **Různé**

### **Bleskový kalkulátor 5 bodů**

Máte schopnost provádět matematické operace z hlavy a to okamžitě. Pokud má vaše postava tuto schopnost, můžete vy, jako hráč použít kdykoliv kalkulátor na propočtení čehokoliv chcete – i když vaše postava běží o život! Pro jednoduché případy může PJ říct, že postava odpověď zná.

## **Bohatství** **Různá**

Bohatství může být nádherná výhoda. Pamatujte, že bohatství je relativní a je ovlivněno herním světem, ve kterém začínáte. Přesný význam jednotlivých úrovní bude popsán v konkrétních popisech herních světů.

### **Bojové reflexy 15 bodů**

Máte vynikající reakce a jste málokdy překvapeni na více než malou chvíli. Získáváte bonus +1 k jakémukoliv Aktivní obraně během boje. Získáváte také bonus +1 k jakémukoliv dovednosti Rychlého tasení a +2 k Hodu na strach. Nikdy "nezamrznete".

Navíc vaše strana dostává další +1 k hodům na iniciativu při náhlém útoku a +2, pokud jste velitel. Vy osobně máte bonus +6 k hodům na IQ při náhlém probuzení nebo překvapení nebo mentálnímu "omráčení."

### **Církevní postavení 5 a více bodů, podle PJ**

Byl jste vysvěcen na kněze v nějaké církevní organizaci. Klerik má hodně privilegií a výhod, které normální člověk nemá, včetně bonusu +1 k reakci souvěrců a těch, kteří respektují jeho víru. On nebo ona bude osloven svými titulem – otec, sestra, reverend, šaman – a může provádět různé obřady, jako křest, svatby a exorcismus.

Pamatujte, že ne všichni klerici musí být jeptišky nebo rabíni. Aka'Ar, nejvyšší kněz pohanského Setova kultu může provádět požehnání a svatby, které budou mít pro jeho následovníky stejný význam, jako to samé od vikáře pro jeho ovečky. A pokud si to bude Set přát, může Aka'Ar provádět exorcismus stejně silný jako křesťanský, ne-li silnější. Aka'Ar bude mít lepší znalosti démonů...

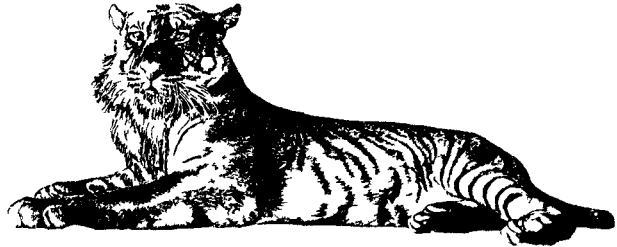
PJ může určit, jestli mohou klerici přivolávat aktivní pomoc Zvenčí. Pokud ano a klerici jsou tím známí, bude mít Církevní postavení cenu 10 bodů nebo více. Pokud je to pouze (alespoň podle toho, co ví hráč) "sociální" výhoda, stojí 5 bodů.

### **Cít pro matematiku 10 bodů**

Tato výhoda vám dává +3 na jakoukoliv matematickou nebo počítačovou dovednost kromě Operace s počítačem a +2 k dovednosti Inženýr na ÚT6+.

## **Cít pro zvířata 5 bodů**

Rozumíte zvířatům a máte je rádi, a zvířata mají ráda vás. Máte bonus +2 k hodům na reakci divokého zvířete a +4 k reakci domestikovaného zvířete. Máte také bonus +4 k jakémukoliv hodům na dovednosti se zvířaty (Zacházení se zvířaty, Jízda, Veterinář ap.) Nemůžete ale zabít zvíře bez velmi dobrého důvodu a budete ostatním bránit v tom, aby tak činili. Zabíjení kvůli obživě je jednoznačně akceptovatelné a při lovu máte bonus +3 pro nalezení zvěře.



## **Dlouhověkost 5 bodů**

Budete žít hodně dlouho. V hodech na stárnutí neuspějete jen když hodíte 17 nebo 18. Postava s touto výhodou nezíská žádné body nevýhodou Věk!

### **Dobrý čich a chuť 2 body/úroveň**

Získáváte bonus k Hodům na čich a chuť. PJ si například může hodit, jestli jste si všimli chuti nebo pachu jedu ve vašem nápoji. Cena: 2 body za každý bonus +1 k vašemu hodům.

### **Dobrý sluch 2 body/úroveň**

Získáváte bonus k Hodům na sluch, kdykoliv je potřeba házet, jestli něco slyšíte, nebo když si PJ hází na IQ, jestli jste něco zaslechli. Cena: 2 body za každý bonus +1 k vašemu hodům.

### **Dobrý zrak 2 body/úroveň**

Získáváte bonus k Hodům na zrak, tedy kdykoliv je potřeba házet, jestli něco vidíte, nebo když si PJ hází na IQ, jestli jste si něčeho všimli. Cena: 2 body za každý bonus +1 k vašemu hodům.

## **Dokonalá rovnováha 25 bodů**

*Tato výhoda je určena pro jiné než lidské rasy nebo pro superhrdiny; žádný člověk ji nemůže mít bez zaplacení mnohem větší ceny (určí PJ) za Neobvyklé pozadí.*

Nemáte problémy s udržení se na svých nohách na jakémkoliv povrchu, při normálních podmínkách. Můžete chodit po lanech, římsách, větvích nebo po jakémkoliv připevněném povrchu bez nutnosti hodů na OB. Pokud je povrch vlhký, kluzký nebo jinak nestabilní, máte k hodům na OB bonus +6. Při boji máte bonus +4 k OB při hodech proti pádu. Tato výhoda přidává +1 k Pilotáži, Létání a Akrobacii.

## **Empatie 15 bodů**

Máte "čuch" na lidi. Když se s někým poprvé setkáte nebo se s ním potkáte po nějakém čase, můžete říct PJ, aby si hodil na vaši IQ. Potom vám řekne, co jste z dané

osoby "vycítili". (Pokud hod neuspěje, PJ vám může lhát.) Tento talent je skvělý pro odhalení zrádců nebo pro zjišťování, jestli jsou vám NP věrné. Můžete také určit, jestli vám někdo lže... neřekne vám sice pravdu, ale jestli k vám jsou ostatní čestní.

*Poznámka: Ve hře, kde se používají psionické síly jde o psionickou dovednost! Viz Psionika.*

### **Extra výdrž 3/bod**

Máte lepší výdrž než je obvyklé pro vaši SL. Můžete běžet dál a bojovat déle než ostatní a máte více energie na kouzla. Extra výdrž jde do oddělené kolonky a může být využit na super-síly, psioniku nebo magická kouzla. Tato kolonka se obnovuje stejnou rychlostí jako normální výdrž (založená na SL) ale až po znovuzískání původní výdrže.

### **Extra životy 5/bod**

Snesete větší zranění než normální člověk s vašim ZD. Životy jsou na začátku rovny vašemu ZD, takže postava s ZD 14 může mít 20 životů za celkem 30 bodů. To se zapíše jako ZD 14/20. Hody na ZD, střetnutí ZD x ZD, odolnost, zjišťování bezvědomí a hody na přežití či cokoli dalšího, kde se vyskytuje ZD se bude stále házet na původní hodnotu 14. Pouze škody se odečítají od 20.

*Příklad:* Pokud má postava ZD 14/20, musí si hodit na přežití při -14 životech (a při každých dalších -5) a ne při -20.

### **Fotografická paměť 30/60 bodů**

Pamatujete si všechno, co jste viděli nebo slyšeli. Tento talent má dvě úrovně.

Na první úrovni si pamatujete všeobecný obsah všeho, na co se koncentrujete. Všechny body, které vložíte do "obyčejných" mentálních dovedností se počítají dvojnásobně (není zde žádný bonus za psionické dovednosti). Máte také bonus +1 k magickým kouzlům. Kdykoliv si potřebujete vybavit nějaký detail něčeho, co už jste někdy slyšeli, PJ si hodí na vaši IQ. Úspěšný hod znamená, že vám musí tuto informaci poskytnout! Cena: 30 bodů.

Druhá úroveň je opravdová "fotografická paměť." Pamatujete si vše, co se vám kdy stalo! Všechny body, které dáte do mentálních dovedností se počítají čtyřnásobně. Máte bonus +2 na magická kouzla. Kdykoliv (jakožto hráč) zapomenete nějaký detail, který vaše postava viděla nebo slyšela, PJ a ostatní hráči vám to musí říct – pravdivě! Cena 60 bodů.

### **Hlas 10 bodů**

Máte přirozeně čistý, hezký a atraktivní hlas. Máte stálý bonus +2 na jakoukoliv z těchto dovedností: Bard, Diplomacie, Vystupování, Politika, Etiketa, Sexappeal a Zpěv. Máte také bonus +2 při hodu na reakci kohokoliv, kdo slyší váš hlas.

### **Hudební sluch 1 bod/úroveň**

Máte přirozený talent na hudbu a hru na hudební nástroje. Úroveň Hudebního sluchu určuje váš bonus při studiu Zpěvu nebo hře na hudební nástroj. To značí, že se takové dovednosti učíte, jako by vaše IQ bylo rovno (IQ

+ Hudební sluch). Tento bonus se také přidává ke ZD pro Zpěv. Cena: 1 bod za každý bonus +1.

### **Charisma 5 bodů/úroveň**

Toto je přirozená schopnost působit a vést ostatní. Kdokoliv může dosáhnout charisma kombinací dobrého vzhledu, dobrého chování a inteligence – ale opravdová charisma funguje nezávisle na těchto věcech a buď ji máte nebo ne. Ovlivňuje každý hod na reakci inteligentní bytosti. Cena: 5 bodů za každý bonus+1.

### **Imunita 5,10,15 nebo 20 bodů**

Jste diplomat, klerik, privilegovaný šlechtic nebo jiným způsobem nad zákony vaší společnosti. Nemůžete být zatčen nebo pokutován od "nižších autorit" – tzn. od normálních představitelů státní moci. Soudit nebo uvěznit vás může pouze "vám rovni" – vaše církev, vaše vláda, vaše sociální třída.

Cena závisí na tom, jak silná je vaše imunita. Za 5 bodů není postava vázána "světskými" zákony, ale pravidla, kterými se musí řídit jsou striktní a určená PJ. Pokud jsou zákony, kterými se postava řídí, méně striktní než ty světské, jde o výhodu za 10 bodů. A pokud může postava dělat opravdu hodně když při tom nepoškodí svůj národ, církev či organizaci, jde o 15 bodovou výhodu.

Za dalších 5 bodů navíc máte možnost využívat diplomatické pošty. Můžete posílat a přijímat poštu, která by neměla být světskými autoritami kontrolována.

Diplomati ve 20.století mají kompletní 20-ti bodovou verzi této výhody. Hodně středověkých šlechticů a boháčů v některých dnešních kulturách mají 15-ti bodovou imunitu. Klerikové budou mít tuto výhodu pouze v případě, že jsou jejich církve natolik mocné, že mohou mít své vlastní zákony i mimo své území. To určuje PJ při tvorbě církve a může jednoduše přidat tuto výhodu k hodnotě výhody Církevního postavení.

### **Imunita proti nemocím 10 bodů**

Vaše tělo přirozeně vzdoruje všem mikroorganismům, kteří způsobují nemoci. "Přirozenou" cestou nikdy žádnou infekci nebo nemoc nechytíte. Pokud je do vás vpraveno sérum obsahující choroboplodné zárodky, vaše tělo je beze zbytku okamžitě vyloučí. Viry a plísňe jsou také považovány za "nemoci", i když větší parazité (např. tasemnice) za ně považováni nejsou. Tuto nevýhodu nemůžete mít, pokud nezačínáte se ZD minimálně 12. Vaše imunita vám ale zůstane, i když vaše ZD klesne pod 12.

### **Infravidění 15 bodů**

*Tato výhoda je určena pro jiné než lidské rasy nebo pro superhrdiny; žádný člověk ji nemůže mít bez zaplacení mnohem větší ceny (určí PJ) za Neobvyklé pozadí.*

Vaše vidění sahá do infračervené části spektra a to vám umožňuje vidět různé úrovně tepla. Můžete také vidět v naprosté tmě. Bez ohledu na okolní teplotu máte při boji v noci postih pouze -1 ale jen v případě, že je vašim protivníkem někdo, kdo vyzařuje teplo! Máte bonus +2 na spatření jakýchkoliv živých bytostí ve dne, pokud oblast prohledáváte vizuálně.

## 22 Výhody

Tato dovednost vám také umožňuje sledovat tepelnou stopu při stopování. Přidejte +3 k hodů na stopování, pokud je stopa čerstvá, do jedné hodiny. Náhlý záblesk tepla, jako třeba exploze, funguje na někoho s infraviděním stejně jako kouzlo Záblesk.

*Poznámka:* Infravidění může být použito zároveň s nevýhodou Slepota. Slepí tvorové s infraviděním fungují stejně jako v noci. Stopovat mohou pouze hodinu staré stopy.

### **Intuice 15 bodů**

Obvykle hádáte dobře. Pokud jste postaveni před několik alternativ a nemáte žádné logické vodítko, jak byste se mezi nimi mohli rozhodnout, můžete použít svou intuici: PJ přidá vaši IQ k počtu "správných" cest, odečte počet "špatných" cest a hodí si proti výslednému číslu. Úspěch znamená, že vás nasměruje ke správné odpovědi; hod 3 a 4 znamená, že vám řekne tu *nejlepší*. Neúspěch znamená, že nedostanete žádnou informaci. Kritický neúspěch znamená, že budete nasměrováni k horší variantě... vaše intuice vás zklamala. PJ může tento systém modifikovat i pro jiné situace, kde by Intuice mohla logicky pomoci.

Je možné házet jen jednou na jednu otázku. Pozor: PJ nesmí nechat tuto výhodu, aby mu vyřešila jeho dobrodružství – třeba tím, že detektiv s intuicí vejde do místnosti, nasadí želízka vinikovi a uzavře případ. V nejlepším případě intuice nasměruje detektiva směrem k dobrému důkazu. PJ, kteří si myslí, že tuto výhodu nedokáží zvládnout by ji vůbec neměli povolit.

### **Jazykový talent 2 body/úroveň**

Umožní vám rychle pochytit cizí jazyky. Tento talent je kumulativní s ostatními; pokud máte Fotografickou paměť a Jazykový talent, pravděpodobně budete brzy mluvit dvaceti jazyky. Kdykoliv, kdy se učíte neznámému jazyku přidejte svou úroveň Jazykového talentu k IQ. Příklad: Vaše IQ je 10; váš jazykový talent je 2. Jazyky se učíte, jako by vaše IQ bylo 12!. Stejný bonus máte na dovednost Lingvistika. Viz *Jazykové schopnosti*. Cena: 2 body za každý bonus +1.

### **Klid'as 15 bodů, nebo více podle PJ**

Nic vás nepřekvapí – tedy alespoň nic, co vás očividně neohrožuje. Svět je plný podivných věcí a dokud se nestarají o vás, tak se i vy nestaráte o ně. Neházíte si na strach a netýkají se vás téměř žádné modifikace na reakci. S cizinci jednáte odměřeně, ale slušně (pokud jsou i oni slušní), bez ohledu na to, *jak moc* jsou cizí. Budete mít normální postih k reakci vůči někomu, kdo dělá něco hrubého nebo neslušného, ale zůstanete vždy klidní, i když se střetnete s násilím. Vyhrožování na vás prostě nefunguje.

Tato výhoda není kompatibilní s žádnou fobií. Postava však není zcela bez emocí – pouze nikdy nedává silné emoce najevo. Typický Yankee z Maine nebo "Angličan" má tuto výhodu. Příklad: dva klid'asi sedí na houpacích křeslech na verandě:

*Ed: "Copak asi chce ten malý týpek s téma oranžovými tykadlama?"*

*Burt: "Další ztracený turista. Špatně odbočil u Marsu." (Dívá se na nebe.) "Vypadá to, že bude zítra pršet."*

*Ed: "Jo. Vypadá to tak."*

Tato výhoda musí být dobře hrána, jinak může PJ říct, že byla ztracena. V kampani, kde jsou hody na strach na denním pořádku, může PJ za tuto výhodu určit cenu 20 i více bodů, nebo ji dokonce zakázat.

### **Léčení 25, 20 nebo 15 bodů**

*Tato výhoda je určena pro jiné než lidské rasy nebo pro superhrdiny; žádný člověk ji nemůže mít bez zaplacení mnohem větší ceny (určí PJ) za Neobvyklé pozadí.*

Máte schopnost léčit ostatní. Se subjektem musíte být ve fyzickém kontaktu. Při úspěšném hodů na Léčení můžete vyléčit zranění do poloviny svého ZD. Neúspěch stojí léčitele 1k Výdrže; kritický neúspěch způsobí navíc 1k zranění. Za úspěšně vyléčené životy se vám odečte dvojnásobné množství Výdrže.

Hod na Léčení je s postihem -2 když je oběť v bezvědomí a s -2 a hůře při léčení nemocí. Nemůžete vyléčit ztracené údy. Čerstvé zlomeniny by měly být před léčením pečlivě spraveny, protože jinak léčení povede ke zchromnutí končetiny. Takové končetiny se léčí s postihem -6 a každý léčitel má jen jeden pokus na jednu končetinu. Léčení nemůže oživit mrtvé.

Schopnost léčit jen příslušníky stejné rasy stojí 15 bodů. Pokud může být použita pouze na biologicky podobných rasách (například na teplokrevných obratlovcích) je cena 20 bodů.

### **Magická rezistence 2 body/úroveň**

Je méně pravděpodobné, že podlehnete jakékoli magii. Tato výhoda nemůže být kombinována s výhodou Magického talentu. Nemůžete být zároveň magicky aktivní a magicky rezistentní. Pokud máte Magickou rezistenci, nemůžete kouzlit kouzla vůbec (i když můžete stále používat magické zbraně). Také tuto schopnost nemůžete vypnout, aby na vás působila přátelská kouzla.

Magická rezistence a její přesná úroveň může být rozeznána kýmkoliv, kdo dokáže vidět vaši auru nebo kýmkoliv, kdo na vás sešle kouzlo. Úroveň vaší Magické rezistence je odečtena od dovednosti sesílatele. Pokud máte Magickou rezistenci 3 a sesílatel dovednost 15, je jeho efektivní dovednost jen 12. Rezistence platí i na magické elixíry.

Magická rezistence se přidává k vaší normální rezistenci u kouzel, u kterých to jde (bráněná kouzla).

Magická rezistence vás chrání před sesláním kouzla přímo na vás. Nebrání vás před (a) vrhanými kouzly; (b) útoky magickými zbraněmi; (c) informativními kouzly, které nejsou seslány přímo na vás, jako třeba Aura.

Magická rezistence nemá žádný efekt proti psionickým útokům.

### **Magický talent 15 bodů/první úroveň a 10 bodů/další úroveň**

Máte bonus na učení se jakémukoli magickému kouzlu. Samozřejmě, že pokud jste z nemagické kultury, tak nebudete začínat s žádnými kouzly, ale stále se je můžete naučit snadněji, pokud k tomu naleznete

příležitost. Pokud vstoupíte do magického světa, ti, kteří dokáží detekovat magickou auru, ve vás poznají potenciálně silného, i když netréňovaného kouzelníka. Mohou vás to naučit – nebo vás zabít.

Když se učíte nějakému kouzlu, učíte se, jako by vaše IQ bylo rovno (IQ + úroveň Magického talentu). *Příklad:* Máte IQ 14 a Magický talent 3. Učíte se tak, jako by vaše IQ bylo 17!



Navíc si PJ hází na IQ + úroveň Magického talentu vždy, když poprvé spatříte nějaký magický objekt a znovu když se jej poprvé dotknete. Pokud hod uspěje, budete intuitivně vědět, že ta věc je magická. Výsledek 3 a 4 vám navíc řekne, jestli je magie přátelská nebo nepřátelská a jak je silná. *Příklad:* Máte-li IQ 13 a 3 úrovně talentu, rozeznáte magický objekt při hodu 16 a méně. Pokud PJ tolik nehodí, jednoduše vám neřekne nic. Tato výhoda může být velmi zvláštní pro někoho z nemagického světa – jako třeba ze Země 20. století. Taková postava stále má schopnost cítit magii, ale protože s ní žádné zkušenosti nemá, nemůže PJ říct "Ten idol je magický," ale "Ten idol ti připadá velmi zvláštní a podivný. Máš z něho velmi divný pocit." Postavy bez Magického talentu nemají žádný hod na vycítění magických objektů.

Cena: 15 bodů za první úroveň talentu; 10 bodů za každou další úroveň maximálně do úrovně 3.

### **Možnost prosazování práva 5, 10 nebo 15 bodů**

Jste ochránce práva se všemi příslušnými právy, silami a povinnostmi. V některých dobách a místech to může obsahovat právo na zabití; jinde to nemusí být víc než právo nosit obušek a psát pokuty za parkování.

Cena je určena právy a výhodami vaší postavy. Všeobecně policista s lokální jurisdikcí, možností dát do vazby podezřelého, s právem na prohlídku s platným povolením a možná s právem nosit skrytou zbraň má Možnost výkonu práva za 5 bodů. Příkladem může být dnešní policista.

Někdo s národní nebo mezinárodní jurisdikcí nebo bez nutnosti respektovat práva ostatních nebo s volností zahájit vyšetřování nebo s možností zabít bez velkých následků musí zaplatit 10 bodů. Příkladem může být současný agent FBI nebo středověký příslušník Královské stráže.

Postava s třemi a více výše uvedených možností má Možnost výkonu práva za 15 bodů. Příkladem může být nejlepší agent CIA, KGB nebo MI6.

Možnost výkonu práva jde většinou ruku v ruce s nevýhodou Povinnost a s Reputací, která může být kladná, záporná nebo obojí.

### **Multimilionář 25 bodů/úroveň**

postava s výhodou Obrovského bohatství si může koupit další úroveň Bohatství z a 25 bodů za úroveň. Každá úroveň zvýší celkový majetek o násobek deseti (takže první úroveň zvedne celkové bohatství na 1000 násobek průměru, druhá 10000 násobek atd.) Za každou úroveň Multimilionáře dostává také postava jednu úroveň statutu zdarma do maximálně +2 nad normální úroveň danou původním Bohatstvím.

### **Neobvyklé pozadí 10 a více bodů**

Tato "všepostihující" výhoda může být použita kdykoliv, kdy je to potřeba. Pokud byly například vaši rodiče cestující obchodníci, můžete logicky říct, že znáte dva nebo tři "rodné" jazyky. To je ale rozhodně neobvyklé pozadí, které stojí body.

Podobně máte-li přístup ke schopnostem, které nejsou k dispozici ostatním, je to Neobvyklé. Všeobecně platí, že přijde-li hráč s jakýmkoliv "příběhem postavy", který by mu logicky dával nějaké výhody, může to PJ povolit, ale na jejich pokrytí nechat hráče použít Neobvyklé pozadí.

PJ může zvednout bodovou hodnotu této výhody, pokud se mu zdá, že je pozadí velmi neobvyklé. "Vychován mimozemšťany" nebo "od narození trénován mystickým kultem ninjů" může být považováno za "velmi neobvyklé" ve většině herních světech. Psionici, supermani nebo kouzelníci jsou velmi neobvyklí, pokud se vyskytují v prostředí, kde jsou jejich speciální dovednosti unikátní.

### **Nezničitelnost 5 bodů/úroveň**

*Jde o "filmovou" výhodu a PJ ji může volně zakázat v realistické kampani. Na druhou stranu může být život dobrodruha v realistické kampani depresivně krátký...*

Je vás extrémně těžké zabít. Každá úroveň této výhody vám dává bonus +1 na všechny hody na ZD pro přežití. Pokud neuspějete ve svém normálním hodu na ZD, ale uspějete s vaším bonusem za Nezničitelnost, vypadáte mrtvý (úspěšný hod na Diagnózu objeví známky života), ale přijдете k vědomí z anormální 1 hodinu za bod negativního ZD.

*Příklad:* Blackthorn má ZD 12 a 4 úrovně Nezničitelnosti. Je zasažen protitankovou raketou za 30 životů, což mu sníží jeho ZD na -18. To vyžaduje, aby si dvakrát hodil na ZD pro přežití (jeden při -12 a další při -17).

Při prvním hodu hodí 11 – bez problémů, stále je naživu. U druhého hodu mu padne 14. To je nad jeho normálním ZD (12), ale pod jeho modifikovaným ZD (12 + 4 úrovně Nezničitelnosti). Upadne do bezvědomí a vypadá mrtvý. Zhruba za den se probere – stále zraněný, ale ne mrtvý!

### **Noční vidění 10 bodů**

Vaše oči se dokáží výborně přizpůsobit tmě. Nemůžete vidět v úplné tmě – ale pokud máte alespoň nějaké světlo, vidíte velmi dobře. Kdykoliv PJ použije postih kvůli šeru, tak se, pokud nejde o absolutní tmu, tento postih u vás neaplikuje.

Osud je neodolatelná síla, která může hrdinu vléci dobrým i špatným ke splnění nějakého předurčeného úkolu. Svůj osud mohou postavy zjistit pomocí Věštby, interpretací znamení nebo podobnými magickými procedurami, ale opravdový význam předurčení není pravděpodobně nalezen do chvíle, kdy dojde k jeho naplnění. Postava s Osudem se pravděpodobněji stane objektem písní a příběhů, které se budou po generace zpívat a vyprávět.

Osud je možné brát jako výhodu nebo nevýhodu s cenou od -15 do 15 bodů. Když se hráč rozhodne, že chce pro svou postavu Osud, řekne PJ bodovou hodnotu zamýšlené výhody/nevýhody. PJ potom tajně určí povahu Osudu postavy vzhledem k ceně a povaze kampaně. PJ samozřejmě může později během hry změnit svůj názor!

Když dá hráč své postavě Osud, dává PJ do rukou možnost vměšovat se do života postavy. Čím je PJ nenápadnější, tím lépe, ale k naplnění osudu *musí* dojít. Cena Osudu určuje jeho dopad na život postavy, přičemž konkrétní detaily jsou ponechány na PJ a na vývoji příběhu. Hrdina by nikdy neměl znát svůj Osud, kromě dohadů, dvojsmyslných věsteb či pomoci od nějaké nadpřirozené mocnosti.

Osud jako výhoda bude nakonec pracovat v prospěch postavy – i když to nemusí být vždy zřejmé a určitě to bude občas na obtíž. Osud jako nevýhoda vede k něčemu špatnému – ale asi ne ihned a ne bez šance získat čest dobrým zvládnutím situace. Osudová smrt může být pro hrdinu dobrým koncem.

**Velká výhoda:** 15 bodů. Osudem postavy je vykonat ve svém životě něco velkého – nakonec bude jeho jméno znát každý a každý jej bude velebit! Dříve či později tato šťastná událost naplní život postavy. To nemusí nutně znamenat "úspěch" postavy. Pokud se rozhodne skočit před vržený nůž zabijáka hned při následujícím sezení, PJ může považovat jeho osud za naplněný – obětoval se!

**Střední výhoda:** 10 bodů. Stejně jako výše ale s menším úspěchem. Alternativně může být osudem postavy zemřít na nějakém konkrétním místě nebo specifickým způsobem: na moři, rukou krále, pod zemí nebo jakkoliv jinak. Může být těžce raněn jinde nebo jakýmkoliv jiným způsobem, ale nezemře; všechny škody jsou počítány normálně, ale postava to přežije. Pokud se bude vyhýbat okolnostem, které by naplnily jeho osud, ať již vědomě či nevědomě, může zjistit, že Osud má rád překvapení. Moře může zaplavit jeho domov když spí, generál, proti kterému bojuje může být budoucí král a Vesuv ho může pohřbit pod tunami popela. PJ může takovéto rozmary osudu použít tehdy, když postava zjistí tento svůj Osud.

**Malá výhoda:** 5 bodů. Osudem postavy je hrát nějakou menší úlohu ve větším příběhu, ale tato úloha mu přinese prospěch. V herních termínech má zajištěno jedno důležité vítězství.

**Malá nevýhoda:** -5 bodů. Osudem postavy je opět nějaká menší role ve větším příběhu, ale tentokrát se z toho nedostane tak lehce. Zažije zaručeně jednu tragickou zkušenost nebo trapný neúspěch. Tyto události by neměly mít za příčinu smrt postavy kromě případů nejvyššího zoufalství.

**Střední nevýhoda:** -10 bodů. Postava bude hrát klíčovou roli v tragické události. Může se například opozdit s dopisem, který by zachránil situaci... ale on to

pokazil. Nebo může zabít jediného kompetentního velitele v ohrožené provincii, což způsobí její pád do rukou barbarů. Postava to ale přežije.

**Velká nevýhoda:** -50 bodů. Postavu stihá smrt. Má napsané jeho jméno, ví kde je a je stále blíž a blíž. Postava buď zemře nebo bude zruinována a její pád bude mít na ostatní zdrcující dopad. Tato úroveň Osudu není vhodná pro každou hru! PJ ji nemusí dovolit a pokud a pokud ji dovolí, měl by naplánovat nějaký dramatický obrat v kampani nebo ji prostě ukončí ve chvíli, kdy je osud naplněn.

Dobře pracovat s osudem a zajistit, aby byl naplněn vyžaduje velmi důvtipného PJ. Před tím, než ho povolíte se ujistěte, že nezničí vaše dobrodružství.

Pokud někdo naplní svůj Osud a stále žije, je s osudem konec – i když jeho následky mohou postavu pronásledovat ještě hodně dlouho. Osud jako nevýhoda musí být vykoupen ... i když to může být automatické, pokud jeho naplňování postavu stojí hodně peněz a času.

Pokud postava nemá dostatek bodů na vykoupení svého Osudu po jeho naplnění, získává nevýhodu Smolař bez ohledu na úroveň Osudu jako nevýhody (nebo může PJ postavě určit nový špatný osud). Smůla může být vykoupena normálně. Za naplnění Osudu jako výhody nejsou žádné extra body.

## Odolnost

10/25 bodů

Vaše kůže a svalstvo je odolnější než u průměrných lidí. Samo vaše tělo má svou hodnotu Odolnosti proti škodám. S touto OPŠ je zacházeno stejně jako s OPŠ u zbroje: odečítá se od škod způsobených jakoukoliv ránou před tím, než se spočítají násobené škody za sečný/bodný útok. Odolnost vás neučiní nijak *těžším* cílem pro zásah – pouze přežijete větší zranění.

Odolnost vám nepomůže "odrazit" zbraně. Stále projdou kůží – dokonce může téct i krev. Pouze nejste *zraněn*. Pokud však projde otrávená zbraň, způsobí jed normální škody. Pozor na fakt, že vaše oči *nejsou* odolné! Zásah očí způsobí normální zranění.

Cena: 10 bodů za OPŠ 1 nebo 25 bodů za OPŠ 2. Vyšší hodnoty jsou u "normálního" člověka nemožné. Někteří tvorové ale mají svou přirozenou Odolnost nebo i přirozenou zbroj, která může zbraně zastavit.



## Odvaha

2 body/úroveň

Odvaha je zvláštním případem Silné vůle, která se aplikuje jen při hodech na strach a pokusech o zastrasování.

**Příklad:** Postava má IQ 13 plus 2 úrovně Silné vůle a 3 úrovně Odvahy. Normální hody na vůli bude házet na 15 (13 plus 2), ale hody na strach budou na 18 (13 plus 3 plus 2). Jakýkoliv pokus o zastrasování bude mít postih -3.



Pokud je zastrašování počítáno jako střet Vůli, potom mu pomůže jak Silná vůle, tak i Odvaha.

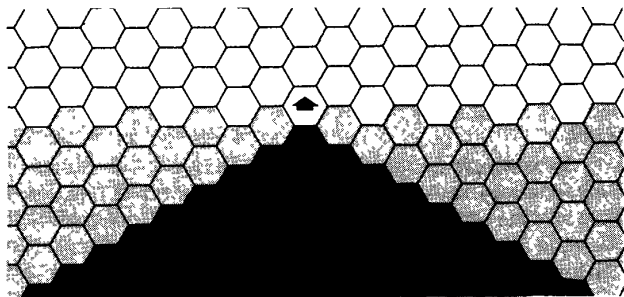
### Periferní vidění 15 bodů

Máte neobvykle velký zorný úhel. Kdykoliv se "za vašimi zády" děje něco nebezpečného nebo zajímavého, PJ si hodí na vaše IQ. Úspěšný hod znamená, že jste to viděli, nebo jste viděli dostatek na to, abyste byli v případě útoku připraveni.

Pokud hrajete s herním plánem, můžete útočit do vašich pravých a levých hexů stejně, jako do předních. (Pozor na fakt, že útok jednoruční zbrání do levého hexu je neohrabaný a je považován za "široký mách.")

Pokud jste napadeni z levého nebo pravého hexu, bráníte se bez postihu. Vaše aktivní obrana na útoky zezadu má postih pouze -2. Stále není možné na útočit na někoho přímo za vámi (bez širokého máchu).

Navíc máte širší zorný úhel pro střelecké útoky. Obrázek dole ukazuje zorný úhel pro normální postavu (bílá pole) a pro někoho s Periferním viděním (bílá a šedá pole).



### Požehnaný Různé

Jste na stejné vlně jako nějaká vyšší moc. Nejjednodušší verze této výhody stojí 10 bodů a dává vám možnost disponovat jakýmkoliv Věšteckým kouzlem na úrovni IQ. Typ věštby by měl být v souladu s božstvem. Požehnaná osoba (většinou klerik) také získává bonus +1 na Reakci od všech osob, uctívajících stejné božstvo a ví, že je postava Požehnaná.

Za 20 bodů můžete být Silně požehnaní, což vám dává bonus +5 ke všem Věšteckým schopnostem.

Každá požehnaná postava musí jednat v souladu s pravidly nebo s hodnotami, specifickými pro dané božstvo, jinak je výhoda ztracena.

Božstvo může také udělit opravdu Požehnaným postavám síly za hranicí Věštevství. Tyto síly musí být v souladu s mocí nebo možnostmi božstva (bohyně milosrdenství a léčení může například umožnit postavě léčit). Tyto dovednosti mají různé formy a jejich přesná cena závisí na jejich moci. Navíc množství normálních výhod může být považováno za dary od boha. Některé příklady:

**Imunita:** Vaše požehnaní vám dává imunitu vůči působení určitých substancí, většinou nějak spojených s božstvem. Bůh ohně může například požehnat své kleriky imunitou vůči škodám, způsobeným ohněm. Při určování ceny je třeba aby si PJ uvědomil, že jde o velmi silná požehnaní. Ceny za imunitu v *GURPS Supers* jsou dobrým vodítkem.

**Nadání:** Vaše požehnaní vám dává bonus na nějakou specifickou dovednost. U Fyzických dovedností je cena

za bonus +1 stejná jako cena za naučení se dané dovednosti na úrovni OB. Cena za 2 bodové nadání je stejná jako za OB+1 atd. Pro mentální dovednosti je cena za nadání +1 stejná, jako cena za naučení se dané dovednosti na úrovni IQ. 2 bodové nadání stojí stejně jako naučení se dovednosti na IQ+1 atd. Bonus se aplikuje jak na implicitní hodnoty, tak i na ty, ve kterých jste se cvičili.

**Magický trik:** Vaše požehnaní vám dává možnost seslat jedno konkrétní kouzlo. Cena je 2% z ceny magického předmětu, který by byl schopen dané kouzlo seslat. Viz *GURPS Magie*.

**Hrdinské činy:** 10 bodů. Vaše požehnaní vám dává schopnost vykonat určitý hrdinský čin. Jednou za sezení můžete na 3k sekundy přidat 1k k SL, OB nebo ZD (atribut je zvolen při požehnaní). Na konci tohoto času se vrátíte do původního stavu a utrpíte vše, o co jste díky zvýšenému atributu přišli. (Pokud například během heroické chvíle utřítíte více než 5krát větší zranění, než je vaše původní ZD, tak bez nějaké formy léčení okamžitě zemřete, když efekt pomine.)

Jiná požehnaní mohou být definována PJ.

### Pružnost těla 5 bodů

Vaše tělo je nezvykle pružné. Máte bonus +3 k hodům na Šplhání, na jakýkoliv hod na zbavení se provazů, pout či železek nebo na jakýkoliv hod na Mechaniku (abyste se lépe dostali do motoru, samozřejmě!).

### Psionická rezistence 2 body/úroveň

Psionická rezistence ovlivňuje jakékoliv použití psionických sil proti vám, ať již přátelské či nepřátelské. Nikdy nemůže být "vypnuta"!

Pokud máte Psionickou rezistenci, je její úroveň odečtena od efektivní dovednosti jakéhokoliv psionického pokusu, kde jste cílem – i pro psychokinezi a psionické vidění. Je také odečítána od *vaší* efektivní dovednosti s jakoukoliv psionickou schopností. Máte-li tedy vysokou Psionickou rezistenci, bude pro vás těžké vybudovat si vlastní psionické dovednosti.

### Reputace Různá

Dobrá reputace je výhoda.

### Rychlé uzdravování 5 bodů

Tuto výhodu máte k dispozici pouze v případě, že je vaše ZD větší než 10. Ze všech druhů zranění se vyléčíte mnohem rychleji. Kdykoliv si házíte na vyléčení ztraceného ZD, nebo při hodu na zjištění, zda vás zranění zchromí, přidejte 5 k vašemu efektivnímu ZD. Tato schopnost vám nepomůže překonat omráčení ap.

### Selský rozum 10 bodů

Kdykoliv, když začnete dělat něco, o čem si PJ myslí, že je to HLOUPOST, hodí si na vaše IQ. Úspěšný hod znamená, že vás musí varovat. "Nechtěl by sis to raději rozmyslet?" Tato výhoda umožňuje impulsivnímu hráči hrát rozvážnou postavu.

**Silná vůle****4 body/úroveň**

Máte lepší vůli než průměrný člověk. Vaše úroveň Vůle je přidána k IQ kdykoliv, kdy se hází na vaši Vůli a to včetně pokusů zapůsobit na vás Diplomacií, Přesvědčováním, Sexappealem, Vyslýcháním (s mučením nebo bez něj), Hypnotizací nebo psionickým či magickým pokusům o ovládnutí. Silná vůle se přidává k vaší rezistenci proti magickým kouzlům. Tato dovednost vám ale nepomůže dostat se z šoku atd. Ve sporných případech je soudcem PJ.

*Příklad:* Máte 3 úrovně Silné vůle. Nepřátelská agentka se vás pokouší svést. PJ hodí Sřet dovedností : Sexappeal špiónky proti vaší IQ. Vy máte ale bonus +3 kvůli vaší silné vůli.

Cena: 4 body za každý bonus +1.

**Smysl pro čas****5 bodů**

Máte přesné, mentální hodiny. Pokud jste nebyli omráčeni, zhypnotizováni nebo jinak ovlivněni, vždycky víte, kolik je hodin, přesně na sekundu. Můžete také měřit uplynulý čas se stejnou přesností. Spánek na tuto schopnost nemá vliv (a můžete se probudit v předem daný okamžik, jestli chcete). Změny časové zóny také nemají vliv. Cesty časem vás zmatou, dokud nezjistíte "nový" čas.

**Smysl pro orientaci 5 bodů**

Vždycky víte, kterým směrem je Sever a vždy dokážete najít cestu, po které jste již během uplynulého měsíce šli, bez ohledu na to, jak matoucí je situace. Tato schopnost nefunguje v prostředích jako meziplanetární prostor, astrální prostor ap., ale funguje v podzemí, pod vodou a na jiných planetách. Dává vám také bonus +5 na dovednost Navigace.

**Statut****Různá**

Vysoký společenský statut je výhodou.

**Šestý smysl****15 bodů**

Nemůžete na tom sice stavět, ale občas máte takový divný pocit a mrazení v zádech a víte, že je něco špatně... Pokud máte Šestý smysl, PJ si v situaci jako je past, hrozící katastrofa a pod. jednou vskrytu hodí na IQ. Úspěšný hod znamená, že dostanete varování, že něco je špatně. Hod 3 a 4 znamená, že získáte i nějaké detaily o hrožícím nebezpečí.

*Poznámka:* Ve hře, kde se používají psionické síly jde o dovednost ESP! Viz Psionika.

**Šťěstí****15 nebo 30 bodů**

Někteří lidé se prostě narodí se štěstím. Jednou během jedné hodiny hry můžete hodit na jednu věc třikrát a vybrat si ten nejlepší výsledek! Pokud si hází PJ, (např. jestli se objeví určitá NP nebo jestli jste si něčeho nevšiml) řeknete mu, že chcete použít své Šťěstí a on si musí hodit třikrát a vybrat nejlepší výsledek. Cena 15 bodů.

*Neuvěřitelné štěstí* funguje úplně stejně ale je možné ho použít jednou za 30 minut hry. Cena 30 bodů.

Vaše štěstí se aplikuje jen na hody, kdy se vaše postava o něco pokouší NEBO když jde o nějaké vnější vlivy, které by mohly ovlivnit vás nebo celou družinu NEBO když na vás někdo útočí (v takovém případě si útočník hází třikrát a použije nejhorší výsledek!).

Šťěstí nemůžete sdílet. Pokud se Silný Sam pokouší rozkopnout dveře, nemůže za ním stojící Šťastný Lou předat své štěstí jemu. Musel by se pokusit ty dveře rozkopnout sám.

Když jste jednou své Šťěstí použili, musíte počkat hodinu (nebo 30 minut při Neuvěřitelném štěstí) před tím, než jej znovu použijete. Nemůžete použít štěstí v 11:58 a pak ve 12:01. Šťěstí si také nemůžete schovat do zásoby. Nemůžete hrát několik hodin bez toho, abyste ho použili a pak ho použít několikrát za sebou!

**Umí číst****0 nebo 10 bodů**

Přestože v reálném životě jde o dovednost, z důvodů, které již byly uvedeny, s ní počítáme jako s výhodou. Všeobecně se předpokládá, že Umíte číst ve světě, kde je to běžné a neumíte číst tam, kde to obvyklé není (ÚT4 a méně). Umět číst ve světě, kde to většina neumí je výhoda za 10 bodů. Neumět číst ve světě, kde většina číst umí je nevýhoda za -10 bodů.

**Vděčnost****Různá**

Někomu jste zachránili život, mlčeli jste v pravý čas nebo jste udělali něco jiného pro něčí dobro. Teď jsou vám za to vděční.

Jde v podstatě o jednorázovou verzi Spojence, Patrona nebo Kontaktu. Jeden z nich máte na jedno použití. Cenu určete jako 1/5 ceny odpovídající výhody, ze které Vděčnost pochází. Zaokrouhlete na nejbližší celé číslo. Kdykoliv potřebujete využít něčí vděčnosti, PJ si hodí na její "frekvenci přitomnosti". Pokud je hod úspěšný, získáte v rámci výhody to, co jste chtěli. Výhodu potom odstraňte ze svého deníku pokud však nedošlo ke kritickému úspěchu; v takovém případě se vám váš "přítel" stále cítí zavázán.

Pokud hod neuspěje, nesehnali jste je včas nebo vám nemohou vyhovět. Pořád vám ale dluží laskavost. V příštím dobrodružství to můžete zkusit znovu.

S Vděčností, získanou během dobrodružství, je zacházeno úplně stejně jako s jinými výhodami a mělo by za ni být zapláceno. PJ však může vděk zahrnout jako část odměny za úspěšně dokončené dobrodružství navíc k získaným bodům.

**Vidění za tmy****25 bodů**

*Tato výhoda je určena pro jiné než lidské rasy nebo pro superhrdiny; žádný člověk ji nemůže mít bez zaplacení mnohem větší ceny (určí PJ) za Neobvyklé pozadí.*

Můžete vidět v absolutní tmě, užívající při tom jiný způsob vidění než za pomoci světla, jako třeba radar nebo sonar. Schopnost rozeznávat ve tmě i barvy stojí dalších 5 bodů.

## Vnímavost 5 bodů/úroveň

Všeobecný bonus na *jakýkoliv* hod na smysly, nebo když si PJ hází na IQ, jestli jste si něčeho všimli. Tato výhoda může být kombinována s jakýmkoliv bonusem za dobré smysly. Cena: 5 body za každý bonus +1 k vašemu hodu.

## Vojenská hodnost 5 bodů/hodnost

Stejně tak, jako je Statut obrazem vašeho postavení ve společnosti je Vojenská hodnost obrazem vašeho postavení ve vojenské nebo podobné organizaci. Každá úroveň má autoritu nad nižšími úrovněmi – bez ohledu na osobní schopnosti. Cena 5 bodů za hodnost až do úrovně 8.

Názvy hodností jsou různé. Typické příklady:

Úroveň 8: Armádní úroveň velení a výše (Armádní generál, Generál nebo Admirál)

Úroveň 7: Divizní úroveň velení (Brigádní generál nebo Generálmajor)

Úroveň 6: Brigádní/skupinová úroveň velení (Plukovník nebo Kapitán vlnajkové lodí)

Úroveň 5: Praporeční úroveň velení (Podplukovník nebo Major)

Úroveň 4: Velení na úrovni roty (Kapitán nebo Nadporučík)

Úroveň 3: Velení na úrovni roty/čety (Praporčíci)

Úroveň 2: Velení na úrovni čety (Rotmistři)

Úroveň 1: Velení na úrovni družstva (Desátník, Četař)

Úroveň 0: Vojín, svobodník, pilot nebo obyčejný námořník – mužstvo.

V kvalitních profesionálních armádách musí mít polní velitelé (úroveň 5 nebo 6) úroveň dovednosti Velení minimálně 12; generálské hodnosti (úroveň 7+) minimálně 13. Tento předpoklad může být splněn základní hodnotou Velení SL-5. Nekompetence na vyšších stupních velení není tolerována za žádných okolností. (Ale v mnoha horších nebo politicky vedených armádách jsou nekompetentní velitelé běžní.)

Silně doporučujeme, aby nebylo postavám povoleno začínat s postavami s hodností nad 5, protože tyto hodnosti jsou vyčleněny pro ty, kteří své schopnosti již prokázali.

Vojenská hodnost nestojí žádné peníze jako sociální statut. Porušení subordinace, extrémní zbabělost nebo hloupost může být příčinou dočasné ztráty hodnosti podle reakce nadřízených (jak je hraje PJ).

Dočasné povýšení může udělit nadřízený velitel (většinou úroveň 6+) a tím zvednout vaši hodnost na předem daný čas – do konce bitvy, akce ap. Na to, abyste si takovou hodnost udrželi musíte dostát požadavkům na ni kladeným a zaplatit její cenu.

V některých armádách je možné si hodnost koupit za peníze. V takovém případě postava, která má Bohatství a více, může automaticky získat hodnost 3. Vyšší úroveň stojí hráče body a postavu peníze. Úroveň bohatství Průměrné a méně *zdvojnásobuje* cenu v bodech za hodnost 1 až 6. Od chvíle, kdy již byla postava vytvořena

si lze hodnosti pořizovat již za normální množství bodů, pokud má k dispozici dostatek financí pro daný případ.

V mnoha oblastech se sebou Vojenská hodnost automaticky přináší i nějaký sociální Statut, za který je třeba zaplatit body zvlášť, ale nestojí žádné peníze na udržení. "Normální" je jedna úroveň Statutu za každé 3 úrovně hodnosti, zaokrouhleno na nejbližší číslo. Pokud jsou tyto hodnoty různé, bude to zmíněno v popisu společnosti.

Vojenskou hodnost vždy provází velmi důležité Povinnosti.

## Vynulovaný 10 bodů

Jak se počítačové sítě stanou obsáhlejšími, může se často stát, že je výhodou být neznámý. Ať již se to stalo nehodou při vašem narození, chybou ve vedení záznamů, pádem počítačů nebo čímkoliv jiným, úřady (a jejich počítače) o vás nic nevědí. Oficiálně neexistujete. Neexistují o vás žádné záznamy ať již papírové nebo počítačové. Jste proto imunní ke většině věcí, které vlády od občanů většinou požadují.

Abyste si tuto výhodu udrželi, musíte vést všechny platby v hotovosti nebo pomocí směny. Všechny účty a konta musí být slepé (účet není veden na osobu ale může s ním disponovat kdokoliv, kdo zná určité heslo), nebo si můžete pořídit dočasnou identitu.

Pokud vás úřady hledají, budou si nejprve myslet, že došlo k počítačové chybě, protože vás nemohou najít. Během několika dalších dní, kdy se jim nepodaří najít žádné další informace o vašem životě budou čím dál zvědavější. Budou se vás snažit chytout. Pokud vás nemohou najít, pravděpodobně to vzdají. Ale pokud vás najdou, připravte se na hodně dlouhou sérii výslechů, pravděpodobně s použitím drog a/nebo mučení. Nakonec neexistujete, že, a jako takový ne-člověk nemáte žádná práva, že! Pokud neprovedete nějaká předběžná opatření, není možné prokázat, že jste zadržován, protože oficiálně neexistujete!

Vynulovaným se můžete stát, ale není to jednoduché; národní databanky jsou velmi dobře chráněné a existují paralelně v několika kopiích. Cena bude stejná, jako za Alternativní identitu.

## Vyšší práh bolesti 10 bodů

Zranění se vám nevyhýbají jako všem ostatním, ale necítíte je tak moc. Pokud jste zranění v boji, nejste omráčeni a nemáte normální postih na OB v dalším kole (vyjimka: rána do hlavy nebo kritický zásah vás omráčí). Pokud jste fyzicky mučeni, odoláváte s bonusem +3. PJ vám může povolit házet si na vůli +3 když chcete ignorovat bolest v jiných situacích.

## Spojenci

Hodně fiktivních hrdinů má partnery – loajální druhy, věrné pomocníky nebo přátele na celý život – kteří je doprovázeli na jejich dobrodružstvích. Takoví partneři jsou Spojenci. Mít Spojence je výhoda.

Na jednu stranu lze říct, že postavy ostatních hráčů, kteří jdou s vámi do dobrodružství jsou spojenci. Jsou to však spojenci velmi nejistí. Často jsou to lovci štěstěny, které jste potkali u cesty nebo v hostinci před několika hodinami. Mají své skryté cíle, svou etiku a motivy, které nemusí ale mohou být v rozporu s těmi vašimi.

## 28 Výhody

Spojenec v podobě NP je na druhou stranu důvěryhodný. Možná jste spolu bojovali bok po boku ve válce, byli jste cvičeni stejným učitelem, nebo jste ze stejné vesnice. Vzájemně si důvěřujete. Cestujete spolu, navzájem si v boji kryjete záda, dělíte se o jídlo když je těžko, střídáte se na hlídce.

Množství bodů za Spojence je určeno jeho bodovou cenou a frekvencí jeho přítomnosti.

### **Síla spojence**

Spojenec s 75 a méně body je vlastně Na vás závislý. Spojenec s 75 až 100 body stojí 5 bodů. Spojenec se 101 až 150 body stojí 10 bodů. Spojenec se 151 až 200 body stojí 15 bodů atd. Spojenec, který má bodovou hodnotu o 50 větší než vaše postava je vlastně Patron.

Spojenec mající speciální vlastnosti – magické síly v nemagickém světě, vybavení daleko za ÚT herního světa – stojí navíc od 5 do 10 bodů, podle rozhodnutí PJ.

### **Frekvence přítomnosti**

Abyste zjistili, jestli s vámi bude váš spojenec přítomen na tomto dobrodružství, hodí PJ třemi kostkami. Pokud je výsledek v rozsahu pro daného spojence (viz níže), bude spojenec přítomen.

Spojenec se objevuje téměř vždy (hod 15 a méně): trojnásobná cena

Spojenec se objevuje poměrně často (hod 12 a méně): dvojnásobná cena

Spojenec se objevuje spíše málokdy (hod 9 a méně): normální cena

Spojenec se objevuje málokdy (hod 6 a méně): poloviční cena (zaokrouhli nahoru).

### **Vytváření spojence**

Postava spojence je tvořena stejně jako normální postavy. Spojenec nemůže mít nevýhody za více než 40 bodů, nebo jednu nevýhodu jakékoliv hodnoty. PJ může občas povolit výjimky z tohoto pravidla, stejně jako to může učinit u postav hráčů.

Všichni spojenci musí zaplatit odpovídající cenu za své spojence – postavy. Za normální, 100 bodovou postavu to bude 5 bodů.

Když vybíráte dovednosti, výhody a nevýhody pro své spojence, mějte na paměti, že většina spojenců má s postavami společnou minulost. Vojáci budou mít většinou za spojence jiné vojáky, zloději spíše nějaké typy z podsvětí, mniši budou mít kněze nebo křižáka atp. Hráč musí přijít s dobrým vysvětlením, pokud má jeho Spojenec hodně odlišnou minulost.

Ani postava ani spojenec si nesmí za svého kamaráda připočítat body za nevýhodu Povinnost. Body za to jsou již obsaženy v ceně spojence.

### **Hraní spojence**

Spojenec je NP a měl by se tak hrát. Přestože jsou spojenci velmi přístupní žádostem a prosbám postav, nejsou to loutky. Občas budou se svými přáteli nesohlasit. Spojenec se může pokusit zradit postavu od plánu, který se jí zdá šilenný; pokud se mu to nepodaří, může odmítnout spolupráci. Spojenec může také přinést hodně problémů, třeba tím, že vyhledává rvačky, skončí ve vězení, urazí šlechtice... Samozřejmě že Spojenec se také bude snažit pomoci postavě z podobných problémů.

Postava by neměla dostat žádné body za hru, ve které zradí, zaútočí nebo zbytečně ohrozí svého Spojence. Pokud je zrada opravdu silná a dlouhodobá, bude důvěra mezi postavou a Spojencem zlomena; Spojenec je ztracen, ale body se postavě nevrátí.

Pokud na druhou stranu spojenec zemře bez zavinění postavy, neměla by být trestána. Ať si postava vytvoří nový vztah s jiným Spojencem. Takové spojení by se mělo vyvíjet postupně – nikdo nezíská opravdového přítele přes noc.

Protože jsou Spojenci NP, nezískávají body automaticky. PJ se může rozhodnout, že jim jednou za čas nějaké body dá, jak získávají zkušenosti. PJ, ne hráč, rozhoduje, na co budou tyto body použity. Pokud získá spojenec větší cenu – např. ze 100 na 101 bodů – musí postava zaplatit další body za výhodu silnějšího spojence.

### **Skupina spojenců**

Máte skupinu loajálních následovníků. Nikdo z nich nemá tak vysokou bodovou hodnotu jako vy, ale dohromady jsou pro vás velice podstatnou podporou. Šlechtici, vůdci žoldnéřů nebo zlodějí a podobné postavy jsou dobrými kandidáty na to, aby měli Skupinu spojenců.

Skupina spojenců je tvořena NP, které hraje PJ. Bodová hodnota skupiny záleží na jejich síle modifikované o frekvenci, s jakou se skupina objevuje.

Malá skupina (2 až 5 lidí) stojí 10 bodů. Příkladem může být vojenské družstvo nebo malý gang.

Středně velká skupina (6 až 20 lidí) stojí 20 bodů. Příkladem je velký gang, malá armáda bodyguardů nebo jízdní jednotka.

Velká skupina (20 až 100 lidí) nebo středně velká skupina s několika velmi silnými osobnostmi stojí 30 bodů. Příkladem může být armáda barbarů nebo malá elitní jednotka s dobrým vybavením.

Celý stát, armáda nebo jiné podobné uskupení může být uvedeno jako Patron, ale ne jako Skupina spojenců.

### **Bodová hodnota**

Osoby ve Skupině spojenců jsou standardně 75 bodové. Mohou být zvýšeny na 100 bodové zvýšením základní ceny skupiny o 10 bodů. Spojenci s více než 100 body musí být pořízeni individuálně.

### **Frekvence přítomnosti**

Skupina spojenců se objevuje téměř vždy (hod 15 a méně): trojnásobná cena

Skupina spojenců se objevuje poměrně často (hod 12 a méně): dvojnásobná cena

Skupina spojenců se objevuje spíše málokdy (hod 9 a méně): normální cena

Skupina spojenců se objevuje málokdy (hod 6 a méně): poloviční cena (zaokrouhli nahoru).

Hráč si může zvolit Skupinu spojenců při tvorbě postavy. S povolením PJ je možné, aby získal Skupinu spojenců i později. V každém případě může PJ upravit detaily skupiny včetně okolností, za jakých bude skupina přítomna. PJ může také vyžadovat výhodu Neobvyklé pozadí na vysvětlení vztahů mezi postavou a spojenci.

Pokud jsou členové Skupiny spojenců během dobrodružství ztraceni, budou vyměněni ... i když,

pravděpodobně, ne ihned. Detaily jsou na PJ a mohou být založeny na způsobu, jakým si postava skupinu "získala".

Postava by neměla dostat body za dobrodružství, ve kterém zradí nebo zaútočí na svou Skupinu spojenců. Vedení skupiny do nebezpečí je v pořádku – pokud je postava zodpovědný velitel. Avšak jakékoliv dlouhodobější špatné zacházení se skupinou přeruší vazby; Skupina spojenců a body jsou ztraceny.

Pokud byly vztahy se zničenou Skupinou spojenců dobré, neměla by být postava penalizována. Body za ně by měly koupit jinou Skupinu spojenců, kterou postava potkala nebo potká během hry, nebo mohou jednotliví členové skupiny pokračovat jako Spojenci. Zbývající body mohou být vyměněny za peníze (podle uvážení PJ).

## Patroni

Patron je nehráčská postava, která je vytvořena hráčem, ale poté řízena PJ. Patron může být velkou výhodou jako přítel, rádce, ochránce nebo zaměstnavatel. (Samozřejmě můžete mít práci i bez Patrona. Patron je něco víc než jen obyčejný šéf.)

PJ může omezit nebo zakázat Patrony, pokud by příliš narušili běh hry.

Bodová hodnota Patronů je určena (a) jeho/její mocí a (b) frekvencí, s jakou se Patron objevuje, aby vám pomohl. *Moc je určena rozhodnutím PJ; to co je uvedeno níže je pouze příklad a někteří patroni se podobným rozsahům vymykají.*

### Moc patrona

Pokud je patronem jediná mocná osobnost (vytvořená s minimálně 150 body) a nebo skupina s jménem v hodnotě minimálně 1000 krát standardní počáteční majetek: 10 bodů.

Pokud je patronem jediná extrémně mocná osobnost (vytvořená s minimálně 200 body) a nebo rozumně mocná skupina s jménem v hodnotě minimálně 10000 krát standardní počáteční majetek: 15 bodů. *Příklad:* Los Angeleská policie.

Pokud je patronem velmi mocná organizace s jménem v hodnotě minimálně 1000000 krát standardní počáteční majetek: 25 bodů. *Příklad:* Velká korporace nebo malý stát.

Pokud je Patronem vláda nebo gigantická mezinárodní organizace (se jménem prakticky nespočítatelným): 30 bodů.

### Vybavení a Patroni

Pokud Patron dodává postavě použitelné vybavení, zvedá se tím jeho bodová cena. Postava může vybavení používat pro své vlastní účely, zatímco jiné postavy ve stejné hře za něj musí platit. V kampani Illuminati je Síť (*Network*) velmi drahým patronem, protože dodává počítačové vybavení. Naproti tomu voják v dobrodružství s vojenskou tematikou nemusí platit body za své zbraně; pokud odejde od armády, nemůže si je odnést.

Ve většině případů je cena Patrona vyšší o 5 bodů. Pokud je cena vybavení větší, než je standardní počáteční jmění v daném světě, zvyšuje se cena o 10 bodů.

### Speciální kvality patronů

PJ může bodovou hodnotu dodatečně změnit. Pokud si například hráč pro svou postavu vybere jako Patrona

mimozemskou nestvůru s démonickými silami, nebo supermana, nebo guvernéra New Yorku, měl by patron stát od 20 do 25 bodů – protože, přestože jde o jedinou osobu, vládne takový Patron velkou mocí.

Extra speciální dovednosti přidávají 5 nebo 10 bodů – rozhoduje PJ. Příklady:

Patron může používat magii v nemagickém světě.

Patronova technologie je mnohem lepší, než je v tomto světě normální.

Patron má neobvyklý dosah v čase nebo prostoru.

### Frekvence přítomnosti patrona

Bodová hodnota patrona je modifikována frekvencí, s jakou se v dobrodružstvích objevuje. Užijte stejné modifikace jako u Spojence, viz výše.

PJ si hodí na začátku každého dobrodružství. Pokud má více hráčů stejného patrona, hází se jen jednou!. Pokud je výsledek hodu v rozsahu pro daného patrona, *může* PJ vytvořit dobrodružství, ve kterém se patron bude vyskytovat nebo kde bude postavám pomáhat. Může se také rozhodnout, že vše nechá na nich. Pokud se ale PJ rozhodl, že patrona v dobrodružství použije (aby pomohl, poradil nebo cokoliv), potom bude setkání spíše úspěšné a patron spíše přislíbí pomoc. (Buďte realističtí. Pokud jste zavaleni v jeskyni bez radia nebo jakýchkoliv jiných možností komunikace, pravděpodobně nekontaktujete nikoho). To, jestli je patron "k dispozici" v daném dobrodružství nebudete nikdy vědět před tím, než se pokusíte k němu dostat a dalším pravidlem je, že se na patrona můžete během jednoho dobrodružství obrátit pouze jednou.

Některé možné vztahy mezi hráčem a patronem v děletrvajících kampani:

Mocný kouzelník jakožto patron válečníků (nebo mladých kouzelníků), které posílá hledat magické artefakty nebo likvidovat nepřátele. Kmotr jakožto patron zlodějí nebo zabijáků. Místní policejní oddělení jakožto patron soukromého detektiva. Místní vládce (v jakémkoliv světě) jakožto patron dobrodruha. Velká společnost jako patron detektiva nebo špióna. Politik jakožto patron novináře.

Jakákoliv rozvědka jakožto příležitostný patron svého spolupracovníka nebo patron "na plný úvazek" u svých agentů. (Rozdíl mezi touto a obyčejnou prací je, že ji nemůžete opustit...)

PJ je nejvyšší autoritou při stanovování ceny patrona. PJ může také jednoduše odmítnout hráčem navrhnutého patrona, pokud cítí, že by příliš ovlivnil kostru příběhu, nebo je prostě příliš šilenný.

Je dobré, když více postav sdílí jednoho patrona (všichni jsou agenti jedné rozvědky, kněží stejného kultu atd.) Je to také výhoda pro hráče; Pokud se patron objeví, aby postavám předložil nějakou nabídku nebo poskytl pomoc, PJ většinou shledá rozumným, aby byl k dispozici všem postavám, bez ohledu na jejich rolích na začátku dobrodružství. Cena Patrona se ale nedělí; každý hráč musí zaplatit plnou cenu.

Hráči i PJ by si měli zapamatovat, že mocný patron může být výhodný i bez toho, že by opravdu do děje zasáhl! Chicagský gauner, který může říct, "Posílá mě Velkej Eddie," může mít ulehčenou práci s proniknutím hlouběji do děje.

## Nevýhody patronů

Pokud je váš patron i vaším zaměstnavatelem, můžete k němu mít jistě *Povinnosti*. To je nevýhoda – viz dále. Velké množství povinností může výrazně snížit cenu patrona a tím ho změnit z výhody v dost velký závazek!

Patron může mít mocné nepřátele, kteří jsou teď i vašimi nepřáteli. To může být nevýhoda *Nepřítel*.

## Zaměstnavatelé a patroni

Ne každý zaměstnavatel je patron. Pokud vás zaměstnavatel tahá z obtíží (alespoň občas), může to být opravdu patron. Jinak je to pouze práce. Například malá policejní stanice je 10-ti bodový Patron, pokud se stará o své zaměstnance. Ale například armáda, přestože velmi mocná, není patron, alespoň ne pro obyčejného vojáka. *Můžete říct "Kapitán se stará o své vojáky."* Ale stejně snadno můžete říct "Když se dostanu do problémů, jedu na vlastní triko" a být postava vojáka, která nemá žádného Patrona.

## Kontakty

Kontakt je NP, stejně jako Spojenec nebo Patron. Kontakt poskytuje *informace*. Může to být opilec ze stoky nebo prezident – to závisí na pozadí postavy. Kontakt má přístup k informacím, postavu již zná a je pravděpodobné, že bude jednat v její prospěch. Něco za pomoc nabídnout, ať již peníze nebo dary, je vždy dobrý nápad. Kontakt je vždy hrán a kontrolován PJ a cena, o jakou si řekne, je zcela na něm.

PJ může rozhodnout, že je kontakt k postavě velmi vstřícný. Kontakt ale není Spojenec nebo Patron a není o nic pravděpodobnější, že poskytne něco navíc než jiná, vstřícná NP!

Kontakt nemusí být vytvořen v době, kdy je postava tvořena. Může být doplněn později. Pokud je to vhodné, může PJ uvést existující NP jako Kontakt pro jednoho nebo více hráčů, pravděpodobně místo bodů za dobrodružství, ve kterém se postavy s Kontaktem setkali. Například za dobrodružství, kde postavy pomohly vyřešit bankovní loupež, může být odpovídající odměnou dobře informovaný a spolehlivý policejní kontakt, *sdílený celou družinou*. Jeho cena je 18 bodů – více, než získala kterákoliv postava v dobrodružství, ale férová odměna pro celou skupinu.

Ať již jde o jakýkoliv případ, Kontakt může poskytovat informace jen z oblasti jeho specializace. Technik v soudní laboratoři pravděpodobně nebude mít žádné informace o finančních převodech a šéf místní banky pravděpodobně nebude vědět nic o balistickém srovnání. PJ určuje dovednost (Znalost ulice pro zlodějíčka, Kriminalistická expertíza pro laboratorního technika apod.) Kontaktu. Všechny pokusy na získání informace od něj vyžadují tajný hod na "efektivní" dovednost Kontaktu. Efektivní dovednost není aktuální dovednost NP; aktuální dovednost je určena PJ ve chvíli, kdy se NP objeví ve hře. Například ředitel místní slévárny může mít aktuální obchodní dovednosti 16-18, ale *efektivní* 21, což mu dává cenu 4 body, protože on sám má své dobré kontakty!

Bodová hodnota Kontaktu je dána druhem informace, který jsou schopni poskytnout, modifikované frekvencí, s jakou jsou schopni tyto informace sehnat a s jejich

spolehlivostí. Důležitost informace je relativní a seznam možných kontaktů je prakticky neomezený; několik je jich uvedeno níže, jako vodítko pro PJ při určování jejich ceny.



### Druh informace

*Kontakty z ulice.* Menší kriminálníci, delikventi, bezdomovci, členové gangů a jiné postavy se znalostí ulice, které podávají informace o nezákonných aktivitách, řečech v podsvětí, blížících se zločinech atd. Základní cena je 1 bod za "nezapojený" Kontakt (není členem místní kriminální organizace; Znalost ulice 12) a 2 body za "zapojeného" (Znalost ulice 15). pokud je kontakt důležitou osobností v organizaci (Kmotr, Velký šéf nebo člen "vnitřního kruhu" rodiny; Znalost ulice 21), je cena dvojnásobná, tedy 4 body.

*Obchodní kontakty.* Správní rada, majitel, sekretářka nebo i poslíček mohou poskytovat informace o obchodu a obchodních transakcích. Základní cena je určena množstvím informací, které může Kontakt znát: 1 bod za poslíčka nebo pisačku (efektivní dovednost 12), 2 body za ředitelovu sekretářku (efektivní dovednost 15), 3 body za právníka (efektivní dovednost 18) nebo 4 body za ředitele nebo předsedu správní rady (efektivní dovednost 21).

*Policejní kontakty.* Tato skupina obsahuje kohokoliv v kontaktu s vykonáváním práva nebo s kriminálním vyšetřováním: policajti, ochranka společnosti, vládní agenti, kriminalističtí experti, soudní lékaři ap. cena závisí na přístupu k informacím nebo službám. Policajti nebo ochranka jsou za 1 bod (efektivní dovednost 12); detektivové, federální agenti nebo úředníci, který má na starosti záznamy jsou za 2 body (efektivní dovednost 15); správci (poručíci, kapitáni, speciální agenti ap.) jsou za 3 body (efektivní dovednost 18) a starší důstojníci (šerifové, šéfové policie, šéfové ochranky, ap.) jsou za 4 body (efektivní dovednost 21).

### Frekvence pomoci

*Frekvence* je šance, s jakou bude Kontakt nalezen, když ho potřebujete. Když je kontakt definován, musí hráč určit, jakým způsobem je kontakt normálně kontaktován! Bez ohledu na frekvenci nemůže být Kontakt dosažen, pokud s ním postavy nedokáží rozumně mluvit.

Kontakt se objevuje téměř vždy (hod 15 a méně): trojnásobná cena

Kontakt se objevuje poměrně často (hod 12 a méně): dvojnásobná cena

Kontakt se objevuje spíše málokdy (hod 9 a méně): normální cena

Kontakt se objevuje málokdy (hod 6 a méně): poloviční cena (zaokrouhli nahoru; minimální cena je vždy 1).

Během dobrodružství, pokud chtějí postavy mluvit se svým Kontaktem, si PJ hodí, zda je Kontakt k dispozici. Neúspěch znamená, že kontakt nemůže být tento den nalezen. Pokud je Kontakt k dispozici, musí PJ hodit na efektivní dovednost Kontaktu pro získání informací, které postavy chtějí.

Žádný kontakt nemůže být zastižen více než jednou denně a to i v případě, že několik postav sdílí jednoho. Pokud se postavy chtějí zeptat více otázek, měli by je mít všechny připraveny při kontaktování. Kontakt odpoví na první otázku se svou plnou efektivní dovedností, ale každá další otázka je s kumulujícím se postihem -2. Takže své Kontakty nepřepínejte!

Kontakt nikdy nemůže poskytnout informaci mimo jeho okruh znalostí. Použijte selský rozum. Podobně PJ *nesmí dovolit*, aby Kontakt podal informaci, která by vyřešila dobrodružství nebo i jeho část!

Pokud má postava kritický neúspěch při pokusu o kontaktování svého Kontaktu, nebude tento Kontakt k dispozici po dobu celého dobrodružství.

#### Spolehlivost informací

Neexistuje žádná záruka, že Kontakt bude znát cokoli užitečného a není také zaručeno, že bude mluvit pravdu. Použijte následující modifikátory (kumulativní s modifikátory za frekvenci přítomnosti).

*Zcela spolehlivý:* I při kritickém neúspěchu bude nejhorší odpověď "Nevím." Při normálním neúspěchu najde informaci za 1k dní. Trojnásobná cena.

*Většinou spolehlivý:* Při kritickém neúspěchu bude Kontakt lhát; při jakémkoliv jiném neúspěchu "neví, ale zeptejte se za 1k dní." Potom hoďte znovu; neúspěch znamená, že nemůže najít nic. Dvojnásobná cena.

*Tak trochu spolehlivý:* Při neúspěchu Kontakt odpoví nezná a nemůže nalézt; při kritickém neúspěchu bude lhát; při hodě 18 informuje vaše nepřátele, kdo se ho na co ptá. Stejná cena.

*Nespolehlivý:* Snižte efektivní dovednost o 2. Při neúspěchu bude lhát; při kritickém neúspěchu uvědomí nepřátele. Poloviční cena (zaokrouhlete nahoru; minimální cena je vždy 1).

#### Řeč peněz

Podplácení, ať již formou peněz nebo službami motivuje Kontakt ke zvýšení své *spolehlivosti*. Když spolehlivost dosáhne úrovně "většinou spolehlivý," vede další zvýšení ke zvednutí hodnoty efektivní dovednosti; podplácení nikoho neudělá zcela spolehlivého!

Úplatek v hotovosti by měl být ekvivalentem jednodenního příjmu Kontaktu pro bonus +1, týdenního příjmu pro bonus +2, měsíčního pro +3 a ročního pro +4. Služby by měli být ekvivalentní a mělo by to být něco, co postava dělá ve hře. PJ musí správně hrát své postavy – diplomat může být úplatkem uražen, ale uvítá možnost dostat se do vyšších kruhů. Kriminálník může chtít peníze, ale dohoda na službách by dostala postavy do maléru. Detektiv nebo bohatý vedoucí může jenom říct, že mu to někdy vrátíte... což může nakonec vyvolat další dobrodružství.

## Nové výhody

PJ (a jistě i mnoho entuziastických hráčů) mohou volně přidávat libovolné množství dalších výhod. Je

nutné vyvážit cenu těchto nových výhod, aby byly srovnatelné s těmi již existujícími. Nepřidávejte speciální a komplikované výhody, pokud se nechcete potýkat se zvýšeným množstvím papírování.

Psionické síly jsou také považovány za výhody a jsou uvedeny v kapitole Psionika.

## Příklad výběru Výhod

Dai Blackthorn má momentálně 30 volných bodů. Podívejme se, jaké vrozené výhody bysme mu chtěli dát.

V této chvíli se musíme rozhodnout, jakou kariéru má Dai před sebou. Má mnohem lepší inteligenci a koordinaci než sílu. Vzhledem k tomu, že s ním chceme hrát ve fantasy světě s nízkou úrovní technologie (středověk), máme před sebou několik logických možností. Může být kouzelnický učeň ... nebo zloděj. Tak co s tím, Daii? Někjaké preference?

*Magie je těžká práce. Ale zloděj zní tak nehezky. Co takhle lupič nebo spíš dobrodruh – gentleman?*

Dobře Daii. Takže tedy lupič. Takže, když tak listujeme nazpátek seznamem výhod, hned nám padne do oka Smysl pro orientaci. To může být velice výhodné pro někoho, kdo se často vyskytuje někde, kde to nezná, a stojí to jen 5 bodů.

Dobrý sluch vypadá taky dobře. Nechceme, aby byl Dai zastižen nepřipraven. Stojí to 2 body za každá bonus +1. Normální hod na sluch je založen na IQ, ta je 12. Už to je dost dobré. Zvedneme to o 5 a máme 17 – to znamená, že téměř *vždy* uslyší normální zvuky a pravděpodobně zachytí i ty nejnepřehlednější. To je dalších 10 bodů.

Mít Pružnost těla je také užitečné, protože to dává bonus +3 při šplhu a dostávání se z pout. Stojí to jen 5 bodů. To bereme.

"Vysoký statut" se nezdá být příliš vhodným, takže ho přejdeme. Podobně "Patron" není to pravé pro nezávislého ducha, jako je Dai. "Bohatství" je jasně vedle! Podobně vyřídíme ostatní výhody jakožto nepotřebné nebo nevhodné.

"Šestý smysl" ale vypadá, že by byl pro lupiče velmi potřebný. Jediný problém je... že stojí 15 bodů. Je velmi drahý, ale také velmi výhodný. Vezmeme ho a skončíme; to už je dost výhod.

VÝHODY, NEVÝHODY A ZVLÁŠTNOSTI	
	<b>VÝHODY:</b>
5	Smysl pro orientaci
10	Dobrý sluch (+5) - Sluch na 17
5	Pružnost těla
15	Šestý smysl

V této chvíli má Dai výhody v celkové hodnotě 35 bodů. Tuto kapitolu začínal pouze s 30 body, takže celkový součet je -5. Zdá se, že Dai si bude muset vzít nějaké *nevýhody* před tím, než s ním začneme hrát. K tomu se dostaneme v další kapitole.

## 5. NEVÝHODY

Toto jsou problémy, které postava má ještě před tím, než se s ní začne hrát. Je pravidlem, že postavě mohou být dány nevýhody jen při její tvorbě.

Možná si říkáte, "Proč bych chtěl dávat své postavě nějaké nevýhody?" Je tady důvod. Každá nevýhoda má *zápornou* cenu v bodech – čím větší nevýhoda, tím více bodů získáte na to, abyste mohli svoji postavu zlepšit v něčem jiném. Jeden nebo dva nedostatky mohou také skvěle dotvářet vaši postavu a způsobit, že bude působit zajímavě a realisticky. Také to přidává na zábavnosti hry.

Je možné "vykoupit" některé nevýhody a tím se jich zbavit. Pokud ale hráč eliminuje nevýhodu bez toho, že by na to spotřeboval nějaké body, může PJ vyžadovat nějakou jinou, náhradní, nevýhodu. Příklad: Zabil jste svého velkého nepřítele. Pokud nepoužijete body na vykoupění nevýhody "Nepřítel", PJ vám sežene nového protivníka!

### "Dobré" nevýhody

Může vám připadat podivné, že vlastnosti jako Poctivost a Smysl pro povinnost jsou uvedeny jako "nevýhody." Rozum přece říká, že jsou to výhody! Přesto, takovéto vlastnosti omezují vaši svobodu konání. Například Poctivá osoba bude mít velké problémy lhát i pro dobro věci.

Proto jsou takové vlastnosti uvedeny jako "nevýhody." To má v sobě také velmi podstatnou výhodu; pokud si chcete vytvořit opravdu hrdinskou postavu, nemusí mít žádné "povahové nedostatky."

### Omezování nevýhod

Pán jeskyně by měl bedlivě sledovat, kolik nevýhod si hráči berou. Tento problém se často řeší sám; Někdo, kdo stráví hodiny hraním jednookého berserka, hluchého a s hrbem na zádech, který má strach ze tmy buď (a) toho ubožáka zabije, aby se ho zbavil, nebo (b) se bude tak bavit, že to nikomu ani nepřijde. Příliš mnoho nevýhod ale může zvrhnout hru v cirkus.

Doporučovaný limit: Všechny nevýhody dohromady by neměly přesáhnout -40 bodů. Pokud však jediná vážná nevýhoda (např. slepota) tuto hodnotu přesahuje, může být použita (ale žádná další). Chudoba, Ošklivost, Špatná reputace a atributy 7 a méně jsou považovány za nevýhody.

V kampaních, kde mají všechny postavy (tedy alespoň hráčské) určité stejné nevýhody, *počítají* se tyto do celkových bodů, ale nebere se u nich ohled na 40-ti bodový limit. Ve špionážní kampani mohou mít například postavy několik nevýhod za celkem 40 bodů a k tomu ještě "vyžadované" Povinnosti agenta.

PJ si může stanovit vlastní rozsahy a limity tak, jak si myslí že je to vhodné v jeho hře. Udržujte hru zábavnou.

### Sociální nevýhody

#### Chudoba

#### Různá

Narodil jste se chudý vzhledem k tomu, co je ve vaší společnosti normou, nebo jste o peníze nějak přišel. Začínáte jen se zlomkem peněz, obvyklých pro začínající

postavu a vaše příjmy jsou omezené. Různé úrovně Chudoby jsou blíže popsány v kapitole Bohatství.

### Magnet na výstřednosti -15 bodů

S alarmující frekvencí se vám dějí podivné a bizarní věci. Jste ten, u kterého se zastaví a s kým poklábosí démoni. Magické věci s vedlejšími účinky si vás najdou. Jediný žijící mluvící pes ve 20. století si přijde postěžovat právě za vámi. Dimensionální brány uzavřené po staletí se před vámi otevřou jenom když kolem nich projdete... nebo vás bytosti z druhé strany pozvou na čaj.

Nic z toho vás nezabije, alespoň ne okamžitě, a občas se nějaká podivnost obrátí ve váš prospěch. Většinou však budou opravdu velmi nevhodné. Lidé, kteří ví, že jste Magnet na výstřednosti, na vás budou reagovat s -2. Vyjímkou budou parapsychologové a hledači záhad, kteří vás budou nestále pronásledovat!

### Nechutný zlovyk -5, -10, -15 bodů

Občas se projevujete způsobem, který je ostatním odporný. Čím horší je zlovyk, tím více získáte bodů. Můžete specifikovat chování vaší postavy při tvorbě a body vyřešit s PJ. Pár příkladů: Tělesný zápach, neustálé škrábání či falešný zpěv může být za -5 bodů. Hloupé žertíky nebo plivání po zemi za -10 bodů. Zlovyky za -15 bodů jsou možné, jejich popis necháme na těch, kteří jsou natolik zkažení, aby je chtěli.



Za každých -5 bodů odečtete 1 ode všech hodů na reakci u všech, kteří mohli zaznamenat váš problém. Příklad: Ragnar Smrad'och, kterému páchne z úst za -10 bodů má postih -2 na reakci kohokoliv, s kým se setká tváří v tvář.

Některé druhy nechutného chování nebudou obtěžovat nelidské rasy. Stále slintající postava bude obtěžovat ostatní, ale Marťan si toho ani nevšimne a troll si může myslet, že to je milé. Postih na reakci je jen u osob stejné rasy; je na PJ aby ohodnotil reakci u ostatních.

#### Osud

#### Různá

Výše, pod výhodami uvedená vlastnost, může být také nevýhoda.

#### Primitiv

#### -5 bodů za 1 ÚT

Jste z kultury s nižší Úrovní technologie než je obvyklé ve vašem světě. Nemáte žádné znalosti (nebo základní dovednosti) s vybavením nad vaší ÚT. Můžete začínat pouze s dovednostmi a vybavením vaší kultury.



(Pokud chcete hrát postavu primitiva *bez* této nevýhody, předpokládejte že pochází z oblasti blízko "civilizace.")

Hodnota této nevýhody je 5 bodů za každou ÚT, o kterou je vaše kultura pozadu oproti zbytku světa. Pokud vedoucí rasa nebo kultura shlíží na vaši kulturu svrchu, jde o separátní nevýhodu Sociální stiPJJa.

Dokud si tuto nevýhodu "nevykoupíte", nemůžete dosáhnout takových mentálních dovedností, které se vztahují k high-tech vybavení. Fyzické dovednosti (řízení, zbraně atd.) se můžete naučit bez jakýchkoliv postihů, pokud naleznete učitele.

## Reputace

## Různá

### Sociální stiPJJa -5, -10, -15, -20 bodů

Jste příslušník rasy, třídy nebo pohlaví, které je považováno vaší kulturou za méněcenné. "StiPJJa" musí být zjevné každému, kdo se na vás podívá; jinak jde o špatnou Reputaci. Body závisí na postihu na reakci:

*Druhořadý občan* (žena v Americe v 19. století, příslušníci některých náboženství): -5 bodů. -1 na všechny hody na reakci všech kromě těch, co jsou jako vy.

*Cenný majetek* (žena v Americe v 18. století nebo v Japonsku v 16. století): -10 bodů. PJ a hráči mohou promyslet detaily každého případu – většinou jde o jistou formu ztráty osobní svobody a nízký intelektuální respekt.

*Příslušník menšiny* (rozhoduje PJ): -10 bodů. -2 na reakci, ale u těch osob, kteří jsou příslušníci stejné skupiny +2.

*Outsider, vyděděnec nebo barbar* (Americký indián v 19. století na území bílého muže, Gót v Římě): -15 bodů. (Není zde žádný bonus za "barbara" vytvořeného a hraného v prostředí jeho vlastní kultury, protože v tomto případě nejde o barbara. To vyžaduje posouzení PJ.) Máte také postih -3 k hodům na reakci, ale bonus +3 u reakcí příslušníků vaší kultury, kteří vás potkají.

Ve všech případech platí, že postavy, které mají nevýhodu Sociálního stiPJJa, jí musí dodržovat. Například dáma ve středověkém Japonsku se musí za 10-ti bodovou nevýhodu vzdát většinou své svobody pohybu a musí se podřídit starším mužským příbuzným, kdykoliv jsou s ní. Černému otrokovi v Americe 19. století bude povoleno naučit se jen velmi málo, nemůže vlastnit prakticky nic a má velmi málo svobod jakéhokoliv druhu pokud se mu nepodaří utéct na sever. (Pokud uteče, vymění své Sociální stiPJJa za mocného Nepřítele!)

## Statut

## Různá

### Tajemství

### Různá

Tajemství je určitý aspekt vašeho života (nebo minulosti), který musíte držet ukrytý. Pokud se tajemství zveřejní, může to poškodit vaši reputaci, zničit vaši kariéru, přátelství a možná i ohrozit váš život!

Cena Tajemství závisí na okolnostech, které nastanou pokud je odhaleno. Čím horší jsou důsledky, tím vyšší je cena:

*Vážné rozpaky.* Pokud se informace provalí, můžete zapomenout na povýšení, zvolení nebo na to, že byste se dobře oženili (vdali). Alternativně může jít o tajemství, které přitahuje nežádoucí pozornost. -5 bodů.

*Naprosté zavržení.* Pokud se vaše tajemství prozradí, změní se vám celý život. Možná ztratíte práci a budete odmítnuti přáteli a milovanými. Můžete být pronásledováni obdivovateli, fanatiky, dávno ztracenými příbuznými nebo tiskem. -10 bodů.

*Uvěznění nebo exil.* Pokud úřady objeví vaše tajemství, budete muset uprchnout, nebo budete uvězněni na dlouhou dobu (určí PJ). -20 bodů.

*Možná smrt.* Vaše tajemství je tak strašné, že pokud bude objeveno, můžete být popraven, lynčován davem nebo zavražděn mafii (nebo CIA) – stane se z vás lovná zvěř. -30 bodů.

Pokud tajemství vyjde najevo, bude to mít okamžitý negativní efekt, popsaný výše, od rozpaků až po možnou smrt. Je zde také trvalý efekt – náhle získáte nové trvalé nevýhody, jejichž hodnota je dvojnásobná hodnota Tajemství! Body z těchto nových nevýhod jdou nejprve na odkoupení tajemství a potom (pokud to dovolí PJ) na odkoupení jiných nevýhod nebo (zřídka) na nákup nových výhod. Jakékoliv nevyužité body jsou ztraceny a hodnota postavy je redukována.



Nově získané nevýhody musí odpovídat Tajemství a měly by mít určeny (s pomocí PJ) při tvorbě postavy. Většina tajemství se změní na Nepřítele, Špatnou reputaci a Sociální stiPJJa. Mohou také redukovat váš Statut nebo Bohatství – klesnout z Obrovského bohatství na Velké bohatství je nevýhoda -10 bodů. Některé nevýhody se mohou změnit na mentální nebo fyzické nevýhody, i když to bude velmi řídké.

Podobně může PJ povolit odkoupit staré nevýhody získanými body, musí to být s Tajemstvím v souladu. Nejčastějšími tajemstvími, které mohou být odkoupeny, jsou Povinnosti nebo Na vás závislí.

Tajemství se během jednoho sezení objeví v tom případě, že PJ hodí před začátkem na třech kostkách 6 a méně. Přesto však jako u všech podobných *nevýhod tohoto typu* se PJ tímto hodem nemusí řídit – pokud si myslí, že by tajemství mělo být ve hře, tak tam je!

Pokud se Tajemství objeví ve hře, nemusí se nutně provalit. Postava by měla dostat šanci zabránit Tajemství v prozrazení. To může obsahovat odstranění osoby, která ho vydírá, nebo ukradení důležitých dokumentů ap. Bez ohledu na řešení je to pouze dočasné – Tajemství se objevuje znovu a znovu, dokud není vykoupeno. Tajemství mohou být vykoupeny buď automaticky jejich odhalením (viz výše), nebo pomocí získaných bodů během hry.

## Fyzické nevýhody

Toto jsou fyzické nedostatky, se kterými postava začíná. Ve většině případů jsou trvalé, i když v některých případech je možné, aby vás jich zbavila magie nebo technologie. Pokud se něco takového stane, je nutné použít na "vykoupení" nevýhody dostatečné množství bodů nebo si vzít jinou nevýhodu za stejné množství bodů.

Fyzickou nevýhodu můžete získat i během hry. Může jít o náhradu za jinou nevýhodu, jak bylo vysvětleno výše, nebo může jít o "přirozený" výsledek nehody nebo boje. V každém případě začnete okamžitě pociťovat všechny špatné průvodní efekty takové nevýhody. Fyzické nedostatky, způsobené bojem nebo nehodou vám nepřidají žádné body, za které byste si mohli koupit nové dovednosti. Pokud začínáte slepí, máte 50 bodů navíc... ale pokud jste oslepeni explozí během hry, jste prostě slepí. *Měli* byste snížit celkovou hodnotu vaší postavy o 50 bodů, aby postihovala tuto novou nevýhodu. Nemůžete udržovat stejný bodový součet jako předtím a vzít si za 50 bodů výhodu!

### Albín -10 bodů

Nemáte žádný přirozený tělový pigment. Vaše vlasy a kůže jsou růžovo-bílé a oči růžové. Albín může být atraktivní nebo ošklivý, ale nemůže být "průměrného" vzhledu. Albín je velmi dobře zapamatovatelný a nikdy nesplyne s davem. Albíni se musí vyhýbat přímému slunečnímu světlu, protože nemají žádnou odolnost proti spálení; 30 minut na normálním slunci vám ubere jeden bod ZD, stejně tak jako 15 minut v horkém létě nebo na poušti. Máte také postih -2 na hod na Zrak nebo při střelbě za přímého slunečního svitu.

### Barvoslepost -10 bodů

Nemůžete vidět žádné barvy (zde se jedná o kompletní barvoslepost). V běžném životě jde jen o malou nepříjemnost. V jakékoliv situaci, kdy je vyžadována identifikace barev (kupování drahokamů, identifikace rostlin nebo stisknutí červeného tlačítka pro nastartování motoru), vám PJ řekne, jak jste se s danou situací vypořádali.

Některé dovednosti pro vás budou vždy o něco těžší. Konkrétně máte postih -1 při hodů na Řízení, Pilotáž, Chemii, Obchodování nebo Stopování.

### Epilepsie -30 bodů

Jste obětí záchvatů, během nichž se vaše tělo nekontrolovatelně třese a nemůžete mluvit ani jasně přemýšlet. (V tomto případě jde o těžké záchvaty.) Kdykoliv, když jste ve velmi stresující situaci (obzvláště je-li váš život nebo život vašich blízkých ohrožen), musíte hodit třemi kostkami na své základní Zdraví. Neúspěch způsobí, že vás postihne záchvat po dobu 1k minut. Není třeba říkat, že během záchvatu nemůžete dělat *nic* a ztratíte 1k bodů únavy. Pokud máte jakoukoliv fobii, přítomnost jejího objektu je automaticky stresová situace; hodte proti ZD každých 10 minut.

Koncentrací můžete pomoci autohypnózy záchvat vyvolat. To vyžaduje jednu minutu a úspěšný hod na IQ. Záchvat v prostředí s vysokou manou způsobuje vidění,

kteří může být podle rozhodnutí PJ pravdivé nebo dokonce prorocké.

Příslušníci primitivních národů, kteří nerozumí této nemoci, jsou občas plni bázně a mohou si myslet, že záchvat je projevem vaší komunikace s bohy. Jejich Reakce je +1. Velmi dobré výsledky znamenají uctívání! Špatné výsledky způsobí, že divoši utečou – ale nikdy nezaútočí.

### Eunuch -5 bodů

Ztratili jste své mužství, buď nehodou nebo nepřátelskou akcí. Jste imunní vůči svádění a nemůžete druhé svádět. Kdokoliv, kdo bude o vašem stavu vědět, bude mít -1 na hod na Reakci.

### Gigantismus -10 bodů

Jste genetický obr – neobvykle vysoký vzhledem k ostatním. Svoji výšku určete normálně a poté ji zvýšte o 20%, pokud máte stále pod 2,1m, zvedněte svou výšku na toto minimum. Minimální výška obrů u jiných ras je ponechána na PJ. Hmotnost je úměrná výšce, jak je uvedeno v tabulkách. Síla a Zdraví jsou nezměněny. Máte postih -2 při hodů na reakci kromě situace, kdy je pravděpodobný boj. Tehdy získáváte +1 jak od vašich potencionálních přátel tak nepřátel. Počítáte se automaticky o 30 cm vyšší než protivníci normální velikosti.

Protože obři žijí ve zmenšeném světě, mají mnoho malých problémů... oblečení, křesla atd. jim prostě nesedí. Přesto to není nijak katastrofální nevýhoda.

### Hemofilie -30 bodů

Jste postiženi nedostatečnou srážlivostí krve. I malé zranění, pokud není dobře obvázáno, se nevyлéčí a můžete z něj i vykrváčet. Jakékoliv zranění, o které není postaráno, bude krvácet stejným tempem jako původní zranění každou minutu. Například neléčené zranění za 3 body ZD vám způsobí každou další minutu ztrátu dalších 3. Nemůžete mít ZD větší než 10...

První pomoc postačí na většinu zranění. Jakékoliv bodné zranění do trupu však způsobí pomalé vnitřní krvácení. Takové zranění působí stejné škody, jako výše, dokud není poskytnuta První pomoc. Bude dále *pokračovat* v působení stejných škod každý den, dokud o něj není náležitě postaráno. Jedině Chirurg nebo magické/psionické léčení může takové zranění vyléčit. Pokud se vám nedostane dostatečné péče, zemřete.

### Hluchota -20 bodů

Nemůžete nic slyšet. Jakékoliv informace, které přijímáte, vám musí být předány písemně (pokud Umíte číst) nebo ve znakové řeči. Máte také postih -3 na IQ při učení se jakémukoliv jinému jazyku, než je váš rodný. Máte ale bonus +3 při hodů na Gestikulaci, Znakovou řeč nebo Odezírání.

Pokud chcete, může hráč hluché postavy používat chrániče sluchu a tím přinutit ostatní hráče ke komunikaci gesty nebo psaním. Není to příliš praktické (kvalitní chrániče sluchu není jednoduché sehnat), ale může to být zajímavé. PJ může k hráči mluvit kdykoliv chce.

**Chromý -15, -25 nebo -35 bodů**

Trpíte jistým stupněm ztráty pohyblivosti. Body závisí na míře a druhu poškození:

*Chromá noha:* Máte jednu nohu chromou; váš Pohyb a Úskok jsou sníženy o 3. Máte postih -3 na jakýkoliv hod na dovednost, která vyžaduje chůzi nebo běh. To se rozhodně vztahuje na boj zblízka a bojová umění (střelba ze střelných zbraní je nezměněna). -15 bodů.

*Jedna noha:* Přišli jste o nohu. Máte postih -6 na jakýkoliv hod na dovednost, která vyžaduje nohy. Nemůžete běžet; při používání berlí nebo dřevěné nohy je váš maximální Pohyb 2, jinak nemůžete chodit vůbec. Pokud máte přístup k protetikám na ÚT6 (20. století), můžete snížit efekty na stejné, jaké jsou ty u Chromé nohy. Rozdíl bodů však musíte nějak vyrovnat. (Technologie na ÚT8+ dokáže nahradit nohu jinou, pravděpodobně lepší než původní, ale potom už se nejedná o nevýhodu.) -25 bodů.

*Bez nohou nebo paraplegik:* Jste odkázán na invalidní vozík nebo pohyblivou plošinu. Pokud se pohybujete pouze pomocí rukou, je vaše Rychlost 1/4 vaší Síly, zaokrouhleno dolů. Můžete být nesení na zádech. PJ musí aplikovat všechny logické problémy, které z této nevýhody vyplývají. Příklady: Nemůžete projet úzkými dveřmi, vyjít po schodech nebo do prudšího kopce, cestovat jinými než speciálně upravenými vozidly, efektivně bojovat (kromě palných zbraní nebo kuší) atd. Pokud musíte bojovat s mečem ap., máte postih -6. -35 bodů.

**Jedna noha Viz Chromý, výše****Jedno oko -15 bodů**

Máte jenom jedno zdravé oko; používáte buď skleněné oko nebo si důlek zakrýváte páskou. Máte postih -1 k OB při boji a při čemkoliv, co vyžaduje koordinaci ruky s očima, a -3 na cokoli se střelnými a vrhacími zbraněmi nebo na řízení vozidla ve vyšších rychlostech (PJ rozhoduje). Máte také postih -1 na reakci všech, kromě naprosto cizích ras. Vyjimka: Pokud máte Charisma, nebo jste Krásní či Nádherní, vypadá páska pouze romanticky a nijak neovlivňuje hody na Reakci.

**Jedna paže -20 bodů**

Ztratili jste jednu paži (nebo jste se narodili bez ní). Předpokládá se, že jste ztratili levou paži, pokud jste praváci a naopak. Nemůžete používat zároveň meč a štít nebo používat obouruční zbraň, nebo dělat cokoli, co vyžaduje práci dvou rukou – PJ rozhoduje. Cokoli, na co stačí jedna ruka, je možné dělat bez postihu. Pokud je situace někde mezi, je nejlepší nechat hráče zkusit svou akci s postihem -4 na OB, nebo si to osobně vyzkoušet, pokud je to možné!

**Jedna ruka -15 bodů**

Ztratili jste ruku; může být nahrazena příslušnou protézou (hákem, mechanickým hákem nebo bionickou rukou). Kompletní bionická náhrada (ÚT8+) je stejně dobrá, jako originál a nepřidává tedy žádné body navíc. Očividně mechanická náhrada vás bude stát -1 při hodech na Reakci a -2 na OB (pro mechanický hák) nebo -4 na

OB (pro hák). Háček se však v boji počítá jako neupustitelný velký nůž (použijte dovednost Nůž). Taková akce může být také velmi zstrašující.

**Koktavost -10 bodů**

Trpíte nějakou poruchou řeči; PJ by měl vyžadovat, abyste ji i patřičně hráli. -2 na Reakci kdykoliv, kdy je třeba konverzace a některé dovednosti (Diplomacie, Přesvědčování, Projevy na veřejnosti, Zpěv ap.) jsou nedosažitelné.

**Liliput -15 bodů**

Jste genetický lilipután – neobvykle malý pro váš druh. Svoji výšku určete normálně a potom ji snižte na 60%. Nemůžete mít "průměrný" Vzhled – buď budete vypadat "roztomile" nebo dosti "nepřitažlivě". Kdokoli, kdo na vás útočí vrhací nebo střelnou zbraní bude mít postih -1 – jste těžký cíl! V boji jste automaticky o 60 cm níže než člověk normálního vzrůstu. Některé věci jsou pro vás nedosažitelné vzhledem k vaší velikosti; některé jsou však mnohem jednodušší. PJ musí použít svou představivost!

Liliputy je možné najít u všech druhů. Genetický liliput není to samé, jako Trpaslík (i když je možné být Trpaslíkem – liliputem...).

Síla a Zdraví liliputa jsou určovány standardně; mnoho liliputů je hodně silných na svou výšku. Mají však postih -1 k Pohybu a skáčí, jako by jejich Síla byla 4 a méně.

**Mládí -2 až -6 bodů**

Jste mladší než je hranice plnoletosti ve vaší kultuře: od 1 do 3 let pod touto hranicí, jeden rok za -2 body. Máte postih k reakci -2 kdykoliv, když jednáte s ostatními; můžou si vás oblíbit, ale nebudou vás respektovat. Nemusíte být také vpuštěni do nočních klubů, nemůžete řídit auto, jít do armády, být členem gildy ap., podle kultury, ve které hrajete. Musíte si vést záznamy o čase a postupně "vykupovat" tuto nevýhodu, dokud nedosáhnete plnoletosti (většinou 18).

**Nadváha -5 bodů**

Nejste opravdu tlustí – jen trochu těžší než ostatní. Svoji hmotnost určete normálně ze SL a potom ji zvýšíte o 30%; jedná se o stejnou Zátěž jako u Tloušťky (viz dále). Postava s nadváhou má bonus +2 při hodu na Plavání.

Mít nadváhu s sebou přináší postih na reakci -1 ve společnosti, která si dává záležet na zdraví – jako třeba yuppies v 90. letech – a v oblastech, kde je velký nedostatek jídla – jako třeba rovníková Afrika.

Žádné další bonusy ani postihy; snadno si koupíte oblečení nebo splynete s davem, protože hodně lidí má nadváhu.

**Němý -25 bodů**

Nemůžete mluvit. Veškerá vaše komunikace s ostatními (i komunikace hráče s ostatními hráči!) musí být buď psaná nebo vedena znakovou řečí. (Je v pořádku, když PJ a hráč odejdou do jiné místnosti, pokud je to nutné, a promluví si o tom, co postava dělá.) Němá postava má bonus +3 při hodu na Gestikulaci nebo Znakovou řeč. Není však povolen žádný hod, když se

snažíte komunikovat s ostatními postavami, které neznají vaši znakovou řeč; to musíte zahrát!

### **Nízký práh bolesti -10 bodů**

Jste velmi citlivý na jakýkoliv druh bolesti. Zdvoujnásobte šok ze zranění – tzn., že pokud utřítíte zranění za 3 životy, je vaše OB příští kolo snížena o -6. Při fyzickém mučení si vždy házíte s postihem -4. Kdykoliv, kdy jste zasaženi za více než jeden život, házíte si na vůli jestli nevykřiknete (a tím možná neprozradíte svou polohu). Barbaři, vojáci, rváči a jiní jim podobní na vás budou reagovat s -1, pokud se o vaši nevhodě dozví.

### **Slepota -50 bodů**

Jste slepí. Jako částečnou kompenzaci můžete začít s Dobrým sluchem a/nebo Dobrým čichem a chutí za poloviční cenu. Navíc nemáte žádné další postihy při práci v absolutní tmě! V neznámém prostředí se musíte pohybovat pomalu a opatrně, nebo vás musí vést přítel nebo trénované zvíře. Velké množství akcí a dovedností – příliš mnoho na to, abychom je uváděli – je pro slepého nedostupných; PJ použije svůj úsudek.

Slepá postava má postih -6 na jakoukoliv bojovou dovednost. *Může* používat zbraně, ale *nemůže* namířit svůj úder na konkrétní část protivníkovy těla a *nemůže* střítet ze střelné zbraně (pouze náhodně nebo na něco tak blízkého, že je to možné slyšet). Předpokladem pro tohle všechno je, že je postava na svou slepotu již zvyklá. Někdo, kdo náhle ztratí svůj zrak, bude bojovat s postihem -10, jako v absolutní tmě.

V civilizovaných zemích slepý člověk získává +1 k hodům na reakci.

Pokud chcete, může PJ požádat hráče, aby si dal během hry pásku přes oči; to vám může dát alespoň lehkou představu o tom, s jakými problémy se slepí potýkají a kolik toho mohou dokázat!

### **Smrtelně nemocný -50/-75/-100 bodů**

Zemřete...brzy. Může jít o nějakou formu nemoci, o časovanou bombu, kterou máte voperovanou do lebky, silné prokletí nebo nezlomitelná přísaha, že se zabijete, nebo cokoliv jiného, co bude mít za následek vaši smrt.

Bodová hodnota je dána časem, který vám ještě zbývá. Jeden měsíc (a méně) je za 100 bodů (a měli byste sebou hodit!). Více než jeden měsíc ale méně než jeden rok je za 75 bodů a od jednoho do dvou let může nákladák přejet kohokoliv!

Pokud PJ začíná jednorázové dobrodružství, po kterém se postavy nebudou znovu používat, měl by tuto nevýhodu zakázat, protože je bezvýznamná. Pokud postava získala nějakou formu "záračného léku", naklonoval se nebo se zněj stal kyborg, nebo cokoliv jiného, co prodlouží jeho život, musí si tuto nevýhodu odkoupit. Pokud na to nemá dostatek bodů, půjdou všechny získané body na tento účel dokud se tak nestane.

Tato nevýhoda je vhodná pro hráče, kteří si opravdu chtějí zahrát postavu odsouzenou k záhubě nebo postavu, která se bude se svým osudem do poslední chvíle bit.

### **Špatný sluch -10 bodů**

Nejste hluchí, ale jste postiženi jistou ztrátou sluchu. Máte postih -4 k IQ při hodu na Sluch (takže váš hod je IQ-4 ne IQ). Máte -4 na jakýkoliv hod na jazykovou dovednost kdykoliv, kdy musíte někomu porozumět (pokud jste to vy, kdo mluvíte, tak vás tato nevýhoda nepostihuje).

### **Špatný zrak -10 nebo -25 bodů**

Můžete být buď krátkozrací nebo dalekozrací – podle vašeho výběru. Pokud jste krátkozrací, nevidíte malá písmena atd. na vzdálenost větší než 30 cm, nebo dopravní značky atd. na vzdálenost větší než 10 m. Když používáte zbraň pro boj zblízka, máte postih -2 k vašemu hodu na dovednost. Když používáte vrhací nebo střelnou zbraň, použijte takový postih jako při *dvojnásobné* vzdálenosti cíle.

Pokud jste dalekozrací, můžete číst knihu jen s velkými obtížemi (třikrát tak dlouho) a máte postih -3 k OB na jakoukoliv manuální práci (na blízkou vzdálenost).

Jakákoliv postava na ÚT5 a výše si může pořídit brýle, které odstraňují postihy, *když jsou nošeny*; ve 20. století jsou k dispozici kontaktní čočky. Pamatujte, že nehody a rány do hlavy mohou brýle shodit, nepřátelé je mohou vzít, atd.

Postava, která začíná v takové úrovni technologie, v jaké je již možné zrak korigovat, získá za Špatný zrak jen -10 bodů. Postava z dob, kdy zrak korigovat ještě nešel získá -25 bodů.

### **Tloušťka -10/-20 bodů**

Jste neobvykle obézní. (Postava může mít pouze "nadváhu", to je uvedeno zvlášť, viz. výše.) Za -10 bodů určete hmotnost normálně ze SL a potom ji zvýšte o 50%. To vám dává postih -1 k hodům na reakci; zdraví nemůžete mít větší než 15. Za -20 bodů určete svou hmotnost normálně a *zdvojnásobte* ji; to způsobuje -2 k hodům na reakci; ZD nesmíte mít větší než 13. V každém případě je váha navíc brána jako zátěž – naložení, kterého se nemůžete zbavit. (Vyjímka: tato zátěž se nepočítá, když plavete)

Normální oblečení a zbroje vám nebudou sedět. Máte také postih -3 na Převleky nebo na Sledování, když se snažíte někoho sledovat v davu.

Je pravidlem, že tlustí lidé mají množství menších problémů, které by PJ měl kreativně interpretovat. Jsou zde ale také nějaké menší výhody. Tlustí lidé mají bonus +5 k hodům na Plavání a je taky velmi těžké je shodit, když se rozhodnou znehybnit vás tím, že si na vás sednou... mají také bonus +2 na pokus o Sražení (nebo na obranu proti němu).

### **Věk -3 body za každý rok nad 50**

Vaše postava byla vytvořena s věkem nad 50 let. Z toho vyplývá, že si budete muset několikrát házet (viz. *Věk a stárnutí*) jestli neztratíte nějaké body atributů kvůli věku. Při vytvoření postavy s velmi vysokým věkem můžete získat ale i ztratit: Sedmdesátiletá postava dostane sice 60 bodů navíc (!!), ale bude si muset dvacetkrát hodit na každý atribut s rizikem, že se pokaždé o jeden bod sníží. Taková postava bude opravdu na sklonku svého života. Bonus: -3 body za každý rok nad 50.

**Vychrtlý****-5 bodů**

Máte podstatnou podváhu. Po určení vaší výšky určete "průměrnou" hmotnost pro tuto výšku a snižte ji o 1/3. Nemůžete být Krásní či Nádherní a vaše ZD nebude vyšší než 14.

Normální oblečení a zbroje vám nesedí. Budete mít také postih -2 při pokusu o Sražení (nebo při obraně proti němu) a -2 k Převlekům nebo Sledování někoho v davu.

**Žádný čich/chuť****-5 bodů**

Tohle je vzácné postižení... necítíte ani pachy ani chutě. Nemůžete tedy rozeznat některá nebezpečí, která ostatní lidé poznají okamžitě. Tato nevýhoda však má i své výhody; postava bez čichu a chuti se nikdy nemusí obávat tchořů a může snít všechno, co je před ní.

**Mentální nevýhody**

*Poznámka pro PJ: Hodně mentálních nevýhod dovoluje hráčům hodit si na IQ nebo Vůli, aby se vyhnuli jejím nepříznivým efektům. V takovém případě hod 14 a více je stejně neúspěch. Jinak by byly velmi inteligentní postavy a postavy se silnou vůlí téměř imunní ke svým zlovykům – a tak to v životě nechodí!*

**Alkoholismus****-15 nebo -20 bodů**

Jste závislý na alkoholu. Jedná se o Závislost (viz. níže); je levná, zneschopňující a (většinou) legální, takže by to normálně byla 10-ti bodová závislost. Alkohol je ale zákeřný a odlišný od většiny ostatních závislostí. Proto je za 15 bodů, nebo za 20, pokud je nelegální.

Alkoholik většinou může omezit své pití na večery a přes den fungovat (pro herní účely) normálně. Avšak kdykoliv, kdy je alkoholik v přítomnosti alkoholu, musí si hodit na Vůli, aby odolal. Pokud neuspěje, začne pitku, která bude trvat 2d hodin a bude následována dvakrát tak dlouhou kocovinou, během níž jsou všechny hodnoty na -3. Alkoholici během pitky jsou charakterističtí střídáním nálad – od extrémní přívětivosti k nenávisti – a mohou zaútočit na své přátele, mluvit příliš otevřeně nebo udělat jinou hloupost.



Další nevýhodou alkoholismu je, že je velmi těžké se jej zbavit. Pokud se alkoholik své závislosti úspěšně zbaví, už nemusí denně pít... ale musí si pokaždé, kdy se dostane do přítomnosti alkoholu, hodit na Vůli+4. Neúspěch neznamená, že se automaticky zase objeví závislost, ale spustí se zase pitka. (Tři pitky za týden závislost zase spustí.) Proto neexistuje možnost, jak tuto nevýhodu "vykoupit."

Alkoholik si každý rok hází na ZD+2, dokud se své závislosti nezbaví. Neúspěch znamená, že alkoholik ztratí jeden bod ze jakéhokoliv atributu – určeného náhodně.

**Amnézie****-10/-25 bodů**

Ztratil jste paměť – nemůžete si vzpomenout na nic ze svého života včetně vašeho jména. Jsou dva druhy amnézie; Částečná nebo Totální.

Pokud máte Částečnou amnézii, můžete se dívat na deník své postavy, ale PJ si může rezervovat až 30 bodů na nevýhody. Tyto nevýhody jsou vám neznámé. Víte, že máte nějaké dovednosti a schopnosti, ale nevíte, jak jste se je naučili. Je pravděpodobné, že máte nepřátele – a možná přátele, na které si nemůžete vzpomenout. Pokud se obrátíte na policii, mohou provést standardní identifikaci... ale mohou také zjistit, že jste hledaný zločinec. I když jste čestný občan, tak vám zjištění vašeho jména paměť nevrátí! Částečná amnézie je za -10 bodů.

Totální amnézie (-25 bodů) je mnohem vážnější. Vaše fyzické dovednosti jsou beze změny, ale PJ za vás provádí všechny hody (protože vy nemáte žádnou představu co umíte nebo neumíte dokud to nezkusíte!) Stejně tak za vás hází PJ všechny hody na mentální dovednosti, ale z postihem -2. Nemáte žádnou představu, jaké výhody, nevýhody a dovednosti máte. Pokud se hráč rozhodne hrát postavu s touto nevýhodou, jediné věci, které si může při její tvorbě zvolit, jsou ty, které je možné vidět v zrcadle. Vše ostatní určí PJ (a PJ má také deník postavy, dokud se jí nevrátí paměť!)

Pokud hrajete postavu s Totální amnézií, ví PJ, jaké máte zvláštnosti a mentální nevýhody... a vy ne. Takže občas musí změnit vaše stanovisko k chování postavy. Například nezjistíte, že jste berserk dokud nedojde k boji a vy propadnete šílenství.

Tato nevýhoda může být vykoupena jen v případě, že je zde nějaké vysvětlení, proč by se postavě měla vrátit paměť. Setkání se starým přítelem, odhalení nějaké osudové události nebo vždy populární rána do hlavy jsou možné. Ve většině případů bude léčba ve vztahu s událostí, která vyvolala ztrátu paměti.

**Berserk****-15 bodů**

Něco jako cholerik, ale horší. Máte tendenci ztrácet nad sebou kontrolu pod stresem a jste podvědomě nuceni zaútočit na kohokoliv, kdo se zdá být příčinou problémů. (Nemůžete být zároveň Cholerik a Berserk.)

Kdykoliv, když jste zraněni za více než tři životy za kolo si *musíte* hodit na Vůli. Neúspěch znamená, že se z vás stane Berserk. Pod extrémním tlakem (rozhoduje PJ) může být také vyžadován hod na Vůli. Berserk se může *dobrovolně* dostat do stavu bojového šílenství tím že udělá manévr "Kontrace" a úspěšně si hodí na Vůli.

Pokud jste propadli bojovému šílenství, musíte vždy dát Vše do útoku, pokud je nepřítel v dosahu a pohybovat se co nejbližší k nepříteli, jak je to možné, pokud v dosahu žádný nepřítel není. Pokud je nepřítel dál než 20m, může berserk použít střelnou zbraň – ale nevěnuje čas míření.

*High-tech berserk:* Pokud se ze zkušeného střelce stane berserk, vystřelí všechny náboje, které může vystřílet, dokud není zbraň prázdná. Nebude znovu nabíjet, pokud nemá dovednost Rychlé tasení, která mu umožní znovu nabít "bez přemýšlení." Když je zbraň

prázdná, zaútočí holýma rukama nebo jinou zbraní. Nikdy nebude mřít.

V době bojového šílenství nemůžete být omráčeni a zranění nezpůsobují žádné postihy na Pohyb nebo útok. Všechny hody na udržení se při vědomí nebo naživu jsou s bonusem +4 k ZD; pokud uspějete ve všech hodech, zůstáváte naživu a stále šílení útočíte do chvíle, kdy vaše ZD dosáhne (-5xZD). Pak padnete k zemi mrtví!

Ve chvíli, kdy berserk skolí svého protivníka, může si hodit (pokud to chce hráč) na Vůli, aby se dostal do normálního stavu. Pokud neuspěje (nebo si nehází), pokračuje v šílení a zaútočí na nejbližšího nepřítele. Jakýkoliv přítel, který se snaží berserka vytrhnout z jeho šílenství, je považován za nepřítele! Berserk získává hod na Vůli pokaždé, když skolí jednoho protivníka, a jeden hod navíc, když dostane posledního. Pokud neuspěje, začne útočit na své přátele...

Ve chvíli, kdy se dostanete z bojového šílenství, vás okamžitě postihnou všechna zranění, která jste utrpěli; hod'te si na ZD abyste zjistili, jestli jste stále při vědomí a naživu.

## Bludy

### -1, -5, -10 nebo -15 bodů

Věříte v něco, co jednoduše není pravda. To může způsobit, že si o vás ostatní budou myslet, že jste blázní. Mohou mít pravdu. Pokud svým bludem trpíte, *musíte* jej hrát za každých okolností. Počet bodů za Bludy závisí na jejich povaze; nikdy však nemůžete získat pomocí bludů více jak 40 bodů bez ohledu na to, jak šílení opravdu jste.

**Zvláštnost.** -1 bod. Kterýkoliv nebo všechny z vašich pěti zvláštností mohou být triviálními bludy, které neovlivňují vaše každodenní jednání a nebudou pravděpodobně nikým zpozorovány. **Příklady:** "Země je plochá." "Pentagon má kontrolu nad Skauty a obchody s potravinami." "Ponožky způsobují onemocnění chodidel."

**Drobný blud.** -5 bodů. Takový blud ovlivňuje vaše chování a bude pravděpodobně velmi rychle postřehnuto kýmkoliv z vašeho okolí, ale to vám nezabrání v tom, že můžete fungovat víceméně normálně. **Příklady:** "Veverky jsou poslové boží." "CIA mě stále sleduje – ale jenom proto, aby mě chránila." "Jsem právoplatným vévodou Fnordie, po narození unesen cikány a odsouzen k tomu, abych žil mezi normálními smrtelníky." Cizinci, kteří si všimnou vašeho bludu, na vás reagují s postihem -1.

**Velký blud.** -10 bodů. Takový blud *silně* ovlivňuje vaše chování, ale nebrání vám v tom, abyste žili relativně normální život. **Příklady:** "Vláda nahrává všechny telefony." "Mám Fotografickou paměť a Absolutní orientaci." Ostatní na vás budou reagovat s postihem -2.

**Vážný blud.** -15 bodů. Takový blud vás již ovlivňuje natolik, že vám může znemožnit fungování v normálním životě. **Příklady:** "Jsem Napoleon." "Jsem nesmrtelný." "Zmrzlina způsobuje, že stroje fungují lépe, zvláště počítače. Rovnou to tam vysyp." Ostatní na vás reagují s postihem -3, i když vás budou spíše litovat než na vás útočit. PJ musí rozumně volit, zda takový blud povolí, aby se postava mohla smysluplně zapojit do hry.

Chování postavy je velmi důležité. Podle něho může být každý blud na úrovni od Zvláštnosti po Vážný blud. Představte si, že věříte že "Všechny fialové věci jsou živé." Pokud klepete na fialové věci a říkáte "Ahoj", je to

Zvláštnost. Pokud chcete prodiskutovat vážné otázky s fialovými věcmi v místnosti, jde o drobný blud. Pokud demonstujete, aby byly uznány Práva a Svobody Fialových věcí, jde o velký blud. Pokud na všechny fialové věci útočíte, je to vážné!

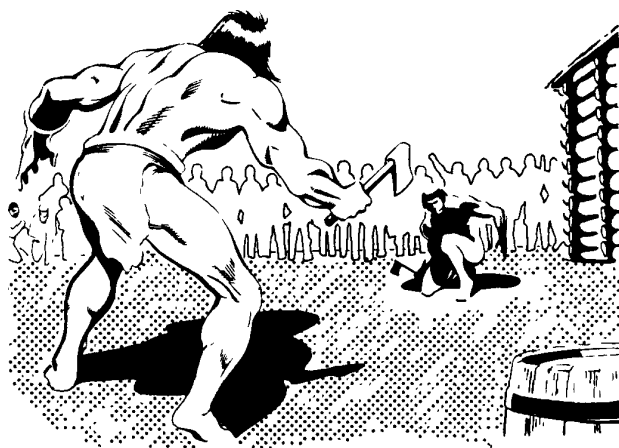
PJ, který chce oťrást svými hráči, může rozhodnout, že je blud *pravda*. Ne všechny bludy jsou pro tohle vhodné. Z těch výše uvedených ten o veverkách, zmrzlině a Napoleonovi se zdají být nemožné. Ten s těmi ponožkami nezdá tak zajímavý. Ale Země může být ve vašem herním světě plochá, CIA vás může chránit, cikáni vás mohli unést a opravdu můžete být právoplatným vévodou Fnordie... Bavte se.

Pokud se blud stane skutečností, nemusí být "vykoupen" dokud ostatní hráči nezjistí, že je to pravda. (A pamatujte, že hráči by nemělo být řečeno, že jeho postava vlastně není blázen. Někdo může mít pravdu a přitom může být blázen...)

## Bojová paralýza -15 bodů

Jde o opak Bojových reflexů; máte tendenci "zamrznout" v bojových situacích. Nejde o Zbabělost; nemusíte hrát strach. Můžete být stateční, ale vaše tělo vás zraňuje.

V jakékoliv situaci, ve které hrozí vaše tělesná újma, si házíte na ZD (ne IQ). Každý hod nad 13 je neúspěch, i kdybyste měli vyšší ZD. Neházíte si do okamžiku, kdy musíte bojovat, utíkat, zmáčknout spoušť ap.



Úspěšný hod znamená, že můžete jednat normálně. Neúspěch znamená, že jste mentálně Omráčeni. Musíte si hodit každé kolo s kumulujícím se bonusem +1 k vašemu efektivnímu ZD abyste jste se z toho dostali. Rychlá facka od přítele přidává navíc +1.

Pokud se proberete, nepropadnete znovu paralýze dokud neskončí přímé ohrožení. Potom, v *další* nebezpečné situaci, můžete být paralyzováni opět.

## Dyslexie

### -5 nebo -15 bodů

Máte *vážnou* poruchu čtení. (Méně vážné formy dyslexie jsou běžné a nejsou, v termínech hry, podstatné, kromě možnosti uvést je jako Zvláštnost.) Nikdy se nemůžete naučit číst nebo psát; i jednoduché mapy a dopravní značení pro vás budou nesrozumitelné. Jakoukoliv dovednost se můžete naučit normální rychlostí s učitelem. Pokud se budete učit mentální dovednosti bez něj, budete se učit pouze 1/2 normální rychlostí a to pouze v případě, že je tato dovednost pochopitelná bez čtení knih. (PJ může tuto hodnotu v

různých speciálních případech měnit.) Nemůžete se také naučit magii (nemůžete pochyťt ani potřebné symboly) ale můžete používat magické předměty.

Hodnota této nevýhody závisí na kultuře, ze které postava pochází:

Primitivní nebo středověká (Úroveň technologie 4 a méně): -5 bodů. Většina lidí kolem vás taky neumí číst.

Po vynálezu knihtisku (Úroveň technologie 5 a výše) -15 bodů. Tento hendikep vám bude způsobovat problémy každý den. Automaticky Neumíte číst, ale nezískáváte za to žádné body navíc.



### **Hamiznost -15 bodů**

Toužíte po bohatství. Kdykoliv, kdy jsou nabízeny peníze – jako plat za slušnou práci, zisky z dobrodružství, lup ze zločinu nebo jenom návnada – musíte uspět v hodů na Vůli abyste pokušení odolali. PJ může tento hod ovlivnit, pokud je nabízený obnos nízký vzhledem k vašemu vlastnímu bohatství. Malé peníze nebudou boháče (moc) přitahovat, ale Ubohá postava si hází s postihem -5 a více, pokud je nabídnuta bohatá odměna. *Pocitivé* postavy (viz níže) mají bonus +5 při pochybné nabídce a +10 při jasně nelegální. Přesto skoro každá hamizná postava aspoň jednou udělá něco nelegálního.

### **Fanatismus -15 bodů**

Velmi silně věříte v jednu zemi, víru ap. Je pro vás mnohem důležitější než cokoliv jiného. Nemusíte za ni umřít, (to záleží na míře vaší osobní statečnosti), ale na vašem žebříčku hodnot je nad vším ostatním. Pokud vaše země/vyznání/cokoliv vyžaduje dodržování nějakého morálního kodexu, budete se ho striktně držet. Pokud to obsahuje věrnost vůdci, budete ho následovat se slepou poslušností. Svůj fanatismus *musíte* hrát.

Fanatici nemusí být nutně neinteligentní nebo zlí. Setův kněz ohánějící se svou krvavou dýkou je fanatik. Stejně tak pilot kamikadze, který vymění svůj život za letadlovou loď. Stejně tak patriot, který řekne "Dejte mi svobodu nebo smrt!" Fanatismus je stav mysli; záleží na tom, do čeho jste fanatik.

### **Fobie Různá**

"Fobie" je strach ze specifické věci, tvora nebo okolnosti. Mnohé strachy jsou rozumné, ale fobie jsou nerozumné, bezdůvodné a morbidní.

Čím častější je objekt nebo situace, tím větší je bodová hodnota fobie. Strach ze tmy je mnohem problematičtější než strach z instalatérů – leváků. Fobie mohou být mírné nebo vážné; ty vážné jsou za dvojnásobek bodů.

Pokud máte fobii, můžete ji zvládnout úspěšným hodem na Vůli. To se také nazývá "hod na strach". Pokud máte například akrofobii (strach z výšek), můžete stále jít po střeše vysoké budovy, pokud před tím uspějete v hodů na Vůli. Strach však zůstává. Pokud úspěšně zvládáte mírnou fobii, budete mít postihy -2 na IQ a OB dokud

jest v přítomnosti objektu vašeho strachu, a musíte si házet každých deset minut, jestli vás strach nepřemohl. Pokud se tak stane, budete reagovat těžce a hodíte si na Tabulce hodů na strach.

Pokud trpíte *vážnou* fobií (za dvojnásobek bodů), máte smrtelný strach. V normálních podmínkách musíte naprosto odmítat jakýkoliv kontakt se situací, která ve vás vyvolává strach. Pokud jste donuceni ke kontaktu s objektem vašeho strachu, hodte si na strach... s postihem -4! Budete mít postih -3 k IQ a -3 k OB dokud jste v přítomnosti; házíte si každých 10 minut.

Pokud je oběti fobie *vyhrožováno* objektem jejího strachu, musí si neprodleně hodit na strach s bonusem +4 (ať již jde o mírnou nebo vážnou fobii). Pokud nepřátelé své výhrůžky splní, musí uspět v normálním hodů na strach (jako výše). Pokud je hod neúspěšný, oběť se zhroutí, ale nemusí nutně mluvit – viz dovednost Výsledky. Někteří lidé zpanikaří a sesypou se, ale budou stále odmítat vypovídat, stejně tak jako někteří lidé nepromluví na mučidlech.

Prožití fobie je stresující. Kdokoliv, kdo je náchylný ke změnám osobnosti, berserk ap., bude mít spíše takové reakce, když se setká s něčím, čeho se bojí a neuspěje v hodů na strach.

Některé běžné fobie:

*Cizí a neznámé věci* (xenofobie): Máte strach z jakékoliv divné události a hlavně s divných *lidí*. Musíte si hodit na vůli pokaždé, když jste obklopeni lidmi jiné rasy nebo národnosti; s postihem -3 pokud nejde o lidi. Xenofob, který neovládne svůj strach může klidně na cizince zaútočit. -15/-30 bodů.

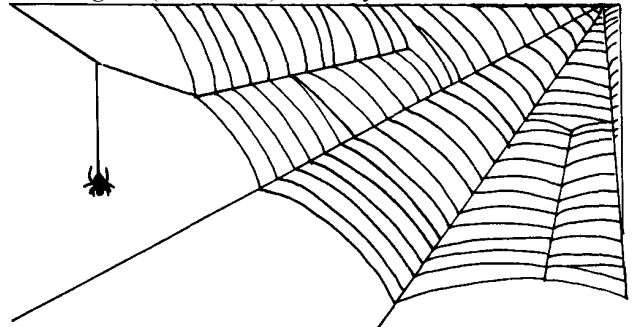
*Číslo 13* (triskadekafobie): Musíte si hodit na sebekontrolu pokaždé, když máte co do činění s čímkoliv, co má v sobě číslo 13 – navštívit 13. patro, koupit něco za \$13 atd. Tento hod je s postihem -5, pokud je pátek 13! -5/-10 bodů.

*Davy* (demofobie): Jakákoliv skupina větší než dvanáct lidí vám způsobí tuto fobii, pokud vám nejsou dobře známí. Postih -1 pro více než 25 lidí, -2 pro více než 100 lidí, -3 pro 1000, -4 pro 10000 atd. -15/-30 bodů.

*Hlasité zvuky* (brontofobie): Budete se vyhýbat každé situaci, ve které jsou pravděpodobně hlasité zvuky. Náhlý hlasitý zvuk vyžaduje okamžitý hod na vůli, nebo vás ovládne panika. Bouře jsou velmi traumatickým zážitkem. -10/-20 bodů.

*Hmyz* (entomofobie): Máte strach ze všech "brouků." Velcí nebo jedovatí odečítají 3 od hodů na sebekontrolu. Velmi velcí a velké počty odečítají 6. Vyhýbejte se kopcům s obřími mravenci. -10/-20 bodů.

*Magie* (manafobie): Nikdy se nemůžete naučit



používat magii a budete zle reagovat na jakékoliv její použití. Musíte si hodit na sebekontrolu pokaždé, když

jste v přítomnosti magie. Tento hod je s postihem -3, pokud jste cílem přátelské magie, nebo -6, pokud jste cílem magie nepřátelské. (Magie nemusí být reálná, pokud v ni věříte VY!) -15/-30 bodů v kultuře, kde je magie běžná, -10/-20 když je známá ale neobvyklá, -5/-10 pokud je "reálná" magie neznámá.



**Netvoři (teratofobie):** Jakákoliv "nepřirozená" nestvůra spustí tento strach – od -1 do -4, pokud nestvůra vypadá velmi velká nebo nebezpečná, nebo je jich mnoho. Definice "nestvůry" závisí na vašich zkušenostech. Americký indián bude považovat slona za nestvůru, zatímco Africký PyPJej ne! -15/-30 bodů.

**Oceány (thalassofobie):** Máte strach z jakékoliv velké masy vody. Plavby nebo lety přes oceán budou v podstatě nemožné a setkání s mořskými nestvůrami bude také nepřijemné. -10/-20 bodů.

**Odporné věci:** Máte strach z "ošklivých věcí". Vyděsí vás brouci a lezoucí věci, krev a mrtvolky, sliz a podobně. Tohle ale není je kombinace strachu z hmyzu, plazů, špíny a smrti. Velcí brouci vás nijak neberou; stejně tak "čistá špína" či duchové. Ale odporné, plazící se věci, špína a hnus na vás fungují. Nelibost k odporným věcem jako Zvláštnost je v tomto případě velmi běžná a velmi zábavná pro hraní. -10/-20 bodů.

**Ostré věci (aichmofobie):** Máte strach z čehokoliv ostrého a špičatého. Meče, kopí, nože a jehly vás děsí. Pokus o použití ostré zbraně, nebo pokud je vám s ní vyhrožováno vyžaduje hod s postihem -2. -15/-30 bodů na ÚT5 a níže; -10/-20 bodů nad ÚT5.

**Otevřené prostory (agorafobie):** Necítíte se dobře pokaždé, kdy jste venku a máte opravdu velký strach, když do 15m nevidíte žádné zdi. -10/-20 bodů.

**Plazi (ophiofobie):** Dostanete strach pokaždé, když jste v přítomnosti hadů, ještěrek a podobných tvorů. Velmi velký nebo jedovatý plaz vyžaduje hod s postihem -2; hodně plazů (jako třeba hadí jáma) vyžaduje hod s postihem -4. -10/-20 bodů.

**Smrt a mrtví (nekrofbie):** Máte hrůzu ze smrti. Hod na vůli se vyžaduje kdykoliv jste v přítomnosti mrtvého těla (zvířata ap. se nepočítají, ale části těl ano). Tento hod má postih -4, pokud jde o tělo někoho, koho znáte, nebo -6 pokud je tělo nějakým způsobem znetvořeno. Duch (nebo domnělý duch) také vyžaduje hod s postihem -6. -10/-20 bodů.

**Stroje (technofobie):** Nemůžete se nikdy naučit opravovat jakékoliv stroje, a budete odmítat naučit se používat cokoliv, co je komplikovanější než kuše nebo jízdní kolo. Vysoce technologicky vyspělé prostředí volá po hodů na sebekontrolu; práce s roboty nebo počítači vyžaduje hod s postihem -3 a nepřátelství od inteligentních strojů -6. -15/-30 bodů v kultuře s ÚT5+, -5/-10 pod ÚT5.

**Špína (rupofobie):** Máte šílený strach z infekce, nebo jen z nečistoty a špíny. Musíte si hodit na Vůli před tím, než budete dělat cokoliv, při čemž by jste se mohli ušpinit; musíte si hodit s postihem -5, abyste snědli pochybné jídlo. Musíte jednat co nejdříve jako pedant. -10/-20 bodů.

**Tma (skotofobie):** Běžný, ale neochromující strach. Musíte se vyhýbat podzemí, jak je to jen možné; pokud se něco stane vaší baterce nebo louči, můžete klidně ztratit rozum, než se vám ji podaří znovu rozsvítit. -15/-30 bodů.

**Uzavřené prostory (klaustrofobie):** Další běžná, ochromující fobie. Necítíte se dobře kdykoliv, když nemůžete vidět nebe – nebo alespoň velmi vysoký strop. V malé místnosti nebo dopravním prostředku cítíte, že se na vás stěny tlačí... Potřebujete vzduch! Velmi nebezpečný strach pro někoho, kdo plánuje jít do podzemí. -15/-30 bodů.

**Výšky (akrofbie):** Dobrovolně nemůžete jít výše než 5 m nad zemí, pokud nejste v budově a dál od oken. Pokud je zde riziko pádu, je hod na Vůli s dalším postihem -5. -10/-20 bodů.



**Zbraně (hoplofilie):** Jakékoliv zbraně vás rozčilují; přítomnost zbraně vás stresuje a *použití* zbraně, nebo když vám s ní někdo vyhrožuje, vyžaduje hod na vůli s postihem -2. -20/-40 bodů.

#### Nelibost

Pokud chcete dát své postavě hloubku, můžete použít kteroukoliv z výše popsaných fobií ve velmi lehké formě, jakožto "nelibost". Jde o Zvláštnosti, které stojí -1 bod a nemáte ze ně žádné specifické postihy; jsou to jen příležitosti k dobrému hraní postavy. Nebo, pokud trpíte opravdovou fobií, můžete se pokusit ji setřást jako lehkou nechuť – dokud to nepřijde a vy neuspějete v hodů na Vůli! Můžete požádat PJ, aby tyto hody dělal potají a tím vaši fobii pomohl utajit co nejdéle.

#### Chlípnost

**-15 bodů**

Trpíte nezvykle silnou touhou po opačném pohlaví. Kdykoliv jste déle než jen chvíli s osobou opačného pohlaví, musíte si hodit na Vůli (s postihem -5 pokud je



osoba Krásná nebo -10 pokud je Nádherná). Neúspěch znamená, že se musíte pokusit o "zbalení", a k tomu použijete všechny dostupné dovednosti a znalosti. Musíte potom trpět následky svých činů, úspěšných či nikoliv ... fyzická odvěta, vězení, pohlavní choroba nebo (možná) nový, do vás zblázněný partner.

Pokud není objekt vaší touhy Nádherný nebo Krásný, nemusíte si házet více než jednou denně, abyste odolali pokušení. Pokud vás tato postava velmi tvrdě odvrhne (např. vám udělá monokl nebo vás zažaluje za sexuální obtěžování), může vám PJ dát bonus na další hody...

Chlípna postava může také změnit své názory na krásu, pokud není k dispozici dostatek osob opačného pohlaví!

### **Cholerik -10 bodů**

Nedokážete úplně kontrolovat své emoce. V jakékoliv stresující situaci si musíte hodit na Vůli. Neúspěch způsobí, že musíte insultovat, zaútočit nebo jinak jednat proti příčině stresu.

### **Impulsivita -10 bodů**

Nenávidíte mluvení a debaty. Dáváte přednost akci! Pokud jste sám, nejdřív jednáte a potom přemýšlíte. Ve skupině, když vaši přátelé chtějí zastavit a něco prodiskutovat, prohodíte jednu dvě věty – pokud vůbec – a pak *jednáte*. Hrajte to! Pokud je naprosto nezbytné čekat a uvažovat, hod'te si na Vůli.

### **Intolerance -5 až -10 bodů**

Nemáte rádi a nedůvěřujete některým (nebo všem) lidem, kteří jsou jiní než vy. Zcela intolerantní postava (-10 bodů) má postih -3 na reakci na *kohokoliv*, kdo není stejné rasy nebo třídy. Při "dobré" reakci bude osobu tolerovat a bude tak civilní, jak je to jen možné (bude ale tvrdý a studený); při "neutrální" reakci bude osobu tolerovat ale svými slovy a činy bude dávat jednoznačně najevo, že považuje dotyčného za méněcenného; při horší reakci může zaútočit nebo zcela odmítnout jakoukoliv spolupráci s obětí.



Intolerance proti jedné *specifické* rase nebo třídě je za -5 bodů pokud jsou oběti běžné až po -1 (pouze protivná Zvláštnost pro oběti s řídkým výskytem).

Příslušníci neoblíbené skupiny intoleranci vycítí a budou na netolerantní osobu reagovat s postihem od -1 do -5.

Intolerance může mít různou povahu. *Náboženská* intolerance může mít formu -3 na reakci na příslušníka jiné, konkrétní víry (-5 bodů), nebo na kohokoliv s jiným vyznáním (-10 bodů). Při "neutrální" a lepší reakci se netolerantní postava pokusí obrátit pohany na svou víru.

### **Kleptomanie -15 bodů**

Ste nuceni krást – ne nutně cenné věci, ale cokoliv můžete sebrat. Kdykoliv máte možnost krást, musíte si hodit na Vůli s postihem až -3, pokud je předmět pro vás velmi zajímavý (ne nutně *cenný*, pokud nejste Ubozí nebo Hamizní, pouze "zajímavý"). Pokud v hođu neuspějete, musíte se o krádež pokusit. Ukradené věci si můžete ponechat nebo je prodat, ale nemůžete je vrátit nebo zahodit.

### **Kletba -20, -40, -60 bodů**

Postava s touto nevýhodou je něco jako přenašeč choroby. Sám není postižen, ale jsou postiženi všichni kolem něj. Pokud máte tuto nevýhodu, všichni kolem vás mají postih -1 až -3 (podle vážnosti kletby: -20 za -1) ke všem hoďům, které ze ně hází PJ. Nemají žádný postih na hody, které si hází sami. Proto neexistuje žádná možnost, jak zjistit, že je mezi vámi někdo s kletbou.

Kletba ovlivňuje všechny, přítelie či nepřítelie. Ulyseus byl typickým příkladem. Byl tvrdý, chytrý a rozhodný a přežil všechno, co se kolem něj dělo, ale nikdo z jeho přátel to nepřežil. Kus jeho úspěchu byl v tom, že když byl nablízku, šly věci zle i pro jeho nepřátelie. Polyphemus například při jednání s Ulyseem neuspěl v několika triviálních hodech na IQ.

### **Krvežíznivost -10 bodů**

Chcete vidět své nepřátelie *mrtvé*. Budete používat smrtící útoky během boje, věnujete výstřel navíc, abyste dodělali zraněného nepřítelie, zaútočíte na strážie, které můžete obejít atd. Hod na Vůli je vyžadován vždy, kdy se vám někdo vzdává nebo i když máte rozkaz vzít zajatce. I mimo boj nikdy nezapomenete, že nepřítel je nepřítel.

Tohle se může zdát jako opravdu zlá vlastnost, ale hodně fiktivních hrdinů jí trpělo. Postava není ďábel nebo sadista; jeho nenávisť je omezena na "legitimní" nepřátelie, ať již jsou to kriminálníci, nepřátelští vojáci, členové jiného klanu nebo špína z ulice. Většinou má velmi dobrý důvod pro to, co dělá. V obyčejné rvačce v hospodě bude používat pěsti stejně, jako kdokoliv jiný.

Na druhou stranu gladiátor nebo zápasník s touto vlastností bude velice nepopulární a policista bude mít brzy co dělat s nadřízenými.

### **Lakota -10 bodů**

Podobně jako Hamiznost až nato, že se více zajímáte o to, abyste si udrželi to, co již máte. Můžete být zároveň Hamizní a Lakotní! Musíte si hodit na vůli pokaždě, kdy musíte utratit peníze a budete se vždy bít o co nejlepší cenu. Pokud je cena velká, může mít hod na vůli postih -5 (i více). Neúspěch znamená, že odmítnete peníze vydat – nebo, pokud je naprosto nezbytné zaplatit, budete smlouvat a stěžovat si donekonečna.

**Lenost -10 bodů**

Máte odpor k fyzické práci. Vaše šance na postup v jakémkoliv zaměstnání jsou poloviční. Musíte se vyhýbat práci – zvláště těžké – za každou cenu. Hrajte to!

**Maniodepresivita -20 bodů**

Vaše nálady jsou jako zuby pily – létáte nahoru a dolů mezi překypujícím entusiasmem a depresivní uzavřeností. Na začátku každého sezení si hodíte kostkou. Pokud padne 1-3, jste ve fázi mánie; při 4-6 deprese. Po každých pěti hodinách herního času si hodíte 3k. 10 a méně indikuje, že se blíží změna nálady. Během příští hodiny se změníte ze své původní fáze na opačnou. V té zůstanete minimálně pět hodin (po kterých si zase hodíte 3k).



Ve fázi mánie trpíte Přehnanou sebedůvěrou. Budete přátelští, společenší a vzrušení čímkoliv, co děláte. V depresivní fázi je Přehnaná sebedůvěra nahrazena Roztržitostí a Leností. Nebudete chtít dělat nic jiného než ležet v posteli, sedět sklíčeně v temné místnosti nebo něco podobně zajímavého. Pokud Vás vaši druhové budou do něčeho nutit, budete mít postih -5 ke všem dovednostem.

Změna nálady může být také způsobena mimořádnou událostí; v takovém případě je změna okamžitá. Při hodu 10 a méně na 3k se nálada změní. To může být dobré (nouze vás vybudí do akce) nebo špatné (problém způsobí depresi a vy jste nepoužitelní).

**Megalomanie -10 bodů**

Věříte, že jste superman, nebo že jste byli vyvoleni pro nějaký důležitý úkol, nebo že je vaším osudem dobývat. Musíte začít tím, že si zvolíte nevýhodu Fanatik – ale jste fanatik sám do sebe! Musíte si zvolit nějaký velký cíl – většinou dobytí něčeho nebo završení nějakého velkého úkolu. Nenecháte nic v cestě mezi vámi a splněním cíle. Můžete přitahovat následovníky, kteří jsou také Fanatici; nikoho jiného nebude bavit poslouchat

vaše řeči o tom, jak jste brilantní a jaké máte velké plány. Mladé nebo naivní postavy a Fanatici, hledající nový cíl, na vás budou reagovat s bonusem +2. Ostatní s postihem -2. Tato nevýhoda je vhodnější pro NP než pro postavu hráčskou.

**Morální kodex -5 až -15 bodů**

Zastáváte morální principy, kterých se budete vždy držet. Kodexy se různí, ale všechny vyžadují (ve svém vlastním pojetí) "statečné", "mužné" a "čestné" jednání. Morální kodex může být také nazván "hrdostí", "pýchou" nebo "charakterem". Ať to již nazveme jakkoliv, jde o vůli riskovat smrt raději, než být považován za nečestného... ať to již znamená cokoliv.

V každé kultuře existují takoví, kteří předstírají čest a žádnou nemají a takoví, kteří se oddaně snaží dodržovat svůj morální kodex, ale často podlehnou. Jen ti, kteří opravdu následují své přesvědčení si mohou připsat body za tuto nevýhodu.

Morální kodex je nevýhoda, protože často vyžaduje nebezpečné (jestli ne bezohledné) jednání. Navíc čestná osoba může být často vmanipulována do nepříjemných situací, protože její nepřítelé o její slabosti vědí.

Není to to samé jako Povinnosti nebo Smysl pro povinnost. Samuraj nebo Britský granátník vpochoduje do bitvy proti přesile kvůli povinnosti, ne osobní cti (i když svou čest ztratí, pokud uteče). Rizika, které na sebe osoba bere kvůli cti jdou čistě na její vlastní účet.

Množství bodů za specifické Kodexy se různí podle toho, kolik problémů může svým následovníkům přinést a jak iracionální jsou jejich požadavky. Některé příklady:

**Morální kodex piráta:** Vždy pomstít urážku bez ohledu na nebezpečí; nepřítel tvého přítele je i tvým nepřítelem; nikdy nezaútočit na svého druhu nebo člena posádky kromě čestného, otevřeného duelu. Všechno ostatní je možné. Podobný morální kodex je také použitelný u zbojníků, motocyklových gangů apod. -5 bodů.



**Morální kodex gentlemana:** Nikdy neporušit dané slovo. Nikdy nepřejít urážku sebe, ženy nebo svého praporu; urážky mohou být smazány omluvou nebo duelem (ne *nezbytně* na život a na smrt!). Nikdy žádným způsobem nevyužívat slabosti nepřítel; zbraně a okolnosti musí být rovnocenné (s výjimkou otevřeného války). Tento morální kodex je speciálně vhodný pro mušketýry a jejich dobu, ať již jde o Francouze, Brity nebo jiné národnosti. Tohle funguje jen mezi gentlemany; nezdvěřilost od kohokoliv se Statutem 0 a méně volá po zbičování a ne po duelu! -10 bodů.

**Morální kodex rytíře:** Stejně jako výše až na to, že prapory ještě nebyly vynalezeny; nesmíte schvalovat napadání svého pána nebo své víry. Navíc musíte ochraňovat ženy a kohokoliv slabšího než jste vy. Musíte přijmout výzvu od každého se stejnou a vyšší hodností. I v otevřené válce musí být strany a zbraně rovnocenné, *pokud* je nepřítel také ušlechtilý a rytířský. -15 bodů.

**Na hraně -15 bodů**

Občas vám nezáleží na tom, jestli žijete nebo zemřete. Nemáte sebevražedné tendence, ale tváří v tvář smrti podstupujete nepřiměřená rizika. Když jste v situaci, při které je ohrožen život (pilotáž hořícího letadla, zastavení celého pouličního gangu ozbrojen pouze zubním kartáčkem), musíte úspěšně hodit na IQ abyste utekli (jeden pokus za tah; 14 a více je automatický neúspěch).

Každý tah boje si hodíte na IQ (znovu platí, že 14+ je neúspěch) abyste se vyhnuli tomu, že dáte Vše do útoku (nebo něco podobně šíleného a sebevražedného podle vašeho výběru). Rozumní lidé se vám vyhýbají (-2 na reakci od lidí, kteří zjistí, že jste blázen). Primitivové a ubožáci si vaši neúctu k vlastnímu životu vykládají jako statečnost, což vám dává bonus +2 k reakci.

**Naivita -10 bodů**

Každou minutu se jeden narodí a vy jste jeden z nich. Naivní osoba přirozeně věří všemu, co slyší; spolkně i tu nejsměšnější historku, pokud je podána přesvědčivě.

Na to, aby postava neuvěřila lži – nebo nepravděpodobné pravdě – si musíte hodit na IQ modifikované o věrohodnost příběhu. Dobře řečená lež, obsahující něco, s čím není postava obeznámena – "Můj otec je šéf policie v tomto městě a tohle nebude trpět!" – je s postihem -6 k IQ. Lež, která obsahuje něco, s čím je naivní člověk obeznámen – "Copak ty nevíš, Torgu, že ve vaší vesnici se pěstovaly kachny?" – je s postihem -3; pouze zcela nesmyslná historka – "Samozřejmě, že eskymáci jsou potomci španělských conquistadorů, to ví přece každý!" – bude spolknuta jen v případě, že postava neuspěje v hodů na nemodifikované IQ.

Naivní postava má navíc postih -3 na jakýkoliv hod na Obchodování, nebo na jakoukoliv situaci, kdy může být jeho důvěřivost využita. Naivní člověk se *nikdy* nemůže naučit dovednost Odhalování lží.

**Nenasytnost -5 bodů**

Jste velmi silný milovník dobrého jídla a pití. Pokud máte možnost, vždy se vybavíte zásobami navíc. Nikdy úmyslně nevynecháte jídlo. Pokud je vám předloženo dobré jídlo a pití, které si z jakéhokoliv důvodu musíte odpustit, musíte úspěšně hodit pod Vůli. Nenasytnost není žádná strašná nevýhoda, ale vzhledem k její povaze bude brzo zřejmá každému, koho potkáte.

**Neschopnost -1 bod**

Postava může být neschopná v jedné dovednosti za -1 bod. Nemůže se jí naučit a implicitní pokus je s postihem -4.

Neschopnost je považována za mentální nevýhodu, i pokud jde o fyzické dovednosti. Postava je prostě neschopná nebo má mentální bariéru na tuto dovednost. Nemůžete být neschopní ve specializaci; pokud jste například neschopní se Střelnými zbraněmi, jste neschopní se všemi typy.

Žádná postava nemůže mít více než -5 bodů za neschopnosti. PJ může zakázat konkrétní neschopnost, pokud je pro jeho kampaň hrubá nebo hloupá. Může také neschopnost zahrnout jako Zvláštnost, pokud má postava již plných -40 bodů za nevýhody.

**Neumí číst 0 nebo -10 bodů**

Normální stav v kultuře s nízkou ÚT a v takovém případě bez bonusu. V ÚT5+, kdy je knihtisk běžný, jde o nevýhodu.

**Nutkavé jednání -5 až -15 bodů**

Máte zvyk (většinou, ale ne vždy, zlozvyk), kterému denně podléháte. Kvůli tomu ztrácíte velké množství času.

Příklady nutkavého jednání zahrnují hazardní hry, přitažlivost k jiné osobě, hádání se (nebo dokonce boj).

Všeobecně je nutné, aby si hráč pokaždé hodil na Vůli pokaždé, když se chce svému zlozvyku vyhnout při vhodné příležitosti (nebo v jednom dni). Špatným hraním postavy je také časté vyhýbání se pokušení!

Konkrétní cena nevýhody závisí na tom, o jaké jednání se jedná, kolik vás stojí a jak velké problémy vám může způsobit. PJ je konečným soudcem. Níže uvedené Nutkavé pití, lhaní, štedrost a rozhazování jsou příklady.

**Nutkavá štedrost -5 bodů**

Máte prostě příliš štedrou ruku. Pokud vás žebrák požádá o peníze, musíte si hodit na IQ abyste *nesáhli* do kapsy; kde jiní dají měďák, vy dáte stříbrný. Vždy nasloucháte žádostem o větší finanční pomoc a i když nejsou příliš pravděpodobné, musíte si hodit na vůli, abyste na to neskočili. (Pokud jste momentálně bez peněz, budete se upřímně omlouvat.) Nejste úplně zelenáč, jenom se cítíte vinen za to, že jste na tom lépe než jiní. Ve společnosti, kde žije hodně žebráků – jako třeba ve středověkých městech – jsou vaše životní náklady zvýšeny o 10%.

Tato nevýhoda není slučitelná s Lakotou ale může vám vynést +1 k reakci od buddhistů, muslimů a křesťanů. Pokud jste vy sám chudý, bude bonus ještě větší.

**Nutkavé lhaní -15 bodů**

Soustavně lžete a nemáte k tomu žádný jiný důvod než to, že vás baví ty báchorky vyprávět. Patologický lhář vyniká ve vymýšlení si příběhů o svých činech, původu, bohatství – v čemkoliv, čím by ohromil své obecenstvo. I když je odhalen, bude stále pevně lpět na svých výmyslech a bude svého žalobce označovat za lháře a ničemu.

Aby mohl takový člověk říct čistou, ničím nepřikrášlenou pravdu, musí uspět v hodů na vůli-4. Soucitný PJ může povolit hráči říct lehce pokřivenou verzi příběhu, pokud těsně neuspěje. Pokud si hráč hází na to, jestli řekne pravdu ostatním, musí tak učinit skrytě, aby si hráči nemohli být jisti, jestli jim tentokrát říká pravdu nebo ne.

**Nutkavé pití -5 až -10 bodů**

Nemůžete odolat lákání zábavy. Hospodští vás znají jménem; taxikáři vám pomáhali dojet domů tolikrát, že to můžou dělat poslepu. Neodmítnete žádné pozvání na skleničku. Nejde však o Alkoholismus. Nepotřebujete vlastně pít, potřebujete být ve společnosti a bavit se! Minimálně jednou denně se vydáte hledat nějakou společenskou akci nebo alespoň nabitou hospodu a zde strávíte minimálně hodinu. Čím více peněz máte, tím více

#### 44 Nevýhody – Mentální nevýhody

jich propijete. Tato nevýhoda nefunguje s Lakotou, Strachem z davu nebo s jinou introvertní vlastností.

pokud vejdete do baru a ten je prázdný nebo skoro prázdný, budete hledat další. Pokud je poslední hostinec ve městě plný tichých lidí, budete se snažit to trochu oživit. Pokud se někde organizuje party, které byste se měli z nějakého důvodu vyhnout, musíte si hodit na IQ abyste tak neučinili. Hod'te si na IQ+2 pokud byste se měli na party dostat nezvaní (soukromá party). Když už se tam ale jednou dostanete, zůstanete alespoň hodinu – můžete si každou hodinu hodit na IQ jestli dokážete odejít. Pokud opětovně neuspějete, zůstanete, dokud vás nevyhodí nebo dokud party neskončí.

Máte bonus +1 (nebo víc, pokud jste zábavní – viz. Pitky) k reakci od podobných extrovertů a -1 a více od usedlých občanů. Puritáni a jiní extrémní kalvinisté na vás reagují s -4! Tato nevýhoda je za -10 bodů v oblastech, kde takováto náboženství existují a jsou u moci. To zahrnuje např. Anglii v letech 1650-1659 a rannou kolonii v Massachusetts. Jinak je za -5 bodů.

#### **Nutkavé rozhazování -5, -10, nebo -15 bodů**

Peníze vám prostě protékají mezi prsty! Líbí se vám, když ostatní vidí že utrácíte hodně peněz, máte rádi luxus nebo prostě máte rádi nakupování – nebo všechno dohromady. Nejste nutně neschopný ve vydělávání peněz – naopak v tom můžete být velmi dobří – ale nedokážete si peníze *udržet!* Oproti Nutkavé štědrosti *nedáváte* peníze všem na potkání; *kupujete* si věci a služby většinou pro sebe. Tato nevýhoda nemusí být omezena jen na bohaté lidi v bohatém světě... chudý farmář, který utratí všechny své vyděnané peníze v místní hospodě je typický příklad Nutkavého rozhazování.

Bodová hodnota závisí na intenzitě vašeho problému. Na "lehké" -5 bodové úrovni se prostě nestaráte o své výdaje. Vaše životní náklady jsou o 10% vyšší než je normálně pro vaši sociální skupinu a kdykoliv musíte smlouvat o cenu během koupě, máte postih -1 na dovednost Obchodování.

Na "vážné", -10-ti bodové úrovni jste k penězům silně lhostejní; místní obchodníci vás pravděpodobně milují. Vaše životní náklady jsou vyšší o 40% a hody na dovednost Obchodování při smlouvání o koupi jsou s postihem -2. Pokud vám navíc někdo nabídne věc, kterou sbíráte nebo o kterou se zajímáte (Zvláštnost) a máte v kapse více než dvakrát tolik peněz, než je požadováno, musíte si hodit na Vůli, abyste nekoupili.

15-ti bodová úroveň ("marnotratník") vás již opravdu ohrožuje. Vaše náklady jsou vyšší o jednu úroveň Statutu nebo o 80% – cokoli je víc. Smlouváte s postihem -5 a musíte si hodit na Vůli abyste nekoupili něco, co se vám líbí a na co můžete sehnat peníze. Musíte to hrát až do konce.

Tato nevýhoda není kompatibilní s Lakotou (je to vlastně její opak), ale může být kombinována s Hamižností. Jednou rukou hrabete peníze a druhou je rozhazujete!

#### **Obsese -5 až -15 bodů**

Jste fixován na jeden cíl. Cokoli děláte, děláte proto, abyste se dostali blíže k cíli. Od Nutkavého jednání se obsese liší tím, že nejde o každodenní návyk, ale vše pohlcující fixaci, která motivuje všechny vaše činy. Od

Fanatismu se liší tím, že nemusí nutně zahrnovat nějakou víru v cokoli.

Na to, abyste hráli postavu s obsesí, musíte být schopni rozumně vysvětlit všechny akce, které provádíte, jako pokusy dostat se k cíli. Kdykoliv je po postavě požadováno (nebo vynucováno) něco, co ji nepřiblíží k cíli, je třeba si hodit na Vůli.

Cena závisí na tom, jestli se jedná o krátkodobý nebo dlouhodobý cíl. Zabít někoho nebo někoho úspěšně svést je za -5 bodů, zatímco větší cíle jako dostat se na těžko přístupné místo nebo stát se prezidentem jsou za -15 bodů. Některé obsese způsobí, že na vás ostatní budou reagovat špatně; pokud tomu tak je, je navíc vyžadován Nechutný zlozvyk nebo Blud (cena za Obsesi je jen za obsesivní chování).

ve chvíli, kdy je cíle dosaženo, musí být zvolen nový cíl, nebo zaplacený body na vykoupení nevýhody.

#### **Otrok slávy -15 bodů**

Jde o rozšířenou verzi Přehnané sebedůvěry; postava nemůže mít zároveň obě nevýhody. Vždy si uděláte čas na interview s tiskem, pózování pro fotografy nebo na udělení autogramu. Potřebujete být v centru pozornosti – budete vždy nejvíc riskovat, vymýšlet komplikované plány, ve kterých se využívá vašich dovedností, povedete útok atd.

Máte bonus +1 na reakci (alespoň veřejně) od tisku, malých dětí, teenagerů ap. a -1 na reakci od kolegů, spolubojovníků ap. Pokud jste úspěšní, můžete si zlepšit Reputaci u veřejnosti; tu můžete nakoupit zvlášť během tvorby postavy nebo ji můžete získat zadarmo během hry.

#### **Pacifismus -15 nebo -30 bodů**

Nesouhlasíte s násilím. Tento nesouhlas může mít tři formy a jim odpovídají různé bodové hodnoty.

*Naprostá nenásilí* znamená jednoduše, že nikdy nepozvednete ruku proti jinému inteligentnímu tvorů, z žádného důvodu. Musíte se co nejvíce snažit (samozřejmě nenásilně), abyste odradili od násilných činů i ostatní. Můžete se bránit proti útokům zvířat, komárů ap. -30 bodů.

*Pouze sebeobrana* znamená, že budete bojovat jen při obraně své osoby nebo osob vám blízkých a při tom budete používat jen tolik síly, kolik je nutné (žádné "Nejlepší obrana je útok!"). Musíte se snažit odradit ostatní od toho, aby začali boj. -15 bodů.

*Nemůžete zabít* znamená, že můžete bojovat normálně, dokonce *začít* boj, ale nikdy neuděláte něco, co by pravděpodobně někoho zabilo. To zahrnuje zanechání zraněného nepřítele "osudu". Musíte se snažit, aby vaši přátelé také nezabíjeli. Pokud někoho zabijete (nebo se cítíte zodpovědní za něčí smrt), okamžitě se nervově zhroutíte. Hod'te kostkou a buď'te naprosto v depresi a nepoužitelní (hrajte to!) na tak velké množství dnů. Během této doby musíte házet na vůli kdykoliv byste chtěli být agresivní vůči *komukoli*, z *jakéhokoliv* důvodu. -15 bodů.

#### **Paranoia -10 bodů**

Ztrácíte kontakt s realitou. Jste přesvědčeni o tom, že proti vám všichni kují pikle. Nikomu nebudete věřit, kromě starých přátel... a i na ně si budete dávat pozor, jenom pro jistotu. Ostatní postavy reagují na Paranoika s

postihem -2. Paranoidní NP má automatický postih -4 na reakci na *jakéhokoliv* cizince a další, "legitimní" postihy k reakci (např. nehezky obličej nebo národnost) jsou *zdvojnásobeny*. Toto skvěle funguje s Bludy, které mají, samozřejmě, své vlastní negativní hodnoty!

### **Poctivost -10 bodů**

MUSÍTE dodržovat zákony a musíte se také snažit, aby je dodržovali ostatní. Jste k tomu nutkáni; je to vlastně jiný druh Morálního kodexu (viz výše).

V oblastech, kde je málo nebo žádný zákon, se z vás nestane "divoch" – budete jednat tak, jakoby by tam platil stejný zákon, jako u vás doma. Je to nevýhoda, protože bude často limitovat vaše možnosti! Tváří v tvář nerozumným zákonům si musíte hodit na IQ, abyste viděli "potřebu" je porušit a proti vůli, abyste později nezměnili názor! Pokud budete někdy jednat nepoctivě, PJ vás může potrestat za špatné hraní postavy.

Můžete bojovat (nebo dokonce začít boj, pokud to bude legální). V legálním duelu nebo v sebeobraně můžete i zabít – ale nikdy nemůžete *vraždit*. Můžete krást, pokud je velká nouze, ale pouze jako poslední možnost a musíte se pokusit svým obětím později zaplatit. Pokud jste vzati do vazby pro zločin, který jste nepáchali, ale je s vámi zacházeno dobře a očekáváte soud, nebudete se snažit uprchnout.

Budete vždy držet slovo. (Ve válce můžete proti svému nepříteli jednat "nepoctivě", ale radost z toho mít nebudete!) budete také předpokládat, že ostatní jsou také poctiví, pokud nevíte o opaku (pokud nemáte *důkaz*, že je někdo nepoctivý, hod'te si na IQ, jestli jste to poznali).

Poctivost má své výhody, samozřejmě. Pokud zůstanete na jednom místě dostatečně dlouho na to, aby se poznala vaše poctivost, PJ vám může povolit bonus +1 na reakci ostatních v situaci mimo boj, nebo +3 pokud jde o otázku důvěry a cti. Jde vlastně o bonus k reakci "zadarmo".

Můžete lhát, pokud to neobsahuje porušení zákonů. Pravdomluvnost je samostatná nevýhoda.

### **Pravdomluvnost -5 bodů**

Nenávidíte lhaní – nebo v tom prostě nejste dobří. Na to, abyste mohli mlčet nad nepohodlnou pravdou (lhaní s důvodem), musíte uspět v hodě na Vůli. Na to, abyste řekli lež, musíte uspět v hodě na Vůli s postihem -5! Neúspěch má za následek, že vyhrknete pravdu, nebo se tak zamotáte, že se pravda stane očividnou. (Pokud na vás někdo používá dovednost Odhalování lží, máte další postih -5.)

### **Prokletí -75 bodů**

Podobně jako Smolař, ale horší. Pokud se Vaší družině děje něco nepříjemného, stane se to první vám a vy tím budete nejvíce trpět. Pokud se děje něco pozitivního, vás to mine. A kdykoliv vás bude PJ chtít znevýhodnit, může a vy si na to nemůžete stěžovat, protože jste prokletí. Tato nevýhoda nejde odkoupit jen zaplacením bodů – musíte zjistit, kdo vás proklel, vypořádat se s ním a *potom* zaplatit body.

### **Přehnaná sebedůvěra -10 bodů**

Považujete sám sebe za mnohem mocnější, inteligentnější a/nebo lepší než opravdu jste, a musíte se

podle toho chovat. Kdykoliv (rozhoduje PJ) vykážete neobvykle velkou míru opatrnosti, musíte si hodit na vaše IQ. Neúspěch může znamenat, že si nebudete dávat pozor a že si budete razit cestu vpřed, jako byste měli vše pod kontrolou. Příliš

sebevědomá postava dostává +2 na všechny hody na reakci mladých a naivních lidí (ti totiž opravdu věří, že jste takoví, jací říkáte), ale -2 na reakci zkušených NP.



Jde o podobnou vlastnost jako Megalomanie (výše), ale v menším měřítku. Robin Hood byl přehnaně sebevědomý – provokoval neznámé lidi k duelu s holemi. Hitler byl megaloman – napadl Rusko! Hrdinové jsou jen málokdy megalomani, ale poměrně často přehnaně sebevědomí.

Tato vlastnost vyžaduje dobré hraní postavy. Sebevědomá postava může být pyšná a vychloubačná, nebo jen tichá a odhodlaná – ale musíte to hrát!

### **Pyromanie -5 bodů**

Máte rádi oheň! Také je rádi zakládáte. Nikdy nevynecháte příležitost zapálit oheň nebo ocenit takový, se kterým jste se střetli. Pokud je to naprosto nezbytné a chcete odolat, hod'te si na Vůli.

### **Rozpolcená osobnost -10 nebo -15 bodů**

Máte dvě nebo více zřetelné osobnosti, přičemž každá z nich může mít své mentální problémy a chování. To vám umožňuje mít dvě mentální nevýhody, které by bylo normálně neslučitelné (např. pacifismus a berserk, nebo paranoia a chlípnost).

Každá osobnost by měla mít svůj vlastní deník. Měly by mít odlišnosti za minimálně 50 bodů. I jejich základní atributy mohou být trochu odlišné (SL, OB a ZD mohou být sníženy pro postavy, které si "myslí", že jsou slabé, neohrabané nebo nemocné). IQ a dovednosti mohou být různé a charakterové rysy mohou být zcela odlišné. Průměr bodových hodnot obou postav musí být pro začínající postavu 100, ale postavy nemusí mít stejný počet bodů! Rozdělení získaných bodů mezi jednotlivé osobnosti záleží na PJ.

V jakékoliv stresující situaci hází PJ na vaši IQ; neúspěch znamená, že se "přepnete" do druhé osobnosti. Nehází se častěji než jednou za hodinu (hracího času).

Jakákoliv NP, která si je vědoma tohoto problému, bude cítit že jste nebezpečný blázen a bude na vás reagovat s postihem -3.

Pokud jsou osobnosti součástí jednoho "jedince", jde o 10-ti bodovou nevýhodu. Pokud o sobě osobnosti neví, mají jiné vzpomínky a mají různá jména, jde o 15-ti bodovou nevýhodu.

### **Roztržitost -15 bodů**

Klasická nevýhoda excentrických géniů. Máte problém věnovat pozornost čemukoliv, co není předmětem vašeho okamžitého zájmu. Roztržitá postava má postih -5 k hodě na IQ kromě případů, kdy se jedná o

## 46 Nevýhody – Mentální nevýhody

úkol, který ji zajímá a na který se koncentruje. Pokud se neobjeví žádný úkol nebo téma, do pěti minut je pozornost postavy unesena k zajímavějším věcem; bude ignorovat své okolí, dokud ji něco nezaujme a nepřivede zpět. Když je postava jednou uzavřena ve svých myšlenkách, musí si házet na IQ-5 aby si všimla jakékoliv události včetně vlastního zranění.

Roztržitá postava se může pokusit přenést svou pozornost na nudné téma pouze silou své vůle. Aby se to podařilo, musí hodit každých pět minut na Vůli-5. Mezi "nudné záležitosti" patří stráž, tlachání nebo jiné formy lehké konverzace, opakující se manuální práce, řízení na prázdné dálnici...

Roztržití lidé mají také tendenci zapomínat jednoduché úkoly (jako placení účtů) a ztrácet věci (jako klíče od auta nebo šekové knížky). Kdykoliv je důležité, aby roztržitá postava vykonala nějakou takovou úlohu nebo přinesla podobnou věc, PJ může požadovat hod na IQ-2. Při neúspěchu si postava nedokázala v této věci uchovat pozornost. Například roztržitý detektiv se dostane do přestřelky. Dneska už se jednou do podobné dostal a čtyři náboje vystřelil, takže PJ chce hod na IQ-2. Detektiv v hodů neuspěje a příliš pozdě zjistí, že si zapomněl nabít a zbývají mu pouze dva náboje!

### **Sadismus -15 bodů**

Libujete si v týrání... mentálním, fyzickým nebo v obojím. (Tohle je opravdu "zlá" vlastnost, vhodnější pro NP než pro hrdinu.) PJ může zcela zakázat tuto nevýhodu (nebo jakoukoliv jinou výhodu nebo nevýhodu) pokud nechce, aby byla ve hře používána.

Lidé na známého sadistu reagují s postihem -3, pokud nejsou z kultur, kde má život malou cenu. Pokud má postava příležitost vyžít se ve svém sadismu a ví, že by neměla, (např. proto, že by tento zajatec měl být propuštěn nezraněn) musí si hodit na Vůli aby se udržel. Je možné, i když dost ohavné, být zároveň Surový a Sadista.

### **Slabá vůle -8 bodů/úroveň**

Jste snadno manipulovatelní, vystrašení, týráni, k něčemu donuceni, svedeni ap. Za každou úroveň je vaše IQ sníženo o 1 pro účely hodů na Vůli, včetně pokusů na odolání Diplomacii, Přesvědčování, Sexappealu, Výslechům, Hypnotizaci nebo magických či psionických pokusů podmanit si, číst nebo ovlivnit vaši mysl. Slabá vůle také ovlivňuje vaši schopnost vypořádat se se strachem, odolat nepřátelské magii, nebo zvládnout svou fobii a vyhnout se podlehnutím Závislosti, bojovému šílenství apod. Nemůžete mít zároveň silnou a slabou Vůli.

### **Slib -1 až -15 bodů**

Přisahali jste, že něco uděláte (nebo neuděláte). Tato nevýhoda je obzvláště vhodná pro rytíře, svaté muže a fanatiky. Ať již jste slíbili cokoliv, berete to velmi vážně. Pokud ne, nebyla by to nevýhoda. Přesná hodnota slibu závisí na PJ, ale měla by být přímo odvozena od problémů, které může postavě přinést. Pár příkladů:

*Triviální slib:* -1 bod (zvláštnost). Vždy nosit červenou; nikdy nepít alkohol; chovat se ke všem dámám s úctou; dát 10% svých příjmů církvi.

*Malý slib:* -5 bodů. Slib mlčenlivosti během dne; vegetariánství; cudnost. (Ano, pro herní účely to je *malý* slib).

*Střední slib:* -10 bodů. Nepoužívat ostré zbraně; slib mlčenlivosti; nikdy nespát pod střechem; nevlastnit víc, než může unést váš kuň.

*Velký slib:* -15 bodů. Nikdy neodmítnout žádost o pomoc; vždy bojovat levou rukou (když jste pravák); najít daného nepřítele a zabít ho; vyzvat k souboji každého rytíře, kterého potkáte.

Pokud si vezmete "slib chudoby," nemůžete již získat další body za to, že jste Na mizině. Stejně tak nemůžete mít slib nezabíjet a zároveň získat body za pacifismus... atd.

Většina slibů časem skončí. Až se tak stane, musíte hodnotu slibu odkoupit. Sliby na méně než jeden rok jsou bezvýznamné! Pokud chce postava ukončit svůj slib před jeho ukončením, může PJ vyžadovat potrestání; ve středověkém světě to například může být nějaký úkol nebo pokání.

### **Smolař -10 bodů**

Nemáte štěstí. Věci mají tendenci jít tou nejhorší cestou – v tu nejnevhodnější chvíli. Jednou během herního sezení PJ libovolně a zlomyslně způsobí, že se vaší postavě stane něco nepříjemného. Neuspějete v osudově důležitém hodů, nebo se nepřítel (oproti všem předpokladům) ukáže v ten nejhorší možný čas. Pokud scénář dobrodružství vyžaduje, aby se někomu z družiny něco zlého stalo, stane se to vám.

PJ by neměl postavu zabít jen kvůli tomu, že měla "smůlu", ale cokoliv menšího je možné.



### **Smysl pro povinnost -5, -10, -15, -20 bodů**

Viz výše.

### **Stydlivost -5, -10, -15 bodů**

Necítíte se dobře s cizinci. Tato nevýhoda má tři stupně: Lehkou, Vážnou a Ochromující. Svou stydlivost musíte hrát! Nevýhoda může být odkoupena jedna úroveň po druhé.

*Lehká stydlivost:* Cítíte se poněkud nepohodlně s cizinci, zvláště s asertivními a atraktivními. Máte postih -1 na jakoukoliv dovednost, která od vás vyžaduje nějakou činnost s obecnstvem – přesněji Herectví, Bard, Pitky, Diplomacie, Přesvědčování, Velení, Obchodování,

Politika, Etiketa, Sexappeal, Znalost ulice a Výuka. -5 bodů.

*Vážná stydlivost:* Cítíte se s cizinci velmi nepohodlně a jste tiši i mezi přáteli. -2 na dovednosti s publikem. -10 bodů

*Ochromující stydlivost:* Cizincům se vyhýbáte jak je to jen možné a jste neschopni veřejného projevu. Dovednosti vyžadující obecenstvo se nedokážete naučit; -4 při hodech na implicitní hodnotu takových dovedností. -15 bodů.

## **Surovost -10 bodů**

Rád útočíte na ostatní lidi kdykoliv můžete. Podle vaší osobnosti to může být útok fyzický, intelektuální, jako třeba dobírání si někoho či obtěžování, nebo útok sociální, jako třeba ponižování. Hod'te si na Vůli když se chcete vyhnout *hrubé* surovosti když víte, že byste neměli – ale správné hraní postavy vyžaduje, abyste byli suroví na všechny. Protože surovce nemá nikdo rád, reagují na vás s postihem -2.

## **Tvrdohlavost -5 bodů**

Vždy chcete, aby bylo po vašem. Je s vámi opravdu velmi těžké vyjít – hrajte to! Vaši přátelé mohou potřebovat hodně hodů na Přesvědčování když se vás budou snažit přesvědčit následovat jejich naprosto logické plány. Ostatní na vás reagují s postihem -1.

## **Vidiny Různá**

Ve stresující situaci můžete mít vidiny. Jsou to živé halucinace, nějaká prožitá situace nebo cokoliv jiného. Hráč si může během tvorby postavy určit, jaké vidiny bude mít, ale konkrétní obsah je na PJ. bodová hodnota je určena vážností vidin.

Vidiny jsou velmi vhodné jako následek neúspěchu při hodu na strach; pokud tuto nevýhodu máte, hod'te si na Vidiny *kdykoliv* neuspějete, nebo si *hod'te na strach přesně*, bez ohledu na ostatní výsledky. V jiné situaci, kdy PJ cítí, že byste mohli mít Vidiny si může hodit třemi kostkami.; při výsledku 6 a méně je máte.

-5 bodů: Vidiny trvají pouze 2k sekund. Tyto halucinace neovlivní vážně vaše dovednosti (postih -2 na všechny) a síla vidin je střední – oběť si uvědomuje, že má vidiny.

-10 bodů: Trvání 1k minut; halucinace vážně naruší vaše schopnosti (-5 ke všem hodům); vidiny *vypadají* skutečné.

-20 bodů: Trvání 3k minut; halucinace jsou tak vážné, že je nemožné používat jakékoli dovednosti; vidiny *vypadají* absolutně, 100% reálné a mohou bít velmi nebezpečné, protože z normálního světa nevnímáte nic.

## **Závislost Různá**

Jste závislý na droze, kterou musíte denně užívat, jinak se u vás projeví abstinční příznaky (a odpovídající postihy, viz níže). Bonus za tuto nevýhodu závisí na povaze vaší závislosti:

Pokud denní dávka stojí \$20 a méně: -5 bodů. Pokud stojí denní dávka \$21-\$100: -10 bodů. Pokud stojí více než \$100: -20 bodů. Pokud je droga zneschopňující nebo halucinogenní: -10 bodů. Pokud je droga silně návyková (-5 při hodu na zbavení se závislosti): -5 bodů.

Pokud je droga totálně návyková (-10 při hodu na zbavení se závislosti): -10 bodů.

Pokud je droga ve vašem hracím světě *legální*: plus 5 bodů!

*Příklad:* Tabák je levný, vysoce návykový a legální; Silný kuřák má Závislost za -5 bodů. Heroin je velmi drahý, zneschopňující, nelegální a totálně návykový; závislost na heroinu je za -40 bodů.

*Účinky drog. Zneschopňující* droga svého uživatele vyřadí do bezvědomí (nebo do malátné ospalosti) na zhruba dvě hodiny (čtyři hodiny pro postavu se SL pod 10, jedna hodina pro postavy se SL nad 15). *Stimulující* droga svého uživatele posiluje na stejnou dobu: závislý se domnívá že mu to lépe myslí, ale ve skutečnosti je dočasně na IQ-1. Má však bonus +1 k Rychlosti. *Halucinogenní* droga vyřadí postavu z práce nebo boje, i když může být aktivní nebo hovorný. Některé drogy (např. tabák) žádné takové účinky nemají a některé mají jiné, speciální účinky. Vedlejší účinky jsou také možné, PJ si může najít (nebo vymyslet) vedlejší účinky reálných nebo fiktivních drog.

*Zbavení se závislosti.* Někdy, ať již dobrovolně nebo nedobrovolně, je závislý nucen zbavit se své závislosti. To se může stát, pokud je uvězněn, cestuje do místa, kde je jeho droga nedostupná, nebo si ji prostě nemůže dovolit. Zbavení se závislosti je bolestivý proces, trvající dva týdny (14 dní) úspěšných hodů na ZD (PJ může tuto dobu změnit podle toho, jak posoudí danou drogu).

Každý den si závislý hází na ZD plus nebo minus Vůle. Úspěšný hod ho posune o jeden den k úspěšnému konci. Neúspěch znamená, že (pokud je droga přístupná) neodolá touze a vezme si dávku. Potom musí začít znovu. Pokud droga není přístupná, závislý utrpí 1 bod ZD a může pokračovat... takový den se ale nepočítá jako jeden z těch 14, kterými musí projít. Ztráta ZD způsobená abstinčními příznaky nemůže být vyléčena (žádným "normálním" způsobem), dokud celý proces neskončil nebo dokud jej postižený nevzdal.

Pamatujte, že musíte nevýhodu "odkoupit" po tom, co se jí úspěšně zbavíte.

## **Závist -10 bodů**

Máte automaticky špatnou reakci na kohokoliv, kdo vypadá chytřejší, atraktivnější, nebo je na tom lépe než vy! Budete se zdráhat provést jakýkoliv plán navržený vašim "rivalem" a budete nenávidět každého, kdo je středem pozornosti. (Tato nevýhoda funguje dobře s Megalomanií.) Pokud je NP Závistivá, PJ odečte 2 až 4 body od reakce postavy na oběť její závisti.

## **Zbabělost -10 bodů**

Jste extrémně opatrný na svou osobu. Kdykoliv, kdy je od vás vyžadováno riskování vašeho zdraví, házíte si proti Vůli. Pokud máte riskovat smrt, je hod (Vůle-5). Pokud neuspějete, musíte svou účast na nebezpečí odmítnout, pokud vám není vyhrožováno ještě *větším* nebezpečím! Vojáci, policisté ap. na vás budou reagovat s postihem -2, pokud se dozví, že jste zbabělci.

## Značka Různá

Hodně hrdinů a padouchů hlavně ve filmových příbězích mají speciální symbol – značku, kterou zanechávají na místě činu, něco jako jejich podpis. Klasický příklad je Zorrova iniciála Z.

Žádná postava nemůže mít víc než jednu Značku. Větší akce (např. svázání obětí růžovým telefonním drátem, namalování žaby na stěnu a zničení všech počítačů v budově) jen způsobuje, že je značka charakterističtější, ale není to několik značek.

**-1 bod:** Vaše značka vám zabere jen velmi málo času a nemůže být použita pro vaše vystopování; jde vlastně o Zvláštnost. Typický příklad je zanechat něco na místě činu – hrací kartu, malé vycpané zvířátko atd. – cokoliv, jen když to zabere málo času a žádnou informaci.

**-5 bodů:** Vaše značka je stále jednoduchá, ale *musíte* ji zanechat. Nemůžete opustit místo činu dokud jste tak neučinili, i když se nepřátelé už dobývají dovnitř.

**-10 bodů:** Viz výše, ale zanechání značky zvyšuje šanci vašeho chycení – vyřezávání iniciál, poznámek, stop ap. Zanechání takové Značky trvá minimálně 30 sekund. Kdokoliv, kdo prohledává místo činu a značku, získává bonus +2 k hodů na Kriminologii.

**-15 bodů:** Vaše Značka je tak propracovaná – postříkání obětí určitým druhem kolínské, pomalování celého místa fialově, napsání dlouhé básně policii – že prakticky zajišťuje vaše chycení (s touto nevýhodou nemusí PJ vyžadovat úspěšný hod na Kriminologii a rovnou stopy oznámit).

Pamatujte, že značka je akce, která je oddělená od samotného činu. Je to určitý způsob, jakým je to provedeno. Smazání všech souborů v počítači není Značka; jejich prozkoumání a zaměnění všech "5" za "7" Značka je.

## Zvědavost -5, -10 nebo -15 bodů

Jste od přírody velmi zvědaví. Kdykoliv se setkáte se zajímavým předmětem nebo situací, musíte si hodit na IQ (ne na Vůli), abyste odolali pokušení prozkoumat to, i když víte, že by to mohlo být nebezpečné. Při dobrém hraní postavy se na IQ často nehází...

Tohle není zvědavost, která je společná všem dobrodruhům ("Co je v té jeskyni?", "Odkud se vzal ten létající talíř?"), ale opravdová věc ("Co se stane, když stisknu tohle tlačítko?")

Budete mačkat spínače, tahat za páky, otevírat dveře, rozbalovat dárky a všeobecně dělat vše co dokázete, abyste vyřešili všechno, co vám není 100% jasné. A pokud se setkáte s opravdovým tajemstvím, neotočíte se k němu zády.

Budete se snažit vaši zvědavost ostatním rozumně vysvětlit. Selský rozum vám nepomůže – vy víte, že riskujete, ale stejně to zkusíte!

**Extrémní zvědavost:** -10 bodů. Všechny hody na IQ na odolání Zvědavosti jsou s postihem -2.

**Nenasytitelná zvědavost:** -15 bodů. Všechny hody na IQ na odolání Zvědavosti jsou s postihem -5.

## Žádný smysl pro humor -10 bodů

Nikdy nepochopíte vtip – myslíte si, že jsou všichni stále naprosto vážní. Nikdy nevtipkujete a jste vždy

seriózní a vážní. V situaci, kdy se to stane očividným, na vás ostatní reagují s postihem -2.

## Na vás závislí lidé

Lidé, kteří jsou na vás závislí jsou například vaše děti, mladší bratr nebo manžel či manželka. Takoví lidé mohou být problémem: musíte se o ně starat a vaši nepřátelé na vás mohou udeřit prostřednictvím jich! Z toho důvodu jsou Na vás závislí lidé nevýhodou, která vám přidá body. Jejich bodová hodnota je dána jeho/jejími schopnostmi, důležitosti ve vašem životě a četností jejich výskytu, jak je uvedeno dále.

PJ může tvorbu na vás závislých lidí omezit nebo úplně zakázat, pokud dojde k závěru, že by to silně narušilo dobrodružství.



## Schopnosti na vás závislých

Lidé, kteří jsou na vás závislí jsou vytvářeni stejně, jako jakákoliv jiná postava, ale místo 100 bodů, používaných pro tvorbu hráčské postavy, použijete 50 a méně bodů. Čím více bodů použijete, tím schopnější postava bude a tím méně bodů vám přinese.

Na vás závislé postava vytvořená s více jak 50 body už není natolik bezmocná, aby vám přidala nějaké body. ve skutečnosti postava vytvořená s 51-75 body může být dostatečně schopná na to, aby vám pomohla... jde vlastně o Přítel, který vás nestojí žádné body. Jediná nevýhoda takových postav je fakt, že se o ně *stále* musíte starat.

Postava vytvořená s 26-50 body: Lehce schopnější než průměr. -6 bodů

Postava vytvořená s 1-25 body: Průměr. -12 bodů

Postava vytvořená s 0 a méně body: Pravděpodobně dítě nebo slabá starší osoba. -16 bodů

## Důležitost na vás závislých

Čím důležitější je pro vás na vás závislá postava, tím vícekrát vynásobíte body, které jste za ni dostali.

**Zaměstnavatel nebo známý:** Cítíte se vůči této osobě zodpovědný, ale dovedete uvažovat rozumně při jejich ohrožení. 1/2 uvedené ceny.



*Přítel:* Musíte se vždy snažit tuto osobu chránit, jeho zdraví budete riskovat jen v případě, že jde o něco opravdu velmi důležitého, jako třeba bezpečnost mnoha jiných lidí. Použijte uvedenou hodnotu.

*Milovaný:* Jde o příbuzného nebo milence. *Nic* není přednější než jeho bezpečnost. Použijte dvojnásobnou cenu.

## Frekvence výskytu

Čím častěji se na vás závislá postava objevuje, tím více bodů získáte. Vyberte tu frekvenci výskytu, která sedí na "příběh", který jste k postavě vymysleli. Pokud jde například o vaše dítě, bylo by dost zvláštní, aby s vámi nebylo často!

Postava se objevuje téměř pokaždé (hod 15 a méně): ztrojnásobte uvedenou cenu.

Postava se objevuje poměrně často (hod 12 a méně): zdvojnásobte uvedenou cenu.

Postava se objevuje občas (hod 9 a méně): použijte uvedenou cenu.

Postava se objevuje málokdy (hod 6 a méně): použijte poloviční cenu.

Příklad: Maršál Jack O'Rourke je zamilovaný do krásné studentky. Je to nadprůměrná postava, vytvořená s 50 body (6 bodů). Je do ní zamilovaný (dvojnásobek, tedy 12). A je s ním prakticky pořád (trojnásobek, tedy 36). Výsledek: -36 bodů pro maršála Jacka. Stráví ale hodně času tím, že bude svou studentku ochraňovat před zloději, indiány a podobnými.

Pokud je postava, která je na vás závislá zajata nebo jinak odlákána, musíte udělat vše, co je ve vašich silách, abyste ji brzo zachránili. (Pokud máte i nevýhodu Nepřítel a PJ si před začátkem dobrodružství hodí, že budou přítomni jak nepřítel tak i postava na vás závislá, může hra začít tím, že je postava již unesena vašim nepřítelem!) Pokud má na vás závislá postava problémy a vy jí okamžitě nepomůžete, může vás PJ potrestat tím, že vám nedá body – za špatné hraní postavy. Navíc nikdy nemůžete získat žádné body za dobrodružství, ve kterém byla na vás závislá postava zabita nebo těžce zraněna, takže ... starejte se o ně dobře!

Pokud na vás závislou postavu ztratíte (zemře, nebo je těžce zraněna a PJ usoudí, že pro další hru je již vyřazena), musíte odkoupit body, které jste pomocí ní získali. Jsou zde tři možnosti, jak to udělat: odkoupit tyto body za ty, které jste získali za dobrodružství, vzít si novou nevýhodu nebo si najít novou osobu, která na vás bude závislá. Třetí možnost je většinou nevhodná, ale mentální poškození způsobené ztrátou milované osoby může být docela vhodné. (Od té doby, co ta chobotnice zabila Amy, máte strach z oceánů...)

Žádná postava nemůže získat body za více jak dvě na ní závislé postavy. PJ může ale toto pravidlo používat kreativně. Například bojovník se zločinem, který má jako krytí povolání učitel, může mít na něm závislou skupinu – všechny děti, které učí. Jsou malé (12 bodů) a motají se kolem něj poměrně často (dvakrát tolik, tedy 24 každé). Počítají se jako "přátelé". Limit dvou závislých postav dává dohromady 48 bodů. Pokud bude zraněno jedno, budou velmi pravděpodobně zraněny i ostatní.

Některé klasické, závislé postavy ... Pro každého: starší příbuzní, učitelé, přátelé, děti, mladší bratr nebo sestra, milenci, manželé nebo manželky. Pro bojovníky se zločinem: mladší partáci, reportéři nebo nemocniční

sestry. Pro kouzelníky: učni. Pro námořní nebo vesmírné kapitány: plavčíci a nováčci. Pro vojáky: sirotci, noví rekruti. Pro kriminálníky a šílené vědce: neschopní pomocníci.

## Povinnosti

Máte důležitou odpovědnost vůči ostatním a jste touto odpovědností osobně vázáni. Povinnosti mohou přijít s komplikovanou prací, feudálními vazbami nebo jakkoliv jinak. (Povinnosti k osobám, které jsou na vás závislé se nepočítají zvlášť.) Povinnosti přicházejí zvenku. Pokud osobně cítíte nějaké povinnosti, jde o Cit pro povinnost.

PJ si hodí na začátku každého dobrodružství, jestli nebude postava mít nějaké povinnosti. Bodová hodnota povinnosti závisí na frekvenci, s jakou se objevuje.

Téměř pokaždé (hod 15 a méně): -15 bodů. Povinnost s touto úrovní umožňuje PJ rozhodnout, že postava má povinnosti stále, bez házení.

Poměrně často (hod 12 a méně): -10 bodů.

Občas (hod 9 a méně): -5 bodů.

Málokdy (hod 6 a méně): -2 body.

Důležité povinnosti musí být nebezpečné. Obyčejná práce není "povinnost". Pokud povinnost občas nevyžaduje riskování vašeho života, snižte její hodnotu o 5, což neguje ty, které se objevují jen občas nebo málokdy.

Několik příkladů povinností: Feudální povinnost vůči lennímu pánu. Povinnost dobrého důstojníka ke svým mužům a nadřízeným. Povinnosti loajálního špióna ke své agentuře.

PJ může povinnosti dobře využívat (a upravit některé detaily, pokud je to nezbytné) a posílat postavy na zajímavé boční dobrodružství. Hráč, který se tomu snaží vyhnout, by měl být postihnut za špatné hraní postavy. PJ také může omezit povinnosti v jeho dobrodružstvích, nebo je i docela zakázat, pokud by příliš narušily jejich chod.

## Cit pro povinnost -5, -10, -15, -20 bodů

Odlišné od opravdových Povinností (viz výše). Opravdová povinnost může být na vás vynucena. Cit pro povinnost jde zevnitř. Není to to samé jako Poctivost. Nepoctivá postava může pořád mít Cit pro povinnost. Robin Hood byl nepoctivý; kradl! Ale měl silný cit pro povinnost, vůči svým mužům i vůči chudým lidem, které potkal.

Pokud k někomu cítíte povinnost, nikdy ho nezdáte, neopustíte, když budou mít problémy nebo je nenecháte hladovět, když můžete pomoci. Pokud je o vás známo, že máte cit pro povinnost, ostatní na vás budou reagovat s bonusem +2. Pokud budete mít cit pro povinnost a budete jednat proti němu, bude vás PJ postihovat za špatné hraní postavy.

Hráč určuje skupinu, vůči které cítí povinnost a PJ určí její bodovou hodnotu. Příklady: jen vůči blízkým přátelům a druhům (-5 bodů); k národu nebo větší skupině (-10 bodů); ke každému, koho osobně znáte (-10 bodů); ke všem lidem (-15 bodů); ke všemu živému (-20 bodů) ... a jste svatý a je vás velmi těžké tolerovat).

## **Povinnosti (nedobrovolné) -5 bodů navíc**

Některé povinnosti na vás mohou být vynuceny výhrůžkami, ohrožováním vašich blízkých nebo exotickými metodami kontroly mysli. Takové povinnosti mohou vyústit ve zcela nový pohled na vaši postavu. Nedobrovolnou povinností není branná povinnost (i když služba u námořnictva jako forma trestu, praktikovaná u Britského námořnictva v 18. století je nedobrovolná povinnost, stejně jako v případech, kdy jde o život nebo o zdravý rozum).

Pokud je mozek Létajícího Avokáda řízen speciálním psionickým laserem dr. Zodiaka a hrdina je nucen vykrádat banky, bude mít bonus za nedobrovolnou povinnost. Pokud je povinnost nedobrovolná, přidejte k ní -5 bodů.

## **Nepřátelé**

Máte nepřítel (nebo více nepřátel), kteří se mohou objevit ve vašich dobrodružstvích, mohou pracovat proti vám nebo se vás jen budou snažit zabít. Bodová hodnota nepřítel je dána jeho (její) silou, plus pravděpodobností, s jakou se objeví. Nepřátelé jsou NP.

PJ může nepřátel ve svých dobrodružstvích omezit nebo úplně zakázat, pokud by příliš narušily chod dobrodružství.



Čím silnější je nepřítel, tím více bodů vám přinese jakožto nevýhoda. Tuto hodnotu určuje PJ. Pár vodítek:

Jeden nadprůměrný nepřítel (stvořený s 50 body): -5 bodů.

Jeden velmi nadprůměrný nepřítel (stvořený se 100 body) nebo skupina 3 až 5 "normálních" nebo "průměrných" 25 bodových osob: -10 bodů. Příklady: Šílený vědec nebo čtyři bratři muže, kterého jste zabili v souboji.

Středně velká skupina (6 až 20 osob): -20 bodů. Příkladem může být malá skupina kriminálků nebo městská policie (jichž jsou sice stovky, ale nejdou po vás všichni).

Velká skupina (20 až 1000 osob) nebo středně velká skupina, ve které jsou některé velmi silné postavy nebo supermani: -30 bodů. Příklad může být FBI nebo mafie.

Celý stát, kompletní gilda mocných mágů, Hvězdná policie, organizace supermanů nebo jinak velmi silná skupina: -40 bodů.

## **Frekvence výskytu**

Na začátku každého dobrodružství PJ hodem určí, zda se v něm objeví váš nepřítel.

Nepřítel se objevuje téměř pokaždé (hod 15 a méně): ztrojnásobte uvedenou cenu.

Nepřítel se objevuje poměrně často (hod 12 a méně): zdvojnásobte uvedenou cenu.

Nepřítel se objevuje občas (hod 9 a méně): použijte uvedenou cenu.

Nepřítel se objevuje málokdy (hod 6 a méně): použijte poloviční cenu.

Jste zodpovědní za vytvoření postavy svého nepřítel a musíte PJ vysvětlit, proč po vás tato postava pase. PJ může svobodně změnit nebo upravit některé detaily – protože nepřátelé, když už jsou jednou vytvořeni, jsou jeho postavy. Kdykoliv PJ rozhodne, že se nepřítel objeví, musí určit kdy a jak se to stane. Pokud je nepřítel velmi mocný, nebo se naráz objeví několik nepřátel, může být ovlivněno celé dobrodružství.

Pokud si vezmete velmi silného nepřítel, budete velmi pravděpodobně velmi brzo chyceni nebo zabiti. Tak to chodí. Můžete získat 60 bodů za FBI jako nepřítel, který se objevuje poměrně často, ale vaše dobrodružství budou dobrodružství zločince na útěku a i s těmi 60 body navíc může být vaše dráha krátká.

Na druhou stranu, pokud si vezmete nepřítel slabého a budete hrát chytře, může se vám podařit ho zabít nebo eliminovat, nebo taky změnit jeho názor na vás. Když se to stane, máte dvě možnosti:

(a) Spotřebujete body, získané za dobrodružství na odkoupení bodů, které vám nepřítel přinesl.

(b) Vezmete si mentální nebo fyzickou nevýhodu ve stejné hodnotě. Mohli jste být například při závěrečné bitvě kopnuti do hlavy a jste teď částečně hluší. Nebo vás napadl obří pavouk a teď máte strach z hmyzu. Nevýhoda by měla mít stejné množství bodů jako měl nepřítel (nebo méně, pokud chcete vykoupit část nevýhody). Pokud si nemůžete vymyslet dobrou náhradní nevýhodu, PJ vám může pomoci.

(c) Vezměte si dalšího nepřítel stejného druhu a začněte znovu. Mohli jste zabít zlého Dr.Škorpióna – ale jeho bratr pokračuje v jeho práci.

Protože velké množství nepřátel může ovlivnit hru, nemůže si žádná postava vzít víc než dva nepřátel nebo maximálně 60 bodů od nepřátel. (Pokud po vás jdou celé Spojené státy, fakt, že po vás pase i váš starý profesor ze školy je bezvýznamný.)

PJ má *vždy* právo veta ohledně hráčova výběru nepřátel, pokud se zdají být nesmyslní nebo by se nehodili do jeho dobrodružství.

## Poznámky k Nevýhodám

*Negující Nevýhody.* PJ nikdy nemůže dovolit hráčům nevýhodu (nebo zvláštnost), která by byla negována výhodou! Nikdo si například nemůže vzít zároveň dobrý i špatný sluch.

*Padouši.* Některé nevýhody – jako třeba Sadismus – nejsou vhodné pro "hrdinu", pro hráčskou postavu. Jsou však často přítomny u padouchů a nepřátel. Jsou zde zahrnuty pro lepší tvorbu NP.

*Tragičtí hrdinové.* Mnoho z těch největších hrdinů v historii a literatuře trpělo velkými chybami. Alkoholismus, ošklivost, chybějící údy nebo závislost na drogách – to vše můžeme najít u hrdinů – opravdových i fiktivních. Nepředpokládejte, že vaše postavy musí být dokonalé... zkuste jim dát podstatný problém, který budou muset překonat.

## Nové Nevýhody

PJ (a hráči, pokud to schválí PJ) mohou vymýšlet nové nevýhody. Mějte na paměti, že:

(1) Pokud Postava není nijak postižena, nejde o nevýhodu!

(2) Snažte se, aby problémy dané novou nevýhodou šly ruku v ruce s její bodovou hodnotou a aby byla srovnatelná s ostatními nevýhodami! Chcete například vytvořit novou fyzickou nevýhodu "alergie" – bylo by podivné, aby to byla 20 bodová nevýhoda! Přesná hodnota alergie bude záviset na jejich fyzických dopadech na postavu, ale 5 bodů, nebo 10 pro opravdu velmi ochromující bude mnohem rozumnější.

(3) Ujistěte se, že nová nevýhoda není jen variací na Nechutný zlozvyk.

## Příklad výběru nevýhod

Víme, že Dai Blackthorn bude potřebovat nějaké nevýhody. V této chvíli je na -5 bodech. Musí si vzít nějaké nevýhody, protože potřebuje body na dovednosti.

Jsme omezeni maximem 40 bodů za nevýhody. (Můžeme si vzít jednu nevýhodu, která bude za víc než 40 bodů, ale to neuděláme, protože by to udělalo Daie příliš neobvyklého.) Zvláštnosti se do tohoto součtu nepočítají.

*Chudoba* je přirozená nevýhoda pro zloděje. Už jsme se rozhodli, že Dai bude "chudý"; to nám dává -15 bodů, které jsou již do celkového součtu započítány.

Většina z fyzických nevýhod se zdá příliš ochromující a my si představujeme Daie jako zdravého a z průměrným vzhledem. Takže další nevýhodou bude také sociální nevýhoda... *nepřítel*. Už jsme se rozhodli, že Dai bude zloděj. Řekněme, že je na volné noze a nemá nic společného s místní Zlodějskou gildou. Právě naopak, leze jim do zelí! Gilda je velmi mocná organizace – normálně 30 bodová. Dai je ale pro ně prakticky bezvýznamný a nebudou se o něj často zajímat; v dobrodružství se objeví jen při hodu 6 a méně. To znamená, že jejich hodnota je poloviční, tedy 15 bodů.

Mentální nevýhody jsou velice zábavné; je zde hodně příležitostí k dobrému hraní postavy. Hamižnost? Příliš okaté. Poctivost? Kontraproduktivní. Zbabělost? Tak jsme si tuto postavu nepředstavovali. Co takhle Přehnaná sebedůvěra? To by docela sedělo. To je dalších -10 bodů.

To je vše pro 40 bodový limit. Už jsme jich měli 15. Dalších 25 se přičte k našemu mezisoučtu -5, což Daie posune na 20 bodů.

VÝHODY, NEVÝHODY A ZVLÁŠTNOSTI	
	<b>VÝHODY:</b>
5	Smysl pro orientaci
10	Dobrý sluch (+5) - Sluch na 17
5	Pružnost těla
15	Šestý smysl
	<b>NEVÝHODY:</b>
-15	Nepřítel - Zlodějská gilda - 6 a méně
-10	Přehnaná sebedůvěra
-15	Ubohý

## 6. ZVLÁŠTNOSTI

Zvláštnost je povahový rys. Není to výhoda a nemusí to být nutně nevýhoda – je to prostě něco jedinečného, co má vaše postava. Pokud, příkladně, má vaše postava vlastnost Hamižnost, jde o nevýhodu. Ale pokud si necháváte platit ve zlatě, jde o Zvláštnost.

Můžete mít až čtyři "zvláštnosti", každou za -1 bod... takže pokud toho využijete, získáte dalších pět bodů, které můžete použít na výhody nebo dovednosti. Tyto body se *nepočítají* do maximálního počtu bodů povoleného pro nevýhody.

Jedinou nevýhodou je, že to *musíte* hrát. Pokud si vezmete Zvláštnost "nemá rád výšky" a lezete na stromy a útesy kdykoliv to potřebujete, bude vás PJ penalizovat za špatnou hru. Body, které byste takto ztratili by vás stály víc, než body, které byste získali za Zvláštnosti. Nevybírejte si proto takové, které nechcete hrát!

Zvláštnosti mohou být později "odkoupeny" spotřebováním jednoho bodu. Ale neměli byste to dělat. Zvláštnosti jsou velkou částí toho, co dělá vaši postavu "reálnou". Něco takového by měl posoudit PJ a měli byste vysvětlit, proč došlo k takové změně osobnosti vaši postavy. Můžete také při tvorbě postavy nechat dvě nebo tři zvláštnosti "otevřené" a doplnit je později po několika sezeních – necháte prostě svou postavu, aby se utvářela sama!

### Některé příklady zvláštností:

*Cíle.* Cíle se silně držíte, je důležitý a/nebo iracionální a může jít o důležitou nevýhodu. Náboženská horlivost, hamiznost a chlípnost jsou příklady důležitých cílů. Malý cíl ale může tvořit zajímavou Zvláštnost. Příklady: Cílem vašeho života je získat právě tolik peněz, abyste si mohli koupit vlastní farmu (nebo loď, nebo vesmírnou loď, nebo hrad). Nebo si potrpíte na dobré chování vůči ženám. Nebo se snažíte odstraňovat "šovinistické" chování u mužů. Nebo cokoliv jiného!

*Nemá rád/a.* Cokoliv na seznamu Fobií může být použito jen jako nelibost. Pokud něco nemáte rádi, budete se tomu vyhýbat jak je to jen možné, i když vám to ve skutečnosti nijak neublíží, jak to dělá opravdová fobie. Nemusí však jít jen o věci z tohoto seznamu. Svět je plný věcí, které nemusíte mít rádi: mrkve, kočky, kravaty, opačné pohlaví, násilí, telefony, daň z příjmu...

*Má rád/a.* Použijte cokoliv vás napadne. Pokud něco máte rádi, budete to vyhledávat kdykoliv je to možné. Nejde o nutnost – jen o preferenci. Tretky, kořata, lesklé nože, keramické sovy, knížky ... cokoliv.

*Zvyky nebo výrazy.* Říkat stále "Vole!" nebo "Nikdy víc!" například ... nebo nosíte stříbrňák, kterým si stále házíte ... nebo nikdy nesesedět zády ke dveřím. (Pokud se v těchto zvláštnostech budete příliš vyžívat, může PJ usoudit, že přerostly v Nechutný zlozvyk, který způsobí, že na vás ostatní budou reagovat negativně. Takže to nepřežehňte)

*Cokoliv jiného* si dovedete vymyslet a co udělá z vaši postavy "opravdovější" osobu! Detaily oblečení ... výběr přátel ... neopětovaná láska ... hobby (možná s několika body v dovednosti Hobby) ... oblíbená zábava ... je to na vás.

### Příklad tvorby postavy (pokr.)

Vraťme se k naší postavě Daie Blackthorna a doplníme pár dalších věcí. Dai má momentálně 20 nevyužitých bodů.

Rozhodli jsme se, že využijeme všech pěti bodů na Zvláštnosti, aby byl Dai zajímavější. Určili jsme je takto:

- Je citlivý na svou malou výšku;
- Nemá rád velké masy vody;
- Má rád výšky a vysoko položená místa;
- Odmítá jakékoliv drogy, včetně alkoholu (v jeho kultuře velmi nezvyklé);
- Má květnaté vyjadřování;

Zvláštnosti jsou v deníku zapisovány dolů v oddílu Výhody/Nevýhody/Zvláštnosti.

VÝHODY, NEVÝHODY A ZVLÁŠTNOSTI	
—	<b>VÝHODY:</b>
—	Smysl pro orientaci
—	Dobry sluch (+5) - Sluch na 17
—	Pružnost těla
—	Šestý smysl
—	
—	<b>NEVÝHODY:</b>
—	Nepřítel - Zlodějská gilda - 6 a méně
—	Přehnaná sebedůvěra
—	Ubohý
—	
—	<b>ZVLÁŠTNOSTI:</b>
—	Citlivý na svou výšku
—	Strach z utopení/nemá rád jezera
—	Má rád vysoko položená místa
—	Žádné drogy ani alkohol
—	Květnaté vyjadřování
—	
—	
—	
—	
—	

Nyní máme hodně podnětů pro dobré hraní postavy – a *musíme* je hrát, jinak bude PJ Daie postihovat. Každá Zvláštnost byla za jeden bod, takže Dai má nyní celkem 25 bodů. To je to, co budeme mít k dispozici v další a poslední fázi tvorby postavy: přidělení Dovedností.

## 7. DOVEDNOSTI

"Dovednost" je konkrétní druh znalosti. Judo, nukleární fyzika, šerm, automechanika, kouzla smrti a anglický jazyk jsou dovednosti. Každá dovednost je samostatná, i když některé dovednosti vám ulehčí učení jiných.

Každá z vašich dovedností je reprezentována číslem – například "Krátký meč – 17" znamená, že úroveň vašich dovedností s krátkým mečem je 17. Čím větší je toto číslo, tím větší je vaše dovednost. Když se o něco budete pokoušet, hodíte si vy (nebo PJ) třemi kostkami na příslušnou dovednost, modifikovanou podle toho, jak PJ uzná za vhodné v konkrétní situaci – viz *Hody na úspěch*. Pokud je číslo, které hodíte *menší nebo rovno* vaší modifikované úrovni dovednosti, uspěli jste! Hod 17 a 18 jsou však automatické neúspěchy.

Některé dovednosti jsou různé na různých úrovních technologie (ÚT). Takové dovednosti jsou označeny /ÚT. Dovednost Krátký meč je například stejná kdekoli, ale Chirurgie/ÚT4 (useknout ruku sekerou) je velice odlišná od Chirurgie/ÚT9 (naroubovat náhradní, naklonovanou ruku). Viz Úrovně technologie.

Stejně jako v normálním životě začínáte svoji kariéru s několika dovednostmi a časem se můžete naučit další, pokud věnujete čas tréninku.

### Učení se dovednostem

Na to, abyste se naučili nebo se zdokonalili v dovednosti, musíte utratit své body. Cena dovednosti závisí na jejím druhu a obtížnosti. Chytré postavy se budou lépe učit mentální dovednosti; obratné postavy budou mít výhodu při učení se většiny fyzických dovedností.

Když použijete body na dovednost, dostali jste trénink, který pozvedl vaše schopnosti v této dovednosti na použitelnou úroveň. Z počátku je učení snadné – málo tréninku vás posune hodně daleko! Ale další zlepšování stojí více, jak je uvedeno v tabulkách níže.

Tabulky dovedností určují množství bodů, které je potřebné pro studium dané dovednosti. Dovednosti jsou rozděleny do dvou typů – mentální (založené na IQ) a fyzické (obvykle založené na OB). Čím těžší je dovednost, tím více bodů musíte obětovat pro její zdokonalení.



### Obsah Dovedností

Atletické dovednosti .....	57
Bojové dovednosti .....	58
Dovednosti s dopravními prostředky .....	65
Dovednosti se zvířaty .....	67
Hobby dovednosti .....	68
Jazykové dovednosti .....	68
Lékařské dovednosti .....	69
Magické dovednosti .....	70
Přírodní dovednosti .....	70
Profesní dovednosti .....	72
Psionické dovednosti .....	73
Řemeslné dovednosti .....	74
Sociální dovednosti .....	76
Umělecké dovednosti .....	79
Vědecké dovednosti .....	80
Zlodějské/špiónské dovednosti .....	86

### Vylepšování vašich dovedností

Po vytvoření postavy můžete její dovednosti rozvíjet dvěma způsoby. Zprv, body, které získáte za dobrodružství můžete použít na jejich zdokonalení. Můžete také herní čas strávit *studiem*, a tím se zdokonalit a naučit novým dovednostem. Viz Rozvoj postavy.

### Vylepšení dovedností zadarmo

Je zde jedna možnost, jak si vylepšit několik svých dovedností naraz: použijte body na zvýšení atributu. Pokud tak učiníte, všechny dovednosti, založené na tomto atributu, se zvednou o jedna. Pokud například zvednete OB, všechny vaše dovednosti založené na OB – zbraně, lyžování ap. – se zvednou o jeden bod. (Dovednost se dvěma možnými implicitními hodnotami – jako třeba Lezení – se zvedne jen v případě, že jste jej původně založili na tom atributu, který zvedáte.) Další zvýšení pomocí studia je založeno na nové hodnotě OB.

Dovednosti mohou být také založeny na implicitních hodnotách jiných dovedností a pokud je základní dovednost zvýšena, může se zvednout i na ní založená dovednost. Detaily viz Implicitní hodnoty založené na jiných dovednostech.

## Specializace

### Požadovaná specializace

Některé dovednosti – Inženýrství, Zbrojář, Pilotáž, Přežití a několik dalších mají velmi široký rozsah. Kdokoliv, kdo se takovou dovednost učí, se musí "specializovat". Každá "specializace" je považována za samostatnou dovednost. Jednu dovednost s různou specializací se můžete naučit kolikrát chcete, protože každá specializace je oddělená dovednost.

Různé variace dovednosti řízení (například) mají implicitní hodnotu samy na sobě s -4. Pokud máte dovednost Řízení (automobily) rovnou 18, pak máte implicitně 14 u dovednosti Řízení (Těžká technika), Řízení (Nákladní automobily) atd.

### Volitelná specializace

Jiné dovednosti – například vědy – vám umožňují specializaci volitelnou. V takovém případě si můžete vybrat specializaci v daném tématu. Například astronom se může specializovat na komety. Specialista má +5 na problémy týkající se jeho specializace, ale -1 na otázky mimo ni, nebo -2 pokud má dvě specializace. Jsou povoleny pouze dvě specializace v jedné oblasti. PJ může některé "speciality" odmítnout.

### Obeznamení

Hodně dovedností (Řízení auta, Paprskové zbraně a mnoho dalších) mají postih, když je uživatel postaven před *typ*, se kterým není obeznámen. Například příslušník Hvězdné hlídky byl trénován s Fisherovým blasterem. S Hamillovým modelem není obeznámen. Používání takové věci je s postihem -2 při hodů na dovednost.

Je pravidlem, že pokud máte všeobecnou dovednost v zacházení s určitým druhem věcí, jste považován za *obeznámeného* s novým typem nebo modelem pokud jste měl osm hodin na cvičení s ním. Není zde žádné omezení s kolika typy zbraní, aut, letadel ap. můžete být obeznámeni. Pokud jste obeznámeni s více než 5 typy, může si PJ hodit na vaši dovednost a z výsledku hodů určí, zda jste již nový typ nepochytili automaticky a nebudete mít postih.

PJ může vždy určit, jestli je předmět natolik podobný tomu známému, že jste s ním již obeznámen – například dva modely revolveru Colt mohou být považovány za identické.

### Obeznamení pro začínající postavy

Specializace a obeznámenost přináší do hry hodně dovedností. Například u dovednosti Řízení si *musíte* zvolit specializaci (například automobily). Potom můžete začít s jedním typem vozu (pravděpodobně toho vašeho), se kterým jste obeznámeni. Můžete si vzít jednu "obeznámenost" navíc za každý bod dovednosti nad 14.

## Určování vašich počátečních dovedností

Při tvorbě nové postavy používáte body na to, abyste si koupili dovednosti (viz Seznam dovedností). *Maximální* množství bodů, které může postava vložit do dovedností, je dána dvojnásobkem jejího věku. Například osmnáctiletá postava nemůže použít víc než 36 bodů na dovednosti. Důvod: Tohle reprezentuje maximální množství tréninku, který byste dokázali vepnat do svého života do chvíle, než jste vstoupili do hry. Tento limit se *nepočítá* u dovedností, které se naučíte po vytvoření postavy.

Na naučení se počátečním dovednostem nejsou potřeba žádné peníze.

PJ vám může zakázat jakékoliv dovednosti, které posoudí jako nepatřičné u vaší postavy. Například lovec z doby kamenné nemůže být letecké eso a renesanční voják nebude znát potápění (s přístrojem). A gentleman ve Viktoriánském Londýně bude potřebovat *velmi* dobré vysvětlení (a pravděpodobně výhodu Neobvyklého pozadí), pokud chce být zkušený čaroděj!

Podobně u dobrodružství, odehrávající se v budoucnosti, mohou nastat problémy s učením se Přežití a boje s "archaickými" zbraněmi a s dovednostmi se staršími dopravními prostředky (vojenské pozadí může pomoci).

PJ může povolit větší rozptyl dovedností u postav, které jsou bohaté nebo mají vysoký statut.



### Předpoklady

Některé dovednosti mají *předpoklady* – většinou jiné dovednosti. To se stane tehdy, když je pokročilejší dovednost založena nebo je rozšířením té základní. Předpokládanou dovednost musíte znát na úrovni minimálně 12 před tím, než se budete pokoušet studovat vyšší dovednost. Například musíte mít dovednost Mechanik na úrovni 12 nebo lepší před tím, než se můžete naučit (typ vozidla) Inženýrství. Matematika je předpokladem pro nukleární fyziku – atd. je nutné studium předpokládané dovednosti – nestačí vysoká implicitní hodnota.

## Množství bodů za dovednosti

Následující tabulka ukazuje ceny v bodech za naučení se dvou typů dovedností (fyzické a mentální) na danou úroveň. Podrobnější příklad výběru dovedností je uveden dále.

První sloupec ukazuje úroveň dovednosti, kterou se snažíte získat, *vzhledem k určující dovednosti* – OB pro fyzické dovednosti, IQ pro mentální. Pokud je vaše OB 12, pak úroveň "OB-1" znamená 11, "OB" znamená 12, "OB+1" bude 13 atd.

Další sloupec udává cenu v bodech za naučení se dovednostem o různých obtížnostech – *Jednoduché, Průměrné, Těžké a Velmi těžké* – na danou úroveň. Těžší dovednosti vám zaberou více času – to znamená, že vás budou stát více bodů!

**Fyzické dovednosti**

Vaše konečná úroveň dovednosti	Jednoduchá	Střední	Těžká
OB-3	-	-	1/2 bodu
OB-2	-	1/2 bodu	1 bod
OB-1	1/2 bodu	1 bod	2 body
OB	1 bod	2 body	4 body
OB+1	2 body	4 body	8 bodů
OB+2	4 body	8 bodů	16 bodů
OB+3	8 bodů	16 bodů	24 bodů
OB+4	16 bodů	24 bodů	32 bodů
OB+5	24 bodů	32 bodů	40 bodů

**Mentální dovednosti**

Vaše konečná úroveň dovednosti	Jednoduchá	Střední	Těžká	Velmi těžká
IQ-4	-	-	-	1/2 bodu
IQ-3	-	-	1/2 bodu	1 bod
IQ-2	-	1/2 bodu	1 bod	2 body
IQ-1	1/2 bodu	1 bod	2 body	4 body
IQ	1 bod	2 body	4 body	8 bodů
IQ+1	2 body	4 body	6 bodů	12 bodů
IQ+2	4 body	6 bodů	8 bodů	16 bodů
IQ+3	6 bodů	8 bodů	10 bodů	20 bodů
IQ+4	8 bodů	10 bodů	12 bodů	24 bodů
IQ+5	10 bodů	12 bodů	14 bodů	28 bodů

Další zvyšování jde ve stejných přírůstcích: 8 bodů navíc pro fyzické dovednosti, 4 body pro velmi těžké mentální dovednosti, 2 za ostatní mentální dovednosti. Není zde žádné omezení (kromě délky života) na maximální úroveň jakékoli dovednosti. Použitelné maximum pro většinu dovedností leží někde mezi 20 až 30, protože problémy, se kterými byste se na takové úrovni setkali, nejsou běžné.

**Vysvětlení tabulek dovedností**

*Fyzické dovednosti* jsou založeny na OB (několik je jich založeno na ZD a SL – ale tabulka se používá stejně). Ze začátku je velmi jednoduché se je naučit, ale po chvíli narazíte – další zlepšení je již velice náročné. Příkladem může být Lezení, Jízda na kole, Řízení většiny vozidel; všechny schopnosti se zbraněmi. U fyzických dovedností dojdete k "bodu s nízkou návratností" někde mezi OB+3 až OB+5. Další studium je známkou velkého odhodlání!

*Mentální dovednosti* jsou založeny na IQ (Kromě sexappealu, který je založen na ZD). Když se jednou naučíte základy o daném problému, výuka dále pokračuje rovnoměrným tempem a zlepšování je neomezené. Příkladem mentálních dovedností jsou jednoduchá řemesla; vědy; kouzla; psionické dovednosti; jazyky. Studium těchto dovedností je poměrně rychlé; další zlepšení vyžaduje pouze 2 body za úroveň (4 pro velmi těžkou mentální dovednost).

Na vysokých úrovních je mnohem těžší zlepšit si své fyzické dovednosti než dovednosti mentální. To je realistické. Mistr meče, který se chce dále zlepšit, musí cvičit jak tělo tak mysl. Student nebo vědec potřebuje pouze mysl – a z těch dvou jsou omezení těla mnohem více svazující!

**Implicitní dovednosti:****Používání dovedností, které neznáte**

Hodně dovedností má svoji "implicitní hodnotu". To je úroveň, na které můžete tuto dovednost použít *bez tréninku*. Dovednost má implicitní hodnotu v tom případě, že ji může zvládnout každý ... alespoň trochu.

Pravidlo: Jednoduchá dovednost má implicitní hodnotu OB-4 (pro fyzickou) nebo IQ-4 (pro mentální). Průměrné dovednosti mají implicitní hodnotu OB (nebo IQ)-5; Těžké OB (nebo IQ)-6. Je zde několik výjimek, ale ne moc.

Například implicitní hodnota pro Otevírání zámků je IQ-5. Pokud je vaše IQ 11 a máte otevřít zámek bez tréninku, můžete se o to pokusit hodem 6 a méně. 11 mínus 5 je 6, takže 6 je vaše implicitní hodnota na Otevírání zámků. Nikdo nemůže znát všechny dovednosti; implicitní dovednosti vám mohou zachránit život.

Některé dovednosti (hlavně ty velmi těžké) nemají žádnou implicitní hodnotu. Karate, Nukleární fyzika a Laso, například, jsou natolik komplikované, že je člověk nemůže bez tréninku zvládnout.

PJ může omezit (nebo zakázat) implicitní dovednosti, pokud by docházelo ke směřným výsledkům. Například středověký rytíř, přenesený do 20. století, nezíská automaticky implicitní dovednost s potápěčským náčím hned, jak ho uvidí! Tato implicitní dovednost vychází z toho, že každý, kdo najde potápěčskou bombu bude mít alespoň představu (i kdyby jenom z televize), jak se s ní zachází, atd.

**Maximální implicitní dovednost**

Pokud je dovednost založena na atributu, počítejte, že je tento atribut roven maximálně 20 (i kdyby byl větší). Nadlidé mají *dobré* implicitní hodnoty, *ne perfektní*.

**Dovednosti založené na jiných dovednostech**

Některé dovednosti jsou založeny na jiné dovednosti. To činí celou věc trochu komplikovanější, ale stojí to za to.

Například Široký meč má implicitní hodnotu OB-5 nebo Krátký meč-2, protože tyto zbraně jsou si velmi podobné. Pokud jste již šermovali s krátkým mečem, máte představu, jak zacházet s mečem širokým.

Předpokládáme, že máte dovednost s Krátkým mečem 13. Široký meč má implicitní hodnotu rovnou Krátký meč-2. Takže bez studia máte "základní" dovednost s Širokým mečem rovnou 11. Pokud se budete s Širokým mečem učit, budete mít výhodu tréninku s Krátkým mečem. Začnete se učit na úrovni 11. Každá další úroveň vás stojí stejně tolik, kolik by vás stála při normálním učení. Jinak řečeno, vaše znalosti s příbuzné dovednosti vám ze začátku pomáhají – ale nemůžete si přidat několik úrovní jen několika hodinami tréninku. Jenom začátečník se učí tak rychle a vy nejste začátečník. (Pokračování na další straně)

### Dovednosti založené na jiných dovednostech (pokračování)

Vzhledem k vašemu výcviku s Krátkým mečem máte základní dovednost s Širokým mečem rovnou 11. Předpokládáme že vaše OB je 12. Dovednost 11 je ve vašem případě rovna OB-1. To by vás původně stálo 1 bod, pokud byste si tuto dovednost koupili. Další úroveň (OB) stojí 2 body. Rozdíl je 1. Takže, pokud spotřebujete 1 bod, můžete zvednout vaši dovednost s Širokým mečem z implicitní hodnoty 11 na (OB), neboli 12.

*Dvojnásobně implicitní hodnoty:* Pokud dovednost A má implicitní hodnotu v dovednosti B-5 a dovednost B v IQ-5, znamená to, že dovednost A má implicitní hodnotu IQ-10? Ne. Dovednost nemůže mít implicitní hodnotu z jiné dovednosti, kterou nemáme natrénováno.

### Vylepšování dovedností s implicitními hodnotami

Předpokládáme, že zvyšujete dovednost (např. Krátký meč), na které jste založili jinou dovednost (Široký meč). Vaše implicitní hodnota širokého meče se zvedne. Pokud však začnete studovat Široký meč na základě implicitní hodnoty Krátkého meče a potom do ní vložíte další body, nemusí nutně vylepšení Krátkého meče vylepšit vaši dovednost s Širokým mečem.

*Podle tohoto příkladu předpokládáme, že jste si 1 bodem zvedli Široký meč na 12 (OB). Nyní použijete 4 body na Krátký meč, čímž tuto dovednost dostanete na 14 (z OB+1 na OB+2). Zvedne se i vaše dovednost s Širokým mečem? Ne. vaše nová implicitní hodnota z Krátkého meče je 12 (Krátký meč na 14 minus 2), ale na to, abyste se dostali s Širokým mečem z úrovně 12 na 13 (z OB na OB+1) potřebujete 2 body a vy jste na této dovednosti spotřebovali jen jeden. Tento bod si ale pozorně veďte, protože pokud do Širokého meče vložíte další bod, zvedne se o úroveň.*

Pokud studujete Široký meč tak dlouho, že je lepší než vaše dovednost s Krátkým mečem, mohlo by být výhodné vyměnit implicitní hodnoty z jednoho na druhý, takže váš Krátký meč má základ v Širokém meči. Nikdy ale nesmíte snížit žádnou dosaženou úroveň – musíte mít dostatek nespotřebovaných bodů na to, abyste je na těchto úrovních mohli udržet.

*Ponechali jste Krátký meč na 14 a použili jste celkem 39 bodů na Široký meč, takže ho máte na 18 (OB+6). Chtěli byste teď, aby byl Krátký meč založen na implicitní hodnotě z Širokého meče spíše, než naopak. Musíte nejprve zaplatit jeden bod, který jste ušetřili tím, že jste Široký meč odvodili od Krátkého meče a ne od OB. Teď můžete založit Krátký meč z Širokého meče. Implicitní hodnota je 16 (Široký meč -2) a vy jste na Krátký meč použili 8 bodů (čímž jste ji dostali na 14) – těch osm bodů vám nyní umožní dosáhnout v Krátkém meči úrovně 17.*

Tohle vypadá jako hodně abstraktní hra s čísly, ale je to realistické. Nejste na tom lépe s dovedností Široký meč, než kdybyste s ní začali normálně a nejste nijak postihováni za to, že jste se nejprve učili bojovat s Krátkým mečem.

## Význam úrovní dovedností

Takže máte dovednost 9 v Geologii, 13 v Krátkém meči a 22 ve Francouzském jazyku. Co to ale znamená? Co je dobré, co je špatné? Tohle je velice podstatné při tvorbě postavy. Je to také hodně podstatné, pokud převádíte postavy z jiného systému do GURPSu nebo naopak.

Pokud chcete dovednost použít, musíte "hodit na úspěch" své dovednosti, na její hodnotu. hody na úspěch se hází třemi kostkami. Pokud je vaše dovednost 13, musíte na třech kostkách hodit 13 a méně, abyste s touto dovedností uspěli. Dovednosti mohou být vyšší než 18, a občas jsou ... ale hod 17 a 18 jsou vždy neúspěchy. Navíc postihy, které se při složitých úkolech nebo v nepříznivých situacích odečítají od vaší dovednosti většinou upraví vaši "efektivní" dovednost na hodnotu pod 18.

*Pravděpodobnost úspěchu* na daných úrovních dovedností jsou uvedeny níže. pokud máte dovednost 10 (definovanou jako "průměrnou" úroveň dovednosti), neuspějete přesně v polovině případů. Je zřejmé, že "průměr" není ve většině případů dostatečný! 17 a 18 jsou automatické neúspěchy, takže nikdo neuspěje pokaždé.

Tato tabulka může být využita jako ukazatel celkové úrovně schopností s dovednostmi. Speciální tabulka pro jazyky je uvedena dále.

Úroveň dovednosti	Pravděpodobnost úspěchu	Úroveň dovednosti	Pravděpodobnost úspěchu
3 – Neznalost	0,5%	10 – Průměr	50,0%
4	1,9%	11	62,5%
5	4,6%	12 – Docela zručný	74,1%
6 – Nezpůsobilost	9,3%	13	83,8%
7	16,2%	14 – Skvěle trénovaný	90,7%
8 – Podprůměr	25,9%	15	95,4%
9	37,5%	16 a výše – Expert	98,1%

Tato čísla udávají pravděpodobnost úspěchu při prvním pokusu o vykonání úkolu *průměrné* obtížnosti – ať již to je cokoli. Pamatujte, že váš hod na složitý úkol bude *modifikován* PJ. Pokud máte dovednost Otevírání zámků 18, otevřete normální zámky na první pokus. Ale složitý zámek – -8 na otevření – způsobí, že vaše *efektivní* dovednost je pouze 10 a šance na otevření se snižuje na 50%!

Když se vaše dovednost dostane na 14, už se vaše šance na úspěch nijak dramaticky nezvýší přidáním dalšího bodu dovednosti. Navíc je učení těžší a těžší. Není to však samoúčelné. Pokud máte například Otevírání zámků 23, nejsou pro vás normální zámky o nic jednodušší - nemůžete mít větší než 98% šanci. Ale ten složitý zámek s postihem -8 na otevření upraví vaši dovednost na efektivních 15 - což vám dává šanci 95% uspět hned napoprvé!

Pro dovednosti se zbraněmi je obvyklý rozsah použitelných úrovní od 10 do 16. Porovnání těchto dovedností "z reálného světa" následuje:

- 3: Neuvěřitelně špatné. Svého protivníka nikdy nezasáhnete, snad jen se štěstím.
- 6: Nešikovný. Průměrný člověk, který používá zbraň poprvé.
- 9: Nezkoušený. Zelenáč během prvního měsíce základního výcviku.
- 12: Nováček. Průměrný člověk po troše výcviku nebo talentovaný začátečník.
- 15: Veterán. Dobrý, zkušený bojovník. Málodky minete.
- 18: Expert. Máte opravdu *hodně* zkušeností.
- 20: Mistr. Můžete trénovat ostatní a budete to dělat dobře.
- 25: Kouzelník. Můžete bojovat se zavazanýma očima.



## Seznam dovedností

Dovednosti jsou seřazeny podle abecedy v jednotlivých kategoriích. U každé dovednosti máte následující informace:

**Název dovednosti.** Pokud jde o dovednost, která má různý význam v různých úrovních technologie, je to zde uvedeno - např. "Kovářství/ÚT."

**Typ.** Druh dovednosti (mentální nebo fyzická) a její obtížnost (jednoduchá, průměrná, těžká nebo velmi těžká)

**Implicitní hodnoty.** Základní atribut(y) nebo dovednost(i), které můžete použít, pokud s konkrétní dovedností nejste obeznámeni. Pokud existuje více než jedna implicitní hodnota, vyberte tu, která je pro vás nejvýhodnější. Některé dovednosti (jako třeba cizí jazyky) nemají žádné implicitní hodnoty. Nemůžete se pokoušet o použití těchto dovedností, pokud jste je nestudovali.

**Předpoklady.** Jiné dovednosti, které musíte znát na úrovni 12 a lépe, než se začnete učit tuto dovednost. Většina dovedností nevyžaduje předpoklady.

**Popis.** Krátké vysvětlení předmětu dovednosti.

**Modifikátory.** Seznam běžných bonusů a postihů pro použití u této dovednosti. Je *plně* na PJ, jestli se rozhodne tyto hodnoty použít nebo ne.

## Atletické dovednosti

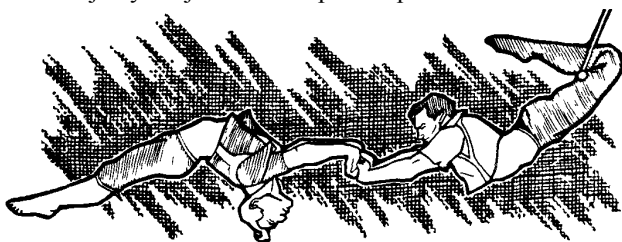
### Akrobacie (Fyzická/Těžká)

#### Implicitně OB-6

Schopnost provést akrobatický nebo gymnastický kousek, kotoul, pád ap. Pro každý kousek je vyžadován samostatný hod. Tato dovednost může být v dobrodružství velmi potřebná; chůze po laně, lidské pyramidy a artistické skoky na visuté hrazdě mohou mít praktické použití.

Hod na Akrobacii může nahradit hod na OB při pokusech o skok, kotoul, vyhnutí se pádu ap.

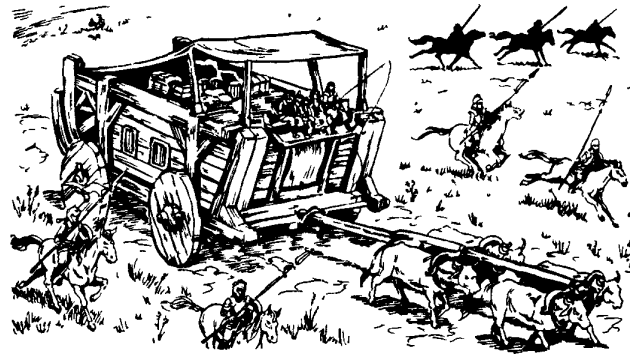
Postava, která se snaží o Úskok se může pokusit o Akrobatický úskok, skok nebo kotoul, který umožní efektně se útoku vyhnout. Úspěšný hod na Akrobacii také redukuje výšku jakéhokoliv pádu o pět metrů.



PJ může určit postihy, pokud jde o složitou akci.

### Běh (Fyzická/Těžká) **Žádná implicitní hodnota**

Tato dovednost je založena na ZD, ne na OB. Představuje trénink ve sprintu i běhu na dlouhé vzdálenosti. Pokud jste tuto dovednost *studovali*, vydělte její hodnotu 8 (nezaokrouhlujte) a přidejte výsledek k vaší Rychlosti pro účely výpočtu Pohybu (platí pouze pro pohyb na zemi!). Pokud máte např. Běh 18, je vaše Rychlost před vypočítáním vašeho Pohybu zvýšena o 2,25.



### Nové dovednosti

Pánové jeskyně a hráči si mohou svobodně vymýšlet nové dovednosti. Implicitní hodnoty, čas na učení ap. by měli být přiřazeny přiměřeně k dovednostem které jsou zde uvedeny. Pamatujte, že mnoho z tak zvaných "nových" dovedností jsou pouze specializace existujících dovedností.

### Beztížný trénink/ÚT (Fyzická/Průměrná) Implicitně OB-5 nebo ZD-5

Dovednost správného chování ve stavu beztíže. První hod je vyžadován, když jdete poprvé do prostoru, kde je beztížný stav; neúspěch znamená, že trpíte nemocí ze stavu beztíže a musíte si úspěšně hodit na ZD, jinak se začnete dusit! Použijte pravidla pro tonutí. Další hod je potřebný pokaždé, když chcete provést nějakou komplikovanější operaci. Neúspěch neznamená nemoc – váš pokus prostě nevyšel.

### Jízda

#### Viz Dovednosti se zvířaty

### Jízda na kole

#### Viz Dovednosti s dopravními prostředky

### Kontrola dechu (Mentální/Velmi těžká) Žádná implicitní hodnota

Schopnost dýchat s maximální efektivitou. Při úspěšném hodu může uživatel ztrojnásobit normální dobu, po kterou je schopen zadržet z jakéhokoliv důvodu dech (např. pod vodou). Úspěšný hod také umožní, abyste obnovili jeden bod výdrže za dvě minuty (nemůže být kombinováno s magickými způsoby doplňování energie).

Tato dovednost není běžně známá mimo Orient; PJ ji může povolit ve futuristické kampani.

**Létání (Fyzická/Střední) Implicitně OB-4**

Dovednost netechnologického, primitivního letu a jeho dobré využívání při rychlém zatáčení, akrobacii ap. Jde o stejnou dovednost ať již je let poháněn magicky nebo psionicky.

Pro okřídlené tvory má tato dovednost implicitní hodnotu OB, ale stále může být vylepšena jako normální F/S dovednost.

**Lyžování (Fyzická/Těžká)****Implicitně OB-6**

Schopnost lyžovat. Hod je vyžadován pokaždé, když sjíždíte ze svahu (pokud není jednoduchý), a potom každých 30 minut (nebo při nebezpečné situaci). Neúspěch znamená pád. Při kritickém neúspěchu utrpíte zranění na náhodně zvolené noze za 1k-1 a noha bude Chromá, dokud se nevyléčíte. Pokud utrpíte zranění za 5 životů, je noha zlomená.

**Parašutista (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně OB-4  
nebo IQ-6**

Dovednost přežít pád s padákem. Neúspěch může být cokoli od lehké odchylky od místa dopady až po paniku, která způsobí, že padák ztratíte – rozhoduje PJ. Kritický neúspěch znamená, že se padák neotevřel nebo se neotevřel správně. Pro skok ve špatných podmínkách může být vyžadován i hod při dopadu ... například pro přežití příliš prudkého pádu bez zranění nebo pro vyhnutí se stromům.

**Plavání (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně SL-5  
nebo OB-4**

Tato dovednost je používána jak pro plavání (úmyslné či neúmyslné) i pro zachraňování tonoucího. Kompletní pravidla pro plavání, tonutí a zachraňování viz Plavání, str. 112.

**Přístrojové potápění****(Mentální/Průměrná)  
Implicitně IQ-5  
nebo Plavání-5**

Dovednost používat potápěčský přístroj. První hod je vyžadován při vstupu do vody, druhý každých 30 minut. Při neúspěchu vdechnete vodu, což způsobí ztrátu 1 SL a riskujete utonutí. Úspěšný hod (žádné implicitní hodnoty) vám také při kontrole umožní poznat, jestli je vybavení v pořádku.

**Rychlá orientace (Fyzická/Těžká)****Implicitně OB-6  
nebo Akrobacie-3**

Toto je dovednost rychle se zorientovat a "přijít k sobě" po teleportaci nebo po jiném druhu magického nebo psionického "okamžitého pohybu". Hod je s postihem -2 pokud měníte orientaci, -5 pokud je změna z vertikální do horizontální roviny a naopak. Během teleportace není možné měnit pozici – jen orientaci.

Úspěšný hod vám dovoluje jednat v dalším kole normálně. Neúspěch znamená dezorientaci – jedno kolo nemůžete dělat nic jiného než se bránit. Kritický neúspěch znamená, že upadnete a budete fyzicky omráčeni.

Modifikátory: +3 za Absolutní orientaci.

**Skoky (Fyzická/Jednoduchá) Žádná  
implicitní hodnota**

Toto je dovednost využít vaši sílu co nejefektivněji pro skok. Pokud se pokoušíte o těžký skok, můžete touto dovedností nahradit SL nebo OB.

**Sporty (různé druhy) (Fyzická/Průměrná)  
Různá**

Každý sport je samostatná dovednost. Většina má implicitní hodnotu OB-5. Ty, u kterých je nejdůležitější síla (např. Americký fotbal, rugby) mají implicitní hodnotu SL-5. Tyto dovednosti jsou vhodné na dokreslení postavy a/nebo pro obživu, ale bystrý hráč najde využití i při dobrodružství.

**Vrhání (Fyzická/Těžká) Žádná  
implicitní hodnota**

Všeobecná dovednost vrhnout cokoli, co dokážete zvednout. Je dobrá jak pro zvýšení přesnosti (Hodte si pod tuto dovednost pro hození čímkoli, co unesete) tak i vzdálenosti (při určování vzdálenosti vrhu přidejte 1/6 vaší dovednosti k SL) Viz *Vrhání věcí*. Není moc důvod učit se k dovednosti vrhání i dovednost Vrhací zbraň. Pokud se chcete specializovat, naučte se k Vrhání raději dovednost boje s konkrétní zbraní. Pokud tuto dovednost nemáte, pro hod na cíl házíte na OB-3 nebo OB, pokud házíte do určité větší oblasti. Pokud vrháte něco, pro co již existuje definovaná dovednost, použijte raději tuto dovednost.

**Bojové dovednosti**

Každý, kdo se chce naučit nějaké bojové dovednosti, pravděpodobně najde učitele, pokud však je daná dovednost známá. Nejlepším způsobem, jak se jim naučit, je mít vojenského, žoldáckého nebo policejního pozadí.

Speciální termíny, které jsou použity v popisech těchto dovedností, jsou vysvětleny v kapitolách 13 a 14 a v Glosáři. Některé dovednosti jsou zde uvedeny, ale dále již nejsou nikde zmíněny. Jde o dovednosti, které jsou pokryty v jiných vydáních a jsou zde uvedeny pouze pro úplnost.

**Bič (Fyzická/Průměrná) Žádná  
implicitní hodnota**

Dovednost používat biče jako zbraně. Bič má různé délky; pro účely hry má "metrový" bič dosah 1 metru. Takový bič by ve skutečnosti měřil zhruba 120 cm. Čas na přípravu biče závisí na jeho délce: 0 tahů za 1 metrový bič, 1 tah za dvoumetrový bič, 2 tahy za třímetrový nebo delší bič. Biče mohou mít délku až 7 metrů; s dvoumetrovým a delším mečem není možné útočit do jednoho metru.

Bičem se kryje velmi špatně; vaše krytí zbraní s bičem je pouze 1/3 dovednosti, zaokrouhleno dolů.

Bičem je možné prásknout – zvuk je způsoben tím, že konec (práškačka) překoná rychlost zvuku. Pokud k tomu dojde přesně při kontaktu s cílem, způsobí bič navíc +2 životy zranění, ale tento pokus má postih -4 k dovednosti.

Zásahy bičem jsou velmi bolestivé. Postav, která utrpí bičem zranění na paži nebo ruce za více než 1 život si musí hodit na vůli s postihem rovným způsobeným zraněním. Neúspěch znamená, že cokoliv v ruce je upuštěno.

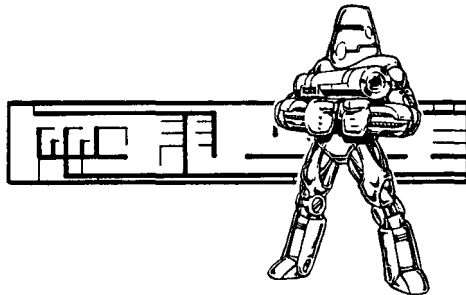
Bičem je možné také útočit přímo na protivníkovu zbraň (s normálním postihem za její velikost). Při úspěchu provedte střet SL s bonusem +1 pro postavu s bičem. Pokud zvítězí, zbraň vytrhne. Kritický úspěch při útoku má stejný efekt.

Bič může být použit (s postihem -4) při pokusu o svázání oběti, podobně jako laso. Takový útok nezpůsobuje škody, ale, pokud je úspěšný, použijte stejná pravidla jako pro laso.

### **Biják (Fyzická/Těžká) Implicitně OB-6**

Dovednost používat nevyvážené zbraně s koulí nebo jiným závažím připevněným řetězem nebo lanem k rukojeti. Sem patří řemdih, biják nebo nunchaku. Bijáky jsou velmi těžké na ovládnání, ale je také velmi těžké se proti nim bránit. Jakýkoliv pokus kryt biják štítem je s postihem -2; jakýkoliv pokus o vykrytí zbraní je s -4. Nože a šermířské zbraně nemohou bijáky vykryt vůbec! Pomocí Bojových umění je možno bijáky vykryt, ale s -4.

### **Bitevní oblek/ÚT (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5, OB-5, Exoskeleton-2 nebo Skafandr-3**



Dovednost používat poháněnou zbroj, včetně integrovaných zbraňových systémů. Bitevní obleky jsou vytvořeny pro použití pod velkým psychickým tlakem, takže jsou většinou lehce ovladatelné. Nepoškozený bitevní oblek může být klidně používán i nováčkem, pokud je chytrý a má štěstí. Poškozený oblek je jiný případ; detaily jsou na PJ.

### **Bolaso (Fyzická/Průměrná) Žádná implicitní hodnota**

Dovednost vrhat *bolaso* – lano se dvěma nebo více závažími na konci – a zamotat s ním oběť. Většinou se používá pro zastavování dobytka a při lovu malé zvěře a ptáků. Může být také použito v boji; oběť se může bránit uskočením nebo blokováním, ale pokus o vykrytí způsobí, že zbraň zasáhne a zamotá se do ruky se zbraní. Vyjimka: úspěšný kryt s ostrou zbraní přefízne lana a bolaso zničí.

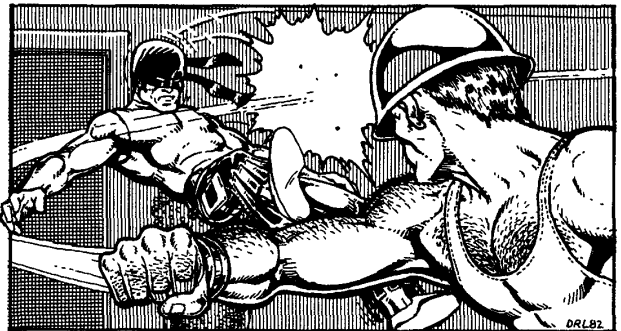
Bolaso může být namířeno na konkrétní část těla, nebo může být pro určení místa zásahu použita zásahová tabulka. Pokud bolaso zasáhne, automaticky se omotá kolem svého cíle a zároveň působí škody. Pokud je zasažena paže, ruka nebo zbraň, hodte si Rychlý střet dovednosti Bolaso proti SL oběti. Pokud oběť prohraje, zbraň upustí (neplatí pro štíty, které jsou připoutány k tělu).

Pokud je zasažena noha, jsou svázány *obě* nohy. Běžící oběť si musí hodit na OB, jinak spadne a utrpí 1k-2 zranění. Když je oběť svázána, musí si třikrát za sebou hodit na svou OB (musí mít jednu volnou ruku); během tohoto času nemůže podnikat žádné další akce. Zvířata si hází na OB-3 pokud mají tlapy nebo na OB-6 pokud mají kopyta.

### **Box (Fyzická/Průměrná) Žádná implicitní hodnota**

Přestože není průměrným člověkem považován za bojové umění, je box vědeckou bojovou technikou. Box leží z hlediska preciznosti a fines někde mezi Rvačkami a uměním Karate.

Údery při boxu způsobují o 1/5 této dovednosti větší škody. Pro kopy žádný podobný bonus neexistuje. Box vás ve skutečnosti neučí, jak kopat; místo toho použijte OB-2 nebo Rvačky-2. Krytí je 2/3 dovednosti a -3 proti zbraním, které neútočí úderem a -2 proti kopům (box vás neučí, jak se proti nim úspěšně bránit).



V čem je box výjimečný je uskakování, při kterém se využívá vynikající čtení řeči těla protivníka před úderem. Proti úderům holou rukou nebo při útocích zbraně působící úderem získává Boxer bonus k Úskoku rovný 1/3 jeho dovednosti (zaokrouhli dolů). Tento bonus se nepřipočítává při sečných nebo střeleckých útocích.

Některé Asijské styly bojového umění do sebe přejala některé prvky západního boxu.

### **Bumerang (Fyzická/Jednoduchá) Implicitně OB-4**

Schopnost vrhat pečlivě vyváženou a vytvarovanou vrhací zbraň, jako je např. bumerang. Bumerang pro lov se k vrhajícímu nevrací.

Má následující vlastnosti: škody mách+1 – úder, SOB 11, Přs 2, vzdálenost pro PŠ SLx6, maximální dosah SLx10, hmotnost 0,5 kg, minimální SL 7.

## **Dřevcové zbraně (Fyzická/Průměrná)** **Implicitně OB-5**

Dovednost používat jakoukoliv hodně dlouhou, nevyváženou zbraň, jako je halapartna, sudlice a stovky jejich variant.

## **Dřevce (Fyzická/Průměrná)** **Implicitně Kopí- 3 pro ty, kteří mají Jízdu 12+; ostatní OB-6. Předpoklad: Jízda**

Dovednost používat dřevce – zbraň podobnou kopí dlouhou minimálně 3,5 metru, která se používá při jízdě na koni. Krytí zbraní není normálně při boji dřevcem použitelné; musíte zvolit buď Kryt štítem nebo Uhnutí.



## **Foukačka (Fyzická/Těžká)** **Implicitně OB-6**

Dovednost střelby malých (většinou otrávených) šipek či trnů z foukačky. Není možné (až na kritický úspěch) proniknout skrz normální oblečení a nikdy nemůže projít skrz zbroj a oblečení zároveň. Pokud šipka zasáhne odhalenou kůži nebo lehké oblečení, může začít účinkovat jed. Modifikátory: -2 při větru.

## **Hůl (Fyzická/Těžká) Implicitně OB-5 nebo Oštěp-2**

Dovednost boje s holí nebo jinou, podobnou improvizovanou zbraní. Jde o obouruční dovednost. Vaše krytí zbraní je rovno 2/3 této dovednosti.

## **Judo (Fyzická/Těžká) Žádná implicitní hodnota**

Jde spíše o znalost chytů a chvatů při boji zblízka a beze zbraně než o specifickou školu bojového umění. Judo není možné použít, pokud něco držíte v ruce nebo když je vaše naložení větší než lehké. Pomocí juda můžete vykrývat útoky holou rukou s hodnotou 2/3 vaší dovednosti. Máte také nižší pravděpodobnost, že se zraníte, když se takto kryjete.

Pokud útok úspěšně vykryjete, můžete se v dalším tahu pokusit shodit svého protivníka (pokud stojí na sousedícím hexu); jde o útok. Hoďte si proti své dovednosti. Může použít jakoukoliv aktivní obranu – „může krýt váš útok rukou mečem! – ale PO jeho zbroje se nepočítá. Pokud se nedokáže ubránit, je shozen na zem. Při vašem útoku 17 nebo 18 jste to vy, kdo spadne. Pokud dáte vše do útoku, nemůžete se pokusit o dva shozy, ale můžete se pokusit o jeden s bonusem +4. Dovednosti také můžete využít, pokud v boji zblízka protivníka Držíte; postih -5 pokud ležíte!

Pokud protivníka shodíte, spadne tam, kam chcete vy: do kterýchkoliv dvou hexů, které sousedí s vaším. Jeden z těchto hexů musí být *jeho* počáteční hex, *váš* hex nebo jakýkoliv hex sousedící s těmito dvěma. Musí si hodit na ZD; neúspěch znamená, že je omráčen! Pokud jej hodíte na někoho jiného, musí si dotyčná osoba také hodit buď na SL+3 nebo OB+3 (cokoliv je lepší), aby se vyhnula pádu.

Tuto dovednost můžete také použít místo OB v jakémkoliv hodu v boji zblízka kromě tasení zbraně nebo puštění štítu.

## **Karate (Fyzická/Těžká) Žádná implicitní hodnota**

Jedná se spíše o všeobecnou znalost úderů a kopů než o specifickou školu bojového umění. Není zde žádný postih za používání levé ruky. Karate není možné použít, pokud něco držíte v ruce nebo když je vaše naložení větší než lehké.

Pomocí karate můžete vykrývat útoky holou rukou jako zbraní s hodnotou 2/3 vaší dovednosti.

Při ofenzivním použití zvyšuje Karate škody, které způsobíte útokem beze zbraně. Pro zásah si hoďte na Karate. (Při kopu na Karate-2; pokud neuspějete, musíte si hodit na OB, abyste nespádli.) 1/5 vaší dovednosti Karate, zaokrouhleno dolů, je přidáno ke škodám, které dokážete způsobit rukama nebo nohama. Krytí holou rukou vám mohou stále způsobit zranění, pokud v nich neuspějete.

Poznámka: I když dokážete rukou přerazit cihly, nemůžete prolomit zbroj bez škrábnutí. Kdykoliv zasáhnete protivníka s OPŠ 3 a více, hoďte si na ZD. Neúspěch znamená, že jste utrpěli 1k-2 zranění na ruce nebo noze. Odolnost protivníka se v tomto případě k OPŠ nepočítá. Vaše Odolnost (nebo boty, rukavice) vás ale chránit bude.

## **Krátký meč (Fyzická/Průměrná)** **Implicitně OB-5** **Široký meč-2 nebo** **Laserový meč-3**

Dovednost používat jakoukoliv vyváženou zbraň dlouhou 30–60 cm – včetně krátkého meče nebo malé palice.

## **Kuše (Fyzická/Jednoduchá)** **Implicitně OB-4**

Dovednost používat všechny druhy kuší, včetně těch, co nestřílejí šipky ale jiné projektily. Pokud máte tuto dovednost, *chápete*, jak fungují obléhací stroje na principu kuše, ale nemáte žádnou speciální dovednost s jejich obsluhou.

## **Laserový meč (Fyzická/Průměrná)** **Implicitně OB-5** **nebo jakákoliv** **dovednost s** **mečem-3**

Dovednost používat jakýkoliv laserový meč (ÚT11 a výše). Typický laserový meč vypadá jako zářivka a váží 1 kg; na ÚT11 stojí zhruba \$3000. Jeden tah trvá aktivace

a další zformování čepele a její stabilizace. V provozu vydrží 5 minut na \$100 energetickém článku typu C. Laserový meč má dosah 1 a způsobuje sečné zranění za 8k životů nebo bodné za 4k.

Pozn. překl.: Laserový meč ve skutečnosti nemá s laserem nic společného, jde o jistou formu silového pole. Termín byl použit pro jeho zažitost.

### **Laso (Fyzická/Průměrná) Žádná implicitní hodnota**

Dovednost házet s lasem. Primárním použitím této dovednosti je odchyt zvěře. Může být zaměřena konkrétní část těla nebo může cíl určen náhodně podle tabulky. Pokud byla chycena ruka nebo trup, hodte Rychlý střet SL; pokud vrhač lasa zvítězí, je oběť znehybněna, ale pokud neuspěje, laso pustí. Pokud je chycena hlava, hází si v tomto hodu oběť se SL-5. Pokud je chycena noha, musí si oběť hodit pod OB, jestli se udrží na nohou (OB-4 pokud oběť běžela ve chvíli lapení); nepoužívá se žádný střet SL, a oběť utrpí zranění za 1k-4 životů, nebo za 1k-2 pokud běžela.

Na udržení cíle znehybněného je nutné stále laso držet; to můžete rukou, ale potom nemůžete dělat nic jiného. Pokud je kůň vycvičen na udržování lasa nataženého, nahrazuje jeho SL sílu vrhajícího při střetu SL.

Laso hozené na krk (-5 při hodů na člověka, -2 na většinu zvířat) začne oběť dusit po celou dobu udržování tahu v laso. Použijte pravidla pro Dušení.

Z lasa, které je udržované natažené, se nemůžete dostat jinak než přeríznutím lana. Pro zbavení se volného lasa platí stejná pravidla jako pro bolaso (viz výše).

### **Luk (Fyzická/Těžká) Implicitně OB-6**

Dovednost používat dlouhý, krátký nebo jakýkoliv jiný luk. Platí to i pro moderní, kladkový luk, i když osoba, která z něj nikdy nestřílela si musí hodit na IQ, aby zjistila, jak z něj správně střílet.

### **Malý štít (Fyzická/Jednoduchá) Implicitně OB-4 nebo Štít-2**

Schopnost používat malý štít středověkého stylu – štít, který je držen v jedné ruce a je k ní připoután. Tato dovednost je používána stejně jako dovednost Štít, níže, a může být využita na vypočtení Krytu štítem.

### **Nůž (Fyzická/Jednoduchá) Implicitně OB-4**

Dovednost bojovat, ale ne vrhat s různými druhy nožů, dýk a stilet.

### **Obouruční meč (Fyzická/Průměrná) Implicitně OB-5 nebo Laserový meč- 3**

Dovednost používání dlouhé (120 – 150 cm), obouruční zbraně s čepelí. Při boji s mečem bastardem se při obouručním držení používá tato dovednost, při jednoručním Široký meč.

### **Obouruční Sekera/Kyj (Fyzická/Průměrná) Implicitně OB-5**

Dovednost používat dlouhou, těžkou, nevyváženou zbraň, jako je například bitevní sekera nebo kyj.

### **Obušek (Fyzická/Jednoduchá) Implicitně OB-4**

Dovednost používat obušek nebo pendrek. Tato dovednost je dobrá pouze v boji zblízka a je nejčastěji využívána pro překvapivé útoky ze zadu. Způsobuje velmi malé škody a proto je používána na hlavu. Pokud útočník nechce způsobit vážné zranění, může útok "zbrzdít" – neútočit s plnou SL.

### **OPZHN/ÚT (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5**

OPZHN je zkratka pro Ochranu Proti Zbraním Hromadného Ničení. Jde dovednost operovat v prostředí zamořeným nukleárními, biologickými nebo chemickými zbraněmi s potřebnými ochrannými prostředky. Bez této dovednosti značně riskujete, že ochranné vybavení použijete špatně a vystavíte se kontaminaci.



Tato dovednost předpokládá přístup k potřebnému vybavení; improvizace je možná (pokud to PJ povolí), ale s postihem -5 až -15. Postava s dobrou úrovní OPZHN bude pravděpodobněji improvizovat úspěšně; rozdíl mezi vysokou úrovní dovednosti a IQ-5 bude pravděpodobně rozdíl mezi životem a smrtí. Pokud se improvizuje, použijte tu nejvyšší dovednost z celé skupiny.

### **Oštěp (Fyzická/Průměrná) Implicitně OB-5 nebo Hůl-2**

Dovednost bojovat (ale ne vrhat) s jakýmkoliv druhem oštěpu, kopí, trojzubce, bajonetu, píky nebo podobnou dlouhou, lehkou a špičatou zbraní.

### **Paprskové zbraně/ÚT (Fyzická/Jednoduchá) Implicitně OB-4 nebo (jiná dovednost s**

### **Paprskovými zbraněmi)-4**

Dovednost používání jakékoliv zbraně na principu paprsku včetně laseru, blasteru, omračovače ap. Dovednost pokrývá jak pistole tak i zbraně s dlouhou hlavní, protože paprskomety jsou bezzákluzové. Přidejte ke své dovednosti 1 za IQ 10 nebo 11, 2 za IQ 12 a více. Modifikátory jako u *Střelných zbraní*.

### **Plášť (Fyzická/Průměrná)**

#### **Implicitně OB-5, Malý štít-4 nebo Štít-4**

Dovednost používat pláště jako zbraně, ať již pro útok či obranu. V boji zblízka platí pro plášť stejná pravidla jako pro štít.

V boji se používají dva druhy plášťů: velký, těžký plášť plné délky s kapucí a menší, lehčí plášť do pasu, který nosí většina superhrdinů jako kapuci.

#### **Těžký plášť**

Těžký plášť se používá jako štít; použijte Kryt štítem s hodnotou poloviny dovednosti Plášť s PO 2.

Útočným manévrem, který je možné provést u těžkého pláště, je pokus o zabalení protivníka. Plášť je považován za vrhací zbraň (SOB 12, Pfs 1, Max 1, žádné poloviční škody). Maximální bonus při míření je +1. Vrženému těžkému plášti je možné Uskočit, Krýt štítem nebo zbraní, pokud daná zbraň váží 1 kg a více. Těžký plášť váží 2,5 kg.

Na vzdálenost jednoho metru může útočník plášť při vrhání držet. Pokud ve vrhu neuspěje nebo protivník uspěje při obraně, je nutný jeden tah pro jeho opětovné připravení pro útočné či obranné použití. Pokud je vrh úspěšný, může se útočník pokusit vyvést protivníka z rovnováhy. Hodte si Střet SL; útočník má bonus +2. Pokud protivník v hodu neuspěje, má další tah postih -2 k OB. Pokud prohraje o 5 a více, je stržen na kolena. Při kritickém neúspěchu spadne na zem. Na strnutí pláště je potřeba úspěšný hod na OB a jeden tah. Během této doby plášť obránce oslepí a brání mu v útoku nebo v aktivní obraně.

#### **Lehký plášť**

Lehký plášť je univerzálnější. I když má PO jen 1 při použití jako štít, může být použit mnohem kreativněji jako útočná zbraň. Lehký plášť váží 1 kg. Jako zbraň může:

Být vržen na hlavu nepřítele.

Zamotat protivníkovu zbraň nebo paži.

Být vržen do protivníkovy tváře.

Vrhání lehkého pláště je stejné, jako vrhání pláště těžkého (stejně modifikátory k vzdálenosti), ale nemůže být při vrhání držen, může být vykryt *jakoukoliv* připravenou zbraní a nevyžaduje žádný hod na OB pro ztržení. Protivník je oslepen dokud jej během jednoho tahu neodstraní.

Zamotání protivníkovy zbraně umožňuje útočníkovi držení pláště. Hodte si na Střet útočnickovy dovednosti s Pláštěm (mínus postihy k útoku – viz *Útoky na zbraň*) proti dovednosti se zbraní obránce (nebo OB pokud má střelnou zbraň). Pokud je zbraň zamotána, musí obránce zvítězit v Střetu dovedností se zbraněmi před tím, než

může zbraň znovu použít. Každý pokus je považován za akci. Pokud útočník chce použít jinou zbraň, má postih -2 (navíc k případným postihům za levou ruku) pokud stále drží plášť. Obránce může vypálit se zamotané zbraně, ale má postih -6 a nemůže mít žádné bonusy za míření. Úspěšný Střet OB proti Plášti je nutný pro vyproštění jakékoliv střelné zbraně.

Zamotání paže je Střet Plášť-2 (-2 za útok na paži) proti protivníkově OB. Pokud obránce drží zbraň pro boj zblízka, má možnost před Střetem dovedností použít Krytu zbraní. Pro vyproštění zamotané ruky je nutné uspět v Střetu SL. Střelba ze zbraně držené v zamotané ruce je se stejnými postihy jako výše.

Vržení pláště do protivníkovy tváře je prováděno jako Plášť-5. Pokud je útok úspěšný, může být útočník na jedno kolo oslepen. Proti tomuto útoku je možno použít jakékoliv obrany. Kritický úspěch při útoku způsobí zranění na oku za jeden život (oko určete náhodně), oslepí na jednu sekundu a mentálně jej omráčí. Pokud útočník uspěje o méně než 5 a obránce neuspěje v hodů na obranu, je obránceva OB snížena o 1 jen na další tah.

Škody způsobené plášťům se řeší podle pravidel dále. Plášť (těžký nebo lehký) má OPŠ 1 a může být zničen pouze 5 a více životy sečnou zbraní (3 životy za lehký plášť).

### **Prak (Fyzická/Těžká) Implicitně OB-6**

Dovednost používat prak nebo prak na násadě.

### **Předsunutý pozorovatel/ÚT (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5**

Schopnost řízení dělostřelecké střelby či leteckého útoku na cíl. Obsahuje znalost mapy, kompasu a terénních charakteristik pro určování cílů a taktická dovednost zaměřit palbu na cíl pro získání toho nelepššího efektu.

Modifikátory: -1 pokud není k dispozici dalekohled; -3 pokud není k dispozici mapa; -5 bez mapy a dalekohledu; -1 za každých 500 metrů od cíle (-3 za 500 metrů bez dalekohledu). Neúspěch způsobí minuty cíle bez jeho poškození; kritické neúspěchy mohou způsobit něco nebezpečného a ty nejhorší kritické neúspěchy (podle PJ) mohou přivolat palbu na pozici Předsunutého pozorovatele. Předsunutý pozorovatel trénovaný u letectva má bonus +1 při řízení leteckého útoku a -1 při řízení dělostřelecké palby.

Detailnější popis dělostřeleckého a leteckého pozorování je popsán v *GURPS High-Tech*.

### **Rvačky (Fyzická/Jednoduchá) Žádná implicitní hodnota**

Dovednost boje z blízka bez pravidel a bez hlubší podstaty. Pokud útočíte holýma rukama nebo nohama, hodte si na tuto dovednost pro zjištění, zda jste zasáhli. 1/10 vaší dovednosti (zaokrouhlujte dolů) přidejte ke škodám, které způsobíte. Když se bráníte holýma rukama, můžete se během jednoho kola krýt dvakrát (každou rukou jednou) a hodnota vašeho Vykrytí je 2/3 této dovednosti. Můžete krýt pouze útoky holou rukou nebo nohou nebo útoky zbraněmi pro boj zblízka – ne jinými zbraněmi.

## **Rychlé nabití (Fyzická/Jednoduchá) Žádná implicitní hodnota**

Dovednost rychle vložit střelivo do zbraně. Nejde o stejnou dovednost jako Rychlé tasení. Je však možné *velice rychle* Vytasit zásobník a potom jej Rychle nabít do zbraně.

Pro různé druhy zbraní jsou potřeba odlišné dovednosti a ty ovlivňují čas nabití následovně:

*Zbraně na černý prach:* -10% (zaokrouhli dolů) z normálního času, potřebného pro nabití.

*Revolvery s výklopným bubnem:* S rychlonabíječem - 1/3 s za tah (zaokrouhluje dolů). Bez rychlonabíječe -3 s.

*Revolvery nebo jiné zbraně s nabíjením po jednom náboji:* -1/3 s za tah (zaokrouhlete dolů).

*Zbraně s výměnným zásobníkem nebo zbraně napájené energetickými články:* -1 sekunda.

*Zbraně s pásovým zásobníkem:* -2 sekundy.

Neúspěch při Rychlé nabíjení zpomalí nabíjení o stejné množství času, které by při úspěchu ušetřilo. Kritický neúspěch způsobí upuštění nebo poškození munice; celé nabíjení musí být započato znovu nebo musí být vyproštěna munice (2k sekund nebo podle úvahy PJ).

Některé zbraně se mohou chovat při rychlém nabíjení odlišně, konkrétní fakta určí PJ.

## **Rychlé tasení (Fyzická/Jednoduchá) Žádná implicitní hodnota**

Pro různé druhy zbraní existují samostatné dovednosti. Rychlé tasení je možné pro tyto zbraně: Nůž, Obušek, Meč (jednoruční), Obouruční meč, Šíp (včetně šípek do kuše), Pistole, Puška (včetně automatických zbraní ap.), Zásobník. PJ může přidat novou dovednost rychlého tasení pro jakoukoliv zbraň, která může být podle jeho uvážení rychle tasena a je hodně odlišná od těch uvedených. Tato dovednost se používá když vytahujete zbraň z pouzdra, pochvy ap. Úspěšný hod znamená, že je zbraň připravena okamžitě (nepočítá se to jako manévr). Stejný tah můžete s vytasenou zbraní útočit. Neúspěch znamená, že jste zbraň připravili normálně, ale tento tah již nemůžete dělat nic jiného (pokud to byl šíp, tak jste ho upustili). Kritický neúspěch znamená, že jste zbraň upustili nebo, pokud šlo o šípy, jste upustili celý toulec!

S Bojovými reflexy získáváte na tuto dovednost bonus +1.

## **Sekera/Palcát (Fyzická/Průměrná) Implicitně OB-5**

Dovednost používat jakýkoliv druh krátké nebo středně dlouhé jednoruční nevyvážené zbraně, jako je sekera, valaška, palcát, krumpáč ap.

## **Silový štít (Fyzická/Jednoduchá) Implicitně OB-4**

Dovednost používat silový štít, zařízení na vysoké technologické úrovni, které se nosí na zápěstí a vytváří silové pole. Vytváří možnost Krytí štítem, stejně jako u normálního štítu. Viz také *Štít*.

Kdokoliv, kdo má dovednost Štít, může také používat silový štít po pouze jedné hodině tréninku (nebo ho

používat s -2 bez tréninku). Avšak kdokoliv, kdo se naučil bojovat se silovým štítem bude mít na normální štít implicitní hodnotu Silový štít-2, protože normální štít je těžký, nešikovný a *nepřehlédný*. 50hodin drilu tento postih redukuje na -1. Dalších 100 hodin jej odstraní úplně; potom zvýšení jedné dovednosti vede ke stejnému zvýšení druhé. U postavy, která má obě dovednosti na stejné úrovni, se předpokládá, že si oba štíty již osvojila a nejsou tedy potřeba žádné body navíc.

## **Sít' (Fyzická/Těžká) Žádná implicitní hodnota**

Dovednost bojovat se sítí jako se zbraní. Před vrženou sítí můžete uskočit, ale není možné ji vykryt štítem nebo zbraní. Při úspěšném hodu je oběť polapena a je neschopna pohybu či útoku dokud není sít' odstraněna. Tři úspěšné hody na OB-4, ne nutně bezprostředně po sobě, jsou vyžadovány pro zbavení se sítě. K tomu je potřeba obou rukou (OB-6 pro zvířata nebo osoby s jednou rukou). Pokud jsou tři po sobě jdoucí hody neúspěšné, je oběť tak zamotaná, že se bude muset sít' rozřezat. Sít' na zvířata váží 10 kg a může být vržena na vzdálenost (SL/2) metrů plus 1/5 dovednosti se Sítí (zaokrouhleno dolů).

Malá sít' může být také použita jako zbraň s dosahem 1 nebo 2 hexů. Použijte pravidla jako pro Laso (výše), ale oběť se může vyprostit stejně jako z Bolasa (výše). Taková sít' váží 2,5 kg; může být vržena na vzdálenost (SL) metrů plus 1/5 dovednosti se Sítí (zaokrouhleno dolů). Všechny hody na vyproštění se z této sítě jsou s bonusem +3.

## **Střelec operátor/ÚT (Fyzická/ Průměrná) Implicitně OB-5 nebo (Střelec operátor jiné zbraně)-4**

Dovednost operovat s těžkou zbraní, včetně zbraní lafetovaných na vozidlech. Na dovednost si hodíte při každé střelbě z dané zbraně. Modifikátory: Viz Obeznamenost. -2 za vozidlo, systém ap., se kterým nejste obeznámen; -2 za zbraň stejného druhu, ale odlišnou (např. ráže .30 když umíte pracovat s ráží .50); -4 a více za poškozenou nebo zanedbanou zbraň; -4 a více za druh zbraně, se kterým nejste obeznámen (např. laser když umíte používat bezzákluzové kanóny). Navíc se aplikují stejné modifikátory jako pro střelné zbraně. K dovednosti přidejte 1 za IQ 10 nebo 11, nebo 2 za IQ 12 a výše.

Střelec operátor může také pracovat jako Mechanik své zbraně. Má postih -4 na nalezení problému a -8 na jeho odstranění. Viz Mechanik.

Pokud se chcete naučit dovednost Střelec operátor pro dva a více zbraní, začnete se druhou učit na implicitní hodnotě té první s rozumným postihem – většinou -4 (prodiskutujte s PJ). Zbraň jiné ÚT je považována za odlišný "typ". Jako příklad uvádíme několik typických zbraní:

Arbalesta	Katapult
Kulomet	Bezzákluzový kanón
Raketomet	Námořní dělo
Laser	Tankový kanón

**Palné zbraně (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně OB-4  
nebo (dovednost s  
jinou střelnou  
zbraní)-4**

Dovednost používání jakékoliv palné zbraně 20. století využívající střelného prachu v náboji. Přidejte k dovednosti 1 za IQ 10 nebo 11 nebo 2 za IQ 12 a vyšší. Modifikátory: viz Obeznamenost. -2 za zbraň stejného druhu, ale odlišnou (např. ráže .22 když umíte pracovat s ráží .38); -4 a více za poškozenou nebo zanedbanou zbraň; -4 a více za druh zbraně, se kterým nejste obeznámeni (např. puška když to umíte s pistolí). Navíc se aplikují stejné modifikátory jako pro střelné zbraně.

**Šerm (Fyzická/Průměrná)****Implicitně OB-5**

Dovednost používat šermířské zbraně - rapír, malý meč (mečík) a šavli. Rapír je dlouhá (dosah 2 hexy), lehká, bodná zbraň. Mečík je kratší (dosah 1 hex), lehká šermířská zbraň. Šavle je lehká bodná a sečná zbraň.

Pokud máte jednu z těchto zbraní, ne větší než malý štít a nejste naloženi více než lehce, je vaše schopnost Vykrýt 2/3 dovednosti Šerm (zaokrouhluje dolů). Navíc kryjete během jednoho kola dvakrát. Pokud dáváte Vše do obrany, můžete během jednoho kola vykrýt jakkoliv velké množství útoků.

Hodně šermířů používá jako druhou zbraň dýku. Může s ní také kryt (což dává tři kryty za kolo!) – ale pouze normálním krytím z šermířovy dovednosti s dýkou. Jedinou nevýhodou šermířského krytí je fakt, že šermířské zbraně jsou velmi lehké a mohou se při vykrývání zlomit.

**Široký meč (Fyzická/Průměrná)****Implicitně OB-5,  
Krátký meč-2  
nebo Laserový meč-3**

Dovednost používání 60 až 120 cm dlouhého, vyváženého, jednoručního meče – včetně širokého meče, jednou rukou drženého meče bastardu, basebolové palky či čehokoliv podobného.

**Štít (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně OB-4  
nebo Malý štít-2**

Dovednost používat štít středověkého typu nebo policejní štít. Dovednost je nutná pro útok štítem. *Pasivní obrana* štítu (1–4 bodů) však nositele štítu chrání, i když neví, jak jej správně používat. *Aktivní obrana* štítu – hodnota vašeho *Krytí štítem* – je 1/2 této dovednosti. Krytí se tedy můžete mnohem úspěšněji, když jste se této dovednosti učili, než když ji používáte na implicitní hodnotě. OB průměrného člověka je 10, takže implicitní hodnota Štítu je 6 a Krytí štítem je pouze 3!

Viz také Silový štít.

**Vrh nožem (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně OB-4**

Dovednost vrhat jakýmkoliv druhem nože.

**Vrh oštěpem (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně OB-4  
nebo Vrháč oštěpu-4**

Dovednost vrhat jakýmkoliv druhem oštěpu.

**Vrh sekerou (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně OB-4**

Dovednost vrhat jakýmkoliv druhem *vyvážené* vrhací sekery – ne nevyváženou válečnou sekerou!

**Vrhací zbraň (Fyzická/Jednoduchá)****Implicitně OB-4**

Dovednost vrhat jakýkoliv druh "vrhací" zbraně. Pro různé zbraně jde o samostatné dovednosti. Příkladem je Vrh nožem, Vrh oštěpem, Vrh sekerou. Viz také Vrhání.

**Vrháč oštěpu (Fyzická/Průměrná)****Implicitně OB-4  
nebo Vrh oštěpem-4**

Tato dovednost je odlišná od dovednosti vrh oštěpem, i když mají implicitní hodnoty rovny té druhé dovednosti -4. Vrháč oštěpu je dlouhá a plochá hůl se zobáčkem na konci. Zvyšuje sílu, s jakou je oštěp vrhán, o 5 pro účely určování vzdálenosti a škod. Vložení oštěpu do vrháče trvá jeden tah, pokud před tím byly oba předměty v rukou a připravené. Modifikátory: -5 ve stísněných prostorech (pro bezproblémové použití je potřeba minimálně 180cm prostoru nad hlavou).

**Zápas (Fyzická/ Průměrná)****Implicitně OB-5**

Tento západní sport – wrestling – může být použit také v boji. Zápasení nás učí, jak protivníka shodit, jak ho udržet u země a také jak použít různé páky či chyty. Přestože není tak efektivní jako Judo, dává tato dovednost výhodu v boji zblízka.

Při boji zblízka je možné touto dovedností nahradit OB stejně, jako je tomu u Juda. Přidáváte také 1/3 dovednosti k efektivní SL při pokusech o Stržení nebo Držení u země, Chyt nebo při pokusu o Kravatu (viz



*GURPS Martial Arts*) nebo o Vyproštění. Tyto bonusy se nezapočítávají při využívání implicitní hodnoty.

## Zbraně na černý prach

**(Fyzická/Jednoduchá)  
á) Implicitně OB-4**

Dovednost používat jakoukoliv zbraň, která pro výstřel projektilu používá černý prach, jako je mušketa, křesadlová pistole či puška ap. Přidejte k dovednosti 1 za IQ 10 nebo 11 nebo 2 za IQ 12 a více. Modifikátory jako u *Střelných zbraní*.

## Dovednosti s dopravními prostředky

Většinu těchto dovedností se naučíte praxí, i když je možné se je učit ve škole. Bez učitele se můžete učit jen v tom případě, že máte k dispozici odpovídající vozidlo a i v tom případě se učíte poloviční rychlostí.

Pokud je dovednost využívána pomocí *implicitní* hodnoty, je jeden hod nutný pro nastartování vozidla; neúspěch může znamenat cokoli od nenastartování ... až po okamžitou nehodu! PJ může vyžadovat další hod, pokud se objeví riziková nebo složitá situace; přistát s letadlem vyžaduje hod vždy. Pokud je pilot/řidič expert (15 a více), vyžaduje kritický neúspěch další hod. Jen pokud je i druhý hod neúspěch, dojde k selhání nebo neštěstí. Jinak to "bylo těsné" a podařilo se tomu zabránit s pomocí zkušeností.

## Bitevní oblek

**Viz Bojové  
dovednosti**

## Exoskeleton (Fyzická/Průměrná)

**Implicitně IQ-6,  
OB-6 nebo Bitevní  
oblek-2**

Schopnost využívat poháněný exoskeleton, od přístroje, který umožňuje lidem pohybovat se v prostředí s velmi vysokou gravitací až po obří nákladní exoskeletony, které jsou ve společnostech s vysokou ÚT používány jako zdvihací plošiny. S neznámými druhy exoskeletonů se operuje s postihy, stejně jako u dovednosti Řízení.

Pro běžný hod na OB si nositel exoskeletonu hodí na OB nebo na dovednost Exoskeleton, podle toho, která je

horší. Na dovednosti založené na OB si hází buď na (dovednost-1) nebo (Exoskeleton-1), opět na tu horší. PJ může určit speciální postihy pro akce, které by v obleku byly velmi obtížné, jako je třeba Akrobacie. Většina Exoskeletonů má odnímatelné rukavice, takže je možné provádět precizní práci.

## Jízda na kole (Fyzická/Jednoduchá)

**Implicitně OB-4  
nebo Motocykl**

Dovednost jízdy na kole bez pádů. Můžete si také hodit s postihem -5 pro opravu kola, za předpokladu že máte k dispozici nářadí a díly.

## Mechanik/ÚT

**Viz Řemeslné  
dovednosti**

## Motocykl (Fyzická/Jednoduchá)

**Implicitně OB-5,  
IQ-5 nebo Jízda  
na kole-5**

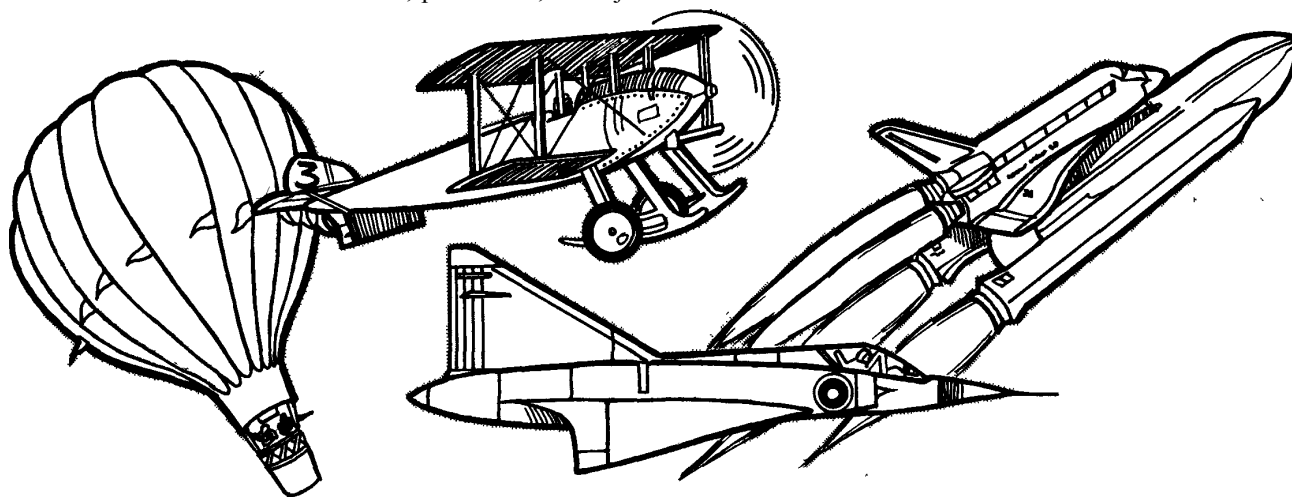
Schopnost jízdy na motocyklu. Musíte se specializovat buď na skútry/malé motocykly nebo na střední a těžké motocykly.

Modifikátory: -2 za vozidlo známého typu, se kterým nejste obeznámeni (např. Harley&Davidson když vaše motorka je Yamaha); -4 nebo více za vozidlo ve špatném stavu; -2 nebo více při špatném stavu cesty; -4 a více pokud jde o vozidlo neznámého typu (např. motorka z jiné ÚT); +3 pokud jde o sajdkáru.

## Motorový člun (Fyzická/Průměrná)

**Implicitně IQ-6,  
OB-5 nebo Vodáctví-3**

Dovednost řízení malých motorových člunů všech možných druhů. (Pro nemotorové čluny použijte Vodáctví či Námořnictví). Při využívání implicitní hodnoty je nutné při vstupu do lodi uspět v hodě na Motorový člun, Vodáctví nebo OB, abyste nepadli do vody. Další hod je nutný při potenciálně nebezpečné situaci. Modifikátory: -4 pokud jde o neznámý typ lodi; -3 i více při špatném počasí.



### **Pilotáž (druh letadla) (Fyzická/Průměrná) Implicitně IQ-6**

Schopnost pilotovat specifický druh letadla nebo vesmírné lodi. Specializace je nutná. Implicitní hodnota je založena na IQ, protože v krizové situaci je nutné pomoci inteligence zjistit z kontrolek, co se děje. Pokud se však dovednosti učíte normálně, je založena na OB stejně, jako ostatní fyzické dovednosti.

Hod na Pilotáž je nutný při vzletu i přistání a další je nutný v každé kritické situaci. Neúspěch o 1 znamená tvrdší řešení situace; neúspěch o více bodů znamená poškození letadla; kritický neúspěch znamená pád. Pokud je pilot/řidič expert (15 a více), vyžaduje kritický neúspěch další hod. Jen pokud je i druhý hod neúspěch, dojde k selhání nebo neštěstí. Jinak to "bylo těsné" a podařilo se tomu zabránit s pomocí zkušeností.

Hod na pilotáž se může použít i v případě leteckého souboje.

Modifikátory: -2 za letadlo známého typu, se kterým nejste obeznámeni (např. Piper když létáte s Cessnou); -4 nebo více za vozidlo ve špatném stavu; -2 nebo více při špatných podmínkách pro let; -4 a více pokud jde o letadlo neznámého typu (např. dvoumotorové když létáte s jednomotorovými). Letadla s velmi komplexním ovládním (jako je raketoplán) nebo primitivní letadla (letadlo bratří Wrightů) s sebou vždy přináší postihy i pro ty nejzkušenější piloty. *Rozhodně* se započítávají modifikátory za rozdílné ÚT.

Pokud se chcete naučit pilotovat dva nebo více typů letadel, začněte na rozumné implicitní hodnotě Pilotáže toho prvního – obvykle -4 (rozhoduje PJ). Některé druhy letadel:

- Ultralighty nebo motorové rogala
- Kluzáky
- Jednomotorová letadla
- Dvoumotorová letadla
- Vícemotorová letadla
- Vícemotorová proudová letadla
- Vojenská (stíhací) proudová letadla
- Malá soukromá proudová letadla
- Malé helikoptéry
- Velké helikoptéry
- Raketoplány
- Horkovzdušné balóny
- Antigravitační letadla
- Antigravitační pásy
- Stíhací vesmírné lodě
- Velké vesmírné lodě

Ve většině sci-fi kampaní jsou pro pilotáž vesmírné lodě předpokladem Beztížný trénink a Skafandr.

### **Řízení (druh vozidla) (Fyzická/Průměrná) Implicitně IQ-5 nebo OB-5**

Schopnost řídit specifický druh vozidla – je vyžadována specializace. Modifikátory: -2 za vozidlo známého typu, se kterým nejste obeznámeni (např. přechod z automatického řízení k manuálnímu); -2 nebo více za vozidlo ve špatném stavu; -2 nebo více při špatných podmínkách pro řízení; -4 a více pokud jde o vozidlo neznámého typu (např. Laurin&Klement když umíte jezdit s vozidly na ÚT7 nebo závodní auto, když

umíte jezdit sériovými vozy). Při řízení zvířecího spřežení se používá dovednost Vozka, ne Řízení.

Pokud se chcete naučit řídit dva nebo více typů vozidel, začněte na rozumné implicitní hodnotě Řízení toho prvního – obvykle -4 (rozhoduje PJ). Některé druhy vozidel:

- Sériové vozy
- Závodní vozy
- 18-ti kolové vozidla
- Stavební stroje
- Terénní vozidla
- Tanky
- Vznášedla (u antigravitačních vozidel použijte dovednost Pilotáž)
- Vozidlo jiné ÚT je považováno za odlišný "druh."

### **Skafandr/ÚT (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-6.**

#### **Předpoklad: Beztížný trénink**

K dispozici pouze na ÚT7+. Schopnost používat skafandr v prostředích, kde není vzduch (nebo dýchací atmosféra). Pro práci v nulové gravitaci je nutný samostatný hod na Beztížný trénink. Více detailů viz *GURPS Space*.

### **Střelec operátor/ÚT Viz Bojové dovednosti**

### **Vodáctví (Fyzická/Průměrná) Implicitně IQ-5, OB-5 nebo Motorový člun-3**

Schopnost jízdy v kánoích, raftech, malých loďkách ap. Při využívání implicitní hodnoty je jeden hod nutný při vstupu do lodi (jestli nespádnete do vody) a jeden pro uvedení lodi do pohybu. PJ může vyžadovat další hody kdykoliv se objeví další nebezpečí. Modifikátory: -5 pokud jde o loď neznámého typu (jeden den tréninku s novou lodí, pokud máte dovednost Vodáctví, tento postih odstraní); špatné počasí může ubrat -3 i více.

### **Vozka**

### **Viz Dovednosti se zvířaty**

## **Dovednosti se zvířaty**

Tyto dovednosti je snadné pochytil v kultuře s nízkou ÚT – nebo na farmě nebo ranči kdykoliv. "Městské dítě" může mít problémy s hledáním učitele, pokud nemá dost peněz.

Kterákoliv z těchto dovedností může být naučena se specializací na konkrétní zvíře (např. koně, kočky, sokoli).

### **Jízda (jakýkoliv druh)** **(Fyzická/Průměrná)** **Implicitně** **Zacházení se** **zvířaty-3 nebo OB-5**

Tato dovednost je různá pro různé druhy zvířat (jinými slovy musíte si zvolit zvíře, na které se "specializujete"). Pokud se setkáte s neznámým jezdeckým zvířetem, je implicitní hodnota nejbližší Jízdní dovednost, jakou máte. Pokud například umíte jezdit na koni, budete mít -3 na velblouda, -6 na delfína a žádný postih na mulu.

Musíte si hodit na jízdu pokaždé, když se pokoušíte poprvé jet na jezdeckém zvířeti a znovu, když se stane něco, co zvíře vystraší nebo když po něm chcete něco těžšího (např. skok). Modifikátory: +5 pokud vás zvíře zná a má vás rádo; -10 pokud nejde o "normální" jezdecké zvíře, nebo pokud nebylo k jízdě trénováno.

### **Nakládání (Mentální/Těžká)** **Implicitně** **Zacházení se** **zvířaty-6 nebo IQ-6.** **Předpoklad:** **Zacházení se zvířaty**

Toto je dovednost rychle a efektivně naložit a složit náklad na nákladní zvířata. Obsahuje schopnost dostat ze zvířat co nejlepší výkon, ohodnotit je před nákupem a vybrat nejlepší cestu pro karavanu.

Zkušený nakladač bude žádaný v jakékoliv obchodní oblasti před ÚT6 a bude vydělávat stejně jako velitel žoldnéřů. Karavana musí mít minimálně jednoho mistra nakladače (dovednost 15+), jinak je její rychlost snížena o 20%. U.S.Army používala ve II. světové válce tisíce nákladních zvířat a používala by jich mnohem víc, kdyby dokázala najít dostatek zkušených nakladačů – a čtyři roky války nebyl dost dlouhý čas na jejich trénink!

Na vyšších ÚT je tato dovednost nahrazena dovedností Zacházení s náklady – která není tak komplexní (Mentální/Průměrná), protože nevyžaduje znalost zvířat.

### **Sokolnictví (Mentální/Průměrná)** **Implicitně IQ-5**

Toto je dovednost s cvičenými dravci a lov s jejich pomocí. Dobrý sokolník bude znát techniky lovu a vycviku, stejně jako bude vědět, jak se o dravce starat.

Najít na jaře hnízdo dravce vyžaduje týden hledání a úspěšný hod na Sokolnictví; hnízdo bude obsahovat 1k6-3 mládřat.

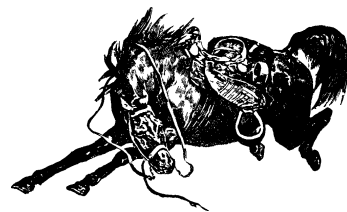
### **Implicitně** **jakákoliv vhodná** **Lékařská** **dovednost-5 nebo** **Zacházení se** **zvířaty-5**

Toto je dovednost starání se o nemocné a zraněné zvířata. Jde o lékařskou dovednost. Modifikátory: +5 pokud vás zvíře zná a věří vám; -2 a hůře pokud jde o zvíře druhu, se kterým nejste obeznámen. Je povolena volitelná specializace.

### **Vozka** **Implicitně Zacházení** **se zvířaty-4 nebo** **Jízda-2. Předpoklad:** **Zacházení se zvířaty**

Toto je dovednost ovládnutí skupiny zvířat, jako třeba řízení dostavníku nebo tažení polního děla. Obsahuje také schopnost osedlat zvířata, starání se o ně a také oceňování jejich kvalit před nákupem. Řízení více než čtyř zvířat nebo řízení skupiny zvířat, se kterými nejste obeznámen, je s postihem -2. Každý zvířecí druh vyžaduje další dovednost; ty jsou k sobě implicitní s -3. Koně a muly jsou pod jednou dovedností.

Pokud je vůz nebo jiný náklad (jako třeba dělo) vezen tryskem (přes 30 km/h nebo 10 hexů za tah), musí si vozka hodit na svou dovednost každých deset sekund s postihem až -5 za špatný terén. Neúspěch vůz převrátí. To je ekvivalentní pádu z 5m (5k-10 životů) pro každého zúčastněného člověka či zvíře. Hod na Zacházení se zvířaty bude vyžadován pro uklidnění zvířat. také si hodíte 2 kostkami pro každého koně; při 12 má zlomenou nohu. Čas potřebný pro opětovné naložení závisí na nákladu, terénu a počasí.



### **Zacházení se zvířaty (Mentální/Těžká)** **Implicitně IQ-6**

Jde o dovednost cvičit a pracovat se všemi druhy zvířat. Pro úspěšné vycvičení zvířete je nutné si hodit na úspěch každý den tréninku. Neúspěch znamená, že se zvíře nic nenaučilo; kritický neúspěch znamená, že byl trenér napaden. Čas potřebný pro vycvičení zvířete záleží na jeho inteligenci a poslušnosti – viz Zvířata. Při práci s vycvičenými zvířaty si trenér hází na svou dovednost pro každý úkol, který svému zvířeti dá. Modifikátory: -5 pokud zvíře není na cvičitele zvyklé, -5 pokud je situace pro zvíře stresující, -3 a více pokud je úkol složitý.

Tento talent může být (občas) využit na utišení divokých, nebezpečných nebo netrénovaných zvířat. Modifikátory: -5 pokud je zvíře divoké nebo vystrašené, -10 pokud je to lidožrout nebo zabiják lidí.

Tento talent vám také pomáhá při boji se zvířaty. Pokud máte dovednost 15 a více, jsou všechny hody zvířete na útok a obranu s postihem -1, protože dokážete předvídat jeho chování. Pokud jste expert (dovednost 20+), jsou hody s postihem -2.

## Hobby dovednosti

Hodně oblastí zájmu toho nemá mnoho společného s životem dobrodruha nebo obživou – ale přesto se jimi zabýváme. Není potřeba žádného učitele. Několik příkladů: komiksy, modelová železnice, rocková hudba, tropické rybičky, opera, kino, sci-fi, hry na hrdiny ... Všeobecně jsou tyto dovednosti Mentální/Průměrné s implicitní hodnotou IQ-5. Několik bodů v hobby dovednostech může oživit hru – a možná se budou jednou hodit.

Protože hobby se postavy věnují ve "volném čase," může PJ povolit snížení jejich ceny na polovinu. Nedělejte to, pokud jde o nějakou zřejmě užitečnou dovednost. Například šerm může být hobby bohatého muže – ale nemůže se ji naučit za poloviční cenu.

### Hry (Mentální/Jednoduchá)

#### Implicitně IQ-5

V kampaních, kde je podstatná detailní hra postav může být postava také hráč. Například Vikingové a Keltové měli velmi rádi stolní hry jako hnefatafl, devět matek, liška a husa a existuje velké množství archeologických nálezů hracích desek a figurek. Šachy se do Evropy dostaly z Indie přes Arabské obchodníky a šachům podobné hry jsou běžné v mnoha kulturách. V Africe se ve starověku hrála mankala a celou orientální historii se táhnou různé variace hry Go. Moderní hry s figurkami mají počátky v 18. století, kde se hra s vojáčky využívala jak při vojenském tréninku tak jako sociální kratochvíle.

Každá hra je samostatná dovednost. Většina kultur vyžaduje znalost alespoň jedné společenské hry. Ve hře je možné do hry vložit velké množství peněz, postavy mohou být přinuceni hrát proti mocné nestvůře nebo čaroději a vsázce budou jejich životy. Hra může být někdy použita jako řešení konfliktu – jako nekrvavý duel.

## Jazykové dovednosti

Každý jazyk je samostatná dovednost. Váš rodný jazyk má implicitní hodnotu rovnu IQ (viz níže). Jiné jazyky nemají implicitní hodnotu žádnou, pokud nejsou velmi blízké (např. anglický jazyk a na angličtině založená obchodní "pidgin" angličtina). V takovém případě je možné jeden jazyk stavět na druhém s implicitní hodnotou -4. Nářečí a dialekty mají implicitní hodnotu základního jazyka (nebo obráceně) s postihem -1 až -3. Dialekty mezi sebou mohou mít navzájem implicitní hodnoty od -1 do -4.

Bez učitele (nebo alespoň bez někoho, kdo jazykem mluví) je studium čtyřikrát tak těžké.

Jazyk je Mentální dovednost. Obtížnost je různá:

*Jednoduchá:* Pidgin angličtina, Esperanto ap.

*Průměrná:* Většina jazyků – Francouzština, Čínština, Čeština, Elfština atd.

*Těžká:* Baskičtina, jazyk kmene Navajo, většina mimozemských jazyků nebo jakýkoliv jiný jazyk, který je založený na jiných základech než "obyčejná" lidská řeč.

*Velmi těžká:* Mimoszemské jazyky, které nemohou být reprodukovány normálními komunikačními prostředky postavy.

Modifikátory: Jazykový talent a Lingvistika vám dají bonus při učení se jazyku.

Pro studium svého rodného jazyka začněte na úrovni rovné vašemu IQ. IQ+1 stojí pouze 1 bod, IQ+2 2 body, IQ+3 3 body atd.

Pokud žijete v jiné zemi a mluvíte stále jejím jazykem, jde o automatický ekvivalent 4 hodin studia denně; není nutné věnovat další čas pro studium, pokud nepotřebujete ještě markantnější zlepšování. Z toho vyplývá, že 50 dní vám dá jeden bod pro zlepšení se v daném jazyku. Toto "automatické učení" přestane ve chvíli, kdy vaše dovednost dosáhne IQ.

### Hody na úspěšnou komunikaci

Když se dva lidé snaží porozumět v konkrétním jazyce a jeden nebo oba jej moc neumí, může PJ pomoci hodu zjistit, zda si byli schopni předat podstatu problému. Hoďte na horší úroveň jazyka plus 1/5 té lepší dovednosti (zaokrouhlujte dolů).

*Příklad:* Jaques mluví Francouzsky na 12; Fred mě pouze 8. Při hodu 10 a méně se úspěšně dohodou. Pro komunikaci za ztížených podmínek, jako je třeba v rychlosti, při nízké kvalitě telefonních linek, při složitosti předávané informace ap. je tento hod s postihem -2 až -8!

Na určení, zda umíte v cizím jazyce číst nebo psát (pokud umíte číst a psát), si PJ hodí na vaši jazykovou dovednost. Může určit odpovídající bonusy pro jednoduché materiály (jídelní lístky, jednořádkové instrukce) nebo postihy za materiály složité. Je tedy těžší číst a psát (kdy nemáte žádnou zpětnou vazbu) než mluvit z očí do očí (kdy můžete okamžitě napravit hodně chyb).

### Úrovně jazykových dovedností

Tato tabulka vám nabízí zhruba přehled s jakým úspěchem se setkáte s danými úrovněmi jazykových dovedností.

4 a méně: Rozeznáte některá důležitá slova.

5–6: Většinou rozumíte jednoduchým větám, pokud jsou řečeny pomalu.

7–8: Přiměřeně široká slovní zásoba. Pokud jde o cizí jazyk, budete mít velice silný akcent, který bude pro domorodce velice zábavný.

9–10: Jazyk ovládáte jako průměrný člověk ovládá svůj rodný jazyk. Budete mít výrazný přízvuk.

11–12: Jazyk ovládáte jako nadprůměrný domorodec. Je rozeznat jenom lehký přízvuk.

13–14: Plné ovládnutí jazyka, včetně zvláštností. Žádný cizí přízvuk. Můžete pojmut i místní nářečí.

15 a lepší: Absolutní znalost. Pokud nejde o váš rodný jazyk, dokážete v něm myslet.

### Čtení a psaní

Tato dovednost silně kolísá s přístupností a důležitostí, závisejíc na vašem herním světě. Navíc se jí normálně naučíte ve velmi raném věku – nebo vůbec. Proto se s ní v kulturách, kde není běžná, počítá jako s *výhodou*. V kulturách, kde většina lidí číst umí je neznalost čtení a psaní považována za *nevýhodu*.

Pokud jste nedostali šanci (nebo jste nevěnovali čas) na učení se základům čtení a psaní, můžete se naučit ovládat hodně jazyků bez schopnosti jimi psát nebo je číst. Proto nemáte žádnou hodnotu Čtení a psaní – buď to umíte, nebo ne. Pokud to umíte, je úroveň vašeho čtení a psaní v jazyce daná vaší dovedností v něm.

## **Gestikulace (Mentální/Jednoduchá)** **Implicitně IQ-4** **nebo Znaková řeč**

Dovednost komunikace pomocí jednoduchých, improvizovaných ručních signálů. Hluché nebo němé postavy mají na tuto dovednost bonus +3. Úspěšný hod na gestikulaci vám umožní předat jednu jednoduchou informaci nebo jí porozumět. Pro delší "konverzaci" použijte pravidla pro jazyky. Jednoduchá gestikulace není použitelná na delší komunikaci! Různé kultury mají různá gesta; Evropan, snažící se dorozumět gesty například s Japoncem má postih -4. Pro lidi může být gestikulace se silně odlišnými nebo mimozemskými rasami téměř nemožná – ale zkusit to mohou!

## **Telegrafie (Mentální/Jednoduchá)** **Žádná** **implicitní hodnota**

Dovednost posílat a přijímat informace v morseovce, provádět jednoduché opravy telegrafního systému a schopnost rozeznat člověka podle jeho "ruky" – charakteristického způsobu jejich vysílání. Tato dovednost je běžně k vidění na ÚT 5 až 7; na ÚT 8+ je již zastaralá.

Na ÚT5 může telegrafista odeslat nebo přijmout 2 slova za minutu za každý bod dovednosti. Na ÚT6+ s poloautomatickým klíčem jsou to 3 slova. I u inteligentní postavy se však tato dovednost vyvíjí pomalu; vaše *efektivní* rychlost vysílání nebo přijímání ve slovech za minutu nepřekročí množství týdnů od doby, kdy jste se začali dovednost učit.

Telegrafista se může pokusit vysílat nebo přijímat větší rychlostí než mu normálně dovoluje jeho dovednost a to s postihem -2 za každé 2 slova za minutu navíc (ÚT5) nebo 3 slova za minutu (ÚT6+). Maximální rychlost na ÚT5 je 25 slov za minutu; na ÚT6+ je to 75.

Vysílání a přijímání zakódovaných signálů je s postihem -4. Při používání cizího jazyka je postih -1 za každý bod dovednosti v daném jazyku pod 10, přičemž maximální postih je -4.

## **Znaková řeč (Mentální/Průměrná)** **Žádná** **implicitní hodnota**

Jde o některou z mnoha opravdových znakových řečí. Jednou z nejznámějších je Americká znaková řeč (*American Sign Language*) neboli Ameslan. Jiným příkladem může být mimozemský jazyk, který nevyužívá zvuk, znakové řeči používané špióny nebo revolucionáři ap. Znaková řeč je komplexní a je s ní možné předat prakticky jakoukoliv myšlenku. Znalost jedné formy znakové řeči vám neumožní porozumět jiným – ale při úspěšném hodu na IQ dokážete určit, že jde o jistou formu jazyka. Hluché nebo němé postavy mají na tuto dovednost bonus +3.

## **Lékařské dovednosti**

Medicína je komplexní věda. Dovednost "Lékař" obsahuje všeobecné "doktorské" dovednosti. Dobrý doktor bude mít úroveň 16 a více u dovedností Lékař, Diagnóza a První pomoc a alespoň 14 v Chirurgii; zkušený chirurg bude mít všechno a navíc Chirurgii 20 a

více. Sestra může být postava s velmi vysokou hodnotou První pomoci, průměrnou hodnotu dovednosti Lékař a výhodu Empatie. Porodní specialista bude Lékařka se specializací na porody.

Tyto dovednosti jsou vzájemně provázány a mohou být na sobě založeny. Dovednost Lékař může být také bez postihů použita místo První pomoci! Pro více informací o těchto dovednostech viz *Zranění*.

Medicínské dovednosti se můžete naučit kromě obvyklých míst také v armádě. První pomoc se dá naučit bez učitele s poloviční rychlostí. Ostatní lékařské dovednosti se bez učitele učíte se čtvrtinovou rychlostí a je vyžadována kvalitní literatura a pacientů.

V kampaních, ve kterých se vyskytují různé silně odlišné rasy, je u všech lékařských dovedností nutná specializace pro danou fyziologii. Neobeznámenost s konkrétní rasou dává postih -2. Vyjimka: U První pomoci je nutná pouze obeznámenost, ne specializace.

## **Diagnóza/ÚT (Mentální/Těžká)** **Implicitně IQ-6,** **První pomoc-8,** **Veterinář-5 nebo** **Lékař-4**

Schopnost určit příčinu problémů nemocné nebo zraněné osoby, nebo zjistit příčinu smrti. Úspěšný hod poskytne určité informace o pacientově problému – ty jsou však *omezeny realistickými znalostmi na dané ÚT*. Nemusí nutně určit problém *přesně* (pokud PJ např. usoudí, že je příčina zcela mimo znalosti postavy), ale vždy dá nějaké informace, vyloučí nesmyslnosti ap. Modifikátory: -5 za vnitřní zranění; -5 a více za nemoc s řídkým výskytem; +ÚT pokud jsou k dispozici diagnostické prostředky dané ÚT. Při očividných příčinách problému, jako jsou třeba otevřená zranění nebo chybějící končetiny, není potřeba hodů na diagnózu.

## **Hypnotizace (Mentální/Těžká) Žádná** **implicitní hodnota**

Schopnost ovlivňování cizí mysli pomocí verbálních a mechanických prostředků. Pokud je postava zhypnotizována, je extrémně sugestivní. Hodte si střet Hypnotismu proti Vůli-1 oběti za každý takto daný příkaz. Jakémukoliv rozkazu, který by ohrozil její život nebo život jí blízkých, postava vzdoruje s Vůli+4. Pokud není hypnotizérem ukončen dříve, trvá hypnotický stav 1k hodin.

*Post-hypnotická sugesce*. Pomocí hypnózy je také možné přikázat oběti aby něco provedla v budoucnosti. Proti těmto pokusům má oběť bonus +1 k Vůli za každý týden od hypnotizace do doby, kdy má být akce provedena.

Hypnotismus může být proveden efektivněji s pomocí telepatie (+2 k Hypnotizaci pokud je Telepatie úspěšná – jen jeden pokus). Úspěšný hod na Hypnotizaci způsobí, že mentální štíty oběti jsou automaticky prolomeny.

První pokus o Hypnotizaci trvá 5 sekund. Pokud neuspěje, ale subjekt je ochoten spolupracovat, může být druhý pokus proveden s postihem -5 v trvání 5 minut. Pokud neuspěje ani druhý pokus, je subjekt proti hypnóze pro tento den odolný. Je zřejmé, že subjekt, který Hypnotizaci nezná, nebude přesně vědět, o co při pokusu

**70** Dovednosti – Magické + Přírodní dovednosti šlo, ale může mít podezření na čarodějnictví. Pokud se subjekt snaží Hypnóze čelit, je proveden střet dovedností: Hypnotizace proti (Vůli+3) subjektu.

Úspěšný hod na Hypnotizaci jakožto rychlé a bezpečné anestézii dává bonus +2 pro následné použití dovednosti Chirurgie. Úspěšné zhypnotizování také subjekt uspí a může tak být použito jako útok, i když pouze na jednu postavu. Úspěšný hod také pomůže subjektu rozvzpomenout se na něco, co zapomněl.

**Chirurgie/ÚT (Mentální/Velmi těžká)**  
**Implicitně**  
**Veterinář-5, Lékař-5,**  
**Fysiologie-8 nebo**  
**První pomoc-12.**  
**Předpoklad: Lékař**

Tato dovednost se používá, když je nutné provést na pacientovi operaci za účelem jeho vyléčení. Chirurg se může specializovat na konkrétní část těla.



Úspěšný hod znamená, že se operace obešla bez komplikací. Neúspěch znamená, že pacient utrpěl zranění – 3k při jednoduchých amputacích ap.; 3k a více při komplikovanějších zákrocích. Modifikátory: -2 pokud není k dispozici patřičné vybavení – minimum je lékařská brašna; -3 za zákroky v lebeční dutině nebo v hrudním koši; -5 při nediagnostikovaných problémech; -3 a hůře pokud oblast nemůže být patřičně vydezinfikována a sterilizována.

**Lékař/ÚT (Mentální/Těžká)**  
**Implicitně**  
**Veterinář-5, První**  
**pomoc-11 nebo IQ-7**

Všeobecná schopnost pomáhat nemocným, předepisovat správné léky a péči ap. Této dovednosti je také použito, pokud PJ chce zjistit *všeobecné* lékařské znalosti postavy. Lékař může mít specializaci.

Na ÚT4 a níže tato dovednost obsahuje znalost léčivých bylin. Pokud jste ve známém prostředí, dovoli vám úspěšný hod *vždy* nalézt nějaké léčivé rostliny – čím úspěšnější je hod, tím úspěšnější rostliny budou. Je zřejmé, že někdo s touto dovedností bude také znát jedlé a jedovaté rostliny!

Na ÚT5 a výše se znalost léčiv přesune z praktické do teoretické oblasti a studuje se z knih. Lékař na vyšších ÚT bude mít velmi bohaté znalosti o léčivech a jejich složení a bude schopen identifikovat jednotlivé komponenty, ale nebude schopen je nalézt v přírodě. Vyjimka: Pokud má lékař dovednost Znalost přírody 20 a více, může pracovat také s pomocí alternativní medicíny!

Modifikátory: -5 při identifikaci léčiv bez laboratoře; +3 pokud lékař riskuje a substanci ochutná nebo si k ní čichne.

**První pomoc/ÚT (Mentální/Jednoduchá)**  
**Implicitně**  
**Lékař, IQ-5,**  
**Veterinář-5 nebo**  
**Fyziologie-5**

Dovednost ošetřit zranění v poli. Úspěšný hod na První pomoc zastaví krvácení, neutralizuje nebo alespoň částečně zastaví působení jedu, poskytne umělé dýchání ap. Pokud je problém neobvyklý, je nutné ho nejprve nalézt pomocí Diagnózy. Modifikátory: +1 a více za lékárníčku nebo podobnou sadu pomůcek.

**Magické dovednosti**

Každé kouzlo je považováno za samostatnou "dovednost." Magie se nejlépe učí s učitelem, ale může být pochycena i bez něj (s poloviční rychlostí), pokud máte k dispozici dobrou literaturu. Magie je popsána v Kapitole 19.

**Létání**

**Viz Atletické**  
**dovednosti**

**Vrhání kouzla (Fyzická/Jednoduchá)**  
**Implicitně OB-**  
**3, Vrhání nebo**  
**Vrhání kouzla (jiné**  
**kouzlo)-2**

Dovednost zasáhnout cíl vrhaným kouzlem po jeho vytvoření. Použijte všechna normální pravidla pro střelbu a odpovídající modifikátory. Každé vrhané kouzlo vyžaduje samostatnou dovednost kromě Kulového blesku a Výbušného kulového blesku, které se dají obě vrhat pomocí dovednosti Vrhání kulového blesku a Kamenné střely a Ledové koule, což je stejný případ. "Vrhání" není přesný popis dané dovednosti. Kouzla letí poháněna svou vlastní silou bez ohledu na SL sesílatele; dovednost Vrhání kouzla pomáhá tato kouzla přesně nasměrovat.



**Přírodní dovednosti**

Většinu těchto dovedností se můžete naučit stejně rychle s nebo bez učitele (pokud to přežijete). Vyjimky jsou Vodáctví, Navigace, Námořnictví a Stopování, které se můžete bez učitele naučit pouze poloviční rychlostí. Lidé žijící na venkově najdou učitele i příležitosti k výcviku snadno; lidé z měst s tím mohou mít problémy.

## **Hlubinné potápění (Mentální/Průměrná)** **Implicitně** **Přístrojové** **potápění-2**

Schopnost potápění se z pevnou helmou, závažími a (většinou) v plném potápěcím skafandru. Při tomto potápění se většinou používají hadice z hladiny pro přívod vzduchu; vybavení pro hlubinné potápění je možné použít s vzduchovým recyklátorem nebo se zdrojem z ponorky, ale to jsou poměrně neobvyklé techniky.

**Lov**

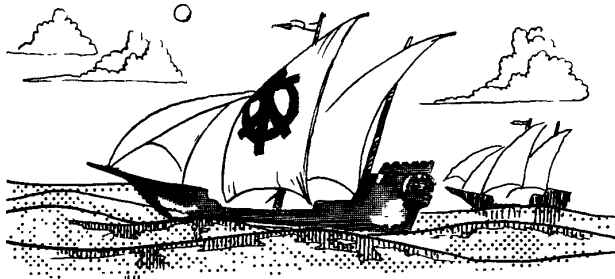
**Viz Stopování, níže**

## **Námořnictví/ÚT (Mentální/Jednoduchá)** **Implicitně IQ-4**

Znalosti nutné pro práci na lodi. Je nutná jak pro posádku tak i pro kapitána. Modifikátory: standardní postihy za ÚT.

## **Navigace/ÚT (Mentální/Těžká)** **Implicitně** **Astronomie-5 nebo** **Námořnictví-5**

Dovednost zjistit svou pozici (na zemi, ne ve vesmíru) pomocí hvězd, mořských proudů ap. Úspěšný hod vám řekne kde jste. Pokud jste tuto dovednost nestudovali a využíváte implicitní hod, nemůžete využít Námořnictví, pokud jste na souši! Pokud máte tuto dovednost, nemáte žádné postihy v nižší ÚT.



Modifikátory: -3 pokud jste na souši (nejsou zde žádné mořské proudy, které by vám pomohly); -3 pokud jste ve zcela neznámé části oceánu (proudů jsou vám neznámé); -4 pokud nemáte patřičné přístroje vaší ÚT, ať již jde o kompas a sextant nebo navigační počítač; -5 (a znemožněné použití implicitní hodnoty z Astronomie) pokud je špatné počasí a hvězdy nejsou vidět; -5 na zcela novém světě (hvězdy jsou odlišné); 3 když máte Absolutní orientaci.

## **Orientace (Mentální/Průměrná)** **Implicitně IQ-5**

Schopnost zjištění své pozice v terénu (Americká armáda používá termín "pozemní navigace"). Hody na orientaci jsou s postihem -1 až -10 (podle PJ) za neznámou oblast. Je mnohem těžší zorientovat se v Antarktidě než na předměstí Prahy!

Modifikátory: +1 za přesnou mapu, kompas nebo jasný výhled na slunce nebo hvězdy a minimálně jedné hodiny pozorování (tyto bonusy nejsou kumulativní).

## **Pochodování (Fyzická/Průměrná)** **Žádná** **implicitní hodnota**

Tato dovednost je založena na ZD, ne na OB. Představuje trénink v dlouhých pochodech. Obsahuje v sobě také znalosti o nejlepší způsobu nesení břemen, správného kroku atd. Před každým půldenním pochodem si hodte na Pochodování; při úspěchu zvýšte vzdálenost, kterou jste ušli o 20%. Teprve potom započítejte vlivy terénu. Pokud pochoduje celá skupina, musí si na Pochodování úspěšně hodit všichni, aby ušli větší vzdálenost.

PJ může přiřadit bonusy za dobré mapy a boty, ale ne za terén; ty jsou již započteny v tabulkách vzdáleností, které jsou uvedeny dále.

## **Přežití (typ místa) (Mentální/Průměrná)** **Implicitně IQ-5,** **Znalost přírody-3** **nebo Přežití (jiná typ** **místa)-3**

Dovednost "žít z darů země," najít dobré jídlo a vodu, vyhnout se nebezpečí, vybudovat si přístřešek ap. Pro různé druhy oblastí jde o samostatné dovednosti: Poušť, Lesy, Pláně, Džungle, Arktické oblasti, Ostrovy/pláže, Hory, Bažiny, Radioaktivní prostředí (žádné implicitní hodnoty).

Každý den je vyžadován jeden hod – ten vám zajistí bezpečné přežití v divočině. Jedna osoba s touto dovedností se může starat až o deset dalších. Neúspěch znamená, že každý člen družiny utrpí 1k zranění. Modifikátory: -2 za neznámý kontinent nebo planetu; až -5 při extrémně nepříznivém počasí; -5 když jste zcela bez jakéhokoliv vybavení.

Tato dovednost s sebou také přináší "cit pro krajinu." Může být použita pro nalezení nejlepší trasy pochodu ke zdroji vody, horskému průsmyku nebo k čemukoliv jinému – pokud to existuje.

Používá se také pro chytání divoké zvěře do pastí. (Zloděj z města může použít svou dovednost Pasti, ale je zvyklý s ní chytat jiné úlovky, takže má postih -5.) Hodte si jednou za každou nalíčenou past. Sestavit past z běžně nalezitelných materiálů trvá asi 30 minut, nalíčení kupované, železné pasti, trvá 10 minut. Pasti na větší zvěř, které vyžadují vykopání jámy, se kopou několik hodin.



**Rybolov (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-4**

Dovednost chytat ryby – pomocí sítě, na háček nebo jinou metodou, která je používána ve vaší kultuře. Pokud máte potřebné vybavení a v oblasti se vyskytují ryby, zaručí vám úspěšný hod úlovek. Pokud vybavení nemáte, můžete improvizovat. Modifikátory: -2 a více (závisí na okolnostech) při nedostatečné výbavě (lov žraloků pomocí zavíracího špendlíku je velice těžký).

**Stopování (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-5  
nebo Znalost  
přírody-5**

Dovednost sledovat lidi nebo zvířata pomocí zanechaných stop. Jednou si házíte při pokusu o nalezení stop a další hod každých dalších 5 minut cesty. Modifikátory: -5 pokud je cesta stará více než den, -10 pokud je stará více než týden; +5 když sledujete člověka, +10 když sledujete skupinu lidí. Terén je také podstatný – např. -3 na poušti, -5 na silně kamenité půdě, -10 na městských ulicích! Počítají se sem také všechny bonusy za Zrak.

Této dovednosti také použijete, když chcete své stopy zakrýt. (Doba vašeho cestování je při této činnosti dvojnásobná!) Úspěšný hod znamená, že jste své stopy zakryli dostatečně dobře na to, že nebudou viditelné pro nikoho, kdo tuto dovednost neovládá. Pokud jste sledování jiným stopařem, hodte si Střet dovedností mezi jeho a vaší dovedností s výše uvedenými modifikátory. Hodte si každý kilometr cesty. Pokud jednou neuspěje ve střetu dovedností, vaši stopu ztratí.

Pro přiblížení se ke zvěři po jejím úspěšném vystopování použijte Nenápadnost.

**Šplh (Fyzická/Průměrná) Implicitně OB-5  
nebo SL-5**

Dovednost lezení po horách, kamenných stěnách, stromech, stěnách budov a po čemkoliv jiném, co se vám postaví do cesty. Modifikátory: +3 pokud máte výhodu Pružnost těla; mínus vaše naložení. Šplhání je detailně probráno dále.

**Vodáctví****Viz Dovednosti s  
dopravními  
prostředky****Znalost oblasti****Viz Sociální  
dovednosti****Znalost přírody (Mentální/Těžká)****Implicitně IQ-6**

Všeobecná znalost zvířat, rostlin a přírody ve všech jejích formách. Je to ten druh znalostí, který byste očekávali u dobrého učitele biologie ve 20. století. Úspěšný hod vám umožní identifikovat rostlinu a její případné použití nebo vám řekne něco o zvířeti a o jeho zvycích. Modifikátory: +3 pokud jste ve známém

prostředí; až -5 pokud jste v prostředí, které prakticky neznáte.

**Profesní dovednosti**

Toto je všeobecné označení takových dovedností, které jsou použitelné pro obživu, ale (téměř) nikdy nebudou mít žádné praktické použití ve hře. Takové dovednosti zde nejsou rozepsány – ale stále se je můžete učit, pokud chcete! Pro dobrodruha, jemuž jeho "dobrodruhovské" dovednosti nepřinesou dost peněz mohou být profesní dovednosti zdrojem práce a stálého příjmu.

Pokud je postava vytvořena jako profesionál v nějaké dovednosti, měl by PJ vyžadovat tuto dovednost na úrovni minimálně 12, jinak se postava *pokládá* za nekompetentní!

Profesní dovednosti jsou například holič, stavební dělník, překladatel, žurnalista, právník, zedník, prodáváč, broker, krejčí, vinař, údržbář...

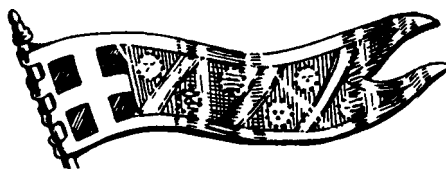
Důležité profesionální dovednosti budou uvedeny v popisu daného světa. Hráči se mohou naučit tolik profesních dovedností, kolik chtějí. Je pravidlem, že tyto dovednosti budou Mentální/Průměrné s implicitní hodnotou IQ-5. Některé profesní dovednosti mohou být implicitně založeny na jiné, již uvedené, dovednosti (např. Žurnalista může začít stavět na Psaní-3), nebo mohou mít jinou dovednost jako předpoklad (např. Zacházení se zvířaty pro chovatele). To je také na PJ.

Většinu profesních dovedností se učíme ve škole nebo v práci. Dále uvádíme několik použitelných dovedností (z hlediska hry).

**Heraldika (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-5  
nebo Etiketa-3**

Dovednost rozeznat a navrhnout erby, barvy, znaky a emblémy. Při úspěšném hodu dovede heraldik poznat rytíře podle jeho zástavy nebo štítu a vysvětlit význam erbu z hlediska heraldiky; vytvořit atraktivní a vhodný erb pro nového šlechtice (bez konfliktu s existujícími erby) atd. Heraldika je důležitá i v některých sci-fi kampaních!

Heraldikův hod bude modifikován pokud je erb dostatečně známý (až +5), řídký (-1 i více) nebo z oblasti zcela mimo jeho zkušenosti (minimálně -5).

**OPZHN/ÚT****Viz Bojové  
dovednosti****Práce s elektronikou/ÚT****(Mentální/Průměrná)  
Implicitně IQ-5  
nebo odpovídající  
Elektronika-3**

Tato dovednost umožňuje práci s různými druhy elektronických zařízení v rámci dané specializace. Pro



běžnou, každodenní práci, není nutný žádný hod. Ten je vyžadován pouze v extrémních případech nebo pro "nenormální" použití dané techniky nebo při použití složitých přístrojů nezkušeným operátorem.

Úspěšný hod vám umožní opravy známých druhů přístrojů. čas potřebný pro opravu je na PJ. Modifikátory: -2 bez plánu nebo schéma; -5 bez odpovídajícího náradí; -4 když jde o práci nad rámec vaší specializace. Poznámka: Elektrické motory jsou pod dovedností Mechanik, ne pod Elektronikou.

*Příklady:* Někdo se snaží rušit vaše rádiové vysílání. Hoďte Střet dovedností Práce s elektronikou (Komunikace) – vaše proti rušiteli. Výsledek vám určí, zda nakonec získáte čistý signál nebo ne.

Snažte se na radaru zachytit velmi rychlý cíl. Hoďte si na svou dovednost Práce s elektronikou (Senzory). PJ může určit odpovídající postihy, pokud cíl např. využívá ECM (*Electronic Counter Measures*) – prostředky radioelektronického boje.

Postavy s touto dovedností se mohou pokusit sestorjit nová zařízení (jako inženýr) s postihem -4 pokud je to v jejich specializaci, nebo s -8 pokud není.

Specializace je nutná. Zde jsou některé příklady:

*Komunikace.* Rádia s vysokým dosahem, rádio s přenosem FTL (*Faster Than Light*) – rychlejším než světlo a satelitní přijímače. Tato specializace v sobě také obsahuje znalost standardních komunikačních kódování (vzhledem k pozadí postavy). V tomto případě není vyžadován žádný hod, ten se použije ve chvíli, kdy postava narazí na neznámé kódování.

*Počítače.* Systémy řízení střelby, kalkulačky, mozky robotů, umělá inteligence.

*Silové štíty.* Osobní, přenosné, na vozidlech, základnové a na vesmírných lodích.

*Holografie.* Holografické projektory.

*Přístroje na přeměnu hmoty/energie.* Replikátory, teleporty či transportéry.

*Lékařské přístroje.* Klonovací nádrže, Přístroje na podporu života a bionika.

*Bezpečnostní systémy.* Elektronická verze Otevírání zámků! Užitečné pro navrhování (a obcházení) bezpečnostních systémů a alarmů.

*Senzory.* Detekční zařízení všech druhů, zařízení ECM a ECCM.

*Zbraně.* Supermoderní osobní zbraně jako jsou lasery. Tato dovednost je velice podobná dovednosti Zbrojář, specializovanou na tyto zbraně.

## Práce s počítačem/ÚT

**(Mentální/Jednoduchá) Implicitně IQ-4**

Dovednost pracovat s počítačem, nalézt data, spustit programy, zahrát si počítačové hry ap.



Nejde o programování – to je jiná, těžší dovednost. Modifikátory: -3 pokud nejste obeznámeni s daným typem počítače nebo programu. Tato dovednost je k dispozici pouze na ÚT7+. Postavy na nižší ÚT nemohou použít implicitní hodnoty, pokud nemají dostatek času na získání alespoň povšechných znalostí o počítačích!

## Právo (Mentální/Těžká) Implicitně IQ-6

Modifikátory: +4 pokud jde o právo ve vaší oblasti. Úspěšný hod vám umožní vzpomenout si, odvodit nebo najít odpověď v otázkách týkajících se Práva. Pamatujte, že jen málo problémů má jednoznačnou odpověď – i expert bude vážit odpověď. Mnoho právníků se specializuje v konkrétní oblasti (např. patentové právo; pozemkové právo; trestní právo).

Úspěšný hod může být vyžadován pokud se vy (nebo váš klient) dostanete k soudu. To silně závisí na právním systému vašeho herního světa. V některých světech je fakt že jste právník, přitěžující okolností...

## Televizní produkce Viz Umělecké dovednosti

### Účetnictví (Mentální/Těžká)

**Implicitně IQ-10, Obchodování-5 nebo Matematika-5. Předpoklad: Umí číst a psát.**

Dovednost vést účetní knihy, schopnost zjistit stav podniku ap. Většinou použitelné v zaměstnání. Úspěšný hod na Účetnictví vám řekne, jsou-li finanční záznamy v pořádku – a to se občas může hodit! Modifikátory: -5 pokud máte jen velmi málo času na prozkoumání záznamů; +5 když na to máte celý den; +5 když máte Cit pro matematiku.

## Psionické dovednosti

Jde o speciální mentální dovednosti. Ve většině případů je musíte mít vrozené (tj. vytvořené při tvorbě postavy) a potom zdokonalené. Jako Magické dovednosti, jsou i Psionické dovednosti Mentální/Těžké. Psionika je detailně probrána v kapitole 20.

### Mentální blok (Mentální/Průměrná)

**Implic. Vůle-4**

Přestože je tato dovednost z důvodů organizace

zařazena pod Psionické dovednosti, ve skutečnosti nevyžaduje psionické schopnosti. Mentální blok je technika která pomocí ne-psionických prostředků vytváří blok proti psionickému čtení myšlenek nebo emocí (pouze) pomocí dovedností Telepatický přenos a Vnímání emocí.

Příkladem mentálního bloku mohou být komplikované matematické výpočty, opakování veršů stále dokola a dokola. Krátkodobě je toho schopen každý (hod'te si na IQ nebo Vůli+4), ale udržení mentálního bloku při jiné činnosti, pod nátlakem nebo na více než jednu minutu vyžaduje dovednost.

PJ může vyžadovat hod na Mentální blok kdykoliv se objeví otázka jestli někdo myslí na něco důležitého. Tento postup je užitečný i pro ty, kteří dovednost nemají – použijte implicitní hodnoty. Pokud osoba nedělá nic po dobu jedné minuty, každé kolo boje nebo při stresujících situacích (např. když se velmi silně *snažíte*, abyste nemysleli na něco, co vás silně znepokojuje) – v těchto všech případech je vyžadován další hod.

Pokud je použita dovednost, hod'te si střet dovedností Mentální blok proti Telepatickému přenosu každou minutu. Jde o samostatný hod, oddělený od jiných hodů, které jsou vyžadovány pro fungování dovednosti nebo pro proniknutí Mentálním štítem. Pokud subjekt zvítězí, nezíská telepat nic než poezii nebo matematické vzorce. Pokud neuspěje, nepodařilo se mu úspěšně zablokovat. Úspěšný Telepatický přenos odhalí část nebo vše, co si postava myslí.

Pokud si osoba využívající mentálního bloku hodí kritický neúspěch, myslí *přesně na to* – detailně a "čitelně"!

Pokud subjekt nedělá *nic* než že se koncentruje na blokování, získává bonus +2. Osoby mentálně nebo fyzicky omráčené si hází s -3. Hody na skrytí *emocí* jsou mnohem obtížnější než hody na skrytí myšlenek a jsou s postihem -2 a více – podle toho, jak jsou silné (rozhoduje PJ). PJ může přidat dodatečné postihy za jiné okolnosti, např. když se snažíte o Mentální blok svých emocí a při tom sledujete svého největšího nepřítele.

## Řemeslné dovednosti

Kterékoliv z těchto dovedností se můžete naučit sami, s knihami nebo bez nich. Hodně z těchto dovedností, i když jednoduchých, není zřejmých!

Všechny dovednosti kromě Truhlářství a Práce s kůží se naučíte pouze s 1/4 rychlostí (tj. se čtyřnásobnou spotřebou bodů), pokud nemáte k dispozici žádného učitele.

### Hrnčířství (Mentální/Průměrná)

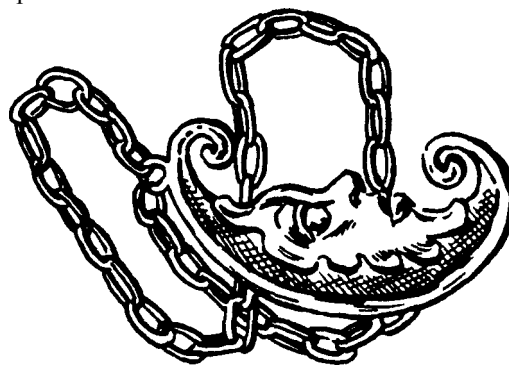
#### Implicitně IQ-5

Dovednost pracovat s různými druhy keramiky. Hrnčíř dovede vyrábět nové nádoby a jiné věci z hlíny. Při úspěšném hodu určí správný druh hlíny (jak pro cihly tak pro nádobí); původ nebo cenu keramiky ap.

### Klenotnictví/ÚT (Mentální/Těžká)

#### Implicitně IQ-6 nebo Kovářství-4

Dovednost pracovat s vzácnými kovy různých druhů, vyrábět šperky, zdobit zbraně apod. Pro práci je nutná výheň (viz Kovářství). Klenotník dokáže při úspěšném hodu identifikovat vzácné kovy nebo určit přibližnou cenu šperku.



### Kovářství/ÚT (Mentální/Průměrná)

#### Implicitně IQ-5 nebo Klenotnictví-4

Dovednost pracovat s železem a s jinými ne-vzácnými kovy. Pro práci je nutná výheň, ale kovář si ji může postavit, pokud má k dispozici vhodné matriály, asi za 30 dní. Modifikátor: -1 za každý bod SL pod 13.

### Lodářství/ÚT (Mentální/Těžká)

#### Implicitně IQ-6



Dovednost navrhovat a vyrábět lodě. Úspěšný hod vám umožní určit, zda je loď schopna obstát na moři nebo přibližně určit její cenu. Na ÚT8+ je Loďářství a Stavba vesmírných lodí dvě odlišné dovednosti, obě dvě jednodušší, protože při výrobě se používá počítačů; viz *GURPS Space*.

**Práce se dřevem (Fyzická/Průměrná)  
Implicitně OB-5  
nebo Truhlářství-3**

Dovednost dělat "lepší" práci se dřevem; stoly, skříně, sekretáře, ozdobné rytí ap. Při úspěšném hodů je možné určit původ a cenu práce, nebo identifikovat druh dřeva.

**Mechanik/ÚT (Mentální/Průměrná)  
Implicitně IQ-5  
nebo Inženýrství-4\***

Dovednost najít poruchu a opravit mechanické zařízení – většinou, ale ne vždy jde o pohonný agregát vozidla. Je nutná specializace; mezi ně patří:

- Vozy
- Parní stroje
- Hodinové strojky a malá zařízení
- Malé elektrické motory
- Spalovací motory
- Letecké spalovací motory
- Proudové motory
- Motory na palivové články
- Lodní motory
- Pohonné jednotky vesmírných lodí
- Roboti

První úspěšný hod nalezne problém, druhý jej odstraní. Modifikátory: -5 pokud není k dispozici odpovídající vybavení; -2 za vozidlo, motor ap. se kterým jste nebyli obeznámeni (např. dieselový motor, když jste pracovali s benzínovými); -4 a více za druh stroje, se kterým jste nebyli obeznámeni (např. letadlo, když umíte spravovat auta). Aplikují se všechny modifikátory za rozdíly v ÚT.

Pokud se chcete učit dvěma a více dovednostem Mechanik, začněte se tu druhou učit na rozumné implicitní hodnotě té první – většinou -4 (rozhodne PJ).

\* Speciální implicitní hodnota: Pokud máte dovednost práce s konkrétním vozidlem (auto, kolo, bitevní oblek ap.) nebo dovednost Střelec operátor pro konkrétní typ velké zbraně, můžete využít této implicitní hodnoty pro dovednost Mechanik, pokud pracujete se stejným druhem stroje. Pro nalezení problému použijte implicitní hodnotu Řízení nebo Střelec operátor-4. Pro opravu -8.

**Práce s kůží (Mentální/Jednoduchá)  
Implicitně IQ-4  
nebo OB-5**

Dovednost pracovat s kůží při výrobě opasků, sedel, zbrojí ap. S touto dovedností je možné vyrábět nové zboží nebo opravovat staré. Při úspěšném hodů také určíte přibližnou cenu koženého výrobku.

**Truhlářství (Mentální/Jednoduchá)  
Implicitně IQ-4  
nebo OB-4**

Dovednost vyrábět věci ze dřeva. Úspěšný hod vám umožní jednu hodinu slušné truhlářské práce. Neúspěch znamená, že je práce špatná. Modifikátory: +5 pokud pracujete pod dohledem někoho s dovedností 15 a vyšší; -5 když nemáte potřebné nástroje.

**Vaření (Mentální/Jednoduchá)  
Implicitně IQ-4**

Dovednost připravit chutné jídlo ze syrových materiálů (ne pouze horké vody a kartónových krabic). V jakékoliv "neměstské" společnosti tato dovednost obsahuje i schopnost stáhnout zvěř – tzn. připravit čerstvé ulovené zvíře pro vaření.

**Zbrojír/ÚT (Mentální/Průměrná)  
Implicitně IQ-5,  
(dovednost se  
zbraní)-6 nebo  
Kovářství-3 (pro  
zbraně od ÚT4 dolů)**

Dovednost vyrábět a opravovat zbraně a zbroj na příslušné úrovni technologie. Úspěšný hod je vyžadován pro nalezení problému se zbraní (pokud není zřejmý). Druhý hod ji opraví. PJ určí rozumný čas pro každý pokus o opravu. Modifikátory: -4 pokud jde o zbraň, se kterou nejste obeznámeni; -4 pokud nemáte odpovídající nástroje (-5 na ÚT9+).

Zbrojír na ÚT5 a níže se *může* specializovat na jednu nebo více následujících oblastí:

- Zbraně na černý prach
- Zbroje
- Ruční chladné zbraně (nože, meče, palčáty ap.)
- Obléhačí stroje
- Luky a šípy

Zbrojír na ÚT5+ se *musí* specializovat v jakékoliv výše uvedené oblasti nebo v dalších, které existují na vyšších ÚT:

- Pušky a pistole
- Neprůstřelné obleky
- Paprskové zbraně
- Jehlové zbraně
- Lafetované zbraně (na tancích, letadlech, autech, kosmických lodích ap.)
- Psionické zbraně
- Dělostřelecké zbraně (včetně námořních děl)

Na ÚT5 a výše neexistuje žádná implicitní hodnota mezi Zbrojírstvím specializovaným na zbroj a Zbrojírstvím se specializací na zbraň. Jsou naprosto odlišné. Vyjímkou bude specializace na Zbrojírství (Bitevní oblek), které bude obsahovat všechny útočné i obrané systémy obleku.

## Sociální dovednosti

### Administrace (Mentální/Průměrná)

**Implicitně IQ-6  
nebo Obchodování-3**

Schopnost řízení velké organizace. Primárně určená pro vydělávání peněz nebo jako vstupenka do vyšších kruhů. Schopný Administrátor (dovednost 15+) navíc získá bonus +2 k reakci při jednání s byrokraty a (při úspěšném hodu) dokáže určit nejlepší způsob jednání s byrokratickou mašinerií.



### Bard (Mentální/Průměrná) Viz Umělecké dovednosti

### Diplomacie (Mentální/Těžká)

**Implicitně IQ-6**

Schopnost vyjednávání, kompromisů a všeobecně schopnost vycházet s ostatními. Hod na Diplomacii může být použit kdykoliv místo hodu na reakci, pokud však nejde o bojovou situaci. Úspěšný hod vám také umožní předpovědět výsledek vašeho jednání nebo vybrat ten nejlepší způsob pro získání nejlepšího výsledku. Pokud jste přes Diplomacii expert (20+), máte bonus +2 na všechny hody na reakci! Modifikátor: +2 pokud máte výhodu Hlasu.

Na rozdíl od ostatních dovedností, které vám umožňují určitý vliv na ostatní, Diplomacie nikdy nedá horší výsledek, než kdybyste zkusili obyčejný hod na reakci. Neúspěch při použití Přesvědčování nebo Sexappealu může subjekt znepřátelit, ale Diplomacie je vždy bezpečná.

### Etiketa (Mentální/Jednoduchá)

**Implicitně IQ-4**

Znalost "dobrého chování" – ať již jde o cokoli podle vaší kultury. Úspěšný hod na Etiketu je nutný pro život ve "vyšší společnosti" bez zesměšnění – hodte si při každé party nebo setkání. Úspěšný hod vám také umožní zjistit, zda dotyčný pouze *nepředstírá* vysoké nebo šlechtické postavení.

V jakékoliv situaci s "vyšší společností," kdy je nutný hod na reakci, můžete místo ní použít Etiketu. Úspěch vám zajistí "Dobrou" reakci, neúspěch "Špatnou". Modifikátor: +2 pokud jste z vyšší společenské třídy než osoba, na kterou se snažíte zapůsobit; -2 pokud je nižší; +2 pokud to vypadá že máte důležité přátele!; -2 a více, pokud jde o silně odlišnou kulturu než je vaše (-6 je vhodné pro mimozemskou civilizaci).

Může být velice obtížné vyjít s někým, kdo je z rapidně odlišné sociální třídy než vy. Princ bude mít problémy s chudásem a naopak. Hod na etiketu je

vyžadován vždy když chcete zapůsobit na někoho, kdo je od vás "vzdálen" o více než 3 sociální třídy. Pokud je vaše sociální úroveň negativní a vy se snažíte předstírat, že jste z úrovně 1 a vyšší (nebo naopak), máte postih -2.

### Hazard (Mentální/Průměrná)

**Implicitně IQ-5  
nebo Matematika-5**

Dovednost hrát hazardní hry. Úspěšný hod na Hazard vám (mimo jiné) umožní zjistit, zda není hra falešná; identifikovat hráče-přítele ve skupině neznámých; nebo "odhadnout šance" v *jakékoliv* hazardní situaci. Pokud hrajete proti banku, házíte si pouze váš hod (s modifikátory určenými PJ). Pokud hrajete proti někomu, oba si hodíte na střet dovedností. Modifikátory: +1 až +5 pokud hru znáte; -1 až -5 pokud je hra falešná (v neprospěch hráčů). Dovednost Triky může být užitečná, pokud se rozhodnete podvádět!

Pro určení podvodníka si hodte střet dovedností; hodnota vaší dovednosti Hazard (nebo pouze na Zrak) proti protivníkovým Trikům v případě karetních triků nebo triků s kostkami, nebo proti IQ v jiných případech.



### Herectví (Mentální/Průměrná)

**Implicitně IQ-5,  
Bard-5 nebo  
Vystupování-2**

Dovednost předstírání nálad, emocí a hlasů a schopnost lhat delší dobu. Nejde o stejnou dovednost jako Převleky a Vystupování. Úspěšný hod na herectví vám dovolí předstírat, že si myslíte nebo cítíte něco, co ve skutečnosti není pravda. PJ může vyžadovat hod na Herectví kdykoliv se snažíte někoho obalamutit, lhát ap. Modifikátory: +1 za každý bod vašeho IQ nad IQ osoby, kterou se snažíte obelstít (nebo nejchytřejšího ze skupiny) nebo -1 za každý bod IQ pod něj.

*Ztělesnění* určité konkrétní osoby je specifickým druhem herectví. Na to, abyste někoho úspěšně napodobili musíte nejprve uspět v hodu na Převleky – jinak vás, samozřejmě, vaše oběti nesmí vidět! Modifikátory: -5 když napodobovaný subjekt dostatečně neznáte; -5 pokud osoby, které chcete obalamutit, subjekt znají; -10 pokud ho znají velmi dobře.

## **Obchodování (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5**

Schopnost pracovat jako "obchodník", nakupovat a prodávat zboží. Obsahuje znalost prodeje, chápání obchodnických praktik a psychologie. Při úspěšném hoďu může Obchodník (mimo jiné): odhadnout cenu, kterou by za danou věc získal *v jeho vlastní kultuře*; najít místo, kde se daná komodita prodává nebo vykupuje; zjistit cenu dané věci na místním trhu ap. Modifikátory: Pokud je dané zboží nelegální, je tato dovednost s postihem -3, pokud nemáte Znalost ulice 12+, nebo se na toto zboží nespécializujete.

Obchodník v neznámém prostředí bude mít postih (-2 až -6, podle uvážení PJ) dokud se dostatečně neseznámí s cenami a zvyklostmi.

Obchodník se může *specializovat* na jeden konkrétní druh komodit. V takovém případě má bonus +5 při práci s tímto druhem zboží, ale -1 pokud jde o jiné zboží.

Pokud dvě postavy mezi sebou smlouvají, může PJ použít střet jejich Obchodnických dovedností. Vítěz si přidá nebo ubere 10% ceny podle toho, jestli prodával nebo kupoval.

Postava, která má tuto dovednost na *libovolné* hodnotě, získává bonus +1 k reakci při jakémkoliv nakupování či prodávání. Postava, která je expert (20+) získává +2.

## **Pitky (Fyzická/Průměrná) Implicitně ZD-2**

Tato dovednost je založena na ZD, ne na OB. Jde o schopnost bavit se ve společnosti, na party ap. Úspěšný hod na Pitky vám při příznivých podmínkách dají bonus +2 při žádostech o pomoc nebo o poskytnutí informací, nebo jen k reakci. Neúspěch znamená, že jste se nějakým způsobem zesměšlili; máte postih -2 k reakci od těch, se kterými jste byli. Pokud si užíváte pitky na špatném místě, může mít neúspěšný hod nebezpečné důsledky! Modifikátory: Podle PJ, ale až +3 za kupování pití a jiné zábavy pro ostatní.

## **Politika (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5 nebo Diplomacie-5**

Schopnost dostat se do úřadu a vyjít s ostatními politiky. Nemá nic společného s Administrací! Této dovednosti se můžete naučit pouze když pracujete pro někoho s politickou funkcí. Úspěšný hod na Politiku vám dá bonus +2 k reakci od spřáteleného politika. Při práci v úřadě si hodíte na střet Politických dovedností. Modifikátor: +2 když máte výhodu Hlasu. Pod některými jurisdikcemi jsou peníze velmi důležitým reakčním modifikátorem...

## **Přesvědčování (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5 nebo Herectví-5**

Schopnost přesvědčit ostatní aby dělali něco, co není podle jejich vůle. Nemůžete se jí naučit ve škole (tedy ne při vyučování); studujete ji, když pracujete jako prodejce, právník ap. Pokud jste expert v Přesvědčování (20+) máte bonus +2 k reakci ve všech situacích, kdy můžete mluvit! PJ může vyžadovat detaily příběhu, který hráč používá,

Dovednosti – Sociální dovednosti 77  
spíše než aby mu stačilo pouze "Používám Přesvědčování."

Přesvědčování *není* to samé jako Herectví. Přesvědčování je všeobecně použitelné na změnu cizího názoru ve váš prospěch. Herectví je používáno na dlouhodobější záležitosti. Je však hodně situací, při kterých PJ povolí hod na libovolnou z těchto dvou dovedností.

V jakékoliv situaci, kdy si máte hodit na reakci, si můžete místo toho hodit na Přesvědčování; použijte všechny modifikátory k reakci. Úspěšný hod způsobí "dobrou" reakci, neúspěch "Špatnou".

## **Sexappeal (Mentální/Průměrná) Implicitně ZD-3**

Založena na ZD, ne na IQ. Jde o dovednost zapůsobit na osoby opačného pohlaví. Studovat ji můžete pouze ve svém "volném čase" – řekněme maximálně 3 hodiny denně – pokud nejste v harému nebo v něčem podobném. Sexappeal má hodně co do činění jak s vaší náladou, tak s vaším vzhledem. Pokud někoho nechcete svést, abyste z něj dostali to, co potřebujete, buď tuto dovednost nemáte nebo nechcete, aby k *tomu* došlo. Modifikátor: +2 pokud máte výhodu Hlasu. Všechny nevýhody za nehezky vzhled jsou *zdvojnásobeny!*

Při jakémkoliv setkání s osobou opačného pohlaví, kdy je vyžadován hod na reakci, můžete použít hod na váš sexappeal; započítávají se všechny standardní bonusy a postihy jako u reakce. Úspěšný hod způsobí "Velmi dobrou" reakci. Většinou je možné provést jen jeden pokus na jednu osobu, ale v některých případech může PJ povolit druhý pokus po několika týdnech.

## **Strategie (Mentální/Těžká) Implicitně IQ-6, Taktika-6 nebo jiný druh Strategie-4**

Schopnost naplánovat vojenské akce a předpokládat chování protivníka. Většinou je jí možné pochytit u armády. Úspěšný hod vám umožní zjistit z předstihem chování nepřítele, tady pokud jej nevede někdo, kdo Strategii také ovládá. V takovém případě si hodíte střet dovedností; pokud hráč prohraje, bude jeho odhad špatný (tzn. získá nepravdivé informace). Množství informací, které tímto způsobem Stratég získá, závisí na tom, jak dobře se mu podařilo hodit, ne na kvalitě protivnickových plánů. Dav používá strategii – i když o tom sám neví a je velmi snadné zjistit, co mají v plánu.

Stratég se musí specializovat v určitém druhu strategie: nejpodstatnějšími druhy jsou pozemní, námořní a vesmírná strategie. Specifikace jednotlivých jednotek již není tak podstatná; v nejhorší případě má Stratég postih -1 až -2 při plánování akce s jednotkami jiného národa nebo z jiné ÚT, pokud však má detailní informace o jejich schopnostech.

## **Taktika (Mentální/Těžká) Implicitně IQ-6 nebo Strategie-6**

Dovednost odhadnout nepřítele při boji může proti muži nebo v malých skupinách. Většinou se jí můžete naučit pouze v armádě. Úspěšný hod na taktiku v bitvě vám *občas* (podle PJ) umožní získat informace o

nejbližších plánech nepřítele. Pokud jste tuto dovednost studovali, máte bonus +1 při hodech na iniciativu. Pokud jste taktický expert (20+), máte k iniciativě bonus +2.

## **Velení (Mentální/Průměrná)**

### **Implicitně SL-5**

Dovednost koordinovat akce skupiny v nebezpečné nebo napjaté situaci. Velení je nutné pro určité získání a udržení hodnosti ve vojenské nebo podobné organizaci. Úspěšný hod na Velení je vyžadován při vedení NP do nebezpečné situace (hráči se mohou rozhodnout sami, jestli vás budou následovat!). Modifikátory: Charisma (pokud ho máte); -5 pokud s vámi NP nebyla nikdy v akci; -5 když je posíláte do nebezpečí, ale sami se nezúčastníte; +5 když je jejich loajalita "Dobrá"; +10 když je jejich loajalita "Velmi dobrá". Pokud je jejich loajalita "Vynikající", není potřeba žádného hodu! (Implicitně SL z toho důvodu, že náhodně posbíranou skupinu většinou vede ten nejsilnější.)

## **Veřejné projevy Viz Bard**

## **Vystupování (Mentální/Průměrná)**

### **Implicitně IQ-5, Herectví-2 nebo Bard-2**

Dovednost pracovat na scéně nebo před kamerami. Je odlišná od Herectví v tom, že se snažíte na lidi zapůsobit, ale ne nutně je obalamutit. Pokud jste tuto dovednost studovali, máte také profesionální znalosti o herecké práci dané doby (pohyb na scéně, vztahy mezi herci, agenty a produkci, typy kamer ap.).

## **Výuka (Mentální/Průměrná)**

### **Implicitně IQ-5**

Schopnost učit ostatní. Na to, abyste někoho něco naučili, musíte mít danou dovednost větší než váš student. Z herního hlediska může být považován za učitele kdokoliv s dovedností Výuky větší než 12. Hod je nutný pouze v případě, že je pro hru podstatné, aby někdo někoho něco naučil. Pokud mezi učitelem a žákem existuje jazyková bariéra, měl by si PJ hodit také na to, zda se spolu dokáží úspěšně dohodnout!

## **Zastrašování (Mentální/Průměrná)**

### **Implicitně SL-5 nebo Herectví-3**

Dovednost nepřátelského přesvědčování. Podstatou zastrašování je přesvědčit subjekt o tom, že jste schopni, odhodláni a možná přímo dychtiví jim provést něco špatného.

Místo hodu na reakci může být Zastrasování použito kdykoliv, i když při žádostech o pomoc s postihem -3. Úspěšný hod na zastrašování dává "Dobrou" (i když ne nutně přátelskou) reakci. Neúspěch dává Špatnou reakci. Při kritickém úspěchu musí subjekt uspět v hodu na strach s postihem -10!

Přesný důsledek úspěšného hodu závisí na oběti. Čestný občan bude pravděpodobně spolupracovat, vzdorovitě nebo s falešným úsměvem. Podřadné existence vám mohou lízat boty (a stát se loajálními).

Opravdoví drsníci sice nemusí dostat strach, ale přesto mohou reagovat pozitivně: "Ty seš stejnej parchant jako já!" Rozhoduje PJ.

Pokud je zastrašování použito proti HP (nebo podle uvážení PJ proti NP), může PJ situaci řešit pomocí střetu dovednosti Zastrasování proti Vůli.

Modifikátory: Až +2 za ukázky krvežíznivosti nebo +3 za nadlidskou sílu nebo nelidskou krvežíznivost. PJ může přidat ještě další +1 za chytrý nebo děsivý rozhovor, ale měl by také určit postih, pokud je pokus neohrabaný a nevhodný. PJ může určit jakýkoliv postih, pokud se postavy snaží zastrašit někoho, kdo z nějakých důvodů nemůže být zastrašen. Do této skupiny samozřejmě patří osoby s výhodou Klid'as.

*Zdánlivé zastrašování:* Pokud postava uspěje zároveň v hodu na Přesvědčování a Zastrasování a dobře to zahraje, může to vypadat, že zastrašuje, i když to ve skutečnosti své výhrůžky splnit nemůže. Jde o jediný způsob, jak vyslychat některé lidi (mistry bojových umění, vládce světů, bojovné opilce ap.) Úspěch v obou hodech dává Velmi dobrou reakci. Úspěch u jednoho a neúspěch u druhého hodu dává Špatnou reakci. Neúspěch u obou dává Velmi špatnou reakci.

Zastrasování může mít implicitní hodnotu Výslechy-3. Nepomůže vám odlišit pravdivou odpověď od nepravdivé, ale může vám pomoci přimět lidi mluvit.

## **Znalost oblasti (Mentální/Jednoduchá)**

### **Implicitně IQ-4\***

*Implicitní hod je povolen pouze v případech, kdy se jedná o oblast, ve které jste žili nebo žijete. Viz poslední odstavec.*

Znalost lidí, politiky a geografie dané oblasti. Postava bude mít normálně pouze Znalost oblasti, kterou považuje za svou "domovskou základnu," ať již jde o farmu nebo solární systém. Pokud jsou k dispozici informace o jiných oblastech, může PJ postavám dovolit nastudovat znalosti o jiných oblastech. Například špióni se budou snažit nastudovat co nejvíce o místě, kde mají být nasazeni.

PJ by v běžných situacích neměl vyžadovat hod na Znalost oblasti – nalezení kovářny, taverny nebo vašeho domu. Může jej však vyžadovat, pokud potřebujete najít kováře, který by okoval vašeho koně ve tři hodiny ráno nebo když chcete na cestě najít nejlepší místo pro přepad. "Tajné" nebo velmi nejasné informace s sebou přinášejí postihy a nebo je nebude možné pomocí této dovednosti získat vůbec. Znalost oblasti Washingtonu vám například umožní znát pozici ruské ambasády, ale ne krycí sídlo KGB.

Věci, které můžete zjistit pomocí této dovednosti se dají často zjistit pomocí Znalosti ulice, Navigace, Znalosti přírody, Politiky atd. Rozdíl je v tom, že Znalost oblasti funguje jen v jedné oblasti.

Znalost oblasti může být koupena pro jakýkoliv druh oblasti. Čím větší je tato oblast, tím méně "osobní" a o to všeobecnější budou vaše znalosti. Téměř každá postava bude mít Znalost oblasti nějakého typu. Některé příklady (PJ může přidat další z jeho kampaně):

*Několik set akrů:* Znalosti farmáře nebo člena kmene; stezky, potoky, úkryty, místa pro přepady, flora a fauna.

*Sídlíště, vesnice nebo malé město:* Důležití obyvatelé a obchody a ti nejméně významní; všechny veřejné budovy a většina domů.

*Město:* Všechny důležité podniky, ulice, občané, vůdčové ap.

*Baronství, hrabství, vévodství nebo malý stát:* Všeobecná povaha jeho osídlení a měst, politických uskupení vůdců a většiny občanů se Statutem 5 a více.

*Velký stát:* Umístění největších měst a důležitých míst; povědomí o místních zvycích, rasách a jazycích (i když ne nutně jejich znalost); jména lidí se Statutem 6+ a všeobecné porozumění ekonomické a politické situaci.

*Planeta:* Stejně jako u velkého státu, ale obecnější; znalost osob se Statutem 7+.

*Meziplanetární stát:* Pozice nejdůležitějších planet; povědomí o nejdůležitějších rasách (i když ne nutně jejich znalost); znalost osob se Statutem 7+; všeobecné znalosti ekonomické a politické situace.

Pokud jsou potřeba znalostí o místě vzdáleném od dané oblasti, měl by PJ určit jisté postihy. Pokud se například vyznáte v malém městě, budete znát fakta o okolních farmách s postihem -1. Blízké město (kilometr daleko) bude s -2; velké město vzdálené 50 kilometrů bude s -5. Hlavní město sousedního státu bude s -7 a vzdálený stát s -10. Pokud je to potřeba, mohou být použity opravy za velké vzdálenosti, jaké jsou uvedeny dále.

## Umělecké dovednosti

Naučit se tyto dovednosti je možné kdekoli a kdykoli, pokud je konkrétní dovednost ve vašem světě známá. Mnoho lidí má "vrozený" talent na umění. Pro jednoduchost jsou všechny umělecké vlastnosti vedeny jako dovednosti a ne jako výhody – ale kvůli rovnováze předpokládáme, že můžete začít s jakoukoliv úrovní dovednosti bez ohledu na věk nebo dostupnost učitele.

### **Bard (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5 nebo Vystupování-2**

Toto je dovednost vyprávět příběhy a mluvit spatra. Úspěšný hod na tuto dovednost vám například umožní pronést dobrý politický projev; pobavit skupinku u táboráku; podněcovat (nebo uklidnit) vzpouru; nebo udělat úspěšnou klaunskou ukázkou. Modifikátory: +2 pokud máte výhodu Hlas; jakýkoliv bonus za Charisma.

Pokud se snažíte předvést něco v jiném jazyce, než je váš rodný, odečtete 1 od dovednosti za každý bod jazykové dovednosti pod 12 – pokud např. hrajete ve Francouzštině a vaše Francouzština je pouze 8, máte postih -4 k této dovednosti.



### **Fotografování/ÚT (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5**

Dovednost kompetentně používat fotografický přístroj, používat temnou komoru ap. a fotit rozeznatelné a hezké fotografie. Implicitní hod je povolen pro použití

aparátu, ale ne na vyvolávání filmů. Modifikátory: -3 za neznámý přístroj; -3 za filmovou kameru.

### **Hudební nástroj (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně podobný nástroj-3**

Umění hry na různé hudební nástroje jsou samostatné dovednosti. Úspěšný hod vám umožní předvést plnohodnotnou hru na konkrétní nástroj. Pro každé vystoupení si hoďte zvlášť.

### **Kaligrafie (Fyzická/Průměrná)**

#### **Implicitně Malířství-2 nebo OB- 5. Předpoklad: Umí číst**

Umění krásného a dekorativního ručního psaní. Primárně používáno pro obživu.

### **Malířství (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně IQ-6**

Toto je schopnost namalovat obraz věrně a zároveň hezky. Úspěšný hod na tuto dovednost vám (například) umožní věrně namalovat něčí podobu kvůli identifikaci; nakreslit mapu, podle které se bude dávat snadno zorientovat; nebo dokonce namalovat obrázek dost dobrý na to, abyste za něj dostali jídlo. (V posledním případě by PJ neměl povolit implicitní hod. Inteligence vám dovoluje namalovat přesnou obraz ale ne krásný.)

### **Poezie (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5 nebo Jazyk-5**

Dovednost skládat "dobrou" poezii jakéhokoliv druhu s původem ve vaší kultuře a v jakémkoliv jazyce, který ovládáte. Úspěšný hod na poezii vám umožní napsat dobrou báseň v odpovídajícím čase (určí PJ). Neúspěch znamená, že nemůžete najít dobré verše, nebo (z jakéhokoliv důvodu) na ně obecenstvo nereaguje. Modifikátory: -3 (a horší) pokud jste v časové tísní; +3 (a lépe) pokud máte dost času; postihy za cizí jazyky jsou stejné, jako u Barda (výše).

### **Psaní (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5 nebo Jazyk-5**

Dovednost psát jasným a/nebo přitažlivým způsobem. Úspěšný hod znamená, že je dílo čitelné a přesné. Modifikátory: -3 když spěcháte; +3 když máte dostatek času; -5 když píšete o něčem neznámém. Tato dovednost je většinou používána pro zajištění obživy, ale i dobrodruh pro ni může najít použití. Zpráva od špióna, vojáka nebo soukromého vyšetřovatele bude mnohem použitelnější, pokud je dobře napsaná.

**Sochařství (Fyzická/Průměrná)****Implicitně OB-5  
nebo IQ-5**

Dovednost vytvořit rozumnou podobu člověka nebo objektu za použití hlíny, dřeva, kamene, slonoviny nebo čehokoliv, co vám padne pod ruku. Pro výrobu kovových soch je také nutná dovednost Kovářství.

Doba výroby závisí na PJ. Tato dovednost je použitelná hlavně jako zdroj obživy, ale i dobrodruh pro ni může někdy najít využití. Modifikátory: -5 pokud nemáte k dispozici potřebné nástroje; -5 pokud nejste obeznámeni s materiálem; -5 když je sochání z konkrétního materiálu obtížné (jako např. z mramoru).

**Tanec (Fyzická/Průměrná)****Implicitně OB-5**

Dovednost tance příslušejícího vaší kultuře a rychlé učení se novým tancům. Modifikátory: -5 pokud je vám tanec neznámý. Pokud jste úspěšně zatančili jeden neznámý tanec třikrát, stane se pro vás známý. Některé fyzické nedostatky mohou způsobit, že je pro vás tato dovednost nepřístupná.

**Televizní produkce (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-6  
nebo Vystupování-4**

Znáte výrobu a natáčení videa, filmu ap. a můžete je i režirovat. Může to být velice důležitá dovednost v dobrodružstvích ze současnosti nebo z budoucnosti. Umožňuje vám orientaci ve světě videoklipů, politiků a masmédií. Pokud dovednost používáte implicitně, budete mít nejspíš problémy s vybavením a to i když si hodíte dobře a víte přesně, co chcete dělat.

**Zpěv (Fyzická/Lehká) Implicitně ZD-4**

Studium této dovednosti je založeno na ZD, ne na OB. Je to dovednost příjemného zpěvu. Úspěšný hod znamená, že se obecenstvu vaše vystoupení líbilo. Modifikátory: -2 pokud obecenstvo nerozumí jazyku; +2 když máte výhodu Hlasu.

**Vědecké dovednosti**

Vědecké dovednosti jsou všeobecně užitečné jako zdroj informací. Postava s vědeckou dovedností si bude častěji házet, jestli něco ví, než jestli něco udělá. Jsou zde samozřejmě výjimky – chemik může něco analyzovat nebo vyrobit, matematik může řešit komplexní problém. Je pravidlem, že se při hře objeví problém a PJ např. řekne "Hod' si na Archeologii pro přečtení toho zvláštního nápisu," nebo "Hod' si na Metalurgii nebo Chemii-5, jestli identifikuješ ten nazelenalý kov dveří." V mnoha případech PJ hodí za postavy a dá jim nějakou informaci jen v případě, že byl hod úspěšný. Pokud úspěšný nebyl, neřekne hráčům ani proč házel.

Pokud dále uvedený výčet popisuje expertizu – např. "Chemik je schopen identifikovat prvky a jednoduché sloučeniny" – je zřejmé, že pro nalezení správné odpovědi je nutný úspěšný hod! Potřebný čas je na PJ.

Hodně vědeckých dovedností je rozdílných na různých ÚT. Pokud zkusíte implicitní hod na dovednost, kterou nemáte, odpovídá tato implicitní hodnota ÚT vaší kultury.

Některé vědecké dovednosti vyžadují specializaci. Pokud vyžadována není, může být volitelná. Můžete mít až dvě volitelné specializace. Pokud se pro specializaci rozhodnete, máte +5 při otázkách týkajících se vaší specializace a -1 na otázky mimo ni (nebo -2 pokud máte dvě specializace). Archeolog, například, se může specializovat na Egypt a Sumer, zoolog na kočkovité šelmy.

**Agronomie/ÚT (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-5**

Věda o růstu rostlin. Agronom dovede odpovědět na otázky týkající se farmaření a zemědělství. Zkušený farmář je agronom, ať už tento termín zná nebo ne!

**Alchymie/ÚT (Mentální/Velmi těžká)****Žádná  
implicitní hodnota**

Věda o magických transmutacích. Je hlouběji probrána v GURPS – Magie.

**Antropologie (Mentální/Těžká)****Implicitně IQ-6**

Věda o lidské evoluci a kultuře. Antropolog má znalosti o způsobech chování primitivních (i ne úplně primitivních) lidských skupin (nebo jiných inteligentních tvorů, které studuje). Hody na Antropologii mohou být použity pro vysvětlení nebo předpovězení neobvyklých rituálů nebo neobvyklého chování, se kterým se může cestovatel setkat.

**Archeologie (Mentální/Těžká)****Implicitně IQ-6**

Studium starých civilizací. Archeolog se vyzná ve vykopávkách, kryptách, nápisích ap. Při úspěšném hodu dokáže archeolog odpovědět otázky o historii, identifikovat artefakty a mrtvé jazyky ap. Někdy může přinést i okultní informace – např. starověká tajemství a jiné věci, které měly zůstat skryty...



### **Architektura/ÚT (Mentální/Průměrná)** **Implicitně IQ-5**

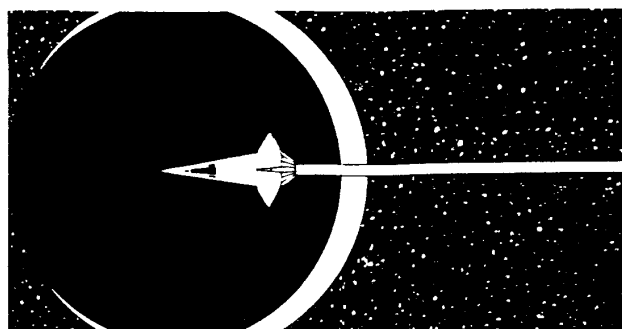
Dovednost navrhnout budovu a schopnost určit její účel podle jejího návržení a naopak. Úspěšný hod na Architekturu vám pomůže zjistit nějaké věci o podivné budově, najít tajné místnosti nebo dveře ap. Modifikátory: -2 pokud jde o zvláštní budovu; -5 pokud je mimozemského původu.

### **Astrogace (Mentální/Průměrná)** **implicitně**

**Navigace -5,**  
**Astronomie-4 nebo**  
**Matematika-4**

Tato dovednost funguje jako navigace ve vesmíru. Pro různé druhy nadsvětelného pohonu existují samostatné dovednosti. Dovednosti Astrogace mají implicitní hodnoty rovny jiným Astrogacím až -4, což závisí na rozdílnosti pohonů. Modifikátory a důsledky neúspěchů jsou na PJ, protože tato dovednost může být naprosto odlišná v různých vesmírech. (A v některých sci-fi kampaních nemusí být Průměrná.)

Hody na Astrogaci jsou vyžadovány pro zjištění pozice lodí, pokud se ztratí, nebo pro nalezení vhodných cest.



### **Astronomie (Mentální/Těžká)** **Implicitně IQ-6**

Studium hvězd a vesmírných objektů. Astronom dovede zodpovědět otázky o Slunci, planetách Sluneční soustavy, meteoritech ap. Na ÚT4- jde o dovednost Astrologie, která kombinuje znalosti o hvězdách s velkým množstvím mytologie a vykladačství.

### **Biochemie/ÚT (Mentální/Velmi těžká)** **Implicitně**

**Chemie-5.**  
**Předpoklad: Chemie**

Studium chemie živých tvorů. Biochemik je expert na chemické reakce, které udržují život.

### **Biologie**

Jde o tak širokou oblast, že neexistuje žádná všeobecná dovednost Biologie; její specializace jsou zcela samostatnými dovednostmi. Mezi ně patří Biochemie, Botanika, Ekologie, Genetika, Fyziologie a Zoologie. Všeobecný "Biolog" by studoval některé nebo všechny tyto dovednosti.

### **Botanika/ÚT (Mentální/Těžká)** **Implicitně IQ-6** **nebo Agronomie-5**

Studium rostlin. Botanik dokáže identifikovat rostliny, odhadnout oblast jejich výskytu, určit funkci jednotlivých částí neznámých rostlin ap.

### **Ekologie/ÚT (Mentální/Těžká)** **Implicitně IQ-6** **nebo Znalost** **přírody-3**

Studium přirozených vztahů živých organismů a ekosystémů. Na ÚT6- tato dovednost neexistuje – použijte místo ní Znalost přírody. Ekolog bude například schopen určit, kteří tvorové jsou klíčoví pro daný ekosystém a kteří ne; jestli může člověk v ekosystému úspěšně fungovat nebo ne; jaké důsledky budou mít určité zásahy do ekosystému; jakou roli hraje konkrétní tvor v ekosystému.

### **Ekonomie (Mentální/Těžká)** **Implicitně IQ-6** **nebo Obchodování -** **6**

Studium peněz, směny a bankovníctví. Ekonom je schopen odpovědět na otázky týkající se investic, ekonomické politiky ap. Dokáže také předpovědět lokální důsledky ekonomických změn – zavedení nových materiálů nebo technologií, zničení elektrárny nebo obchodníka domu a podobných situací.

### **Elektronika/ÚT (Mentální/Těžká)** **Implicitně (jiná** **Elektronika)-4.** **Předpoklad:** **Matematika**

Toto je elektronické inženýrství – dovednost navrhnout a vyrobit elektronický přístroj. Úspěšný hod vám umožní (například): identifikovat účel neznámého přístroje; najít zkrat; uskutečnit opravu, navrhnout nový přístroj; vyrobit improvizovaný přístroj pro váš účel.

Modifikátory: +5 na postavení přístroje, pokud vy (nebo hráč) dokáže podat PJ dobré vysvětlení toho, co chce provést; -5 pokud se snažíte o diagnostiku nebo opravu bez potřebných nástrojů; 5 když se pohybujete za hranicemi své specializace. Odlišnosti dané různými ÚT budou velmi podstatné!

Elektronický inženýr se *musí* specializovat v jednom druhu elektroniky, uvedeném pod dovedností *Práce s elektronikou*.

Inženýr elektroniky nemusí být nutně zkušenou obsluhou přístrojů, které navrhuje a opravuje; Práce s elektronikou má implicitní hodnotu Elektronika -3.

### **Filozofie (Mentální/ Těžká)** **Implicitně IQ-6**

Studium podobné Teologii. Různé filozofie jsou samostatné dovednosti. Student filozofie nemusí nutně věřit v to, co studuje. Víra ve filozofii není nutně vázána na náboženský nebo nadpozemský základ.

Tato dovednost je zvláště vhodná pro kampaně s bojovým uměním, kde hráči znají různé bojové dovednosti s rozdílnými duchovními technikami; při pojetí filozofií dvou škol je možné se bez problémů naučit i jejich bojovým uměním (v Asii hodně lidí vyznává dvě náboženství, jejichž učení si odporuje).

Pokud má postava během hry pochybnosti o svých činech, může si PJ hodit na její Teologii nebo Filozofii (Buddhistickou, Shintoistickou, Taoistickou nebo jiné specializované náboženství). Při úspěchu a podle toho, jak úspěšný hod byl, může PJ postavu "osvítit", pokud je to možné, moudrými slovy nebo rčením. PJ by neměl postavě říct, co má dělat, ale spíše naznačit, jak by se osoba s pozadím postavy asi chovala v dané situaci.

Úspěšný hod na Filozofii může být také použit pro předpovězení chování ostatních postav, které jsou vyznavači stejné filozofie.

### **Fyzika/ÚT (Mentální/ Těžká) Implicitně IQ-6**

Věda o síle a pohybu. Fyzik je schopen odpovědět na otázky týkající se základních principů vesmíru, chování pohybujících se těles, o hmotě a energii.

### **Fyziologie/ÚT (Mentální/Velmi těžká) Implicitně IQ-7 nebo jiná lékařská dovednost-5\***

Studium lidského těla a jeho funkce. Fyziolog ví, jak fungují svaly, kosti a orgány a kde se nacházejí.

\* Tato dovednost nemůže být založena na Hypnotizaci.

### **Genetika/ÚT (Mentální/Velmi těžká) Implicitně Biochemie-5 nebo Fyziologie-5**

Studium dědičnosti. Pomocí genetiky lze určit, jakým způsobem šlechtit organismy pro dosažení požadovaného výsledku; identifikovat dědičné nemoci. Na ÚT9+ se objevuje volitelná specializace Genetické inženýrství.

### **Geologie/ÚT (Mentální/Těžká) Implicitně IQ-6 nebo Hledání nerostů-4**

Věda studující zemi. Geolog bude mít informace o ropě, kamenech, rudách a minerálech; o zemětřeseních a sopkách; o fosíliích. Je schopen nalézt vodu pomocí citu pro krajinu, podobně jako u Přežití.

### **Hakování (Mentální/Velmi těžká) Implicitně Práce s počítačem-8 nebo Programování- 4**

Schopnost hackovat se do počítačových systémů. Není nutný žádný cyberdeck – pouze běžný terminál s přístupem k systému (ať již přímým nebo přes počítačovou síť). Hakování však může být v kampaních,

ve kterých je takové vybavení dostupné, použito s využitím cyberdecku. Dovednost má implicitní hodnotu Programování-4. Více detailů viz Kapitola 4 v *GURPS Cyberpunk*.



### **Historie (Mentální/Těžká)Implicitně IQ-6 nebo Archeologie-6**

Studium historických záznamů a zaznamenané minulosti (Archeologie, naproti tomu studuje i nezapsanou historii). Historik bude schopen odpovědět otázky týkající se minulosti a může (podle uvážení PJ) si vzpomenout na použitelnou paralelu: "Aha! Hanibal se jednou setkal s podobnou situací a vyřešil to takhle ..."

### **Hledání nerostů (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5 nebo Geologie-4**

Aplikovaná geologie: dovednost hledání cenných kovů pomocí zkoumání dané oblasti. Hledání nerostů na dálku pomocí přístrojů nebo čtení mapy a extrapolace vyžaduje Geologii. Prospektor bude mít postih -1v nové oblasti známého druhu, -2 v neznámé oblasti, dokud zde nesetrvá dostatečně dlouho (měsíc práce) pro získání obeznámenosti.

Úspěšný hod také určí druh kovu nebo minerálu ze vzorku a ohodnotí jeho komerční cenu.

V terénu je Hledač nerostů schopen nalézt vodu pomocí citu pro krajinu, podobně jako u Přežití.

### **Chemie/ÚT (Mentální/Těžká) Implicitně IQ-6**

Studium hmoty. Chemik je schopen identifikovat prvky a jednoduché sloučeniny (ale ne nutně léčiva, magické substance ap.) S odpovídajícím vybavením je schopen provádět komplexní analýzy a syntézy.

### **Inženýrství/ÚT (Mentální/Těžká) Implicitně odpovídající specializace Mechanik-6. Předpoklady jsou různé podle zvolené specializace (viz níže)**

Dovednost navrhnout a postavit komplexní stroje. Úspěšný hod vám umožní (například): identifikovat účel neznámého stroje; diagnostikovat mechanický nebo elektrický problém; uskutečnit opravu; navrhnout nový stroj; vyrobit improvizovaný přístroj pro váš účel. Potřebný čas je na PJ. Modifikátory viz *Elektronika*, výše.

Inženýr se *musí* specializovat v jedné konkrétní oblasti. Některé specializace:

Primitivní stroje: katapulty ap. (předpoklad: Mechanik).

Hornictví (předpoklad: Geologie).

Vozidla (předpoklad: Mechanik).

Bomby a pasti (předpoklad: Pasti).

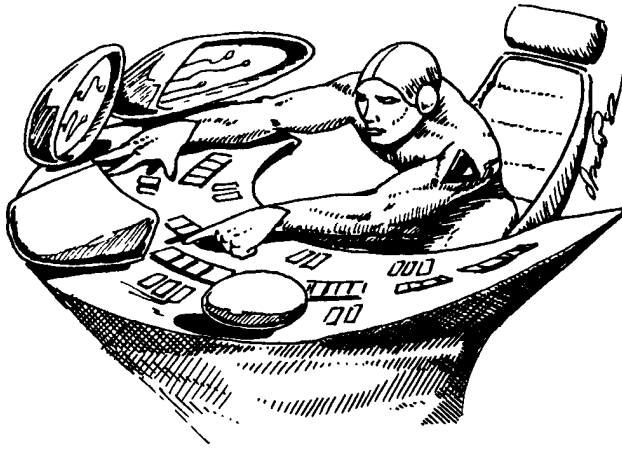
Instalatéřství (žádný předpoklad).

Hodinové stroje (předpoklad: Mechanik).

Elektrické stroje (žádný předpoklad).

Bitevní inženýrství: opevnění ap. (žádný předpoklad).

Zbraně (žádný předpoklad).



**Kriminalistická expertíza/ÚT**  
(Mentální/Těžká)  
Implicitně  
Kriminologie-4

Všeobecná znalost laboratorní kriminalistiky... výpočet dráhy stěly, mikroskopická nebo chemická analýza stop ap. Podle situace může PJ povolit implicitní hodnotu z Chemie nebo jiné vědy, pokud je pro dané vyšetřování vhodná.

**Kriminologie/ÚT (Mentální/Průměrná)**  
Implicitně IQ-4

Studium zločinu a myšlení zločinců. Kriminalista bude této schopnosti využívat pro nalezení a správnou interpretaci stop, odhad chování pachatele ap. I když tato dovednost nemá základ ve Znalosti ulice, může PJ v některých situacích povolit hod na tuto dovednost místo na Kriminologii – zvláště při odhadu chování pachatele.

**Kriptoanalýza (Mentální/Těžká) Speciální implicitní hodnota, viz níže**

Dovednost vymýšlet a pronikat kódy. Může být použita ve válce, při špionáži nebo jednoduše při high-tech obchodním jednání. Může obsahovat cokoli od vynikajících taktických kódovacích systémů až po primitivní šifry.

Při práci s moderním kódováním nelze použít implicitní hodnoty – ale šifry před 20. stoletím byly mnohem jednodušší. I dnes a v budoucnosti můžeme narazit na jednoduché šifry. Teroristé mají zřídka přístup ke kvalitní šifrovací technice a i profesionální špióni nemají často k dispozici patřičné vybavení nebo moderní

kriptoanalytický trénink. Proto mohou agenti narazit na stejné druhy kódování a šifer, jaké se používali v minulosti. Při použití těchto jednoduchých kódů je možné využít implicitních hodnot – Matematika-3 nebo IQ-5. Alternativně může dát PJ hráčům zakódovaný text osobně.

Pomocí kriptoanalýzy je možné vytvářet vlastní kódy a šifry. Při vytváření šifry v rychlosti si zapište hodnotu, o kolik se jim podařilo uspět v hodů na dovednost. Tato hodnota pak představuje postih při hodů nepřátelských kriptoanalytiků, kteří se pokoušejí o čtení zprávy. Při hodů s postihem -2 ke Kriptoanalýze je možné vymyslet kód, který vypadá jako nevinná konverzace a který potom nebude upoutávat pozornost.

Ti, kteří mají přístup k počítači mají bonus +1 až +5 při použití Kriptoanalýzy. Je nutné, aby s počítačem pracoval trénovaný programátor nebo osoba s dovedností Práce s počítačem minimálně 15. Je také nutný příslušný software.

Při dekódování příkladu kódu (s překladem) je bonus +5. Pokud je dekódovaná zpráva kratší než 25 slov, je postih -5. Kdokoliv s Citem pro matematiku ji může při Kriptoanalýze využít.

Kriptoanalytický trénink je velice těžké získat – je nutný přístup do tajných organizací. Agenti s touto dovedností se stanou primárním cílem pro nepřátelskou rozvědku. Nadřízení nebudou chtít poslat do riskantní akce trénovaného Kriptoanalytika. Někteří špióni nebo kriminálníci se však ke Kriptoanalytickému tréninku mohou dostat. Organizace s mocnými konexemi může zajistit pro některé své členy jistou formu tohoto tréninku. Cizí kriptoanalytici mohou být pomocí jejich odhalení donuceni ke špionáži.



**Lingvistika (Mentální/Velmi těžká)**  
Žádná  
implicitní hodnota

Studium principů, na kterých jsou založeny jazyky. Lingvista je při úspěšném hodů schopen identifikovat jazyk z úryvku rozhovoru nebo textu. Pokud máte tuto dovednost, přidejte 1/10 (zaokrouhlete dolů) k dovednosti v jazyce, který se učíte.

**Literatura (Mentální/Těžká)****Implicitně IQ-6**

Studium velkých literárních děl. Student literatury bude znát starou poezii, filozofii, kritiku ap. To může být užitečné při hledání skrytých pokladů, potopených ostrovů a jiných tajemství. Práce musí být k dispozici v jazyce, kterým mluvíte. Modifikátory: -5 pokud neumíte číst/psát (ústní tradice).

**Matematika (Mentální/Těžká)****Implicitně IQ-6**

Tato dovednost reprezentuje všeobecné matematické zkušenosti. I když existují desítky matematických specializací, jejich rozdíly se ve hře prakticky nikdy neprojeví. Matematik je z herního hlediska schopen odpovědět na jakýkoliv matematický problém. Pokud jde pouze o výpočet, může PJ povolit bonus (nebo postih) za případné výpočetní prostředky (nebo jejich absenci).

**Metalurgie/ÚT (Mentální/Těžká)****Implicitně**

**Kovářství-8,  
Klenotnictví-8,  
Zbrojířství-8 nebo  
Chemie-5**

Studium kovů a jejich vlastností. Metalurgie je schopna identifikovat kovy nebo slitiny, nebo vyřešit otázky týkající se kovů, jejich použití, těžby nebo výroby.

**Meteorologie/ÚT (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-5**

Studium počasí a schopnost jej předvídat. Při používání této dovednosti za hráče vždy hází PJ. Úspěšný hod znamená, že poví pravdu, neúspěch, že odpoví náhodně nebo bude lhát.

Na nižších ÚT může být tato dovednost nazývána Cit pro počasí. Kdokoliv na ÚT4- získává bonus +2 pro Cit pro počasí v jeho domovině.



Na vyšších ÚT tato dovednost obsahuje také dovednost práce s meteorologickými přístroji, čtení satelitních map ap. Přesto je však meteorolog na vysoké ÚT schopen pracovat bez přístrojů; pokud ne, nejde o meteorologa ale o technika, který umí pracovat s přístroji. Přístroje začnou být použitelné na ÚT5 (barometr). Pokud jsou přístroje k dispozici, přidejte k efektivní dovednosti (ÚT-4). To platí pouze pro trénovaného meteorologa – ne při implicitním hodu.

Základní hod určí zítřejší počasí. 2 dny: -1. 3 dny: -2. 4 dny -4. 5 dní: -6. -2 za každý další den. Je vyžadován samostatný hod pro každá den; předpověď na 3 dny vyžaduje 3 hody, nejprve pro zítřek a pak pro následující

dny. Pokud předpověď na jeden den neuspěje, nemohou uspět ani ty následující.

Meteorolog také při úspěšném hodu dovede určit, jaký *druh* počasí je možné očekávat v oblasti, o které slyšel nebo navštíví.

**Nukleární fyzika/ÚT (Mentální/Velmi těžká) Žádná implicitní hodnota. Předpoklad: Fyzika 15+ a Matematika 15+**

Studium procesů elementárních částic. Nukleární fyzik bude schopen odpovědět na otázky o procesech uvnitř hvězd, o jaderných zbraních a jaderných elektrárnách.

**Okultismus (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-6**

Studium mystiky a nadpřirozena. Okultista má všeobecné znalosti o mysticismu, primitivní magii, starodávných rituálech, duších ap. Okultista nemusí *věřit* v materiály, které studuje. Ve světech, kde je magie běžná, je okultismus nahrazen profesionálními znalostmi kouzelníků!

**Planetologie (Mentální/Průměrná)****Implicitně IQ-5,**

**Geologie-4,  
Meteorologie-4 nebo  
jiná Planetologie-3**

Studium povrchů planet a podmínkách na nich – geologických, meteorologických, klimatických, atmosférických, hydrografických a ekologických. Pro různé typy planet existují samostatné dovednosti:

*Kamenné/ledové světy:* Merkur, Pluto (a většina asteroidů a planetek bez atmosféry).

*Země:* Všeobecně všechny obyvatelné světy.

*Neobyvatelné, zemského typu:* Titan.

*Plynní obři:* Jupiter, Uran.

Planetologie může být použita místo několika jiných dovedností. Geologie a Meteorologie mají implicitní hodnotu -3; Botanika, Ekologie a Zoologie -4; Přežití v hlavním typu terénu na daném světě -5. pro detailní informace o daném světě se zeptejte odborníků na konkrétní téma –Geologie, Meteorologie ap. PJ může přiřadit odpovídající postihy, pokud je daný svět silně odlišný od toho, který studovali.

**Programování/ÚT (Mentální/Těžká)****Žádná**

**implicitní hodnota.  
Předpoklad: Práce s počítačem**

Schopnost psát a ladit počítačové programy. Úspěšný hod vám umožní (mimo jiné) najít chybu v programu; určit poslání programu z jeho výpisu; odpovědět otázku o počítačích nebo o jejich programování; nebo, pokud máte dost času, napsat nový program. Požadovaný čas se velmi různí! Modifikátory: -5 pokud jste vyrušováni (rozhoduje

PJ); +5 když máte hodně času; -5 a více když je program napsán v neznámém programovacím jazyce.

### **Psychologie (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně IQ-6**

Studium chování. Psycholog pracuje s lidskou (nebo jinou) myslí. Úspěšný hod dokáže všeobecně předpovědět chování jednotlivce nebo malé skupiny v dané situaci, hlavně při stresu. Modifikátory: +3 když psycholog zná subjekt velmi dobře; +3 když má psycholog výhodu Empatie a se subjektem se setkal; +3 pokud subjekt patří do známé šablony – např. trpí fobií nebo jiným známým mentálním problémem.

### **Teologie (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně IQ-6**

Studium náboženství. Teolog bude znát starověká a moderní náboženství, jejich historii ap. Pokud je vaše postava Kněz nebo svatý muž, měli byste zvážit, zda by neměl mít tuto dovednost se specializací na jeho náboženství.



### **Výzkum (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5 nebo Psaní-3**

Implicitně také *jakákoliv* vědecká dovednost-2 pokud zkoumáte materiál týkající se dané dovednosti. Výzkum je všeobecná dovednost získávat informace z knihoven a počítačových sítí. Úspěšný hod na Výzkum vám umožní nalézt užitečný kus informace o zkoumaném subjektu.

Výzkum vyžaduje znalost čtení/psaní nebo Práce s počítačem (v moderním světě).

### **Xenobiologie (Mentální/Průměrná)**

#### **Žádná implicitní hodnota**

Všeobecné studium všech forem života různých typů planet. Existují všeobecně tři typy:

*Země:* Všeobecně všechny obyvatelné světy.

*Neobyvatelné, zemského typu:* Titan.

*Plynní obři:* Jupiter, Uran.

Xenobiologie může být použita místo několika jiných dovedností. Zoologie, Ekologie a Botanika mají implicitní hodnotu na -3; Genetika, Biochemie a Fyziologie na -4. Pro detailní informace o dané životní formě musíte konzultovat s expertem na danou biologickou dovednost. PJ může určit odpovídající postihy, pokud je daný svět silně odlišný od toho, na kterém studovali.

### **Xenologie (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně IQ-6**

Všeobecná znalost všech významných mimozemských ras ve známém vesmíru, jejich kultury, životního stylu, chování, společnosti a psychologie. Při úspěšném hodu je možné (mimo jiné) identifikovat mimozemskou rasu a dát informace o její kultuře, fyzické stavbě a pravděpodobném chování; dává jen *velmi všeobecné* informace o neznámých nebo nových rasách. Tato dovednost může být také užitečná ve fantasy kampaních, ve kterých je svět většinou neznámý a je obydlen množstvím neznámých ras.



Úspěšný hod na Xenologii je vyžadován před použitím Diplomacie s neznámými rasami. I Obchodování a Taktika budou odlišné a bude potřeba hodu na Xenologii. Pokud v tomto hodu neuspějete, bude následný hod na dovednost s postihem -4.

Modifikátory: +1 a více za známou rasu; -1 až -6 za "velmi cizí" rasu. Obtížné otázky budou s odpovídajícím postihem. Delší pozorování může poskytnout bonus, hlavně u neznámých ras. Xenolog se může specializovat na konkrétní rasu – na tu bude mít bonus +5 a na ostatní -1.

Hloubka Xenologových znalostí bude také záviset na množství známých ras: -1 za 5-10 ras, -2 za 11-50, -3 za 51-100, -4 za více než 100. Tyto postihy se aplikují pouze na fakta o známých rasách. Při kontaktování nových ras je široké spektrum těch známých výhodou: +1 za 11-50 známých ras, +2 pokud je více než 50 známých ras.

### **Znalost přírody**

### **Viz Přírodní dovednosti**

**Zoologie (Mentální/Těžká)**

**Implicitně IQ-6  
nebo jakákoliv  
Dovednost se  
zvířaty-6**

Studium zvířat. Zoolog dovede identifikovat zvířata; dokáže správně odhadnout jejich potravu, zvyky a domov; předpovědět jejich chování.

**Zlodějské/Špiónské dovednosti**

Hodně dovedností této kategorie se můžete naučit jen v armádě, v rozvědce či v organizaci podobné ninjům, nebo v podsvětí. Vyjimky jsou Znalost ulice (tu se naučíte na ulici); Odhalování lží (tomu se můžete naučit kdekoliv); Útěky a Břichomluvectví (těm se naučíte v divadle).

**Břichomluvectví (mentální/Těžká)**

**Žádná  
implicitní hodnota**

Schopnost změnit hlas a "poslat" ho na krátkou vzdálenost. Úspěšný hod vám umožní učinit to natolik dobře, že obecnost obalamutíte. Modifikátory: +5 pokud máte loutku nebo společníka pro odvedení pozornosti obecnosti (je jednodušší "vidět" tvář mluvit než uvěřit, že hlas přichází z nehybného objektu); -3 pokud má obecnost důvod k podezřívavosti.

**Demolice/ÚT (Mentální/Průměrná)**

**Implicitně IQ-5  
nebo Inženýr-3**

Dovednost vyhazovat věci do povětří. Hod na tuto dovednost je vyžadován vždy, když používáte výbušniny; úspěšná instalace výbušnin trvá 15 minut až hodinu. Úspěšný hod znamená, že se vše podařilo. Neúspěch znamená, že jste udělali chybu; čím horší byl váš hod, tím horší chyba. Velmi neúspěšný hod při demolici ve stísněných prostorách vás může zabít. Modifikátory: -3 pokud používáte neznámé vybavení; -2 pokud vás někdo vyrušuje; +2 pokud máte na přípravu dost času.

Pokud připravujete past s výbušninou, použijte spíše této dovednosti než dovednosti Pasti. Vytvoření pasti podobné, jako je pěchotní mina, místo použití časovače je s postihem -2. Pokud jste inženýr, který se zabývá problematikou úzce svázanou s výbušninami (báňský inženýr, vojenský inženýr ap.), můžete použít této dovednosti místo Demolice bez jakéhokoliv postihu. Podvodní demolice (níže) je samostatná dovednost.

**Hakování**

**Viz Vědecké  
dovednosti**

**Herectví**

**Viz Sociální  
dovednosti**

**Jedy (Mentální/Těžká) Implicitně IQ-6,  
Chemie-5 nebo  
Lékař-3**

V některých kulturách je možné také využít implicitní hodnoty Vaření-3 nebo Etiketa-3. Jde o všeobecnou praktickou znalost jedů. Úspěšný hod vám umožní (mimo jiné) rozeznat rostlinu s jedem; vydestilovat jed do použitelné podoby; rozeznat jed podle chuti v jídle a pití; identifikovat jed pomocí pozorování jeho následků (+3 pokud jste to vy, kdo byl zasažen); znát správný protijed; rozeznat a vydestilovat protijed z jeho zdroje. Každý z těchto úkonů je samostatná dovednost. Modifikátory: Dobrý čich a chuť vám umožní jed snáze identifikovat.

**Kamufláž (Mentální/Jednoduchá)**

**Implicitně IQ-4  
nebo Přežití-2**

Schopnost používat přírodních materiálů a/nebo barev pro zamaskování sebe, své pozice, vybavení ap. Na určení, zda je kamufláž úspěšná, se používá Střet dovedností (Zrak proti Kamufláži). Podle okolností může úspěšná kamufláž subjekt zcela skrýt, nebo zamaskovat jeho siluetu a tím způsobit jeho těžší zasažitelnost (-1 k dovednosti útočnicka). Kamufláž nevylepší váš hod na Nenápadnost, ale pokud jste dobře zamaskovaní, může vás nepřítel přehlédnout i v případě, že neuspějete v hodů na Nenápadnost. Čím větší je objekt, který je třeba zakamuflovat, tím větší je postih k dovednosti. Použijte opačnou hodnotu jako u *Tabulky oprav při střelbě*.

**Kriptoanalýza**

**Viz Vědecké  
dovednosti**

**Nenápadnost (Fyzická/Průměrná)**

**Implicitně IQ-5  
nebo OB-5**

Schopnost ukrývat se a pohybovat tiše. Úspěšný hod vám umožní ukrytí se kdekoliv kromě naprosto prázdné místnosti, nebo se pohybovat tak tiše, že si vás nikdo nevšimne, nebo někoho sledovat bez toho, aby si vás všiml. (Pro sledování v davu použijte dovednost Pronásledování, dále.) Modifikátory: Mírus vaše naložení; -5 pro ukrytí se v oblasti, kde nejsou žádné "přirozené" úkryty; +3 pokud je k dispozici hodně úkrytů; -5 pokud se chcete pohybovat tiše a při tom běžíte (pokud chcete být nenápadní, je rychlost chůze 1 m/s); -5 pro oklamání psů a ne lidí.



Pokud se pohybujete tiše, a někdo se snaží naslouchat, zda se někdo neblíží, použijte Střet dovedností mezi vaší Nenápadností a Sluchem dotyčného.

Této dovednosti se také používá pro přiřazení se do blízkosti zvěře při lovu poté, co jste ji spatřili. Úspěšný hod (a zhruba 30 minut) vám umožní se dostat do vzdálenosti 30 metrů od většiny druhů zvířat. Další hod s postihem -5 vás dostane do vzdálenosti 15 metrů. Potom si můžete hodit na dovednost se zbrani, pokud zvíře chcete ulovit.

### **Odezírání (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně hod na Zrak-10**

Schopnost *vidět*, co ostatní říkají. Musíte být do 6 metrů nebo používat magii či dalekohled. Každý úspěšný hod vám zajistí jednu větu z diskuse – za předpokladu že znáte jazyk. Pokud vás subjekt podezírá, že odezíráte z rtů, může si zakrýt ústa nebo vám činnost jinak znemožnit. Kritický neúspěch při odezírání – za předpokladu, že vás oběti mohli vidět – znamená, že jste zírali tak okatě, že si vás všimli! Modifikátory: Všechny modifikátory za Zrak.

### **Odhlování lží (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně IQ-6 nebo Psychologie-4**

Schopnost určit, zda vám někdo lže. Nejde o stejnou dovednost jako Výslechy; schopnost odhalování lží funguje i v jiných, běžných situacích. Pokud chcete použít tuto dovednost, PJ hodí Střet dovedností mezi vaším Odhalováním lží a IQ subjektu (nebo jeho Přesvědčováním či Herectví). Pokud zvítězíte, PJ vám řekne, zda vám subjekt lhal nebo ne. Pokud neuspějete, může vám PJ lhát... nebo jen říct, že jste to nebyli schopni určit.

Modifikátory: +4 pokud máte výhodu Empatie. Pokud je lhář jiný živočišný druh než postava a ta jej dostatečně nezná, určí PJ odpovídající postih (obvykle -2).

### **Otevírání zámků/ÚT (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5**

Schopnost otevřít zámky bez klíče nebo bez znalosti správné kombinace. Každý pokus trvá jednu minutu; pokud uspějete a zámek otevřete, každý bod, o který jste uspěli, vám ušetří 5 sekund s celkového času. (Trezor, sejf nebo cokoli se složitějším zámekem bude trvat déle, podle PJ.) Pokud je na objekt namontován alarm nebo past, je pro odstranění nutný úspěšný hod na pasti. Modifikátor: -3 pokud máte pouze improvizované nástroje spíše než normální paklíče; -5 ve tmě (podle doteku); až +5 za velmi dobré vybavení na vyšších ÚT. Informace o zámku dává další bonus podle uvážení PJ.

### **Padělání/ÚT (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně IQ-6, OB-8 nebo Malířství- 5**

Schopnost vyrobit falešný pas, bankovku nebo podobný dokument. Této dovednosti se lze naučit pouze u rozvědky nebo v podsvětí, i když se jí samozřejmě můžete naučit sami. Při používání padělku je nutný hod na Padělání pokaždé, když je dokument prozkoumán – pokud si při prvním hodu nehodíte kritický úspěch.

Výroba padělku může trvat dny i týdny. Modifikátory: -5 pokud nemáte přístup k dobrým inkoustům a vybavení; -5 pokud nemáte vzor pro vytvoření kopie; +3 když jen upravujete stávající dokument míst vytváření nového (není možné ve všech případech). PJ může také přiřadit modifikátory vyplývající z pečlivosti prohlídky dokumentu; rutinní prohlídka na hranicích bude například s bonusem +5. Pro tuto dovednost je podstatná koordinace zraku a rukou. Musíte vidět; dovednost je s postihem -1 za každý bod OB pod 10.

### **Pasti/ÚT (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5, OB-5 nebo Otevírání zámků-3**

Schopnost klást pasti a nástražná zařízení a jejich zneškodňování. Úspěšný hod na pasti vám umožní (mimo jiné) nalézt past, pokud ji hledáte; odstranit ji, pokud jste ji našli; znovu ji připravit po vašem průchodu; nebo (s potřebnými materiály) postavit novou. Past může být cokoli od jámy s ostny po propracovaný bezpečnostní systém!

Časy: stejné jako u Otevírání zámků. Modifikátory: Nekonečné množství. Č9m je past komplikovanější, tím bude těžší ji najít a zneškodnit. Past může být lehkou k nalezení, ale její odstranění může být velmi obtížné! To závisí na PJ nebo na designérovi hry. Modifikátory k zraku vám mohou pomoci při hledání pastí, ale ne při jejich odstraňování. Pokud jste tuto dovednost nestudovali, může se implicitní hod využívající OB použít pouze pro odstranění nebo opětovné nastražení pastí – ne pro její nalezení nebo výrobu!

Na ÚT7 a výše jde o dovednost Elektronika (Bezpečnostní systémy).

### **Podvodní demolice (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně Demolice-2. Předpoklady: Přístrojové potápění a buď Demolice nebo Inženýr odpovídajícího oboru**

Schopnost připravit a nastavit výbušninu pod vodou. Jinak jde o podobnou dovednost jako je Demolice (viz výše). Pokud demoliční inženýr používá implicitní hodnoty, hází si při přípravě nálože. Jeho výcvik mu však nedává žádné zkušenosti s přístrojovým potápěním; pokud je pro nastavení výbuštiny nutné, musí buď využít

88 Dovednosti – Zlodějské/špiónské dovednosti  
implicitní hodnoty, nebo najít někoho jiného, kdo  
výbušninu umístí.

### **Pronásledování (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-6 nebo Nenápadnost-4 (pouze pěšky)**

Schopnost sledovat někoho v davu bez toho, aby si vás všiml. (V divočině použijte Stopování a Nenápadnost.) každých deset minut si hodíte střet dovedností: vaše Pronásledování proti Zraku subjektu. Pokud jste prohráli, subjekt jste ztratili; pokud jste prohráli o více než 5, byli jste spatřeni. Modifikátory: -2 nebo více (podle PJ) pokud vypadáte nápadně; -3 pokud vás subjekt zná.

Pokud si je subjekt vědom toho, že je sledován, házíte si každých 5 minut: vaše Pronásledování proti Pronásledování nebo Nenápadnosti subjektu. Pokud zvítězí, zmizí vám. Pokud jste kriticky neuspěli, ztratili jste jej a sledujete špatnou osobu.

Při sledování v autě nebo v podobném dopravním prostředku použijte stejných pravidel ale s postihem -2 pro pronásledovatele; je to těžší než sledování pěšky.

### **Přesvědčování Viz Sociální dovednosti**



### **Převleky (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5**

Schopnost způsobit, že budete vypadat jako někdo jiný za pomoci oblečení, makeupu ap. Vytvoření dobrého převleku trvá od 30 minut do jedné hodiny. Za každou osobu (nebo skupinu), kterou se snažíte pomocí převleku obalamutit, si hodíte rychlý Střet dovedností (obvykle Převleky proti IQ). Lidé s Profesionálními dovednostmi v oblasti vyšetřování či špiónáže mohou pro zjištění převleku použít těchto dovedností místo IQ. Modifikátory: +2 pokud máte k dispozici pudr a barvy (nepomůže při využívání implicitní hodnoty); -1 až -5 (podle PJ) pro pokus o převlek za někoho, kdo je od vás velmi odlišný. Pokud máte výrazný vzhled, redukuje se vaše dovednost od 1 do 5, podle uvážení PJ.

Rychlý převlek (jako třeba rychlé oblečení pláště před vstupem do laboratoře) nevyžaduje žádný hod, ale obalamutíte pouze nepozorné nepřátele!

Pokud kombinujete Herectví s Převleky (tzn. musíte změnit jak svou podobu, tak i osobnost), můžete si hodit pouze jednou pro určitou osobu nebo skupinu, ale musíte ten *těžší* hod.

### **Stopování**

**Viz Přírodní  
dovednosti**

### **Šplh**

**Viz Přírodní  
dovednosti**

### **Triky (Fyzická/Těžká) Žádná implicitní hodnota**

Dovednost skrýt malé věci v dlani, provádět karetní triky a triky s mincemi ap. Každý úspěšný hod vám umožní provést jeden trik; neúspěch znamená, že jste udělali chybu. Modifikátory: -3 pokud má osoba, kterou chcete obalamutit Dobrý zrak nebo Triky zná; +3 pokud není dobré osvětlení; +3 pokud máte společníka, který odvádí pozornost; +5 pokud jste se předem připravili (karty v rukávech ap.)

Této dovednosti je také možné využít pro podvádění při hazardní hře. Úspěšný hod na triky vám přidá +5 při střetu dovedností u Hazardu. Neúspěch způsobí, že jste byli odhaleni jakožto podvodník!

### **Ukrývání věcí (Mentální/Průměrná) Implicitně IQ-5 nebo Triky-3**

Schopnost skrytého nošení věcí a ukrývání věcí u jiných osob (většinou spolupracujících). Také schopnost nacházení takto ukrytých věcí.

#### **Detekce:**

Spatření ukryté věci se řeší pomocí Střetu dovedností; Zrak detekujícího (nebo Ukrývání věcí +/- modifikátory za zrak) proti Ukrývání věcí ukrývajícího. V různých případech může tento postup PJ modifikovat. Např. -5 pokud hledající nehledá specifickou věc a -2 pokud se snaží něco najít rychle u kolemjdoucích. Střet by se měl házet v skrytu; je nesmyslné říct "Nevšiml sis té zbraně, co má pod kabátem."

Pro každou ukrytou věc si hodíte zvlášť. Lidé, kteří najdou jednu věc budou pravděpodobně očekávat další.

Pro ukrytí zbraní je možné využít každé části lidského těla (včetně vnitřku; to je také důvod pro prohledávání tělesných otvorů ve věznicích). Pečlivé prohledání jedné neprotestující osoby ohmatáním trvá jednu minutu. Dává bonus +1 na nalezení skrývané věci. Kompletní prohledání těla, vlasů a oblečení trvá tři minuty a dává +3. Kompletní prohledání včetně tělesných otvorů trvá pět minut a dává +5. Rentgen nebo podobné zařízení přidává dalších +5 při hledání objektu obsahujícího železo. Pokud prohledává více než jedna osoba, je nutný samostatný střet dovedností pro každého prohledávajícího.

Hody, které nejsou nutné může PJ přeskočit; nikdo na světě nedokáže ukrýt upilovanou brokovnici při kompletní prohlídce. Podobně nůž nebo drahokam *nemůže* být jednoduše nalezen na běžně oblečené osobě bez rentgenu nebo kompletního prohledání. Všeobecně platí, že pokud je bonus k ukrytí +3 a více, je potřebná



kompletní prohlídka. Pokud je postih za velikost -2 a horší, nalezne danou věc kompletní prohlídka *automaticky*.

### Ukrývání:

Velikost a tvar věci určuje její "ukrytelnost". Několik příkladů:

+6: Malý drahokam; poštovní známka; paměťová karta

+5: Jeden paklíč; velký drahokam; malá mince; dopis

+4: Sada paklíčů; dýka; velká mince

+3: Disketa nebo CD z 20. století bez obalu

+2: Nejmenší palné zbraně (např. Baby Browning); malý nůž

+1: Velký nůž

0: Průměrná pistole (např. Luger)

-1: Velká pistole (např. Colt Government Model)

-2: Největší pistole; krátký meč

-3: Ruční granát

-4: Široký meč

-5: Samopal; meč bastard

Oblečení také ovlivňuje úspěch. Karmelitka v kompletním hábitu (+5 k dovednosti) dokáže ukrýt bazuku nebo bitevní sekeru před vizuálním prohledáním. Tanečnice v Las Vegas v kostýmu (-5 k dovednosti) bude mít problémy ukrýt i dýku. Tanečnice se však samozřejmě může i zcela vyhnout prohlídce, protože "zřejmě není možné, aby v tomhle oblečení něco skrývala..." Naprostá nahota dává postih -7. Oblečení vytvořené speciálně pro skrývání věcí může dát bonus až +4.

Dobře navržené pouzdro na pistoli ji pomáhá zamaskovat. Osobní pouzdro stojí kolem \$200 a dává bonus +2 k ukrytí zbraně, kterou obsahuje. Velmi kvalitní, běžně prodávané pouzdro stojí kolem \$100 a dává bonus +1. Dobré pouzdro stojí kolem \$50 a nedává žádný bonus. Bez pouzdra nebo s pouzdem, které je levné nebo není určené k ukrývání zbraně, máte postih -1 ke Skrývání dané zbraně.

Věci, které se hýbají nebo vydávají zvuky mají postih minimálně -1 k dovednosti.

### Útěky (Fyzická/Těžká)

#### Implicitně OB-6

Schopnost vyprostit se z pout, železek ap. První pokus o vyproštění se zabere jednu minutu; každý další 10 minut. Modifikátory: Čím důkladněji jste svázáni, tím větší postih vám PJ přiřadí: moderní policejní železka budou mít například postih -5 na útěk. Pokud máte výhodu Pružnosti těla, máte na tuto dovednost bonus +3.

### Vybírání kapes (Fyzická/Těžká)

#### Implicitně OB-6 nebo Triky-4

Dovednost ukrást peněženku, nůž atd. – nebo někomu něco nenápadně podstrčit. Modifikátory: +5



Pokud se má oběť na pozoru před zloději, nebo je prostě ostražitá, může si PJ hodit Sřet dovedností – IQ (modifikované o vnímavost) proti dovednosti Vybírání kapes (modifikovanou o obtížnost práce). Pokud má oběť Znalost ulice, používá ji místo IQ! Podobný hod může být vyžadován pro obelstvení někoho třetího, který se dívá na vás a oběť.

### Vyhrožování

### Viz sociální dovednosti

### Výsledky (Mentální/Průměrná)

#### Implicitně IQ-5

Dovednost vyslychat vězně. Této dovednosti se naučíte u rozvědky, policie, ve vězení, u armády nebo u podsvětí.

Pro výslech vězně musíte vyhrát sřet dovedností: vaše Výsledky proti věžňově IQ. PJ bude hrát vězně (nebo, pokud jste věžeň vy, bude hrát vyslychajícího) a všechny hody provede v tajnosti. Hází si každých 5

minut; úspěšný hod způsobí pravdivou odpověď na jednu otázku. Při neúspěchu oběť mlčí nebo lže. Velký neúspěch (o 5 bodů a více) způsobí, že byla řečena *dobrá, uvěřitelná* lež! Modifikátory: +2 pro dlouhodobý výslech (více než dvě hodiny); -5 pokud je loajalita vězně ke svému veliteli Velmi dobrá nebo Vynikající; +3 pokud jsou použity vážné výhrůžky; +6 pokud je použito mučení.

Mučení nemusí nutně znamenat palečnice a skřípec. Vystavení vězně předmětu jeho fobie je velmi efektivním mučením, pokud věžeň neuspěje ve svém hodu na vůli. Uvěřitelné ohrožení milovaného je také mučení.

Mučení vězně je považováno za velmi ničemné chování, které často přináší odplatu.



### **Znalost ulice (Mentální/Průměrná)**

#### **Implicitně IQ-5**

Schopnost žít v drsné společnosti. Úspěšný hod vám (mimo jiné) umožní nalézt, kde se děje něco nekalého; kteří policajti a úředníci se dají koupit a za kolik; jak kontaktovat místní podsvětí ap. Pokud patříte k organizaci, která má dobré konexe (Gilda assassinů, Bratrstvo, policie ap.), můžete takové informace získat od kontaktu. Znalost ulice je měřítkem, jak si dovedete nové kontakty vytvořit, když je to potřeba.

V jakékoliv situaci s podsvětím, kdy je vyžadován hod na reakci, můžete použít svou Znalost ulice; do hodu se započítávají všechny normální modifikátory k reakci. Úspěšný hod vám dá "Dobrou" reakci, neúspěšný "Špatnou". Modifikátory: +3 pokud máte v oblasti velkou pověst (ať již dobrou nebo špatnou); -3 pokud jste v oblasti očividně cizí.



### **Zpravodajská analýza (Mentální/Těžká)**

#### **Implicitně IQ-6**

Dovednost analyzovat a interpretovat zpravodajská data (většinou vojenská) pro určení plánů nepřítele a jeho možností.

## Příklad výběru dovedností

Vraťme se zpět k Dai Backthornovi, postavě, kterou jsme začali vytvářet. Už jsme určili základní atributy, jeho výhody a nevýhody. Zbývá už jen určit dovednosti vhodné pro rychlého, bystrého a přehnaně sebevědomého malého zloděje.

Daiovy atributy jsou SL 8, OB 15, IQ 12 a ZD 12. Bude očividně nejlepší ve věcech, kde je podstatná inteligence a obratnost. Pokud si zvolí dovednosti, které jsou založeny na OB a IQ, bude je schopen provádět daleko lépe než ty, které jsou založeny na SL. Naštěstí většina fyzických dovedností je založena na OB a téměř všechny mentální dovednosti jsou založeny na IQ.

Zatím jsme se nerozhodli, jaký bude mít Dai věk, takže mu určíme standardní počáteční věk: 18. Jediným důvodem pro zvýšení jeho věku by byla možnost použití většího množství bodů pro dovednosti. Ve věku 18-ti let je omezen 36 body v dovednostech, ale to není žádný problém; stejně mu jich již zbývá jen 25.

25 Bodů vám umožní naučit se toho poměrně hodně, zvláště když jste tak bystrí jako je Dai. Takže, co by se tak mohl doposud naučit?



Každý zloděj by měl být schopen Otevírat zámky. Jde o Mentální/Průměrnou dovednost; její implicitní hodnota je IQ-5. V Daiově případě tedy 12-5, tedy 7. To není dost dobré. Chceme, aby měl alespoň 12, aby byl schopen otevřít průměrný zámek s větší než poloviční šancí. Dovednost 12 bude rovna Daiově IQ; při pohledu do sloupce Průměrné v tabulce Mentálních dovedností zjistíme, že by ho to stálo pouze 2 body! 4 body pro 13; 6 pro 14! Takže mu dáme dovednost Otevírání zámků na 13.

Znalost oblasti je pro dítě ulice velmi důležitá. Je to Mentální/Jednoduchá dovednost. 2 body ji koupí na úrovni IQ+1 neboli 13.

Dobrý zloděj dokáže také vybírat kapsy. Tato dovednost má implicitní hodnotu OB-6, což dává Daiovi implicitně 9. Je to Fyzická/Těžká dovednost – není jednoduché se jí naučit. A Dai v ní chce být dobrý, protože v tomto případě je velmi nebezpečné neuspět! Na to, aby ji dostal na 15 bodů potřebuje 4 body. 15 je dostatečně dobré.

Dobrý zloděj se také dokáže schovávat. Nenápadnost má implicitní hodnotu IQ-5 nebo OB-5. Daiova OB je lepší než IQ, takže ji založí na OB a to mu dá hodnotu 10. To pořád není dostatečně dobré a bezpečné – je třeba studia. Nenápadnost je Fyzická/Průměrná dovednost, takže dovednost stejně velká jako Daiova OB 15 ho stojí jen 2 body.

Šplh je další užitečnou dovedností při Daiově stylu práce. Implicitně je OB-5 nebo SL-5. Daiova OB je lepší

než SL. Jeho implicitní Šplh je 10. Protože má *Pružnost těla* (jak si vzpomínáte, koupili jsme mimo jiné i tuto výhodu), je jeho hod na Šplh vylepšen o 3 na 13. To je dostatečně dobré dokud se nestká s hladkými stěnami. Takže zatím nebude investovat žádné body a spokojí se z implicitní hodnotou 13.

Ne vyloženě nutné, ale přesto velmi užitečné pro postavu jako je Dai je Přesvědčování. Implicitní hodnota (IQ-5) mu dá pouze 7. Jde o Mentální/Průměrnou dovednost. Za 2 body ji Dai dokáže dostat na úroveň rovnou jeho IQ, tedy 12.

Pro přežití v podsvětí potřebuje Dai Znalost ulice. Implicitní hodnota (IQ-5) bude pouze 7. Jde také o Mentální/Průměrnou dovednost. Za 2 body ji Dai dokáže dostat na úroveň rovnou jeho IQ, tedy 12.

V této chvíli Dai spotřeboval 16 bodů v dovednostech a zbylo mu již pouze 9. A pravděpodobně bude potřebovat nějakou bojovou dovednost aby přežil. S devíti body se může rozhodnout, zda bude hodně dobrý s jednou zbraní nebo obstojný se dvěma nebo třemi. Rozhodne se pro studium dvou zbraní: Nože a Krátkého meče. Nůž je Fyzická/Jednoduchá, implicitně OB-4; Krátký meč je Fyzická/Průměrná, implicitně OB-5. Implicitně má tedy Nůž 11 a Krátký meč 10 ... to není nejhorší, ale není to dost na to, aby přežil v opravdovém boji.

Takže Dai vloží 4 body do Nože. 4 body v Fyzické/Jednoduché dovednosti ji dostane na úroveň OB+2, neboli 17. Dále vloží 4 body do krátkého meče. To mu dá OB+1, tedy 16. Není profesionální válečník, ale jeho protivníci také nebudou profesionálové. A v pouliční bitce se dokáže udržet.

Daiovi zbývá už jen jeden bod – to není dost na to, aby zvedl dovednost Nůž nebo Krátký meč. Ale zkusme mu dát dovednost založenou na jiné dovednosti. Protože Daiova dovednost Otevírání zámků je 13 a Pasti – Mentální/Průměrná dovednost – má implicitní hodnotu Otevírání zámků-3, je Daiova implicitní hodnota 10. To není špatné, ale také nijak oslňující. Lepší hodnota bude užitečná. Je možné ji zvednout?

Na to se musíme podívat v tabulce. Daiovo IQ je 12, takže jeho Pasti jsou na úrovni IQ-2. Na skok z IQ-2 na IQ-1 u Mentální/Průměrné dovednosti je nutné pouze 1/2 bodu! Takže můžeme Pasti zvednout z 10 na 11. Nemůžeme ji dostat na 12; to by vyžadovalo jeden celý bod a ten nemáme.

Takže nám zbývá 1/2 bodu. Vložíme ji do Fyzické/Jednoduché dovednosti, kde může 1/2 bodu činit podstatný rozdíl. Dai si vezme Vrh nožem ne OB-1 – což je rovno 14!

DOVEDNOSTI	Bodů	Úroveň
Znalost oblasti	2	13
Šplh	-	13
Přesvědčování	2	12
Nůž	4	17
Vrhání nožem	1/2	14
Otevírání zámků	4	13
Vybírání kapes	4	15
Krátký meč	4	16
Nenápadnost	2	15
Znalost ulice	2	12
Pasti (založeno na Otevírání zámků)	1/2	11

Tím jsme využili všech dostupných bodů a dokončili postavu Daie Backthorna ... a je to pěkný lupič. Jeho "kladný" součet (výhody plus dovednosti) plus jeho "záporný" součet (nevýhody a zvláštnosti) je přesně 100. V další sekci koupíme Daiovi nějaké vybavení, zkontrolujeme jeho hodnoty a napíšeme jeho příběh ... a bude připraven.

## 8. VYBAVENÍ A NALOŽENÍ

### Potřebujete zbroj?

Krátká odpověď zní *ano!* Pokud nehrajete v čase, kdy palné zbraně prostřelí jakoukoliv zbroj, nebo v současnosti, kdy je rozum mnohem důležitější.

Zbroj vás chrání dvojnásobně. Zaprvé, dobrá zbroj některé zásahy odrazí, takže je vás těžší zasáhnout. To je *pasivní obrana*.

Za druhé, pokud jste zasaženi, snižuje zbroj část ze způsobených škod. Tato *Odolnost proti škodám* závisí na druhu zbroje. Látková zbroj má *Odolnost proti škodám* neboli OPŠ 1. Z každého úspěšného útoku odečte jeden život zranění. Plátová zbroj má OPŠ 7. Některé exotické materiály mají opravdu velmi velkou OPŠ.

Druhy oblečení a budou odlišné v různých herních světech; proto bude mít každý modul kapitolu *Oblečení a zbroj*. Vybavení z jiné země, času či světa *bude* fungovat v ostatních. Vyjimka: PJ může určit, že magické artefakty nebudou fungovat v době s vyšší ÚT (a s nízkou manou). Také *dostupnost* vybavení z jiných světů bude silně omezená. Moderní neprůstřelnou vestu nenajdete ve středověku a bronzový krysy naleznete v současné Americe jen ztěžka.

Přesto, že je to rozšířeným názorem, nezpůsobí dobrá zbroj, že budete neohrabaní (tedy nesníží vaši OB), pokud jste na ni zvyklí. Ve zbroji je možné provádět akrobacii! Opravdovou nevýhodou zbroje je fakt, že je *těžká*. Zpomaluje váš pohyb a je velice nepohodlná v horku.

Navíc kompletní helma, pokud ji máte na hlavě, omezuje váš sluch a zrak (postih -3) a také omezuje vaše bojové dovednosti. Ty mají postih -1. Na ÚT7+ jsou již helmy zbraveny těchto problémů.

Kožené nebo plechové rukavice také při pokusech o jemnou práci, jako je třeba otevírání zámeků, redukuje vaši efektivitu OB o 8 (!!). To platí i na vyšších ÚT.

Nyní je potřeba určit, jaké máte vybavení a co vlastně... a taky zjistit, kolik to všechno váží a jestli vás to zpomalí. Tato kapitola vám také podá informace o zbraních a zbrojích, abyste si je mohly rozumně vybrat.

### Peníze

První otázkou je, samozřejmě, kolik peněz máte. Množství peněz a bohatství je v různých světech a dobrodružstvích různé. Ceny jsou vždy uvedeny v \$, pro jednoduchost – \$ může být dollar, kredit, stříbrňák nebo cokoliv jiného. Pamatujte, že pokud máte výhody nebo nevýhody týkající se majetku, budete začínat s odlišným množstvím peněz, než kolik je ve vašem světě obvyklé.

Peníze a ekonomika je podrobněji popsána v kapitole 22.

### Nakupování vybavení

V některých dobrodružstvích je některé (nebo veškeré) vybavení dané předem. V jiných si můžete v rámci svých finančních možností nakoupit cokoliv. Nechejte si nějaké peníze na utrácení během dobrodružství.

Každý herní svět nebo dobrodružství bude mít jeden nebo více *ceníků*, ve kterých bude uvedena cena, hmotnost a jiné informace o důležitých věcech. *Můžete* si koupit i věci, které v ceníku nejsou, pokud vám to PJ dovolí. Cena, hmotnost a vlastnosti určuje PJ – buďte rozumní a používejte vlastní úsudek. Obzvláště v moderním světě existují stovky věcí, které pravděpodobně nebudou uvedeny – ale klidně můžete jít do obchodu a koupit je. Pokud někdo opravdu chce kráječ na ovoce nebo mluvící panenku, ať si ji klidně koupí.

V kapitole *Seznamy a tabulky* jsou seznamy zbraní, zbrojí a ostatního vybavení pro středověká/fantasy, moderní a futuristická dobrodružství. Můžete si pořídit jejich kopie pro vlastní potřebu.

Veškeré vybavení, které koupíte by mělo být uvedeno v Deníku postavy. Pokud si schováváte hodně věcí, bude možná lepší, abyste si je vedli na jiném papíře. Abyste znali své naložení, oddělte věci, které s sebou nosíte a které necháváte doma.

### Oblečení a zbroj

Oblečení a zbroj jsou považovány za jeden subjekt, protože zbroj je jen zvláštním druhem specializovaného oblečení. A když přijde na věc, je nějaké oblečení lepší než žádná zbroj. Zbroj je velice důležitá v boji. Pokud vás vaši protivníci dokážou zasáhnout a vy nemáte nějakou ochranu, budete brzo mrtví.

Nejlepší ochranu poskytuje těžká zbroj. Ta ovšem také přidává naložení! Dalším omezením je vaše hotovost; nejlepší zbroj je *velmi* drahá a jen velmi málo začínajících postav si ji bude moci dovolit. Zbroj je v některých dobách důležitější než v jiných. V boji na nízké ÚT vám zachrání život, obzvláště pro bojovníky s nízkým ZD a bez *Odolnosti*. *Zbroj může být při určování vítěze boje důležitější než dovednost se zbraní!*

Když se do hry dostanou palné zbraně, stane se zbroj méně důležitou, protože ji těžké zbraně dokážou prostřelit (i když policisté budou stále potřebovat neprůstřelnou vestu).

V některých sci-fi dobrodružstvích může být zbroj užitečná; v jiných laser prořízne cokoli a zalehnutí je nejlepší obrana.

Zbroj vás chrání dvěma způsoby. Její *pasivní obrana*, neboli PO, (1 až 6) se přidává k vašemu hodů na obranu, když ji máte na sobě. Její *odolnost proti škodám*, neboli OPŠ, vás chrání, když *jste* zasaženi.

## Druhy zbrojí

Pro každý druh oblečení nebo zbroje jsou uvedeny tyto informace:

*Všeobecný popis.* Název věci a způsob, jak je používána.

*Pasivní obrana (PO).* Zbroj, která je pevná a hladká (kov, plast nebo vyztužená kůže) pravděpodobněji "odrazí" útok. Může i odrazit šíp, magický blesk nebo laserový paprsek! To se přidává k vaší pasivní obraně; váš hod na obranu je lepší, protože některé zásahy se odrazí. PO zbroje je většinou v rozsahu 1 až 6.

*Odolnost proti škodám (OPŠ).* Toto je velikost ochrany, kterou vám daná zbroj poskytuje, ve formě životů odečtených od zásahu. Pokud jste například zasaženi na trupu když na sobě máte kyrys s OPŠ 6 a útočník vás zasáhne za 8 životů, postihnou vás pouze 2. Některé druhy zbrojí mají dvě různé OPŠ – podle druhu zbraně, která je zasáhla. Některé příklady OPŠ jsou uvedeny níže.

*Hmotnost.* Hmotnost je uvedena v kilogramech; přidává se k vašemu celkovému naložení.

*Cena.* Převeďte "\$" na měnu, používanou ve vašem světě. Jako ostatní ceny jde o standardní prodejní cenu, kterou by vám nabídl obchodník v oblasti, kde je věc dosažitelná a není ani příliš vzácná ani zcela běžná.

## Kompletní zbroj

V Základním soubojovém systému si jednoduše koupíte "kompletní" zbroj. (Rozšířený soubojový systém vám dává možnost sestavit si zbroj z jejích jednotlivých součástí pomocí *Tabulky zbrojí* v kapitole *Seznamy a tabulky*.) Mezi běžné druhy zbrojí patří:

Druh	ÚT	PO	OPŠ	Cena	Hmotnost
Letní oblečení	jakákoliv	0	0	\$20	1
Zimní oblečení	jakákoliv	0	1	\$60	2,5
Vycpávaná zbroj	1-4	1	1	\$180	7
Lehká kožená zbroj	1-4	1	1	\$210	5
Těžká kožená zbroj	1-4	2	2	\$350	10
Kroužková zbroj	3-4	3 <sup>1</sup>	4 <sup>2</sup>	\$550	22,5
Šupinová zbroj	2-4	3	4	\$750	25
Částečná plátová zbroj <sup>3</sup>	2-4	4	5	\$2000	35
Lehká plátová zbroj <sup>3</sup>	3-4	4	6	\$4000	45
Těžká plátová zbroj <sup>3</sup>	3-4	4	7	\$6000	55
Neprůstřelná vesta <sup>4</sup>	6	2	3	\$220	8,5
Kevlarová vesta (lehká) <sup>3</sup>	7	2 <sup>1</sup>	4 <sup>2</sup>	\$220	2,5
Kevlarová vesta (těžká) <sup>3</sup>	7	2 <sup>1</sup>	12 <sup>2</sup>	\$420	4,5
Lehká osobní zbroj	7+	4	15	\$270	11
Reflexní zbroj <sup>5</sup>	8-9	6	2	\$320	2
Střední osobní zbroj	8+	6	25	\$1520	16
Těžká osobní zbroj	9+	6	50	\$2520	26

<sup>1</sup> OPŠ 1 proti bodům.

<sup>2</sup> OPŠ 2 proti bodům.

<sup>3</sup> *všechny* bojové dovednosti -1 kvůli helmě; Zrak a Sluch s postihem -3.

<sup>4</sup> Chrání pouze trup.

<sup>5</sup> Pouze proti laserům; PO 3, OPŠ 0 proti sonickým zbraním; žádná ochrana proti ostatním zbraním.

## Uvádění zbroje v Deníku postavy

Vaše zbroj, včetně ceny a hmotnosti, by měla být uvedena v oddílu "Zbraně a majetek."

*Pasivní obrana* patří do kolonky "Zbroje" pod PO.

*Odolnost proti škodám* patří také do kolonky "Zbroje", pod OPŠ.

## Vrstvení zbrojí

Obyčejně můžete mít na sobě jen jednu kompletní zbroj! Ale existují výjimky.

Pokud nosíte kroužkovou košili, můžete pod ní nosit vycpávanou zbroj. Cena vycpávané zbroje je již zahrnuta do "kompletní" kroužkové zbroje. Pokud kroužkovou zbroj nosíte bez vycpávek, má PO 3 a OPŠ 3 (ale PO 0 a OPŠ 1 proti bodným zbraním).

Pokud nosíte plátovou, těžkou koženou, neprůstřelnou vestu atd., můžete pod nimi mít vycpávanou zbroj nebo lehkou koženou zbroj. To přidává hmotnost, ale *nepřidává* pasivní obranu – ale přidá vám jeden bod na odolnost proti škodám. Kroužková zbroj pod plátovou zbrojí vám přidá 2 body k OPŠ, ale výsledná hmotnost, způsobí, že je tato kombinace pro většinu prakticky zapovězena!

V kampani v budoucnosti můžete nosit reflexní zbroj, která vás chrání proti útokům lasery. Tato zbroj se obvykle nosí přes oblečení nebo zbroj. Jakýkoliv útok musí nejprve projít reflexní zbrojí a teprve potom zbrojí pod ní.

Všeobecně platí, že vnitřní vrstva přidává odolnost proti škodám, ale ne pasivní obranu. Selský rozum PJ je konečným soudcem.

## Účinky zbraní

Různé zbraně způsobují různé druhy a různá množství škod, protože se používají různým způsobem.

Každá zbraň je popsána dvěma údaji: *druhem škod* (sečná, bodná nebo tupá zbraň) a *množstvím škod* (odvislé od způsobu použití zbraně), které určuje jak tvrdě oběť zasáhne.

### Útoky úderem

Tyto útoky zasahují pouze silou vašich svalů. (Některé zbraně, jako jsou třeba kuše, se natahují pomocí páky a proto získávají bonusy ke škodám.)

*Úder/tupá zbraň* (pěst, tupý šíp, konec hole) je tím nejméně nebezpečným druhem!

*Úder/bodná zbraň* (kopí, šíp, nůž) je mnohem vražednější. Vždy způsobí minimálně jeden bod základních škod (jiné útoky mohou způsobit nulové škody). Navíc jakékoli škody, které nezastaví protivníkovu zbraň, budou zdvojnásobeny!

Při stejné síle způsobí šíp stejné bodné škody jako meč nebo oštěp. To je úmyslné! Šíp způsobí menší, ale hlubší zranění. Zranění je přibližně stejné.

### Útoky máchem

Zbraně, se kterými se máchá, jako dřevcové zbraně a meče, působí jako *páka*, která při útoku zvyšuje vaši sílu. Proto jsou vaše základní škody větší, když zbraní máchnete, než když s ní bodáte. Těžké zbraně samozřejmě mohou způsobit větší škody a proto mají ke škodám bonus. (viz. *Tabulka zbraní*).

*Mách/tupá zbraň*, jako je kyj nebo palcát, může způsobit poměrně vysoké škody, pokud je těžká. Může také protivníka odhodit dozadu, pokud ho zasáhnete dostatečně silně. Nezpůsobuje však žádné škody navíc.

*Mách/sečná zbraň*, jako je meč, získává bonus 50% ke škodám, které projdou zbrojí protivníka.

*Mách/bodná zbraň*, jako je krumpáč, halapartna nebo válečné kladivo, může být nejvražednější zbraní ze všech. Má vysoké základní škody, aby prošla zbrojí – a škody, které projdou zbrojí jsou zdvojnásobeny, stejně jako u bodných zbraní. Nevýhodou takovýchto zbraní je však to, že se mohou v protivníkovi zaseknout.

### Alternativní útoky

Některé zbraně mohou být použity různými způsoby. Některé meče mohou být například použity při máchu k sekání a při úderu k bodání. To je uvedeno v *Tabulce zbraní*. Před tím, než takovou zbraň zaútočíte, určíte, jakým způsobem ji použijete.

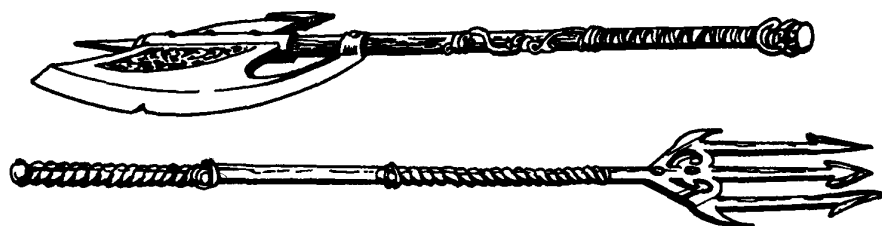
Každá "opravdová" kompletní zbraň obsahuje běžné, lehké oblečení, které se nosí pod ním; není nutné si oblečení kupovat zvlášť a přidávat jeho hmotnost! Kroužková zbraň má pod sebou vrstvu vycpávaného oblečení.

### Výběr zbraní

Zbraně, které budete mít, jsou nejdříve určeny vašimi dovednostmi a potom vaší silou a hotovostí. Pokud ji nemůžete použít, nekupujte ji. Mějte také na paměti, že na některých místech platí zákony nebo zvyky, které omezují nošení zbraní a zbrojí bez zbytečného upoutávání pozornosti kolemjdoucích. Těžká plátová zbraň v průměrné středověké vesnici bude velice neobvyklá – a hrozivá – jako samopal v obchodě s potravinami!

Zbraně na vyšší úrovni technologie (jako palné zbraně) budou fungovat každému, kdo ví, jak je použít. Primitivní zbraně jako kyje a meče způsobují větší zranění, pokud jsou používány silnou osobou a většinou budete chtít použít co nejtěžší zbraň, jakou vám vaše síla a dovednost dovolí.

Pravidla pro boj jsou uvedena v kapitole 13 a 14. Tento oddíl vám poskytne jen tolik informací, abyste se mohli rozumně vybavit. Pokud je vaše postava naprostý nebojovník, můžete ji přeskočit.



## Základní škody u zbraní

"Základní škody" jsou základními škodami při *dopadu* zbraně před tím, než se připočítávají bonusy za bodnou nebo sečnou zbraň. Tabulka na straně 95 se používá pro určení, jaké škody daná zbraň způsobí. To závisí na dvou faktorech: *druhu útoku* a *síle uživatele*. Některé zbraně způsobují větší nebo menší škody (větší zbraně způsobují větší zranění), takže se podívejte do *Tabulky zbraní*, kde je vaše zbraň uvedena.

Škody jsou uvedeny ve formě "kostka plus modifikátor." Například "2k" znamená hod dvěma kostkami a součet hodnot. "2k+1" znamená, že hodíte dvěma kostkami a k výsledku přičtete jedna. Hod 7 bude znamenat 8 bodů škod. "2k-1" znamená, že hodíte dvěma kostkami a *odečtete* od výsledku 1 – atd.

Pokud zasáhnete sečným nebo bodným útokem nebo kulkou, vždy způsobíte minimálně jeden bod základních škod. Pokud například zasáhnete dýkou za "1k-4" a hodíte 2, neznamená to, že jste způsobili -2 škod nebo žádné škody. Kdykoliv škody klesnou na nulu nebo na záporné číslo, jsou škody rovny 1. (Pamatujte, že to je před tím, než se počítá vliv zbroje. Po započítání zbroje je samozřejmě možné způsobit nulové škody.)

Pokud však protivníka zasáhnete tupou zbraní, můžete způsobit nulové škody. Pokud máte škody "1k-4" a hodíte 2, nezpůsobili jste žádné škody.

## Druhy útoků

Existují dva základní druhy útoků zbraní: *úderem* a *máchem*. Útok máchem způsobuje větší škody, protože zbraň pracuje jako páka a násobí vaši SL. Následující tabulka ukazuje, jak velké škody zbraň způsobí v závislosti na SL uživatele.

Ve sloupcích je uveden počet kostek potřebných pro určení škod. *Příklad*: Pokud je vaše SL 10, způsobíte 1k-2 s jakýmkoliv útokem založeném na *úderu*, nebo 1k škod pokud útočíte *máchem*. Takže: pokud útočíte mečem a hodíte si 6, způsobíte 6 bodů základních škod pokud jste mečem sekali, ale jen 4, pokud jste bodali.

**Základní škody u zbraní**

<i>Síla útočnicka</i>	<i>Útok úderem (pěst, oštěp ap.)</i>	<i>Útok máchem (meč, kyj ap.)</i>
4 a méně	0	0
5	1k-5	1k-5
6	1k-4	1k-4
7	1k-3	1k-3
8	1k-3	1k-2
9	1k-2	1k-1
10	1k-2	1k
11	1k-1	1k+1
12	1k-1	1k+2
13	1k	2k-1
14	1k	2k
15	1k+1	2k+1
16	1k+1	2k+2
17	1k+2	3k-1
18	1k+2	3k
19	2k-1	3k+1
20	2k-1	3k+2

... a tak dále; další hodnoty jsou zřejmé.

**Uvádění základních škod v deníku postavy**

Ve výše uvedené tabulce najdete svoji Sílu. V daném řádku jsou hodnoty dvou druhů škod: úderem nebo máchem. Tyto hodnoty si přepíšete do svého Deníku postavy. Kolonka "Škody" je uvedena hned pod kolonkou "SL/Výdrž", protože vaše škody jsou založeny na SL.

Tyto hodnoty budete potřebovat, když budete útočit primitivními zbraněmi. Konkrétní zbraň, kterou použijete, tuto hodnotu ovlivní – bitevní sekera působí větší škody než krátký meč.

**Druhy škod a bonusy ke škodám**

Zbraně působí tři základní druhy zranění: bodné, sečné a tupé. Bodné zbraně jsou takové, které útočí ostrou špicí. Sečné zbraně útočí ostřím. Tupé zbraně působí tupým povrchem. Takže například pěst nebo kyj jsou tupé zbraně. Oštěp nebo šíp jsou bodné zbraně a meč nebo sekera jsou zbraně sečné.

Sečné a Bodné zbraně jsou efektivnější na kůži než na zbroji. Na druhou stranu při jejich použití získáváte *bonus ke škodám* – ale pouze v případě, že proniknou zbrojí.

Pokud zasáhnete *sečnou* zbraní, jsou veškeré škody, které projdou protivníkovou zbrojí (a ostatní Odolností proti škodám), zvýšeny o 50%, zaokrouhleno dolů. Předpokládejme, že útočíte mečem a způsobíte škody za 8 bodů, z nichž 5 se dostane skrz zbroj. Polovina z 5 je 2,5. Oběť tedy utrpí navíc zranění za 2 "životy", celkem tedy 7.

Když jste zasaženi *bodnou* zbraní, jsou škody, které se dostanou skrz zbroj *dvojnásobné*. Pokud jste vašeho protivníka zasáhli kopím a skrz zbroj prošly škody za 5 bodů, utrpí zranění za 10 "životů"!

Je zjevné, že bodné zbraně jsou proti protivníkům bez zbroje smrtící. Na dobře bráněný cíl bude vhodnější těžká, sečná zbraň (sekera nebo kyj), protože může projít skrz OPŠ zbroje a dostat se k protivníkovi!

Projektily a kulky jsou zvláštním případem; různé druhy střel mají různé škody. Se střelami dum-dum se zachází jako s bodnými, protože způsobují opravdu masivní poškození. Protipancéřové střely mají velmi vysoké základní škody, aby prošly zbrojí, ale výsledné škody, které se dostanou skrz zbroj, jsou *poloviční*, protože náboj cílem proletí bez následné fraPjentace.

**Tabulky zbraní**

"Tabulka zbraní" je seznam zbraní, ve kterém jsou uvedeny škody, hmotnost, cena a ostatní informace. *Tabulky zbraní* jsou uvedeny v sekci *Seznamy a tabulky*.

Každý herní svět vydaný pro GURPS obsahuje odpovídající *Tabulky zbraní*, zbrojí atd.

**Kvalita zbraní**

Ceny uvedené v Tabulce zbraní jsou ceny "dobrých" zbraní. Existují ale i zbraně jiných kvalit:

*Meče*: Meče jsou velmi drahé. Důvodem je to, že na nižších úrovních technologie je opravdu těžké vytvořit kus oceli tak, aby byl tenký, lehký a přitom držel ostří! Proto existuje velice široké kvalitativní spektrum u mečů a nožů.

*Levný meč* (bronzový nebo ze špatné oceli) má 2/3 šanci, že se zlomí, když s ním kryjete velmi těžkou zbraň a je mnohem pravděpodobnější, že se zlomí při kritickém neúspěchu. Stojí však jen 40% uvedené ceny.

*Dobrý meč* je takový, jaký je uveden v tabulce. Má 1/3 šanci, že se zlomí, když s ním kryjete velmi těžkou zbraň. Všechny uváděné zbraně budou této kvality, pokud nebude uvedeno jinak.

*Kvalitní meč* má pouze 1/6 šanci, že se zlomí, když kryje útok velmi těžkou zbraní. Drží lepší ostří, takže má bonus +1 na škody. Stojí čtyřnásobek uvedené ceny.

*Velmi kvalitní meč* se při krytí nezlomí. Způsobuje +2 na škody. Stojí minimálně 20-ti násobek uvedené ceny – a velmi kvalitní meče nejsou na většině míst k dispozici!

Kvalitní *Sekery, dřevcové zbraně* a bodné zbraně jsou neobvyklé (protože zbrojíř musí použít mečovou ocel). Proto je cena 10-ti násobkem uvedené ceny. Způsobují také +1 ke škodám. Velmi kvalitní a levné zbraně tohoto typu jsou vyráběny jen velmi zřídka.

*Palčáky* a ostatní tupé zbraně mohou být kvalitní; stojí trojnásobek uvedené ceny a odolávají zlomení, viz výše, ale nepůsobí žádné škody navíc.

Kvalitní *Luky a kuše* budou mít o 20% lepší dostřel než obyčejné zbraně. Stojí trojnásobek uvedené ceny.

Kvalitní palné či paprskové ap. zbraně budou krásnější nebo přesnější, nebo obojí, ale ve většině případů nebudou působit žádné škody navíc a nebudou mít větší dostřel. Levné zbraně jsou často k dostání; cena závisí na herním světě (všobecně 60% uvedené ceny). Jsou méně přesné (postih k Prš 1 až 10) a častěji selžou nepřijemným způsobem.

*Magické zbraně* – hůlky s kulovými blesky ap. – jsou uvedeny v kapitole 19, *Magie*. Mnohem spíše se budou lišit v síle než v kvalitě.

### Improvizované zbraně

Občas se stane, že bude chtít někoho zasáhnout něčím jiným než "běžnou" zbraní. V takovém případě PJ určí, čemu je zbraň nejvíce podobná a pracuje s ní podle toho.

Většina improvizovaných zbraní bude ekvivalentem kyjů nebo holí. Kus řetězu bude neohrabaný ale nebezpečný biják, atd.

Pokud je improvizovaná zbraň obzvlášť neohrabaná (např. kuš použitá jako kyj), snižte uživatelskou efektivní dovednost s kyjem. Pokud by působila menší škody než "opravdová" zbraň stejného typu, snižte její škody.

### Minimální síla

Většina primitivních zbraní ale i některé modernější zařízení mají uvedenu "Minimální SL." Jde o minimální hodnotu SL pro správné použití zbraně.

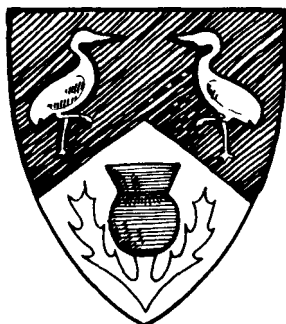
Stále však se zbraní, která je na vás příliš těžká, můžete bojovat. Budete však mít postih -1 za každý bod SL, o který na zbraň "nestačíte" a budete mít navíc -1 bod únavy na konci boje.

### Nevýhody štítů

Když používáte štít, nemůžete používat oboustrannou zbraň.

Velký štít bude ovlivňovat vaše schopnosti se zbraní – a občas ho mohou použít jako štít vaši nepřátelé! Proto, když používáte velký štít, odečtete 2 od vaší efektivní dovednosti se zbraní a 1 od vašeho Krytu zbraní.

Každý štít se bude ovlivňovat s vaší obratností a používáním zbraně, pokud se dostanete do blízkého souboje. Čím je štít větší, tím více bude zavazet. Od všech útoků a hodů na OB v blízkém souboji odečtete pasivní obranu vašeho štítu.



## Uvádění zbraní v Deníku postavy

Noste tolik zbraní, kolik potřebujete – ale ne tolik, aby vás brzdily. I zcela nebojový typ bude pravděpodobně chtít nůž nebo osobní zbraň! Každou zbraň zapište do kolonek "Zbraně a dovednosti se zbraněmi" a "Zbraně a majetek" následovně:

*Cena a Hmotnost* jsou přepsány z *Tabulky zbraní*.

*Škody* jsou také přepsány z *Tabulky zbraní*. U zbraní, které způsobují různé druhy škod (jako třeba krátké meče – buď sečné nebo bodné), použijte dva řádky.

*Celkové škody* jsou škody, které vy s daným typem zbraně způsobíte. Podívejte se do kolonky *Škody* (pod SL/Výdrž). Vezměte základní škody pro daný *druh* útoku a přidejte škody uvedené v tabulce pro vaši zbraň. *Příklad:* Pokud je vaše SL 10, jsou vaše základní škody při útoku 1k. Škody širokého meče jsou "mách+1," takže *vaše* škody s širokým mečem jsou 1k+1. Toto zapište do Deníku postavy. Pokud zasáhnete širokým mečem, hodíte 1 kostkou a k výsledku přidáte 1. *Výjimka:* Některé zbraně mají uvedené "MŠ" (maximální škody). Bez ohledu na to, jak jste silní, nemůže daná zbraň způsobit větší zranění než toto. Použijte tedy vypočtené škody nebo MŠ, podle toho, co je nižší.

*Úroveň* je vaše úroveň dovednosti s danou zbraní ... číslo, pod které si musíte hodit, pokud máte úspěšně se zbraní zasáhnout. Pokud jste se věnovali studiu boje s danou zbraní, přepište hodnotu z kolonky "Dovednosti". Pokud jste ji nestudovali, napište sem její implicitní hodnotu – viz str. 55.

## Uvádění střelných zbraní v Deníku postavy

Pokud vlastníte "střelnou" zbraň (cokoliv, co se dá vrhnout nebo z čeho se dá vystřelit), vyplňte kolonku "Střelné zbraně a dovednosti se střelnými zbraněmi". Sem zapište všechny střelné zbraně. Potom zapište čtyři hodnoty pro danou zbraň, které jsou uvedeny v *Tabulce střelných zbraní*. Dostřel některých zbraní závisí na vaší SL. Pokud je například vaše SL 12 a dostřel je uveden jako SLx10, zapišete 120 (metrů).

Střelné zbraně jsou podrobněji vysvětleny dále.

### Výběr štítu

V primitivním boji jsou štíty velice cenné – naproti tomu v high-tech prostředí jsou prakticky k ničemu. Kulka nebo paprsek projde středověkým štítem a jen se trochu zbrzdí, jestli vůbec. Plastické policejní štíty a sci-fi "silové štíty" mohou některé takové útoky zastavit. Tato diskuse má smysl, pokud jsou štíty používány proti zbraním stejné ÚT, což jim dává jistou šanci na úspěch!

Štíty brání jak aktivně, tak i pasivně. Štít zastaví hodně útoků automaticky bez velké snahy uživatele. Čím je štít větší, tím lépe tuto funkci plní. Toto je Pasivní obrana štítu.

Můžete se také rozhodnout útok štítem vykrýt. To je "aktivní" obrana. Pokud jste studovali boj se štítem, můžete ze sebe učinit velice těžký cíl!

Štít nemá žádnou "Odolnost proti škodám." Nesnižuje škody způsobené útokem, který vás zasáhne. Způsobí, že jste těžko zasažitelní pomocí aktivní nebo pasivní obrany – ale to je vše! (Některé high-tech zbraně mohou samozřejmě ztratit část ze své síly při průchodu štítem.) Doplnující pravidlo umožňuje počítat u štítů škody, pokud chcete více detailů.

*Improvizované štíty.* V případě ohrožení jste schopni krýt úder prakticky čímkoliv! Můžete to udělat i v případě, že nemáte dovednost Štít; vaše implicitní hodnota je OB-4. PJ určí efektivitu improvizovaných štítů.



## Druhy štítů

Štíty mohou být všeobecně rozděleny do šesti druhů:

<i>Druh</i>	<i>Pasivní obrana</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>Životy</i>
Improvizovaný	1 nebo 2	–	různá	různé
Malý (buckler)	1	\$25	1 kg	5/20
Malý	2	\$40	4 kg	5/30
Střední	3	\$60	7,5 kg	7/40
Velký	4	\$90	12,5 kg	9/60
Silový (ÚT 11+) (nosí se na zápěstí, ruce jsou volné)	4	\$1500	nepodstatná	–

*Druh.* Typ štítu. "Improvizovaný" reprezentuje cokoliv co chytne a čím se bráníte v nebezpečí. PJ určí jeho efektivitu.

*Pasivní obrana.* Tato hodnota se přičítá k vašemu hodu na obranu – i když nemáte ani páru jak štít používat.

*Hmotnost.* Hmotnost v kilogramech platí pro dřevěný štít s kováním. Plastový policejní štít z 20. století váží polovinu.

*Cena.* Pro středověký svět; zdvojnásobte cenu pro moderní policejní štít.

*Životy.* Tento sloupec se používá jen s volitelným pravidlem poškození štítu. Je to množství škod, jaké dokáže štít snést před tím, než je zničen.

## Naložení

Vaše naložení je celková hmotnost, kterou nesete, *vztahovaná na vaši sílu*. Věci, které nemáte na sobě se do naložení nezapočítávají.

Naložení snižuje rychlost vašeho pohybu v boji a vzdálenost, jakou jste za den schopni ujít. Také ztěžuje plavání a šplhání. Silná osoba unese víc než slabá. Proto určuje poměr hmotnosti k síle vaše naložení:

*Hmotnost do SL:* žádné naložení. Nemáte žádný postih.

*Hmotnost do dvojnásobku SL:* lehké naložení. Postih k pohybu je 1.

*Hmotnost do trojnásobku SL:* střední naložení. Postih k pohybu je 2.

*Hmotnost do šestinásobku SL:* těžké naložení. Postih k pohybu je 3.

*Hmotnost do desetinásobku SL:* velmi těžké naložení. Postih k pohybu je 4.

Více než desetinásobek vaší síly nedokážete v kuse unést na delší vzdálenost než na několik metrů. *Patnáctinásobek SL* je absolutní *maximum*, jaké dokážete unést.

<i>Síla</i>	<i>Žádné (0)</i>	<i>Lhké (1)</i>	<i>Střední (2)</i>	<i>Těžké (3)</i>	<i>Velmi těžké (4)</i>
6	6 kg	12 kg	18 kg	36 kg	60 kg
7	7 kg	14 kg	21 kg	42 kg	70 kg
8	8 kg	16 kg	24 kg	48 kg	80 kg
9	9 kg	18 kg	27 kg	54 kg	90 kg
10	10 kg	20 kg	30 kg	60 kg	100 kg
11	11 kg	22 kg	33 kg	66 kg	110 kg
12	12 kg	24 kg	36 kg	72 kg	120 kg
13	13 kg	26 kg	39 kg	78 kg	130 kg
14	14 kg	28 kg	42 kg	84 kg	140 kg
15	15 kg	30 kg	45 kg	90 kg	150 kg
16	16 kg	32 kg	48 kg	96 kg	160 kg
17	17 kg	34 kg	51 kg	102 kg	170 kg
18	18 kg	36 kg	54 kg	108 kg	180 kg
19	19 kg	38 kg	57 kg	114 kg	190 kg
20	20 kg	40 kg	60 kg	120 kg	200 kg

## Uvádění vašeho štítu v Deníku postavy

Štít zapište na poslední řádek kolonky "Zbraně a majetek" Zapište sem jeho cenu a hmotnost. Pokud používáte volitelná pravidla pro útok štítem, zapište si i jeho škody a dovednost do kolonky "Zbraně a dovednosti se zbraněmi."

Vyplňte také kolonku Štít v kolonce "Ostatní PO." Čím je štít větší, tím větší pasivní obranu vám poskytuje.

## Nenechejte se zpomalit pravidly o naložení

*GURPS* vám dává *velice* detailní pravidla pro hmotnosti a naložení, což je výhoda pro ty, co ve svých hrách chtějí hodně realismu. Pokud chcete, můžete spočítat *přesnou* hmotnost všeho, co vaše postava nosí až po mince v kapse!

Většina kampaní však takový realismus nevyžaduje – detaily navíc mohou hru zpomalit. Můžete si třeba rozhodnout, že budete ignorovat hmotnost čehokoliv pod dva kilogramy. Pokud ale nesete bojovou sekeru nebo truhlu se zlatem, tak si je započítáte...

Detailní pravidla o naložení jsou nejpodstatnější v bojových situacích, při přesné simulaci ap. Pamatujte, že pravidla o naložení přinášejí detaily, pokud je *chcete*. Nekomplikujte si život větším realismem, než vás baví!

Nejjednodušším způsobem, jak zjednodušit naložení je použít pravidlo o "kompletních zbrojích." (str. 93) místo vypočítávání ceny a hmotnosti každé součásti. Všechny čtyři postavy byly vytvořeny bez použití těchto pravidel. Pokud chcete použít více komplexnějších pravidel, můžete si zbroj upravit tak, aby seděla k obrázkům; to trochu ovlivní jejich hmotnost.

**Příklad Vybavení a Naložení**

Dai Blackthorn má málo peněz - má nevýhodu Ubohý, takže místo obvyklých \$1000 má pouze \$200. Může je utratit za cokoliv z ceníku pro nízké ÚT. Vybere si následující:

- Oblečení - chudé - 0,5 kg - \$10
- Boty - 1 pár, kožené - 1 kg - \$40
- Kožená halena - 2 kg - \$50
- Malý nůž - 0,5 kg - \$30
- Sada pakličů - nepodstatná hm. - \$20
- Dýka (na noze) - 0,5 kg - \$20

To je celkem \$170. Zbývajících \$30 reprezentuje Daiovy úspory. \$20 je ve zlatém prstenu, který nosí; \$20 nosí pro kapsách - na nejbezpečnějším místě!

Veškeré Daiovo vybavení je uvedeno v Deníku postavy. Obranné hodnoty (Pasivní obrana a Odolnost proti škodám) pro jeho zbroj jsou také přepsány.

ZBRANÉ A MAJETEK		
Věc	\$	Hm.
Malý nůž	30	0,5
Dýka	20	0,5
Pakliče (Zlodějské náčíní)	30	-
Oblečení (chudina)	10	0,5
Boty	40	1
Kožená halena	50	2
Prsten	20	-
Stříbrňáky	10	-
Celkem:		\$200 4,5 kg

Když si Dai vydělá nějaké peníze, asi si koupí krátký meč - ví jak jej používat a je to mnohem lepší zbraň než nůž. Ale i krátký meč nízké kvality stojí \$160 a dobrý \$400. Také by se mu hodil nějaký druh lehké zbroje, pokud se dostane do nějakého opravdového boje a ne jen do hospodských rvaček. Ale na zlodějskou práci je jeho kožená halena tak akorát.

Celková hmotnost Daiovy výbavy je 4,5kg. I s nízkou SL může Dai nést až 8 kg nákladu "bez naložení" - takže je to dobré. Stále si může vzít nějaký lup bez toho, aby ho to zpomalilo!

**Uvádění vašeho naložení v Deníku postavy**

Do kolonky "Naložení" vepište hodnoty odpovídající vaší síle. Pokud máte například sílu 15, zapíšete do prvního řádku 15, což znamená, že když nesete méně než 15 kg, nejste nijak zatíženi.

Kdykoliv bude nutné zjistit vaše naložení, můžete se podívat do této kolonky a snadno zjistíte, kolik toho dokážete unést. (Pokud máte vůz nebo koně, můžete uvést více.)

**Pohyb**

Váš "Pohyb" je vzdálenost v metrech, kterou dokážete za jednu sekundu uběhnout. Abyste zjistili váš Pohyb, sečtete celkovou hmotnost v kolonce "Zbraně a majetek". Tuto hodnotu porovnejte s hodnotami naložení, které jste si zapsali. To vám určí, jaké je vaše současné naložení.

Pokud máte dovednost Běh, tak pro tento výpočet (ale jen pro něj!) přidejte k Rychlosti 1/8 vaší dovednosti. Běh neovlivní vaši Rychlost (neurychlí vaše reflexy), ale pomůže vašemu Pohybu.

Nyní od rychlosti odečtete *postih* za naložení a zaokrouhlete dolů. Výsledek je váš Pohyb - vždy celé číslo. Pokud nejste naložení, je váš Pohyb stejný jako Základní rychlost, zaokrouhlená dolů. Pokud máte lehké naložení, je váš Pohyb o 1 menší - a tak dále.

	ZÁKLADNÍ RYCHLOST	POHYB
<b>Pohyb</b>	<b>6,75</b>	<b>6</b>
	(ZD+OB)/4	Zaokr. dolů
Plavání		
NALOŽENÍ		POHYB
Zádné (0) = SL	8 kg	6
Lehké (1) = 2xSL	16 kg	5
Střední (2) = 3xSL	24 kg	4
Těžké (3) = 6xSL	48 kg	3
V. těžké (4) = 10xSL	80 kg	2
AKTIVNÍ OBRANA		
ÚHYB	KRYT ZBRANÍ	KRYT ŠTÍTEM
<b>6</b>	<b>7</b>	<b>5</b>
= Pohyb	Zbraň/2	= Štít/2



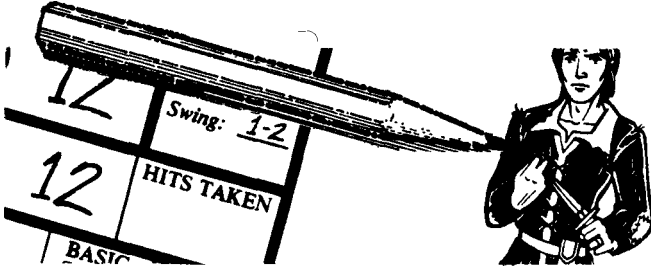
Váš Pohyb určuje:

- (1) jak rychle se dokážete pohybovat.
- (2) kdy se pohybujete, pokud používáte volitelné pravidlo "realistického" soubojového systému.
- (3) vaši aktivní obranu Úhyb - ta je shodná s vaším Pohybem. Čím méně jste zatíženi, tím rychleji dokážete uhnout!

Pohyb zapíšete do svého Deníku postavy, hned vedle základní rychlosti. Váš pohyb nemůže být nikdy snížen na nulu, pokud nejste v bezvědomí nebo nemůžete používat nohy, nebo nenesete více než 15-ti násobek své SL - viz Zvedání a přemísťování věcí.

## 9. DOKONČOVÁNÍ VAŠÍ POSTAVY

Vaše postava je prakticky dokončena. V této chvíli jste již zaplnili většinu vašeho Deníku postavy a zkontrolovali jste, že je všechno vyvážené. Deník Daie Blackthorna je uveden na konci knížky. Pokud se podíváte zpět (na strany 12, 14, 15, 18, 31, 51, 52, 91, 98), vidíte, že všechno sedí. Dai Blackthorn je vyvážená 100–bodová postava.



Začneme od začátku Deníku postavy:

*Jméno.* To už byste teď měli vědět.

*Hráč.* To jste vy.

*Popis.* Zapište věk (podle vašeho uvážení), výšku a hmotnost (určíte vy nebo pomocí kostky) a ostatní zajímavé detaily o vzhledu postavy.

*Datum tvorby.* Datum narození postavy podle *herního kalendáře*.

*Pořadí.* Je podrobněji vysvětleno dále. Zatím přeskočte.

*Nevyužití body.* Zde si budete zapisovat body, které získáte za své dobrodružství. Když je spotřebujete, vymažete je a zvednete celkové množství bodů.

*Bodů celkem.* Dai je 100 – bodová postava.

*SL.* Vaše síla. V prostoru vedle si zapisujete svou výdrž. Pokud je vaše postava kouzelník nebo jinak používá magii, bude tato hodnota měněná často a možná bude dobré si ji vést na zvláštní papír.

*OB.* Vaše obratnost. Prostor je dostatečně velký na to, abyste sem mohli uvést vaši "efektivní" OB, pokud se vám stane něco, co ji dočasně sníží.

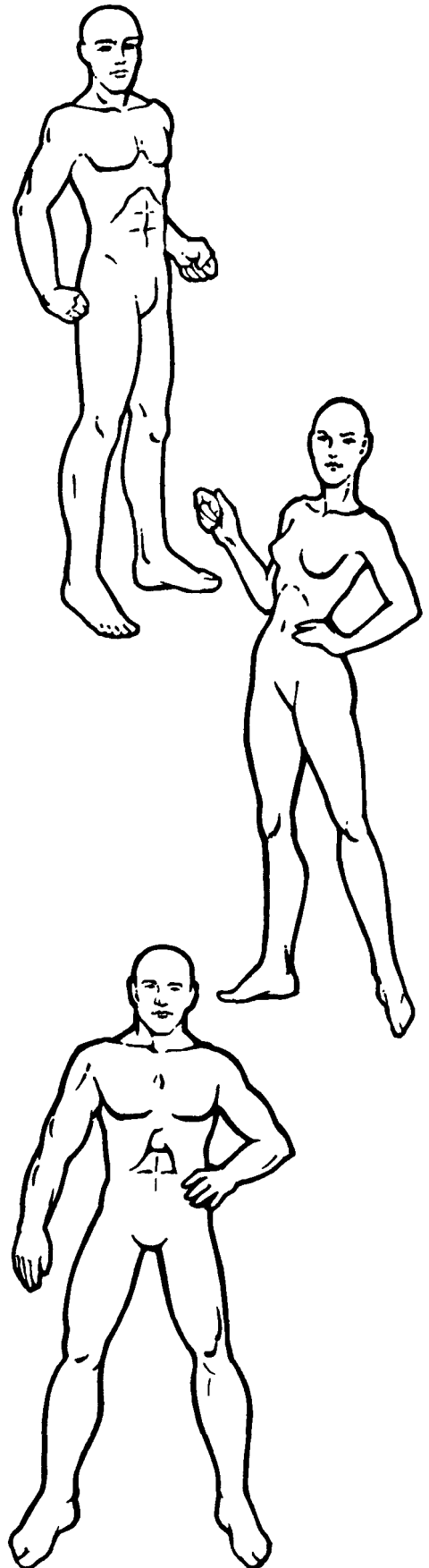
*IQ.* Vaše inteligence.

*ZD.* Vaše zdraví. Prostor napravo je určen pro vedení množství ztracených životů. Pokud hrajete hru s velkým množstvím boje, ved'te si tuto hodnotu na zvláštní papír.

*Škody.* Jsou založeny na vaší SL; je to množství škod, které způsobíte bez započítání bonusů nebo postihů za zbraň. Se silou 8 má Dai jen 1k-3 při úderu nebo 1k-2 při máchu.

*Pohyb. Základní rychlost* vypočítáte takto: sečtete ZD a OB a výsledek vydělíte 4. Pohyb je rychlost, z jakou se pohybujete; zjistěte si své naložení (str.97) a započítejte ho. Daiova Rychlost je (12+15) děleno 4 ... 27/4 neboli 6,75.

*Naložení.* Hmotnost, kterou nesete, vztažená na vaší SL. (viz str. 97). Dai má SL 8, takže může nést 8 kg vybavení s "žádným" naložením. Daiův majetek váží pouze 4,5 kg, takže je rozhodně nenaložen. Bez naložení je jeho Pohyb stejný jako Základní rychlost zaokrouhlená dolů.



### Příběh Daie Blackthorna

O svém narození a dětství neví Dai nic. Jeho první vzpomínky jsou na ulice; byl vyděděncem v městě Kotat (kde stále žije). Nepamatuje si žádné rodiče; jako ostatní děti ulice se naučil žít z toho, co vyžebřá nebo ukradne.

Když mu bylo asi sedm, vzal si ho pod křídla starší muž jménem Sekelshen Mat. Starý Sekky byl zloděj; učil děti krást a žil z toho, co donesli domů. Dai měl štěstí, protože Sekky byl tak trochu mistr a čestný zloděj, o kterém mělo jeho okolí dobré mínění. Dai se naučil hodně dobře otvírat zámky a vykrádat kapsy. Hodně rád šplhal na budovy – ať již při práci nebo jen pro legraci. Protože byl bystrý a agilní, používal ho Sekky jako posla a špióna. Když mu bylo asi 15, znal Dai město jako hřbet své ruky... a střechy stejně dobře jako ulice.

To mu zachránilo život. Jedné noci se Dai probudil uprostřed domu v plamenech. Když se on a jeho "rodina" pokusili utéct, začaly z temnoty lézat šipky z kuše. Někdo chtěl, aby uhořeli! Jak plameny šlehaly výš, vyběhl Dai na střechu a téměř ochromený strachem se pokusil přeskočit na protější budovu. Byl jediný, který přežil. Starý zloděj, který mu byl otcem i matkou, stejně tak jako jeho "bratři" zemřeli v plamenech.

Dai brzy zjistil, kdo byl za akci zodpovědný. Do té doby pasivní Kotatskou zlodějskou gildu převzal nový, mladý a ambiciózní šéf a "nezávyslým," jako byl třeba Sekky dal jen dvě možnosti; přidat se nebo zemřít. Starý Sekky výhrůžky nebral vážně. Byla to jeho poslední chyba.

Dai přísahal vrahům pomstu – a během následujících několika let se stal menším trnem v patě zlodějské gildy. Ale jen velmi malým. Je hrdý na to, že na jeho hlavu byla vypsána odměna. K jeho smutku je to však jen 50 stříbrných...

*Pokračování na další straně...*



*Pasivní Obrana.* První řádek je pro zbroj. Dai má pouze koženou halenu – ta ho chrání na trupu a pažích s PO 1– a boty s PO 1. Nemá žádný štít ani magickou či jinou ochranu. Jeho celková PO je 1, což je uvedeno v poslední kolonce. Nic moc, ale lepší než nic.

*Odolnost proti škodám.* Vaše odolnost proti zranění. Daiova "zbroj" mu dává na trupu, pažích a chodidlech OPŠ 1. Nemá odolnost, magickou nebo jinou ochranu. Bude se muset útokům vyhýbat!

*Aktivní obrana.* Je podrobněji vysvětlena dále. Jeho "Úhyb" je stejný jako jeho Pohyb – tedy 6.

*Kryt zbraní* je většinou vyplněn 1/2 vaší *nejlepší* dovednosti se zbraní, zaokrouhlené dolů. Dai to nejlépe umí s nožem, takže je jeho krytí zbraní rovno 7. Nože a jiné krátké zbraně však kryjí s postihem -1, takže výsledek je 7. Až si Dai pořídí krátký meč, umožní mu jeho dovednost 16 mít krytí zbraní roven 8.

*Kryt štítem* je vyplněn 1/2 hodnotou vaší dovednosti se štítem. To pro Daie není příliš podstatné – nemá žádný štít, takže se jím nemůže kryt. Navíc tuto dovednost nestudoval. Jeho implicitní dovednost je OB-4, neboli 11. Polovina z 11 zaokrouhleno dolů je 5, takže jeho Kryt štítem je 5. Když někde sebere štít, může se pokusit jej použít.

*Výhody, nevýhody a zvláštnosti.* Sem zapíšeme Daiovy čtyři výhody a tři nevýhody. Jsou zde k dispozici další řádky navíc, takže je možné sem napsat i krátké vysvětlení jednotlivých vlastností. Na konci je uvedeno pět Daiových zvláštností, které jsou zde pro vykreslení Daiovy osobnosti.

*Dovednosti.* Sem si zapíšete své dovednosti, body, které jste za ně dali a výsledné úrovně. Jazyky a kouzla sem také patří. Pokud vám nestačí místo, pokračujte na jiném papíře.

*Zbraně a dovednosti se zbraněmi.* Na tomto místě si zapíšete všechny zbraně které nesete, jejich škody, dosah, hodnotu vašeho krytu s danou zbraní a vaši úroveň dovednosti.

*Střelné zbraně a dovednosti se střelnými zbraněmi.* Zapište škody, hodnotu dovednosti pro střelbu od boku (SOB), přesnost, maximální vzdálenost a vzdálenost s polovičními škodami, případnou kadenci, počet střel, minimální sílu a hodnotu pro střelbu dávkou. Na konci také body, které jste na danou dovednost věnovali a vaši dovednost.

*Reakce +/-.* Reakce je založena na vašem vzhledu a ostatních výhodách a nevýhodách, které ovlivňují reakci ostatních. Tato hodnota je u Daie nulová; není zde nic, co by jej činilo přitažlivým nebo odpudivým. Postava s Charismou (například) bude mít na tomto místě pozitivní hodnotu; někdo s Nechutným zlozvykem nebo s Odporným vzhledem bude mít hodnotu negativní. Pokud máte kladné i záporné modifikátory, napište jejich součet.

*Zbraně a majetek.* Každý řádek představuje jednu věc, kterou nesete, její hmotnost a cenu.

*Peníze.* Na peníze, bankovní účty či hotovost někde ukrytou použijte spodní část kolonky Zbraně a majetek. Abyste zabránili častému gumování, ved'te si peníze, které jste utratili a získali během dobrodružství na samostatný papír a sem zapíšete výsledek až když dobrodružství skončí.

To bylo to poslední, co dokončilo Deník postavy Daie Blackthorna. Když budete hrát s jeho postavou – a to klidně můžete – zjistíte o něm vše potřebné z tohoto deníku.

## Portrét postavy

Uprostřed Deníku postavy jsme namalovali Daiovu podobu tak, jak ji vidíme. Pokud nejste malíř, může si překreslit některou z "univerzálních" siluet v této knize a upravit je pro vaše potřeby.

Ilustrace není nutná. Pokud ji nepotřebujete, využijte jednoduše tohoto prostoru pro poznámky.

## Věci, které nejsou uvedeny v Deníku postavy

Je zde několik věcí, které byste si možná chtěli zapsat na zvláštní papír, a to z různých důvodů. Mezi ně patří:

*Čas věnovaný studiu.* Ten bude uveden v týdenní Tabulce využití času (pokud je vaše kampaň využívá). Můžete si ale pořídit samostatný papír, na kterém si budete vést jen čas věnovaný studiu.

*Vlastnictví na jiných místech.* Kolonka "Zbraně a vlastnictví" uvádí ty věci, které s sebou nesete. Pro tuláka to může být vše. Pokud jste však (například) středověký vévoda nebo boháč, budete mít domov, uložené peníze a hodně majetku, který si s sebou nemůžete odnést. Ten by měl být veden zvlášť.

*Příběh postavy.* Můžete si vést poznámky o tom, co se vám stalo, a jak se vyvíjí vaše postava – viz níže.

Můžete si také vést zvláštní papír na vedení peněz, zranění a vlastnictví, které se mohou často měnit. Tímto způsobem si do Deníku postavy nevygumujete díru.

## Příběhy postav

Příběh postavy je její minulost, psaná osobou, která postavu hraje. Příběh je velkou pomůckou pro dobré hraní postavy. Možná si nejprve vytvoříte příběh a teprve pak postavu, která je jeho součástí.

Příběh opravdu dokáže postavu přivést k životu. Nemusíte to dělat – ale vše to doporučujeme.

Když si příběh sepišete, měli byste jej ukázat PJ, ale ne nutně ostatním hráčům. Nakonec, vaše postava si určitě bude chtít nějaké tajemství zachovat, a to i před přáteli.

Jak bude vaše postava procházet dobrodružstvími a získávat zkušenosti, její "příběh" bude delší a podrobnější. Nejen že se rozvíjí její život prostřednictvím prožitých dobrodružství, ale poznává i svou minulost a pozadí atd.

Časem se příběhy vašich postav mohou stát opravdovým příběhem – fantasy ságou, válečným příběhem, špiónskou novelou, westernem nebo čímkoliv jiným – to záleží na vašem herním světě.

## Zaměstnání

Postavy mohou, a pravděpodobně budou, mít práci. To jim umožní vydělat si peníze a zdokonalovat se ve svých dovednostech; také je to zaměstná mezi dobrodružstvími.

Zaměstnání, která může postava získat, budou omezena jak vašim herním světem, tak i jejími atributy a dovednostmi. V některých případech bude práce určena vašim patronem. Schopnější postavy si dokáží nalézt lepší práci a dovedou si vydělat více peněz.

Zaměstnání může také přinést zajímavý začátek pro vaše dobrodružství. Reportéři, žoldáci, detektivové, čarodějní učni a spisovatelé na volné noze jsou často do dobrodružství zataženi.

Detaily jsou uvedeny dále v kapitole Zaměstnání.

## Příběh Daie Blackthorna (pokračování)

Daie měl tento rok hodně na kahanku, když ho chytli tři pobudové z gildy a zmlátili ho. Zakončili to tím, že mu svázali ruce za zády a nohy ke kovadlině a shodili ho z mola do vody. Daiovi se podařilo na poslední chvíli vyprostit a zachránit se tak před utopením – ale tato zkušenost způsobila, že se necítí dobře v blízkosti vodní plochy, která je větší než kaluž.

Daiovi je teď 18 let. Je malý a není silný – a je velmi citlivý na to, když mu to někdo připomene. Je však rychlý a hodně šikovný ze zbraněmi. Rád zveličuje své činy a pravdu si trochu upravuje.

Žije na půdě v třetím patře v té nejhorší části města, kterou si pronajímá za pár stříbrných od starého opileckého páru, který dole prodává koberce. Na živobytí si vydělává krádežemi (a občas i čestnější prací jako posel). Přestože se odmítá dotknout alkoholu a drog (už viděl hodně lidí tímto způsobem zemřít), utratí většinu peněz hned jak je ukrade. Chce být bohatý, slavný a obávaný – a chce se také pomstít zlodějské gildě – ale chce si také užít a to má často prioritu nad grandiózními plány.



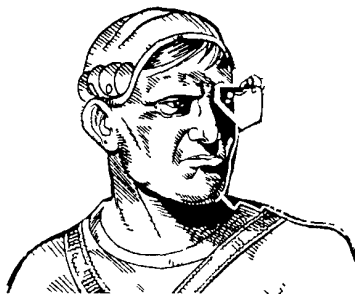
# 10. VÝVOJ POSTAVY

## Nespotřebované body

Body, které vaše postava získá, si můžete schovat na jak dlouho chcete. Při určování "hodnoty" vaší postavy tyto body ignorujte. Předpokládejme, že vaše postava začínala ze 100 body a získala 30 bodů, které zatím nijak nevyužila. Je to stále 100-bodová postava a její účast v dobrodružstvích navržených pro 100-bodové postavy je bezproblémová.

Nyní předpokládejme, že postava všech 30 bodů použije na vylepšení svých atributů. To znamená vzestup pouze o 15 bodů (protože atributy stojí po vytvoření postavy dvojnásobek). Je tedy nyní 115-bodová a mělo by to být v Deníku postavy uvedeno.

Pokud však všechny body použije na dovednosti, získá plných 30 bodů dovednosti, proto je to nyní 130-ti bodová postava.



## Nevýhody získané během hry

Během hry je možné získat nové nevýhody. Vážné zranění vás například může stát nohu; tato nevýhoda by měla být uvedena v Deníku postavy.

Za nevýhody, které během hry získáte, však nedostanete žádné body! Tak to prostě v životě chodí! Místo toho nevýhoda sníží celkovou "hodnotu" vaší postavy.

Existuje jedna výjimka: pokud získáte nového Patrona, můžete mít s ním svázané Povinnosti – a body za Povinnosti mohou být použity na snížení ceny Patrona.

Jako PJ můžete také postavě povolit, aby si "vykoupila" nevýhodu, získanou během hry. Pokud získá dostatečné množství bodů, můžete události postrčit tak, aby byla nevýhoda odstraněna. Je to vaše rozhodnutí.

Čím déle (a lépe) hrajete postavu, tím lepší se postava stane. To se může stát dvěma způsoby: studiem a pomocí "bodů", které získáte během hry.

## Vylepšování v dobrodružstvích

Po úspěšném sehrání dobrodružství vám PJ dá body; jde o stejné body, jaké jste používali při tvorbě postavy. Zapište si je do pravého horního rohu Deníku postavy dokud je nespotřebujete. Jejich využití je stejné s několika odlišnostmi.

### Základní atributy:

Na vylepšení jednoho z vašich základních atributů (SL, OB, IQ nebo ZD), musíte zaplatit *dvojnásobek* rozdílu mezi cenami za novou a starou hodnotu atributu. *Příklad:* Abyste zvedli svou SL z 10 (cena 0) na SL 11 (cena 10), bude vás to stát 20 bodů. Na zvýšení SL 11 na SL 12 (počáteční cena 20 bodů) budete potřebovat dalších 20 bodů. A tak dále. Pokud vylepšíte atribut, všechny na něm založené dovednosti vzrostou o 1. Pokud například zvednete svou OB, zvednou se všechny vaše dovednosti založené na OB (naprostá většina fyzických dovedností) o 1!

Změny v SL neovlivní vaši výšku a hmotnost (kromě dítěte!). Výška a hmotnost jsou založeny na původní síle.

### Fyzický vzhled:

Pro vylepšení vašeho vzhledu musíte (a) získat a použít na vylepšení vaše body a (b) najít rozumný způsob – ve vašem herním světě – vylepšení vašeho vzhledu. *Příklad:* Maureen O'Shea, žena a dobrodruh z 20. století, je atraktivní – ale chce být krásná. Rozdíl v cenách je 20 bodů. Maureen musí zaplatit 20 bodů a zaplatit "cenu" za toto vylepšení. V tomto případě hráč provede malý průzkum a výsledky přednese PJ. Ten určí, že Maureen musí zaplatit \$40000 za velkou plastickou operaci., dva měsíce rekonvalescence a další dva měsíce vylepšování postavy v lázních. Po čtyřech měsících se může vrátit zpět do hry – a je to *bomba*.

### Přidávání výhod:

Většina uvedených výhod je vrozených a nemohou tedy být "dokoupeny" později. Běžnými výjimkami je Čtení a psaní a Bojové reflexy (kterým se můžete naučit); Dobrý sluch, čich, chuť a zrak (které mohou být v určitých herních světech vylepšeny za peníze); a Patroni, Přátelé a Kontakty (které je vždy možné získat). Na získání dané výhody musíte zaplatit určené množství bodů plus odpovídající cenu ve vašem herním světě (určenou PJ).

Přestože výhody by neměly být přidávány volně, může PJ udělat výjimku pokaždé, kdy to bude považovat za rozumné. PJ by měl přijít s dobrým příběhem zasazeném do jeho herního světa nebo nechat hráče splnit nějaké úkoly, které by vysvětlily, proč má postava možnost (například) získat lepší zrak.

Pokud vaše kampaň obsahuje psionické dovednosti (Kapitola 20), mohou tyto být vylepšovány jako dovednosti a některé z nich mohou být získány i během hry.

## "Odkupování" nevýhod

Žádná postava nemůže získat body za přidání nevýhod po jejím vytvoření. Jakákoliv nevýhoda, která se objeví během hry (například zmrzačení) nepřinese žádné body – je to prostě součástí hry.

Postavy se však mohou *zbavit* většiny počátečních dovedností jejich "odkopením" pomocí tolika bodů, kolik nevýhoda původně stála. Pro většinu nevýhod není nutná žádná jiná platba. Zde jsou některé specifické případy a výjimky:

*Chudoba a Sociální stíPJa* nemohou být vykoupeny pouze pomocí bodů. Na odstranění chudoby potřebujete peníze! Na odstranění sociálního stíPJatu musíte buď změnit svoji pozici ve společnosti nebo změnit společnost. PJ vám řekne, zda jste uspěli – v té chvíli musíte zaplatit dostatek bodů na odkoupení nevýhody.

*Nepřátelé* mohou být odkoupeni zaplacením daného množství bodů. PJ však může vyžadovat, abyste se s nimi nějak vyrovnali ve vašem herním světě: musíte je zabít, uvěznit, podplatit, utéct od nich, spřátelit se s nimi... cokoli funguje. Nepřátel se nikdy trvale nezavíte, pokud nezaplatíte body... vrátí se zpět nebo se objeví noví nepřátelé.

*Na vás závislí lidé* mohou být odkoupeni za jejich původní cenu. Hráč (nebo PJ) by měl nějak jejich odchod vysvětlit: zemřeli, vyrostli, odstěhovali, zamilovali se do někoho jiného...

*Nechutné osobní zlozvyky a mentální problémy* mohou být vykoupeny za jejich původní cenu. Předpokládá se, že jste se s problémem vyrovnali.

*Fyzické nevýhody* všeobecně mohou být odkoupeny – ale jsou zde rozdíly dané rozdíly v herních světech. Postava ve 20. století si může koupit naslouchátko, které odstraní jeho problémy se sluchem, pokud je nošeno. V 21. století si může zaplatit operaci, která problém odstraní trvale. V 19. století je nejlepším přístrojem ušní trumpeta. V ranějších dobách by potřeboval magii!

Je na PJ aby určil, zda je léčba v daném herním světě možná... a pokud ano, kolik času a peněz bude stát. Jako vodítko můžete použít popisy *Lékařských dovedností* a *Medicína* v popisu vašeho herního světa. Je-li odkoupení možné, bude cena za něj stejná, jako původní cena nevýhody.

*Mládí* nemůže být odkoupeno, dokud přirozenou cestou nedospějete; potom *musí* být odkoupeny. *Věk* nemůže být odkoupen, pokud hráč nepoužije magii nebo pokročilou medicínskou technologii, která by stárnutí zastavila. Postava, která začínala jako padesátiletá či mladší a dožila se 70 let, se může za pomoci výše zmíněných prostředků omladit bez zaplacení jakýchkoli bodů. To je proto, že si nevzala Věk jako nevýhodu. Pokud však hrajete "starou" postavu (nad 50) a "omládnete", musíte si odkoupit body, které jste získali během hry, aby to bylo fér.

## Přidávání a vylepšování dovedností

Získané body mohou být použity na zlepšení vašich dovedností a přidání nových. Každý bod je ekvivalentem 200 hodin výuky.

To neznamená, že si vaše postava našla uprostřed dobrodružství čas na semestr studia. Odráží to spíše fakt, že unikátní zkušenosti získané v dobrodružství mohou být ekvivalentní znalostem získaným za mnohem delší dobu studia.

Proto mohou být získané body použity *pouze* na vylepšení těch dovedností, které byly během dobrodružství významně používány. Pokud celé dobrodružství strávíte cestováním lesem a zabíjením nestvůr, jsou jediné možné vylepšitelné dovednosti *Přežití (lesy)* a vaše bojové dovednosti. Pokud jste používali *jakákoliv* kouzla, může vám dovolit vložit body do *nových* kouzel, pokud usoudí, že spolu souvisí; stejně platí i pro psionické dovednosti.

## Vylepšování studiem

Dovednosti, které již máte, ale i nové dovednosti můžete získat tak, že budete věnovat čas jejich studiu. Jestliže existuje místo, kde je tato dovednost možné studovat, může takto dovednosti získat nebo je vylepšit kdokoli.

tato vylepšení *nezávisí* na hrani postavy. Je možné vytvořit postavu, vést si její věk a nechat ji studovat a učít se čtyřicet herních let *bez toho, že by se jedinkrát zapojila do hry.* (Nemusí to být zrovna zábava, ale možné to je.) Věci, které se vám během hry stanou však nabízejí velké množství příležitostí pro další studium. Pokud si spřátelíte mistra kouzelníka, může se jeho věk projevit ochotou naučit vás tajům magie. A pokud jste na šest měsíců ztroskotali s Francouzem, můžete se trochu naučit francouzsky – jednou se to třeba bude hodit.

Pro vylepšení dovedností pomocí studia si musí hráč vést týdenní Tabulku použití času postavy. Ať již máte učitele nebo ne, musíte si vyhradit čas studiu. Tento čas si v tabulce zaznamenejte. Pokud jste strávili dostatek času, aby se zvedla vaše dovednost, řekněte to PJ a změňte Deník postavy. Pro některé kampaně je toto příliš velké a zbytečné papírování. Pokud vás to nebaví, *nedělejte to.* Místo toho může PJ lehce zvýšit počet udělovaných bodů za dobrodružství a umožnit vám tyto body použít na jakékoli dovednosti chcete. V takovém případě nebude nutné, abyste si dobu studia vedli.

Obyčejně je 200 hodin studia ekvivalentní jednomu bodu v dané dovednosti. V určitých případech (základní vojenský výcvik, trénink otroků, high-tech hypnotické studium ap.) může PJ povolít rychlejší učení, ale ať je to vzácné a buď bolestivé nebo drahé!

## Hledání učitele

Na to, abyste se naučili nové dovednosti, musíte (obvykle) najít učitele. Pro některé dovednosti může být nalezení učitele automatické; u jiných to bude obtížné. PJ by se měl držet vodítek uvedených v seznamu dovedností a podle potřeby je modifikovat na svou představu o tom, co je "rozumné". Pokud hráči chtějí studovat něco opravdu neobvyklého (magii v nemagickém světě, zabíjäcké techniky ninjů, chování kosatek při páření ap.), může PJ vytvořit dobrodružství, které bude jen o hledání učitele!

Vzdělání také stojí peníze – o těch rozhoduje PJ. Postupujte takto: hod'te si na reakci, abyste zjistili, jak se bude učitel bude k postavě chovat. Potom, pokud chce být učitel placen, použijte pro určení výše platu *tabulku zaměstnání.* Smlouvání je také možné... nebo může učitel vyžadovat protislužbu. Možnosti jsou neomezené.

*Pokračování na další straně...*

## Vylepšování studiem (pokračování)

### Samouk

Většinou dovedností se můžete naučit sami. Pokud se dovednosti takto naučit nemůžete, bude to uvedeno v jejím popisu. v každém případě zdvojnásobte čas potřebný pro její výuku. Dobrý učitel – takový, který vás umí vést a dokáže odpovědět na vaše otázky – je velice cenný ve všech oblastech studia.

### Zaměstnání

Pokud máte práci, počítá se čas v ní strávený jako čas věnovaný "studiu" dovednosti, kterou při práci používáte. Protože však při práci používáte hlavně to, co již umíte, spíše než že byste se učili novým věcem – počítá se tento čas jen jako 1/4. Pokud pracujete 40 hodin denně, můžete to započítat jako 10 hodin tréninku v dané práci. To je celkem 500 hodin tréninku ročně. Pokud práce vyžaduje více dovedností, můžete si čas potřebný na trénink rozdělit mezi ně podle vašeho uvážení.

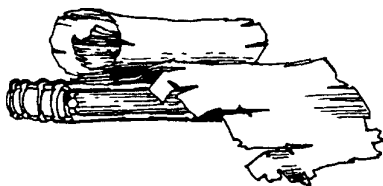
### Škola

Na druhou stranu můžete jít do školy a strávit zde tři až šest hodin týdně v jednom předmětu, plus další tři až šest hodin domácími úkoly – řekněme průměrně devět hodin týdně. Semestr je dlouhý 21 týdnů – což znamená, že studium jednoho předmětu za semestr je dlouhé 200 hodin.

### Čas v dobrodružstvích

Tento čas se může také považovat za čas věnovaný "studiu" odpovídajících dovedností; PJ by měl být v této oblasti *štedrý*. Cestování Amazonií se může každý moment, kdy nespíte – řekněme 16 hodin denně – považovat za učení se přežití v džungli.

Můžete zároveň studovat libovolné množství dovedností, ale každá hodina studia se počítá jen jako studium jedné dovednosti, pokud PJ nepovolí výjimku. Studium jazyků je dobrým příkladem pro výjimku: pokud již umíte dobře Francouzsky, zdokonalí vás vaše studium v Paříži jak v jazyku, tak i v konkrétním subjektu, který se na škole vyučuje. Jako pravidlo platí, že čas strávený v cizí zemi a mluvením cizím jazykem se počítá jako čtyři hodiny výuky daného jazyku denně bez ohledu na to, co jiného ještě děláte, dokud není vaše dovednost s jazykem stejná, jako je vaše IQ.



Když si vylepšíte dovednost, je cena *rozdílem* mezi cenou za vaši současnou úroveň dovednosti a cenou za novou. Příklad: Máte OB 10 a dovednost Krátký meč na 13. To je úroveň OB+3, což vás podle tabulky na str.55 stojí 16 bodů u Fyzické/Průměrné dovednosti. Další úroveň dovednosti, OB+4 stojí 24 bodů. Rozdíl mezi 24 a 16 je 8, takže vás bude vylepšení dovednosti s Krátkým mečem na 14 stát osm bodů.

### Peníze

Získané body můžete také vyměnit za peníze. Každý bod je roven vašemu jednomu měsíčnímu platu, ať je jakýkoliv. PJ může přijít s rozumným vysvětlením vašeho bohatství: vrácená daň, zakopaný poklad, výhra v loterii nebo cokoli, co by odpovídalo. Buďte kreativní. Pokud je postava tajný agent a jeho krytí je "profesionální tenisový hráč," můžete říct, že si vydělal peníze účinkováním v reklamě na kukuřičné lupinky.

### Věk a stárnutí

Hrdinové, stejně jako jiní lidé, jednou zestárnou... i když je u nich menší pravděpodobnost, že zemřou v posteli.

Pokud hráč neurčí jinak, předpokládá se, že má postava při tvorbě 18 let. Mládí je menší "nevýhoda" – viz str. 35. Stáří není "nevýhoda", pokud není postava při tvorbě starší než 50 let – viz str. 36. Postava, která je při tvorbě starší než 18 může dát více bodů do dovedností, protože měla více času na studium. (Nemá žádné body navíc pokud nemá nad 50 – pouze je jí povoleno utratit více bodů na výuku. Viz *Určování vašich počátečních dovedností*, str.54.)

### Stárnutí

Ode dne svých 50. narozenin si každá postava musí házet každý rok a zjistit, zda si vysoký věk nevybírá svoji daň. Pokud si nechcete vést záznamy o datu narozenin postavy, předpokládejte, že je to 1. ledna a házejte každý herní rok. Od 70 let házejte každých 6 měsíců. Od 90 každé 3 měsíce!

Hází se třemi kostkami proti zdraví na každý ze tří základních atributů; přidejte pro účely tohoto výpočtu ke ZD úroveň medicíny vašeho světa (viz str. 207) *minus* 3. Osoba se ZD 10 ve středověku (ÚT4) potřebuje na úspěch 11 a méně. Neúspěch znamená, že je daný atribut snížen o jedna – a hody 17 nebo 18 automaticky neuspějí a způsobí ztrátu dvou bodů. Házejte v následujícím pořadí: SL, OB, IQ, ZD.

Je zřejmé, že pokud postava neuspěje v posledním hodu, sníží se o 1 ZD... a další hod bude obtížnější a pravděpodobněji neuspěje. Stárnutí se tedy urychluje. Když je atribut stářím snížen, jsou sníženy všechny dovednosti, které na něm byly založeny. Sníží-li se tedy vaše IQ o 1, sníží se i všechny vaše mentální dovednosti o 1. Pokud kterýkoliv atribut klesne stářím na 0, postava zemře přirozenou smrtí. V "reálné" situaci by osoba zemřela na nějakou lehčí chorobu nebo při menší nehodě dlouho před tím, než je její ZD sníženo na 0 a stále by to bylo považováno za přirozenou smrt.

Některé magické a technologické procesy mohou stárnutí zastavit nebo dokonce "otočit hodiny zpět" a učinit postavu mladší. Tato zařízení, lektvary ap. jsou extrémně cenná a budou popsána v popisech konkrétních světů. Pokud je ztracené IQ (například) vráceno na původní hodnotu, jsou obnoveny také původní hodnoty v mentálních dovednostech.

Výše uvedené hodnoty platí pro lidi. Stárnutí jiných ras je popsáno v odpovídajících popisech herních světů.



# 11. NÁHODNÉ POSTAVY

Tento systém vám umožňuje vytvořit postavu hodem kostek. Může být použit, když PJ potřebuje rychle nějakou NP, nebo když chcete hrát bez strávení dlouhého času s vytvářením postavy. *Průměrná* postava bude mít 100 bodů – ale bude zde množství odchylek! Může to být legrace, zvláště pokud rádi „vezmete to, co vám kostka řekne“ a pak věrně hrajete vytvořenou postavu. Je pravděpodobné, že budete mít alespoň jeden atribut mnohem nižší, než byste si normálně vzali!

## Základní atributy

Pro každý atribut – SL, OB, IQ a ZD si hoďte třemi kostkami. Pokud chcete, můžete odstranit jeden z hodů a hodit místo něj znovu – ale výsledek už si musíte ponechat, ať je jakýkoliv!

## Dokončování vaší postavy

Potom, co si naházíte základní atributy, máte dvě možnosti. Pokud chcete naprosto náhodnou postavu, přejděte dolů k *Fyzickému vzhledu*. Výhody, nevýhody a dovednosti určete náhodně, tak jak je dále uvedeno.

Alternativně si můžete ponechat náhodně určené základní atributy a vzít si dalších 50 bodů (s předpokladem, že ve hře začínáte se 100–bodovými postavami) na její dokončení jakkoli chcete – výběrem výhod, nevýhod a dovedností podle vašeho uvážení. *Nemůžete* si vzít 50 bodů a zároveň si naházet náhodné dovednosti ap. – získali byste supermana.

## Fyzický vzhled

Všechny postavy mají průměrný vzhled, pokud si nehodí výhodu nebo nevýhodu, která se týká vzhledu (níže). Výška a hmotnost jsou určeny podle str. 15. Kůže, vlasy a oči určíte pomocí sloupku na této straně.

## Výhody a nevýhody

Hoďte třemi kostkami a najděte odpovídající výhodu v tabulce (většinou jednu pro postavu). Potom si hoďte znovu pro nevýhodu.

Hod kostkami	Výhoda(y)	Nevýhoda(y)
3	Hoďte si znovu dvakrát	Hoďte si znovu dvakrát
4	Hlas	Ubohý
5	Bojové reflexy	Zbabělost
6	Vnímavost (+4)	Nechutný zlozvyk (-2 k reakci)
7	Selský rozum	Pacifismus
8	Magický talent (+2)	Cholerik
9	Dobrá zrak	Smolař
10	Vnímavost (+2)	Hamižnost
11	Charisma (+2)	Přehnaná sebedůvěra
12	Dobrá čich a chuť (+5)	Poctivost
13	Šestý smysl	Špatný sluch
14	Atraktivní vzhled	Neatraktivní vzhled
15	Dobrá sluch (+4)	Špatný zrak
16	Krásný	Odporný vzhled
17	Hoďte si znovu dvakrát	Hoďte si znovu dvakrát
18	Hoďte si znovu dvakrát	Hoďte si znovu dvakrát

## Kůže, vlasy a oči

Vaši postavě můžete přiřadit libovolné barvy podle vašeho uvážení, pokud to bude odpovídat jeho nebo jejímu pozadí a původu. Pokud si házíte náhodnou postavu, může být následující tabulka užitečná. Hoďte si třikrát třemi kostkami – jednou pro kůži, jednou pro vlasy a jednou pro oči. Každý výsledek (nebo jejich kombinace), který není pro vaši hru vhodný, odstraňte. Asi je se světlými vlasy by byl možný v San Franciscu v roce 1930, ale naprosto nevhodný v Pekingu v roce 1870. Pokud hrajete v herním světě s daleké budoucnosti, můžete do tabulky přidat i mnohem exotičtější možnosti.

Hod kostek	Barva kůže
3	Modro-černá
4-6	Černá
7	Bílá s pihami
8	Bílá, opálená
9-10	Bílá
11-12	Hnědá
13-15	Světle zlatá (Orient)
16	Zlatá
17-18	Rudá – bronzová

Hod kostek	Barva vlasů
3	Modro-černá
4-5	Černá
6	Blond
7	Pleš (pouze muži)
8	Rudo – hnědé
9	Světle hnědé
10-11	Hnědé
12-13	Tmavě hnědé
14	Šedé
15	Špinavý blond
16	Jasně rudé/oranžové
17	Zlatě blond
18	Čistě bílé

Hod kostek	Barva očí
3	Purpurové
4	Černé
5	Ledově modré
6	Šedé
7-8	Modré
9-11	Hnědé
12	Oříškově hnědé
13	Zelené
14	Tmavě modré
15-16	Tmavě zelené
17	Zlaté
18	Různé barvy! Hoďte znovu pro každé.

**NP teď hned!**

PJ bude občas potřebovat nehráckou postavu *okamžitě*. Místo toho, aby se zastavil a naházal si ji náhodně, udělá lépe, když si určí věci, které považuje za opravdu důležité pro hru.

Předpokládejme, že Dai Blackthorn dokončuje svoji půlnoční návštěvu Vévodova paláce (samozřejmě bez vévodova vědomí). Šplhá přes zahradi zdi, aby se dostal ven... a absolutně *zvrtná* svůj hod na šplh! Vy, jakožto PJ, usoudíte, že při pádu udělal hodně hluku – takže se objeví stráž, aby prozkoumala situaci.

Naneštěstí nemáte žádné připravené stráže (což byla docela nedbalost...). Nevadí. Vše, co vlastně potřebujete vědět jsou základní atributy stráže a jeho dovednost s Krátkým mečem. Můžete si je naházet – nebo mu určíte rozumné hodnoty (řekněme SL a OB 12, ZD 11 a IQ 9 s dovedností Krátký meč 17). Rozhodnete, jakou zbroj stráž má a je to!

Podobně je zbroj a vybavení NP jednoduše „přirazeno“ s použitím logiky PJ. Když dojde na to, zda nějaká NP vlastní nějakou věc nebo ne, má PJ dvě možnosti:

(a) Náhodný hod. PJ určí, jaká je pravděpodobnost pro a proti a hodí si kostkou.

(b) Určení. Pokud z hlediska PJ existuje jen jediná správná odpověď pro hladký chod hry, pak je to tak. „Samozřejmě že strážný měl nůž. Vezmi ho a běž!“

Když jste PJ, můžete si vytvořit NP jakkoliv chcete. Někteří lidé dávají přednost náhodě; jiní mají rádi „logiku“. Je to na vás.



Ignorujte výsledek a hodte znovu, pokud:

- (a) jste si hodili jednu výhodu nebo nevýhodu dvakrát;
- (b) jste si hodili dva druhy vzhledu (počítá se jen ten první);
- (c) jste si hodili nevýhodu, která je v konfliktu s výhodou, kterou jste si již hodili (např. Špatný zrak poté, co jste si hodili Dobrý zrak).
- (d) jste si hodili výhodu nebo nevýhodu, která je ve vašem herním světě bezvýznamná (např. Magický talent v nemagickém světě).

V této tabulce nejsou všechny výhody a nevýhody – jsou zde pouze ty nejběžnější. Pokud chcete nějakou exotičtější výhodu či nevýhodu, zeptejte se PJ, zda vám ji povolí – nebo si vytvořte postavu standardně, bez pomoci náhody.

**Dovednosti**

Na určení *počtu* dovedností, kterým se postava učila si hodte 2 kostky. Postavte dejte toto množství rozumně zvolených dovedností. Pokud chcete zkusit nějaké netypické dovednosti, použijte následující tabulku (hodte třemi kostkami a vyberte jednu dovednost v odpovídajícím řádku z libovolného sloupce).

**Náhodně určené dovednosti**

Hodte třemi kostkami a vyberte jednu dovednost v odpovídajícím řádku z libovolného sloupce.

3	Kaligrafie	Alchymie	Biochemie
4	Botanika	Obchodování	Triky
5	Diplomacie	Lékař	Sport (libovolný)
6	Zpěv	Jazyk (libovolný)	Veterinář
7	Zacházení se zvířaty	Bard	Herectví
8	Nenápadnost	Vybírání kapes	První pomoc
9	Zbraň (libovolná)	Rychlé tasení (lib.)	Šplh
10	Běh*	Pasti	Štít
11	Střelná zbraň (lib.)	Rvačky	Řízení či Jízda (lib.)
12	Střelná zbraň (lib.)	Pilot či Střel.op.(lib.)	Plavání
13	Pitky	Právo	Etiketa
14	Hazard	Znalost ulice	Politika
15	Hudební nástroj (lib.)	Přežití (lib.)	Otevírání zámků
16	Padělání	Převleky	Mechanik
17	Judo nebo Karate	Znalost přírody	Sexappeal
18	Historie	Navigace	Jedy

Pokud si hodíte směšný nebo nevhodný výsledek, zrušte jej a hodte si znovu. Pokud si hodíte výsledek, u kterého je (lib.), vyberte vhodnou dovednost z dané kategorie.

\* Pokud si hodíte tuto dovednost, máte ji právě tak velikou, aby se váš Pohyb zvýšil o 1.

**Úrovně dovedností**

Ted, když víte *jaké* dovednosti máte, potřebujete určit, na jaké *úrovní* je znáte. Pro každou dovednost si hodte 1k-3 a výsledek přičtete k atributu, který určuje danou dovednost (k IQ u mentálních dovedností, k OB u většiny fyzických dovedností). Výsledek je úroveň vaší dovednosti.

Příklad: Máte dovednost se zbraní. Zbraně jsou založeny na OB. Je-li vaše OB 12 a hodíte 5, pak je výsledek (5-3) roven 2, takže přidejte k vaší OB 2, a vaše dovednost se zbraní je 14.

Tento hod 1k-3 nemůže být nikdy nižší než nula. Pokud hodíte 3 a méně, jednoduše nepřidáváte nic – vaše dovednost je stejná jako vaše IQ nebo OB.

## 12. HODY NA ÚSPĚCH

Pokud se vaše postava pokusí o použití nějaké dovednosti, o provedení nějaké akce, o útok na protivníka ap., zjistíte, zda jste uspěli hodem třemi kostkami. Toto se nazývá *hod na úspěch*. Někdy házíte vy, někdy za vás hází PJ (viz sloupek na str.108).

Na to, aby vaše postava v pokusu uspěla, musí být součet bodů na kostkách *menší nebo roven* dovednosti nebo atributu, který používáte. Pokud se například pokoušíte odemknout zámek a vaše dovednost Otevírání zámků je 9, musíte na třech kostkách hodit 9 a méně.

Pro mnoho specifických akcí existují samostatné modifikátory. Například u popisu Otevírání zámků je napsáno, že postava pracující ve tmě má „postih -5“. To znamená, že *od dovednosti musí být odečteno* při tomto pokusu 5. 9 mínus 5 je 4; to znamená, že ve tmě musí postava s Otevíráním zámků 9 hodit 4 a méně... to není na třech kostkách nemožné, ale je to velmi obtížné.

Specifické případy mohou navíc vytvořit modifikátory týkající se obtížnosti úkolu. Předpokládejme, že konkrétní zámek je velmi primitivní. Ve scénáři je napsáno (nebo si to PJ předem určil), že tento zámek má bonus +10 na otevření, protože je tak primitivní. 9 plus 10 je 19, takže postava s Otevíráním zámků 9 musí hodit na třech kostkách 19 a méně. Protože nejvyšší hod na třech kostkách je 18, zdá se jasné, že je úspěch zcela zaručen. To je téměř pravda. ale ne zcela – viz *Kritické neúspěchy* ve sloupku na této straně.

Všechny modifikátory jsou kumulativní. Předpokládejme, že se snažíte otevřít ten primitivní zámek ... ve tmě. Aplikují se oba modifikátory, 9 mínus 5 je 4 – plus 10 je 14 – takže musíte hodit 14 a méně.

Vaše *základní* dovednost je vaše úroveň v dané dovednosti. Vaše *efektivní* dovednost je vaše základní dovednost plus nebo minus odpovídající modifikátory. Ve výše uvedeném příkladě je vaše efektivní dovednost 14. Neměli byste se pokoušet o hod, pokud je vaše efektivní dovednost menší než 3, pokud se však nejedná o *hod na obranu*.

### Implicitní hody

O některé akce se nelze pokusit, pokud postava nemá potřebnou dovednost. Příklady jsou břichomluvectví, nukleární fyzika a magie.

O jiné věci se však může pokusit každý, i když je zcela nezkušený. Pouze válečník ovládá široký meč bravurně – ale *kdokoliv* ho může zvednout a máchnout s ním. Plavání, výslechy a komunikace gesty jsou příklady akcí, o které se může pokusit s rozumnou šancí na úspěch i netrénovaná osoba.

Akce, o kterou je možné se pokusit bez znalosti dané dovednosti je takzvaně založena na „implicitní hodnotě“ jiné dovednosti nebo jednoho ze základních atributů. Například Otevírání zámků je založeno na inteligenci. Čím jste chytřejší, tím je vaše šance na otevření zámku vyšší, a to i bez tréninku. Podobně je implicitní hod na Jízdu založen na obratnosti. Pokud nemáte žádný výcvik, pomohou vám vaše instinkty zůstat v sedle – a čím lepší koordinaci máte, tím pravděpodobněji uspějete. Popis každé dovednosti určuje, na které dovednosti či atributu je implicitní hodnota založena.

Je však vždy lepší mít trénink! Pokud má dovednost implicitní hodnotu založenou na jiné dovednosti či atributu, je zde uvedeno číslo, které se od nich odečítá. Otevírání zámků má například implicitní hodnotu „IQ-5.“ To znamená, že implicitní hodnota pro Otevírání zámků je vaše IQ mínus 5. Pokud máte IQ 10, můžete *bez tréninku* obyčejný zámek odemknout při hodu 5 a méně na třech kostkách.

### Kritický úspěch a neúspěch

*Kritický úspěch* je zvláště dobrý výsledek při hodu na nějakou dovednost. Kritický úspěch nastane v následujících případech:

Při hodu 3 a 4 jde vždy o kritický úspěch.

Hod 5 je kritický úspěch v případě, že je vaše efektivní dovednost 15+.

Hod 6 je kritický úspěch, pokud je vaše efektivní dovednost 16+.

Všeobecně platí, že pokud jste dosáhli kritického úspěchu, určí PJ, co se vám stane. Jde vždy o něco dobrého; čím lepší je hod, tím větší „bonus“ vám PJ dá. I pokud jste nedosáhli kritického úspěchu, ale hodili jste dobře pod požadovanou hodnotu, může PJ přijít s nějakým bonusem navíc.

*Kritický zásah* je kritický úspěch při hodu na útok. PJ výsledek neurčuje – použijte *Tabulku kritických zásahů* (str. 224).

*Kritický neúspěch* je obzvláště *špatný* výsledek při hodu na nějakou dovednost. Kritický neúspěch nastane v následujících případech:

Hod 18 je vždy kritický neúspěch.

Hod 17 je obyčejný neúspěch, pokud je vaše efektivní dovednost 16 a lepší a kritický neúspěch, pokud je nižší než 16.

Každý hod o 10 vyšší než je vaše efektivní dovednost je kritický neúspěch. To znamená, že hod 16 při dovednosti 6 je kritický neúspěch, stejně jako 15 při dovednosti 5 atd.

Všeobecně platí, že pokud kriticky neuspějete, určí PJ, co se vám stane. Jde vždy o něco špatného; čím je hod horší, tím je výsledek obtížnější. I v případě, že nehodíte kritický neúspěch, vás může PJ při hodně silném neúspěchu přiřadit nějaké penalizace. U některých případů (například u zneškodnění bomby) může být stejně smrtelné neuspět o 1 jako neuspět o 10!

Tato pravidla se mohou být v některých specifických situacích lehce pozměněna. Hod na IQ pro vyhnutí se následkům fobie nebo jiné mentální nevýhody například automaticky neuspěje při hodu nad 14 – viz str. 39.

### Kdy hází PJ

Pokud se postava o něco pokouší, bude většina hodů na úspěch prováděna samotným hráčem. Jsou zde však dva podstatné případy, kdy hod provádí PJ. Výsledek hodu hráči neřekne.

Prvním případem je situace, při které si hráč nemusí být vědom, zda uspěl či ne – hlavně pokud se pokouší získat nějakou informaci. Příkladem bude použití dovedností jako Odhalování lží, Meteorologie, Výsledky, množství vědeckých dovedností a výhody Empatie.

Když hráč prohlásí, že chce takovou dovednost použít, hodí si PJ potají. Pokud je hod úspěšný, PJ hráči poskytne danou informaci. Pokud hod neuspěje, PJ lze nebo informaci neposkytne – cokoliv, co se zdá být odpovídající. Čím je výsledek horší, tím více PJ lže.

Druhým případem je situace, ve které hráč jednoduše nemá možnost zjistit, co se vlastně děje. Sem patří hody na smysly (i šestý smysl) a podobně. Předpokládáme, že družina jde po stezce v džungli. Na větví před nimi sedí jaguár. PJ neřekne, „Před vámi je jaguár. Hodte si, jestli jste ho viděli nebo ne.“ Neřekne ani „Všichni si hodte na Zrak. Má někdo Šestý smysl?“ Každý z těchto přístupů nás odvádí někam jinam.

Místo toho PJ nahlédne do Referenční tabulky PJ, kde si před zahájením hry vypsal podstatné informace o všech hráčích, a hodí. Pokud někdo z nich uspěje, může PJ říci, „Harry! Všiml sis jaguára sedícího na větví asi dvacet metrů před tebou!“ Pokud neuspěje nikdo... pak je čeká překvapení.

### Příklady střetu dovedností

Rozšířený souborový systém (str. 123) nabízí množství situací, při kterých jsou vyžadovány hody na sílu a/nebo obratnost. Střet dovedností je vhodný vždy, kdy se v nějaké činnosti postaví dvě postavy proti sobě. Obě postavy si většinou (ale ne vždy) hodí na stejnou dovednost. Některé příklady:

Soutěž na kládách ve vodě: OB s bonusem +3 pro silnějšího soupeře.

Páka: SL.

Soukromá hádka nebo debata: IQ proti IQ nebo Přesvědčování, Diplomacii ap.

Výslechy: Výsledky vyšetřujícího proti Vůli obviněného.

Mentální bitvy: Telepatie.

Veřejné debaty: Bard se standardními reakčními modifikátory (od obecenstva, ne od protivníka).

Pití: Pitky; postih –2 pokud nejste zvyklí na daný druh alkoholu.

Vítězství ve volbách: Politika se standardními reakčními modifikátory.

Smlouvání: Obchodování.

Svádění: Sexappeal proti Vůli.

Taneční maratón: SL proti SL.

V mnoha případech bude dovednost mít implicitní hodnotu ze dvou (nebo více) dovedností či atributů. Můžete si vybrat cokoliv chcete (a měli byste si vybrat ten nejvýhodnější). Tak například Šplh má implicitní hodnotu „SL-5“ a „OB-5.“ Jinými slovy, pokud nejste ve šplhu trénováni, může vám pomoci jak síla, tak obratnost. Měli byste použít ten lepší atribut. Pokud máte SL 16 a OB 8, použijete pro šplhání sílu; 16-5 je 11, což vám na třech kostkách dává rozumnou šanci.

„Implicitní“ hod se provádí stejně jako obyčejný hod na úspěch. Pro výběr dovedností a atributů, na kterých může být dovednost založena viz *Seznam dovedností*. Vyberte tu dovednost nebo ten atribut, který je pro vaši postavu nejlepší, přičtete nebo odečtete jakýkoliv modifikátor pro danou situaci a hodte si třemi kostkami. Hodně štěstí.

Ale pamatujte... některé dovednosti žádnou implicitní hodnotu nemají. Pokud v takové dovednosti nejste trénováni, nemůžete se o ni ani pokusit. Bez ohledu na to, jak jste obratní či inteligentní nemůžete postavit atomovou bombu nebo mluvit egyptsky bez studia.

Pokud máte nadlidský základní atribut, je pro účely implicitní hodnoty použita hodnota maximálně 20. *Příklad*: Superpěst má OB 25. Jeho základní hod na Plavání (OB-4) je 16, ne 21.

### Automatický úspěch

Některé věci jsou naprosto triviální. Pokud selský rozum říká, že jak neúspěch tak kritický úspěch nemohou v daném případě nastat, není vyžadován žádný hod. Pokud zde však je nějaká šance na neúspěch, házet se musí. Nalezení obchodu na rohu vaší ulice žádný hod nepotřebuje. Zasažení cíle na velmi krátkou vzdálenost však hod vyžaduje i pro velmi zkušeného válečníka, protože jeho zbraň se může poškodit, nebo může uklouznout po banánové slupce.

### Střet dovedností

Občas se vyskytne situace, kdy dvě postavy potřebují změřit své dovednosti pro rozhodnutí boje nebo soutěže. Ten s nejvyšší dovedností nevyhraje pokaždé... ale vítězí častěji. Jakožto PJ brzy zjistíte, že Střet dovedností je rychlý způsob, jak rozhodnout konfliktní situaci bez hraní do detailu. Určete pravidla střetu tak, jak to podle vás sedí – a nechejte hráče hodit!

Pokud je potřeba hodit střet dovedností, hodí si obě postavy na odpovídající dovednosti. Jsou použity odpovídající modifikátory.

Existují dva druhy střetů. *Rychlý střet* je většinou u konce během jednoho tahu. *Příklad*: Dvě osoby se snaží ve stejnou chvíli uchopit stejnou zbraň; dva vrhači nožů se snaží zjistit, kdo se lépe trefí do středu terče. Každá postava si hodí na svou dovednost. Pokud jeden uspěje a druhý neuspěje, je vítěz zjevný. Pokud oba uspějí (nebo neuspějí) je vítěz ten, který uspěl o nejvíc, nebo neuspěl o nejméně bodů. Remíza znamená, že nikdo nevyhrál (oba bojovníci zbraň uchopili; nože zasáhly terč ve stejné vzdálenosti od středu).

*Normální střet* trvá několik tahů. *Příklady*: Soutěž v páce, běžecké závody. Každá postava zkusí svůj hod na danou dovednost. Pokud jeden uspěje a druhý ne, je vítěz zjevný. Pokud oba uspějí nebo neuspějí, jsou relativní pozice postav nezměněny a oba se mohou pokusit znovu.

Množství *herního času*, které zabere každý pokus bude záviset na dané aktivitě a je na PJ, aby ji určil. V bojové situaci trvá každý pokus jednu sekundu. V střetu při hledání v knihovně, kdy na nalezení jisté obskurní informace závisí osud světa, trvá každý pokus jeden den.

Pokud mají obě postavy velmi vysokou úroveň dovednosti, mohl by střet trvat donekonečna. V takovém případě jej zkrátíte následovně: Pokud jsou obě dovednosti větší než 14, snižte vyšší úroveň na 14 a odečtete rozdíl od nižší dovednosti. *Příklad*: Při střetu 19 proti 16, odečtete 5 od každého a máte 14 proti 11.

Nakonec dojde k tomu, že jedna postava ve svém hodu uspěje a druhá ne. V této chvíli je vítězem střetu ten, kdo v hodu uspěl.

## Fyzické výkony

### Běh

V boji je běh pouze série manévru Pohyb. Rychlost vašeho běhu je stejná jako vaše hodnota *Základní rychlosti*, plus bonus za dovednost Běh, plus jeden metr za sekundu navíc jakožto „bonus za sprint“, pokud běžíte v přímé linii (viz sloupek na straně 129).

Někdy však budou postavy muset běžet *dlouhou vzdálenost* – aby chytili letadlo, aby se vyhnuli výbuchu bomby, aby unikli divokým pyPJeům ap. PJ nemusí hrát každý jednotlivý krok – potřebuje pouze vědět, *jak dlouho* bude sprint trvat. Pokud je vzdálenost větší než 500 metrů, bude vaše průměrná rychlost nižší.

Na vzdálenost 10 až 500 metrů je každý bod Rychlosti roven jednomu metru za sekundu a můžete přidat jeden bod navíc jakožto „bonus za sprint“, pokud je povrch dobrý. S Rychlostí 7 můžete běžet 8 metrů za sekundu. (To je na 100 metrů 12,5 sekund. Světový rekord je kolem 9,0, což by odpovídalo někomu s Rychlostí 10 a sprintujícího rychlostí 11 m/s!) Vaši Rychlost při výpočtu nezaokrouhľujte. Základní rychlost 5,5 vám umožní, pokud jste nenaložení, uběhnout za 10 sekund 65 metrů.

Na vzdálenosti 500 metrů a výše běžíte poloviční rychlostí než je uvedena výše. Takže s Rychlostí 7 můžete běžet rychlostí 4 metry za sekundu, pokud je dobrý terén. To jsou 4 minuty a 10 sekund na kilometr.

Tato čísla předpokládají, že běžec nemá *žádné naložení!* Pro lehké naložení vydělte Rychlost dvěma, pro střední třemi, pro těžké čtyřmi a pro velmi těžké naložení pěti. Ponaučení je následující: Pokud musíte běžet na dlouhou vzdálenost, nejprve odhodte náklad!

*Vyčerpání během:* Po každých 100 metrech běhu maximální rychlostí nebo 200 metrech při běhu poloviční rychlostí na dlouhou vzdálenost, si musíte hodit proti svému ZD. Neúspěch znamená, že jste ztratili jeden bod únavy. Pokud je vaše SL snížena na 3, je vaše Rychlost poloviční... a pokud vám SL klesne na 1, tak už nemůžete běžet!

### Skoky

Ve většině případů, pokud se pokoušíte přes něco přeskocit, vám PJ jednoduše řekne „Dobře, přeskočil jsi to,“ a pokračujete ve hře. V boji stojí skok přes „obyčejnou“ překážku jeden bod pohybu navíc – tzn. že skok přes jeden hex se počítá jako dva hexy pohybu. Je však automaticky úspěšný. Pouze pokud se zdá překážka opravdu podstatná nebo ji tam PJ umístí záměrně, musíte se pro určení úspěchu postavy spolehnout na matematiku! Až to bude nutné, jsou zde následující pravidla:

Vzdálenost, kterou dokážete skočit je dána vaší SL (ale podívejte se dále). Pro „běžný“ skok – kdy nejsou nutné žádné hody – jsou maximální vzdálenosti:

*Skok do výšky:* Vezmete vaši SL a vynásobíte ji 7,5 a od výsledku odečtete 24 cm – takže SL 11 vám umožní skočit  $(82,5 - 24 = 58,5)$  centimetru. Pokud máte rozběh minimálně 4 metry, přidejte navíc 60 cm.

*Skok do dálky z místa:* Od vaší SL odečtete 3 a výsledek vynásobte 30 – údaj je v centimetrech. Se SL 11 skočíte  $(11 - 3 = 8, 8 \times 30 = 240)$  cm). Jeden hex je ekvivalent 1 metru.

*Skok do dálky s rozběhem:* Stejně jako výše, ale za každý metr rozběhu přidejte 30 cm až do dvojnásobku vzdálenosti, kterou byste skočili z místa.

*Extrémní úsilí:* Pokud „automatické“ vzdálenosti nejsou dostatečné, můžete se vždy pokusit o něco víc. Kdykoliv do hry vložíte extrémní úsilí – ať již uspějete nebo ne – ztratíte 1 bod únavy. Při skoku do výšky odečtete od vaší SL nebo OB (vyberte tu lepší) 0,4 násobek vzdálenosti navíc v centimetrech a pod výsledek hodte. *Příklad:* Je nutné bez rozběhu skočit na římsu, která je o 70 centimetrů výše než dosáhnete. Se SL 11 vyskočíte 58,5 cm (viz příklad výše). To nestačí – potřebujete skočit o 11,5 cm výše. Polovina je 4,6, což se zaokrouhľí na 5. U této postavy je lepší SL a ta je 11, takže od ní odečteme 5. Výsledek je 6 a pod tuto hodnotu je nutné hodit, pokud chceme uspět. Pro skok do dálky vydělte vzdálenost navíc (v centimetrech) 10, zaokrouhľete nahoru a výsledek odečtete od SL nebo OB. Pro skok do dálky s rozběhem vydělte vzdálenost navíc (v centimetrech) 15 a pokračujte jako v předchozím případě. Úspěšný hod znamená, že jste na danou vzdálenost doskočili.

*Dovednost Skoky:* Pokud máte tuto dovednost, můžete její úroveň použít místo SL nebo OB pro výše uvedené výpočty. Takto je možné skočit Olympijský rekord.

### Skoky během boje

Vzorce pro výpočet vzdáleností skoků předpokládají, že věnujete alespoň pár sekund pro příkrčení a přípravu skoku. Vzdálenosti jsou bez přípravy poloviční.

Pokud skáчете během boje přes malou překážku (jeden hex, maximálně jeden metr) musíte použít manévru Pohyb; skok stojí jeden bod pohybu navíc. Je to stejná cena jako vstup do hexu s překážkou; trvá stejně dlouho projít nad ležícím tělem jako jej přeskocit. Do některých překážek (past, láva) však není radno vstupovat...

Pokud během boje skáчете přes větší překážku (hromada těl, židle ap.) nebo na ni (např. na stůl), není to manévru Pohyb. Toto kolo nemůžete dělat nic. Pokud se nepokoušíte o nic extrémního, předpokládá se, že každý bojovník může kamkoliv skočit a pokračovat v bitvě. Nepočítejte SL a vzdálenosti pokaždé, když chce někdo skočit na židli!

Hod na OB je však nutný kdykoliv se někdo pokusí o vertikální skok nebo dlouhý horizontální (rozhoduje PJ). Pokud v hodu neuspějete, upadnete a budete dva tahy vstávat. Pokud jste hodili 17 nebo 18, tak jste skočili do toho, co jste chtěli přeskocit, nebo jste špatně dopadli. Za každý metr pádu utříte zranění za 1k-2.

Pokud nechcete riskovat hod na OB, ale na ten stůl se chcete dostat, můžete věnovat Pohybu dva tahy místo jednoho a na vrchol vylézt. Není nutný hod na OB.

Pro dlouhý a těžký skok (např. do jámy) PJ odečte 1 až 5 od OB skokana a hází stejně jako předtím.



### Skoky s naložením

Volitelné pravidlo: Při skoku odečtete od vaší SL vaše naložení.

SL	Do výšky	Do dálky z místa
4	6	30
5	13,5	60
6	21	90
7	28,5	120
8	36	150
9	43,5	180
10	51	210
11	58,5	240
12	66	270
13	73,5	300
14	81	330
15	88,5	360
16	96	390
17	103,5	420
18	111	450
19	118,5	480
20	126	510
21	133,5	540
22	141	570



### Převrácení věci

Občas se stane – hlavně v boji – kdy se budete snažit něco převrhnout na zem. Můžete například chtít zablokovat cestu, přivodit obtíže protivníkovi ap. Z hlediska manévru jde o útok. Pro převrácení stolu například „zaútočíte“ na stůl.

Hmotnost věci, kterou tímto způsobem dokážete převrátit – ať již kopem, tlakem, strkáním nebo jakkoliv jinak – je rovna 13 násobku vaší SL. Hráči i PJ by měli považovat každý rozumný pokus za *automatický* a neházet pokaždé. U těžkých objektů pokračujte a výsledek vypočítejte.

Pokud se můžete rozběhnout – tzn. pokud jeden tah běžíte a další do něčeho vběhnete – můžete převrátit dvojnásobek hmotnosti. PJ může také učinit výjimky u dobře vyvážených objektů, které se snadněji vychýlí. Použijte selský rozum.

Pokud je něco převráceno, použijte nějakou věc na zaznamenání nové polohy předmětu. To je obzvláště podstatné u věcí, které byly namalovány na mapě! Postavy pak musí přes předmět přeskočít, znovu s ním pohnout či se s ním jinak vyrovnat.

**Extrémní úsilí.** Pokud nejste dostatečně silní na to, abyste něco převrátili, můžete použít extrémní úsilí, stejně jako u zvedání (viz hlavní text).

Tato pravidla platí pro *neživé* objekty. Pro povalení osoby nebo nestvůry viz *Útoky povalením*, str. 133.

### Šplhání

Na vyšplhání po čemkoliv složitějším než je žebřík je nutný hod na Šplh. Tato dovednost má implicitní hodnotu OB-5 nebo SL-5. Jeden hod je nutný před začátkem šplhání a další každých pět minut; neúspěch znamená pád. Pokud jste jištěni lanem, spadnete pouze na konec lana, pokud jste však nehodili kritický neúspěch. Kodifikátory tohoto hodu závisí na obtížnosti výstupu – viz tabulka níže. Od dovednosti se také odečítá vaše naložení; šplhání s těžkým naložením je velice nebezpečné.

Bez ohledu na naložení je normální člověk schopen vystoupit po třech příčích žebříku za sekundu, pokud jde nahoru, nebo po dvou za sekundu na cestě dolů. Jakékoliv šplhání během boje vydrží jen chvíli a bude vyvoláno zuřivostí nebo hrůzou, takže bude velmi rychlé. Pro *dlouhý* výstup použijte rychlosti uvedené v druhém sloupci. Šplhání během boje vyžaduje manévr *Pohyb*.

Druh výstupu	Modifikátor	Krátký šplh	Dlouhý šplh
Po žebříku nahoru	žádný hod	3 příčle/s	1 příčle/s
Po žebříku dolů	žádný hod	2 příčle/s	1 příčle/s
Běžný strom	+5	1 m/3 s	1 m/9 s
Běžná hora	0	1 m/6 s	3 m/min
Vertikální kamenná zeď	-3	1 m/15 s	1 m/min
Moderní budova	-3	1 m/30 s	0,5 m/min
Po laně nahoru	-2	1 m/3 s	7 m/min
Po laně dolů bez vybavení	-1	2 m/3 s	10 m/min
Po laně dolů s vybavením	-1	4 m/s	4 m/s

### Zvedání a pohyb věci

PJ by měl umožnit postavám zvednout cokoliv potřebují bez hodů kostkou. Pokud však jde o velmi těžké věci, může být nutný hod na SL. Hmotnost věcí, které dokážete zvednout je určena vaší SL. PJ může postavám povolit zkombinování jejich síly – např. na tlačení vozu.

**Zdvih jednoruč:** Maximální hmotnost je 3 násobek vaší SL, v kilogramech.

**Zdvih obouruč:** Maximální hmotnost je 13 násobek vaší SL, v kilogramech.

**Nesení na zádech:** Maximální hmotnost je 15 násobek vaší SL, v kilogramech. Můžete tedy nést více než dokážete sami uzvednout. Pamatujte, že každé *kolo*, kdy je vaše naložení větší než 10xSL (tzn. „velmi těžké“ naložení), ztrácíte 1 bod únavy – Viz *Únava*, str. 155.

**Převrácení věci** (detaily viz sloupek vlevo): 13 násobek SL nebo 25 násobek SL s rozběhem.

**Lehké posunutí:** Podle toho, jakou oporu postava má a také podle druhu povrchu je možné posunout 50 a více násobek SL.

**Táhnutí:** Na hrubém terénu utáhnete zhruba tolik, co unesete. Pokud táhnete něco na hladkém a rovném povrchu, použijte polovinu efektivní hmotnosti (tzn. při daném naložení dokážete utáhnout dvojnásobek toho, co unesete). Pokud táhnete věc na saních po sněhu, vydělte výsledek ještě jednou. Rychlost pohybu je dána efektivním naložením.

**Tlačit na kolech:** Stejně jako u táhnutí, ale hmotnost vydělte 10 pro dvoukolák nebo 20 pro kvalitní čtyřkolový vůz. Použijte polovinu efektivní hmotnosti, pokud tlačíte po kvalitní cestě.

**Extrémní úsilí:** Pokud nejste dostatečně silní na to, abyste něco zvedli nebo s tím pohnuli, můžete použít extrémní úsilí. To zvýší hmotnost, s jakou si dokážete poradit. Hod'te si proti SL, od které odečtete 1 za 10% hmotnosti navíc, 2 za 20% atd. U déletrvajících úsilí (např. tlačení poškozeného auta), házejte jednou za minutu. 17 a 18 jsou vždy neúspěchy.

Úspěšný hod věci pohne. Neúspěch znamená, že se věc nepohnula a vy jste se unavili. Ztratili jste 1 bod únavy. Kritický neúspěch vás navíc stojí 1 život, který není možné vyléčit pomocí První pomoci ale pouze odpočinkem.

Zvednutí předmětu se považuje za manévr *Příprava*, který trvá 1 sekundu. Pro zvednutí těžké věci (o větší hmotnosti než je 1/2 vaší SL) jsou potřeba 2 sekundy.

## Vrhání věcí

Cokoliv dokážete zvednout – cokoliv s hmotností menší než je 13 násobek vaší SL – můžete vrhnout. Pro zasažení cíle si hodíte na OB-3 nebo na dovednost Vrhání (viz str. 58). Pro vrhnutí něčeho do nějaké oblasti si hodíte na OB nebo na Vrhání. PJ by měl povolit jakýkoliv rozumný pokus o vržení. Výpočty použijte pouze pokud je nutná přesná odpověď. V takovém případě...

Vzdálenost, na jakou dokážete vrhnout nějaký předmět závisí na jeho hmotnosti a vaší SL. Hmotnost zaokrouhlete *dolů* a použijte tabulku ve sloupku vpravo a vynásobte udanou vzdálenost vaší SL. Výsledek je vzdálenost v metrech, na kterou dokážete věc vrhnout.

Pokud máte dovednost Vrhání, vydělte ji 6 (zaokrouhlete dolů) a výsledek přidejte při určování vzdálenosti vrhu k SL. Toto platí pouze u všeobecné dovednosti Vrhání, ne pro dovednosti Vrhání zbraní.

## Vrhání věcí v boji

Vrhání objektů během boje (ať již jde o útok nebo ne) vyžaduje manévr *Krok a útok*. Předmět musíte nejprve zvednout, jak je uvedeno výše.

## Škody způsobené vrženými předměty

Pokud jste zasaženi (tupým) vrhacím objektem, jsou škody závislé na jeho *hmotnosti* a *síle*, s jakou je vržen. Tato tabulka nepočítá s ostrými hranami; pro zbraně ji nepoužívejte.

SL	0,25 až 5 kg	5 až 25 kg	25 až 50 kg	nad 50 kg
5–6	1k-5	1k-4	1k-5	–
7–8	1k-4	1k-3	1k-3	–
9–10	1k-3	1k-2	1k-2	1k-3
11–12	1k-2	1k-1	1k-1	1k-2
13–14	1k-1	1k	1k	1k
15–16	1k	1k+1	1k+2	1k+2
17–18	1k+1	1k+2	2k-2	2k-1
19–20	1k+2	2k-2	2k-1	2k

Zvláště u nižší síly nemusí těžší předmět působit větší škody, protože ho nemůžete vrhnout s dostatečnou silou.

Křehký objekt (nebo vržená postava) utrhne stejné škody, jaké způsobí. Škody si hodíte pro samostatně pro objekt a cíl.

Škody způsobené *padajícími* objekty (např. balvan, který jste svrhli na protivníka během boje) jsou popsány na str. 152, *Padající objekty*.

## Kopání

rychlost kopání je určena kopáčovou SL, kvalitou jeho vybavení a druhem půdy. V běžné půdě s železnou lopatou dokáže člověk vykopat za hodinu 0,075 x SL krychlových metrů půdy. Jeden člověk s železným krumpáčem může za jednu hodinu rozrušit 0,3 x SL m<sup>3</sup> půdy a tím z ní vytvoří půdu kyprou, která se snadněji odstraňuje. Nejeefektivnějším způsobem kopání je jeden člověk, rozrušující půdu krumpáčem a dva lidé, kteří za ním odstraňují zeminu lopatami.

V kypré či sypké půdě (písek ap.) je rychlost kopání lopatou 0,15 x SL m<sup>3</sup>/hod.

Tvrdá půda, jíl ap. *musí* být předem rozrušeny krumpáčem, přičemž rychlost práce s krumpáčem je poloviční a práce s lopatou je 0,15 x SL m<sup>3</sup>/hod. Samotný člověk s krumpáčem i lopatou dokáže odstranit 0,05 x SL m<sup>3</sup>/hod (ztratí trochu času vyměňováním náradí).

Tvrký kámen musí být rozbit s 1/4 rychlostí (či méně pro velmi tvrdý kámen!) a poté odstraněn lopatami poloviční rychlostí.

Dřevěné náradí (běžné na ÚT5 a méně) fungují poloviční rychlostí. Improvizované lopaty (holé ruce, tácy ap.) fungují nejlépe 1/4 rychlostí.

Kopání je těžká práce. Jedna hodina kopání kypré zeminy vás stojí 1 bod únavy; 2 pokud jde o běžnou zeminu; 3 pro těžkou a 4 pro kámen.

## Tabulka vzdáleností vrhu

Hmotnost objektu zaokrouhlete na nejbližší nižší hmotnost z tabulky a odpovídající vzdálenost z vynásobte vaší SL. (Pokud máte dovednost Vrhání, přidejte k SL 1/6 této dovednosti). Toto určuje vzdálenost v metrech, na kterou dokážete objekt hodit.

Hmotnost	Vzdálenost
0,5 kg a méně	3,5
0,75 kg	3,0
1 kg	2,5
1,5 kg	1,9
2 kg	1,5
2,5 kg	1,2
3,75 kg	1,0
5 kg	0,8
7,5 kg	0,7
10 kg	0,6
12,5 kg	0,5
19 kg	0,4
20 kg	0,3
25 kg	0,25
30 kg	0,2
40 kg	0,15
50 kg	0,1
100 kg	0,05

Velmi lehké objekty a věci, které mají natolik neobvyklý tvar, že se těžko vrhají, není možné dohodit tak daleko, jako „normální“ objekty; PJ určí výslednou vzdálenost.

Pokud něco váží více než 25 násobek vaší SL, pak na výpočty zapomeňte. Ztěžší to unesete. Nemůžete to vrhnout ani sami uzvednout.

Tato tabulka předpokládá, že gravitace je normální. V (například) poloviční gravitaci váží věci polovinu hmotnosti; hmotnost odpovídajícím způsobem modifikujte a tabulku pak použijte normálně. Více detailů o různých gravitacích viz *GURPS Space*.

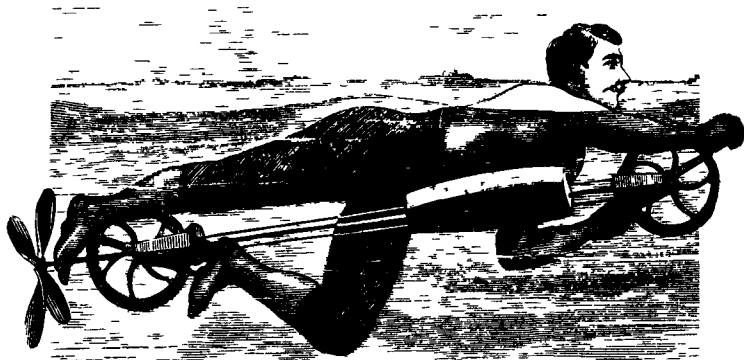
Pokud se snažíte zasáhnout nějaký specifický cíl, použijte postihy za jeho rychlost a vzdálenost. Viz str. 223.

## Příklady vrhání

Předpokládejme, že vaše SL je 12. Máte granát o hmotnosti 1 kg. Vzdálenost pro 1 kg je 2,5 m – vynásobeno vaší SL 12 je to 30 metrů. Granát dokážete vrhnout na vzdálenost 30 metrů.

Předpokládejme, že vaše SL je 16. Máte 25 kg pytel mouky. Vzdálenost pro 25 kg je 0,25 m; 16 krát 0,25 je 4, takže pytel dokážete hodit na 4 metry.

Předpokládejme, že vaše SL je 14. Pokud nesete bezvládné tělo svého 60 kg druha, kterého musíte dostat přes dvoumetrovou průrvu. 60 se zaokrouhlí na 50, což dává vzdálenost 0,1 metrů. 14 krát 0,1 je 1,4 metrů – méně než 2 metry. Pokud svého přítele hodíte, spadne do průrvy –takže se o to raději nepokoušejte! (Tyto výpočty vám samozřejmě nebude povoleno předem provést. Takže se snažte odhadovat dobře!



### Kopání: několik děr pro srovnání

Všechny časy předpokládají, že jeden člověk se SL 10kope v běžné zemině a neodpočívá.

1,5 m<sup>3</sup> – Okop pro ležícího člověka. 1 x 3 x 0,5 m hluboký se zbylou zeminou použitou jakožto 30 cm vysoký val před okopem. 2 hodiny.

4 m<sup>3</sup> – Hrob. 2 x 1 x 2 m hluboký. 5 hodin, 20 minut.

8 m<sup>3</sup> – Past na divokého medvěda. 2 x 2 x 2 m hluboká. 10 hodin, 40 minut.

56 m<sup>3</sup> – Past na tygra. 4 x 4 x 3,5 m hluboká. 74 hodin, 40 minut plus jakýkoliv čas nutný na její zamaskování, umístění bodců atd.

### Zadržování dechu

Tato pravidla neplatí pouze pro plavání. Postavy ve vakuu, při střetu s jedovatým plynem nebo škrčené také budou zadržovat dech. Více viz dovednost Kontrola dechu, str.57.

Pokud se nenamáháte, můžete zadržet dech na ZDx10 sekund. Při malé námaze (např. pomalém plavání či chůzi) můžete zadržet dech na ZDx4 sekund. Během těžké námahy, jako je třeba boj, zadržíte dech na ZD sekund. Tyto časy zdvojnásobte, pokud jste předtím hyperventilovali. Pokud jste hyperventilovali čistý kyslík, jsou časy čtyřnásobné. Tyto časy vydělte dvěma, pokud jste byli zcela překvapeni a nemáte příležitost zadržet dech.

Až postavě dojde dech, bude ztrácet jeden bod únavy za kolo. Ve chvíli, kdy její SL klesne na 0, ztratí vědomí. Pokud se nedostane na vzduch, tak během čtyř minut zemře. Pokud se oběť topila (tzn. má v plicích vodu), bude záchránce muset uspět v hodu na První pomoc. V ostatních případech oběť probere pouhé přenesení na vzduch. Oběť znovu okamžitě nabude 1 SL, ale zbytek únavy musí doléčit normálně.

Pokud je osoba zachráněna po více jak 2 minutách bez přístupu vzduchu, je zde možnost trvalého poškození mozku (-1 k IQ). Aby se tomu vyhnula, musí uspět v hodu na ZD.

### Plavání

Dovednost Plavání (str. 58) má implicitní hodnoty SL-5 nebo OB-4. Jeden hod je nutný při ponoření do vody a další každých pět minut. Pokud v hodu neuspějete, nadechnete se vody! Ztratíte jeden bod únavy a pokusíte se o další hod za pět sekund – a tak pokračujete, dokud (a) se neutopíte, (b) nejste zachráněni nebo (c) v hodu neuspějete a nedostanete hlavu nad vodu. Pokud se z toho úspěšně dostanete, hodte si za jednu minutu; pokud uspějete i v tomto hodu, házejte si pak opět každých pět minut.

Pokud spadnete do vody, můžete se pokusit sundat si zbroj, náklad ap. poté, co uspějete v hodu na plavání. Hodte si na OB na každou věc, kterou chcete odstranit. Štíty, helmy a zbroje jsou s postihem -4 k OB. Neúspěch znamená, že vdechnete vodu s postihy viz výše. Ano, můžete volat o pomoc!

Pokud vaše SL klesne tonutím na 0, upadnete do bezvědomí. Do čtyř minut budete mrtví (velmi chladná voda dokáže tento čas významně zkrátit), pokud vás někdo nedostane z vody a neuspěje v hodu na První pomoc. Pravidla pro zadržování dechu a probírání se z nedostatků vzduchu viz boční sloupek.

Modifikátory hodu na plavání: +3 pokud jste do vody vstoupili dobrovolně; minus dvojnásobek vašeho naložení. Takže bojovník v plátové zbroji, který má Těžké naložení má postih -6 k dovednosti Plavání. Postavy s nevýhodou Tloušťky mají bonus +5 ke všem hodům na plavání a jejich naložení způsobené jejich tloušťkou se v tomto případě nezapočítává.

*Rychlost plavání:* Pokud se vám podaří úspěšně plavat, je váš Pohyb při plavání na krátké vzdálenosti roven 1/10 vaší dovednosti Plavání (zaokrouhlete dolů). To znamená, že pouze ti nejrychlejší plavci bez jakéhokoliv naložení dokážou plavat dva metry za sekundu. Většina lidí bude mít Pohyb při plavání roven 1. (Pokud se udržíte nad vodou, můžete vždy plavat alespoň rychlostí 1 m/s.)

Při plavání na dlouhé vzdálenosti použijte 10-ti sekundové měřítko. Za deset sekund dokážete plavat na vzdálenost rovnou vaší dovednosti Plavání minus dvojnásobek vašeho naložení.

Plavání na dlouhé vzdálenosti vás stojí body únavy stejně jako Běh. Každých 100 metrů nejrychlejšího plavání si hodte na své ZD. Neúspěch vás stojí 1 bod únavy. Pokud je SL snížena na 3, je vaše rychlost plavání poloviční. Pokud plavete pomalu nebo se jen snažíte udržet na hladině, házejte si na ZD každých 30 minut.

*Boj ve vodě a pod vodou.* Toto je velice únavné. Každých 5 sekund si hodte na Plavání. Neúspěch vás stojí 1 bod únavy. Pokud je boj zcela pod vodou, házejte každé dvě sekundy.

Použití zbraní a škody jsou redukovány odporem vody. Postih k dovednosti se zbraní je určen jejím maximálním dosahem. Jakákoliv zbraň pro boj zblízka (včetně pěstí) má postih -2. Zbraň s dosahem 1 hex je s postihem -4; za každý další hex dosahu odečtete -4. Navíc připočítejte postih daný vašim naložením.

Škody (i automatické maximální škody) jsou pod vodou poloviční.

Pokud bojujete ve vodě, ale ne *pod* ní, použijte poloviční postihy k útoku a škody snižte pouze o 1/3 (výsledek zaokrouhlete dolů).

### Záchrana života

Dovednost Plavání je možné použít na záchranu tonoucí osoby. Hodte si na Plavání-5 plus nebo minus rozdíl mezi vaší SL a SL tonoucího. Neúspěšný hod znamená, že jste vodu vdechlí vy: -1 k SL. Kritický neúspěch znamená, že vás oběť málem utopila: -6 k SL a musíte se vzdát pokusu o záchranu. Tento hod bude snadnější, pokud hráči použijí správné záchranářské techniky.



## Hody na smysly

Mezi hody na smysly patří hody na Zrak, Sluch a na Čich/Chut'. Všechny hody na smysly se hází proti IQ postavy. Výhoda Vnímavost je bonus ke všem hodům na smysly. Dobré smysly vám dávají bonus k hodu na odpovídající smysl; některé nevýhody vás omezují při hodech na smysly.

### Zrak

Na to, abyste si všimli něčeho malého nebo ukrytého, musíte uspět v hodu na Zrak. PJ to může učinit jednodušším nebo složitějším podle toho, jak jsou věci hůře či lépe skryté. Slepé postavy nebo postavy v naprosté tmě samozřejmě nemohou vidět nic! V naprosté tmě je akce vyžadující zrak s postihem -10 (např. boj) nebo zcela nemožná (např. čtení mapy).

Bonusy jsou jak za Vnímavost (která vylepšuje všechny smysly) tak za Dobrý zrak.

Mezi postihy patří částečné šero (-1 až -9) a Špatný zrak. Krátkozraká postava (bez zrakové korekce) bude mít postih -6 k hodům na Zrak pro věci, které jsou dále než jeden metr. Dalekozraká postava bude mít -6 na Zrak pro věci do jednoho metru.

Postava s Periferním viděním by měla mít možnost hodit si na zahlédnutí čehokoliv v prostoru, co není zcela přímo za ní. Postava s Nočním viděním nemá žádné postihy pro šero pokud není naprostá tma.

Pokud je konkrétní věc nebezpečná, může kdokoliv s Šestým smyslem mít druhý hod na IQ, zda nebezpečí spatří.

### Sluch

Abyste zaslechli slabý zvuk, musíte hodit na své IQ. PJ může tento hod učinit silnějším či slabším podle toho, jak byl zvuk hlasitý, jak intenzivní byly okolní zvuky ap. Ve chvíli, kdy byl zvuk zachycen, může být vyžadován standardní hod na IQ pro porozumění jeho významu – např. na zjištění, že „zahoukání sovy“ je ve skutečnosti Indiánský válečník. Hluché postavy samozřejmě neslyší nic!

Bonusy jsou jak za Vnímavost tak za Dobrý sluch.

Mezi postihy patří Špatný sluch (-4) a cokoliv, do si PJ přeje v dané situaci použít (např. hluchí společníci). Pokud konkrétní zvuk reprezentuje nebezpečí, měl by každý s výhodou Šestý smysl dostat možnost hodit si podruhé na IQ.

### Chut' a čich

Jde o dvě vyjádření stejného smyslu. Na všimnutí si zápachu nebo chuti je nutný od na IQ. V některých případech může PJ vyžadovat druhý hod na IQ pro porozumění významu zápachu či chuti, kterou všichni cítí – např. zjištění, že jde o chuť obří masožravé rostliny a nebo že jde o chuť drogy! Někdy může PJ vyžadovat odpovídající hod na dovednost (Chemie, Vaření nebo Jedy, podle okolností).

Bonusy jsou jak za Vnímavost tak za Dobrý sluch. Silnější zápachy a chuti bude samozřejmě snadnější zaznamenat.

Nejsou zde žádné postihy kromě těch, které PJ použije sám – např. rozeznání slabého nebo zamaskovaného zápachu či pachuti může být s postihem. Postavy s nevýhodou Žádný čich/chut' nemohou cítit ani ochutnat nic.

Pokud konkrétní zápach či chuť reprezentuje nebezpečí, měl by každý s výhodou Šestý smysl dostat možnost hodit si podruhé na IQ pro vycítění nebezpečí.

## Opakované pokusy při hodech na úspěch

Občas budete mít na něco pouze jednu šanci (zneškodnění bomby, přeskočení propasti, odstranění zaniceného slepého střeva, potěšení krále písní). V jiných případech se můžete snažit znovu a znovu, dokud neuspějete (odemknutí zámku, ulovení ryby, analyzování jedu). Stále však v některých případech nebudete vědět, zda uspějete nebo neuspějete, dokud nebude pozdě na další pokus (přeložení nápisů na staré mapě k pokladu, objednávka ve Francouzské restauraci, stavba lodě). Nakonec zde také budou případy, kdy vás neúspěch zraní, ale budete si moci dovolit párkrát neuspět (vyšplhání na zeď, zapůsobení na krvelačného indiána).

PJ musí použít svůj selský rozum aby tyto případy rozlišil podle toho, v jaké situaci se postavy přesně nacházejí. Jako pravidlo:

(a) Pokud je první pokus zabije (nebo zničí objekt jejich snažení), pak už to nejde.

(b) Pokud neúspěch způsobí zranění, stanovte škody a nechejte je to zkusit znovu po uběhnutí „rozumného“ času. Čas na jeden pokus je uveden u těch dovedností, u kterých je podstatný.

(c) Pokud neúspěch nezpůsobí žádné zranění, nechejte je zkusit to znovu po určitém čase, ale s postihem na každý pokus. Můžete se např. snažit odemknout zámek celou noc... ale pokud se vám to nepodaří poměrně záhy, je pravděpodobně tento zámek nad vaše síly. PJ tedy může odečíst při druhém pokusu 1, při třetím 2 atd. dokud postava neuspěje nebo to nevzdá.



## Hody na vůli

Když se postava dostane do děsivé situace nebo když potřebuje překonat mentální nevýhodu, může PJ vyžadovat hod na vůli. Vůle je normálně rovna IQ, takže jde o hod na IQ. Pokud však postava má výhodu Silné vůle (str. 26) nebo nevýhodu Slabé vůle (str. 46), bude odpovídající množství úrovní přičteno nebo odečteno od IQ. Např. osoba s IQ 14 a se Slabou vůlí 2 si bude házet hod na vůli 12.

Při úspěšném hodu na vůli postava překoná svůj strach, nutkání či cokoliv. Při neúspěchu je postava vystrašená nebo se začne řídit „primárními instinkty“, ať jsou jakékoliv. Jakýkoliv hod na vůli, který je roven 14 či vyšší je automaticky neúspěšný.

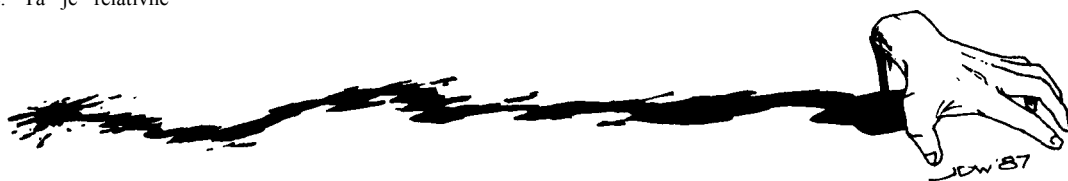
Hodně mentálních nevýhod dovoluje, aby je postava dokázala dočasně překonat hodem na vůli. Pokud se hráč soustavně snaží obejít svoji mentální výhodu a ne ji hrát, měl by jej PJ penalizovat.

Pokud má postava IQ větší než 14, počítejte s ním pro účely vůle jako s IQ 14 před odečtením Slabé vůle. Pokud máte IQ 14 a vyšší a 3 úrovně Slabé vůle, je vaše vůle pouze 11.

### Hody na vliv postavy

Hod na vliv postavy je střet dovednosti proti vůli, který se hází v případě, že se jedna postava snaží ovlivnit druhou. HP se mohou snažit ovlivnit NP... ale stejně často se budou NP snažit ovlivnit je. Mezi hody na vliv postavy patří střety vůle „obětí“ a následujících dovedností: Diplomacie, Přesvědčování, Etiketa, Sexappeal. K hodu *ovlivňující* postavy se započítávají všechny její postihy a bonusy k reakci.

Postava s odpovídající „vlivnou“ dovedností může v odpovídajících situacích použít ji místo běžného hodu na reakci. PJ by však měl přiřadit při neúspěchu při ovlivňování trochu *horší* reakci než při běžném neúspěchu v hod na reakci, s výjimkou Diplomacie. Ta je relativně bezpečná.



### Dlouhodobé úkoly

PJ může delší akce nebo činnosti definovat jako „úkoly“. Každý úkol vyžaduje určité množství hodin, které určuje PJ. Může být potřeba několika různých dovedností s odpovídajícím množstvím člověko–hodin provedených v dané dovednosti. Je např. potřeba postavit provazový most přes průrvu. PJ určí, že je na to potřeba 40 člověko–hodin běžné práce (používajíc OB jakožto dovednost), 24 člověko–hodin Truhlářství a 8 člověko–hodin Inženýrství na ÚT2+. Osoba dokáže normálně pracovat 8 hodin denně, na konci každého dne si každá postava hodí na používanou dovednost (PJ si hodí za NP). Každý úspěšný hod završí 8 člověko–hodin práce. Neúspěch znamená poloviční práci. Kritický úspěch znamená 50% navíc. Kritický neúspěch neudělá žádnou práci a zničí 2k hodin již hotové práce!

Postavy mohou pracovat na delší směny a mohou (při dobrých hodech na reakci) přesvědčit NP, aby činili stejně. Každý den, kdy je pracováno navíc, je nutný hod na ZD; tento hod je s postihem -1 za každou odpracovanou hodinu nad 10 denně. Pokud v hod uspěje, házejte normálně na dovednost a (kromě kritického neúspěchu) bude vykonána práce navíc. Pokud však hod na ZD neuspěje, je hod na dovednost prováděn s postihem rovným rozdílu, o kolik neuspěl (minimálně -2) a postava ztratí stejné množství bodů únavy. Při kritickém neúspěchu při hodu na ZD je postava natolik vyčerpaná, že nemůže další den pracovat!

Speciální dovednosti, stimulanty (které mohou při dlouhodobém používání uskodit) a jiné speciální artefakty mohou způsobit, že lze pracovat delší dobu bezpečně.

PJ může hody na dovednost a potřebný čas modifikovat podle toho, jak uzná za vhodné. Speciální vybavení, chytré nápady hráčů, které práci ulehčí a speciální dovednosti postav mohou dát bonusy. Podporujte hráče v používání jejich představitosti!

## Hody na strach

Hod na strach je zvláštním druhem hodu na vůli, který se hází tehdy, když se postavy setkají s něčím opravdu hrůzným. Výhoda Bojových reflexů dává při hodu na strach bonus +2. PJ může vyžadovat hod na strach pokaždé, když se postava setká s objektem své fobie (str. 39). Pokud je Fobie vážná, házíte si na vůli s postihem -4!

Hody na strach mohou být vyžadovány podle úvahy PJ při jakékoliv strašlivé události. V hororové kampani, kde se obyčejní lidé setkávají s šokujícími, příšernými Věcmi, budou hody na strach velice běžné. V jiných kampaních budou vzácné. Hody na strach nejsou nutné pro „běžné“ strašidelné věci, ale u situací natolik neobvyklých, že by mohly mentálně omráčit své oběti nebo je alespoň dočasně vystrašit.

V kampani s „obyčejnými lidmi“ budou hody na strach nutné při setkání s příšerami, při objevení mrtvol a setkání s nevysvětlitelnými jevy. Ve fantasy kampani však všechny tyto věci mohou být zcela běžné... Postava z fantasy světa si však bude házet na strach při přenesení do 20. století a projíždce po dálnici...

Podobně může být hod na strach nutný pro obyčejného člověka nebo i pro zelenáče, pokud se jej někdo snaží zabít (nebo někoho blízko *zabije*). Pro veterána nebo vojáka je to bohužel rutina.

*Bonusy a postihy.* Pokud je událost obzvláště násilná, příšerná nebo strašidelná, nebo se v ní objevuje přítel, může PJ použít při hodu na strach postih od -1 (zjištění, že oběti chybí uši) až -6 (zjištění, že jednou z obětí byla osoba na vás závislá).

Některé hody na strach mohou být snadnější. Například sledování příšery z velké dálky může dát bonus +1 k vůli; prohlídka těla poté, co jste byli varováni, je s +3.

*Bitevní vřava.* V boji jste většinou příliš rozrušeni na to, abyste měli strach. Jakýkoliv hod na strach během boje je s bonusem +5. To platí pouze v případě, že bojujete a něco strašlivého se stane, nebo jste si toho všimli až teď. Pokud si poručík Jordan náhle uvědomí, že podezřelý, se kterým se pere *nemá hlavu*, hází si s bonusem +5. Jeho kolega, který ho kryje ze vzdálenosti několika metrů, si hází bez bonusu.

## Tabulka hodů na strach

Když postava neuspěje v hodu na strach, hodte si 3 kostkami. *K výsledku přičtete rozdíl, o kolik jste neuspěli v hodu na strach* a najdete výsledek v následující tabulce.

Hodně z těchto výsledků může postavám přičknout novou zvláštnost, fobii, blud či jinou mentální nevýhodu. Nevýhodu určí PJ. Ta se musí vztahovat k prožité situaci. Pokud je to možné, měla by se vztahovat na již existující zvláštnost, blud či fobii!

Tímto způsobem získané nevýhody mohou snížit bodovou hodnotu postavy.

4,5 – Omráčení na jeden tah, potom se automaticky probere.

6,7 – Omráčení na jeden tah. Každý další tah si házejte na nemodifikovanou IQ, abyste se z něj probrali.

8,9 – Omráčení na jeden tah. Na probrání si každý další tah házejte na vůli s takovými bonusy a postihy, jaké jste měli k původnímu hodu.

10 – Omráčení na 1k tahů. Na probrání si každý další tah si házejte na vůli viz výše.

11 – Omráčení na 2k tahů. Na probrání si každý další tah si házejte na vůli viz výše.

12 – Pozvracíte se. Je to stejné, jako omráčení na 15 tahů, potom si pro probrání každý tah házejte na ZD. Podle okolností to může být nepříjemnost, ale i velmi ponižující událost.

13 – Získáváte novou zvláštnost (str. 52). Toto je jediný způsob, jak můžete získat více než pět zvláštností.

14,15 – Utrpíte 1k bodů únavy a jste omráčeni na 1k tahů, stejně jako u #10, výše.

16 – Omráčení na 1k tahů stejně jako u #10 výše a navíc získáváte novou zvláštnost, jako u #13.

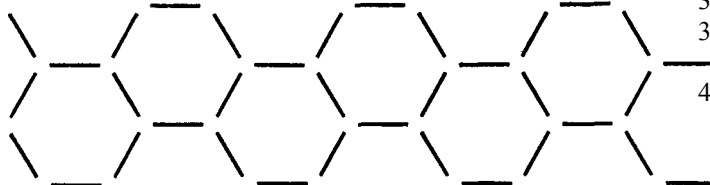
17 – Mdloby na 1k minut, na probrání si potom každou minutu házejte na ZD.

18 – Mdloby jako výše, ale bezprostředně si hodte na ZD. Při neúspěchu utrpíte zranění za 1 život při pádu na zem.

19 – Vážné mdloby, které trvají 2k minut. Každou další minutu si házejte na ZD. Utrpíte zranění za 1 život.

20 – Mdloby až šok, které trvají 4k minut. Také utrpíte 1k bodů únavy.

21 – Panika. Oběť pobíhá a křičí, sedí a pláče nebo dělá něco podobně nesmyslného po dobu 1k minut. Na konci této doby si pro probrání každou minutu házejte na nemodifikovanou IQ.



22 – Získáváte Velký blud (str. 38).

23 – Získáváte Fobii (str. 39) nebo jinou 10 bodovou mentální nevýhodu.

24 – Vážné fyzické důsledky, určené PJ: vlasy vám zešediví, zestárnete přes noc o pět let, částečně ohluchnete. Z pohledu hry získáte fyzické nevýhody o hodnotě 15 bodů (pro tyto účely se počítá jeden rok zestárnutí za 3 body).

25 – Pokud již máte lehkou fobii, která může být logicky spjata s děsivou událostí, pak se z ní stane fobie vážná. Pokud ne, přidejte novou lehkou fobii nebo 10 bodovou mentální nevýhodu.

26 – Mdloby na 1k minut, stejně jako #18 a získáváte nový 10 bodový velký blud jako v #22.

27 – Mdloby na 1k minut jako u #18 a získáváte novou 10 bodovou mentální nevýhodu jako v bodě #23.

28 – Lehké koma. Upadnete do bezvědomí a každých 30 minut si házíte na probrání na ZD. Na 6 hodin po probrání si všechny hody na dovednosti a atributy házíte s postihem -2.

29 – Koma. Viz výše, ale jste v bezvědomí na 1k hodin. Potom si hodte na ZD; pokud hod neuspěje, zůstanete v komatu dalších 1k hodin atd.

30 – Katatonie. Hledíte do prostoru 1k dní; potom si hodte na ZD. Při neúspěchu zůstanete katatoničtí dalších 1k dní atd. Pokud nemáte žádnou lékařskou péči, ztratíte 1 život první den, 2 druhý atd. Pokud přežijete a probudíte se, jsou všechny hody na dovednosti a atributy s postihem -2 na stejně dlouhou dobu, jakou trvalo koma.

31 – Záchvat. Ztratíte kontrolu nad svým tělem, upadnete na zem a 1k minut strávíte v křeči. Ztratíte tím 2k bodů únavy. Navíc si hodte na ZD. Při neúspěchu utrpíte 1k škod. Při kritickém neúspěchu ztratíte *trvale* 1 bod ZD.

32 – Infarkt. Spadnete na zem a utrpíte zranění ze 2k životů ve formě lehkého infarktu nebo mrtvice.

33 – Naprostá panika. Nemůžete se ovládat; můžete udělat *cokoliv* (PJ si hodí 3 kostkami; čím je hod větší, tím jsou vaše reakce méně použitelné). Můžete například skočit z útesu, abyste se vyhnuli příšeře. Pokud přežijete vaši první reakci, hodte si na IQ pro probrání se z paniky. Pokud neuspějete, PJ si znovu hodí na panickou reakci atd.!

34 – Získáváte Vážný blud (str. 38).

35 – Získáváte Vážnou fobii (str. 39) nebo jiné mentální nevýhody za 15 bodů.

36 – Vážné fyzické důsledky jako u #24, ale ekvivalentní 20 bodům fyzických nevýhod.

37 – Vážné fyzické důsledky jako u #24, ale ekvivalentní 30 bodům fyzických nevýhod.

38 – Koma, jako u #29 a Vážný blud jako u #34.

39 – Koma, jako u #29 a Vážná fobie nebo jiné mentální nevýhody za 30 bodů jako u #35.

40 – Jako u #39, výše, ale oběť navíc *trvale* ztratí 1 bod IQ. To automaticky snižuje všechny dovednosti založené na IQ, včetně magie, o 1.

# 13. ZÁKLADNÍ SOUBOJOVÝ SYSTÉM

Soubojový systém v *GURPSu* je navržen tak, aby umožnil realistickou simulaci všech druhů akcí v boji. Na to je nutné hodně detailů. Z toho důvodu je boj prezentován ve dvou verzích: Základní soubojový systém pro začátečníky a pro skupiny, které se více zabývají hraním na hrdiny než bojem... a Rozšířený soubojový systém (str. 123) pro ty, kteří chtějí detaily a realismus.

## Sekvence tahu

Jsou zde dvě možnosti, jak určit, kdo začne první: jednoduchý způsob a realistický způsob.

### Jednoduchý způsob

Každý hráč si hodí kostkou. Vítěz začíná. Potom hrají hráči popořadě po směru hodinových ručiček tak, jak sedí kolem stolu. Pokud hráč hraje několik postav, mohou jednat v jakémkoliv pořadí – a nemusí být pokaždé stejné.

Tento systém má výhodu jednoduchosti. Je zde však lehká výhoda pro toho, kdo začíná. Realisticky bude mít tuto výhodu ta nejrychlejší postava. Pokud chcete hrát tímto způsobem, použijte...

### Realistický způsob

Před tím, než boj začne, porovnejte hodnoty Pohybu všech postav. Ta s nejvyšším Pohybem začíná; do kolonky „Sekvence“ v pravém horním rohu deníku postavy napište „1“. (Použijte tužku!). Druhý nejvyšší jde po něm a zapíše si „2“. A tak dále. V případě shody začíná ten, kdo má vyšší *základní rychlost*; zde je 5,5 lepší než 5,25. (Pokud je zde *opět* shoda, použijte pro rozhodnutí kostky.)

### Který je lepší?

Po několika tazích boje se výhody a nevýhody rychlejší sekvence vyhladí. Použijte takovou metodu, která je pro vás pohodlnější. Pokud je ve hře více než tucet bojovníků, je jednoduchý způsob *mnohem* rychlejší.

## Bijáky

Zbraň s řetězem mezi rukojetí a hlavou je biják, nebo také řemdih či obouruční řemdih.

Kvůli řetězu se biják může obtočit kolem protivníkovy zbraně, když se jí pokouší krýt. Z toho důvodu je jakékoliv krytí zbraní proti bijáku s postihem -4. Šermířské zbraně, které mají lehké čepele, nemohou bijáky krýt vůbec! Dokonce i štít je méně použitelný proti bijáku; kryty štítem jsou s postihem -2.

## Sekvence bojového tahu

Postavy jednájí postupně, každý zvlášť, dokud všichni neuzavřou jeden tah; potom začnou znovu. Jejich *sekvence* (pořadí), v jakém jednájí, může být určeno dvěma různými způsoby (viz sloupek). Váš tah začíná, když se rozhodnete pro manévry a *skončí*, když se rozhodnete pro *další* manévry – tzn. až všechny postavy odehrají jeden tah. Každý tah reprezentuje *jednu sekundu* reálného času.

## Manévry

Každý tah začnete tím, že si vyberete jeden z následujících manévry. Manévry, pro který se rozhodnete, také ovlivní vaši *obranu*, pokud budete napadeni před vaším dalším tahem. Obranu si nevolíte, dokud nejste napadeni – ale manévry, který vyberete ovlivní druhy obrany, které si můžete vybrat. Obrana je vysvětlena na str. 119.

### Pohyb

Pohyb a *nic* jiného (kromě „volných“ akcí uvedených na str. 118). Můžete použít jakoukoliv aktivní obranu.

Pohyb a speciální akce jsou zcela abstraktní; není nutná žádná herní plocha. Pokud se objeví nutnost rozhodnutí o pohybu („Jak dlouho mi bude trvat přeběhnutí přes místnost a sebrání diamantu?“), PJ ho provede. Pohyb postavy je roven množství metrů, které může uběhnout za sekundu – Pohyb 5 znamená, že můžete běžet 5 metrů za sekundu atp. Pokud chcete více detailů a přesnější pravidla týkající se pohybu, použijte Rozšířený soubojový systém.

### Změna pozice

Zalehnutí ze vzpřímeného postoje, povstání z pokleku nebo jakákoliv jiná změna pozice. (Vzpřímení se z ležení trvá 2 tahy: nejprve pokleknete a potom vstanete). *Vyjimka*: Můžete vstát z pokleku a naopak *a při tom útočit* ve stejném kole (níže).

Během tahu, kdy měníte pozici, můžete použít jakoukoliv obranu.

### Příprava

Příprava zbraně nebo jiné věci (viz sloupek na str. 125). Každá zbraň je „nepřipravená“, pokud je v pochvě nebo v pouzdře. Sekera, palcát a jiné těžké zbraně se po útoku stanou „nepřipravenými“; musíte je před dalším použitím znovu připravit! Některé zbraně musí být po každém použití „připravovány“ déle než jednu sekundu.

Můžete krýt zbraní nebo štítem, jakmile jej máte připraven – tzn. to samé kolo! V tahu přípravy můžete také použít jakoukoliv jinou aktivní obranu. *Vyjimka*: Pokud „připravujete“ zbraň jejím nabíjením, je vaší jedinou možnou obranou Úhyb – a pokud to uděláte, ztratíte jeden tah nabíjení.

I pokud jste ambidexteričtí, tak nemůžete připravit jednou rukou zbraň a zároveň útočit druhou.

## Nabíjení

Pro nabití střelné zbraně použijte manévr „Příprava“. To bude vyžadovat několik tahů. U praku například potřebujete jeden tah na přípravu kamene a další kolo na jeho umístění do praku. Pokud nemíříte, můžete střílet hned další kolo. Nabíjení kuše trvá mnohem déle. Nejprve musíte kuši *natáhnout* – to trvá 2 sekundy pro těživu napnutou s vaší SL, nebo více u napnutější. Potom musíte připravit šipku (1 tah) a vložit ji do kuše (1 tah).

Nabíjecí časy pro střelné zbraně jsou uvedeny níže. Dovednost Rychlé nabití (str. 63) může nabíjení urychlit pro lučištníka (rychlým vytáhnutím šípů) nebo střelce z palné zbraně (na vytažení zásobníku nebo rychlonabíječe). Více informací viz sloupek.

## Míření

Zamíří připravenou *střelnou* zbraň na konkrétní cíl. Ten musíte určit. Váš útok je s postihem -4 pokud používáte střelnou zbraň bez míření, pokud není vaše efektivní dovednost lepší nebo rovna hodnotě Střelby od boku (SOB) zbraně. Pokud jedno kolo míříte, je váš útok na normální úrovni dovednosti plus Přesnost (Prs) zbraně (str. 136). Můžete mířit další tři tahy, přičemž za každý další tah získáváte další bonus +1.

Během míření můžete použít jakoukoliv obranu... ale ta vám anuluje zamíření a vy ztratíte naakumulované výhody. Pokud jste během míření zraněni, musíte uspět v hodů na vůli, jinak ztratíte zamíření.

## Útok

Zaútočí na protivníka s připravenou zbraní. PJ má vždy možnost určit (z jakéhokoliv důvodu, který se týká konkrétní situace), že některé postavy nemohou útočit na některé protivníky. Deset postav například nemůže naráz zasáhnout jednu postavu lidské velikosti. (I tři nebo čtyři útočníci naráz budou velmi nepravděpodobní, pokud jejich oběť má nějaké spojence!) Pokud se boj vede v místnostech, mohou mít luky a podobné střelné zbraně povoleny jen jeden výstřel – potom přijde řada na zbraň pro boj zblízka. Můžete krýt zbraní (připravenou), štítem (připraveným) nebo uhnout ve stejném tahu, ve kterém útočíte.

## Vše do útoku

Zaútočí na protivníka rukama, nohama nebo připravenou *ruční* zbraní. Máte čtyři možnosti:

- Provést dva útoky na jednoho protivníka, pokud máte dvě připravené zbraně nebo jednu zbraň, která se po použití nemusí připravovat;
- Provést jeden Předstíraný útok (viz níže) a potom jeden útok;
- Provést jeden útok s bonusem +4 k dovednosti!
- Provést jeden útok s normální dovedností ale s bonusem +2 k případným škodám.

Pokud se rozhodnete pro tento útok, nemůžete do dalšího tahu použít *žádnou* aktivní obranu.

## Předstíraný útok

Předstíraný útok ruční zbraní. Nemůžete na někoho předstírat útok pokud byste jej nemohli zasáhnout normálním útokem nebo s použitím manévru vše do útoku.

Když předstíráte útok, hodte si na Rychlý střet dovedností (str. 108): vaše dovednost se zbraní proti protivníkovi dovednosti se štítem nebo se zbraní. (Pokud nemá žádný štít nebo ruční zbraň, nebo je jeho OB lepší než tyto dovednosti, tak si hází na OB.) Předstíraný útok nezpůsobí „nepřipravenost“ žádné zbraně.

Pokud v hodů neuspějete je váš předstíraný útok neúspěšný. Podobně platí, že pokud je váš útok úspěšný, ale váš protivník uspěje o *větší počet bodů* než vy, tak váš předstíraný útok selže.

Pokud v hodů *uspějete*, a váš protivník neuspěje, potom množství bodů, o které jste uspěli ve vašem hodů, je odečteno od aktivní obrany protivníka v dalším kole, pokud na něj v tom kole zaútočíte. Pokud je například vaše dovednost 15 a hodíte 12, je váš předstíraný útok úspěšný a protivník se v dalším kole brání s postihem -3. (Vaši spojenci nemohou využít výhody *vašeho* předstíraného útoku; tento postih k protivníkovi obraně platí pouze pro váš útok.)

## Doba nabíjení

*Prak*: 2 sekundy – můžete s ním střílet každé 3 sekundy.

*Luk*: 2 sekundy – můžete s ním střílet každé 3 sekundy.

*Kuše* (vaše SL nebo menší): 4 sekundy na natáhnutí a nabití – můžete s ní střílet každou 5 sekundu. Pokud je SL větší než vaše, pak natažení a nabití trvá 8 sekund – můžete střílet každou 9 sekundu.

*Palné zbraně*: Opakovací zbraně jsou rozděleny do tří druhů: s vyměnitelným zásobníkem, s integrovaným zásobníkem a revolvery.

U zbraní s integrovaným zásobníkem trvá příprava 3 sekundy a nabíjení 1 sekundu za náboj.

Výměna zásobníku u zbraně s vyměnitelným zásobníkem trvá 3 sekundy (jedna na přípravu, jedna na jeho uchopení a jedna na zasunutí).

*Revolvery*: U revolverů s individuálním vybíjením trvá příprava na nabíjení jeden tah a vybíjení trvá jeden tah za náboj. Opětovné nabití zabere jednu sekundu jeho přípravou a dvě sekundy na náboj plus jedna sekunda na přípravu zbraně pro střelbu nebo její přenášení.

U revolverů se simultánním vybíjením trvá příprava tři sekundy plus jedna sekunda na náboj.

Viz také dovednost Rychlé nabití (str. 63)

## „Moje zbraň se zachytila!“ – problém s halapartnami

Zbraně, které k útoku používají máchu a působí *bodné* zranění – např. válečné kladiva a podobné – způsobují velké množství škod. Nevýhoda je následující: mohou se ve vašem protivníkovi zaseknout!

Kdykoliv taková zbraň pronikne skrz protivníkovu zbraň, může se zaseknout. Během následujícího tahu si hodte na vaši SL. Úspěšný hod znamená, že vaše zbraň není zaseklá a že ji můžete v dalším tahu opět připravit.

Neúspěch znamená, že zbraň se zasekla. Nemůžete ji použít nebo ji připravit. Na začátku každého kola si můžete hodit znovu, ale během těchto pokusů nemůžete dělat nic jiného. Kritický neúspěch u tohoto hodů (17 nebo 18) znamená, že zbraň je zaseklá trvale a můžete ji klidně pustit; můžete ji získat zpět po boji, pokud ho přejijete.

Když se zbraň podaří z rány vytáhnout, způsobí polovinu škod, které původně způsobila. Pokud bylo například původní způsobené zranění 4 nebo 5 životů, způsobí další 2 životy zranění při jejím vytažení.

Pokud nemůžete během boje svou zbraň vytáhnout, nepůsobí vaše pokusy protivníkovi žádné škody navíc (pro potřeby hry). Po boji můžete svoji zbraň vytáhnout, pokud váš protivník leží na bojišti.

Pokud je vaše zbraň zaseklá a protivník se snaží o ústup, hodte si rychlý střet SL. Pokud protivník zvítězí, vytrhne vám zbraň z rukou. Pokud zvítězíte vy, nemůže se pohnout, zbraň se vyprostí a způsobí výše uvedené škody.

Mezi tyto zbraně patří krumpáče, válečná kladiva a halapartny (při máchnutí bodcem).

Pokud uspějete vy i váš protivník, ale vy jste uspěli o větší množství bodů, je rozdíl odečten od protivnickovy obrany. *Příklad:* Vaše dovednost je 15 a vy hodíte 10. Uspějete o 5. Dovednost vašeho protivníka je 14 a hodí 12. Uspěl o 2. Rozdíl je 3, takže v dalším kole se bude bránit s postihem -3.

Tento manévr vám může zachránit život – nebo může být naprostou ztrátou času. Používejte jej moudře.

### Příklad boje

Louis LeBlanc je útočník, jeho zbrání je mačeta, která je považována za krátký meč. Jeho dovednost s krátkým mečem je 15 a pro tento boj nejsou žádné nepříznivé podmínky, takže se od jeho hodů nebude nic odečítat. Na zásah protivníka tedy potřebuje 15 a méně. Máchne a hodí 13, takže zasáhne.

Jeho protivník, Špinavý Pierre, má Pohyb 4 (což mu dává Úhyb na 4). Dovednost se štítem má na 14 (což mu dává hodnotu Krytu štítem rovnu 7) a s krátkým mečem umí na 13 (což mu dává obranu při krytí zbrání 6). Jeho nejlepší obranu je kryt štítem, takže jej bude používat, kdykoliv bude moci.

Pierrův malý štít je také dobrý pro svou pasivní obranu 2 (viz *Duhy štítů*, str. 97).

Pierre má na sobě vycpávanou zbroj, která mu dává pasivní obranu 1 (viz *Kompletní zbroj*, str. 93).

Pierrova obrana je tedy 7 + 2 + 1, tedy celkem 10. Pokud bude kryt štítem a hodí 10 nebo méně, ubrání se útoku, který na něj vedl Louis. 10 však na 3 kostkách v polovině případů neuspěje. Hodí – a má 11. Škoda! Je zasažen.

Přestože se tyto výpočty zdají zpočátku velmi komplexní, jsou ve hře *jednoduché!* Útočník si hází na svou dovednost, která je uvedena v jeho deníku. Obránce přidá své hodnoty pro obranu, které jsou uvedené v jeho deníku a hodí si proti výsledku. To je vše!

Pokračujme v příkladu: Louis útočí na Pierra. Jeho útok byl dobrý a Pierre v obraně neuspěl. Útok tedy našel svůj cíl.

Louis si hází na způsobené škody. Louisův hráč si již vypočítal, jaké škody působí s krátkým mečem a zapsal si je do svého deníku postavy... jeho síla je 11, takže jeho mách působí „1k+1“ škod. Hodí si jednou kostkou a hodí 4. Přičte jedna a výsledek je 5. Pierre je tedy zasažen za 5 bodů základních škod.

Pierre však nosí vycpávanou zbroj (Odolnost proti škodám 1). To mu dává jeden bod ochrany navíc. Skrz zbroj se proto dostanou jen 4 body škod.

Meč je však sečná zbraň! Škody, které prošly zbrojí jsou zvýšeny o 50%, tedy na 6! Pierre tedy utrpí zranění za 6 životů. Takový zásah by dokázal slabšího člověka porazit. Smutná skutečnost... jeden dobrý zásah mečem dokáže rozhodnout boj.

Pierrův hráč odečte od Pierrova ZD 6 životů. Naštěstí to není *více* než polovina jeho původních životů – 12. Pierre tedy není omráčen a nemusí si tedy házet, aby zjistil, jestli není v bezvědomí. Pokud však ve svém dalším kole bude útočit, musí od své dovednosti odečíst 6! A boj pokračuje.

### Vyčkávání

Žádná činnost, pokud protivník nepřijde během vašeho následujícího tahu do vašeho dosahu. V takovém případě můžete útočit (obyčejný útok, ne vše do útoku). Protože pohyb je v základním soubojovém systému zcela abstraktní, budete tento manévr potřebovat zřídka. Během vyčkávání můžete použít libovolnou obranu.

### Vše do obrany

Obrana; není možné toto kolo dělat nic jiného. Pokud neuspějete v obraně proti jakémukoliv útoku, můžete zkusit *další* (jinou) obranu – jinými slovy, získáváte možnost dvou hodů na obranu při použití různých druhů aktivní obrany proti stejnému útoku. Jste omezeni *dvěma* kryty štítem a *dvěma* kryty zbrání za tah a není možné se dvakrát kryt zbrání, která se po krytí stane nepřipravenou.

### Koncentrace

Pro seslání kouzla nebo pro provedení čehokoliv jiného, co vyžaduje mentální koncentraci. Během koncentrace můžete použít jakoukoliv obranu, ale jakákoliv obrana vás z koncentrace vyruší. Zranění vás také vyruší, pokud neuspějete v hodu na vůli!

### Dlouhá akce

Nejde o specifický manévr, je to univerzální výběr, pokud chcete provést jednu sekundu z několikasekundové akce. PJ určí, kolik sekund bude každá „dlouhá akce“ trvat; tabulka běžných akcí je uvedena na str. 128. Je pravidlem, že během dlouhé akce není možná žádná obrana kromě úhybu, ale PJ to může podle svého úsudku změnit. Jakákoliv obrana může ovlivnit to, co se postava snaží provést.

### Volné akce

Tyto akce můžete provádět během jakéhokoliv manévru. Mezi ně patří mluvení, upuštění zbrání nebo jiných objektů, *udržování* kouzel (pokud používáte magii) atd. Více detailů viz str. 128.

## Postup při útočení

Na každý útok se hází třemi kostkami. První je váš *hod na útok*. Pokud je tento úspěšný, byl to dobrý útok. Nyní si musí váš protivník *hodit na obranu* aby zjistil, zda se proti vašemu útoku dokáže ubránit. Pokud v tomto hodu uspěje, není zasažen. Pokud neuspěje, zasáhli jste jej a házíte si *na škody*.

O útok se můžete pokusit, pokud zvolíte manévry *Útok*, *Vše do útoku* nebo *Vyčkávání*. V základním soubojovém systému se nemusíte starat o přesnou pozici nepřítele. Můžete zaútočit na libovolného nepřítele, pokud PJ neurčí, že je tento útok z nějakého důvodu nemožný.

Útočit nemůžete, pokud nemáte *připravenou* zbraň. Nůž nebo meč je připraven každý tah. Nevyvážená zbraň, jako je sekera, je nepřipravená po každém útoku a může být proto použita každý druhý tah. Viz str. 125.

### Hod na útok

Hod na útok je normální hod na dovednost. Určete svoji *efektivní dovednost* (vaši základní dovednost plus nebo minus odpovídající modifikátory) se zbrání, kterou používáte. (Viz str. 107 pro hody na úspěch a str. 223 pro modifikátory při boji.) Poté hodte 3 kostkami. Pokud je váš hod *nižší nebo roven* vaší „efektivní“ dovednosti, hodili jste dobře a útok je dostatečně dobrý na to, aby protivníka zasáhl. V jiném případě jste minuli!

Bez ohledu na vaši dovednost jsou 3 a 4 vždy úspěchy a jde o „kritický zásah“ – viz. sloupek. Hod 17 a 18 je vždy neúspěch.

## Obrana

Pokud jste v útoku uspěli, ještě jste svého protivníka nezasáhli (pokud to nebyl kritický zásah). Pouze jste provedli útok, který je *dostatečně dobrý* na to, aby jej zasáhl – pokud se nebrání.

Obrana vašeho protivníka je rovna součtu jeho *pasivních* obran (zbroje, štítu a/nebo magie) a *aktivních* obran (úhyb, kryt zbraní či štítem). Pasivní obrana chrání vždy, ale aktivní obrana musí být vybrána z těch, které je možné v danou chvíli použít. To záleží na manévru, který si vybral ve svém posledním tahu – viz výše.

Obránce hodí 3 kostkami. Pokud je tento hod *nižší nebo roven* jeho celkové obraně, útoku se ubránil. V ostatních případech byla jeho obrana neefektivní a váš útok zasáhl. Pokud váš útok protivníka zasáhne, můžete si hodit na škody.

Hod na obranu 3 a 4 je *vždy* úspěšný – i pokud byla vaše celková obrana jen 1 nebo 2! Hod 17 a 18 je vždy neúspěch.

Protivník si nemůže házet na obranu v případě, že jste na něj zaútočili s kritickým úspěchem.

## Aktivní obrana

Na obranu proti útoku existují tři druhy *aktivní obrany*. Každá z těchto obran je vypočítána předem. Pokud jste napadeni, můžete si vybrat jednu aktivní obranu jako součást vašeho hodu na obranu. (Pokud použijete manévr Vše do obrany, můžete provést dva samostatné hody na obranu při použití různých obran.)

Vaše aktivní obrana závisí na vaší situaci – *obzvláště* na manévru, který jste si vybrali poslední tah. Některé manévry omezují aktivní obranu, kterou můžete použít. Aktivní obrana omráčené postavy je s postihem -4.

Někdy nebudete mít *žádnou* aktivní obranu. Rána zezadu od „přítele“, střela odstřelovače nebo naprosto nečekaná past budou útoky, proti kterým je nemožná jakákoliv aktivní obrana.

Výhoda Bojových reflexů dává k aktivní obraně bonus +1.

## Úhyb

Hodnota vašeho Úhybu je stejná jako váš Pohyb. Je to pravděpodobně vaše nejlepší obrana, pokud neumíte dobře bojovat vaší zbraní a nemáte štít.

Každému útoku lze uhnout kromě takového, o kterém nevíte! Není zde žádné omezení počtu úhybů, které můžete během jednoho kola provést.

Pokud máte dovednost Akrobacie, můžete se pokusit o „Akrobatický úhyb“ (str. 57).

Úhyb zvířete je roven polovině jeho Pohybu nebo polovině jeho OB, cokoliv je lepší – až do maxima 10.

## Kryt štítem

Pokud chcete útok vykrýt štítem, musíte ho mít připravený. Hodnota krytu je 1/2 vaší dovednosti se štítem (nebo malým štítem), zaokrouhлено dolů. Všeobecně můžete vykrýt jakoukoliv zbraň s čepelí, kyj, sekeru, kopí, dřevcovou zbraň atd., prostě čímkoliv je mácháno, bodáno nebo vrháno. Můžete také štítem krýt šipy, šipky, kameny z praku a jiné projektily na nízké ÚT. *Nemůžete* krýt kulky nebo paprskové zbraně... ty jsou příliš rychlé na to, aby jste to stihli. (Pasivní obrana štítu však funguje proti všem střelným zbraním – viz str. 120).

Krýt štítem můžete pouze jeden útok za tah, pokud nezvolíte manévr vše do obrany. V takovém případě můžete vykrýt dva útoky za tah.

## Nepříznivé podmínky pro boj: Postihy k zásahu

Zásah vašeho protivníka může ztížit hodně věcí. Pro každou platí „postihy k útoku“, které jsou od vaší dovednosti odečteny před házením.

Špatné světlo: -1 až -9

Naprostá tma: -10

Narušená rovnováha: -2 (i více, podle úvahy PJ). *Vyjimka*: pokud střelíte ze střelné zbraně, odstraní míření i tento postih!

Útočník stojí ve vodě (po kolena nebo hlouběji): viz str. 112.

Útočník plave: -6 nebo postihy pod vodou (str. 112).

Útočník je ve zvláštní pozici: -2 nebo více (podle úvahy PJ – viz str. 123.)

Slepý: -6. Náhle oslepený: -10.

Jedno oko: -1 při boji zblízka, -3 při boji na dálku.

Oblečení v plamenech: -2

Při plazení: -4

Přikrčený: -2

Sedící: -2

Útok nedominantní rukou: -4 (žádný pokud jste ambidextričtí).

Štít: -2 k útokům, pokud používáte velký štít.

SL pod minimální SL zbraně: -1 za každý bod rozdílu.

Zranění: Postih je stejný, jako je množství životů, které jste ztratili poslední tah. Pokud používáte lafetovanou zbraň s elektronickým zaměřovačem, je tento postih poloviční. Vyšší práh bolesti tento postih eliminuje.

PJ může přidat nebo ubrat na modifikátorech podle svého uvážení!

## Kritické zásahy

„Kritický zásah“ je obzvláště dobrý útok. Automaticky zasáhne – protivník si nehází na obranu. Pokud hodíte 3, neházíte si na škody – váš zásah automaticky způsobí *maximální* škody, které mohl způsobit. Maximální škody pro útok např. 1k+2 bude 6+2, tedy 8 životů.

Hod 4 je také kritický zásah, ale způsobí pouze normální škody.

Hod 5 nebo 6 *může* být kritický zásah, podle úrovně vaší dovednosti. Pokud je vaše efektivní dovednost 15, je hod 5 a méně kritický zásah. Pokud je efektivní dovednost 16 a více, pak je kritický zásah hod 6 a méně. To znamená, že bonus k zásahu (např. při manévru vše do útoku) zvedne vaše šance na kritický zásah. Stále však platí, že ho 3 je jediný, při kterém automaticky způsobíte maximální škody.

Pravidlo pro maximální škody je *náhradou* za komplexnější Tabulku kritických zásahů. Nepoužívejte obě!

### Základní účinky zbraní

Existují dva druhy útoků (*úder a mách*) a tři druhy základních zranění (*tupé, sečné a bodné*). Jsou vysvětleny ve sloupcu na str.94.

### Účinky zranění

V základním soubojovém systému se předpokládá, že všechny zásahy jsou do trupu. Zranění, které utržíte, odečtete od vašeho ZD.

Pokud jste zraněni, bude váš hod na útok redukován (pouze v následujícím tahu) o takové množství bodů, kolik životů jste ztratili. Škrábnutí bude mít malé důsledky... ale pokud utrpíte vážné zranění, měli byste se na chvíli stáhnout do defenzivy. Zranění, která utrpíte v jednom kole se sčítají.

### Sražení na zem a omrácení

Pokud utrpíte jedno zranění, které způsobí větší škody než je *polovina vašeho základního ZD*, musíte si hodit na původní ZD. Pokud v hodě neuspějete, jste *sražení na zem!* Dokud znovu nevstanete, nemůžete útočit. (Pokud trváte na použití zbraně na zemi, může to PJ povolit, ale přiřadí vám velký postih. Pokud chcete zůstat ležet a hrát mrtvého, je to možné. Hodně štěstí.)

Ať již spadnete nebo ne, jste *omráceni*. Všechny hody na aktivní obranu jsou s další tah s postihem -4. Na konci si musíte hodit na vaše základní ZD. Pokud uspějete, znamená to, že jste se probrali a v dalším tahu můžete jednat normálně. Neúspěch znamená, že jste stále omráceni a stojíte (nebo ležíte) bez možnosti jakýchkoliv manévřů s trvajícím postihem -4 na každý hod na aktivní obranu!

### Vážná zranění

Pokud vám zbývají 3 životy (nebo méně) je váš Pohyb a Úhyb sníženy na polovinu (zaokrouhlete dolů). Vaše zranění vás zpomalují!

### Bezvědomí

Pokud jste utržili takové zranění, že vaše ZD kleslo na *0 a méně*, držíte se při vědomí jen silou vůle. Na začátku každého tahu, ve kterém je vaše ZD nulové nebo záporné, si házíte na základní ZD. Úspěšný hod znamená, že svůj tah můžete dokončit normálně – poslední boj opravdového válečníka. Neúspěch znamená, že jste upadli do bezvědomí! Házejte si každé kolo, dokud v hodě neuspějete a neupadnete do bezvědomí.

### Smrt

Pokud je vaše ZD zcela negativní (např. -10 když je vaše základní ZD 10), riskujete smrt.

Více o zraněních – a o tom, jak se z nich dostat! – viz *Zranění*, str. 147.

### Kryt zbraní

Ruční zbraně (meče, kyje, sekery, kopí, dřevcové zbraně) mohou být použity jak pro útok, tak pro obranu. Pokud kryjete zbraní, je tato hodnota polovina vaší dovednosti s touto zbraní (zaokrouhlete dolů). Pokud máte dovednost Krátký meč na 20, budete mít kryt touto zbraní roven 10.

Kryt nemůžete, pokud není vaše zbraň *připravena*. Kryt nevyváženou zbraní ji učiní „nepřipravenou.“ Nemůžete například krýt sekerou ve stejném tahu, v jakém jste s ní útočili; musíte ji znovu připravit. Viz str. 125.

Kryt zbraní může zastavit pouze útoky jinou zbraní. Další výjimka: Zbraň má 1/3 pravděpodobnost, že se zlomí, pokud kryje něco, co je více než třikrát těžší než ona sama! (Konkrétní kryt se počítá i pokud se zbraň zlomí.) Všeobecně platí, že se takto lámou pouze rapíry a nože. Viz *Útočení na zbraně*, str. 131.

Můžete také krýt zbraní předmětem, který normálně zbraní není, ale má odpovídající velikost a tvar. Využijte nejbližší dovednost se zbraní. Klacek nebo puška může krýt jako kopí, luk jako lehký kyj. I jediný kryt lukem ho však pro střelbu zničí, i když možná ještě chvíli vydrží jako lehký kyj.

Kryt zbraní můžete pouze jeden útok za tah, pokud nemáte dvě zbraně (v takovém případě kryjete dvakrát), nebo si zvolíte manévr vše do obrany. V takovém případě můžete krýt dvakrát (s každou zbraní). Šermíři mají schopnost krytí se zbraní lepší – viz níže.

Pokud zbraní úspěšně vykryjete útok holou rukou, můžete útočnicka zranit. Bezprostředně si hodte na svou dovednost se zbraní. Pokud zasáhnete, zasáhl váš kryt přímo danou část těla útočnicka; hodte si normální škody. (Pokud útočník používal Judo nebo Karate, máte k tomuto hodu postih -4).

### Speciální pravidla pro krytí zbraní

*Vrhací zbraně* je možné zbraní vykryt, ale s postihem -1. Vrhací nože a podobné zbraně s -2.

*Nože*. Krytí nožem a podobnými malými zbraněmi je s postihem -1.

*Bijáky* se vykryvají s postihem -4.

*Hole* kryjí s 2/3 dovednosti, ne s 1/2.

*Šermířské zbraně* používají unikátní formu boje. Šermíři používají lehkou zbraň a velmi lehký (nebo vůbec žádný) štít. Šermířův základní postoj udržuje zbraň stále namířenu na protivníka. Proto může krýt efektivněji než jiní bojovníci.

Pokud máte dovednost Krátký meč a odpovídající vybavení (mečík, rapír nebo šavli, ne větší než malý štít a ne těžší než „lehké“ naložení), je váš kryt zbraní roven 2/3 vaší šermířské dovednosti (zaokrouhlete dolů). Navíc můžete krýt během jednoho kola *dvakrát*. (Manévr vše do obrany vám umožní vykryt libovolný počet útoků!)

Hodně šermířů používá jako druhou zbraň dýku. Dýkou je možné také krýt – 1/2 šermířovy dovednosti Nůž. (-4 k dovednosti za nedominantní ruku; -1 ke krytu nožem či dýkou; celkem 1/2 dovednosti Nůž, -5.)

Jedinou nevýhodou šermířského krytí je, že jejich zbraně jsou lehké a snadno se zlomí, pokud budou krýt těžší zbraně – viz výše.

### Pasivní obrana

Když jste napadeni, *můžete* mít navíc ještě pasivní obranu, která pracuje ve váš prospěch, a která je způsobena štítem, zbrojí apod. Pasivní obrana vás chrání *vždy*, i když jste v bezvědomí a útok nečekáte. Pokud máte alespoň nějakou pasivní obranu, uspěje pro vás hod na obranu 3 a 4!

*Zbroj*: Pasivní obrana vaší zbroje záleží na jejím druhu – viz str. 93. – v rozsahu od 1 do 6.

*Štít*: Pasivní obrana štítu závisí na jeho velikosti: od 1 za malý štít (buckler) až po 4 za velký štít. Nechrání vás před útokem zezadu. Viz *Štíty*, str. 97. Magické artefakty i jiné věci (cokoliv si PJ vysní!) se také mohou přidat k vaší pasivní obraně.



## Škody a zranění

### Hody na škody

Pokud protivník neuspěje ve svém hodu na obranu a vy jste jej zasáhl, můžete hodit „hod na škody.“ Pomocí tohoto hodu určíte, jaké škody jste svému protivníkovi způsobili. Množství kostek, kterými si házíte na škody, je určen vaší zbraní (a u primitivních zbraní vaší silou). Je uvedeno v kolonce „Zbraně a dovednosti se zbraněmi“ ve vašem deníku postavy ve sloupci Škody – množství.

Pokud má protivník na sobě zbroj, je její odolnost proti škodám odečtena od škod, které si hodíte. Více detailů viz *Druhy zbrojí*, str. 93. Magie a vrozená „odolnost“ (viz str. 24) vám může poskytnout podobnou odolnost proti škodám, jakou vám poskytuje zbroj.

Pokud máte štěstí, hodíte si dostatečné množství škod na to, abyste prošli protivníkovou obranou a zranili ho!

### Zranění

Pokud celkové škody, které si hodíte, *překračují* odolnost proti škodám zbroje/kůže ap., které chrání vašeho protivníka, jsou zbývající škody počítány jako zranění. *Příklad:* Vaše „základní škody“ při máchnutí mečem jsou 2k. Hodíte si dvěma kostkami a výsledkem je 8. Protivník má tři body odolnosti proti škodám, takže se skrz zbroj dostane pouze 5 bodů. Přidejte 50% bonus ke škodám za sečnou zbraň (2 body, protože vždy zaokrouhlujete dolů). Výsledek je 7 – protivník utrpěl zranění za 7 životů.

Účinky zranění jsou popsány ve sloupcu na protější straně – a jsou mnohem detailněji popsány v kapitole *Zranění, nemoci a únava* (str. 147).

## Zbraně pro boj na dálku

### Vrhací zbraně

V základním soubojovém systému může (zpravidla) kdokoliiv zasáhnout kohokoliv zbraní pro boj zblízka. Stále se však mohou objevit situace, kdy budete chtít zbraň vrhnout. Pokud to chcete udělat, je to možné. Při vrhání si nehážete na svou dovednost se zbraní – používá se „vrhací“ dovednost. Střelba od boku (bez míření) je s postihem -4. Viz *Míření*, str. 117. (Rozšířený soubojový systém přináší v otázce střelby od boku a přesnosti hodně dalších detailů!)

Pokud zbraň může být vržena, je vrhání *samostatná* dovednost. Všechny „vrhací“ dovednosti jsou jednoduché s implicitní hodnotou OB-4.

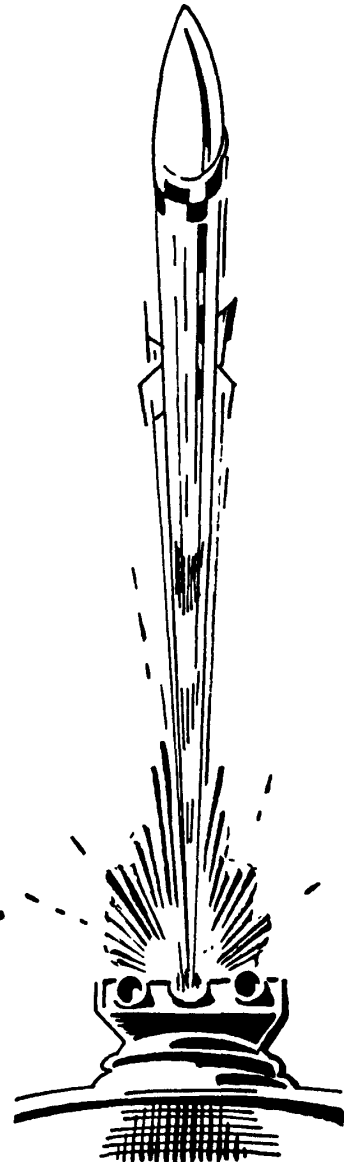
Je zde také „univerzální“ dovednost nazvaná *Vrhání*. Je to „těžká“ dovednost. Pokud však tuto dovednost ovládáte, můžete ji použít na vržení *čehokoliv* – nože, baseballového míčku, cihly, oštěpu. (Pokud tuto dovednost nemáte, vrháte kameny ap. s vaší základní OB.) Protivník může vrhací zbraní uskočit, kryt ji zbraní nebo štítem.

Pokud zasáhnete, působíte normální škody. Ať již zasáhnete nebo minete, vaše zbraň spadne na zem. Ve velké bitvě vám PJ pravděpodobně nedovolí vaši zbraň získat zpět; v menší si může hodit jednou kostkou a tak zjistí počet tahů, které vám trvá její opětovné získání!

### Speciální střelecké útoky

*Střelba před útokem:* Pokud se bitva odehrává na otevřeném prostranství nebo ve velké místnosti, mají střelci minimálně jeden výstřel před tím, než se s protivníkem dostanou do přímého kontaktu. Průměrný protivník ve zbroji se bude pohybovat zhruba rychlostí 3 metry za sekundu. Protivníci beze zbroj rychlostí 5 metrů za sekundu. (Pamatujte: Rychlost v metrech za sekundu je rovna Pohybu).

*Minutí:* V základním soubojovém systému, když minete střelnou nebo vrhací zbraň, nezasáhnete omylem nikoho jiného – prostě jste minuli. Pravidla pro zasazení špatné osoby jsou uvedena v Rozšířeném soubojovém systému.



**Nošení zbraní (a jiných věcí)**

Zbraň nebo štít nemůžete použít, pokud není „připravena.“ Kdykoliv můžete mít připraveny dvě jednoruční zbraně, jednu jednoruční zbraň a štít nebo jednu zbraň obouřuční.

Můžete však nést více zbraní než tyto. Zbraň je možné nosit různými způsoby.

Za prvé ji můžete nést v ruce (ať již připravenou nebo ne). To je jediný způsob, jak nést luk nebo většinu zbraní s dosahem větším než je jeden hex; vyváženou v ruce nebo přes rameno. Pro halapartny se pouzdra nevyráběla! Množství věcí, které můžete nést v rukou je omezené počtem rukou – obvykle 2.

Za druhé ji můžete nést v pochvě nebo v závěsu na vašem opasku. Vytasit takto nesenou zbraň vyžaduje jeden manévr Krok a příprava a dvě sekundy stejného manévru pro její navrácení. Pušky, samopaly, obouřuční meče a meče bastardy jsou jediné „dlouhé“ zbraně, které je takto možné nést; pochva obouřučního meče je na zádech a meč se tasí přes rameno. Teoreticky můžete mít tucty zbraní, visících vám na opasku nebo v pochvách. Prakticky nikdo však nenosí více než dvě náhradní zbraně (plus dýka). PJ je konečným soudcem.

Za třetí může být zbraň nesená v zavazadle, kapse ap. Získání takto zabalené zbraně trvá nějakou dobu: hodíte si 1k pro kapsu nebo 2k pro batoh a výsledek vám dá počet sekund, kolik hledání zabere. Batoh musíte před hledáním sundat; to trvá 1k sekund. Vaše naložení je jediným omezením množství zbraní, které takto můžete nést.

**Zvířata v boji**

Boj proti zvířatům se hraje stejně jako boj proti lidem. Jediným rozdílem je jiný význam ZD. Velmi velké nebo velmi malá zvířata budou mít ZD rozdělené na „zdraví“ (na to se hází při omráčení ap.) a „zásahy“ (škody, které zvíře přežije). Tato čísla jsou u člověka stejná, ale to neplatí u malých či velkých zvířat. *Příklad:* Slon může mít ZD 17/50 – Zdraví 17 a přežije zranění do 50 životů.

Zvířata jsou podrobněji popsána v kapitole 18 na straně 161.

**Střelné zbraně**

Se střelnými zbraněmi se zachází stejně jako s jakýmkoliv jinými zbraněmi; hodíte si na útok, váš protivník si hodí na obranu a vy si potom hodíte na škody. V základním soubojovém systému se předpokládá, že se všechny boje provádí na hodně malou vzdálenost, pokud PJ neurčí jinak (pravidla pro vzdálenosti střelby viz str. 137). Na zásah se střelnou zbraní si hodíte na vaši dovednost s touto zbraní. Při střelbě od boku útočíte s postihem -4 (bez míření); viz *Míření*, str. 117). Protivník může před střelou uhnout, ale nemůže ji krýt zbraní. Šipy a šipky mohou být kryty štítem; modernější střely ne.

Luky a praky nevystřelí každou sekundu. U luku trvá například nabití dvě sekundy, takže je možné střilet každou třetí sekundu.

**Boj beze zbraně**

Občas se stane, že bude nutné bojovat beze zbraní nebo pouze s improvizovanými zbraněmi. V takovém případě jde o *boj beze zbraně*. Do takového boje se může zapojit kdokoli, ale existují určité dovednosti – Rvačky, Judo, Box a Karate – které vám umožní být beze zbraně efektivnější.

**Údery pěsti**

Úder pěstí je útok. Vaše „dovednost“ při úderu pěstí je, pokud nemáte dovednost Rvačky, Box nebo Karate, vaše základní OB. Škody jsou určeny vaší SL: jde o škody „úder-2“, určené z tabulky Základních škod se zbraní a způsobené zranění je tupé. *Příklad:* Se SL 12 jsou vaše škody při úderu pěstí 1k-1, takže váš úder způsobuje 1k-3 škod.

Boxer nebo železné rukavice přidávají vašemu úderu pěstí +2 ke škodám.

**Improvizované zbraně**

Pokud nemáte zbraň, můžete občas improvizovat. Kámen, váček s mincemi atp. můžete držet v ruce. Malý, těžký objekt, přidá +1 k vašim škodám, způsobeným úderem pěstí. Větší objekt (jako třeba pивní půllitr) přidá +2. S čímkoliv větším je nutné počítat jako se zbraní – obvykle kyjem.

**Kopy**

S kopem se počítá stejně jako s úderem pěstí, pouze vaše dovednost je OB-2, Rvačky-2 nebo Karate a působíte normální tupé škody jako při úderu – nebo úder+1, pokud máte těžké boty nebo něco podobného. Pokud do protivníka kopnete a netrefíte se, musíte si hodit pod OB nebo dovednost, abyste nespadli na zem!

**Kryty holou rukou**

Pokud bojujete beze zbraně, můžete svými rukama krýt *kop* nebo *úder pěstí*, přičemž váš „kryt zbraní“ je v tomto případě 1/2 vaší OB. Dovednosti boje beze zbraně vám dávají možnost lepšího krytu beze zbraně: 2/3 u Rvaček, Boxu, Judo nebo Karate (zaokrouhlete dolů).

Pokud beze zbraně kryjete zbraň, je vaše obrana s postihem -3 pokud nekryjete *úder*, nebo nepoužíváte Judo nebo Karate (v takových případech použijte normální kryt). Neúspěch při krytu holými rukama znamená, že vás zbraň zasáhla; útočník si může zvolit, zda vás zasáhne tam, kam zamýšlel, nebo do vaší ruky! Pokud vaše ruka utrpí zranění za více než 1/2 vašeho ZD, je tato ruka automaticky *chromá* (viz str. 148).

**Dovednosti pro boj beze zbraně**

Tyto čtyři dovednosti (viz str.59,60 a 62) vám umožní s holými rukama bojovat efektivněji. Rvat se naučíte snadno, Box je středně těžký a Karate a Judo jsou těžké.

To je vše ze Základního soubojového systému. Vstaňte a bojujte! Až vám tato pravidla přejdou do krve, můžete, pokud chcete více detailů, pokračovat další kapitolou!

# 14. ROZŠÍŘENÝ SOUBOJOVÝ SYSTÉM

Rozšířený soubojový systém je určen pro hráče, kteří chtějí při hraní na hrdiny více „realismu.“ Může být také použit jako *samostatná stolní hra* boje muže proti muži.

Rozšířený soubojový systém má pět oddílů: *Pohyb* (který mění hru z abstraktního systému na realistickou simulaci boje), *Umístění zásahů*, *Boj zblízka*, *Střelné zbraně* a *Speciální situace*.

## POHYB

### Bojová plocha

Tento systém využívá *bojové plochy* rozdělené na hexy o velikosti jednoho palce (2,5 cm). V příloze *Postavy* jsou dvě. Když začne boj, vyberte odpovídající mapu (nebo ji namalujte) a vezměte figurku, která bude reprezentovat každou postavu. Jeden hex reprezentuje 1 metr. Při velikosti hexu 1 palec jde o 50 mm měřítko. Pro jednodušší manipulaci doporučujeme použití 25 mm figurek.

Každá figurka musí být na jednom hexu. Nekompletní hex se považuje za kompletní (pokud PJ neurčí jinak) a může být obsazen bez postihu. Obyčejně může jedna figurka stát pouze na jednom hexu. Mezi výjimky patří Boj zblízka (viz. str. 132) a jiné situace, kdy jsou postavy natlačeni na malém prostoru, ale o nic se nesnaží. Do jednoho hexu se mohou natlačit až čtyři standardně velké osoby, pokud jsou přátelské. Skrz hex obsazený přítelem se také můžete pohybovat, ale cena za tento pohyb je vyšší.

Základní jednotka pohybu je jeden hex nebo také jeden metr. Množství hexů, o které s můžete pohnout závisí na vaší hodnotě Pohybu a *manévru*, pro který jste se v daném tahu rozhodli – viz. str. 124.

### Orientace

Každá postava na bojové ploše musí obsadit jeden hex a musí být orientována na jeden sousedící hex. Vaše orientace určuje váš *přední*, *pravý*, *levý* a *zadní* hex (viz ilustrace). Vaše přední hexy jsou ty, do kterých *vidíte* a do kterých můžete *vstoupit* snadno. Vstoupit můžete do kteréhokoliv sousedícího hexu, ale pohyb do stran a dozadu je pomalejší (viz *Manévry*, str. 124).

Normálně můžete útočit pouze dopředu. Vzdálenost, na kterou můžete útočit, závisí na dosahu vaší zbraně (viz sloupek).

Pro praváky je pravá strana stranou zbraňovou a levá strana stranou štítovou. U leváky je tomu obráceně.

### Změny orientace během pohybu

Většina manévru vám umožňuje pohnout se pouze o jeden hex. Pokud se na tuto vzdálenost pohnete, můžete si na konci tohoto pohybu zvolit libovolnou orientaci.

Při manévru Vše do útoku můžete stát na místě a měnit orientaci. Pokud se pohnete, musíte jít *vpřed*. Můžete při tomto pohybu zůstat natočení stejně, nebo můžete vstoupit do libovolného předního hexu (viz diagram na další stránce). Na konci vašeho pohybu svoji orientaci změnit *nemůžete*. Nemůžete tedy stát před někým a zaútočit na něj zezadu nebo z boku, pokud neútočíte širokým máchem (str. 126).

Při manévru Pohyb musíte změnit orientaci tak, aby odpovídala hexu, do kterého *vstupujete*: Čelem k němu když jdete vpřed (1 pohyb) nebo do něj vstoupit bokem (2 pohyby). Když se pohybujete do strany nebo dozadu (cena 2), máte stejnou orientaci, viz diagram na další straně.

### „Dosah“ zbraně

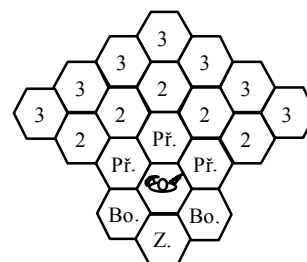
Pokud máte zbraň pro boj zblízka, jsou hexy, do kterých s ní můžete dosáhnout dané jejím *dosahem* a to následovně:

„Blízký“ dosah: můžete útočit pouze na cíle ve vašem vlastním hexu. Viz *Boj zblízka*, str. 132.

Dosah 1 metr: Můžete útočit do kteréhokoliv vašeho předního hexu, viz obrázek.

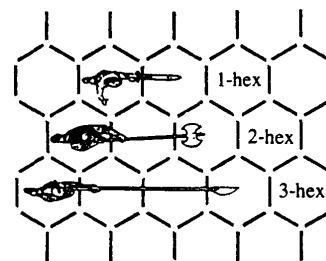
Dosah 2 metry: Můžete útočit do libovolného hexu „2.“

Dosah 3 metry: Můžete útočit do kteréhokoliv hexu „3.“



Většina zbraní má dosah 1 metr a mohou tedy zasáhnout pouze cíle ve třech předních hexech.

Některé zbraně mají dva dosahy. S kyjem je například možné bojovat zblízka nebo na vzdálenost 1 m. S kopím můžete mít dosah 1 nebo 2 hexy podle toho, jak zbraň držíte! Bodné dřevcové zbraně mohou mít dosah 1, 2 nebo 3 metry.



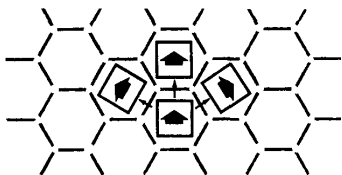
Většina „dlouhých“ zbraní (ty s dvěma nebo více dosahy) musí být před změnou úchopu připravena. Pokud např. držíte halapartnu tak, že dosáhnete na vzdálenost 3 metry, budete ji muset znovu připravit, pokud chcete zasáhnout někoho na vzdálenost 1 nebo 2 metry. V *Tabulce zbraní* je uvedeno, které zbraně potřebují při změně dosahu přípravu a které ne (např. obouruční meč nebo hůl).

Dosah každé zbraně je uveden v *Tabulce zbraní*. Dosah bojovníka s holýma rukama je blízký a 1 metr.

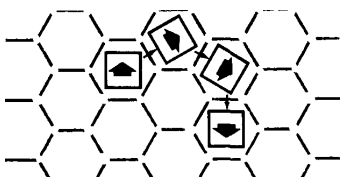
### Pohyb vpřed a orientace

Toto pravidlo se zabývá vaší orientací během pohybu. Je obvykle potřebné při manévrech *Pohyb*, *Vyčkávání* nebo *Vše do útoku*. Jiné manévry vaši orientaci během pohybu neomezuji!

Pohyb kupředu je pohyb do jednoho ze tří vašich předních hexů. Při vstupu do hexu se k němu musíte otočit (viz ilustrace). Pokud jdete přímo, nebude se vaše orientace měnit; v ostatních případech se bude měnit o jednu stranu hexu (viz ilustrace).

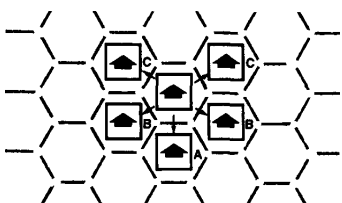


To znamená, že během pohybu „vpřed“ můžete měnit svou orientaci. Při třech pohybech vpřed můžete oběhnout půlkruh a skončit otočení opačně (viz níže).



Pokud se nechcete pohybovat kupředu, můžete ukročit dozadu (A) nebo do strany (B) a přitom si udržet stejnou orientaci (viz níže). Pohyb dozadu a do stran není povolen při manévru *Vše do útoku*. Jako součást manévru *Pohyb* se každý hex počítá za dva body pohybu – na dobrém povrchu.

Ukročit můžete také do vašeho předního hexu (C) při zachování stejné orientace. Toto je povoleno při manévru *vše do útoku*, stejně jako u normálního manévru *Pohyb*. Také se počítá jako dvojnásobek.



### Změna orientace ve zbroji: volitelné pravidlo

Pokud chcete být ještě realističtější, můžete stanovit, že naložení ovlivní čas potřebný pro manévr *Změna pozice*. Při naložení 0 nebo 1 stále trvá *Změna pozice* 1 sekundu. Při naložení 2 (středním) zabere *Změna pozice* dvě sekundy – a tak dále. Pokud jste změnila pozici jen částečně, považuje se vaše pozice jako ta stará. Toto pravidlo rozhodně zpomaluje hru, ale znamená, že upadnutí ve zbroji může být fatální

Na konci vašeho pohybu, pokud jste využili polovinu (nebo méně) vašich bodů Pohybu, se můžete otočit do jakéhokoliv směru, pokud jste nedali vše do útoku. Pokud jste se pohybovali více než za polovinu svých bodů Pohybu, můžete svou orientaci změnit o jeden hex (viz diagram).

Orientaci můžete změnit také před tím, než začnete manévr *Pohyb*, nebo během něj – ale to stojí body Pohybu. Změna orientace stojí 1 bod za jednu stranu hexu – tzn. otočka o 180° stojí 3 body.

## Manévry

Deset manévřů, které byly popsány v Základním soubojovém systému, jsou stále používány a každý z nich má k sobě přidán prvek *pohybu*. Některé názvy proto byly změněny.

Když dojde na váš tah, můžete provést kterýkoliv z manévřů uvedených níže. Pokud má manévr dva a více částí (např. pohyb a útok), můžete je provádět v libovolném pořadí, pokud to není v manévru popsáno jinak.

Pokud je součástí manévru pohyb, můžete vždy zvolit, že se budete pohybovat méně než je uvedeno, ale ne více. Můžete také zůstat stát a/nebo změnit orientaci. Pokud manévr vyžaduje pohyb „vpřed“, může vás každý pohyb dostat pouze do jednoho z vašich tří předních hexů.

### Změna pozice

Tento manévr se používá pro změnu jedné pozice na druhou, včetně vzpřímeného postoje, klečení, lehu s hlavou otočenou dolů (plazení) nebo hlavou nahoru.

V tahu, kdy provádíte tento manévr se nemůžete pohybovat. Pokud měníte pozici z pokleku do vzpřímeného postoje nebo naopak, můžete to provést jako část libovolného manévru „Krok a ...“ uvedeného dále.

Pokud ležíte, obsazujete dva hexy. Z lehu nemůžete vstát rovnou; musíte si nejprve kleknout (v libovolném hexu) a poté vstát. To zabere dva tahy.

Pohybovat se můžete téměř v každé pozici, ale plné rychlosti dosáhnete pouze pokud stojíte. Omezení pohybu pro jiné pozice jsou uvedeny níže.

*Přikrčení* nevyžaduje manévr „změna pozice“. Pokud stojíte vzpřímeně, můžete oznámit, že se přikrčíte na začátku kteréhokoliv tahu bez zvláštního manévru. Pokud se nepohybujete, můžete se přikrčit na konci pohybu. Nemůžete se však pohnout a poté se přikrčit na konci pohybu, abyste se vyhnuli útokům – ne v jedné sekundě! Pokud jste přikrčení, můžete se napřímít bez zvláštního manévru.

Během tahu, kdy měníte pozici, můžete použít libovolnou obranu, i když některé pozice vám určí k obraně postih. Každá pozice má své výhody nebo nevýhody pro útok, obranu a pohyb. Všechny jsou shrnuty a uvedeny v *Tabulce pozic* (str. 225).

### Míření

Tento manévr se používá pro zamíření vrhací nebo střelné zbraně. Vaše zbraň musí být ke střelbě připravena. Musíte určit cíl, na který míříte. Před mířením můžete změnit orientaci, ale můžete se pohnout pouze o 2 metry nebo 1/2 pohybu, cokoliv je menší.

Váš útok se střelnou zbraní je bez míření s postihem -4, pokud není vaše efektivní dovednost menší nebo rovna hodnotě *Střelby od boku zbraně*. Pokud jeden tah míříte, je váš útok na své normální úrovni plus hodnota *Přesnosti zbraně* (str. 136), i když nemůžete mít větší Přs než je vaše dovednost.

Můžete mířit až 3 další tahy a za každou získáte kumulativní bonus +1. Detaily o míření jsou uvedeny na str. 136).

Když míříte, můžete použít libovolné obrany, ale to vám pokazí míření a ztratíte všechny naakumulované výhody. Pokud jste během míření zranění, musíte uspět v hodu na vůli, jinak ztratíte zamíření.

Pokud ležíte, sedíte, jste u zdi nebo za zdí nebo v jiné pozici, která je vhodná pro oporu střelné zbraně, máte navíc bonus +1 k útok. Tento bonus neplatí při střelbě od boku nebo při pohybu.

### **Krok a příprava**

Tento manévr se používá pro zvednutí nebo tasení *jakékoliv* věci a její přípravu pro použití. Před nebo po tasení zbraně se můžete pohnout o jeden hex. Pro vytažení meče z pochvy nebo pistole z pouzdra použijte tento manévr.

Předmět můžete také „připravit“ pokud *stojíte na místě* a vezmete jej ze stolu nebo z police ap. Musí být ve vašem nebo sousedícím hexu.

Můžete také *stát na místě* a vzít předmět, který vám někdo podá. Tato osoba musí být ve vašem nebo sousedním hexu. Stejný manévr můžete použít, když chcete někomu něco podat. Není možné zaráz vyměnit dva předměty (tahy mají jen sekundu).

Po vybrání tohoto manévru můžete uhýbat ranám normálně. Krýt štítem se můžete také, pokud je váš štít připraven ve chvíli, když jste napadeni. Zbraní se můžete krýt také, pokud je připravena. Pokud vaše zbraň vyžaduje více než jeden tah na přípravu, nemůžete se s ní krýt, dokud není zcela připravena. Viz níže.

**Příprava zbraně:** Nemůžete bojovat zbraní, která není „připravena“ – tzn. není ve vaší ruce připravená k použití. Některé zbraně musí být „připraveny“ po každém útoku. Sekera musí být například připravena po každém máchnutí, protože ji setrvačnost uvede do pozice, kdy se nedá použít. Dřevcová zbraň musí být po každém máchnutí nebo při jejím zvednutí ze země připravována dvě sekundy, protože je jak dlouhá tak těžká. *Tabulky zbraní* popisují, které zbraně potřebují po použití přípravu.

**Opětovné nabítí zbraně** vyžaduje sérii manévru „příprava“. Pro výstřel z dlouhého luku (za předpokladu, že je luk ve vaší ruce připraven) musíte (1) připravit šíp jeho vytažením z toulce, (2) připravit luk založením šípů do tětivy. To zabere dva tahy. Ve třetím kole můžete mířit nebo střílet. U kuše jsou také nutné dva tahy přípravy, plus minimálně další dva pro její napnutí napínákem! Viz sloupek na str. 117.

Pokud zbraň vyžaduje více než jeden manévr Příprava, měli byste o nich mít přehled např. pomocí: „Příprava luku, první sekunda... příprava šípů, druhá sekunda... natažení luku, třetí sekunda... natažení luku, čtvrtá sekunda.“ To zabralo čtyři tahy, takže střílet můžete v pátém. Doba nabíjení jednotlivých zbraní je uvedena v *Tabulce zbraní*. Viz také sloupek na str. 117.

Během přípravy zbraně můžete použít libovolnou obranu; můžete uhnout, krýt se štítem nebo jinou zbraní. Nemůžete se krýt štítem nebo zbraní při nabíjení střelné zbraně. Můžete uhnout, ale toto kolo přestanete nabíjet. Pokud při úhybu napínáte kuš nebo děláte něco podobně složitějšího, budete to muset začít dělat znovu!

**Příprava štítu:** Pokud je štít na zemi nebo ho máte na zádech, trvá jeho příprava tolik tahů, jaká je jeho pasivní obrana. Stejně tak dlouho trvá jeho opětovné zavěšení na záda. Upuštění štítu trvá jen jednu sekundu.

**Zvednutí něčeho ze země:** To trvá dva tahy. Během prvního tahu měníte pozici na *poklek*. V druhém tahu berete zbraň a měníte pozici na *vzprámenou*. Meč, nůž ap. jsou automaticky připraveny. Nevyvážená zbraň musí být připravena. Příprava dřevcové zbraně trvá po jejím zvednutí dvě sekundy!

### **Krok a útok**

Tento manévr se používá pro útok libovolnou připravenou zbraní. Vyjděte jeden krok libovolným směrem (nebo zůstaňte stát) a útočte! Při útoku ruční zbraní, střelbě ze střelné zbraně nebo při vrhání jde vždy o stejný manévr. Můžete nejprve zaútočit a *poté* se pohnout, pokud chcete. Pokud jste mířili střelnou zbraní, omezí pohyb váš bonus za míření (viz str. 124).

### **Kdy je zbraň připravena?**

Zbraň je připravena tehdy, když ji máte v ruce a je připravena k útoku. Jeden tah je nutný pro vytažení zbraně z pochvy (Ale podívejte se na dovednost *Rychlé tasení*, str.126).

Meče a nože se po použití nestanou „nepřipravené“, protože jsou vyvážené tak, aby se s nimi dobře zacházelo.

Nevyvážené ruční zbraně (jako jsou sekery) se po každém útoku či obraně *stanou* nepřipravené. Jejich setrvačnost je uvede do nevhodné pozice; jejich opětovná příprava trvá jeden tah.

Ruční zbraně délky 3 hexů (např. dřevcové zbraně jako jsou halaparty) potřebují pro přípravu po útoku *máchem* dva tahy a jeden tah po útoku *bodem* (úderem). Mách dřevcovou zbraní směřuje dolů, takže její příprava trvá déle. Dřevcová zbraň však není nepřipravená po krytu zbraní, protože se kryjete násadou.

**Změna úchopu:** Změna úchopu z dosahu 1 metr na 2 metry, ze 2 metrů na 3 a naopak trvá u většiny zbraní jeden další tah přípravy navíc. Nepřipravenou zbraň je možné připravit s libovolným úchopem, bez ohledu na to, jaký úchop jste měli před tím.

**Upadnutí:** Pokud upadnete, ztratíte rovnováhu nebo jste omráčeni a vaše zbraň je z těch, které potřebují po každém útoku přípravu, pak se stane nepřipravenou!

**Schvání zbraně:** Vracení zbraně do pochvy nebo za opasek trvá *dva* tahy.

### **Rychlá příprava vysokou SL**

Pokud je zbraň po použití nepřipravená, je důvodem její nevyvážená *hmotnost*. Z toho vyplývá, že vám vyšší SL umožní ji připravit rychleji.

Pokud je vaše SL o 5 větší než je minimální SL „nevyvážené“ zbraně, trvá vám její opětovná příprava po použití o jeden tah méně. Se sekerou tedy můžete útočit každý tah, s dřevcovou zbraní každý druhý. Se sekerou se můžete během jednoho tahu krýt i s ní útočit.

To platí také pro kuše: se SL o 5 vyšší než je její minimální SL ji můžete natáhnout za 1 sekundu místo 2.

Pokud je vaše SL o 10 vyšší než je minimální SL zbraně, můžete s ní útočit každé kolo. To neplatí pro kuše.

### **Krytí a příprava**

Krýt se můžete pouze připravenou zbraní. Krytí u většiny zbraní nezpůsobí jejich nepřipravenost. S mečem můžete jeden tah útočit, vykrytí útok nepřítele a potom útočit další kolo. Pokud však útok zbraní způsobí její nepřipravenost, pak ji způsobí i krytí. *Výjimka:* dřevcové zbraně.

**Příklad:** John Orel bojuje s Fridrichem Ďáblem. John je rychlejší, máchne mečem. Fridrichova sekera je připravena a kryje se s ní. Fridrich teď útočit nemůže – jeho sekera je nepřipravena. V jeho tahu si ji připraví.

*Pokračování na další straně...*

### Kdy je zbraň připravena? (Pokračování)

John ve svém druhém tahu opět útočí mečem. Fridrich se může krýt – ale potřebuje zachovat možnost útoku! Musí se tedy krýt štítem nebo uhnout. Fridrich ve svém druhém tahu sekerou útočí. Teď je nepřipravena. John kryje útok zbraní.

Ve třetím kole John znovu útočí. Fridrichova sekerka je nepřipravena, takže se jí krýt nemůže – musí opět uhnout nebo se krýt štítem. Ve svém třetím tahu si může připravit svou sekeru – což mu umožní s ní útočit nebo se s ní krýt v tahu čtvrtém. A tak dále...

### Rychlé tasení

Jde o „jednoduchou“ dovednost. Nemůže být použita implicitně; na to, abyste ji mohli použít ji musíte studovat.

Rychlé tasení je schopnost připravit zbraň z pouzdra, pochvy nebo jiného úkrytu v (efektivně) nulovém čase. Hodíte si na svoji dovednost rychlého tasení. Úspěšný hod znamená, že zbraň je *okamžitě* připravena a můžete s ní útočit to samé kolo. Neúspěch znamená, že jste provedli standardní manévr Příprava. Kritický neúspěch znamená, že jste svou zbraň upustili.

O rychlé tasení se můžete pokusit na konci vašeho tahu poté, co jste dělali něco jiného. Pokud uspějete, je vaše zbraň připravena. Pokud neuspějete, *musíte* v dalším kole provést manévr Příprava – již jste jej začali.

Rychlé tasení je možné se naučit u pistolí, dlouhých palných zbraní (pušek/automatických zbraní), nožů, šípů, mečů, obouručních mečů, rychlonabíječů a oddělitelných zásobníků. Jde o *různé* dovednosti.

### Široké máchy

„Široký mách“ je útok na protivníka, který je na vaší pravé nebo levé straně nebo vzadu. Není moc pravděpodobné, že zasáhnete, ale je to lepší než nic.

Široký mách má postih -5 k útoku až do maxima 9, nebo do postihu za šero, cokoliv je nižší. Nemůžete útočit na specifickou část protivníkovy těla. Pokud používáte pravidla na umístění zásahů, určete ji náhodně. Protivník *musí* být v dosahu vaší zbraně. Nemůžete provést „divoký“ bodný útok na větší vzdálenost než je 1 hex.

Během manévru vše do útoku můžete použít široký mách – ale většinou to není dobrý nápad. V tomto případě nemůžete dostat bonus +4 k dovednosti na zásah.

Obrana proti širokému máchu je normální. Působí normální při zásahu škody.

Pokud máte Periferní vidění, počítají se vaše levé a pravé hexy jako přední. Proto je útok do vašeho pravého hexu útok normální. Útok do levého hexu je Široký mách (pokud nemáte obouruční zbraň) – dobře vidíte, ale úhel útoku je nešikovný!

Pravidla pro útok jsou popsána v Základním soubojovém systému (viz str. 116). Protivník, na kterého útočíte, musí být v *dosahu* vaší zbraně. (viz str. 102). Musí být *před* vámi, jinak útočíte širokým máchem (viz sloupek na této straně).

V tahu, kdy útočíte, se můžete bránit normálně. Můžete uhnout, nebo se krýt štítem či zbraní (pokud je připravena). Pokud používáte sekeru nebo podobnou zbraň, pak je po útoku nepřipravena. Nemůžete s ní útočit, pokud ji jeden tah – nebo více, když je to nutné – nebudete připravovat.

*Útočení skrz obsazený hex:* Je možné útočit „skrz“ někoho jiného, pokud máte zbraň s dosahem 2 nebo 3 metry. Skrz přátelské postavy můžete útočit bez postihu (to je základní součástí tréninku s dlouhou zbraní). Pokud útočíte skrz nepřátelský hex, je postih -4.

Pokud je váš útok veden přes dva hexy, není zde žádný postih, pokud nejsou obsazeny oba. Pokud tomu tak je, považujte je za jeden obsazený hex – přátelský, pokud však nejsou oba hexy obsazeny nepřítelem.

### Vše do útoku

Manévr berserka – naprostý útok bez pomýšlení na obranu. *Nemusíte* být nutně blázen, ale pomáhá to.

Použít můžete jakoukoliv ruční zbraň (ne střelné nebo vrhací zbraně). Musíte se nejprve pohnout a potom útočit – ne naopak. Můžete se otočit na místě, nebo se pohnout do dvou hexů. (nebo polovinu vašeho Pohybu, cokoliv je více) *kupředu*. Těla na zemi a špatný povrch můžete ignorovat! Na konci pohybu nemůžete měnit orientaci. Pro svůj útok máte čtyři možnosti:

- Provést dva útoky na jednoho protivníka, pokud máte dvě připravené zbraně nebo jednu zbraň, která se po použití nemusí připravovat;
- Provést jeden *Předstíraný útok* (viz níže) a potom jeden útok;
- Provést jeden útok s bonusem +4 k dovednosti!
- Provést jeden útok s normální dovedností ale s bonusem +2 k případným škodám.

Pokud však zvolíte tento manévr, nemůžete v tomto tahu použít *žádnou aktivní obranu*. Musíte se spolehnout na vaši pasivní obranu – a doufat.

Je to dobrý manévr, pokud (a) jsou vaši nepřátelé zaměstnáni něčím jiným; (b) máte dlouhou zbraň a nikdo na vás nemůže dosáhnout, nebo (c) jste zoufalí.

### Krok a předstíraný útok

Pohnete se jeden hex libovolným směrem a předstíráte útok ruční zbraní. Předstírat útok není možné, pokud byste daného protivníka nemohli zasáhnout pomocí normálního útoku nebo manévru vše do útoku.

Když předstíráte útok, hází se na střet dovedností (viz. str. 108): vaše dovednost se zbraní proti protivníkově dovednosti se štítem nebo s ruční zbraní (pokud nemá štít nebo ruční zbraň, nebo je jeho OB lepší než tyto dovednosti, hází si na OB). Předstíraný útok nezpůsobí, že je zbraň nepřipravena.

Pokud v hodů neuspějete je váš předstíraný útok neúspěšný. Podobně platí, že pokud je váš útok úspěšný, ale váš protivník uspěje o *větší počet bodů* než vy, tak váš předstíraný útok selže.

Pokud v hodů *uspějete*, a váš protivník neuspěje, potom množství bodů, o které jste uspěli ve vašem hodů, je odečteno od aktivní obrany protivníka v dalším kole, pokud na něj v tom kole zaútočíte. (Vaši spojenci nemohou využít výhody *vašeho* předstíraného útoku; tento postih k protivníkově obraně platí pouze pro váš útok.)

Pokud uspějete vy i váš protivník, ale vy jste uspěli o větší množství bodů, je rozdíl odečten od protivníkovy obrany. *Příklad:* Vaše dovednost je 15 a vy hodíte 10. Uspějete o 5. Dovednost vašeho protivníka je 14 a hodí 12. Uspěl o 2. Rozdíl je 3, takže v dalším kole se bude bránit s postihem -3.

Předstíraný útok je k ničemu, pokud na vás protivník nevidí. Nemůžete předstírat útok ve tmě, při útoku ze zadu ap. Pokud se k vám protivník otočí zády nebo vás nějakým způsobem ztratí z dohledu, *neztratíte* svůj bonus, pokud budete útočit v dalším kole. Pokud však ztratíte z dohledu protivníka *vy*, je bonus ztracen.

Předstíraný útok je dobrý na jeden tah! Pokud však provedete manévr vše do útoku se dvěma útoky po úspěšném předstíraném útoku, platí bonus pro oba.

V tahu, kdy předstíráte útok, můžete použít jakoukoliv legální obranu. Pokud však předstíráte útok a poté se kryjete nevyváženou zbraní, což způsobí její nepřipravenost, nemůžete útočit další kolo a váš předstíraný útok byl zbytečný.

**Předstíraný útok štítem:** Poté, co jste na vašeho protivníka jednou zaútočili štítem (viz str. 144), můžete předstírat útok štítem, přičemž si házíte pod vaši dovednost s ním.

### **Krok a koncentrace**

Tento manévr vám umožní vykročit jeden hex libovolným směrem (většinou) a poté se koncentrovat na jeden mentální úkol. Potřebné například pro seslání kouzla, použití psionické dovednosti, pokus nevěřit v iluzi nebo podobná akce. Během koncentrace můžete použít jakoukoliv obranu, ale pokud chcete svoji koncentraci udržet, musíte uspět v hodu na (IQ-3). Neúspěch znamená, že je vaše koncentrace ztracena a musíte začít znovu.

### **Krok a vyčkávání**

Tento manévr vám umožní pohnout se o jeden hex libovolným směrem, změnit orientaci nebo zůstat stát a *čekat* na přiblížení protivníka. Zaútočit můžete kdykoliv před vašim dalším tahem, pokud je protivník dostatečně blízko. Pokud jste ve vašem tahu stáli, můžete vykročit jeden hex *vpřed* a *poté* zaútočit. Pokud se protivník přibližuje, útočí první ten s delší zbraní. Pokud jsou stejné délky, hoďte si na střet dovedností se zbraněmi. S vysokou dovedností vám to dovolí zastavit protivníkův útok.

*Nemusíte* zaútočit na prvního protivníka, který se dostane do vašeho dosahu; můžete jej ignorovat a počkat na dalšího. Nemusíte útočit vůbec.

Pokud vyčkává více než jeden bojovník a jeden z nich oznámí útok, potom se tento útok (a reakce protivníka na něj) odehraje před tím, než bude moci zaútočit další vyčkávající bojovník.

Pokud se do dosahu nedostane žádný protivník, nebo si zvolíte, že nebudete útočit vůbec, je váš tah jednoduše ztracen; stáli jste tam a čekali a nic jste neudělali.

Během vyčkávání můžete použít libovolnou obranu.

Tento manévr se dá také použít pro *Střelbu při vyčkávání* (viz sloupek na str. 139)

### **Vše do obrany**

Toto je manévr, který použijete, když jste obklopeni nepřáteli – obzvláště takovými, kteří rádi dávají Vše do útoku. Můžete se pohnout jeden hex *libovolným směrem*. Nic jiného nemůžete dělat – kromě obrany!

Pokud neuspějete v obraně jakéhokoliv útoku, můžete zkusit *další* (odlišnou) obranu – jinak řečeno, na obranu si házíte dvakrát, při použití dvou různých druhů aktivní obrany, na každý útok během tahu. Jste omezeni maximem dvou krytů štítem a dvou krytů zbraní za tah. Pokud máte dvě zbraně, můžete kryt každou dvakrát). Pokud už nemáte žádné kryty k dispozici, můžete každému útoku uhnout – ale každému útoku můžete uhnout jen jednou!

### **Dlouhá akce**

Hodně akcí trvá déle než jednu sekundu. V bojové situaci použijte každou sekundu takové akce univerzální manévr dlouhá akce, dokud akce neskončí. PJ určí, jak dlouho bude akce trvat.



### **Odhození**

Pokud někoho tvrdě zasáhnete zbraní, můžete jej odhodit dozadu. Za každých 8 bodů škod způsobených nábojem, tupým nebo sečným útokem posuňte vašeho protivníka 1 hex přímo od vás. Škody pro odhození zjistíte před tím, než se do nich započítá odolnost proti škodám protivníkovy zbroje. Ta ho může ochránit od zranění, ale zásah bude cítit!

Kdokoliv odhozený dozadu si musí hodit na OB, jinak upadne na zem. Úspěšný hod znamená, že dopadne na chodidla. Pokud protivníka odhodíte na něco velkého, zastaví se, když do toho narazí. Výsledek je stejný (včetně možných škod způsobených zasaženému objektu) jako byste jej tam hodili. Viz *Vrhání věcí*, str. 111.

### **Odhození způsobené povelím**

Když jeden bojovník zaútočí na druhého tím, že jej chce povalit, je zde šance, že povalený bude jako na zem sražen také dozadu. To se stane jen tehdy, když jeden bojovník zůstane stát a druhý upadne.

Hoďte si na rychlý střet sil. Pokud upadlý bojovník zvítězí nebo remizuje, není odhozen dozadu. Pokud prohraje, je odhozen dozadu na vzdálenost 1 hex za každé 2 body, o které prohrál – zaokrouhluje dolů, ale vždy minimálně 1 hex. Jakákoliv zeď, bojovník či překážka jej zastaví. Pokud zasáhne jiného bojovníka, zastaví se v tom samém hexu, v jakém bojovník stojí a ten si musí hodit na (SL+3 nebo OB+3, cokoliv je lepší), jinak také upadne!

Bojovník, který útok povelím inicioval nemůže „odletět“ dál než 2 hexy.

### **Vyčkávací strategie**

vyčkávací strategie může být výhodná, pokud se pokoušíte zastavit prchajícího protivníka – nebo ochránit někoho, kdo je za vámi.

Když se rozhodnete, že budete Vyčkávat, můžete útočit kdykoliv – i uprostřed něčího pohybu! Pokud jste se během vašeho tahu nepohnuli, můžete vykročit jeden hex *dopředu* a potom zaútočit. Pokud protivník po vašem útoku stále stojí, může ve svém pohybu pokračovat.

To je nejlepší způsob (a téměř jediná možnost), jak zabránit rychlejšímu protivníkovi, aby na volném prostranství neproběhl za vás. Pokud použijete běžný manévr (např. na boj s někým jiným), jste vyrušen – a při tahu o délce jedné sekundy by *mohl* kolem vás proběhnout! Ale pokud na něj čekáte, budete mít šanci jej zasáhnout, jak se bude snažit proběhnout.

### Cena za pohyb

Tyto hodnoty použijete, když si zvolíte manévr *Pohyb*. U jiných manévru nemá „cena“ význam.

Pokud máte (například) Pohyb 6, máte 6 „bodů pohybu“ na tah. Jeden hex pohybu kupředu stojí 1; krok do strany nebo dozadu 2.

Postihy za překážky ap. se k tomuto přičítají. Pokud uděláte krok bokem (cena 2) do hexu s překážkou (cena+1) je celková cena za vstup do tohoto hexu 3. Vždy se však můžete pohybovat rychlostí 1 hex za tah. Periferní vidění nijak neovlivňuje efektivní cenu za pohyb do stran nebo dozadu!

### Směr pohybu

Vpřed ..... 1  
Do strany nebo dozadu ..... 2

### Pozice

Přikrčení ..... 1/2  
Na kolenou ..... +2  
Plazení ..... +2  
V lehu: pouze 1 hex za tah (jako housenka nebo převalením)  
V sedu: Pohyb není možný!

### Změny orientace

Pokud chcete změnit orientaci *před* nebo *během* pohybu, stojí každá strana hexu 1. Na *konci* vašeho pohybu můžete změnit orientaci libovolně pouze v případě, že jste využili jen polovinu (a méně) vašich bodů pohybu. Pokud jste využili víc než polovinu vašeho Pohybu, můžete orientaci změnit jen o jednu stranu hexu.

### Překážky

Malá překážka (např. tělo nebo jiná postava v daném hexu): +1 za tělo nebo osobu. Skrz nepřátelský hex nemůžete projít, pokud *neunikáte* (str. 134).

Vážné překážky (několik těl): hex je nutné obejít nebo na něj vyšplhat.

### Špatný povrch

Na zrádném povrchu je cena za vstup do každého hexu zvýšena o 1, 2 nebo více. Záleží na realistickém pohledu PJ na situaci (bahno, oranice, voskovaná podlaha nebo cokoli!) Pohyb po schodech (nahoru nebo dolů) stojí dvojnásobek.

Pohyb ve vodě po kolena stojí dvojnásobek. Hlubší voda omezuje veškerý pohyb na 1 hex za tah. Pokud je silný proud, házejte si každé kolo na OB (mínus naložení). Neúspěch znamená, že upadnete a musíte uspět v hodů na plavání, aby jste opět vstali. Každý neúspěšný od na Plavání vás odvede 3 hexy po proudu plus „běžné“ dusící efekty (viz str. 112)

Kdokoliv v hexu s překážkou nebo se špatným povrchem má postih -2 ke každému útoku, který provede. Obrana není ovlivněna. Vyjimka: Pokud střelíte ze střelné zbraně, odstraní čas na míření i tento postih!

*Pokračování na další straně...*

Některé věci (jako nakupení kamenů na sebe jakožto podstavce) mohou být uprostřed přerušeny, aby bylo možno provést jiné nezbytné manévry nebo akce. Jiné věci (jako je třeba vytáčení telefonního čísla) nemohou být přerušeny; pokud uprostřed akce přerušíte, můžete klidně začít znovu. Některé příklady:

Zvednutí těžkého objektu (hmotnost větší než je 1/2 vaší SL) ..... 2 sekundy  
Otevření odemčené skřínky, knihy, truhly, kufříku ap. .... 1 sekunda  
Nalezení předmětu ve skřini, kufříku ap. (pokud není ukrytý) ..... 2k sekund  
Nalezení nějaké věci ve vaší kapse ..... 1k sekund  
Napsání krátkého vzkazu ..... 5 sekund na větu  
Přečtení krátkého vzkazu ..... 2 sekundy na větu  
Polknutí pilulky nebo lektvaru ..... 2 sekundy  
Zapálení zápalky, cigarety, pojistky, svíčky, pochodně ap. .... 2 sekundy  
Vložení zbraně do pochvy, vložení malé věci do kapsy ..... 2 sekundy  
Prohledání neodporující osoby ..... 1 minuta  
Převlečení oblečení ..... 1 minuta  
Oblečení lehké zbroje ..... 5 minut  
Oblečení plátové nebo high-tech zbroje ..... 10 minut

Když provádíte dlouhou akci, měli byste počítat sekundy pokaždé, když manévr ohlásíte. Například při schovávání zbraně řeknete první tah „Schovávání zbraně – jedna sekunda“ a druhý tah „Schovávání zbraně – druhá sekunda, hotovo.“ Tímto způsobem může mít PJ a ostatní hráči přehled o tom, co děláte.

PJ rozhoduje, jaký druh obrany můžete při dlouhé akci použít. Úhyb je zpravidla jediná možná obrana a většinou vás donutí začít dlouhou akci znovu. PJ však může podle svého uvážení rozhodnout jinak.

### Pohyb

Toto je manévr, který použijete, když se potřebujete pohybovat. Pohybovat se můžete v téměř libovolné pozici, ale jenom pokud stojíte se můžete pohybovat plnou rychlostí. Jiné pozice vás budou zpomalovat, jak je uvedeno ve sloupku.

Pokud se například z nějakého důvodu pokoušíte pohybovat *dozadu* (např. když chcete stále očima sledovat protivníka), počítá se každý hex za dva. Takže někdo s Pohybem 6 se bude moci pozpátku za tah posunout jen o tři hexy. Pokud se pohybuje přikrčení, budete pomalejší ale obtížněji zasažitelní.

Během tahu, pro který jste si zvolili manévr Pohyb, můžete použít jakoukoliv obranu.

Během pohybu můžete použít ruční zbraň – před, během nebo po vašem pohybu – ale jedná se o široký mách (str. 126)

Během pohybu můžete střelět ze střelné zbraně, ale budete mít postih k přesnosti. Viz str. 138.

### Volné akce

Některé akce můžete provádět během libovolného manévru. Některé příklady:

*Mluvení.* Vždy můžete mluvit (Pokud chce být PJ realistický, může za jednu sekundu povolit pouze sekundovou část věty. Většinou je větší legrace, když toto omezení ignorujete.)

*Udržování kouzla* (při použití magie). Dokud není sesílatel zraněn a je při vědomí, může udržovat kouzla bez ohledu na to, co ostatní ještě dělá.

*Upuštění předmětu.* Kterýkoliv „připravený“ předmět může být upuštěn během libovolného manévru. Může být upuštěn v kterémkoliv hexu, kterým procházíte nebo do sousedního.

*Přikrčení.* Na začátku každého kola můžete být přikrčení (abyste se vyhnuli projektilům ze střelných zbraní) – ale cena Pohybu je zvýšena o 50%. Nemůžete být přikrčení a sprintovat. Vzprimit se můžete kdykoliv.



## Útoky

S útoky se všeobecně pracuje stejně jako v Základním soubojovém systému. Dva speciální druhy útoku jsou popsány v dalších sekcích: *boj zblízka* s protivníkem v jednom hexu (viz str. 132) a *boj na dálku* vrhacími a střelnými zbraněmi (str. 135).

## Obrana

Pravidla pro obranu jsou stejná jako v Základním soubojovém systému – pouze detailnější.

### Aktivní obrana

Na obranu proti útoku existují tři druhy *aktivní obrany*. Každá z těchto obran je vypočítána předem. Pokud jste napadeni, můžete si vybrat jednu aktivní obranu jako součást vašeho hodu na obranu. (Pokud použijete manévru Vše do obrany, můžete provést dva samostatné hody na obranu při použití různých obran.)

Vaše aktivní obrana závisí na vaší situaci – *obzvláště* na manévru, který jste si vybrali poslední tah. Některé manévry omezují aktivní obranu, kterou můžete použít. Pokud např. provedete manévru Vše do útoku, nebudete mít *žádnou* aktivní obranu.

Pokud jste omráčeni, je každá aktivní obrana s postihem -4. Někdy nebudete mít *žádnou* aktivní obranu. Rána zezadu od „přítele,“ střela odstřelovače nebo naprosto nečekaná past budou útoky, proti kterým je nemožná jakákoliv aktivní obrana. Podobně postava v bezvědomí nemá žádnou aktivní obranu. Vždy však máte pasivní obranu – viz sloupek.

Výhoda Bojových reflexů dává k aktivní obraně bonus +1.

### Úhyb

Hodnota vašeho Úhybu je stejná jako váš Pohyb. Úhyb zvířete je roven polovině jeho OB nebo polovině Pohybu – cokoliv je lepší – až do maxima 10. Je to pravděpodobně vaše nejlepší obrana, pokud neumíte dobře bojovat vaší zbraní a nemáte štít.

Uhnout můžete před jakýmkoliv útokem kromě toho, který je veden ze zadního hexu – toho přímo za vámi. Od hodnoty Úhybu odečtete 2 při krytí z boku. *Příklad:* Pokud je váš Úhyb 5, je váš úhyb pro útok z boku roven 3. Útok střelnou zbraní protivníka, který je mimo vaše zorné pole, nemůžete uhnout.

Není zde žádné omezení počtu úhybů, které můžete během jednoho kola provést.

*Akrobatický úhyb:* Pokud máte dovednost Akrobacie, můžete se pokusit o „Akrobatický úhyb.“ Můžete jej popsat jako přeskočení čepel meče, odskočení se saltem neb cokoliv se vám zlíbí. Hodte si na svou Akrobacii (žádné implicitní hodnoty!). Pokud uspějete, máte k Úhybu bonus +1; pokud neuspějete, máte postih -2. Toto lze kombinovat s Ústupem (viz níže).

### Kryt štítem

Hodnota krytu je 1/2 vaší dovednosti se štítem zaokrouhleno dolů. Štít musíte mít „připraven.“ Kryt štítem je stejný jako v Základním soubojovém systému (str. 119) s následujícími dodatky:

Kryt štítem můžete pouze útoky z vašich předních hexů *nebo* z vašeho „štítového“ hexu (levý, pokud jste pravák). Kryt štítem útoku ze štítového hexu je s postihem -2. Vrhací zbraň je možné z této strany štítem vykryt, ale ne projektily ze střelných zbraní.

Za tah můžete vykryt štítem pouze jeden útok, pokud jste si ne zvolili manévru *Vše do obrany*. V takovém případě můžete kryt štítem za jeden tah dva útoky.

### Kryt zbraní

Hodnota krytu zbraní je 1/2 vaší dovednosti s danou ruční zbraní, nebo 2/3 vaší dovednosti Šerm nebo Hůl (zaokrouhluje dolů). Pro krytí zbraní platí stejná pravidla jako v Základním soubojovém systému (str. 116) s následujícími dodatky:

## Cena za Pohyb (Pokračování)

### Sprint

Pokud se pohybujete *kupředu* dva a více tahů za sebou, získáváte ve druhém a následujících tazích „bonus za sprint“ – 1 metr za tah navíc. Tento bonus není možné využít v případě, že povrch není dobrý a nebo když neběžíte (více méně) rovně k nějakému cíli. Jakékoliv vychýlení z pohybu „rovně“ vyžaduje jeden tah běhu normální rychlostí – teprve poté můžete bonus získat znovu.

*Příklad:* Váš Pohyb je 4. Můžete běžet 4 metry kupředu. V druhém a dalších tazích běhu však můžete s bonusem za sprint uběhnout 5 metrů.

### Rychlejší boje

Pokud vaše souboje trvají příliš dlouho, použijte toto alternativní pravidlo. Pamatujte, že toto pravidlo způsobí, že bude pro velmi dobrého bojovníka mnohem snadnější zabít toho méně zdatného. S bojovníky s rovnocennými dovednostmi to rovnováhu tak moc neovlivní.

Každý útok/obranu považujte za *Rychlý střet dovedností* (str. 108). Pokud útočník zasáhne, obránce musí ve svém hodu na obranu uspět *lépe*. To způsobuje, že hody na obranu jsou obtížnější, a to urychluje boj!

## Pasivní obrana v Rozšířeném soubojovém systému

Vaše pasivní obrany – zbroj a štít – se přičítají k vašemu hodu na obranu, když na vás protivník zaútočí, stejně jako v Základním soubojovém systému. Zbroj a Odolnost fungují stejně (i když zbroj může mít různé PO na různých částech vašeho těla – viz *Tabulka zbrojí*).

PO štítu vás však chrání pouze před útoky *zepředu* nebo ze strany *štítu*. Chrání vás proti všem útokům i když ležíte na zemi, pokud však na něm z nějakého důvodu neležíte.

Pokud máte štít přehozený na zádech, poskytuje vám jen malou pasivní obranu. Od PO štítu odečtete 1 a výsledek použijte proti útokům zezadu – ale ne proti ostatním. Můžete nést na zádech jeden štít navíc, ale bude to těžký náklad!

### Útoky s „oběhnutím“

Velmi rychlá postav dokáže začít před protivníkem, přeběhnout za něj a zaútočit ze zadního hexu. Proti opravdovému útoku zezadu není možná žádná obrana, protože oběť o žádném útoku neví. Pokud útočník začne před obětí a oběhne jí (vymanévruje ji svou rychlostí) pak oběť o útočnickovi ví. Považujte to za útok z boku – -2 k aktivní obraně.

### Na co útočit?

Rozhodnutí, kam zasáhnout vašeho protivníka, záleží na množství věcí – vaší dovednosti, protivnickově zbroji a zda ho chcete zabít!

*Mozek* – Ten vám umožní oběť omráčit s minimálními škodami a při dobrém zásahu je smrt takřka jistá. Jde však o velmi těžký cíl, obzvláště pokud má subjekt helmu.

*Trup* – Snadno zasažitelný a žádné škody nejsou „ztraceny“ – kromě velmi silných útoků – a všechny směřují ke smrti protivníka. Nejlepší cíl pro silné, nemotorné typy nebo pro střelbu. Nejlepší cíl pro bodnou zbraň.

*Končetiny* – Umožní vám protivníka vyřadit z boje s minimem celkových škod, což vám umožní ho vyslychat nebo si jej ponechat jako rukojmího pro výměnu. Pokud nechcete zabít, je to ten nejlepší cíl. Útok na končetiny je často dobrý tah pokud máte vysokou dovednost ale malou sílu.

*Ruce a chodidla* – Těžko zasažitelné cíle, ale dávají vám šanci vyřadit protivníka z boje s minimálními škodami. Nedělejte to, pokud je vaším cílem zabít.

*Zbraň* – Místo, kam budete útočit, pokud chcete protivníka získat nezraněného, když musíte odzbrojit přítele nebo když se prostě chcete vytáhnout. Viz *Útočení na zbraně* str. 131.

### Náhodné umístění zásahů

Cíl si nemusíte volit; vždy můžete máchnout náhodně. Hodte si 3 kostkami a podívejte se do tabulky, která vám určí místo dopadu. Poté pokračujte normálně. Náhodné umístění zásahů se např. používá, když je spuštěna past, když je vystřeleno ze střelné zbraně na velkou vzdálenost ap. V takovém případě *nejprve* určete, zda projektil zasáhl (bez postihu za část těla) a *poté* určete, kam zasáhl.

Pokud náhodný útok přichází z vrchu (např. útok halapartnou, padající kameny) odečtete od hodů před určováním výsledku 3. To způsobí, že bude pravděpodobněji zasažena hlava a ramena.

### Masivní škody

Množství, škod, které dokáží končetiny pojmout je omezené; škody nad ZD/3 na ruku a chodidlech, nebo ZD/2 na pažích a nohou jsou ztraceny a oběť již nepostihnou.

U jednoho zásahu do trupu je u *bodného zranění a zranění způsobené nábojem* ztraceny škody nad ZD... jednoduše projdou skrz. Pro hlavu a orgány jsou ztraceny škody nad ZDx3.

*Paprskové zbraně, ohnivě koule nebo blesky* mohou způsobit dvojnásobek výše uvedených škod na trupu, hlavě a orgánech.

Nejsou zde však žádné maximální škody u mozku. Není zde také žádné omezení maximálních škod u zbraní, které působí více než 15k škod; tak obrovské zbraně působí takové škody, že jsou jakékoliv ztracené škody bezpředmětné.

Krýt zbraní můžete pouze útoky z vašich předních hexů nebo z bočního *zbraňového* hexu (pravý hex, pokud nejste levák). Obouruční zbraň může krýt útoky z obou bočních hexů. Proti útokům z boku se bráníte s postihem -2.

Normálně kryjete pouze jeden útok za tah, pokud nejste šermíř (viz str. 120). Pokud použijete manévr *Vše do obrany*, můžete útočit za tah *dvakrát*. Útok holou rukou můžete krýt zbraní – viz str. 120.

### Ustupování

Nejde o samostatnou obranu; je to možnost, kterou můžete přidat k jakékoliv aktivní obraně – ústup o jeden hex libovolným směrem od útočnicka. Ústup přidává ke všem pokusům o Úhyb, Kryt zbraní či štítem 3.

Nemůžete ustoupit do obsazeného hexu. Můžete změnit orientaci o jednu stranu hexu, pokud chcete. (Ustupování není možné použít pro obranu před střeleckým útokem.) Váš „ústupový“ pohyb je proveden okamžitě.

Pokud vás ústup dostane z dosahu ruční zbraně, *má protivník stále svůj útok*. Pokud váš protivník prováděl manévr *Vše do útoku*, nedostane vás tento manévr z dosahu jeho druhého útoku.

Nemůžete ustoupit když klečíte nebo sedíte, nebo když jste omráčeni. Můžete ustoupit, když ležíte (překulením).

Ustoupit můžete během jednoho tahu pouze jednou. Jinými slovy, pokud jste již jednou ustoupili, nemůžete ve stejném tahu ustoupit znovu.

## UMÍSTĚNÍ ZÁSAHŮ

Když zasáhnete nepřítele, můžete vybrat, na *kteřou část těla* útočíte. Každá část těla je jiná – obtížněji či snáze zasažitelná v boji a s odlišnými reakcemi na poškození. Toto je uvedeno v tabulce na str. 225. Z této tabulky také můžete určit náhodně zasaženou část těla (zranění způsobené např. padajícími kameny nebo šípem vystřeleným z velké dálky). Pro náhodné určení části těla si hodte 3 kostkami. Některé části těla nebudou náhodně zasaženy nikdy.

### Postihy k útoku pro různé části těla

Pokud je útok mířen na libovolnou část těla kromě trupu, obtížnost cíle přidá postih k útoku. Tento postih odečtete od útočnickovy bojové dovednosti. Trup se dá zasáhnout snadno (žádný postih). Paže a nohy jsou obtížnější (-2); ruce a chodidla jsou ještě těžší (-4). Ještě obtížněji zasažitelná je hlava (-5) a oblast mozku – nejpodstatnější část hlavy na opačné straně tváře a čelist – má postih -7, protože je jak malá, tak i tvrdá. Viz tabulka na str. 225.

Pokud je cíl zásahu krytý něčím, co „odvrací“ zásahy – ocel nebo plastik – pak bude mít *pasivní obranu*, která se připočítá k hodu na obranu cíle. Těžká kožená zbroj například přidává pasivní obranu 2. Viz *Tabulky zbrojí* na stranách 232 a 233. Ochrana konkrétní části těla by měla být zaznamenána v Deníku postavy.

### Kritické zásahy

„Kritický zásah“ je zásah obzvláště vážný. Kdykoliv si při útoku hodíte 3 nebo 4, automaticky zasáhnete – obránce si nehází na obranu – a můžete si hodit výsledek zásahu v tabulce *Kritických zásahů* na str. 224.

Pokud jste velmi schopní, dosahujete kritických zásahů častěji. S efektivní dovedností 15 je 5 kritický zásah. S efektivní dovedností 16 a lepší je hod 6 kritický zásah. Bonusy k útoku (např. při manévru *Vše do útoku*) způsobí, že je kritický zásah častější. Postihy k útoku (např. pro obtížný cíl) způsobí, že jsou časté méně.

*Příklad:* LeBlanc potřebuje pro zásah Špinavého Pierra hodit 15 a méně. Hodí si 5. To je pro něj kritický úspěch! (hod 3 a 4 by byl kritický pro *kohokoliv!*) Protože jde o kritický úspěch, nehází si Pierre na obranu. Útok automaticky zasáhne!

Kritický zásah je jediná možnost, jak může nezkušená postava zranit mnohem lepšího protivníka v čestném boji. Je to také jediný způsob, jak se můžete dostat skrz těžkou zbroj lehkou zbraní. Jednou za čas má štěstí každý. Všimněte si však, že nejpravděpodobnějším výsledkem v tabulce je „žádné škody navíc“. I když jste měli štěstí a zasáhli jste silnějšího protivníka, neznamená to že to byl silný zásah...

### Omráčení

Kritické zásahy a několik jiných věcí dokáže oběť omráčit. To je detailně probráno na straně 148. Omráčená postava se brání s postihem -4 a nemůže dělat nic! Toto pravidlo je realistické, ale *smrtící*. Pokud jej chcete ignorovat, klidně můžete.

## Kritické neúspěchy

Opakem „kritického zásahu“ je „kritický neúspěch.“ Když si při hodu na útok hodíte obzvláště špatně, je to kritický neúspěch. Hod 18 je kritický neúspěch vždy. Hod 17 je kritický neúspěch pokud není vaše efektivní dovednost 16 a lepší; v takovém případě je to běžný neúspěch. Hod, který je o 10 vyšší než je nutné je také kritický neúspěch. *Příklad:* Potřebujete hodit 6 a méně. Hod 16 a více je kritický neúspěch! Můžete si zlomit zbraň, upustit ji nebo se dokonce zranit.

Když si hodíte kritický neúspěch, měli byste se podívat do *Tabulky kritických neúspěchů* (str. 224) a hodit 3 kostkami. Výsledky okamžitě aplikujte. Některé výsledky vyžadují druhý hod pro „potvrzení“ opravdu neobvyklého výsledku.

Je zřejmé, že pokud je vaše efektivní dovednost 7 a vyšší, nebudete mít kritický neúspěch pokud si nehodíte 17 nebo 18. Zkušení bojovníci proto nebudou dělat chyby často... pokud se nesnaží o obtížný zásah nebo neútočí za ztížených podmínek.

### Kritické neúspěchy při hodech na obranu

Hod na obranu 17 a 18 neuspěl *katastrofálně*. Pokud jste se snažili uhnout, ztratili jste rovnováhu a upadli jste. Pokud jste se snažili o kryt štítem, ztratili jste úchop a budete jej muset jeden tah znovu připravovat před tím, než jej budete moci znovu použít (jeho pasivní obrana se stále počítá). Pokud jste se pokoušeli kryt zbraní, můžete přejít na *Tabulku kritických neúspěchů*.

Pokud se vám však při hodu na obranu podaří hodit 3 a 4, pak se do *tabulky Kritických neúspěchů* podívá váš *protivník*. Přelstili jste jej, nebo jste mu vyrazili zbraň z ruky, nebo jste se jinak bránili velmi dobře. Výjimka: proti *střeleckému* útoku nemá hod 3 a 4 žádný speciální výsledek.

## Výběr zbroje – rozšířená pravidla

Když používáte rozšířený soubojový systém, můžete si pořídit zbroj na šest různých částí těla: hlavu, trup, ruce, chodidla, nohy a paže, viz diagram na str. 233. Ceny a hmotnosti za ruce, chodidla, paže a nohy vždy předpokládají, že je pořízen pár, protože je velmi neobvyklé, že by někdo chtěl jeden druh vybavení na jednu stranu a jiný na druhou. Pokud však chcete, je to klidně možné!

*Tabulky zbrojí* (str. 232 a 233) udávají ceny, hmotnosti, hodnoty pasivní obrany a OPŠ u množství různých druhů zbrojí od oblečení z látky až po futuristické plastické zbroje a popisuje, jakou ochranu svému nositeli poskytují.

Pokud je to na vás natolik komplikované, že byste si hru tak neužili, můžete se jednoduše vrátit k Základnímu soubojovému systému a předpokládat, že pasivní obrana a odolnost proti škodám vaší kompletní zbroje je stejná pro všechny její části.

Cena a hmotnost v obou systémech je ekvivalentní. Přesto je však Základní soubojový systém pro postavy výhodnější, pokud používáte pravidla na umístění zásahů, protože (například) postava v plátových rukavicích bude mít na ruku OPŠ 4, zatímco osoba v „univerzální“ kompletní zbroji, pokud bude zasažena do ruky, má odolnost proti škodám 7!

## Rozšířená pravidla pro zranění

Různé druhy zbraní postihují různé části těla různě. Např. šíp skrz hlavu – to jsou špatné zprávy, zatímco ten samý šíp skrz nohu nemusí znamenat nic horšího než malou obtíž.

### Náboje a bodné zbraně

Když si zvolíte jako cíl specifickou část těla, mohou náboje a bodné zbraně způsobit speciální zranění. Pokud zasáhnete bodnou zbraní *životně důležité orgány*, jsou škody, které projdou skrz *trojnásobné!* Tyto orgány nemohou být cílem jiného druhu útoku než bodného. (Výjimka: úder nebo kop na solar plexus nebo do žeber může být považován za útok tupým předmětem do orgánů.)

Pokud bodnou zbraní nebo kulkou zasáhnete protivníkovy *paže, chodidla, ruce nebo nohy*, nejsou škody násobeny vůbec. Zranění šípem do paže může být triviální; zranění šípem na hlavě může zabít.

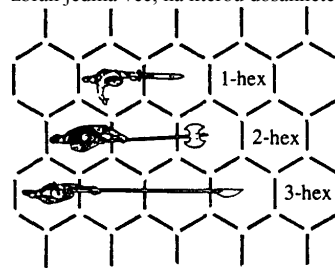
### Ochromující zranění

Pokud je cíl zasažen na končetině a jsou způsobeny dostatečné škody, je končetina zchromlá... rozdrčená, rozpáraná, těžce popálená – podle konkrétního případu.

Bojovník okamžitě ztrácí možnost používat zchromlou končetinu. To může znamenat že spadne, upustí zbraň ap. Více detailů viz kapitola *Zranění, nemoci a únava*, str. 147. Ochromující zranění automaticky oběť *omráčí* (viz str. 148).

### Útočení na zbraň

Na zbraň můžete útočit proto, že chcete jejího uživatele dostat živého... nebo (v případě dřevcové zbraně) je zbraň jediná věc, na kterou dosáhnete.



Zbraň pro boj zblízka je v hexu protivníka. Zbraň s dosahem 1 hexu je v protivníkově hexu a přímo před ním (viz diagram) a 2-hexová zbraň je ve dvou hexech přímo před protivníkem. Vždy však můžete útočit na 2 nebo 3-hexovou zbraň v tahu, který následuje po jejím předstíraném nebo běžném útoku na vás.

Útočení na nůž, pistoli, nebo jinou zbraň je s postihem -5, dřevcová zbraň, kopí, puška nebo obouruční meč je s postihem -3 a ostatní s postihem -4. Útok na zbraň může proseknout skrz toporo sekery nebo dřevcové zbraně, nebo vyrazit či zlomit zbraň železnou.

*Pokračování na další straně...*

## Útočení na zbraň (Pokračování)

### Přeseknutí zbraně

Na to, abyste přesekli dřevěnou násadu (čímž zbraň zničíte), musíte ji zasáhnout sečnou zbraní. Počítají se pouze *základní* škody – není zde žádný 50% bonus když sekáte neživý objekt. Typické kopí nebo sekera bude mít násadu o průměru 5 cm a bude mít OPŠ 3 a 8 „životů“. Dobře udělaná dřevcová zbraň bude mít násadu pobitou železem; bude mít OPŠ 4 a 12 životů. Veďte si škody, které vaše zbraň utrpěla! Více informací o tom, jaké škody mohou zbraně (a jiné objekty) snést, viz str. 146.

### Zlomení meče

Na to, abyste zlomili protivníkům meč, rapír, nůž nebo jinou zbraň s čepelí, musíte ji zasáhnout sečným nebo tupým úderem. Na zlomení dýky, malého meče nebo rapíru je nutný *jedna zásah* za min. 4 životy, za 6 pro nůž, krátký meč nebo šavli, 8 pro široký meč, 10 pro větší meč. Pokud je vaše zbraň vyšší kvality (viz str. 95), jsou na zlomení protivnickovy zbraně nutné pouze poloviční množství. Pokud je jeho zbraň vyšší kvality než vaše, musíte pro její zlomení způsobit škody *dvojnásobně*.

*Libovolná* zbraň může být zlomena, když s ní kryjete útok těžší zbraní. Pokud kryjete zbraň, která je minimálně 3 krát těžší než vaše, je zde 1/3 šance, že se vaše zbraň zlomí!! Pro *kvalitní* zbraň je to 1/6, pro *levnou* 2/3.

Pro určení si hodíte jednou kostkou. 1/6 šance je hod 1, 1/3 šance hod 1 a 2 atd.

### Obrana proti útokům na zbraň

Útoku na vaši zbraň můžete uhnout. Můžete krýt, pokud je vaše zbraň připravena – prakticky natáčíte zbraň tak, aby ji útok minul nebo aby po ní beze škod sjel. Útok na vaši zbraň nemůžete krýt štítem. Do této obrany se nezapočítává vaše pasivní obrana!

### Vyražení zbraně

Abyste protivníkovi vyrazili zbraň z ruky, použijte manévr *Útok*, ale označte, že chcete vyrazit zbraň. Místo normálních hodů na útok a obranu si hodíte rychlý střet dovedností se zbraněmi. Pokud útočíte na střelnou zbraň drženou v ruce, protivník místo dovedností používá svou OB. Útočíte s postihem odpovídajícím velikosti zbraně (viz výše). Jiné zbraně než šermířské mají další postih -2 pro odzbrojení. Obránce si hází s bonusem +1 pokud je jeho zbraň těžší než vaše, +2 pokud je dvakrát tak těžká atd.

Pokud zvítězíte, protivník upustil svou zbraň do daného hexu; pokud si hodíte kritický neúspěch, jste odzbrojeni. V jiném případě je výsledek nulový.

# BOJ ZBLÍZKA

Pomocí manévrů *Pohyb*, *Krok* a *Útok* nebo *Vše do útoku* se můžete pohnout do hexu obsazeného protivníkem, pokud je ve vašem dosahu. Když se dostanete do protivníkova hexu, můžete jej napadnout několika způsoby. Útok na protivníka ve stejném hexu je *boj zblízka*.

Můžete se také pokusit protivníkovi vyhnout a protáhnout se kolem něj bez kontaktu. Pokud použijete manévr *Pohyb* do hexu obsazeného nepřítelem, musíte se buď pokusit ho obejít nebo jej *povalit*!

Když vstoupíte do hexu obsazeného nepřítelem, obsazujete *polovinu* hexu (viz diagram). Máte tu polovinu hexu, ze které jste vstoupili; on má tu druhou půlku. Na to, abyste mohli vstoupit do vašeho libovolného předního hexu po stranách protivníka, se mu budete muset *vyhnout* a „projít skrz“ něj.

## Manévry v boji zblízka

### Manévr krok a útok

Můžete vstoupit do protivníkova hexu a napadnout ho. Pokud již jste v jeho hexu, můžete z něj vykročit a zaútočit 1–hexovou zbraní – nebo zůstat v hexu, provést útok a vystoupit – *pokud* vás nechytil. Pokud vás drží, můžete si stále zvolit pro svůj tah manévr, ale nemůžete hex opustit do té doby, než se uvolníte – jste v pasti. Možné útoky jsou:

*Chyt*. Chytnete protivníka. Aby se vám to podařilo, musíte uspět v rychlém střetu OB (viz str. 108); máte bonus +3! Pro chyt musíte mít alespoň jednu volnou ruku. Chyt nepůsobí žádné zranění, ale zabraňuje protivníkovi opustit hex, dokud se nevyprostí nebo dokud jej nenecháte jít. (Pokud chytnete protivníka se silou větší než je dvojnásobek vaší, nezabráníte mu v pohybu. Jste jen obtíž. Člověk dokáže chytit medvěda, ale nedokáže ho udržet na místě.)

Chytat můžete oběma rukama, nebo jen jednou. Pokud se snažíte držet vašeho protivníka oběma rukama, jsou jediné možné útoky pokus o škrcení, stržení nebo držení u země.

Pokud váš protivník klečí, leží ap. máte k hoďu na OB bonus +6. Musíte však také kleknout nebo lehnout! To můžete provést jako součást útoku chytem – stačí tam jen skočit!

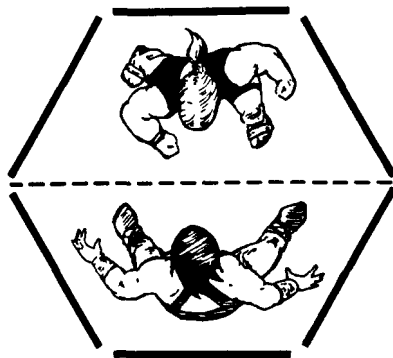
*Chytit protivnickovu zbraň*. Musíte mít volnou ruku a vyhrát v rychlém střetu obratností. V následujících tazích se můžete pokusit ji protivníkovi vykroužit; každý pokus trvá jednu sekundu a je nutné zvítězit ve střetu síly. Pokud jej prohrajete, ztratíte svůj úchop na jeho zbraní.

*Chytit protivnickovu ruku se zbraní*. Stejně jako výše, pouze pro zbraň, kterou nemůžete chytnout (jako je třeba dýka). Pokud zvítězíte ve střetu obratností, chytili jste paži nebo ruku se zbraní. Toto se považuje za Chyt. Zbraň nemůžete vzít, ale můžete protivníka donutit ji upustit vítězstvím ve střetu sil; potom se můžete pokusit ji pro sebe dovést.

*Útok zbraní*. Pokud máte zbraň pro boj zblízka (viz sloupek na str. 133) můžete jej použít. Útoky zbraní v boji zblízka jsou s postihem -2.

*Útok beze zbraně*. Může jít o obyčejný úder (tupé škody úder-2); pokus o kousnutí (1k-4 tupých škod u člověka, více u jiných tvorů); úder pomocí dovednosti Karate, Box nebo Rvačky (viz str. 59, 60 a 62); nebo kop pomocí Karate.

*Pokus o stržení*. O toto se můžete pokusit pouze v případě, že váš protivník stojí a vy jste jej chytili.



Hod'te si rychlý střet dovedností: vaše SL, OB nebo dovednost Judo (cokoliv je lepší) proti SL vašeho protivníka. (Pokud již jste na zemi, máte postih -5.) Pokud zvítězíte, váš protivník upadne do stejného hexu a do libovolného dalšího (váš výběr – pamatujte, že ležící muž zabírá dva hexy). Pokud vás držel, svůj úchop ztratil. Pokud prohrájete, utrpíte dané důsledky vy! Pokud nezvítězí nikdo, nic se nestane.

**Pokus o držení u země.** O tuto akci se můžete pokusit pouze v případě, že váš protivník již je na zemi. Hod'te si střet sil. *Těžší* bojovník má bonus +1 za každých 5 kg, které má oproti svému protivníkovi navíc. Pokud zvítězíte, je váš protivník držen u země a je bezbranný; musíte tak zůstat, pokud jej chcete udržet, ale můžete si uvolnit jednu ruku pro jiné akce. Pokud prohrájete nebo remízujete, nic se nestane.

**Škrčení.** Svého protivníka již musíte předem držet oběma rukama za krk. Rukama nemůžete do dalšího tahu dělat nic jiného!

Hod'te rychlý střet – vaše SL proti protivníkovi ZD. Pokud zvítězíte, utrpí protivník zranění za takové množství životů, o kolik bodů střet prohraje a navíc způsobíte škody dušením, jak je uvedeno ve sloupku na str. 143. V ostatních případech se nic nestane.

**Vyproštění.** Pro potřeby manévru jde o „útok“, i když nezpůsobuje žádné škody. Pokud vás někdo chytil a drží vás, nemůžete se dostat z dosahu bez toho, že byste se vyprostili tak, že vyhrajete střet sil. Váš protivník má bonus +5 pokud vás drží u země, ale používá pouze jednu ruku, nebo pokud nejste drženi u země ale drží vás oběma rukama. Pokud vás drží u země oběma rukama, má bonus +10; v takovém případě se o vyproštění můžete pokusit jen každých 10 sekund.

Pokud se úspěšně vyprostíte, můžete se okamžitě pohnout jeden hex libovolným směrem. Poznámka: Pokud váš protivník upadne do bezvědomí, jste automaticky volní!

**Povalení.** Tento útok je popsán u manévru *Pohyb*.

### Manévr krok a příprava

**Tasení zbraně.** Měla by to být zbraň, která se dá použít v boji zblízka (viz sloupek). Pro vytažení zbraně z pouzdra, nebo její zvednutí ze země ve vašem nebo sousedícím hexu použijte manévr *Krok a Příprava*. Hod'te si na OB, jestli jste ji získali úspěšně. Kritický neúspěch (17 nebo 18) znamená, že jste zbraň při pokusu o její uchopení *upustili!*

Pokud máte dovednost Rychlého tasení, můžete ji využít v boji zblízka – ale musíte si hodit dvakrát – jednou (na OB) na získání zbraně a po druhé (na dovednost) na její *rychlé* získání. Pokud neuspějete v druhém hodu, připravili jste zbraň normálně.

### Manévr změna pozice

Pozici můžete během boje zblízka měnit volně. *Výjimka:* pokud jste drženi na zemi, tak nemůžete měnit svou pozici, pokud se nevyprostíte, jak je uvedeno výše.

### Manévr pohyb

**Povalení.** Protivníka se můžete pokusit povalit při *prvním vstupu* do jeho hexu. Pokoušíte se do něj vběhnout a srazit ho na zem. Štít pomáhá. Útok povalením nemůžete provést, pokud začínáte ve stejném hexu jako je váš protivník!

Pro zasažení vašeho protivníka si hod'te rychlý střet OB. On má postih -2, pokud jste jej zasažili z boku nebo pokud nestojí; automaticky vítězí, pokud ho napadáte zezadu. Pokud zvítězíte (nebo remízujete), vrazili jste do něj; pokud jste prohráli, vyhnul se vám a vy se musíte pohybovat minimálně dva další hexy (pokud ještě máte tolik bodů pohybu).

Pokud jste do svého protivníka vrazili, hod'te si pro zjištění, zda jste spadli, rychlý střet SL s následujícími modifikátory:

+2 pokud jste se pohnuli více než jeden hex směrem k protivníkovi, nebo jste poslední tah běželi a tento tah jste se pohnuli jeden hex.

-2 pokud se váš protivník pohnul více než jeden hex směrem k vám, nebo poslední tah běžel a tento tah se pohnul o jeden hex.

+2 pokud máte střední nebo velký štít.

-2 pokud jej má nepřítel.

+2 pokud jste do protivníka vrazili zezadu.

### Zbraně pro boj zblízka

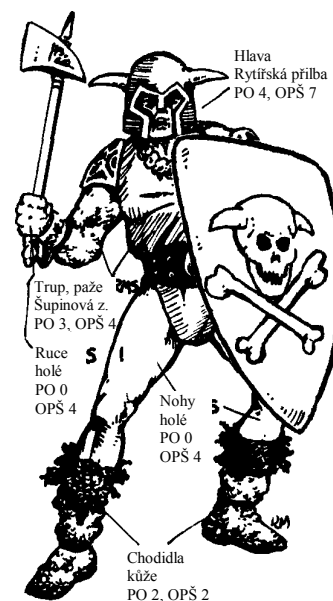
Většina zbraní se v boji zblízka nedá použít. Vyjimkou jsou nože a dýky; pistole (střílejší projektily nebo laserový paprsek); některé magické předměty; boxery a podobné zbraně; a navíc cokoliv malého, s čím se snadno zachází. Všechny útoky zbraní (kromě pěstí) mají v boji zblízka postih -2.

*Pistole* mohou být v boji zblízka použity, ale ne zamířeny. Ignorujte modifikátory za rychlost/vzdálenost!

*Boxery* přidají +2 ke škodám, které působíte pěstmi. Pár boxerů stojí \$30 a váží 0,5 kg. Nasazení jednoho boxeru trvá dvě sekundy. Nemohou být chyceny protivníkem ani je není možné nechtěně upustit, ale máte s nimi postih -2 na použití jiné zbraně, pokud je máte na ruce.

*Obušek* nebo „pendrek“ může být použit pouze v boji zblízka, nebo pokud jste hned vedle protivníka, který o vás neví. Obušek působí škody úder/tupé.

*Pokud si skládáte zbroj kus po kuse, zde je příklad, jak to uvést v deníku postavy.*



### Upuštěné zbraně

Pokud je zbraň z nějakého důvodu upuštěna, umístíte na daný hex něco, co bude indikovat, že zde leží zbraň. Jakákoliv postava v tomto nebo v sousedícím hexu ji může zvednout. Jeden tah trvá pokleknutí a druhý uchopení zbraně a vzpřímení.

Když už zbraň držíte v ruce, musí být *připravena*, pokud se jedná o zbraň, která musí být po každém útoku připravována. Meč je tedy automaticky připraven ale příprava dřevcové zbraně trvá dva tahy. Pasivní obrana štítu (1 pro malý štít až 4 pro štít velký) udává množství tahů, které trvá jeho nasazení na rameno.

### Zlomené zbraně

Nože, luky, kuše, praky a podobné zbraně jsou vždy po zlomení k nepotřebě. U jiných zbraní si hodíte kostkou. Je zde 50% šance, že zbraň bude alespoň částečně použitelná – viz odpovídající odstavec níže.

*Meče:* Zlomený meč působí polovinu normálních sečných škod, ale je prakticky k ničemu jakožto bodná zbraň: při útoku úderem jsou škody pouze tupé (protože špice je pryč). Zlomený meč, který měl délku 2 hexy, má teď délku 1 hex.

*Mečiky a rapíry:* Zlomený mečík se považuje za dýku a zlomený rapír jako mečík. Zlomená špice nezpůsobí, že by zbraně byly méně smrtelné – jen kratší!

*Oštěpy:* Je zde 50% šance, že se zlomil v tom místě, kde násada přechází ve špici – v tom případě máte hůl. Jinak máte kyj a před vámi leží oštěp délky 1 m, který bude působit normální škody.

*Bitevní sekery:* Na 50% máte kyj, jinak před vámi leží neohrabaná (-4 k útoku), 1 metr dlouhá sekera.

*Dřevcové zbraně:* Všechno závisí na tom, kde se zlomí. S pravděpodobností 33% máte 2,5 m dlouhou hůl (krytí normální, útok jako tupá pika); na 33% máte hůl a na zemi je neohrabaná (-4 k útoku) sekera; na 33% máte krátký kyj a na zemi je 2 hexová neohrabaná sekera (-2 k útoku). Dovednosti a škody určete podle nové zbraně!

*Sekery a kyje:* přední část je ulomena, takže máte krátký kyj.

*Jiné zbraně:* Použijte buď nejbližší zbraň ze uvedeného seznamu, nebo nechejte PJ, ať udělá logické rozhodnutí o možnostech (a ať si hodí, pokud je zde více možností, jak se zbraň může zlomit).

Poražený upadne na zem a může být také odhozen *dozadu* – viz sloupek na straně 127. Vítěz upadne také, pokud neuspěje v hodu na svou (modifikovanou) SL! Štít vám může při sražení protivníka pomoci a váš protivník má větší šanci, že nespadne, pokud se proti vám také rozběhl!

Útok povalením nepůsobí žádné škody žádnému ze zúčastněných bojovníků, pokud si nehodí 17 nebo 18 při hodu na SL. V takovém případě je nezraněn, ale omráčen.

Pokud do svého protivníka vrazíte a povalíte ho a vyhraje střet SL více než o 5 bodů, můžete pokračovat v pohybu! Jednoduše jej přeběhnete – většinou se to stává v případě, že nějaký velký tvor vrazí do člověka.

*Útok skokem.* Jde o speciální druh povalení. Skákající získává jeden hex pohybu navíc. Protivník se může pokusit o úhyb, pokud na něj útočník neskáče zezadu; pokud se vyhne, útočník automaticky spadne na zem. Pokud se nevyhne, hodte si střet SL stejně jako u Povalení. Skákající má bonus +2, ale automaticky spadne na zem. Protivník má -2, pokud se snažil o úhyb a neuspěl. Pokud skákající ve střetu zvítězil o více než 4, automaticky protivníka chytne.

*Podupání.* Tato taktika je efektivní pouze pokud je použita velkým protivníkem – viz *Podupání*, str. 163. Velký tvor může věnovat jeden tah podupání svého nepřítele – nebo způsobit poloviční škody pouze přejitím. Zda je oběť zasažena zjistíte pomocí střetu OB. Bojovník lidské velikosti nemůže někoho přejít a přitom ho podupat, pokud nejde skrz hejno malých tvorů (viz str. 164).

*Ústup.* Pokud začínáte ve stejném hexu jako je váš protivník a on vás nedrží, můžete se z hexu vzdálit do kteréhokoliv hexu na vaší straně. Pokud protivníkovi *neuniknete* (viz níže), nemůžete hex opustit na jeho straně.

### Únik

„Únik“ je pohyb „skrz“ protivníka pro opuštění hexu na jeho straně. O únik se můžete pokusit v libovolném manévru, který umožňuje pohyb.

Uniknout nemůžete, pokud vás protivník drží. Musíte mít také dostatek bodů pohybu, abyste se z protivníkovy hexu mohli dostat! Pokud váš pohyb končí v hexu nepřítele, nemůžete v tomto tahu uniknout ani ustoupit.

Nejprve zjistěte, zda se vás protivník snaží zastavit. Pokud se rozhodne, že vás nechá projít, tak jste *automaticky* unikli. Není nutný žádný hod.

Pokud se vás snaží zastavit, hodte si na střet OB s vaší OB modifikovanou následovně:

-5 pokud protivník stojí.

-2 pokud klečí.

+2 pokud jste do jeho hexu v tomto tahu vešli zleva nebo zprava.

+5 pokud jste do jeho hexu v tomto tahu vešli zezadu.

+5 pokud protivník leží.

Pokud jste zvítězili, unikli jste mu a můžete se volně pohybovat dále. Pokud prohrajete nebo remizujete, dostal se vám do cesty a zastavil vás.

### Volné akce (kombinované s libovolným manévrem v boji zblízka)

*Uvolnění stisku.* Uvolníte protivníka, pokud jej držíte.

*Upuštění zbraně.* Tato akce automaticky uspěje a nezabere žádný čas. Můžete to udělat proto, abyste se zbavili nepoužitelné zbraně nebo abyste protivníka připravili o možnost vám použitelnou zbraň (např. obušek) sebrat.

### Ostatní manévry

V boji zblízka nejsou možné manévry *Vše do útoku*, *Vše do obrany*, *Předstíraný útok*, *Míření*, *Koncentrace* a *Vyčkávání*. Jakýkoliv boj zblízka je v podstatě boj na doraz a ostatní manévry vyžadují jistou úroveň plánování a koordinace, která je nemožné dosáhnout, pokud jste „nos na nos“ s protivníkem. Pokud se budete chtít během boje zblízka pokusit o nějakou jinou akci, rozhodne PJ o její proveditelnosti.

## Obrana v boji zblízka

jediná aktivní obrana, která má v boji zblízka význam je *úhyb*. *Výjimka*: pokud máte dovednost Rvačky, Judo nebo Karate, které vám umožňují krýt se beze zbraně, můžete použít kryt daný touto dovedností.

V boji zblízka můžete uhnout a ustoupit, pokud vás protivník *nedrží*. K aktivní obraně si přidejte 3 a ustupte z hexu – tzn. opusťte ho na vaší straně a posuňte se o 1 hex! Pokud vás protivník drží, tak to udělat nemůžete.

## Více osob v boji zblízka

V boji zblízka může být zapojeno libovolné množství osob. Při použití figurek to bude náročné na provedení – obzvláště pokud některé miniatury stojí a některé leží. Dobrým kompromisem je nechat bojovníka prohlásit, že se zapojil do boje zblízka, zatímco stále stojí v jiném hexu.

Až dvě postavy mohou spolupracovat v pokusu o povalení protivníka na zem; až tři se mohou snažit o jeho udržení u země. V každém případě použijte SL (nebo OB) útočnicka s nejlepší hodnotou a přidejte 1/5 (zaokrouhluje dolů) SL nebo OB každého z pomocníků.

# STŘELNÉ ZBRANĚ

Střelná zbraň je každá zbraň, která se používá z dálky. Sem patří vrhací zbraně, střelné zbraně, paprskové zbraně a (v magickém světě) mnoho druhů magie. Existuje několik různých typů střelných zbraní a každý má své vlastní charakteristiky.

### Vrhací ruční zbraně

Pokud je ruční zbraň navržena pro vrhání, může ji kdokoli vrhnout s odpovídající „vrhací“ dovedností. Dovednosti vrhání ruční zbraně jsou odlišné od dovedností ovládnutí ruční zbraně v boji. Tak například Vrh nožem *není* ta samá dovednost jako Nůž, i když jde v obou případech o stejný nůž. Všeobecná dovednost Vrh vám dává bonus pro vrhání *jakékoliv* zbraně (nebo čehokoliv jiného, co je po ruce).

V *tabulce zbraní* je uvedeno, které zbraně je možné vrhat.

### Vrhané předměty

Vrhání cihly, kamene, lahve nebo podobného objektu je považováno za útok. Použijte svou dovednost *Vrhání* (str. 58), nebo OB-3. Postihy pro zasažení specifického cíle jsou uvedeny na straně 223.

Kámen, granát nebo podobný předmět vážící 1/2 kg a méně může být vržen na vzdálenost 3,5 krát vaše základní SL. Postavy s normální silou (7 a více) působí vrženým kamenem o 1 život nižší než jsou vaše škody pro úder. Detailní pravidla pro vrhání předmětů jsou uvedena na str. 111.

### Střelné zbraně

Mezi střelné zbraně patří luky, kuše, praky, palné a paprskové zbraně. Dostřel a škody primitivních zbraní jsou určeny SL střelce.

*Kuše* jsou výjimkou; dostřel a škody jsou určeny SL lučiště. Můžete použít lučiště, které je slabší než je vaše SL. Pokud použijete lučiště silnější, bude působit větší škody – ale natažení kuše bude trvat déle. Nabíjení kuše s vaší SL a menší trvá 2 sekundy. U kuše se silou o 1 nebo 2 větší než je vaše je to 6 sekund. U kuše se silou o 3 nebo 4 vyšší než je vaše potřebuje pro napnutí napínák – zařízení, které váží 1 kg, stojí \$50 a nabije kuši během 20 sekund. (Pamatujte, že k nabíjecímu času je třeba navíc připočítat ještě 1 tah na přípravu šípů – pokud nemáte Rychlé tasení pro šípů – a jeden tah pro založení šípů do kuše.)

Kuši, jejíž lučiště je silnější než vaše SL o více než 4 nemůžete natáhnout bez použití velmi pomalých mechanických zařízení. Stále z ní však můžete vystřelit!

## Útok do souboje zblízka

Pokud nejste osobně zapojeni v boji zblízka, ale vaši spojenci jsou, můžete jim chtít pomoci. To můžete provést tak, že budete stát mimo bojový hex(y) a zaútočíte na protivníka, který je v boji zblízka zapojen.

Váš útok má postih -2 plus jakýkoliv modifikátor za pozici protivníka (např. ležící). Pokud zasáhnete, je jedinou možnou obranou nepřítel *úhyb*.

Pokud *minete* nebo váš protivník úspěšně uhne, můžete zasáhnout někoho jiného v daném hexu. Nejprve náhodně určete, na koho „útočíte“, pokud je v hexu více než jeden bojovník. Žádný hod na útok, který provedete, ať již proti příteli či nepříteli nemůže být lepší než 9. Pokud zasáhnete, může oběť uhnout. Pokračujte v házení dokud nevyčerpáte cíle nebo dokud někoho opravdu nezasáhnete...

### Štíty v boji zblízka

V boji zblízka se ze štítu stává potenciálně smrtící nepřijemnost. Stále poskytuje svou pasivní obranu, ale *omezuje* vás, když ho nosíte. *Každý* útok, který provádíte v boji zblízka (kromě počátečního útoku povalením nebo manévru krok a útok, když se pohnete do protivníkového hexu) má postih rovný pasivní obraně vašeho štítu!

Všechny hody na OB během boje zblízka po vašem prvním tahu boje zblízka mají stejný postih.

Zbavení se štítu během boje zblízka vyžaduje úspěšný hod na OB.

### Karatistické kopy v boji zblízka

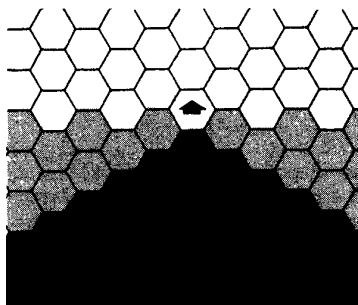
Karate vám umožňuje v boji zblízka používat kopy – něco, co je obvykle zapovězeno. Platí všech normální pravidla pro Karate (upadnutí ap.).

### Modifikace kostky + bonus: volitelné pravidlo

Někdy vám akumulované bonusy přidávají velmi velké plusy – např. hod na škody 2k+5. V tomto případě může PJ určit, že každý bonus +7 bude nahrazen dvěma kostkami, nebo každý bonus +3 jednou kostkou. Útok 2k+5 bude tedy ekvivalentní 3k+2. Toto pravidlo dává realističtější výsledky, ale vyžaduje krok navíc při vyplňování deníků postavy ap. – takže je to na úvaze PJ.

### Zorné pole

Pokud máte střelnou zbraň, můžete s ní útočit do libovolných bílých hexů před vámi, jak je znázorněno níže. To je vaše zorné pole. Postava s Periferním viděním může střelit do libovolného hexu ve svém zorném poli, které je znázorněno bílými a šedými hexy.



### Rychlé tasení pro lučištníky

Pokud se naučíte Rychlé tasení pro šípky (nebo šípky do kuše – stejná dovednost), umožní vám úspěšný hod na Rychlé tasení připravit šíp v „nulovém čase“. To vám z času potřebného pro znovunabití luku ušetří jednu sekundu.

Nevýhody rychlého tasení jsou však pro lučištníka větší. Pokud ve svém hodu neuspějete, upustíte šíp. Ale pokud neuspějete kriticky, vysypete si celý *toulec!* Zvednutí každého šípu je od té chvíle samostatná akce „příprava“ a šípky na zemi není možné tasit rychle.

### Střelba poslepu

Pokud máte střelnou zbraň, můžete na někoho mimo vaše zorné pole zaútočit „střelbou poslepu“. Váš útok je s postihem -10 a maximální možný hod na útok je 9, cokoliv je nižší. (Murphyho zákon říká, že jste většinou nejméně schopní zasáhnout svůj cíl ze všech ostatních v dosahu.) Není nutné zdůrazňovat, že nemůžete mít bonus za míření. Viz *Zásah špatného cíle*, str. 138.

### Střelba na lidské cíle

Když používáte střelnou zbraň proti lidskému cíli, můžete takřka vždy zjednodušit výpočet tak, že budete používat pouze modifikátor za vzdálenost. Velikost průměrného dospělého člověka dává modifikátor 0. Rychlost může být zanedbána (pokud cíl neletí nebo něco podobného), protože oběť si bude házet na aktivní obranu.

### Vlastnosti střelných zbraní

Pro každou střelnou zbraň jsou uvedena čtyři čísla, která popisují speciální vlastnosti dané zbraně:

**Střelba od boku (SOB):** Pokud je vaše modifikovaná dovednost větší nebo rovna této hodnotě, můžete střelit *bez míření* bez postihu -4, pokud byl cíl na začátku vašeho tahu viditelný. S některými zbraněmi je střelba od boku relativně snadná, s jinými je komplikovaná. Větší, bližší a pomalejší cíle se od boku zasahují snadněji... a zkušený střelec může ve střelbě od boku uspět v situaci, ve které by nezkušený měl minimální šanci.

**Přesnost (Přs):** Bonus, který střelec z dané zbraně získá, pokud bude alespoň jeden tah mířit. Pokud je například vaše dovednost s Pistolí 15 a váš modifikátor za přesnost u .45 je +2, budete mít po jednom tahu míření efektivní dovednost 17. Dalekohledy při míření přidávají bonus k přesnosti. Polovinu síly dalekohledu přidejte k přesnosti zbraně – takže např. dalekohled s 4x větším přídává +2. Dalekohledy však při střelbě bez míření přidávají postih -1; jsou neohrabané.

některé zbraně mají velmi vysokou Přs, ale nikdy nemůžete mít bonus za přesnost větší, než je vaše dovednost. Pokud je např. vaše dovednost s paprskovými zbraněmi 8 a použijete laserovou pušku (Přs 15), budete s ní mít bonus pouze +8.

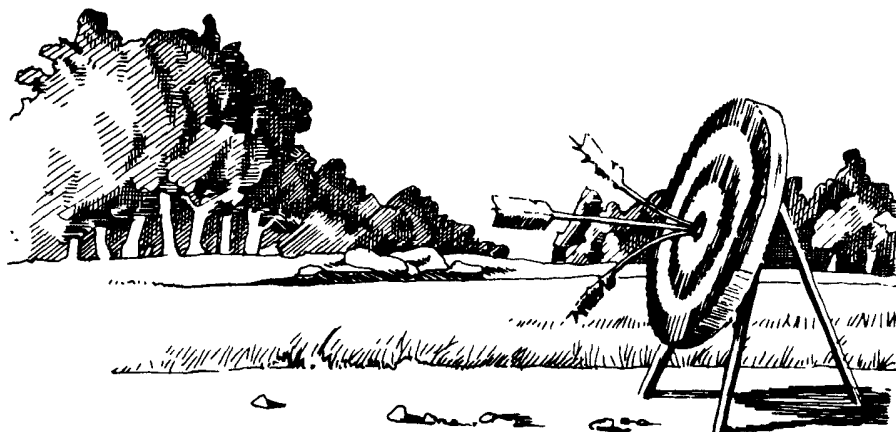
**Poloviční škody (1/2 šk.):** Vzdálenost (v metrech), na které již energie zbraně poklesla natolik, že působí je polovinu normálních škod (hodte si normálně a výsledek vydělte dvěma a zaokrouhlete dolů). Většina zbraní samozřejmě realisticky ztrácí svou energii postupně, jak je odpor vzduchu zpomaluje, ale detailní přepočítávání by bylo příliš složité. Když střílíte na cíl vzdálenější než 1/2 šk., ignorujte přesnost zbraně; náhodné odchylky již zcela vyrušily jakoukoliv přesnost, kterou zbraň měla.

**Maximální dostřel (Max):** Za tuto vzdálenost není možný žádný útok, protože zbraň dále nedostřelí – nebo, u vrhací zbraně, se nebude pohybovat špicí dopředu!

Několik příkladů hodnot u střelných zbraní:

Zbraň	SOB	Přs	1/2 šk.	Max.
Malý nůž	11	0	SL-5	SL
Kámen nebo baseballový míček	12	0	SLx2	SLx3,5
Oštěp	11	2	SL	SLx1,5
Dlouhý luk	15	3	SLx15	SLx20
Kuše	12	4	SLx20	SLx25
Pistole Colt .45	10	2	175	1700
Laserová puška; SF (PZ)	15	13	900	1200

U některých zbraní budou uvedeny specifické poznámky. Např. u odstřelovací pušky .50 je zde extra postih -3 za střelbu od boku. Její zpětný ráz je tak silný, že pokud budete střelit s menší než je její minimální SL, budete se dva tahy vzpamatovávat.





## Útočení střelnou zbraní

Když používáte střelnou zbraň, je hod na útok určen takto:

(1) Vezmete svoji základní dovednost se zbraní.

(2) Modifikujete ji za *velikost cíle*, jak je uvedeno v tabulce na str. 223.

(3) Modifikujete ji za *vzdálenost a rychlost* (v jednom modifikátoru), také v tabulce na str. 223.

(4) Modifikujete ji za *přesnost* zbraně, pokud jste alespoň jeden tah mířili. Váš bonus za přesnost nemůže přesáhnout vaši dovednost se zbraní.

(5) Modifikujete ji za podmínky střelby (střelba od boku, střelba s oporou, šero atd.) včetně jakýchkoliv jiných speciálních podmínek určených PJ.

Výsledkem je vaše *efektivní dovednost*. Hodíte li toto číslo nebo méně, jde o zásah.

### Velikost cíle

Čím je cíl větší, tím je jeho zasažení snadnější. V tabulce jsou uvedeny rozsahy velikostí; zaokrouhlete na nejbližší větší velikost a odečtete modifikátor ve *druhém* sloupci tabulky. Objekty větší než je člověk vám dají bonus k útoku; menší objekty postih.

### Rychlost a vzdálenost cíle

Rychlost a vzdálenost cíle dává jediný modifikátor. *Součet* vzdálenosti (v metrech) a rychlosti (v metrech za sekundu) vám určí číslo v tabulce. To znamená, že pokud se cíl pohybuje velmi rychle, stane se jeho vzdálenost méně důležitá... nebo pokud je velmi daleko, bude méně podstatná jeho rychlost.

Pro velmi velké nebo vzdálené cíle je v tabulce další sloupec, ve kterém jsou použity *kilometry a kilometry za hodinu*. Pokud použijete vzdálenost v kilometrech, vždy použijte rychlost v km/h.

*Zaměřovací systémy* v kampaních v technicky vyspělých prostředích přidávají bonus k efektivní dovednosti – viz kapitola 16.

*Příklady:* Cíl vzdálený 50 metrů s rychlostí 30 metrů/sekundu (108 km/h) má součet rychlosti a vzdálenosti 80 metrů: modifikátor -10. Cíl je ve vzdálenosti 5 metrů, pohybuje se rychlostí 1000 m/s, má součet rychlosti a vzdálenosti 1005 metrů: modifikátor -17. Cíl je ve vzdálenosti 60 metrů, pohybuje se rychlostí 2 m/s. součet je 62 metrů: modifikátor -9.

Tento systém používá stejnou geometrickou posloupnost jak pro velikost (všeobecně kladný modifikátor) a kombinaci rychlosti a vzdálenosti (všeobecně záporný modifikátor) a dává rozumné výsledky ať je cílem moucha nebo planeta na vzdálenost 1 metr nebo 100000 km, stojící nebo pohybující se poloviční rychlostí světla.

Rychlost a Vzdálenost je zkombinována dohromady, takže jedna je relativně malá a druhá relativně velká, takže na výsledek má vliv jen relativně velké hodnoty. Malé rychlosti (nebo vzdálenosti) se stanou nepodstatnými v případě, že střílíte a cíl na extrémní vzdálenost (nebo pohybující se extrémní rychlostí).

Pokud raketa letí rychlostí 1000 metrů za sekundu, není tak podstatné, zda je ve vzdálenosti 50 nebo 100 metrů. Pokud je slon vzdálen 1000 metrů, je prakticky nepodstatné, jestli se pohybuje rychlostí 1 hex/sekundu nebo 2 hexy/sekundu.

Pokud je cíl dvakrát tak velký, dvakrát tak daleko a dvakrát tak rychlý, je obtížnost jeho zásahu stejná. (Dvakrát tak daleko vyruší dvojnásobnou velikost; dvakrát tak daleko také vyruší dvakrát tak rychlý, protože úhlová rychlost se nezměnila.)

### Příklady výpočtu vzdálenosti

*Příklad:* Cíl je automobil, dlouhý 5 metrů (+3 k útoku). Je vzdálen 40 metrů a pohybuje se rychlostí 54 km/h. 54 km/h je 15 metrů za sekundu.  $40 + 15 = 55$ ; v tabulce na straně 223 se 55 zaokrouhlí na 70, což dává modifikátor za rychlost/vzdálenost -9. Kumulativní modifikátor před tím, než se vezme do úvahy konkrétní zbraň, je -6.

*Příklad:* Vrháte sekeru do soudku o velikosti 30 cm. Vaše dovednost Vrh sekerou je 16. Velikost soudku dává postih na zásah -5. Soudek je 5 metrů daleko a pomalu se kutálí (1 m/s). To se zkombinuje na modifikátor za rychlost/vzdálenost 6 – v tabulce je nejbližší vyšší hodnota 7, což dává postih -3.

### „Zákopová“ střelba

Zákopová střelba je speciální druh manévru Útok, kdy se vynoříte z krytu, pohnete se o jeden hex (nebo zůstanete na místě), vrhnete zbraň a *vrátíte se do krytu* – to vše během jediného tahu. Je to možné provést i s většinou střelných zbraní včetně kuší, ale ne s luky. Do zákopové střelby patří skrývání se za rohem, stromem, vykuknutí ze zákopu atd.

Zákopová střelba nemůže být mířená a vždy bude mít postí -4 za střelbu od boku. Přináší s sebou navíc postih -2 za tento „zákopový“ manévr, protože svůj cíl na začátku tahu nemůžete vidět.

Když jste se svojí zbraní mimo kryt, můžete být napadeni kýmkoliv, kdo má tento hex zaměřen a vyčkává. Vaší jedinou možnou obranou je úhyb.

### Míření

Manévr *Míření* je používán pro zaměření střelné nebo vrhací zbraně nebo zaměření jediného hexu, pokud plánujete střelbu při vyčkávání. Míření snižuje rychlost vaší střelby, ale jste s ní přesnější. Jeden tah míření odstraní postih za střelbu od boku a přidá vám bonus za přesnost zbraně (i když tento bonus nemůže být nikdy větší než je vaše dovednost). Zaměření můžete udržovat jak dlouho chcete. Každý další tah míření po prvním vám dá bonus +1 až do maxima +3.

Pokud se nepohybujete, odstraní se také postih za střelbu z hexu s překážkou nebo za špatný povrch.

Pokud jste ve vhodné pozici pro oporu zbraně, přidá vám i jeden tah míření +1 k útoku *navíc*.

Pokud se váš cíl během míření pohybuje, není vaše zamíření ovlivněno. Pokud však protivníka nevidíte, je vaše zamíření ztraceno! Pokud jste během míření zraněni, musíte uspět v hodě na Vůli, jinak zamíření také ztratíte.

### Míření za pohybu

Střelec se během míření může pohybovat, pokud jeho rychlost není větší než 2 metry za sekundu (nebo polovina jeho Pohybu, cokoliv je menší). Maximální bonus za míření při chůzi je +1. Lučištníci nemohou za chůze mířit.

### Vrhací zbraně

Mezi vrhací zbraně patří nože, sekery a kopí. Pro každou existuje samostatná dovednost.

Dovednosti vrhu zbraní jsou jednoduché, jako většina „bojových“ dovedností. Za obtížné se považují v dnešním světě proto, že jen málo lidí vrhání zbraní trénuje!

### Modifikátory za nepravděelný pohyb

PJ může za nepředvídatelné pohyby cíle přidat modifikátory až do -4. Cíl, který se neodchyluje od přímého směru více než o svou velikost není nepředvídatelný.

Příklady modifikátorů:

-1 uhýbající vozidlo nebo člověk, který za běhu kličkuje (poloviční Pohyb).

-2 Pro člověka, který se vyhybá velmi silně (při tom se kupředu pohybuje jen málo, Pohyb 2).

-3 pro krysu, která běží přes podlahu.

-4 u kolibříka nebo jiného nepředvídatelného cíle.



Váš celkový postih je -8, což vám dává efektivní dovednost 8. Pokud budete vrhat bez jednoho kola míření, bude vaše efektivní dovednost nižší než je hodnota střelby od boku sekery (10), takže si přidáte ještě postih -4 za střelbu od boku. Pokud budete jeden tah mířit, nebudete mít postih -4, ale místo něj bonus +2 za Přs zbraně.

*Příklad:* Máte SL 12 a dlouhý luk. Vaše dovednost je 15. Cílem je člověk, takže nejsou žádné modifikace za velikost cíle. Je 200 metrů daleko a nepohybuje se (-12). Celkový postih je -12, takže vaše efektivní dovednost je 3. Dlouho mířte a doufejte!

Poloviční škody pro dlouhý luk jsou SLx15. 200 metrů je více než je vaše SLx15, takže pokud zasáhnete, způsobíte pouze poloviční škody.

### Střelba nahoru a dolů

Střelba dolů zvyšuje vzdálenost, na kterou můžete dostřelit projektil ze střelné zbraně; střelba nahoru ji snižuje. Na krátké vzdálenosti to nebude mít velký význam, ale bude to důležité na velkou vzdálenost. Pro paprskové zbraně a lasery toto zcela ignorujte.

*Střelba dolů:* Za každé dva metry převýšení, které máte nad svým cílem, si odečtete od své efektivní vzdálenosti 1. Příklad: Jste 40 metrů od vašeho cíle a jste o 10 metrů výše. Od efektivní dovednosti odečtete 5. Střelíte, jako by to bylo jen 35 metrů. Poznámka: Kdykoliv tato rovnice zredukuje vzdálenost na méně než polovinu *opravdové* vzdálenosti na zemi, použijte místo toho polovinu reálné pozemní vzdálenosti.

*Střelba nahoru:* Za každý metr převýšení od vás k cíli si přidejte 1 metr k efektivní vzdálenosti. Příklad: jste 40 metrů od vašeho cíle a o 10 metrů níže. K efektivní vzdálenosti přidejte 10. Střelíte, jako by cíl byl ve vzdálenosti 50 metrů.

### Střelba za pohybu

Z libovolné střelné zbraně se dá střílet i když střelec jde nebo běží, ale nemůže při tom být opřena. Normální postihy (navíc k postihu za střelbu od boku) jsou -1 pro chůzi, -2 pro běh a cokoliv jiného, co PJ stanoví jako něco, co střelce postihuje nebo vyrušuje. Pro kuše tyto postihy *ztrojnásobte*; u luků ji vynásobte 6 (!!).

### Střelba skrz obsazený hex

Protivníka můžete zaměřit, pokud můžete mezi libovolnou částí vašeho hexu a libovolnou částí protivníkovy hexu narýsovat přímku bez toho, aby tato procházela skrz pevnou překážku. Pro určování tohoto je užitečné pravítko. Pokud však tato přímka prochází skrz obsazený hex, stojí postava(y) v daném hexu v cestě. Pokud svůj cíl minete, můžete je zasáhnout – viz níže.

Kterákoliv postava (přátelská nebo nepřátelská), která vám stojí v cestě způsobí, že budete mít navíc postih -4 (-8 pro high-tech sonické zbraně, které mají široký paprsek). Pokud váš útok prochází skrz několik obsazených hexů, přidejte postih za každou postavu v cestě! Pokud váš útok prochází po linii mezi dvěma hexy, není zde žádný postih, pokud nejsou obsazené *oba* hexy. V takovém případě to počítejte jako postih za jeden hex.

Někdo, kdo leží, není nikdy „v cestě“, pokud střelec také není na zemi. Klečící nebo sedící postavy také nejsou v cestě pokud vy nebo cíl také nesedí nebo neklečí.

### Zásah špatného cíle

Pokud střelíte ze střelné zbraně a minete, můžete zasáhnout někoho jiného. Pokud netrefíte, *musíte* provést kontrolu, zda tomu tak není.

*Kterákoliv postava* (přítel nebo nepřítel) může být zasažena pokud byla v linii střelby. Abyste to určili, zkontrolujte hexy podél linie vaší střelby. Kterákoliv průchod linie obsazeným hexem je „v cestě“. Postavy, které leží, klečí nebo sedí nejsou v cestě, pokud nejste na jejich úrovni.

Protože zasažení špatného cíle je čistě otázka náhody, je váš útok na kteréhokoliv postavu stejný: 9 – nebo hodnota, s jakou byste na ně normálně útočili, cokoliv je *horší*.

Nejprve si hodte pro cíl, který je vám nejbližší. Pokud minete (nebo cíl uhne), hodte si na další cíl a tak dále. házejte dokud nezasáhnete, dokud není váš zásah vykryt štítem nebo zbraní nebo dokud vám nedojdou cíle. Pokud váš útok šel po linii mezi dvěma obsazenými hexy, určité náhodně, pro který z nich si budete házet dříve.

Kdokoliv (přítel či nepřítel) budou mít proti tomuto útoku stejnou obranu, jako by byl mířen přímo na ně.

### Kryty

Pokud jste za něčím, budete pro střelné zbraně obtížnějším cílem. Čím je kryt lepší, tím těžší zásah bude; kdokoliv na vás bude střílet bude muset zaměřit část vašeho těla. Několik případů:

Pouze hlava: -5 k útoku.

Odkrytá hlava a paže (např. při střelbě ze zákopu): -4 k útoku.

Tělo částečně odkryté (např. zpoza stromu, nebo stojící za malou hrází): -3 k útoku.

Za lehkým krytem (např. za keřem): -2 k útoku.

Za někým jiným: -4 za každou postavu lidské velikosti v cestě. Viz *Střelba skrz obsazený hex*, str. 138.

Můžete ze sebe také udělat obtížnější cíl i bez krytu tak, že si lehnete nebo kleknete:

Ležící bez krytu: -4 na zásah.

Ležící za minimálním krytem (např. tělem), hlava nahoře pro pozorování: -5.

Ležící za minimálním krytem, hlava dole: -7 k útoku.

Příkrčen nebo klečící bez krytu: -2 k útoku.



Pouze hlava: -5 na zásah.



Odkrytá hlava a paže: -4 na zásah.



Tělo částečně odkryté: -3 na zásah.



Za lehkým krytem: -2 na zásah.



Za někým jiným: -4 na zásah, viz výše



Ležící bez krytu: -4 na zásah.

### Střelba při vyčkávání

Postava s vrhací nebo střelnou zbraní může stát na místě, sledovat oblast a vystřelit ve chvíli, kdy se cíl objeví. Toto je *střelba při vyčkávání*.

Na to, abyste mohli střílet při vyčkávání, musíte použít manévry *Krok a vyčkávání*. Vaše postava stojí, je otočena směrem, který si zvolila a sleduje *specifikovanou oblast*, zda se v ní neobjeví cíl. Pokud se cíl objeví, *musíte* střílet z vaší zbraně, nebo ji vrhnout, pokud je vrhací (viz níže).

Tato akce se provede *okamžitě*. Tento tah nemůžete dělat nic jiného. Pokud se žádný cíl neobjeví, jednoduše jste svůj tah promarnili. Celá oblast, kterou sledujete, musí být ve vašem zorném poli (viz str. 136). Čím je větší oblast, kterou sledujete, tím je větší postih, který máte k případnému útoku:

Sledován jeden nebo dva hexy: -4

Sledovány tři nebo čtyři hexy: -5

Sledováno pět nebo šest hexů: -6

Sledováno sedm až deset hexů: -7

Sledováno více než deset hexů: -8

Můžete také specifikovat jednu přímou linii a prohlásit, že vystřelíte na první cíl, který se v této linii objeví. Postih za tento druh střelby při vyčkávání je -5. Při střelbě při vyčkávání se aplikují všechny běžné modifikátory.

Pokud chcete, aby vaši protivníci nevěděli, kam budete pálit, jednoduše to PJ pošeptejte.

Pokud dva a více osob střílí při vyčkávání, vystřelí v tu samou chvíli.

Když oznámíte, že budete střílet při vyčkávání, musíte střílet na prvního nepřítele, který se v dané oblasti objeví! PJ by si měl pečlivě ověřit, které hexy postavy sledují.

Střelba při vyčkávání je automaticky střelbou od boku bez ohledu na vaši efektivní dovednost; postih -4 je již do výše uvedených postihů započítán.

*Výjimka:* Pokud sledujete *jeden hex*, můžete během čekání na cíl mířit. Každý tah, který čekáte na cíl se počítá jako tah míření. Pokud však sledujete více než jeden hex, nemůžete dostat žádný bonus.

Pokud chcete specifikovat, že nechcete střílet automaticky, můžete tak učinit. Když se objeví cíl, PJ si hodí váš hod na Zrak a řekne vám, zda si *myslíte* že je to přítel nebo nepřítel. Při tomto druhu střelby máte postih -2, protože ztratíte nějaký čas rozhodováním.



ležíce bez zásah.

a základě těchto příkladů může PJ rozumně určit postih za exotičtější metody krytí, které hráči vymyslí.

Pokud používáte pravidla pro umístění zásahů, můžete zaměřit konkrétní část těla (např. hlavu) s konkrétními postihy pro ni. Tyto postihy *nepřidávejte* k těm, které jsou uvedeny výše, pokud není nijak zvýšena obtížnost.

### Jiné „vyčkávací“ akce

Manévr *vyčkávání* může být použit i na jiné „reflexní akce“, které si dopředu naplánujete – např. „Pokud Dora spatří nějaké orky, ihned zatáhne za tento provaz – jinak nedělá nic.“ Žádná akce nemůže být reflexní, pokud nemůže být provedena *jediným pohybem*. Rozhodnutí PJ je finální.

### Počítání střel (volitelné pravidlo)

Někdy je podstatné, abyste přesně věděli, kolik výstřelů z automatické zbraně vyšlo: „Šetřete střelivem, už máme jen málo nábojů!“

V takové situaci, když se střelec pokouší o vystřelení určitého množství nábojů, si hodí na svou dovednost se zbraní. Úspěšný hod mu umožní vystřelit požadované množství nábojů, pokud je kadence zbraně nižší než 12. Pokud je kadence větší než 12, umožní úspěch vystřelit požadované množství nábojů plus nebo minus dva podle úvahy PJ (ale ne méně než jeden!). Neúspěch znamená, že je vypáleno kompletní množství nábojů (kad.) za tah (pokud je ještě tolik nábojů k dispozici).

### Omračovače

Omračovače jsou sonické nezabíjející zbraně. Nebudou fungovat ve vakuu. Kdokoliv je zasažen ručním omračovačem si musí hodit na ZD-3 (na vzdálenost 12 m a dále jen ZD), aby se vyhnul jeho důsledkům. Každých 5 bodů OPŠ dává k hodům bonus +1; to je jediná ochrana, kterou zbroj poskytuje. Pokud je zasažena končetina, je nepoužitelná na 20-ZD minut. Pokud je zasažena hlava nebo tělo, je oběť v bezvědomí na stejnou dlouhou dobu. Kritický neúspěch při hodě na ZD trvání trojnásobí. Oběti nelze před touto dobou probudit.

Pro omračovací pušky je to ZD-6 (ZD-3) na 300 metrů a dále.

### Brokovnice

Brokovnice mohou vystřelit jak *broky* tak *sekané olovo*. Broky působí uvedeným množstvím škod a dávají bonus +1 k útoku. Každá kostka při hodě na škody se hází samostatně a samostatně se také aplikuje proti zbroji.

Sekané olovo působí dvojnásobné škody bez modifikátorů ke škodám, ale dávají postih -2 k střelcově dovednosti. Při střelbě sekaným olovem se počítá s trojnásobnými vzdálenostmi 1/2 šk. a Max.

### Zdroje energie

Některé zbraně na vysoké technologické úrovni (futuristické) používají energetické články. To je uvedeno v sloupci Střel v *Tabulce zbraní* za lomítkem jako písmeno, které indikuje druh článku. Omračovač (40/C) má například 40 střel v energetickém článku typu C. Více detailů viz *GURPS Space*.

Palivový článek typu B stojí \$30 a 40 jich váží 1 kg. Typ C stojí \$100 a váží 1/8 kg.

*Příklad:* Pokud je vidět pouze protivníkovu hlavu, je postih k útoku -5 stejný, ať se rozhodnete „střílet na hlavu, protože chcete,“ nebo protože „hlava je jediné, co je vidět.“

### Přestřelení

Pokud v hodě na útok *uspějete*, ale váš protivník jej úspěšně vykryje zbraní nebo štítem, byla vaše střela sražena k zemi. Není že žádná možnost, jak byste eji mohli zasáhnout někoho jiného.

Pokud protivník *uhne*, proletí zbraň/projektil kolem něj a může zasáhnout někoho jiného. Postupujte stejně jako výše, ale začněte s nejbližší postavou na *druhé straně* vašeho protivníka. (Již víte, že jste nezasáhli nikoho *mezi* vámi a protivníkem, protože to by se nemusel krýt.)

### Rozptyl

Když hodíte granát nebo podobný předmět, můžete říct, že naházíte přímo, ale horní skupinou úhlů po vysoké trajektorii. Stále si můžete vybrat jeden hex, na který budete mířit a svůj hod na útok provedete normálně. Nemusíte se však starat o to, zda je někdo v cestě. A pokud minete, vybuchne granát hodně blízko a neproletí skrz!

Pokud neuspějete v útoku, minuli jste jej o tolik metrů, o kolik jste v hodě neuspěli – nebo poloviční vzdálenost k cíli, cokoliv je méně. Zaokrouhluje nahoru.

Pro určení odchylky vašeho hodu od středu si hodte jednou kostkou. Orientace, kterou máte je #1, další po směru hodinových ručiček je #2 atd. Váš granát mine v tomto směru o výše uvedené množství metrů.

### Palné zbraně

Tato sekce vám poskytne všeobecné pravidla pro všechny typy technologicky vyspělých ručních zbraní od zbraní na černý prach přes zbraně 20. století až po sci-fi zbraně, jako jsou třeba blastery. Vlastnosti jednotlivých druhů zbraní jsou uvedeny v *Tabulkách zbraní* na stranách 229 a 230.

### Zbraně na jeden výstřel

Nejstarší palné zbraně (na ÚT4 a zpočátku ÚT5) musí být nabití nasypáním střelného prachu a vložením projektilu. Každá hlaveň nebo komora musí být nabitá zvlášť. Nabíjecí čas pro zbraně s křesadlovým nebo kolečkovým zámkem jsou nad 60 sekund. U křesadlových zbraní s hladkým vývrtem je to nad 20 sekund; pro pušky nad 30 sekund. Kadence těchto zbraní (Kad.) je čas nutný pro nabití, tzn. kadence pušky s kolečkovým zámkem je 1/60+. Pro nabití takové zbraně je nutný úspěšný hod na dovednost se zbraněmi na černý prach. Pistole s kolečkovým zámkem je zbraň typu „vystřel a zapomeň“. Jednou z ní vystřelte a zapomeňte na to, že byste ji v tomto boji ještě použili.

Hodně zbraní na ÚT5 až ÚT7 má uvedenu kadenci 1. Z takových zbraní je možné vystřelit jen jednou za tah; jejich opětovné nabití trvá déle.

Hodně zbraní „na jeden výstřel“ však může vystřelit až třikrát za tah, pokud tolikrát zmáčknete kohoutek. To je uvedeno jako kad. „3š“. Pro zbraně bez zpětného rázu, jako třeba pro lasery, není žádný kumulativní postih pro druhý a třetí výstřel; tento postih je uveden v *Tabulce zbraní* ve sloupci Dávka. Tento postih je aplikován ke každému následujícímu výstřelu během jednoho tahu. Tento postih je dvojnásobný, pokud je vaše SL pod uvedenou minimální SL zbraně.

### Automatické zbraně

Podle názvu je jasné, že automatické zbraně střílejí tak dlouho, jak dlouho držíte spoušť. Výstřely, které vypálíte během jednoho stisknutí spouště se nazývají *dávka*. Hodně automatických zbraní (a všechny vyrobené na ÚT8+) mají možnost *selektivní střelby* – mohou být nastaveny tak, aby stříleli jednotlivými výstřely. Změna ze střelby dávkou a na střelbu jednotlivými náboji nebo naopak trvá jednu sekundu.

### Kadence

Kadence u automatické zbraně je množství nábojů, které dokáže tato zbraň vystřelit *každý tah*. Pokud zbraň začne střílet na začátku tahu a spoušť je celou dobu stisknuta, vystřelí zbraň toto množství střel.

Pokud střelec provede jinou akci (jako je třeba pohyb, změna orientace nebo úhyb) před tím, než začne střílet, je část času, který mohl být využit střelbou, spotřebován. Jakákoliv akce, která zabere méně než 1/2 bodů Pohybu umožňuje plnou kadenci; akce, která zabere více než 1/2 bodů pohybu umožňuje vystřelit 1/2 kadence. Ve sporných případech rozhodne PJ.

### Množství zásahů dávkou

Je velmi neobvyklé, aby celá dávka zasáhla cíl. Aby se to dalo aplikovat ve hře, je dávka rozdělena do *skupin*, které nejsou větší než čtyři výstřely. Za každou skupinu se hází samostatný hod na útok. Střelec si hází na svou dovednost se zbraní modifikovanou o zpětný ráz zbraně (sloupec Dávka v *Tabulce zbraní*).

Níže uvedená tabulka udává množství střel, které zasáhly, podle úspěchu hodů. Všimněte si, že pokud byly vystřeleny 3 nebo 4 náboje, pak hod, který o 1 neuspěje je stále zásah jednou ranou. Neúspěch o 2 a více je minutí všemi střelami.

Kritický zásah se skupinou střel je zásah všemi střelami ze skupiny. *Jedna* střela působí škody z tabulky *Kritických zásahů*. Podobně kritický neúspěch u skupiny znamená, že *jeden* hod v tabulce *Kritických neúspěchů*.

Počet střel	Hod uspěl o							
	-1	0	1	2	3	4	5	
1	0	1	1	1	1	1	1	1
2	0	1	1	1	1	1	1	2
3	1	1	1	1	2	2	2	3
4	1	2	2	3	3	3	3	4

### Škody způsobené dávkou

Každý náboj v dávce má samostatnou šanci cíl poškodit. Škody se počítají samostatně pro každou střelu a nejsou kumulativní. To ovlivňuje pronikání zbrojí. PO a OPŠ zbroje, kterou má cíl na sobě, musí být samostatně aplikována pro každou střelu, která zasáhne.

*Výjimka:* U *laserů* s automatickou střelbou určete *celkové* škody ze všech střel, které zasáhly cíl v jedné sekundě. Pokud bylo vypáleno osm střel se škodami 2k a z toho pět jich zasáhlo, aplikujte je na zbroj cíle jako jeden útok 10k.

### Zpětný ráz způsobený střelbou dávkou

Ovládat střelbu dávkou je obtížnější než střelbu jednotlivými ranami. Každá střela v dávce dává stejný zpětný ráz, jako by byla vypálena samostatně, takže dlouhá dávka je obtížněji ovladatelná než krátká. Nejpodstatnějšími faktory, které ovlivňují zpětný ráz, jsou poměr hmotností ke zpětnému rázu, design zbraně, kompenzátory a kadence.

Když je ze zbraně stříleno automaticky, je postih k efektivní dovednosti *u první skupiny* dán hodnotou uvedenou ve sloupci Dávka. Tento postih je znovu přidán pro každou skupinu střel po té první. (Z -1 se stane -2 a potom -3; z -2 se stane -4 a pak -6 a tak dále.) Tento postih se kumuluje tak dlouho, dokud trvá dávka, a to i v dalších tazích!

Na ÚT7 a níže mají automatické zbraně výrazný zpětný ráz; nejlepší hodnotou je -1. Ne ÚT8 a 9 mají některé automatické zbraně 0 – nemají zpětný ráz. Na ÚT10+ jsou prakticky všechny zbraně bezzákluzové.

Pro základní dovednost 12 a méně je postih za zpětný ráz dvojnásobný. Dvojnásobný je také v případě že je SL střelce nižší než je SL nutná pro ovládání zbraně. Tyto postihy jsou kumulativní – tzn. nedostatečná SL a dovednost pod 12 tento postih *čtyřnásobí*.

Odstanění nebo složení pažby u automatické zbraně přidá další -1 k postihu za zpětný ráz, pokud nebyl 0. Střelba jakékoliv nelafetované automatické zbraně jednou rukou postih *zdvojnásobuje*.

### Škody štítů: volitelné pravidlo

Toto pravidlo umožňuje, aby štíty byly poškozovány v boji a případně se poté stali nepoužitelnými. Tato pravidla nepoužívejte, pokud nejste ochotni pro dosažení realističtějšího boje tolerovat trochu papírování!

Kdykoliv uspějete v hodů na obranu pouze o hodnotu pasivní obrany vašeho štítu, zasáhl úder váš štít. Pokud máte například velký štít (PO 4), a váš celkový hod na obranu je 12, pak jakýkoliv hod od 9 do 12 vás minul, ale zasáhl váš štít. Každý zásah do vašeho štítu jej může poškodit.

Každý dřevěný štít má vlastní odolnost proti škodám rovnu 3 – ekvivalent jednoho palce dřeva nebo tenčího dřeva pobitého 3 mm tlustým plechem. Od každého zásahu štítu odečtete 3 životy před tím, než škody započítáte do jeho poškození.

### Tabulka poškození štítu

Druh štítu	PO	Škody
Improvizovaný	1 nebo 2	různé
Malý (buckler)	1	5/20
Malý	2	5/30
Střední	3	7/40
Velký	4	9/60

PO: Pasivní obrana štítu.

*Škody:* Jsou uvedeny jako dvě čísla oddělená lomítkem. První číslo udává množství škod v jednom zásahu, které štítem projdou. Pokud štítem projde *tupá* nebo *sečná* zbraň, pak nejste zraněni, ale štít je zničen. Pokud je štít proniknut *bodnou* zbraní, pak zbraň projde skrz a zasáhne vás se silou sníženou o stejné množství škod, které štít utrpěl, plus 3 za jeho OPŠ. Mimo tyto škody je štít nepoškozen.

Druhé číslo jsou *celkové* škody, které dokáže štít snést. Většina středověkých štítů byla dřevěná nebo dřevěná a pobitá železem. Po jedné bitvě byl štít k ničemu. Veďte si celkové množství škod, které váš štít utrpěl. Pokud je součet vyšší než toto číslo, tak je štít zničen!

Na technologických úrovních 2 – 4 jsou k dispozici kovové (většinou bronzové) štíty, ale rozhodně nebyly běžné. Pro bronzový štít je cena čtyřnásobná, hmotnost trojnásobná a škody, které dokáže snést jsou dvojnásobné. Jeho OPŠ je 6 – odvrátí většinu šípů a i některé kulky! Pasivní obrana je nezměněna – proto byly tyto štíty vzácné.

Policejní štíty na ÚT7 (Lexan ap.) vydrží stejné poškození jako štíty dřevěné, ale váží polovinu. Štíty vyrobené z lepších materiálů jsou samozřejmě možné.

*Silové* štíty mohou existovat na ÚT11; viz str. 97. Tyto štíty se při zásahu nepoškozují.

### Molotovův koktejl a láhve s olejem

Ve hře na ÚT4 a výše může být jako zápalná bomba použit „Molotovův koktejl“ – láhev naplněná hořlavinou. Z venku je připevněný kus látky. Ten se zapálí a láhev se vrhne; když zasáhne, rozbije se a na zem se rozlije hořící tekutina.

Před 18. stoletím však (tzn. na Zemi před ÚT4) nebyla k dispozici žádná vhodná hořlavina. (alkohol hoří, ale má chladný oheň. Smůla je lepkavá a nezačne hořet hned.) Ve fantasy a na nízké ÚT můžete však použít jako zbraň „láhev s olejem“. Jednoduše předpokládejte, že starověké tajemství Řeckého ohně nebylo ztraceno. Láhev však může být velmi drahá!

Příprava lahve, kterou máte u pasu trvá jednu sekundu; jednu sekundu trvá její zapálení, pokud máte zapalovač nebo pochoděň; jednu nebo více sekund na míření; a jednu sekundu (manévr útok) její vrhnutí.

Láhev se po dopadu na zem vždy rozbije. Je zde šance 5/6, že látka zůstane hořet a po dopadu obsah zapálí. Vyprodukuje plameny v 1 hexu s menšími ohnisky v okolních. Daný hex označte.

Pokud je vaším cílem osoba, může uhnout nebo krýt štítem (nemůže se však krýt zbraní). Pokud uhne, nezasáhne láhev jej, ale dopadne do jeho hexu. Vykrytí štítem znamená, že se láhev rozbije o jeho štít – viz níže.

Pokud Molotovův koktejl nebo láhev oleje zasáhne *živého tvora*, rozbije se vždy, když má cíl plátovou nebo jinou pevnou zbroj. Jinak je zde 50% šance, že se láhev odrazí do sousedního hexu (určeného náhodně) a rozbije se na zemi. Pokud se rozbije na štítu nebo na živém tvor, pak je zde šance 4/6, že se zapálí.

Plamen bude hořet jednu minutu – déle než bude trvat většina bojů.

Pobyt v ohni (nebo v hořícím hexu) působí škody 1k-1 za tah. Odolnost vás chrání; stejně tak zbroj, do určité míry. Detaily viz *Plameny*, str. 150.

Pokud vám hoří štít, pak jej můžete používat normálně (oheň je na vnější straně). Štít je však po bitvě zničen. Pokud používáte pravidlo o poškození štítu, pak štít utrpí za jednu minutu hoření poškození za jeden život.

*Nevýhody:* Protože jsou lahve velmi křehké, je u každé lahve u opasku pravděpodobnost 4/6, že se při vašem pádu rozbijí. Protivník se ji také může pokusit zasáhnout v boji (s postihem -5); při zásahu se automaticky rozbije. Navíc budete od pasu dolů potřísněni hořlavinou a pokud vstoupíte do hořícího hexu, začnete hořet.

### Zásah špatného cíle

Kterákoliv střela, která nezasáhla zamýšlený cíl, může zasáhnout cíl špatný (str. 138). Pokud může být zasaženo něco důležitého, je nutné sledovat osud každého projektilu.

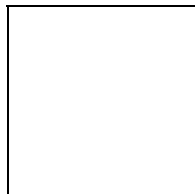
### Míření následujících dávek

Střelec z automatické zbraně může svou zbraň použít jako hadici – míří podle toho, kam dopadají jeho střely (pokud je vidí – rozhoduje PJ nebo si hodíte na Zrak). Po první skupině čtyř nábojů toto přidá k přesnosti zbraně. Každá následující skupina, která je takto vystřelena, také přidává bonus +1 pro míření až do maxima +3, běžného u míření.

Efekt „zahradní hadice“ je u automatických zbraní možné použít i za běhu, pokud střelec svůj cíl během toho vidí. Je však nutný dobrý a rovný povrch, jinak je každý tah nutný hod na OB nebo Zrak (cokoliv je horší). Při neúspěchu střelec upadne. PJ může aplikovat postihy pro obzvláště špatný terén; mimozemšťané s větším množstvím očí si možná nemusí házet vůbec...

### Plošný efekt

Automatické zbraně mohou být během jedné dávky použity proti několika cílům. Všechny tyto cíle musí být v úhlu 30°. Při hře na hexové mapě to může být úhel určený dvěma políčky, které jsou od sebe vzdáleny 5 hexů a jsou ve vzdálenosti 10 hexů od střelce (viz níže).



Cíle musí být napadeny postupně a střelec musí před hodem na útok oznámit, kolik střel použije na každý z nich. Útok vypočtete pro každý zvlášť. Pokud jsou cíle více než jeden metr od sebe, pak přechod mezi nimi vyplývá nějaké náboje. U kadence 16 a méně je ztracen jeden náboj za metr mezi cíli. U kadence vyšší než 16 jsou ztraceny dva náboje za metr.

### Exploze

Exploze působí dva druhy škod: tlakovou vlnou a střepinami. V boji bude většina explozí způsobena granáty, minomety ap.

#### Škody způsobené tlakovou vlnou

Poškození způsobené tlakovou vlnou u explozí granátů a podobných objektů rychle klesá se vzdáleností. Základní škody pro zbraň se uplatní pouze u cíle v hexu exploze a v sousedících hexech. U následujících dvou hexů je to 1/4 škod; 1/16 v dalších dvou atd. Škody si hodíte pro každý cíl zvlášť a poté je vydělíte odpovídajícím číslem (4, 16 atd.) Škody menší než 1 jsou ignorovány.

Tlaková vlna působí tupé škody. Zbroj chrání normálně.

#### Škody způsobené střepinami

Pokud je na místě exploze cokoliv, co může být roztříštěno a odvrženo pryč, pak exploze působí škody také těmito střepinami. Vážné poškození způsobené střepinami je způsobeno do vzdálenosti rovné pětinasobku množství kostek, kterými se hází na škody způsobené tlakovou vlnou. Granát, který působí tlakovou vlnou škody např. 4k odhodí střepiny do vzdálenosti 20 metrů.

Čím je cíl vzdálenější od výbuchu, tím méně pravděpodobnější je jeho zasažení střepinami. Začněte tak, že předpokládáte zásah a hoďte si na pasivní obranu (aktivní obrana není žádná možná). PO je +1 za každý metr od exploze. U pozemních výbuchů přidává klečení +1, ležení +2. maximální možná PO proti střepinám je 15. Pozice nemá význam u výbuchů ve vzduchu.

Škody způsobené výbuchem závisí na povrchu v místě exploze, od 1k-4 u normální země až po 1k u exploze na vrakovišti. Výbušniny se střepinami (obránné granáty ap.) vytvářejí *smrtící* střepiny: bez ohledu na povrch jsou škody 2k.

## SPECIÁLNÍ SITUACE

### Zajetí protivníka

Občas se stane, že budete chtít protivníka porazit bez toho, abyste jej zabili. Slzný plyn, magie a podobné triky jsou nejlepším způsobem pro získání zajatců – většina zbraní je *hodně* smrtící. Pokud však někoho potřebujete porazit bez jeho zranění a máte pouze běžné zbraně, máte několik možností:

*Odzbrojit jej.* To můžete provést útokem na jeho zbraň (viz str. 131) a následným vyražením z ruky nebo zlomením. Protivník se však i potom nemusí vzdát.

*Neútočit plnou silou.* Nemusíte útočit naplno. Vždy, když bojujete beze zbraně nebo ruční zbraní si můžete zvolit, že budete útočit menší silou – větší nebo menší podle vaší úvahy. Příklad: Pokud jsou vaše normální škody 2k+1, můžete říct „Používám menší sílu; chci působit škody pouze 1k.“ Vždy si můžete zvolit, jaké škody chcete působit, ale vždy si musíte hodit kostkou, abyste určili, kolik jste jich způsobili opravdu.

*Otočit čepel.* Můžete útočit plochou meče nebo sekery. Zbraň poté působí stejné základní škody ale nemá žádný bonus ke škodám. Oštěp můžete také otočit a útočit tupým koncem. Opět působí stejné škody, ale nemáte bonus za bodné zranění.

*Povalit jej a udržet u země.* Pokud s protivníkem přejdete do boje zblízka, můžete ho povalit, přidršet u země a svázat. To trvá asi minutu a potřebujete k tomu provazy.

*Přidusit jej.* Viz sloupek.

### Překvapivé útoky a iniciativa

Pokud postavy překvapí jinou skupinu nebo naopak překvapí oni je, pak ta skupina, která je překvapena nemusí být schopna jednat okamžitě. V takovém případě útočníci získají jeden nebo více „volných tahů“. PJ je zodpovědný za určení, zda útočníci překvapení dosáhli.

Postava s bojovými reflexy je překvapena jen velmi zřídka. Nikdy „nezamrzne“. Jeho strana má bonus +1 k iniciativě (+2 pokud je tato postava velitel, ale bonusy nelze kumulovat). Má také bonus +6 (!) při hodu na IQ při riziku překvapení. Většina divokých zvířat má Bojové reflexy automaticky.

### Naprosté překvapení

Když jsou obránci naprosto překvapeni, pak „zamrznou“. PJ si hodí jednou kostkou. To je množství tahů, které uplynou před tím, než budou postavy schopny reagovat, pokud nemají Bojové reflexy. Dobrodruzi, stráže a podobní budou naprosto překvapeni jen zřídka, tedy pokud nespí. Naprosté překvapení by bylo vhodné například v případě, že by do dveří místní knihovny vběhla smečka vlkodlaků. (v takovéto situaci by asi byl vhodný hod na strach, alespoň u knihovníka.)

### Udušení

Oběť je možné uvést do bezvědomí nebo usmrtit i bez způsobení škod za hodně životů a to jejím *dušením*. Buď se oběti zabráni v dýchání, nebo se zamezí přítoku krve (a tedy kyslíku) do mozku.

Během boje může postava „zadržet dech“ – tzn. přežít nedostatek kyslíku chvíli bez poškození – na tolik tahů, jaké je její ZD. Pokud oběť neklade odpor – věc, pro kterou je nutný hod na vůli – může pasivně ležet v sevření svého protivníka a zadržet dech na ZD x 4 tahy. Pokud oběť zvítězí ve střetu dovedností (Herectví proti IQ), je útočník přesvědčen, že je oběť v bezvědomí.

Když oběť „dojde dech“, začne ztrácet jeden bod únavy za tah. Ve chvíli, kdy je ztratí všechny, upadne do bezvědomí. Pokud útočník pokračuje ve škrcení, zemře za čtyři minuty bez ohledu na jeho počáteční ZD. Pokud jej útočník pustí, tak poměrně rychle znovu nabude vědomí.

Oběť může být dušena do bezvědomí nebo smrti různými způsoby. Můžete jí držet nos a ústa zavřená rukou, překrýt jí tvář polštářem nebo jiným vhodným objektem, nebo sevřit jeho krční tepny (které se nalézají na obou stranách krku). Žádná z těchto metod nepůsobí oběti zranění – jednoduše přivodí mozkovou smrt. Všechny tyto způsoby vyžadují, aby oběť byla předem svázána nebo jinak bezmocná, nebo útočník vyhraje střet SL *každý tah* do doby, kdy oběť upadne do bezvědomí.

Pokud chcete protivníka udušit sevřením trachey, pak působíte zranění, jak je uvedeno na str. 133. Zároveň jej také dusíte, jak je uvedeno zde – takže může zemřít na nedostatek kyslíku dříve, než mu rozdrtíte jeho dýchací trubici. Rozdíl je v tom, že dušením jej nezraníte žádným trvalým způsobem; při škrcení mu působíte potenciálně smrtelné zranění.

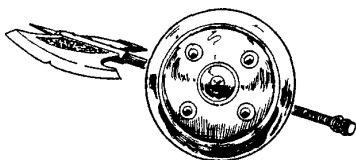


### Velké boje

Velmi velké boje – takové, kterých se účastní více než 20 bojovníků – mohou trvat hodně dlouho. Pokud to není zrovna váš šálek kávy, můžete pro urychlení přejít do základního soubojového systému.

Obzvláště *sekvence*, (tedy pamatování si, kdo v tahu po kom pokračuje) může velký boj silně zpomalit. Toto je dobrá chvíle pro pravidlo „Po směru hodinových ručiček kolem stolu“. Pokud boj začíná s protivníky blízko u sebe, pak bude mít první strana výhodu... takže buďte realističtí a začněte boj ve větší vzdálenosti od sebe.

Alternativně je možné pro popis velkých bitev a jejich důsledků na postavy využít abstraktní bojový systém, popsany v několika doplňcích (např. *GURPS Horseclans*, *GURPS Japan*).



### Špinavé triky

Kreativní hráči budou stále vymýšlet nové triky v boji – např. vmetení písku do tváře protivníka pro jeho oslepení. Toto představuje problém pro PJ. Na druhou stranu by kreativita měla být podporována; oživuje to hru. Na druhou stranu triky fungují pouze tehdy když jsou nové a originální. Pokud by písek v očích fungoval pokaždé, pak by barbarští válečníci nechali meče doma a nosili pytle s pískem!

Nejlepším řešením je nechat „triky“ fungovat jen jednou – možná dvakrát – a poté předpokládat, že se to rozneslo. Pokud si vy, jako PJ myslíte, že je nápad hráčů chytrý, pak byste mu měli dát dobrou šanci na úspěch. Precizně propracované triky často nefungují... a roznesou se. Trojský kůň byl vynikající nápad. Od té doby to však nefungovalo.

### IQ a špinavé triky

PJ občas při pokusu o trik může uznat za vhodné hod na IQ. Podle okolností může PJ:

(a) hodit střet dovednosti *Triky* proti IQ, jestli trik uspěje.

(b) oběti povolit hod na IQ, jestli trik neprokokne.

(c) vyžadovat střet IQ, aby určit, kdo koho přechytračil.

Není zde žádné pevné a rychlé pravidlo. Pamatujte, že nikdo, kdo hraje bojovníka s IQ 8 ho nemůže hrát jako génia!

Po skončení prvotního „zamrznutí“ si každý obránce na začátku svého tahu hází na své IQ, dokud se neprobere. Úspěšný hod znamená, že postava se může *do konce boje* pohybovat a jednat normálně. Neúspěch znamená, že postav je mentálně „omráčena“. Opravdu hloupá postava, která je totálně překvapená, může přijít o celý boj!

### Částečné překvapení

To se může stát tehdy, když obránci očekávají problémy – nebo když se obě skupiny překvapily navzájem! PJ může vyžadovat, aby si každá skupina hodila na *iniciativu*.

Na určení toho, kdo bude mít iniciativu, si velitel každé skupiny hodí jednou kostkou. Velitel s Bojovými reflexy má bonus +2, nebo +1 pokud má Bojové reflexy někdo jiný ze skupiny (není kumulativní). *Chytřejší* velitel má bonus +1. Dovednost Taktika dává bonus +1 při hodech na iniciativu; pokud je na úrovni 20 a vyšší, pak je to +2. PJ může přidat nebo další bonusy nebo postihy podle toho, jak to uzná za vhodné – např. když si myslí, že jedna supina je překvapenější než druhá. Strana, jejíž velitel má větší výsledek, získává iniciativu.

Pokud je jedna skupina zcela bez velení, pak si PJ hází za ni. Mají k iniciativě automaticky postih -2. (Toto neplatí u zvířat.)

Strana, která získá iniciativu, se může pohybovat a jednat normálně. Každá postava druhé strany je mentálně omráčena a musí si házet každý tah na IQ, jak je uvedeno výše. U částečného překvapení má však každá postava v druhém tahu bonus k tomuto hodu +1, ve třetím +2 atd. – takže i hloupé postavy se po několika sekundách proberou.

Pokud je hod na iniciativu remíza, pak nebyl nikdo překvapen.

### Útok štítem

Štít je vynikající obrana proti primitivním zbraním, ale může být také využit pro útok. Pro útok štítem si hodte na svou dovednost s ním.

### Úder štítem

Úder štítem je útok. Může být použit jen proti protivníkovi v předním nebo levém hexu. Pro útok si hodte pod svoji dovednost se štítem. Protivník může uhnout nebo se krýt štítem normálně, nebo se krýt zbraní s postihem -2. Zbraň vážící méně než 1 kg se ke krytí použít nedají! Úder štítem působí zranění úder/tupé.

Některé štíty mají ostny a působí při úderu štítem škody +1. Toto se však nepovažuje za bodné zranění, protože ostny většinou nejsou příliš ostré a jsou krátké.

„Rytířské“ štíty ostny nemají, ale barbarské nebo vikingské je mít mohou. Osten váží navíc 1/4 kg a stojí \$20.

### Povalení štítem

„Povalení štítem“ je pokus o sražení protivníka na zem úderem těžkého štítu. Musíte mít střední nebo velký štít. Úspěšný útok protivníka srazí na zem. Detaily viz str. 133.

### Boj v různých výškách

Chcete vyskočit na stůl a zaútočit na vašeho protivníka z vrchu? Nebo si chcete probíjet cestu nahoru po schodišti? Pokud jste vy a váš protivník v různých výškách, pak to ovlivní boj. Toto je pravidlo pro *ruční* zbraně. Pro střelné zbraně viz str. 138 – *Střelba nahoru a dolů*.

Dlouhá zbraň (s dosahem větším než 1 metr) protivníka přibližují! Pokud má bojovník zbraň s dosahem 2 metry, pak útočí, jako by jeho protivník byl o 1 metr blíž, ale protivník s metrovou zbraní žádný podobný bonus při protiútku nedostane. *Příklad*: Útočník s obouručním mečem, který stojí dva metry pod svým protivníkem útočí, jako by jeho protivník byl jen o jeden metr výš.

*30 cm a méně vertikálního rozdílu*: Beze změn.



*Do 60 cm vertikálního rozdílu:* Beze změn, pokud nepoužíváte pravidla pro umístění zásahů. V tom případě má výše postavený bojovník postih -2 k útoku na nohy a chodidla a bonus +1 k útoku proti hlavě. Nižší postavený bojovník má bonus +2 při útoku na nohy a chodidla a postih -2 při útoku na hlavu.

*Do 1 m vertikálního rozdílu:* Stejně jako výše, ale nižší stojící bojovník si od hodů na obranu odečte 1 a výše stojící si k obraně přičte 1.

*Do 1,4 m vertikálního rozdílu:* Stejně jako výše, ale od obrany nižší stojícího se odečítá 2; k obraně výše stojícího se 2 přičítá. Výše stojící nemůže útočit na nohy nebo chodidla nižší stojícího.

*Do 1,7 m vertikálního rozdílu:* Nižší stojící nemůže útočit na hlavu výše stojícího a ten nemůže útočit na jeho chodidla nebo nohy. Od obrany nižší stojícího se odečítá 3; k obraně výše stojícího se 3 přičítá.

*Do 2 m vertikálního rozdílu:* Horní bojovník může útočit pouze na protivníkovu hlavu; nemá žádné speciální bonusy nebo postihy. Nižší postavený bojovník může útočit jen na protivníkovy nohy nebo chodidla; nemá žádné speciální bonusy nebo postihy. Od obrany nižší postaveného odečte 3; k obraně výše postaveného 3 přičte.

*Nad 2 metry vertikálního rozdílu:* Boj je nemožný, pokud bojovníci nebojují v nějaké podivné pozici (jako např. horní leží na zemi a doráží na dolního přes okraj). V tomto konkrétním případě se efektivně přiblíží o 1 m a jeho protivník může útočit na jeho hlavu a paže. PJ může přidat bonusy nebo postihy podle svého uvážení a podle taktiky, kterou hráči použijí.

Vzdálenosti určujte pomocí selského rozumu a po vzájemné dohodě (pokud možno předem). Několik příkladů:

Běžný schod má 20 cm.

Sedátko židle je většinou ve výšce do 60 cm.

Běžný jídelní stůl je vysoký do 1 m.

Přepážka v obchodě má kolem 1,4 m.

Kapota osobního auta nebo podlaha vozu je ve výšce 1 m.

Střecha osobního auta nebo kozlík na voze je ve výšce 1,4 m.

## Útok seshora

Útok z vrchu je dobrá překvapivá taktika; pro zjištění, zda funguje, si hodte rychlý střet dovedností (Nenápadnost proti Zraku). Když se někdo pohybuje po stezce, ulici ap. pak má postih -2 na povšimnutí si někoho *nad ním*, pokud přímo neřekne, že se dívá do stromů/oken ap.; potom má bonus +2. Periferní vidění vám nepomůže v spatření protivníka *nad* vámi.

Útok seshora může oběti překvapit (str. 143), pokud to řekne PJ. Pokud oběť ví, že je napadena (velmi nepravděpodobné při přepadení), pak je její aktivní obrana s postihem -2. Pokud to neví, pak nemá žádnou aktivní obranu. Útok proti protivníkovi má stejné postihy, jaké jsou uvedené výše. Pokud očekáváte, že na vás někdo skočí, můžete uhnout (viz str. 127).

Někteří útočníci (např. zvířata) na vás mohou zaútočit přímo tak, že na vás spadnou. Je pravidlem, že toto způsobí stejné škody jak útočnickovi, tak obránci (viz str. 152). Pamatujte, že oběť je z hlediska přistání *měkká* věc. Proto platí škody 1k-5 za metr pro skok z 1 nebo 2 metrů, 1k-4 za metr pro skok ze 3 nebo 4 metrů atd. Zvířata, která jsou přirozenými útočníky seshora (např. kočkovité šelmy) jsou pro skoky stavěné, takže při něm utrpí škody menší o -2 za metr skoku – takže jen kočka, která má smůlu nebo taková, která skáče z velké výšky se zraní.

U specifických případů použijte selský rozum. Útočník s těžkými botami bude působit škody +1 za metr, obrněnec není pro přistání měkký, atd.

## Pochodně a svítilny

Pochodeň nebo svítilna redukuje postih za šero. V jeskyních, slujích ap. jakékoliv takové světlo na dohled mění postih z -10 (pro naprostou tmou) na -3.

Pochodeň je možné použít jako zbraň – považujte ji za krátkou hůl (lehký kyj) – plus jeden bod škod za plamen. Pochodeň může být samozřejmě použita také k zapálení něčeho – pokud na to bude dostatek času. Většina olejů, které pravděpodobně potkáte ve středověkém světě začne hořet po 3 sekundách po kontaktu s otevřeným ohněm; obyčejné oblečení začne hořet za čtyři sekundy; zapálení třísek trvá deset sekund. U různých objektů je to různé – rozhoduje PJ.

Je možné nést světlo levou rukou (u praváka) a druhou ruku mít volnou pro boj. Je dokonce možné se s ním krýt – s odpovídajícími postihy za levou ruku. Pochodeň nebo baterka se při první větší ráně zlomí!

Na úrovni technologie 7 a výše jsou k dispozici „policejní svítilny“ (viz Moderní vybavení, str. 235). Taková svítilna se dá použít ve všech případech stejně jako lehký kyj.

## Útoky na neživé objekty

Je hodně situací, při kterých budete chtít zaútočit *na něco* spíše než *na někoho*. Jděte do toho. Ono vám to zpátky nevrátí. Jakýkoliv neživý objekt bude mít OPŠ (odolnost proti škodám), která reprezentuje jeho „odolnost“, a ZD (životy), které reprezentují množství škod, které dokáže snést před tím, než se přefízne, rozbije nebo rozdrtí. Téměř každý útok na neživý objekt může být zevšeobecněn jako (a) přefízení lana nebo tyče; (b) prolomení se skrz plochý povrch; (c) rozmlácení pevného objektu na kusy. Použijte nejbližší ekvivalent a modifikujte, jak uznáte za vhodné. Pro útok na objekt:

(1) *Uřčete modifikátory k útoku* za velikost, rychlost, vzdálenost ap. – viz str. 223. Pokud máte ruční zbraň a sekundu na „zamíření“ vašeho zásahu na nehybný objekt, pak útočíte s bonusem +4 k útoku.

(2) *Hod'te si na útok* jako u normálního útoku. Neživé objekty nemají žádný hod na obranu, pokud to ve skutečnosti nejsou bojovníci (např. roboti, vojenské vozidla).

(3) *Hod'te si na škody* u své zbraně normálně, pokud zasáhnete.

(4) *Odečtete odolnost proti škodám*.

(5) *Zbývající škody aplikujte na objekt*. Sečné nebo bodné zbraně nemají „bonus ke škodám“ – to platí pouze u živých cílů. Když je objekt poškozen až na 0 „životů“, pak byl přefízen, zlomen nebo jinak zničen.

ZD tyče nebo lana jsou škody potřebné pro jejich přetnutí. ZD zdi nebo desky jsou škody potřebné pro vytvoření díry o průměru 60 cm. *Bodné* škody uvedeného množství vytvoří v desce *malou* díru.

Komplexní objekt bude mít dvě hodnoty ZD. První udává množství škod, které jej *poškodí* a způsobí jeho nefunkčnost; druhé ji *zničí*. Např. skříň na zbraně může mít OPŠ 4 (tenká ocel) a ZD 20/50. Pokud ji použijete na zatarasení dveří, pak ji zásahy za 50 životů zcela zničí. Po zásazích za 20 životů je zničena jakožto skříň!

Sloupec „vhodná zbraň“ je zamýšlen jako vodítko pro hráče a PJ, spíše než jako pevné a rychlé pravidlo. Všeobecně se pouze ujistěte, že danou zbraní je provedení daného úkolu možné! Použijte selský rozum. Dobrý a ostrý oštěp může snadno projít dveřmi, ale to dveře nevyrazí. Kyj basketbalový míček nezničí, pokud bude mít kam odletět. Mečem je možné se prosekat skrz dveře, ale před tím, než se vám to podaří, ho otupíte. A tak dále.

Odolnost proti škodám a životy některých typických objektů:

<i>Objekt</i>	<i>OPŠ</i>	<i>ZD</i>	<i>Vhodná zbraň</i>	<i>Objekt</i>	<i>OPŠ</i>	<i>ZD</i>	<i>Vhodná zbraň</i>
Lehké lano (průměr 1 cm)	1	2	Libovolná	Překlička (tlustá 0,5 cm)	1	5	Ne bodná
Těžké lano (průměr 2 cm)	3	6	Sečná	Překlička (tlustá 1 cm)	3	15	Ne bodná
Vlečné lano (průměr 3 cm)	4	10	Sečná	Dřevěné prkno (tlusté 2,5 cm)	2	10	Libovolná
Ocelový kabel (průměr 6 mm)	2	8	Ne bodná	Dřevěné prkno (tlusté 5 cm)	4	20	Ne bodná
Ocelový kabel (prům. 16 mm)	4	16	Sečná	Dřevěné prkno (tlusté 10 cm)	6	36	Sekera, kladivo, kyj
Ocelový kabel (prům. 25 mm)	6	30	Sekera	Tenké železo/bronz (3 mm)	2	6	Ne bodná
Dřevěná tyč (průměr 2,5 cm)	1	3	Libovolná	Tenké železo/bronz (6 mm)	4	12	Sekera, kladivo, kyj
Dřevěná tyč (průměr 5 cm)	3	8	Ne bodná	Tenké železo/bronz (1,5 cm)	6	25	Sekera, kladivo, kyj
Dřevěná tyč (průměr 7,5 cm)	4	12	Sečná	Železná zeď (2,5 cm)	8	50	Sekera, kladivo, kyj
Dřevěná tyč (průměr 10 cm)	6	20	Sekera				
Dřevěná tyč (průměr 15 cm)	6	30	Sekera	Tenká ocel (3 mm)	6	20	Sekera, kladivo, kyj
Dřevěná tyč (průměr 20 cm)	6	50	Sekera	Ocelová deska (6 mm)	7	40	Sekera nebo kladivo
				Ocelová zeď (2,5 cm)	8	80	Sekera
Tyč bronz/železo (pr. 1 cm)	2	4	Ne bodné				
Tyč bronz/železo (pr. 2,5 cm)	3	20	Sekera nebo kladivo	Betonová zeď (15 cm tlustá)	4	60	Sekera nebo kladivo
Tyč bronz/železo (prům. 5 cm)	3	100	Sekera	Kamenná zeď (15 cm tlustá)	8	90	Sekera nebo kladivo
Ocelová tyč (průměr 1 cm)	2	6	Sekera nebo kladivo	Kamenná zeď (30 cm tlustá)	8	180	Sekera nebo kladivo
Ocelová tyč (průměr 2,5 cm)	6	25	Sekera				
Ocelová tyč (průměr 5 cm)	8	80	Sekera				

# 15. ZRANĚNÍ, NEMOCI A ÚNAVA

Život dobrodruha nejsou jen písně a sláva. Unavíte se. Ušpiníte si oblečení. Dokonce se můžete *zranit*, nebo ještě hůř, *zemřít*.

Naštěstí všechny tyto problémy lze vyléčit. I smrt. Čtěte dál...

## Zranění

Rány a jiná zranění způsobují poškození těla, neboli „životy“. Vaše ZD udává množství životů, které dokážete snést. Postava, která ztratí všechny životy až na 0 brzo upadne do bezvědomí. Je možné přežít zápornou hodnotu životů.

Průměrná postava má od 10 do 12 životů. Jak je zřejmé z tabulky *Základní škody u zbraní* (str. 95), tak takové škody je možné často způsobit jedním nebo dvěma zásahy! To je realistické. Pamatujte, že většina zbraní jsou páky (které rapidně zvyšují vaši sílu) nebo bodné předměty pro dosažení vašich životně důležitých orgánů. Realisticky dokáže průměrný člověk jiného průměrného člověka zabít *jednou* dobrou ranou kyjem do hlavy ... nemluvě o meči, kopí nebo pistoli. Zbroj pomáhá... ale boje jsou *smrtící*. Vyhýbejte se jim!

### Všeobecné škody (ztracené životy)

Někdo, kdo je opakovaně zraněn nakonec zeslábně a zhroutí se, i když žádné zranění nebylo tak velké. Životy si veďte v deníku postavy. Postavy, které ztratí hodně ze svých životů jsou postiženi následně:

Zbývají 3, 2 nebo 1 život: Váš Pohyb je poloviční a trpíte svými zraněními.

Máte 0 nebo méně životů: Jste v přímém nebezpečí zhroutení. Na začátku každého kola si hodte na své ZD plus nebo minus Silná/Slabá vůle. Úspěch znamená, že ve svém tahu můžete hrát normálně. Neúspěch znamená, že upadnete do bezvědomí.

Máte -ZD životů. Musíte si hodit proti svému původnímu ZD nebo zemřete. Pokud nezemřete, stále dokážete mluvit, bojovat ap. (za předpokladu, že jste stále při vědomí!). Další hod je nutný po každé ztrátě dalších 5 životů. Pokud utrpíte zranění za 6 nebo více životů, pak překročíte dvě úrovně a musíte si na ZD hodit *dvakrát*. (Příklad: Pokud je vaše ZD 8, pak je „-ZD“ rovno -8. Když dosáhnete -8 životů, musíte si hodit na ZD nebo zemřete. Pokud přežijete, musíte si hodit znovu při -13 životech – atd.)

-5 x ZD: Automatická smrt. Toto znamená, že jste ztratili celkem 6 x ZD životů; takové zranění nedokáže přežít nikdo.

Pokud je vaše postava zabita, můžete si stejně chtít vést případně další škody. V některých magických nebo hig-tech světech může být mrtvá postava přivedena k životu, pokud se zachová tělo.

I zde však existuje limit. Pokud je celkové způsobené zranění -10 x ZD, pak bylo tělo *zcela* zničeno. Na druhu zranění závisí, jestli některé části těla zůstanou nedotčené. Škody od šípů za 200 životů zanechají rozbodané, ale rozpoznatelné tělo. Škody za 200 životů od ohně nezanechají nic než jen popel.

### Šok

Kdykoliv jste zraněni, je vaše IQ a OB v *dalším tahu* snížena o hodnotu zranění.

*Příklad:* Pokud utrpíte zranění za 3 životy, pak budou vaše dovednosti založené na IQ a OB sníženy o 3. Aktivní obrany nejsou dovednosti založené na OB.

### Příklad zranění

Fridrich Dábel má základní ZD 14. Má tu smůlu, že je velkou bandou orků zahrán do slepé chodby. Statečně bojuje, ale přicházejí další a další orkové a Fridrich má další a další zranění.

Když je jeho ZD sníženo na 3, jeho pohyby se zpomalí a znejistí. Brzy utrpí další zranění, které jeho ZD sníží *přesně* na 0. Na začátku dalšího tahu si hodí na ZD – a uspěje! Vztekle se udrží při vědomí a zabije dalšího orka. V dalších dvou kolech si znovu hází na ZD. Pokaždé uspěje (se ZD 14 je snadné uspět) a zůstane při vědomí.

Potom v hodu na ZD neuspěje. Okamžitě upadne do bezvědomí.

Orkové na něj stále útočí. Když jeho ZD klesne na -14, musí si hodit na třech kostkách 14 nebo méně – jinak zemře. Uspěje. Orkové však stále útočí (jsou příliš hloupi na to, aby mu podřízli krk). Při ZD -19 a znovu při -24 jsou nutné další hody. Pokaždé upěje a zůstane naživu. Ale orkové stále útočí. Fridrich nakonec dosáhne -70 a v hodu neuspěje; potom je automaticky mrtvý. Teď už mu může pomoci jen velmi silná magie! A pokud na něj budou orkové stále útočit a rozsekají ho až na ZD -140 (což může chvíli trvat), nebude zde k dispozici ani tělo – jen Fridrichburger.

### Okamžitá smrt

Bez ohledu na ZD může být kdokoliv zabit podřezáním hrdla, udušením ap. Pokud je bezmocná postava nebo postava v bezvědomí napadena zjevně smrtícím způsobem, tak je mrtvá. Neobtěžujte se s počítáním škod a životů ap.

To však neplatí pro oběť, která útok netuší. Pokud se přikradete ze zadu ke strážci, nemůžete jej automaticky zabít. Můžete to však zahrát realisticky. Zamířte na životně důležitý orgán a zaútočte; pokud strážce jen tak stojí, můžete na něj zaútočit jako na „neživý objekt“ (str. 146) a máte bonus +4 k útoku. Váš hod na útok prakticky jistě uspěje. Vaše oběť nemá žádnou aktivní obranu. Velmi pravděpodobně způsobíte dostatečně velké škody, aby se zhroutil nebo zemřel. Ale není to *automatické*.

## Účinky ochromujících zranění

**Ruka:** Cokoliv v ruce je upuštěno. V této ruce nemůžete nic držet (včetně zbraní!). Stále však můžete touto rukou držet štít a dokonce jím krýt, ale nemůžete s ním útočit. Dokud se vám zranění nevyléčí, budete mít nevýhodu „jedna ruka“ – viz str. 35.

**Paže:** Stejně jako u ruky – ale postava s chromou paží může stále něco držet v ruce. Pokud je paže pryč, pak není možné nést nic. Pokud není vaše paže přímo useknuta (rozhoduje PJ), neupustili jste štít; ten visí před vámi. Nemůžete se s ním krýt, ale stále vám dává svou PO mínus 2. Dokud se zranění nevyléčí, budete mít nevýhodu „jedna paže“ (str. 35); jestli vám paže zůstane je na PJ.

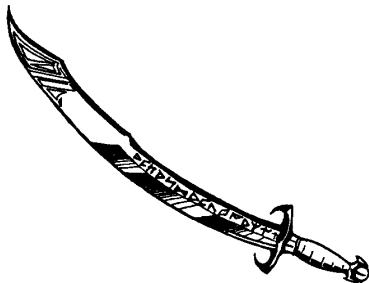
**Chodidlo:** Upadnete na zem, nemůžete stát nebo chodit bez berle nebo něčeho, o co byste se mohli opřít. Postava, které přišla o chodidlo může stále bojovat, pokud se opře o zed'. Pokud nemáte nic, o co byste se opřeli, přejděte do sedící nebo klečící pozice (viz str. 124 a 225). Váš maximální pohyb je 3. Dokud se zranění nevyléčí, budete mít nevýhodu „chromá noha“ – viz str. 35.

**Noha:** Upadnete. Pokud chcete pokračovat v boji, musíte přejít do sedící nebo ležící pozice. Dokud se zranění nevyléčí, budete mít nevýhodu „chromá noha“ nebo „jedna noha“ (str. 35) podle druhu zranění – rozhoduje PJ.

**Oči:** Kritický zásah do hlavy nebo útok na vaše oči vás může oslepit. Pokud nemáte nějakou magickou nebo technologickou náhradu za vaše oko, budete bojovat s postihem -10 (širokými máchy).

Účinky ochromujících zranění vždy trvají po dobu boje. Pokud ochromená postava neuspěje v hodů na ZD, pak jsou důsledky *dlouhodobé* nebo dokonce *trvalé* (viz str. 150). V opačném případě se po opětovném nabytí plného ZD vyléčí.

Pamatujte, že přestože vám účinky ochromujících zranění mohou způsobit nevýhodu, nedostanete za ni extra body postavy za nevýhody, získané během hry! Místo toho je celková hodnota vaší postavy snížena.



Toto odečtení nejčastěji postihne útoky zbraní a pokusy o seslání kouzel – ale je ovlivněno *jakékoliv* použitím IQ, OB nebo na nich založených dovedností. Proto je po tahu, kdy jste těžce zraněni, vhodné utéct, dát vše do obrany ap. spíš, než se pokoušet o protiútok.

Jde pouze o dočasný efekt způsobený šokem. V dalším tahu jsou dovednosti zpátky na normálu.

### Knokaut

Jakýkoliv zásah do hlavy nebo mozku nebo tupý úder na životně důležité orgány může oběť knokautovat, i když způsobí *přesně 0* škody (jinými slovy, kdyby byly škody o 1 vyšší, způsobily by opravdové zranění). Oběť si musí hodit na ZD. Při neúspěchu upadne do bezvědomí.

Úder do oblasti „mozku“, který způsobí více než ZD/2 životů je *automatický* knokaut.

### Zdrcující úder

Kdokoliv, kdo utrpí zranění za *více* než je 1/2 jeho ZD v jednom tahu si musí okamžitě hodit na ZD. Pokud v hodů neuspěje, upadne a je *omráčen* (viz níže). Pokud v hodů na ZD uspěje, pak se udrží na nohou, ale stále je omráčen.

### Omráčení

Postava může být „omráčena“, když utrpí zranění za *více* než polovinu svého ZD v jednom útoku – nebo při kritickém zásahu – nebo při zásahu mozku, které způsobí škody za *více* než ZD/3. Ochromující nebo oslepující zranění může také způsobit omráčení.

Pokud jste omráčeni, jsou vaše aktivní obrany v dalším tahu s postihem -4. Potom si hodíte na základní ZD, abyste zjistili, zda jste se probrali. Úspěšný hod znamená, že se *tento tah* můžete pohybovat normálně. Neúspěch znamená, že jste stále omráčeni... Stav „omráčení“ trvá do chvíle, kdy se vám podaří uspět v hodů na ZD. V tahu, ve kterém v hodů uspějete, můžete jednat normálně

Překvapená nebo šokovaná postava může být také *mentálně* „omráčena“ – to se stane, když má váš protivník iniciativu (viz str. 143). Důsledky tohoto druhu omráčení jsou stejné, ale musíte uspět v hodů na IQ, ne na ZD. Nejste *zraněni* – jen *zmateni*.

### Ochromující zranění

V Rozšířeném souborovém systému netrpíte „všeobecnými“ škodami; každé zranění zasáhne specifickou část těla. Dostatečné škody na ruce, paži, chodidlu nebo noze v *jednom útoku* ji může zchromit. Ruka nebo chodidlo je zchromlé, pokud utrpí zranění za *více než* 1/3 životů. Paže nebo noha je zchromlá, pokud utrpí škody za *více než* 1/2 vašeho ZD. Škody *nad* tuto hodnotu, ať již v tomto zásahu nebo v jiném, vás vůbec neovlivní; ignorujte je.

Ochromující zranění může (nebo nemusí) ruku, paži, chodidlo nebo nohu useknout; to závisí na druhu a množství škod – rozhoduje PJ. Pro jednoduchost je každá končetina, poškozená za výše uvedené množství životů, „chromá“. Důsledky ochromujících zranění jsou uvedeny ve sloupku. Léčení viz str. 150.

### První pomoc

Většina životů ztracených zraněním jsou spíše šok než opravdové fyzické poškození. Proto může odpovídající léčení po boji některé ztracené životy vrátit. Lékárníčka (viz odpovídající *seznam vybavení*) pomáhá!

Jednoduché obvázání ap. *provedené i zcela nekvalifikovanou osobou* vrátí po boji jeden ztracený život – ale ne více, bez ohledu na to, jak těžce jste byli zraněni. Ošetření jedné osoby trvá 30 minut.

**Tabulka první pomoci**

Úroveň technologie	Čas na jednu oběť	Vyléčené životy
0 (Doba kamenná)	Není první pomoc, jen obvázání.	1
1 (Doba bronzová)	30 minut	1k-4
2-3 (Řím/středověk)	30 minut	1k-3
4 (do války Severu proti Jihu)	30 minut	1k-2
5 (od S proti J do 1. sv. války)	20 minut	1k-2
6-7 (2. sv. válka/moderní)	20 minut	1k-1
8 (blízká budoucnost)	10 minut	1k
9 a výše: stejně jako u ÚT8, jen s tím rozdílem, že existují různá speciální léčiva a zařízení. Viz popisy sci-fi herních světů.		

První pomoc (úspěch při hodu na dovednost První pomoc nebo její implicitní použití) obnoví různé množství životů podle úrovně technologie a podle úrovně úspěchu. *Minimálně* jeden život je vyléčen vždy. Toto nelze počítat s jednoduchým obvázáním – tzn. že někdy není první pomoc o nic efektivnější než jednoduché obvázání.

*Kritický úspěch nebo neúspěch:* Při kritickém úspěchu je oběť vyléčena maximální možné množství životů. Při kritickém neúspěchu oběť *ztratí* 1 život a obvázání nepomůže.

**Přirozené léčení**

*Přirozeně* se vyléčí libovolné množství životů, pokud oběť není nemocná (viz *Nemoci*). Na konci každého dne odpočinku a s průměrným množstvím potravy si může oběť hodit na své základní ZD. Úspěch znamená vyléčení jednoho života. PJ může hod snížit, pokud jsou špatné podmínky, nebo jej zvýšit, pokud jsou podmínky velmi dobré.

**Lékařská péče**

Pokud je pacient pod dohledem kompetentního lékaře (dovednost 12 nebo lepší), pak má bonus +1 na všechny hody pro léčení. *Lékař* si také může hodit na svou dovednost Lékař, aby pacienta vyléčil. Četnost hodu závisí na úrovni technologie a jeho dovednosti (viz níže). Lékaři ve středověku si např. hází jednou za týden. Úspěšný hod vyléčí pacientovi jeden život navíc; kritický úspěch 2. Při kritickém neúspěchu pacient 1 život ztratí.

V některých herních světech jsou k dispozici exotičtější léčebné metody.

**Tabulka lékařské pomoci**

ÚT medicíny	Četnost hodu	Pacientů na lékaře	ÚT medicíny	Četnost hodu	Pacientů na lékaře
0	Žádní lékaři. Budete si muset vystačit sám.				
1-3	Týdně	10			
4	Každé 3 dny	10	10	3 x denně	50
5	Každé 2 dny	15	11	4 x denně	100
6	Denně	20	12	5 x denně	100
7	Denně	25	13	6 x denně	100
8	Denně	50	14	8 x denně	200
9	Dvakrát denně	50	15+	10 x denně	200

Lékaři na vysokých úrovních technologie silně závisí na vybavení, ale stále mají dobrou základní průpravu ve škole. Z toho důvodu lékař na ÚT vyšší než 6, pokud nemá k dispozici potřebné přístroje, na které je zvyklý, pracuje jako by byl na ÚT 6, pokud je prostředí čisté.

Na jednoho pacienta si může házet pouze jeden lékař (ne, 20 lékařů váz nevyléčí za jeden den). Jeden doktor však může být podle úrovně technologie zodpovědný až za 200 pacientů naráz.

**Hladovění a dehydratace**

Když si družina nakupuje vybavení, nesmí zapomenout na jídlo! Cestovní zásoby, uvedené v tabulce vybavení, jsou nezbytné pro udržení zdraví na cestě; vynechání i jediného jídla vás oslabí.

Za každé jídlo, které vynecháte, ztratíte jeden bod SL. Toto považujte za bod únavy, pouze s tím rozdílem, že „únava hladem“ se dá vyléčit pouze pomocí jednoho dne odpočinku – žádný boj nebo cestování a tři jídla za den. Každý den odpočinku „vyléčí“ tři vynechaná jídla.

Když vaše SL klesne díky hladu na 3, začnete stejným tempem ztrácet ZD. Toto zranění se léčí běžným způsobem.

*Voda:* V mírném pásmu, kde je voda snadno k dispozici, jednoduše předpokládejte, že jsou zásoby obnovovány, jak je nutné. Jiné to je, když je vody nedostatek! Osoba (člověk, elf, trpaslík ap.) potřebuje 2 litry vody denně – 3 v horkém podnebí, 5 na poušti! Pokud nedostanete potřebné množství, ztratíte každý den jeden bod únavy a jeden život. Pokud pijete pod 1 litr denně, ztratíte za den 2 body únavy a ZD. Pokud vaše SL nebo ZD klesne díky nedostatku vody na 0 (i pokud to není jediný důvod), upadnete do deliria a – pokud jste v poušti – během jednoho dne zemřete, pokud nepřijde pomoc. Únava způsobená nedostatkem vody se odstraní po jednom dni odpočinku s dostatečnými zásobami vody. Zranění se léčí běžným způsobem.

*Sběr potravy:* Ve vhodném terénu můžete svoje zásoby jídla doplnit sběrem. Každý den cesty družiny může každá postava „sbírat“. Úspěšný hod na Přezítí nebo Znalost přírody umožní postavě nalézt dostatek jedlých plodin a bobulí na jedno jídlo. (Hod 17 znamená, že jste se otrávil; hodte si na ZD. Ztratíte 1 život pokud uspějete, 1k pokud neuspějete. Hod 18 znamená, že jste se podělili s vašimi přáteli a všichni jsou na tom stejně.)

V dobrém terénu úspěšný hod na dovednost se střelnou zbraní (s postihem -4) umožní dostat králíka a tím poskytnout dostatek jídla na dvě jídla. Každá postava má jeden hod na Přezítí/Znalost přírody a jeden na střelnou zbraň denně.

Alternativně postavy mohou zpomalit a věnovat čas *opravdovému* sběru. Každá postava má za den pět hodů na Přezítí/Znalost přírody a pět hodů na střelnou zbraň. Maso může být využito a přidáno k zásobě potravin.

Páni jeskyně: Pokud vám starost o jídlo postav nepřipadá zábavná, klidně tuto sekci ignorujte. Cestování je mnohem nebezpečnější, pokud se musíte starat o jídlo a vodu!

### **Akumulovaná zranění: volitelné pravidlo**

Normálně je postava chromá jen v případě, že je zasažena dostatečně velkými škodami (nad 1/2 ZD u končetiny a nad 1/3 ZD u ruky nebo chodidla) v jednom útoku. Pro větší realismus si můžete vést škody, které jste utrhli na jednotlivých částech těla a vaše končetina je chromá, když celkové škody dosáhnou uvedené úrovně. Toto však ještě více komplikuje vedení záznamů. Můžete používat zápisky u kresby postavy, nebo si zapisovat poznámky do kolonky „Ztracené životy“.

Škody navíc jsou stále ztraceny. Pokud máte např. ZD 11, pak škody 6 a více vaši paži zchromí. Když už jste jednou utrpěli na paži 6 životů a ta je nyní chromá, pak jsou další škody ignorovány. I kdyby ochromující zranění způsobilo teoreticky 20 životů, pak se počítá jen prvních 6. Tímto způsobem je zajištěno, že nemůžete být zabití (například) opakovanými údery do paže.



### **Poslední zranění: volitelné pravidlo**

Ve hře se může stát, že těžce zraněná postava je knokautována nebo dokonce zabita zásahem do chodidla za 1 život. Jsou taci, kterým se to zdá nerealistické.

Pokud chcete, použijte následující volitelné pravidlo: Když je ZD postavy redukováno na 3 a méně, pak na něj žádné zranění na noze, paži, chodidlu nebo ruce nepůsobí, pokud (a) to nejde o kritický zásah; (b) to není dostatečně velké zranění pro zchromení končetiny; nebo (c) to není zranění za více než 3 životy najednou.

### **Akce při umírání**

Když je důležitá hráčská postava nebo NP zabita až příliš rychle, může PJ povolit „akci při umírání.“ Pokud jde o poslední útok na nepřitele, pak je to jeden tah. Pokud je to proslov na smrtelné posteli, pak může PJ čas pro větší dramatičnost čas trochu protáhnout!

Toto nemá s realitou nic společného, ale může to být zábavné.

Psionické (str. 196) a Magické léčení je mnohem rychlejší než běžné léčení.

Vysoké úrovně technologie s sebou přináší pokročilé lékařské techniky, které urychlí přirozené procesy v těle tak, že se prakticky jakékoliv zranění vyléčí rychle. Ztracené končetiny mohou být nahrazeny „bionickými“ protetiky, které jsou stejně dobré jako ty staré (nebo dokonce lepší), nebo klonovanými transplantáty. Viz *GURPS Space*.

### **Probírání z bezvědomí**

Toto závisí spíše na vážnosti vašich zranění než na lékařském ošetření, které dostanete nebo nedostanete. Pokud je vaše ZD stále kladné, tak si házejte na probuzení každou hodinu (nebo, pokud jste neztratili více než 2 životy, každých 15 minut).

Pokud je vaše ZD záporné, ale ne zcela záporné, nabudete vědomí za tolik hodin, o kolik je vaše ZD menší než 0, nebo maximum 12 hodin.

*Příklad:* Vaše ZD je po boji -8. Probudíte se (stále s -8 životy) za 8 hodin. Když se probudíte, můžete volat o pomoc nebo se dokonce můžete pokusit odplazit do úkrytu. Detaily jsou na PJ, který by měl být milosrdný. Žádné životy si nemůžete vyléčit do té doby, než se dostanete do úkrytu, kde budete mít přístup k jídlu a pití; budete slabí a hodně dlouho.

Pokud je vaše ZD „plně záporné“ – tzn. ZD -10 nebo horší pro někoho, kdo má základní ZD 10 – jste ve špatném stavu. Pokud můžete uspět v hodě na základní ZD, probudíte se (viz výše) po 12 hodinách a můžete se pokusit si nějak pomoci. Pokud v hodě neuspějete, zůstanete v komatu a zemřete, pokud se vám do (ZD) hodin nedostane pomoci zvenčí.

### **Léčení ochromujících zranění**

Na konci boje, ve kterém je postava zchromena, si tato postava hodí na své ZD za každé takové zranění. *Úspěšný* hod znamená, že je zranění pouze dočasné. Až se postava navrátí k plnému zdraví – tzv. až se jí vyléčí všechny životy – tak se jí také vyléčí i zchromená končetina. Do té doby je postava jednoruká, jednohohá podle toho, o jaký případ se jedná.

Pokud je hod neúspěšný o 3 a méně bodů, pak je zranění dlouhodobé. Kost je zlomená nebo je sval vážně natržen. Hoďte si 3 kostkami. Toto je množství měsíců, které bude trvat plné uzdravení zranění. (Od hodu odečtete 3 za úroveň lékařské technologie 7 a lepší, 2 pro ÚT 6 a 1 za ÚT 5 – ale délka léčení není nikdy kratší než jeden měsíc.

Pokud v hodě neuspějete o více než 3 body, pak je zranění *trvalé*. Je na hráči a PJ, zda je končetina ztracena nebo je jen trvale poškozená. Bude například logické předpokládat, že zranění sekerou způsobí čistou amputaci, zatímco palcát rozdrť kost a svaly. Všeobecně platí, že důsledky pro hru budou stejné.

### **Různá rizika**

Mimo běžná rizika v boji od nožů, mečů, střelných zbraní a kouzel je zde množství jiných rizik, se kterými se dobrodruh běžně setkává.

### **Oheň**

Tato pravidla předpokládají, že se dobrodruzi setkávají s ohněm „běžné“ teploty – např. táborový oheň. Extrémní teploty způsobované pájecí lampou, pyrokinetickým útokem, sopkou ap. není možné snést bez použití magie nebo speciální zbroje, navržené pro zadržení horka.

Pochodeň, se kterou se zachází jako se zbraní, působí obyčejné zranění jako kyj, plus jeden bod za oheň. Pokud má však protivník zbroj nebo kůži s OPŠ 2 a lepší, pak oheň cítit nebude a nebude mu tedy způsobovat škody navíc. Některé magické zbraně vytvářejí oheň, který působí větší škody než obyčejné plameny.

Někdy budete muset projít *skrz* oheň. Nejběžnějšími zdroji takových ohňů jsou oleje (viz sloupek na str. 142), hořící trosky (jako vedlejší důsledky boje) a magie. Pro účely hry je hex buď v plamenech nebo ne.

Pokud strávíte část tahu v ohni, utrpíte škody za 1k-3 životy. Pokud v ohni strávíte celý tah, pak utrpíte škody 1k-1.

Primitivní zbroj (ÚT7 a níže) vás *kompletně* chrání proti účinkům horka nebo obyčejného ohně na 3 x OPŠ tahů. Potom vás stále chrání proti *plamenům*, ale uživatel si musí každý tah hodit na ZD na odolání *horku* ohně. Neúspěch vás stojí 1 bod únavy. *Příklad:* Těžká kůže vás chrání proti všem škodám po dobu 6 tahů. Potom si musíte házet na ZD. Pokud používáte rozšířená pravidla pro zbroje, pak trpíte škodami podle *té nejslabší zbroje*, kterou na sobě máte.

Modernější zbroje mohou být vzduchotěsné; v takovém případě vás zbroj s OPŠ 4 a lepší ochrání před ohněm libovolně dlouho. Reflexní zbroj vás před ohněm chrání jednu minutu; potom si musíte každých 10 sekund hodit na ZD, viz výše. Vzduchotěsná zbroj s OPŠ 3 a méně chrání stejně jako primitivní zbroj, ale může být (podle rozhodnutí PJ) ohněm zničena!

Štít vám nepomůže, pokud procházíte *skrz* oheň. Může zastavit *proud* ohně (např. dračí dech) stejně, jako by zastavil jiný útok. Pokud se musíte dostat do *blízkosti* intenzivního horka, ale ne přímo *do* něj, pak se PO štítu počítá jako odolnost proti škodám (odráží horko). PO zvýšte o 50% (zaokrouhlete dolů), pokud je štít dobře vyleštěn.

### Horko

Při teplotě nad 27°C si hodíte každých 30 minut na ZD (nebo na Přežití v poušti). Pokud je vzduch velmi vlhký, může PJ zvýšit efektivní teplotu! Neúspěch znamená, že je ztracen jeden bod únavy. Když SL klesne na 3, pak začnou ztrácet životy. Toto předpokládá, že máte odpovídající oblečení (světlé barvy a volné). Pokud nosíte těžké oblečení nebo zbroj, odečtete její OPŠ nebo vaši úroveň naložení, cokoliv je menší, od vašeho efektivního ZD.

Za každé tři stupně nad 32°C snižte efektivní ZD o 1.

Jakékoliv zvláštní úsilí v horkém počasí vás bude také stát nějaké body únavy navíc. Viz sloupek na str. 155. Pamätujte také, že v horku bude potřeba větší množství vody (viz str. 149).

Zbroj žádnou ochranu proti horku neposkytuje. *Vyjimka:* „Reflexní“ zbroj zvyšuje efektivní teplotu nositele o 6° – udržuje tělesnou teplotu. Určité druhy vzduchotěsných high-tech zbrojí, včetně bitevních obleků a všeskerých bojových zbrojí na ÚT9+ mají integrované chladicí systémy.

Příbuzným problémem, který je na některých místech opravdovým nebezpečím, je spálení sluncem. Po jednom dni na slunci bez jakékoliv ochrany bude albín blízko smrti a lidé s citlivou pleť se nebudou cítit dobře (1k-3 životy). Tmavější postavy nejsou ve velkém nebezpečí. Detaily jsou na PJ. Chytré postavy rychle naleznou způsoby, jak se chránit!

### Chlad

Chlad může být smrtící, ale pouze magie nebo věda na vysoké ÚT dokáže vytvořit chlad dostatečně rychle, aby byl platný v boji. Středověké zbroje poskytují proti takovému útoku normální ochranu, ale vůbec nechrání před chladným *počasím*. Bitevní obleky a podobné vzduchotěsné zbroje na vysokých ÚT zcela chrání proti chladu, pokud mají OPŠ 4 a lepší. Vzduchotěsné obleky s OPŠ 3 a nižší dávají bonus +1 pro hod na ZD při odolávání chladu, pokud nejsou speciálně navrženy tak, aby udržovaly teplo. Reflexní zbroj také udržuje teplo a dává bonus +1.

Při „normálním“ chladném počasí si hodíte na ZD (nebo na Přežití v arktických oblastech) každých 30 minut. Neúspěch vás stojí 1 bod únavy. Když SL klesne na 3, začnete místo ní ztrácet životy. Toto předpokládá, že nosíte normální zimní oblečení. Od efektivního ZD odečtete 5, pokud máte lehké oblečení nebo pokud je vaše oblečení vlhké; přidejte 5, pokud jste oblečení do opravdové zimy.

Za každých pět stupňů pod -18°C odečtete od vašeho efektivního ZD 1. Silný vítr může teplotu drasticky snížit; detaily určí PJ.

### Utopení

Viz pravidla pro *Plavání* na str. 112

### Krvácení: volitelné pravidlo

Oběť řezného nebo bodného zranění nebo zásahu kulkou může pokračovat ve ztrátě životů díky krvácení. Na konci každé minuty po zranění si oběť hodí na své ZD s postihem -1 za každých 5 životů, které utrpěla. Pokud v hodů neuspěje, vykrváčí za 1 život. Při kritickém neúspěchu vykrváčí za 3 životy. Při kritickém úspěchu je krvácení zcela zastaveno. Při normálním úspěchu nebude krvácet tuto minutu, ale musí si hodit další minutu. Pokud nekrváčí tři minuty po sobě, pak je krvácení zastaveno.

Pokud někdo svému zraněnému příteli poskytne První pomoc; nebo pokud si podá První pomoc zraněná postava při vědomí, pak je krvácení zcela zastaveno. Za minutu je u jednoho pacienta možný jen jeden hod na První pomoc; tento hod se hází *před* hodem na krvácení. Po úspěšném poskytnutí první pomoci se již na krvácení nehází. Pokud je hod proveden do první minuty od zranění, pak se nebude na krvácení házet vůbec.

Aplikace tlakového obvazu pro zastavení krvácení trvá méně než jednu minutu. Když už jednou bylo krvácení zastaveno, pak je možné strávit 30 minut léčením šoku. Na to je nutné, aby oběť byla v klidu, teple a pohodlí; na konci třiceti minut si hodí další hod na První pomoc. Pokud hod uspěje, pak jsou vyléčeny životy podle *První pomoci* na str. 148.

Toto pravidlo je realistické, ale je volitelné ze dvou důvodů. Za prvé přidává papírování. Za druhé silně zvyšuje nebezpečnost boje!

PJ rozhodne, které zranění mohou krvácet. Většina tupých zranění nebude výrazně krvácet, ale i zde existují výjimky. Popáleniny a podobná zranění silně nekrváčí, protože poškození sežehne maso a automaticky zastaví krvácení. Příklad takového poškození může být zranění elektrickým proudem, laserem nebo popálením chemikálií.





### Umístění zásahů při pádu

Pokud používáte pravidla na umístování zásahů, pak si můžete pro určení zasažené části těla při pádu hodit na následující tabulce.

- Hod'te 2 kostkami:  
 2: Zásah hlavy. Jste knokautováni. Hod'te si na každých 30 minut na ZD, jestli přijdete k sobě.  
 3: Obě paže chromé.  
 4: Obě nohy chromé.  
 5: Pravá noha chromá.  
 6: Levá paže chromá.  
 7: Pravá paže chromá.  
 8: Pravá noha chromá.  
 9,10: Všeobecné pohmožděninny, ale žádné speciální zranění.  
 11,12: Zasažena hlava. Omráčení.

Pokud utržíte zranění za méně než 5 životů, pak je jakýkoliv „ochromující“ efekt dočasný a za 10 minut budete schopni končetinu opět používat. (ZD se však nevyléčí). Pokud utržíte zranění za 5 nebo více životů, pak je zranění zlomenina nebo vymknutí a musíte si hodit na ZD, jestli se z toho dokážete dostat (viz str. 150). Takováto zranění jsou však většinou „čistá“, takže máte u tohoto hodu bonus +5 k efektivnímu ZD.

### Pády

Když padáte, utrpíte následující škody:

1 nebo 2 metry: (1k-4) životy za metr

3 nebo 4 metry: (1k-3) životy za metr

5 a více metrů: (1k-2) za metr

Úspěšný hod na akrobacii sníží efektivní délku vašeho pádu o 5 metrů.

Maximální rychlost pádu je u lidí dosažena obvykle po 3 nebo 4 sekundách pádu. Z tohoto důvodu počítejte jakýkoliv pád nad 50 metrů za pád z 50 metrů.

Pokud dopadnete na něco měkkého, odečtete za každý metr pádu 1 život škod. Pokud padáte do hluboké vody, hod'te si na Plavání. Při úspěšném hodu se voda považuje za „měkkou“ – dopadli jste dobře. Jinak ji považujte za „tvrdou“!

Příklad: Pokud padáte 5 metrů, pak utrpíte škody (5k-10). To znamená, že hodíte pěti kostkami a od výsledku odečtete 10. Pokud padáte z pěti metrů ale dopadnete do něčeho měkkého, pak si hod'te 5 kostkami a odečtete 15.

Látka, kůže nebo pružná plastická zbroj vás bude při pádu chránit svou normální OPŠ (maximálně 3). Středověká kovová zbroj má při pádu jen poloviční OPŠ (zaokrouhluje dolů). Zbroje na ÚT8+ jsou velmi dobře polstrované a chrání vás s 1/3 normální OPŠ (což je opravdu hodně). Štít vám nepomůže.

### Padající objekty

Pokud jste zasaženi tvrdým padajícím objektem, pak škody vypočítejte následovně: Zaokrouhlete hmotnost objektu na nejbližších 5 kg a vzdálenost, na kterou padal, na nejbližších 10 metrů. Počet 5 kg a 10 metrových přírůstků vynásobte... a na škody si hod'te tolika kostkami.

*Příklad:* 10 kg kámen, který padá 30 metrů působí  $(2 \times 3) = 6$  kostek škod. 22 kg zbroj padajíc z výšky 39 metrů působí  $(4 \times 4)$  neboli 16k škod.

Maximální rychlost pádu je dosažena, když něco letí tak dlouho, že odpor vzduchu již začne bránit dalšímu zrychlování předmětu. Přesná hodnota této rychlosti závisí na objektu – čím větší klade vzduchu odpor, tím nižší je jeho maximální rychlost. Pro jednoduchost počítejte, že pokud nějaký předmět padá z větší výšky než 200 m, pak působí škody jako by padal z výšky 200 m. Matrace a podobné věci dosáhnou této rychlosti dříve, ale vypořádání se s tím je na PJ – pokud se o takové množství detailů zajímá!

Velmi *lehký* objekt, nebo takový, který padá z malé výšky, působí menší škody. Jakákoliv hmotnost nižší než 1 kg se považuje za 5 kg a vzdálenost menší než 2 metry se považuje za 10 m – ale výsledné škody jsou poloviční. Příklad: 1 kg závaží padající z výšky 29 metrů působí polovinu  $(1 \times 3)$ . Spíše než se pokoušet házet 1 a 1/2 kostky si raději hod'te třemi kostkami a výsledek vydělte dvěma a zaokrouhlete dolů.

Takže objekt vážící 1 kg (nebo méně) padající z výšky 2 metrů (nebo méně) působí škody pouze 1/2 kostky – takže pokud nehodíte 4 a více, jsou škody nulové! To neznamená, že to nebude bolet – pouze to nebude žádné vážné zranění.

*Měkké* objekty (např. živí tvorové) působí poloviční nebo menší škody, odpovídající jejich hmotnosti.

Pokud je na vás velký předmět převrácen spíše než že by padal volně, působí mnohem menší škody. Hmotnost vydělte 50, zaokrouhlete dolů a hod'te tolika kostkami.

*Objemný* objekt – nad 25 kg a/nebo  $1/4 \text{ m}^3$  – bude bránit v pohybu komukoliv, na koho spadne. Oběť se může pohybovat ve svém následujícím tahu pouze jeden metr. Navíc je jeho aktivní obrana snížena o 3 (odvrácená pozornost!). Toto je vhodný moment na použití manévru Vše do obrany.

Pokud na někoho hodíte kámen, potom jde o útok vrhací zbraní a na OB (nebo Vrhání) si hod'te normálně. Váš cíl se kameni nemůže vyhnout, pokud o něm neví. Pokud o něm ví, pak si může hod't na Úhyb nebo na OB (cokoliv je lepší). Pamatuje, že pasivní obrana zbroje může odklonit kámen, ale ne balvan nebo piáno!



## Jedy

Specifické jedy budou rozvedeny v popisech odpovídajících světů. Je pravidlem, že čím větší je lékařská technologická úroveň, tím nebezpečnější a lstivější budou jedy. Ale i primitivní lučičníci si dokáží otrávit šípy...

Jedy jsou *kontaktní* (kterým stačí jen dotek s kůží); *krevní*, které se musí do těla dostat zraněním nebo injekcí; *digestivní*, které se musí polknout; a *respiratorní*, které je nutno vdechnout (viz *Jedovatý plyn*).

Jedy jsou běžně k nalezení na zbraních (viz níže); na šípkách, jehlách nebo ostnech v pastích; v jídle nabídnutém zrádným nepřitelem; a kdekoli jinde, kde to neočekáváte. Lidští protivníci nejsou jediní, kteří vás mohou otrávit. Hadi, hmyz a jiní tvorové mají přírodní jed (většinou krevní); pozření nevhodné rostliny nebo zvířete vás může otrávit digestivním jedem. S těmito jedy pracujte stejně jako s ostatními.

Velmi běžným efektem jedu je dočasná redukce SL, OB nebo IQ. Pokud se to stane, jsou odpovídajícím způsobem po dobu působení jedu sníženy i dovednosti založené na daném atributu.

Je pravidlem, že každý, kdo je zasažen jedem, má možnost si hodit na ZD, aby se vyhnul nepříjemným následkům působení jedu. Podle druhu jedu mohou být některé hody těžší než jiné! Navíc některým obzvláště zhoubným jedům není možné odolat a i při úspěchu v hodu na ZD dojde k redukovánému poškození.

Popisy jedů budou obsahovat následující informace:

Jméno, všeobecný popis a zdroj.

Typ: kontaktní, krevní, respiratorní nebo digestivní (nebo jejich kombinace).

Cena za dávku (dostatečné množství jedu na otrávení jedné osoby nebo na otrávení jedné zbraně).

Následky jedu, pokud v hodu na ZD neuspějete. Většina jedů je *pomalá*; čas bude specifikován. Pokud nebude určeno jinak, pak větší množství jedu nezpůsobí žádné problémy navíc.

Hod na ZD (pokud se hází) pro odolání jedu.

Důsledky jedu (pokud jsou) u někoho, kdo mu úspěšně odolá.

## Jedovatý plyn a kouř

Pro jedovatý plyn platí stejná pravidla jako pro jedy s některými dodatky. *Kouř* je možné považovat za slabý „jedovatý plyn“. Dýchání působí za tah zranění za 1 život; hod na ZD+3 způsobí, že se následkům vyhnete.

Všechny jedovaté plyny jsou *respiratorní* jedy – které postihnou každého, kdo je vdechne. některé jsou také *kontaktní* jedy. Plynová maska nebo jen ručník přes tvář vás ochrání před jeho respiratorními efekty. PO od vaší Odolnosti vám proti kontaktním jedům pomáhá, ale nepomáhá proti respiratorním jedům. Vaše kůže může být pevná, ale vaše plíce ne.

Jedna „dávka“ plynu je množství, které postihne jednu osobu, pokud je vypouštěn přímo do její tváře (např. sprejem nebo pastí). Deset dávek je dost na granát, který zamoří místnost nebo malou oblast pod širým nebem (řekněme 4 x 4 metry, v bezvětrí).

*Vnitřní důsledky* (od vdechnutí jedovatého plynu): Některé druhy plynů zabíjejí; jiné pouze zneškodňují. Je pravidlem, že smrtelné plyny působí škody každý tah (pokud jim není odoláno). Zneškodňující plyny mají stejné důsledky, ať se nadechnete jednou nebo desetkrát – opět, pokud neodoláte. Pokud víte, že budete vystaveni účinkům plynu, můžete zadržet dech – viz str. 112. Pokud jste knokautováni nebo omráčeni, dýcháte automaticky!

*Vnější důsledky* (od kontaktu s jedovatým plynem): Ne všechny jedovaté plyny postihují kůži, ale ty nejhorší ano. Mohou způsobit zpuchřování kůže, jako hořčičný plyn – nebo mohou být absorbovány kůží a poté působit vnitřně, jako moderní nervové plyny. Oblečení chrání zakryté oblasti po dobu dvou tahů – potom má plyn plný efekt. Jakákoliv zbroj, která není vzduchotěsná, bude chránit pouze po dobu pěti tahů – potom plyn účinkuje. Vzduchotěsná zbroj chrání zcela. Odolnost vás chrání proti zpuchřujícím látkám, ale ne proti nervovým plynům a podobným.

## Otrávené zbraně

Otrávené zbraně jsou nerytiřské, nesportovní, drahé a většinou ne tak efektivní, jak by si jejich uživatelé přáli. Mají ale své výhody...

Krevní jed může být aplikován na jakoukoliv sečnou nebo bodnou zbraň. Účinný je pouze když zbraň působí škody. Většina jedů na zbraně bude účinkovat pouze při prvním zásahu zbraní; potom se většina jedu setře. Tři *neúspěšné* útoky otrávenou zbraní (vykryté štítem nebo zbraní) také způsobí, že se jed smyje.

Kontaktní jed se dá aplikovat na libovolnou zbraň. Je účinný pokaždé, když zbraň projde kůží nebo se jí dotkne. Smývá se stejně jako výše.

Příklady:

*Žiravý maz.* Velmi silná zásada připravená speciálně pro zbraně. Krevní jed (působí bolest ale jinak nemá při doteku s kůží žádný efekt). \$30 za dávku. V ranně působí velmi *intenzivní* bolest, ale žádné opravdové zranění; oběť neztrácí žádné životy, ale má následující hodinu postih -1 k OB za *každý* zásah otrávenou zbraní. Účinnost je okamžitá. Úspěšný hod na ZD zabráni všem důsledkům. Žiravý maz na zbraní drží velmi dobře; pokaždé, když zbraní zasáhnete si hoďte 1k. Maz se setře pouze při hodu 1 nebo 2 a vůbec ne při krytech štítem či zbraní.

*Vlčí zhouba.* Rostlinný jed, často používaný divochoy. Je to krevní a digestivní jed. Běžná vlčí zhouba může stát \$40 za dávku. Působí škody 2k a působí strnulost a křeče; redukuje OB oběti na čtyři hodiny o 4. Úspěšný hod na ZD zabráni všem důsledkům. Následky se projeví až po 1 hodině.

*Kobří jed.* Velmi drahý (\$100 za dávku). Krevní jed. Musí být relativně čerstvý. Dospělá kobra má 4 dávky. Působí škody za 3k životů, nebo 1k pokud oběť uspěje v hodu na ZD. Dávka navíc působí další škody. Následky se projeví za 1 hodinu.

### Příklad jedovatého plynu

*Slzný plyn* vás dusí, když jej vdechnete a působí zranění za 1 život za kolo. Pro odolání si hoďte na ZD. Škody přestanou, když upadnete do bezvědomí. Slzný plyn je také kontaktní jed (pouze na oči). Pokud se vám dostane do očí, tak si hoďte na ZD. Neúspěch znamená, že jste částečně oslepeni – -5 k OB. Probrání trvá asi 10 minut.

*Hořčičný plyn (Yperit)* vás při vdechnutí dusí a působí škody za 2 životy za kolo. Pro odolání si hoďte na ZD. Škody pokračují, dokud nezemřete. Je to také kontaktní jed. Pokud se vám dostane do očí, pracujte s ním jako se slzným plynem. Každý tah navíc působí 1k-3 životy zranění na nekryté kůži – každý tah si hoďte na ZD pro odolání. Škody pokračují, dokud nezemřete. (Hořčičný plyn realisticky nezabíjí tak čistě; může se to vléct hodiny i dny. Ale smrtelné zranění se objeví velmi brzy.)

## Nakažení

Kdokoliv v oblasti postižené nákazou nebo v kontaktu s přenašečem nákazy je v nebezpečí. Každý den si hoďte na ZD; neúspěch znamená, že jste byli nakaženi. Podle níže uvedených tabulek si vyberte za daný den tu nejnebezpečnější:

Vyhýbání se jakémukoliv kontaktu s pravděpodobnými oběťmi: ZD+4

Vstup do příbytku nebo obchodu postiženého: ZD+3

Mluvení s obětí v jedné místnosti: ZD+2

Lehký dotek s obětí: ZD+1

Použití oblečení, povlečení ap. oběti: ZD

Sněžení uvařeného masa oběti (u zvířete, doufáme): ZD

Sněžení syrového masa oběti (dtto!!): ZD-1

Delší kontakt s žijícími oběťmi (nebo obětí): ZD-2

Líbání nebo jiný intimní kontakt s obětí: ZD-3

Tyto hodnoty nejsou kumulativní; každý den si hoďte znovu. PJ může hod ztížit v případě zhoubné nákazy nebo zjednodušit v případě lehké. Odpovídající ochrana (masky, hygiena ap.) také sníží pravděpodobnost nakažení, ale pouze pro postavy, které je znají a chápou – v primitivním světě nejsou povoleny žádné moderní techniky!

## Imunita a náchylnost

Některé nemoci nepostihují příslušníky určité rasy nebo skupiny. PJ například může určit, že Trpaslíci nikdy nedostanou nachový třas, zatímco elfové si hází na odolání nemoci s bonusem +2... ale že smrtelnost mezi obry mužského pohlaví je 100%, pokud nejsou do dvou dnů léčeni. Tyto případy různé náchylnosti mohou být známé někomu, kdo má dovednost Lékař nebo Diagnóza.

Některé osoby jsou vůči některým nemocím imunní. Pokud si PJ při vašem prvním pokusu o odolání nemoci hodí 3 nebo 4, pak jste imunní! PJ si tento fakt zapíše ale neřekne – v normálním případě není možné žádným způsobem zjistit, že jste imunní.

Na ÚT5 a výše je k dispozici *vakcinace* pro množství nákaz (ale ne pro infekční choroby). Na ÚT6 a výše jsou vakcíny hojně rozšířené a mohou být dlouhodobě uloženy jako jiné léčiva. Vakcinace nemoc nevyléčí, ale poskytne prakticky jistou imunitu. Na ÚT9 a výše se objevuje „panimunické“ léčení (viz *GURPS Space*), které dokáže zvýšit vaše efektivní ZD proti jakémukoliv formě nemoci.

Nakonec platí, že kdokoliv nákazu přežije, může být v budoucnosti imunní. To závisí na druhu nemoci. Spalnicek dostanete jen jednou – ale příušnice se mohou vracet znovu a znovu.

## Hmyz

Každý svět bude mít své vlastní „obtížné“ tvory. Bodavý hmyz, slizká havěť a s podobnými hrůzami se zachází jako s jedovatým plynem napadajícím kůži (výše). Vzduchotěsná zbroj vás ochrání prakticky proti všem druhům. Oblečení je zadrženo na dva tahy, zbroj na pět. Potom na vás zaútočí a budou působit normální škody. Důsledky útoku hmyzu mohou být od neškodné nepříjemnosti po rychlou smrt. Viz str. 154.

Většina útoků hmyzu je vedena pomocí vpichování jedu, takže Odolnost nepomůže. Někteří plaziví tvorové na vás mohou zaútočit tak, že vás budou *jíst* a tady vám Odolnost *hodně* pomůže!

## Nemoci

V dálných zemích mohou dobrodruhy ovlivnit nezvyklé choroby a nemoci. Hledání léku – ať již na princeznu zhoubnou nemoc nebo na mor, řádcí v království – je velmi dobrá námět na dobrodružství. Vynalézání nemocí je také vynikající příležitost pro PJ, aby se procvičili v morbidní kreativitě.

Od nemoci můžete být zcela ochráněni magicky nebo pomocí technologických zařízení, pomocí výhody Imunita vůči nemocím, nebo pouze vysokým ZD. Největší rizika jsou ve vlhkých a horkých oblastech. Pokud něco chytne, nebudete to vědět, dokud se neprojeví symptomy... a na to, jestli nemoci odoláte, si hází PJ!

## Nakažlivé choroby

Nakažlivá choroba je většinou způsobena mikroorganismy a je rozšiřována nakaženými lidmi nebo zvířaty – ale někdy mají choroby jiné příčiny! Zprávy o nakažených oblastech se rozšiřují velmi rychle. A hod na IQ, Lékařství nebo na Diagnózu vám to také řekne, pokud je kolem vás honě nakažených stejnou chorobou.

Postavy se však mohou (například) dostat do oblasti džungle, ve které jsou zvířata napadena nemocí, kterou se mohou lidé nakazit. Aby si uvědomili nebezpečí, museli by pečlivě prozkoumat nakažený živočišný druh a úspěšně si hodit na dovednost Veterinář, nebo si hodit na IQ-5 nebo na medicínskou dovednost -5.

## Symptomy

Symptomy choroby se obvykle projeví do 24 hodin po nakažení. Většina nemocí není nakažlivá, dokud se neobjeví symptomy. Typickými symptomy je každodenní ztráta životů (což může oběť ohrozit) po dobu několika dní; ztráta SL, OB nebo IQ; zvýšená únava; kýchání, kašel, vyrážky nebo vředy. Vážnými symptomy může být delirium, bezvědomí, slepota ap.

## Diagnóza

Když se objeví symptomy choroby, pak si PJ hodí na dovednost Diagnóza každé postavy nebo na IQ-6. (U nemocí zvířat použijte dovednost Veterinář.) Úspěch znamená, že postava nemoc identifikuje. Zcela nové nemoci nemohou být rozeznány, ale velmi dobrý hod může poskytnout trochu užitečných informací.

## Uzdravení

Člověk napadený nemocí si musí ve většině případů denně házet na ZD. Tento hod a důsledky neúspěchu jsou u různých u různých nemocí. U „univerzální“ choroby může znamenat neúspěch ztrátu jednoho života, úspěch jeho získání.

Když vyléčíte všechny životy ztracené díky nemoci, jste vyléčeni. Pokud vaše nemoc dovoluje hod na ZD pro uzdravení, pak hod 3 a 4 znamená, že nemoc vymizela (ztracené životy se musí vyléčit normálním způsobem).

U některých nemocí bude uzdravení napomáháno použitím odpovídajících léčiv. U většiny nemocí pomáhá (stejně jako u zranění) péče lékaře.

## Únava při různých činnostech

### Infekce

Infekce je způsobená mikroorganismy, které napadají otevřenými zraněními. Infekce jsou možné kdekoli, ale některé lokality (obzvláště džungle) mohou být líhni pro opravdu vážné formy infekce.

PJ může vyžadovat hod na infekci, pokud (a) okolnosti boje naznačují, že rána bude špinavá, nebo (b) je v oblasti speciální druh infekce. Je proveden jeden hod na ZD; detaily jsou na PJ.V ostatních případech je infekce léčena stejně jako nemoc. Některé příklady:

Odolání infekci od špíny v zranění: ZD+3

Stejně jako výše, ale v oblasti se speciální infekcí: ZD

Odolání infekci od bodce poťřeného trusem: ZD+1

Stejně jako výše, ale v oblasti se speciální infekcí: ZD-2

Pokud je oběť infikována na hlavě nebo na trupu, pak jsou veškeré ztráty životů „všeobecné“. Pokud je zranění na ruce, paži, chodidlu nebo noze a postupuje tak dlouho, že to oběť stálo více než polovinu jeho ZD, pak musí být pro záchranu života postižená končetina amputována. Poté je infekce považována za vyléčenou.

### Únava

Únava reprezentuje ztracenou *silu*, podobně jako zranění reprezentuje ztracení zdraví. Pokud je vaše SL 10, pak můžete před upadnutím do bezvědomí díky vyčerpání ztratit 10 „bodů únavy“. Když se unavíte, veďte tuto skutečnost v deníku postavy v kolonce vedle SL. Únava nijak neovlivňuje ZD.

Únavou můžete trpět díky přepracování, běhu na dlouhé vzdálenosti, nedostatku vzduchu, používání psionických sil, sesílání kouzel ap. Unaveni také budete na konci každého boje, který trvá déle než deset sekund (když bojujete o život, vydáváte energii rychle!). Únava, kterou budete mít po boji je rovna vaší úrovni naložení plus 1. To znamená, že nenaložený bojovník ztratí 1 bod únavy. Bojovník s velmi těžkým naložením ztratí 5 bodů únavy! Kouzelníci, kteří přímo „nezkříží meče“ s protivníkem, nebudou unaveni bojem, unaví je ale jejich magie!

Když je vaše SL snížena díky únavě, pak jakákoliv „zkouška síly“, pokus o zvednutí nebo vržení objektu nebo jiné použití síly bude provedeno s redukovanou SL. Podobně budou sníženy hodnoty všech dovedností založených na SL. Pokud je vaše SL například 10 a utrpíte 4 body únavy, pak jednáte, jako by vaše síla byla 6!

*Základní škody, které působíte se zbraněmi jsou však nezměněny. Důvodem je dobrá hratelnost, aby se zabránilo opakovanému přepočítávání vlastností zbraní.*

Podobně platí, že Pohyb není vaší únavou ovlivněn, pokud vaše síla nedosáhne 3. V té chvíli se váš pohyb zmenší na polovinu (zaokrouhlete dolů).

Pokud únava sníží vaši SL na 1, pak se zhroutíte a dokud si neodpočínáte, nemůžete dělat nic fyzického (viz níže) do té doby, než obnovíte alespoň jeden bod síly. Stále můžete mluvit, kouzlit, používat fyzické dovednosti ap. Pokud se topíte, můžete stále bojovat!

Pokud vaše únava klesne na 0, pak upadnete do bezvědomí a automaticky odpočíváte, dokud vaše SL nedosáhne 1 a vy se probudíte. Nemůžete mít „zápornou“ únavu.

### Doplňování bodů únavy

Kdokoli, kdo trpí únavou, může znovu nabýt ztracené síly odpočinkem. Mluvení a přemýšlení není problém; popocházení nebo cokoli namáhavějšího je problém. Za každých deset minut odpočinku vyléčíte jeden bod únavy. PJ může povolit doplnění jednoho bodu únavy navíc, když postavy *během odpočinku* snižují lehké jídlo.

Únava ztracená nedostatkem *spánku* je automaticky doplněna po celé noci spánku, ale není doplněna do té doby, než se vyspíte.

Některé drogy dokáží odstranit únavu. V magických světech také existují kouzla a lektvary, které dokáží odstranit únavu, vyléčit zranění, nemoc ap.

### Boj:

Jakýkoliv boj, který trvá déle než 10 sekund vás stojí následující body únavy:

Žádné naložení: 1 bod.

Lehké naložení: 2 body.

Střední naložení: 3 body.

Těžké naložení: 4 body.

Velmi těžké naložení: 5 bodů.

Toto je cena za celý boj, ne za deset sekund boje! PJ (nebo tvůrce dobrodružství) může určit extra únavu u velmi dlouhých bojů – ale pro zvýšené množství únavy by boj měl trvat alespoň 2 nebo 3 minuty (120 až 180 tahů), aby to bylo realistické.

Pokud je horký den, pak k výše uvedeným hodnotám přidejte 1 nebo 2 pro postavy v plátové zbroji nebo v kabátu. Kompletní zbroje na ÚT8 a vyšší obsahují chladicí systémy!

### Pochodování

Stejně jako výše, ale za každou hodinu cesty. Hodina pochodování při lehkém naložení vás bude stát 2 body (3 když je horko) atd. Pokud postavy po cestě bojují pak předpokládejte (pokud scénář neurčí jinak), že pochodovali jednu hodinu a postihy za únavu přiřadte odpovídajícím způsobem.

### Běh nebo plavání

Po každých 100 metrech běhu nebo rychlého plavání si hodte na ZD. Neúspěch znamená, že ztratíte 1 bod únavy. Toto neovlivní vaše naložení, i když těžce naložení poběžíte pomaleji (viz str. 97)

### Přepracování

Nesení těžšího nákladu než při velmi těžkém naložení nebo tlačení/tažení těžkého nákladu, vás stojí 1 bod únavy za tah (viz str. 110). Extrémní úsilí při zvedání, běhu ap. (viz str. 109) vás také stojí 1 bod únavy za pokus.

### Nedostatečný spánek

Noc bez spánku vás stojí 5 bodů únavy. Spánek jen polovinu noci stojí 2 body únavy.

### Kouzla a psychické síly

Použití většiny kouzel (viz Kapitola 19) a množství psychických schopností (viz Kapitola 20) stojí body únavy.



# 16. JÍZDNÍ BOJ A BOJ NA VOZIDLECH

## Ztráta kontroly nad jezdeckým zvířetem a jiné pohromy

Kdykoliv ztratíte kontrolu nad vyplašeným jezdeckým zvířetem, hodíte dvěma kostkami a najdete výsledek v této tabulce. Kdykoliv jezdec spadne, přidejte +1 za každých 5 hexů rychlosti nad 10.

2 – Jste vyhozeni ze sedla. Utrpíte škody 2k-8 (za předpokladu dopadu na normální, měkkou zem). Pokud zůstanete při vědomí, hodte si na Zacházení se zvířaty-3, jestli koně přivoláte zpět. Pokud neuspějete, mohou být další pokusy prováděny každých 5 minut.

3 – Nejste shozeni, ale ztratili jste rovnováhu a spadli jste. Utrpíte škody 1k-4 a koně můžete přivolat stejně jako u bodu 2.

4 – Upustíte cokoliv, co jste drželi. Pak si hodte znovu.

5 – Kůň se rozjede přímo proti protivníkovi.

6,7 – Kůň je vyčerpán a nebude bojovat nebo se pohybovat rychleji než chůzí (Pohyb 2), dokud si několik hodin neodpočine.

8,9 – Kůň se zdánlivě uklidnil, ale je nespokojený. -1 na hody na Jízdu během této akce. Toto se může kumulovat.

10 – Kůň se rozběhne přímo od protivníka.

11 – Uvolní se sedlo. Všechny hody na Jízdu jsou s postihem -3 do té doby, než sesednete a strávíte 4k sekund utahováním popruhů.

12 – Kůň spadne! Pokud neuspěje v hodu na OB+1, má zlomenou nohu a může být považován za ztraceného. V každém případě si jezdec hodí na Jízdu-2. Pokud neuspěje, je vyhozen ze sedla a utrpí škody viz výše. Pokud v tomto hodu uspěje, musí si hodit *další* hod na Jízdu (s postihem rovným jeho naložení), jestli dokáže čistě seskočit z padajícího koně. Pokud se mu to podaří, utrpí škody jako při pádu ze 2 metrů (většinou 2k-8). Pokud neuspěje, spadne kůň na něj a způsobí mu tupé zranění za 1k-1 životů (pokud byla rychlost koně větší než 10 m/s, pak jezdec utrpí škody 1k+1) *plus* škody za pád ze 2 metrů.

Rozhodování jízdního boje nebo boje na vozidlech se provádí ve třech základních krocích, ať již jsou bojovníci na koních nebo na gravibuginách: (1) Dostaňte se do dosahu zbraní. (2) Zaútočte na protivníka a rozhodněte boj. (3) Pokud je někdo zasažen, určete důsledky škod na bojovnících a jejich povozech... a určete, zda mají bojovníci nad svými povozy ještě kontrolu. Pokud ne, rozhodněte pád nebo havárii.

## Jízdní boj

S výjimkou občasných velbloudů a slonů byly historické jízdní jednotky vybaveny koňmi. Ve fantasy nebo sci-fi světech se samozřejmě objeví jiní vhodní tvorové, a stejná pravidla budou platit také pro bojovníky, kteří jsou na korbě pickupu. Všeobecně však tato sekce předpokládá, že se bavíme o koních.

Druhy koní a tréninku jsou popsány na str. 164. Jízdní zvířata, která jsou trénovaná pro válku, jsou dražší než ostatní. Na ÚT2 – 3 jsou trénovány tak, aby se zapojili do boje a tvrdě bojovali, i když nemají jezdce v sedle. A trénovaný válečný kůň pravděpodobně napadne kohokoliv, kdo se k němu přiblíží, kromě jeho majitele. Po ÚT4 nejsou zvířata trénována k boji, ale aby byla spolehlivou dopravou a nebála se střelby a výkřiků. V jakékoliv době je před tím, než bude zvíře plně připraveno zapojit se do bitvy, nutný jeden rok vojenského tréninku (po „základním“ tréninku): toto zdvojnásobuje jeho cenu. Jsou možné až tři roky tréninku navíc, což dává +1 k hodům na dovednosti Jízda nebo Zacházení se zvířaty za každý rok tréninku navíc a za každý rok se cena zvyšuje o 50%.

Koně bez vojenského tréninku se při nebezpečí splaší a to hlavně při zvucích střelby nebo pokud jsou zraněni! Všechny hody na Jízdu v boji jsou házeny s postihem -3 pro trénovaného koně bez vojenského tréninku nebo -6 pro koně, který ještě nebyl zcela vytrénován.

## Pohyb

Jezdec je uprostřed 3 – hexového koně nebo vepředu 2 – hexového povelu jako je třeba mula. Slon nebo podobné zvíře má ploché záda a jezdec může vstát a pohybovat se; sloni vozili vozku, neboli *malhouta* za krkem a *howdah*, plošinu, na které je několik bojovníků, na zádech.

Vsednutí na koně nebo na podobného tvora trvá 3 tahy. Pokud uspějete v hodu na Jízdu-3, můžete do sedla skočit během jednoho tahu. Kůň se pro jednoduchost pohybuje v tahu svého jezdce.

Průměrný jezdecký kůň bez naložení má rychlost 16. S průměrným jezdce a vybavením poveze kůň 100 a více kg, což je pro silného koně lehké naložení, ale pro většinu koní je to střední naložení. Jízda westernového typu se tedy bude pohybovat rychlostí 12 až 14. Indiáni a Mongolové jsou vybaveni lehčeji a jejich poníci jsou šlechtění spíše na výdrž než na rychlost a budou se pravděpodobně pohybovat rychlostí 10.

Nenaložený kůň dokáže zrychlit z nuly do své plné rychlosti během jednoho tahu. Pokud je jen lehce naložen, může změnit svoji rychlost za jeden tah o 1/3 svého Pohybu. Například osedlaný kůň s Pohybem 12, který se rozběhne, během prvního tahu proběhne 4 hexy, během druhého 8 a v třetím tahu již běží plnou rychlostí. Pokud běží plnou rychlostí a začne brzdit, musí stále ještě v dalším tahu běžet 8 hexů – při jízdě v omezeném prostoru je třeba jisté opatrnosti!

Kůň může zpomalit dvakrát tak rychle, když uspěje v hodu na OB+2 a jezdec v hodu na Jízdu-2. Pokud kůň uspěje a jezdec ne, pak kůň zpomalí, ale jezdec je vyhozen ze sedla (viz sloupek). Když neuspěje kůň, pak upadne (viz sloupek).

### Zatáčení

Kůň, který se pohybuje rychlostí nižší než 4 hexy za tah se musí po zatočení o jednu stranu hexu pohnout alespoň o jeden hex v přímém směru. Kůň, který se pohybuje rychlostí větší než 4 hexy za tah se po změně orientace o jednu stranu hexu musí pohybovat dva hexy přímo – atd. Viz str. 160.

### Manévry

Manévry, které jsou pro jezdecké zvíře možné jsou Pohyb, Krok a útok a Vše do útoku. Jezdci mohou použít libovolný manévr, ale nemohou se Pohybovat, pokud nechtějí sesednout.

### Plašení

Obvyklým následkem neúspěšného hodu na Jízdu je „splášený“ kůň. Když je kůň splášený, je plachý a skáče; jezdec si musí hodit každou sekundu na Jízdu. Kritický úspěch koně okamžitě uklidní; tři normální úspěchy za sebou mají stejný účinek. Tři neúspěchy za sebou nebo jeden kritický znamená naprostou ztrátu kontroly (viz sloupek). Dlouhá řada úspěchů a neúspěchů znamená, že bojujete s koněm a ne se svým protivníkem! (Naštěstí jsou splášený kůň a jezdec na něm zasažitelní s postihem -2 díky nepředpokládaným pohybům.)

Trénovaný válečný kůň se dá ovládat hlasem a tlakem nohou, takže jsou obě ruce volné pro použití zbraní. Všechny hody na Jízdu jsou však s postihem -3, pokud nepoužíváte ruce, nebo s postihem -1, pokud se držíte jen jednou rukou. Jezdci, kteří potřebují obě ruce na ovládání koně mohou upustit to, co mají v rukou. Vrácení zbraně do pochvy když kůň vyhazuje je možné za 1k+1 sekund a jen při úspěchu hodu na OB-3. Kritický neúspěch způsobí, že jste zbraň upustili!

### Jezdecké zbraně

Jezdec používá ruční zbraně na své úrovni dovednosti s nimi nebo na své úrovni Jezdectví, cokoliv je horší. Proto nemá trénovaný jezdec žádné postihy při používání zbraní v sedle.

Dovednost *Dřevce* je popsána na str. 60. Dopadající se silou cválajícího válečného koně může dřevce snadno projít i tou nejtěžší současnou zbrojí. Dřevce vyžaduje minimální SL 12; jeho příprava po minutě trvá jeden tah, po zásahu 2 tahy. Dřevce delší než 4 metry může být použit pro dosažení většího dosahu, ale každých dalších 30 cm navíc sníží dovednost bojovníka o 1. Dosah dřevce se zvýší o jeden hex za každé tři prodloužení. Každé prodloužení váží navíc 1 kg.

Dřevce působí bodné škody úder+3, které jsou založeny na SL koně a jeho rychlosti (viz sloupek). Pokud se kůň pohybuje rychlostí 5 nebo méně hexů za tah, pak dřevce působí škody úder+3 založené na 1/4 SL koně, zaokrouhleno dolů. Pokud se pohybuje rychlostí 6 – 10 hexů za tah, pak jsou škody založeny na 1/2 SL koně. Pokud se pohybuje rychlostí 11 hexů za tah nebo rychleji, pak jsou škody dřevcem založeny na plné SL koně. Pro použití dřevce nebo podobné zbraně je *nutné* sedlo a třmeny.

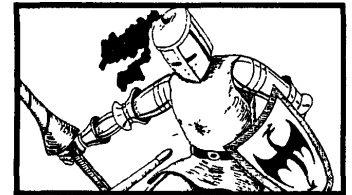
*Turnajové klání* se jezdí s tupými, dřevěnými dřevci, které jsou navrženy tak, aby se zlomily, když zasáhnou příliš tvrdě. Tento dřevce působí *tupé* škody úder+3. Pokud jsou hozeny škody větší než 15 bodů, pak se dřevce zlomí a způsobí škody 15.

*Meči, sekerami, oštěpy ap.* může jezdec *máchnout*. Pokud je rychlost koně vůči protivníkovi alespoň 6, pak je postih -2 k zásahu ale +2 ke škodám. Jezdectvo je efektivně jeden metr nad pěchotou (viz str. 144).

### Boj s dřevci: úderové škody pro SL 21 – 50

SL	Úder	SL	Úder
21,22	2k	37,38	4k
23,24	2k+1	39,40	4k+1
25,26	2k+2	41,42	4k+2
27,28	3k-1	43,44	5k-1
29,30	3k	45,46	5k
31,32	3k+1	47,48	5k+1
33,34	3k+2	49,50	5k+2
35,36	4k-1		

Kopí působí škody úder+3, založené na síle *koně*. Například kůň sira Actyse, Axehoof má SL 45. Při rychlosti 5 a méně hexů za tah působí Actys a Axehoof dřevcem škody úder+3, založené na SL 11 (čtvrtina Axehoofovy SL), nebo 1k+2. Při rychlosti 6 až 10 hexů za tah působí úder+3 založené na síle 22 (polovina Axehoofovy SL zaokrouhleno dolů), neboli 2k+3. Při jakékoliv rychlosti 11 a vyšší působí škody úder+3 založené na Axehoofově plné síle 45, neboli 5k+3!



### Střelba z pohybujících se objektů

Tuto tabulku použijte kdykoliv se střílí z pohyblivé platformy, ať již jde o střelbu samopalem z auta nebo prskem ze slona. Aplikují se také všechny normální modifikátory za velikost/vzdálenost. V boji s vozidly je nutné vypočítat *zdanlivou* relativní rychlost vozidel. Pokud proti sobě jedou dvě auta plnou rychlostí, pak může být jejich vzájemná relativní rychlost nad 250 km/h, ale *zdanlivá* relativní rychlost je prakticky nulová.

Útok řidiče ruční zbraní: -4

Útok pasažéra ruční zbraní: -2

Nestabilita jízdy od:

Automobil na dobré cestě nebo stíhačka v II. světové válce: 0

Stíhačka v I. světové válce: -1

Motocykl na cestě nebo slon: -2

Automobil na špatné cestě: -3

Automobil, nákladní automobil nebo tank mimo cestu: -4

V sedle koně: Podle dovednosti Jízda, viz str. 158.

Střelba skrz kouř ap.: až do -10

### Lafetování zbraní na vozidlech

Účelem lafetování zbraně na vozidle je její stabilizace. Dobře lafetovaná zbraň bude poskytovat bonus za dovednosti Palné zbraně nebo Střelec operátor. Tento bonus však pouze odstraní případné postihy za nestabilitu jízdy; pokud se vaše vozidlo pohybuje tak stabilně, že jsou vibrace srovnatelné se stojícím, pak na lafetování nezáleží.

Nejjednodušším lafetováním je pevně lafetování bez elevace nebo otáčení. Zbraní míříte tak, že otáčíte celým vozidlem. To dává bonus +2 při nahrazení postihu za nestabilní jízdu. Dovednost Střelce operátora z takové zbraně nemůže být větší než jeho dovednost Řízení-3.

Jakákoliv těžká přenosná zbraň může být improvizovaně lafetována, jako třeba na podstavec na korbě Jeepu. Takové lafetování neposkytuje žádný bonus – ale je samozřejmě mnohem jednodušší sledovat cíl takovouto zbraní než se zbraní pevně lafetovanou. Na ÚT6 jsou zbraně běžně lafetovány na čepcích, kulomety, lehké automatické kanóny, raketomety a bezzákluzové pušky jsou takto často lafetovány. Toto lafetování umožňuje střelbu s bonusem +1. Masově produkované lafetování stojí 20% ceny zbraně. Práce na zakázku vyžaduje osobní jednání; jakýkoliv zámečník dokáže vyrobit dobrou podpěru za dva dny. Taková se může vyrobit například pro lafetování samopalu na osobní vozidlo.

O málo lepší je nestabilizovaná věž, která zbraň(e) permanentně podpírá. Dává bonus +2.

Stabilizované věže používají gyroskopy, které udržují zbraň stále zaměřenou na cíl bez ohledu na pohyb vozidla. Jsou k dispozici na některých tancích, letadlech a lodích na konci (po roce 1943) ÚT6. (Pouze Spojené státy nasadili v 2. sv. válce tank se stabilizovanou věží a měl stabilizovanou pouze elevaci.) Plně stabilizovaná věž dává bonus +5. Věž se stabilizovanou elevací dává bonus +3.

Stabilizované věže na ÚT6 jsou velmi vzácné, drahé a nespolehlivé. Do roku 1930 nejsou k dispozici vůbec. Stabilizovaná věž na zakázku vyžaduje přesně vyrobené součásti a minimálně dva měsíce velmi složité práce na člověka. Práce velmi pravděpodobně přitáhne pozornost kontrarozvědky. Cena za stabilizované lafetování je \$10000. Na ÚT7 a později se stabilizované věže dají vyrobit jednodušeji, ale ve většině herních světů budou pravděpodobně velmi neobvyklým doplňkem civilních vozidel.

### Používání střelných zbraní ze sedla koně

Střelba z pohybujícího se zvířete je zkouškou jak mušky tak jízdy. Hod'te si na vaši dovednost se střelnou zbraní nebo Jízdu, cokoli je horší, s modifikacemi uvedenými ve sloupcu. Pokud je vaše zbraň hlučná, hod'te si každý tah na Jízdu. Neúspěch znamená, že kůň se spláší; viz výše. Při kritickém neúspěchu ztratíte kontrolu (viz sloupek).

**Míření:** Ze sedla koně můžete zamířit střelnou zbraň, ale pouze pro získání bonusu za Přs; míření v dalších tazích vám žádný další bonus nedá. Váš bonus za přesnost nemůže překročit ani vaši dovednost se zbraní ani Jízdu.

**Triky:** Otočit se v sedle a vystřelit na protivníka za jízdy: -4 k dovednosti se zbraní, -1 tento tah k hodů na Jízdu.

Zavěšení se na odvrácené straně koně a střelba přes něj nebo pod ním: -6 na dovednost se zbraní, -3 k hodů na Jízdu. Váš protivník má postih -8 na zásah a jediné věci, které může zasáhnout jsou vaše paty, hlava a jedna ruka. Ale pokud na vás vystřelí a mine o 4 nebo méně, zasáhne vašeho koně.

### Útok koně

Trénovaný středověký kůň bude napadat pěšáky a jiné koně kousáním (2 body tupého zranění) nebo kopáním (1k pro malé koně, 1k+2 pro velké, +1 za železné podkovy). Bude také šlapat po protivnících na zemi a působit při tom stejně zranění jako při kopání. Jezdcův útok bude s postihem -2 za každý tah, kdy útočí kůň.

Jezdecký kůň v 18 a v 19. století nebude útočit; vlastně je nutný hod na Jízdu+2, kromě středověkých koní, pokud chcete s koněm vyjet do nebo přes nějakou překážku nebo na špatný povrch. Koně jsou na špatný povrch velmi citliví!

### Obrana

Jedinou obranou jezdeckého zvířete je úhyb. Kůň má úhyb roven OB/2 nebo Pohybu/2, cokoli je lepší. Ve středověkých kampaních mohou mít koně *zbroj*, která má PO až 4 pro plátovou zbroj.

Jezdec si hází na svou obranu; může uhnout, kryt se štítem nebo zbraní. Pro jezdců s dovedností 12+ jsou všechny tyto dovednosti na normálních úrovních. Pro méně zkušeného jezdců jsou aktivní obrany sníženy o rozdíl mezi 12 a jezdcovou dovedností (takže např. jezdec s dovedností 9 má postih -3 k obraně).

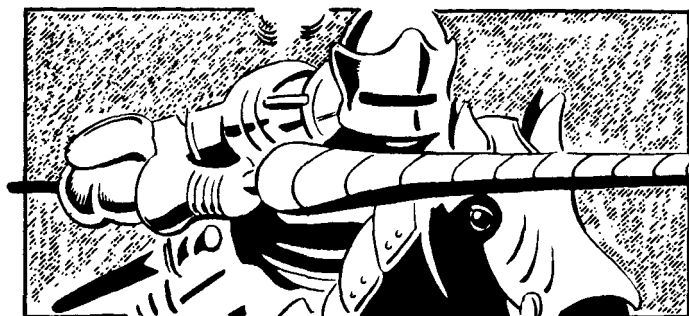
### Výsledky boje

Když je jezdec v boji zasažen, musí uspět v hodů na Jízdu, aby se udržel v sedle. Tento hod je s postihem -1 za každé 4 body základních škod (*před* započítáním odolnosti zbroje). Pokud jezdec neuspěje, spadne ze sedla (viz sloupek *Ztráta kontroly* na str. 156). Pokud byl jezdec zásahem omráčen, pak je jeho hod na Jízdu s postihem -4.

Postava, která se vykryje štítem, může být stále shozena ze sedla. Pokud je hod na Krytí štítem menší nebo roven PO bojovníka, pak se útok svezl po štítu nebo zbroji. Pokud byl hod *větší* než PO – což znamená, že útok byl aktivně vykryt – pak byl útok zachycen štítem. V takovém případě postava útokem neutrpí žádné škody, ale stále si musí hodit na Jízdu, jestli nepadne ze sedla (jak je uvedeno výše).

Pokud jakýkoliv útok mířený na jezdců *mine o 1*, pak si hod'te stejný útok proti koni. Kůň může být samozřejmě napaden záměrně.

Pokud bylo zasaženo *jezdecké zvíře*, pak si jezdec musí hodit na Jízdu *minus utržené škody*, aby zabránil jeho splášení (viz výše). Kůň, který utrpí jedním zásahem škody za více než 1/3 svých životů si musí hodit na OB, jinak upadne. Kůň, který je zasažen za více než 1/2 životů je postížen stejně jako člověk.



## Boj na vozidlech

Jsou dva druhy boje na vozidlech. První je boj s osobními zbraněmi (např. střelba pistolí z okna auta). Toto se čas od času stane v hodně kampaních; tato pravidla to adekvátně popisují.

Další druh boje používá zbraň lafetované na vozidlech (tanky, letadla, autoduely ap.). Řidiči používají buď svou dovednost Střelce operátora, nebo vezou střelce jako pasažéry. Tento případ je komplikovanější a je odlišný pro různé druhy vozidel. Detailně je popsán v *GURPS Vehicles*.

### Manévry a pohyb

Vozidla mohou představovat značky přes několik hexů. Měřítka je založené na realitě. Rychlost 108 km/h je například ekvivalentní pohybu 30. U letadel a automobilů použijte pravidla pro poloměr otáčení, uvedená na str. 160. Všeobecně se vozidla pohybují v pořadí určeném Pohybem (nejrychlejší první). V případě remízy začíná nejvyšší dovednost Řízení.

Osoby ve vozidle nepodnikají žádné manévry. Pokud řídí vozidlo, provede podle potřeby odpovídající hody na dovednosti (Řízení, Motorový člun, Pilotáž ap.). Pokud používá zbraň, útočí použitím odpovídajících hodů na dovednosti se zbraněmi (většinou Palné zbraně nebo Střelec operátor). Opět, detailnější pravidla viz *GURPS Vehicles*.

Hod na kontrolu nad vozidlem je nutný pokaždé, když je vozidlo poškozeno nebo při pokusu o riskantní manévr. Neúspěšný hod vymaže jakékoliv získání bonusu za míření; jakýkoliv útok je v dalším kole s postihem rovným počtu bodů, o jaké hod neuspěl. Vozidlo také může dostat smyk nebo mu může zhasnout motor a velmi nestabilní vozidla, jako jsou třeba motocykly, mohou havarovat.

Kritický neúspěch vždy indikuje ztrátu kontroly nad řízením. Výsledky závisí na vozidle; dvojplošník havaruje, zatímco tank se povalí dál.

### Útoky

Pokud se řidič vozidla pokusí použít *osobní* zbraň (což ho nutí odvést svou pozornost od řízení ke střelbě), má navíc postih -4. Tento postih neplatí pro používání zbraní namontovaných v jeho vozidle!

U těžších zbraní se používá dovednost Střelec operátor. Zbraně ve vozidlech jsou obvykle velmi silné; *nejlehčí* bude kulomet ráže 0,3 se SOB 20, Přs 12, 1/2 Šk. 1000, Max 4700, Kad. 8 až 20 a působící škody 7k+1 *každé kolo!*. Na ÚT7 střílejí tanky projektily, působící škody minimálně 6k x 25 za kolo!

**Míření:** Se zbraněmi na jeden výstřel je míření stejné jako ze sedla koně. Se zbraní lafetovanou na vozidle nebo s automatickou zbraní můžete mířit během střelby až do maximálního bonusu +3!

**Zaměřovací systémy:** Na ÚT7 a výše má množství vozidel zaměřovací systémy (radary, počítače ap.). Zaměřovací systém přidává bonus k efektivní dovednosti střelce.

### Obrana

Ta je velmi rozdílná. Některá vozidla (jako třeba stíhací letadlo) může před nepřátelskou palbou Uhnout. Tank žádný hod na úhyb nedostane, ale jeho těžké pancíř pod vysokým úhlem mu poskytne velmi vysokou pasivní obranu.

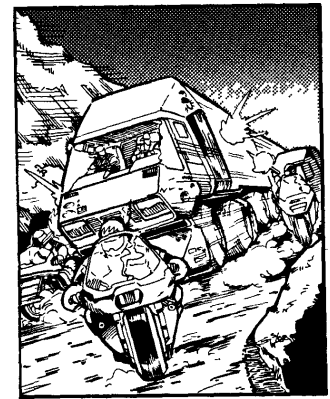
Když střela zasáhne, postupujte jako u jakéhokoliv jiného boje porovnáním škod se „zbrojí“ zasaženého vozidla. Jsou zde opět rozdíly. Ranné stíhací letadla nemají žádný pancíř. Na ÚT6 nebo 7 má automobil ocelovou karosérii s PO 3 a OPŠ 5. Tank na ÚT7 má z boku OPŠ 100 nebo více a zepředu minimálně OPŠ 600. (Přesto je jeho přežití závislé na tom, *aby nebyl zasažen*.)

Střely, které proniknou vozidlem mohou ovlivnit posádku. U automobilů si hod'te v tabulce ve sloupku PJ, který používá jiné druhy boje, může vytvořit podobné tabulky, nebo použít ty v *GURPS Vehicles*.

### Lidský cíl

V 1. světové válce bylo považováno za nesportovní, aby jeden střelec stíhací pilot střílel na druhého. Pilot – gentleman se snažil letadlo poškodit aby jeho protivník nebyl zraněn. Jen málo pilotů však nosilo padák...

Všeobecně je však zasažení pilota (nebo řidiče, nebo malhoutu) nejrychlejším způsobem vyřazení protivníkovy jednotky. Není to však vždy snadný cíl. Aplikujte modifikátory za rychlost/vzdálenost. Potom přiřaďte postih (viz str. 139) za kryt protivníka. Pokud střílíte na řidiče automobilu, závisí to na druhu používané zbraně. S ráží .22 musíte střílet do okna a vidět je pouze hlava. S útočnou puškou můžete střílet přímo skrz bok auta a řidič nemá prakticky žádný kryt.



### Střelba na automobil

Za každou střelu, která projde automobil z ÚT6 nebo 7 si hod'te dvěma kostkami. Pamatujte, že část energie střely byla spotřebována na proniknutí karosérie. Toto předpokládá, že cílem byl *automobil* a že střely nebyly specificky mířeny (např. na řidiče).

2 – Je zasažen řidič. Pokud přežije, musí uspět v hodu na Řízení s postihem -4, jinak ztratí kontrolu nad vozidlem. Pokud je omráčen, tak kontrolu ztrácí automaticky.

3, 4 – Je zasažen pasažér – určete náhodně který.

5 – Rozbito čelní sklo; -3 k Řízení dokud není opraveno.

6–8 – Projektily beze škod prošly skrz.

9 – Zasažena pneumatika; snižte rychlost o 15 km/h

10, 11 – Zasažen náklad (detaily určí PJ).

12 – Poškozen motor. Automobil se zastaví (Pro detailnější výsledky viz *GURPS Vehicles*.)

Když je při útoku na automobil hozen kritický zásah, pak si hod'te jednu kostkou; při 1–3 byl zasažen řidič, při 4–6 byl vyřazen motor.

# 17. LÉTÁNÍ

Tato kapitola přináší speciální pravidla pro pohyb a boj ve vzduchu. Postavy mohou létat pomocí psionických sil; mocná magie, která není popsána v těchto *Základních pravidlech* může kouzelníkům také umožnit létání. Sci-fi kampaně mohou také obsahovat antigravitační opasky a létající mimozemšťany... více detailů viz *GURPS Vehicles*.

## Pohyb

Pokud je strop dostatečně vysoko, mohou letci vylétnout nad bojovníky. Lidé obvykle létají v horizontální poloze (takže mohou sledovat zem a vidět tam, kam letí), takže jsou na 2 hexech.

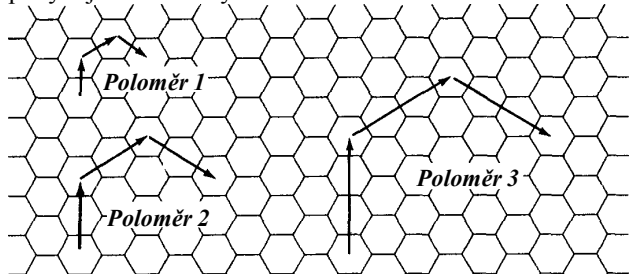
**Změna výšky:** Vertikální pohyb stojí stejně jako horizontální. Metr diagonálního pohybu v úhlu 45° bude stát stejně jako 1,5 metru horizontálně.

## Poloměr zatáčení

Čím rychleji se něco pohybuje, ať již ve vzduchu nebo na zemi, tím více místa bude potřeba na zatočení. Rychlé zatočení na zemi může způsobit, že vozidlo (nebo tvor) podklouzne a spadne/dostane smyk.

Bezpečnost zatáčky závisí na *rychlosti a poloměru zatáčení*. V herních termínech je poloměr zatáčení roven množství hexů, které figurka projde mezi jednotlivými zatáčkami o 60° (jedna strana hexu). Viz ilustrace.

Pokud je například poloměr zatáčení 1, pohybujete se 1 hex mezi změnami orientace (opisujete tak kruh o poloměru 1). Pokud je váš poloměr zatáčení 2, pohybujete se 2 hexy atd.



Pro nalezení poloměru otáčení vezměte okamžitou rychlost figurky na druhou a vydělte (10 krát G), kde G je přetížení při zatáčce. Zaokrouhlete dolů při pohybu na zemi nebo ve vodě; nahoru při pohybu ve vzduchu. Ve většině případů použijte G=1. Víc než tolik je nepravděpodobné pro lidi, zvířata, letce bez pohonu a většinu automobilů. Pro provedení o jeden hex prudší zatáčky si hodte na vaši dovednost řízení (OB, Létání, Levitace ap.) minus 4! Neúspěch znamená, že spadnete, ztratíte kontrolu nad vozidlem, podle případu, o který jde. (Toto můžete pro jednoduchost ignorovat pro běžící lidi, pokud se nepohybují nelidskou rychlostí.)

**Příklad:** Rychlost letu grifina je 15; při lehkém naložení (viz níže) to bude 11. 11 na druhou je 121; 121/10 (zaokrouhleno nahoru) je 13. V plné rychlosti může tvor změnit orientaci o 60° (jednu stranu hexu) každých 13 hexů. Pokud uspěje v hodě na OB-4, pak může zatočit po proletění pouze 12 hexů. Neúspěch znamená, že tvor ve vzduchu ztratí rovnováhu; v takovém případě by si měl PJ hodit na jezdcovu dovednost Jízda, jestli nespadne!

Protože zatáčení ve vysokých rychlostech vyžaduje provedení velkého kruhu, je často rychlejší zpomalení, zatočení a opětovné zrychlení.

## Naložení

Pro létající tvory použijte následující pravidla pro naložení:

Žádné naložení (do 2xSL): Pohyb je nezměněn.

Lehké naložení (do 6xSL): Snižte Pohyb o 4.

Střední naložení (do 10xSL): Snižte Pohyb o 8.

Těžké naložení (do 15xSL): Snižte pohyb o 12.

Většina tvorů nedokáže létat s těžkým naložením a mnozí dokonce ani se středním.

## Maximální dostup

Na Zemi bude mít nechráněný člověk problémy s dýcháním ve výšce nad 3,5 km. Ve výšce mezi 3,5 km a 5 km zdvojnásobte únavu při jakékoliv činnosti. Nad 5 km je nutná kyslíková maska (nebo magická asistence). Někteří tvorové budou schopni létat mnohem výše. Ve světech s vyšším tlakem vzduchu budou možné lety do vyšších výšek. Ve světech s menší atmosférou bude pravdou opak.

## Bojové manévry

Bojové manévry při letu jsou stejné jako u postav na zemi s následujícími výjimkami.

**Změna pozice** je během letu volná akce.

**Míření** se provádí stejně jako u míření na jezdcu v sedle koně (viz str. 158).

**Krok a ...** manévry umožňují v letu 3 metrový „krok“.

**Koncentrace** může být provedena během pohybu, pokud se během něj letec pohybuje přímo.

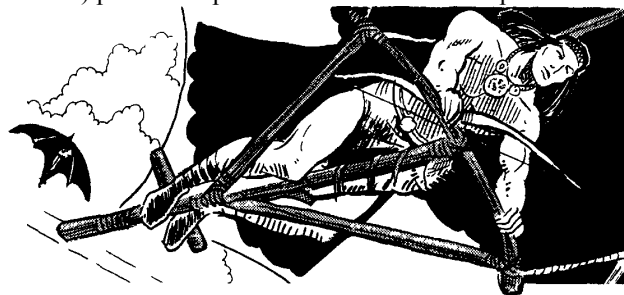
**Vše do útoku:** Letec se může pohnout do vzdálenosti polovičního Pohybu a poté zaútočit.

## Útoky a obrany

Používání zbraní je během letu obtížné. Postih za použití zbraně v letu je (15-dovednost); pokud je vaše dovednost 15 a větší, nemáte žádný postih. Postih za použití *střelných* zbraní během letu je (17-dovednost). Při výpočtu modifikátorů při střelbě se k rychlosti započítává i rychlost letícího!

Když letící používá ruční zbraně pro útok někoho na zemi, použijte modifikátory pro různou výšku protivníků (str. 144).

Létající lidé mají bonus +2 k úhybu. Při krytí zbraní a štítem mají postih -2, pokud neovládají dovednost (nebo kouzlo) používané pro létání na úrovni 15 a lepší.





# 18. ZVÍŘATA

Každý popis světa bude obsahovat seznam zvířat, nestvůr ap. odpovídajících danému světu. K dispozici je také *GURPS Bestiary* s kompletními popisy více než 200 nestvůr. je zde uvedeno jen velmi málo běžných zvířat.

Všechna zvířata a nestvůry jsou kontrolována PJ. Vzhledem k tomu, že tito tvorové nejsou HP, nejsou založeni na bodovém systému ale jsou popsáni jednoduchými termíny. U každého zvířete budou k dispozici následující data:

*Všeobecný popis* včetně velikosti, hmotnosti a zvyků.

*Cena* za domestikované zvíře. U divokých zvířat není uvedena žádná cena, i když specifická kampaň nebo dobrodružství jim může přiřadit specifickou cenu.

*Atributy*: Pokud jsou u ZD uvedena dvě čísla, pak druhé jsou životy. PJ může atributy zvířat měnit – viz sloupek.

*Základní rychlost*. Kromě případu naložených jezdeckých nebo tažných zvířat bude toto číslo zároveň Pohybem zvířete. Úhyb (jediná možná aktivní obrana zvířete) je roven 1/2 OB nebo 1/2 Pohybu, cokoliv je lepší, až do maxima 10.

*PO a OPŠ*, dané kůži tvora nebo jeho zbrojí.

*Útoky*, pokud se tvor může projevit v boji.

*Speciální dovednosti a jiné informace* potřebné pro hraní zvířete.

## Schopnosti a dovednosti

Většina zvířat, která žijí v divočině mají bystré smysly. „Univerzální“ hod při snaze zvířete o vycítění něčeho (zrak, sluch, čich atd.) je 14, bez ohledu na IQ. Jak je uvedeno, toto je u různých tvorů různé.

Některá zvířata mají také ekvivalent lidských dovedností. Např. policejní pes má dovednost Stopování 18.

## Velikost

Malí tvorové zabírají menší prostor než jeden hex; do jednoho se jich vejde několik. Viz *Útoky roje*, str. 164.

Pokud je nezbytné vypočítat (např.) dávku jedu pro zvíře, porovnejte jeho hmotnost s 75-ti kilogramovým lidským průměrem. Na otrávení zvířete o hmotnosti např. 150 kg bude potřeba dvojnásobné množství jedu než na člověka.

## Boj

Všeobecně používejte stejná pravidla pro zvířata jako pro lidi. Několik specifických případů – např. podupání těžkým tvorem – je popsáno v kapitolách pro boj. Několik speciálních poznámek:

*Útoky*: Na útok si zvíře hází na OB; při tom používá stejné modifikátory k útoku jako člověk.

*Dosah*: Většina zvířat útočí v „boji zblízka“ – chyt nebo povalení, následované pokusem o rozdrčení protivníka nebo jeho následným rozcupováním na kusy. Předpokládejte, že pokud popis neurčí jinak, je dosah zvířat „B“ – blízký.

*Obrana*: Zvířata se nekryjí, ale mohou se bránit *úhybem*. Úhyb zvířete je roven polovině jeho Pohybu nebo polovině OB, cokoliv je lepší, až do maxima 10. (Některá malá zvířata nemohou běžet tak rychle jako člověk, ale uhýbají mnohem lépe.)

*Zbroj*: Hodně zvířat má PO a/nebo OPŠ dané jejich kůží, krunýřem ap.

## Škody způsobené kousáním

Když masožravec kousne, je to považováno za *sečný* útok, pokud není určeno jinak. Tesáky a pařáty jsou mnohem účinnější na holém těle než na zbroji. Kousnutí býložravce jako je kůň působí *tupé* škody a obyčejně působí škody odpovídající zhruba polovině jeho SL.

Kousnutí zvířete – i od masožravce – může způsobit nulové škody. Malý pes například nemusí nutně působit podstatné škody pokaždé, když kousne.

Všeobecně jsou škody způsobené zvířecím kousnutím dané jeho SL. Jsou zde však vždy výjimky. Šavlozubý tygr bude například působit zranění navíc!

ST	Škody kousnutím
1 – 2	1k-5
2 – 5	1k-4
6 – 8	1k-3
9 – 11	1k-2
12 – 15	1k-1
16 – 20	1k
21 – 25	1k+1
26 – 30	1k+2
31 – 35	2k-1
36 – 40	2k
41 – 45	2k+1
46 – 50	2k+2
51 – 55	3k-1

a tak dále...



## Popisy zvířat

### Hadi

**Hroznýš:** Velký škrtič (délka až 10 m). SL 12–24, OB 13, IQ 3, ZD 15/15–30. Rychlost 4. Není jedovatý; útočí škrcením. Když se hadovi podaří „chyt“; začne škrtit a pokračuje do té doby, než oběť zemře nebo je odehnán. Škrcení působí tupé škody za 1k-4 až 1k, podle velikosti hada. Proti útoku chrání pouze plátová zbroj, ale ta brání se svou plnou OPŠ.

**Chřestýš:** Běžný jedovatý had. SL 2–10, OB 13, IQ 3, ZD 15/4–20, Rychlost 3 nebo 4. I ti nejmenší jsou nebezpeční; velký (až do 3 m) je *velmi* nebezpečný. Kousnutí malého hada dokáže projít OPŠ 1; velký skrz kůži s OPŠ 2 (ale ne skrz kov).

Kousnutí si musí hodit na ZD s postihem -4 každý den po dobu 3 dnů. neúspěch znamená, že jed působí; kritický neúspěch znamená *smrt*. Škody jedem jsou od 1k-1 pro malého chřestýše až po 2k u velkého. Modifikátory pro hod na ZD: +1 pokud je jed okamžitě vysát; +2 pokud je pro léčení použitý protijed (ÚT6 a výše).

**Korálový had:** Malý (30 až 60 cm), jasně zbarvený, jedovatý had. SL 2, OB 11, IQ 3, ZD 15/2. Rychlost 2. Jeho kousnutí neprojde žádnou ochranou – pronikne pouze holou kůží. Hod na škody je stejný jako u chřestýše, ale jed působí škody 1k a oběti mají k hodu na ZD postih -6. Oběti mají po dobu 3 dnů postih k OB -2 nebo -4, pokud utrpí od jedu škody.

### Kanec

Kanci jsou loveni kvůli obživě – jsou však nebezpeční. Jsou chytří, mají zlou povahu a mohou zaútočit i při náhodném setkání. Samice jsou menší a méně agresivní (hmotnost a SL určete v dolní části rozsahu).

**Velký kanec:** SL 20–24, OB 14, IQ 6, ZD 15/20–25. Rychlost 8. Kožešina má PO 1, OPŠ 2. Hmotnost 200+ kg; velikost 2 hexy. Útočí páráním kly (sečné škody 1k+1) nebo podupáním (tupé škody 1k-1). Bude se snažit člověka povalit (zároveň s útokem kly) a poté na něj dorážet na zemi.

**Malý kanec:** SL 8, OB 14, IQ 6, ZD 12. Rychlost 7. Útoky viz výše: kly působí sečné škody 1k-2; dupání nepůsobí žádné opravdové škody. Hmotnost 20–25 kg; velikost 1 hex.



### ZD: Zdraví a životy

Pro tvora velikosti zhruba člověka reprezentuje ZD jak „zdraví“ – všeobecný fyzický stav zvířete – tak „životy“ – množství zranění, které dokáže snést. U velmi velkých nebo malých zvířat však toto neplatí. Slon může například snést mnohem více zranění než člověk, ale jeho šance na vyrovnání se s omráčením jsou stejné jako u zdravého člověka.

Z tohoto důvodu budou mít některá zvířata u ZD *dvě* čísla. První číslo, obvykle od 3 do 18, je „zdraví“, na které si házíte. Druhé číslo je množství „životů“, které dokáže zvíře snést. Slon tedy může mít ZD 17/50 a krysa ZD 17/2. Obě zvířata jsou velice odolná, ale slon vydrží mnohem více zranění než krysa!



### Realismus

Pokud chcete hrát zvířata realisticky, pak pamatujte že:

Většina zvířat se člověka bojí a raději uteče než aby na něj zaútočila. Výjimkou jsou matky bránící mladé; hmyzí roj bránící hnízdo; starý nebo zraněný „lidožrout“; tvor tak hloupý, že si neuvědomí, že lidé jsou nebezpeční; tvor tak mocný, že pro něj lidé *nejsou* nebezpeční; nebo velký býložravec (bizon, nosorožec, Triceratops), který může zaútočit na cokoli jen tak pro zábavu.

Ve vyváženém ekosystému budou dravci vzácní a jejich kořist hojná.

### Tvorové přes několik hexů

Některá zvířata, nestvůry ap. obsazují více než jeden hex. To je podstatné hlavně v případě, že používáte Rozšířený souborový systém a používáte bojovou mapu. Může být užitečné používat miniaturní figurky a vystříhnout jejich základny z kartónu.

### Pohyb

Pohyb tvora, obsazujícího více než jeden hex, je určen jeho hlavou. Vzdálenost, kterou má tvor ujít, určete normálně a aplikujte ji tak, jako by jeho hlava byla jedno-hexový tvor. Zbytek těla ji následuje. To může např. znamenat, že se dračí hlava pohne o 3 hexy, zatímco jeho ocas se pohne o 10. To je v pořádku – a je to také pro draka dobrá příležitost na sražení lidí k zemi.

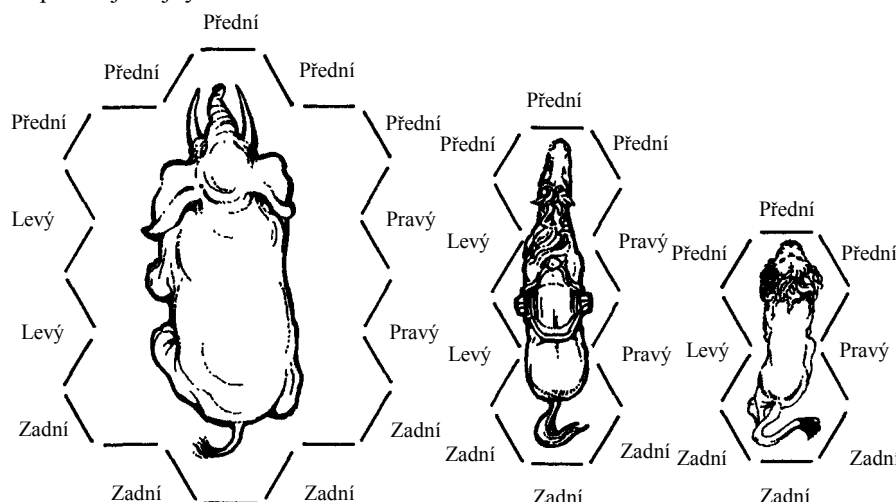
Tvorové přes několik hexů nemohou projít skrz prostor, který je užší než jejich nejširší část. PJ však může být mírný v případě, když velké figurky pronikají zdí ap., když je částečný hex u zdi. Pamatujte, že pokud je hex rozpučen zdí ap., počítá se částečný hex jako plný hex.

### Zorné pole

Zorné pole tvorů zabírajících více hexů je určeno jejich hlavou. Většina zvířat má oči po stranách hlavy, takže mají širší zorné pole než lidé.

### Přední, boční a zadní hexy

Každý tvor, který zabírá více hexů má přední, pravé, levé a zadní hexy, které odpovídají stejným hexům u člověka. Viz níže.



### Povalení a podupání

Když se figurka zabírající dva a více hexů pohybuje skrz menší, považujte to za útok „povalením“ (viz str. 133). To dává menším možnost dostat se z cesty. Pokud se jí to nepodaří, pravděpodobně prohrají ve střetu SL a budou povaleni na zem!

Pokud není větší postava sama povalena, může pokračovat v pohybu. Postava povalená postavou alespoň dvojnásobné velikosti nebo hmotnosti může být podupána.

### Podupání

Když velmi velký tvor přeběhne nebo stoupne na nepřítele, působí škody *podupáním*. Tyto škody závisí na jeho hmotnosti a na tom, jestli má tvor kopyta. Tvor bez kopyt působí při „podupání“ pouze poloviční škody. Drápy při podupání nejsou efektivní – na to se použít nedají. Pokud vás podupe tygr, vyrazí vám dech, ale to je vše.

Níže uvedená čísla předpokládají, že oběť je na měkké zemi. Ve speciálních případech (např. slon dupající po protivníkovi ležícím na betonové podlaze) bude vhodné alespoň zdvojnásobit škody!

Pokud zvíře použije manévr „podupání“ v boji zblízka, přičemž zůstane v protivníkovi hexu a šlape na něj, pak působí níže uvedené škody. Pokud zvíře protivníka „povale“, neupadne a běží dál, pak působí poloviční škody. V každém případě si musí útočník hodit pro zásah na OB a oběť si může hodit na úhyb.

Člověk může také „podupat“ menší tvory (viz *Útoky roje*, níže). Není nutný žádný hod na OB; pokud šlápnete do hejna, *něco* zasáhnete.

Hmotnost útočníka	Škody podupáním
Pod 75 kg	žádné
75 – 150 kg	1k-2
150 – 299 kg	1k-1
300 – 499 kg	1k
500 – 1000 kg	1k+1
1 – 1,99 tuny	1k+2
2 – 2,99 tuny	2k
3 – 4,99 tuny	2k+1
5 a více tun	3k

### Popisy zvířat (pokračování)

#### Kočka

Domestikované zvíře, chované jako mazlíček. Ceny jsou od zadarmo po pobuřující.

SL 3, OB 14, IQ 5, ZD 13/3. Rychlost 10. Kůže není dostatečně tlustá, aby poskytovala nějakou ochranu. Hmotnost 2–7 kg; velikost 1 hex.

Kočky, jsou-li vyprovokovány, útočí kousáním a škrábáním, přičemž působí škody 1k-4 (považované za sečné zranění, protože drápy jsou krátké).

#### Koně a muly

Domestikovaná zvířata chovaná pro jízdu a tah. Hodnoty viz tabulka *Jezdeckých a tažných zvířat*. Jízdní kůň se považuje za 3 – hexového tvora, jezdec sedí uprostřed. Oslí a malá muly jsou 2 – hexové.

Kůže není dostatečně silná na to, aby poskytovala jakoukoliv ochranu. Koně útočí kopáním do libovolného předního a zadního hexu. Kůň váží pod 500 kg působí tupé škody 1k; větší 1k+2. Kůň může v boji zblízka kousat a působit tupá škody za 2 životy.

#### Lev

Velká, líná kočkovitá šelma žijící jak v pláních tak v džungli, loví v malých skupinkách. SL 24–30, OB 13, IQ 4, ZD 15/16–20. Rychlost 10, v krátkých časových úsecích. Kůže má PO 1, OPŠ 1. Hmotnost 200–300 kg; velikost 2 hexy. Útočí tlamou a tlapami (v boji zblízka), kterými působí fezné škody 2k-2.

#### Medvěd

Většina medvědů jsou všežravci, kteří jedí jak rostliny tak zvířata. Jestli bude medvěd hladový/agresivní nebo jestli se vám bude klidit z cesty určité pomoci hodů na reakci. Medvědi grizzly a lední medvědi jsou většinou masožravci a budou na vás reagovat s postihem -3. Medvědí matky s medvěďaty jsou agresivní prakticky vždy!

Medvěd jdoucí nebo běžící po čtyřech nohou zabírá dva hexy; když se postaví kvůli boji na zadní, zabírá jeden hex.

*Černý* nebo *hnědý medvěd*: SL 14–17, OB 13, IQ 5, ZD 14/14–18. Rychlost 7. Kožešina má PO 1, OPŠ 1. Hmotnost 100–200 kg. Kousnutí působí sečné škody za 1k; v boji zblízka útočí pařáty – 1k, tupé zranění.

*pokračování na další straně...*

## Popisy zvířat (pokračování)

**Medvěd grizzly:** SL 22–28, OB 13, IQ 5, ZD 14/18–22. Rychlost 8. Kožešina má PO 1, OPŠ 2. Hmotnost 200–500 kg. Kousnutí působí sečné škody za 1k+1; pařáty (dosah 1 hex) – 1k+2, tupé zranění. V boji zblízka může chytout (medvědi objetí) a během držení kousat.

**Lední medvěd:** SL 27–33, OB 12, IQ 5, ZD 15/18–24. Rychlost 7 nebo 3 při plavání. Kožešina má PO 1, OPŠ 2. Hmotnost 300–700 kg. Kousnutí působí sečné škody za 1k+1; pařáty (dosah 1 hex) – 1k+2, tupé zranění. V boji zblízka může chytout jako grizzly.

## Opice

Opice jsou inteligentní – příliš inteligentní na to, aby se jejich chování dalo snadno předvídat. Jakýkoliv hod na Zacházení se zvířaty je u takových zvířat s postihem -4. Opice jsou velmi silné, ale útočí pouze zblízka chytem a kousáním, spíše než údery a kopy.

Všechny opice zabírají 1 hex.

**Šimpanz:** SL 14–18, OB 14, IQ 6, ZD 12–14. Rychlost 7. PO 0, OPŠ 0. Hmotnost 50 – 90 kg (samci jsou větší než samice). Kousání působí řezné škody 1k-1.

**Gorila:** Mirumilovný býložravec; nebude normálně bojovat, pokud nejsou ohrožena mláďata. SL 20–24, OB 13, IQ 6, ZD 14/16–20. Rychlost 7. Kožešina má PO 1, OPŠ 1. Hmotnost 100–300 kg (samci jsou větší než samice). Kousání působí řezné škody 1k.

## Pes

Domestikované zvíře, užívané k lovu nebo jako mazlíček. Protože existuje obrovské množství různých ras, nebudou zde uvedené popisy přesné. Hmotnost je od 2 kg do 75 a více kg; velikost jeden hex. Cena od zanedbatelné po \$10000, ale plně vytrénovaný pes, i když nemá rodokmen, má vždy cenu minimálně \$200.

SL 1–12 (podle rasy), OB 11–12, IQ 5. ZD 12–15 (ale hodně malý pes může mít jen 3 nebo 4 životy).

Rychlost se pohybuje v rozmezí od 4 (malý psík) do 20 (chrt). Průměr je kolem 10. Velcí psi mohou být použiti k tahu. Rasa s hustou kožešinou bude mít PO 1 a OPŠ 1. Většina psí kůže není dostatečně tlustá na poskytnutí jakékoli ochrany.

Psi útočí v boji zblízka a působí normální škody pro kousání odpovídající jejich SL. Některé rasy (např. vlčáci) mají citlivé čenichy a hody na Čich nebo Stopování se hází na 18.

## Slon

Často domestikován. Inteligentní, loajální a těžce pracující. Hodnoty viz tabulka *Jezdeckých a tažných zvířat*. Velikost: 10 hexů. Slon na zádech nepochybně větší než Střední náklad (10 x SL).

Útočí podupáním (škody 3k za tah!) nebo chobotem. Chobot má dosah 2. Útok buď úderem (háží na OB – škody 1k) nebo chytem (žádné škody, ale oběť může být vržena, přitažena pod chodidla ap.)

Slon je tak velký, že prakticky nemůže uhýbat. Chobot má pro zvedání, nesení ap. SL 12.

## Útoky roje

Skupina malých tvorů se při útoku považuje za jednoho tvora. Taková skupina (obsazuje jeden hex) se nazývá „roj“. Roj na oběť útočí ve svém vlastním hexu (pokud nepoužíváte bojovou plochu, pak v jednom tahu útočí na jednu postavu). Bez dobrého důvodu nebude své oběti měnit.

Útok roje zasáhne automaticky; není zde žádný hod na útok nebo obranu. Každý útok roje působí stejné škody, dokud roj neutřil dostatečné množství „zásahů“, který jej nerozehlal zabitím nebo zmatením tvorů, kteří roj tvoří.

Speciální oblečení (potápěčský oblek nebo včelařské oblečení, nebo vzduchotěsná zbroj) může proti některým druhům rojů chránit. Proti malým tvorům, jako je hmyz, je oblečení ochranou na 2 tahy a zbroj na nízké ÚT na 5; potom se hmyz dostane dovnitř a zbroj přestane chránit! Proti větším tvorům, jako jsou třeba krysy bude zbroj chránit svou normální OPŠ do nekonečna.

Podle druhu roje mohou fungovat speciální taktiky. Včely mohou být například zničeny insekticidem nebo odehnány skokem do tůňky. To je na důmyslnosti hráčů a selském rozumu PJ.

## Útočení na roj

Každý útok proti roji automaticky zasáhne; roj nemá žádný hod na obranu. (Roj tvorů, kteří nejdou zasáhnout tak snadno, jednoduše potřebuje na rozeznání více „zásahů“.) Proti roji působí pěsti a většina zbraní (bez ohledu na bojovníkovu SL) škody pouze 1. Výjimky:

*Pochodně a hořící zbraně* působí škody za 2 životy.

*Štíty* mohou rozdrtit létající tvory; štít působí škody za 2 životy a může být použit zároveň se zbraní.

*Dupání* působí u nelétajících tvorů škody za 1 život; toto je možné dělat ve stejné době, v jaké se používají zbraně. Na létající tvory nemůžete šlapat.

## Příklady útoků roje

*Včely.* Roj včel má zhruba 1000 včel s Pohybem 6. Pokud oběť není zcela zakryta, působí škody za 1 život. Rozehnaný způsobením škod za 12 životů; v útoku nebudou pokračovat, pokud je protivník odehnán 50 metrů od úlu. Obtěžování včel v úlu může přivolat *několik* rojů!

*Krysy.* „Roj“ je asi tucet krys s Pohybem 4. Působí sečné škody za 1k životů; zbroj chrání se svojí normální OPŠ. Odehnány zásahy za 6 životů.

*Netopýři.* „Roj“ je zhruba tucet masožravých netopýřů s Pohybem 8. Působí škody 1k za tah, zbroj chrání s normální OPŠ. Rozehnaní škodami za 8 životů.

## Mazlíčci a trénovaná zvířata

Postavy si mohou koupit trénovaná zvířata. Nejsou považována za „výhody“, jsou pouze majetkem. Trénované zvíře, stejně jako ostatní tvorové, jsou ovládání PJ. Čím je zvíře lépe vytrénováno, tím pravděpodobněji udělá to, co si jeho vlastník přeje.

## Trénování zvířat

Úroveň vytrénování zvířete závisí striktně na jeho IQ. Viz dovednost *Zacházení se zvířaty*, str. 67.

IQ 3: Průměrný plaz. Může se naučit rozeznat svého pána, přijít, když se zavolá na jídlo a na svého pána neútočit (většinou).

IQ 4: Průměrný kůň nebo jestřáb. může se naučit povely, které odpovídají jeho práci – povely pro lov u jestřába, povely pro jízdu nebo tah u koně a všeobecné toleranci k lidem a specifickým pánům (výběr trenéra). Bude si pamatovat své jméno a přijde, když je zavolán (pokud se na to cítí).

IQ 5: Průměrný pes. Stejně jako výše, plus „přines“, „vezmi si ho“, „hledej“, „sedni“ ap. odpovídající danému zvířeti. Pokud vycítí nebezpečí, bude se snažit svého pána varovat. Za svého pána bude bojovat a i pro něj zemře.

IQ 6: Průměrná opice. Stejně jako výše, ale komplexnější. PJ může povolit vše, co kdy viděl, že trénovaná zvířata dovedou ve filmech...

Doba tréninku závisí na IQ a na úrovni tréninku. Trenér může s jedním tvorem pracovat maximálně 4 hodiny denně v dvou dvouhodinových úsecích (i když toto je zevšeobecnění):

<i>IQ zvířete</i>	3	4	5	6
3	60 dní	Nemožné	Nemožné	Nemožné
4	30 dní	360 dní	Nemožné	Nemožné
5	7 dní	180 dní	360 dní	Nemožné
6	2 dny	90 dní	180 dní	720 dní

Toto je nutný čas na trénink zvířete na výše uvedené úrovni. Naučení nějakého specifického triku, pokud jej PJ povolí, trvá 14 dní pro tvora s IQ 6, 30 dní u IQ 5, 90 dní u IQ 4.

### **Cena trénovaných zvířat**

Trénink může ovlivnit cenu domácích zvířat následovně:

Tvorové s IQ 3 se toho mohou naučit jen tak málo, že trénink jejich cenu nezvyšuje.

Tvorové s IQ 4 jsou bez tréninku prakticky k ničemu. Cenu domestikovaného zvířete *snižte* o 1/3, pokud nebylo trénováno. Jakýkoliv mladý živočišný druh je netrénovaný a tedy levnější.

U tvorů s IQ 5 se předpokládá, že mají při koupi IQ 4 – jinak jejich cenu snižte o 1/3. Když je tvor s IQ 5 plně vytrénován na úroveň IQ 5, zvýšte jeho cenu o 50%.

U tvorů s IQ 6 je to stejné jako s tvory s IQ 5; navíc, pokud je takový tvor plně vytrénován na IQ 6, pak zdvojnásobte jeho cenu.

Pokud má domácí zvíře vyšší inteligenci, než je u jejího druhu běžné, pak bude mít při plném vytrénování *mnohem* větší cenu. Jako všeobecné pravidlo vynásobte cenu zvířete 4x za každý bod IQ, o který je chytrější než je běžné, 10x pokud jsou to 2 body. Kůň s IQ6 bude tedy mít 10x cenu.

Pokud je chyceno a vytrénováno „divoké“ zvíře, zvedne se jeho cena markantně – obzvláště pokud je zvíře inteligentní a/nebo hrůzostrašné. Detaily jsou dány prostředím a PJ.

### **Jezdecká a tažná zvířata**

Tato zvířata jsou trénována výše popsaným způsobem. Pravidla pro jízdní boj sou na str.156. Mezi běžná jezdecká a tažná zvířata patří:

<i>Druh</i>	<i>SL</i>	<i>OB</i>	<i>IQ</i>	<i>ZD</i>	<i>Poh.</i>	<i>Cena</i>	<i>kg</i>	<i>Poznámky</i>
Osel	25	10	4	12	8	\$1000	250	2 hexy, příliš malé pro jízdu
Malá mula	30	10	4	14	8	\$1000	400	
Velká mula	40	10	4	14	9	\$2000	700	
Poník	30	10	4	12	13	\$1500	400	
Dostihový kůň	32	9	4	12	18	\$4000+	550	Někteří jsou rychlejší!
Jezdecký kůň	35	9	4	14	12	\$1200	600	Běžný jezdecký kůň
Lehký válečný kůň	40	9	4	15	16	\$4000	700	
Těžký válečný kůň	50	9	4	16	15	\$5000	950	Obvykle zlomyslný
Tažný kůň	60	9	4	16	12	\$2000	1000	
Vůl	70	8	4	17	8	\$1500	1250+	
Velbloud	40	9	4	15	10	\$1500	700	Zlomyslný, pije málo
Slon	300	12	6	17/50	8	\$10000	6000+	10 hexů, PO 1, OPŠ 2

## **Popisy zvířat (pokračování)**

### **Sokol**

Dravec používaný pro lov. Velký sokol bude mít SL 3, OB 15, IQ 4, ZD 12/3–5. Rychlost 20 při vodorovném letu (při letu střemhlav za kořisti je rychlost 70 až 80!). Hmotnost 1–4 kg.

Velmi dobře trénovaný sokol nebo sokol vyrušený cizincem může zaútočit na člověka zobákem a drápy, působí škody 1k-2. Přestože jsou sokolí drápy ostré, jsou příliš krátké na bodání, takže toto považujte za sečné zranění.

### **Tygr**

Samotářská kočkovitá šelma, obvykle žijící v džungli.

SL 35–40, OB 14, IQ 4, ZD 15/20–25. Rychlost 10, v krátkých časových úsecích. Kůže má PO 1, OPŠ 1. Hmotnost 250 – 350 kg.; velikost 2 hexy. Útok tlamou a tlapami (v boji zblízka) působí sečné škody 2k-1.

### **Velbloud**

Domestikované zvíře ze suchých plání. Hodnoty viz tabulka *Jezdeckých a tažných zvířat*.

Stejně jako u koně, pouze dokáže jít čtyři dny bez vody. Jakékoliv hody na Zacházení se zvířaty je s postihem -4, protože velbloud je neposlušný a tvrdohlavý.

### **Vlk**

Divoký masožravec, loví ve smečkách. Může být (více či méně) domestikován, ale nikdy ne tak, jako pes.

Typický vlk bude mít SL 8–10, OB 14, IQ 5, ZD 11–13. Rychlost 9. Kožešina má PO 1, OPŠ 1. Hmotnost 35 – 85 kg; velikost 1 hex. Útok kousáním (v boji zblízka) kterým působí řezné škody 1k-2.

### **Vysoká zvěř**

Lovena kvůli jídlu. SL 5–14, OB 15, IQ 4, ZD 13/6–8. Rychlost 9 podle věku a druhu. PO 0, OPŠ 0. Hmotnost 35–100 kg. Občas útočí kopáním a podupáním (škody 1k, tupé) nebo trkáním parohy (škody 1k, bodné).

## Fantastiční tvorové

Tato tři zvířata byla vybrána proto, že (pokud PJ změní jméno a vyrazí sériová čísla) mohou stejně dobře existovat ve SF kampani!

### Bazilišek

Tento tvor připomíná malého hada s odpornou tváří a hřebínkem.

SL 3, OB 12, IQ 3, ZD 12/4. Rychlost 4, Úhyb 6. Kůže má PO 1, OPŠ 0. Hmotnost 0,5–1 kg, velikost 1 hex. Jeho útok je speciální; ve středověku se nazýval „pohled smrti“. Považujte jej za telekinetický útok (str. 193) s Mocí a Dovedností 16. Může zaútočit na každého, koho vidí nebo koho se dotkne, pokud se před tím jeden tah koncentruje. Pokud jej jeho oběť vidí nebo se pokusí o nějaký psionický kontakt, pak může bazilišek útočit okamžitě! Hází si na dovednost Telekineze s postihem -1 za každý metr od cíle. Pokud uspěje, ztratí oběť každou sekundu 2k+2 životy, dokud není zrušena koncentrace baziliška nebo dokud se oběť nedostane z dohledu. Pro nový útok si musí hodit znovu s novou vzdáleností. OPŠ a Odolnost nechrání; není možný žádný hod na obranu.

### Griffin

Tento nádherný tvor má hlavu, křídla a přední nohy orla a zadní část lva.

SL 30–35, OB 14, IQ 5, ZD 15/20–25. Rychlost 6 na zemi, 15 ve vzduchu; Úhyb 7. Kůže má PO 1, OPŠ 1. Hmotnost 250–300 kg; velikost 2 hexy. Útočí pařáty a zobákem v boji zblízka se škodami 2k-1.

Griffini mohou být zkroceni, pokud jsou chyceni mladí, ale jejich pánové mají u nich postih -3 ke všem dovednostem se zvířaty. Protože griffin není ani pták ani savec, neovlivňuje ho žádný druh kouzel vlády nad zvířaty! Zdravý, netrénovaný griffin, může být prodán za \$5000. Trénovaný je bezcenný – nebude poslouchat nikoho kromě svého pána. V letu je maximální naložení griffina lehké, takže může vést jen malého jezdce.

### Striga

Striga je tvor podobný ptáku, velikosti vrány, s dlouhým zobákem a velkýma očima a živící se krví. Strigy jsou noční živočichové. SL 2–5, OB 17, IQ 4, ZD 12/3–5. Rychlost 12 ve vzduchu, 1 na zemi; Úhyb 7. PO 2, OPŠ 0. Hmotnost 5–12 kg; velikost < 1 hex.

Striga útočí svým dlouhým, ostnatým zobákem, přičemž působí bodné škody 1k-3. Pokud zasáhne, vsune svůj zobák do oběti a začne sát krev, čímž bude působit škody za 1 život každou 10s. Na vytažení zobáku je nutný úspěšný hod na Lékařství nebo Chirurgii; jinak se způsobí další 1k škod.

Útočí na nejméně chráněnou část těla oběti a u osoby ve zbroji se bude snažit dostat do hledí (s postihem -10). V takovém případě mohou během jednoho tahu útočit jen dvě strigy – ale úspěšný hod oko oslepí!

### Naložení a pohyb

Naložení u zvířat funguje stejně jako u lidí (viz str. 92). úroveň naložení omezuje Pohyb zvířete. Přesto je však tabulka pro čtyřnohé tvory odlišná:

Žádné naložení (do SL x 2): Pohyb je neovlivněn.

Lehké naložení (do SL x 6): Pohyb je snížen o 2.

Střední naložení (do SL x 10): Pohyb je snížen o 4. Jen málo zvířat ponese více než 10–ti násobek své SL.

Těžké naložení (do SL x 15): Pohyb je snížen o 6.

Velmi těžké naložení (do SL x 20): Pohyb je snížen o 8, ale nikdy ne pod 2.

Maximální naložení (do SL x 30): Pohyb je snížen na 1. Jen velmi ochotná zvířata se pokusí nést tak těžký náklad.

Vzdálenost, kterou ujdou koně a většina jiných velkých tvorů je stejná jako u lidí (viz str. 208).

Efektivní hmotnost je redukována při použití saní nebo vozu a ještě více na dobrém povrchu – viz pravidla na str. 110. Pokud se používá spřežení, sečtete SL všech tvorů v něm. Spřežení čtyř volů má například SL 320.

Pravidla pro tažení nákladu předpokládají použití odpovídajících postrojů a chomoutů. Bez nich, např. při použití improvizovaných postrojů z provazů, je tažná síla jakéhokoliv tažného zvířete poloviční. Tažení nákladu lasem je ještě méně efektivní, protože úhel tahu je nevhodný. Kůň může táhnout lasem pevně upevněným na hrušku maximálně střední naložení.

Koně, kteří jsou krmeni zrním, mají oproti koním krmených trávou větší sílu, rychlost a výdrž. Při střetu dovedností mezi koni má kůň krmený zrním k odpovídající dovednosti bonus +2.

### Ceny jezdeckých a tažných zvířat

Základní hodnoty jsou uvedeny výše. Vyšší IQ zvýší cenu již tak cenného zvířete o hodnotu uvedenou v oddílu *Trénování*.

Vyšší SL, pro ty kteří si chtějí započítat, zvedne cenu o stejné procento, o jaké se zvedne SL. 10% nárůst SL zvedne cenu o 10%. *Velmi* silná zvířata budou samozřejmě dražší, než vychází tímto výpočtem.

Vyšší rychlost drasticky zvedne cenu jezdeckého zvířete. Za rychlost +1 zdvojnásobte cenu. Za rychlost +2 ji zčtyřnásobte.

Jiné změny cen jsou na PJ a na dovednosti hráčů smlouvat.

### Individualizace zvířat

PJ nejsou svázáni uvedenými popisy zvířat. Ty popisují typická zvířata – někteří jedinci mohou být odlišní.

*SL*: Může se lišit o několik bodů, hlavně u velkých tvorů. SL je velmi cenná u tažných zvířat a velmi silný kůň ap. je cennější.

*OB*: Neměla by se od doporučené hodnoty lišit více než o bod s výjimkou velmi neobvyklých tvorů.

*IQ*: Realisticky by se neměla lišit nahoru nebo dolů o více než bod – a i zvýšení IQ o 1 z tvora učiní mezi svými geniálním. Pro účely hry může občasné povolení zvířete s IQ 6 umožnit zajímavé situace. Toto také zvyšuje jejich cenu – viz výše.

*ZD*: Zdraví se může libovolným směrem lišit o několik bodů. Životy se, hlavně u větších tvorů, mohou lišit o ±30%.

*PO a OPŠ* se nebudou moc měnit.

*Rychlost a Pohyb* se mohou lehce měnit. Cena rychlejších koní a podobných tvorů může drasticky stoupnout.

*Cena*: Jakékoliv zvýšení nějaké hodnoty u zvířete by se mělo odrazit i v jeho tržní ceně, ale pokud nejsou uvedeny žádné výpočty, pak jsou detaily na PJ. Podobně snížení hodnot vyústí v nižší cenu.

# 19. MAGIE

Magie je velmi mocná a nestálá síla, kontrolovaná pomocí magických procedur, nazývaných kouzla. Magická energie se nazývá mana. I ti nejmocnější kouzelníci plně magii nechápou ... pokud ano, tak nám to nesdělili.

Někteří lidé mají vrozenou schopnost učit se a používat magii. Tato výhoda se nazývá Magický talent (viz str. 22). Kdokoliv s jakýmkoliv stupněm magického talentu se nazývá mág. V mnoha herních světech jsou to pouze mágové, kdo dovede používat magii. Ve všech herních světech jsou v magii lepší než ne-mágové.

Většina kouzel může být naučena kýmkoliv (ale pamatujte, že v některých světech mohou být používány pouze mágy). Některá mít Magický talent vyšší než 3. Mágem je předpoklad pro zvládnutí kouzla.

S každým kouzlem je zacházeno stejně, jako s dovednostmi a učení se kouzlům je stejně jako učení se novým schopnostem. Kouzla nemají žádnou implicitní úroveň, *musíte* se kouzlo naučit než ho budete používat. Kouzla jsou dovednosti Mentální/Těžké nebo Mentální/Velmi Těžké. Pro účely učení se kouzlům je však k vaší IQ přičtena hodnota Magického talentu. Takže, pokud máte například IQ rovno 12 a 3. úroveň Magického talentu, učíte se kouzlům, jako byste měli IQ rovno 15. Nikdo nemůže mít Magický talent vyšší než 3.

Na to, abyste se naučili kouzlo, musíte do něj vložit minimálně jeden bod - i když jste brilantní a požehnaný magický talent. Fotografická paměť není pro kouzla příliš užitečná; poskytuje sice skvělou paměť, ale nepomáhá vám v opravdovém porozumění věci. První úroveň Fotografické paměti dává +1 k IQ na učení kouzel, druhá úroveň +1. Žádné další bonusy.

Když hrajete postavu, která umí množství kouzel, můžete si pro ni chtít udělat "grimoár". Grimoár je kniha kouzel. Grimoár vaší postavy je seznam kouzel, které postava zná, její dovednosti u každého, energie, kterou potřebuje na jejich seslání a další důležité detaily. To ušetří hodně času při i ten nejsečtější hráč nebude znát detaily každého kouzla!

## Předpoklady

Všechny kouzla až na ty nejjednodušší mají nějaké *předpoklady* - to, co je nutné umět před tím, než se kouzlo začnete učit. Pokud je předpokladem jiné kouzlo, musíte jej umět minimálně na úrovni 12, než se začnete učit vyšší kouzlo. Z toho vyplývá, že mág se musí nejprve naučit jednoduchým kouzlům a od nich postupně přejít výš, jak se jeho znalosti zlepšují. Magický talent je předpokladem pro většinu silnějších kouzel. To znamená, že nikdo, kdo nemá Magický talent se je nemůže naučit. Magický talent 2 znamená, že jsou vyžadovány dvě úrovně Magického talentu, aby jste se mohli kouzlo naučit atd. Některé kouzla vyžadují minimální *základní* OB nebo IQ.

## Sesílání kouzel

Na to, abyste seslali kouzlo, musíte kouzlo nejprve umět nebo vlastnit předmět, který vám umožní toto kouzlo použít (viz str. 174). Potom musíte strávit jeden nebo více tahů *koncentrací*. Na začátku kola *po* vašem posledním tahu koncentrace musíte uspět v hodu na toto kouzlo. Tento tah můžete potom dělat něco jiného (použit zbraň, začít se znovu koncentrovat ap.)

Sesílání kouzla funguje jako jakékoliv jiné použití dovednosti. Sesílatel hodí třemi kostkami a porovná výsledek se svou „úrovní dovednosti“ pro dané kouzlo. Pokud je výsledek menší nebo roven této hodnotě, kouzlo funguje. Pokud je hod větší než jeho dovednost, kouzlo selže. Při sesílání je možné aplikovat množství modifikátorů. Ty záleží na *třídě* kouzla, viz str. 170.

Úspěšný hod znamená, že kouzlo bylo sesláno a energie, potřebná k jeho seslání (viz níže), byla odečtena od vaší SL (jako únava) nebo od ZD (jako životy).

*Kritický úspěch* znamená že kouzlo funguje nad očekávání dobře. Povaha tohoto úspěchu je nechána na PJ, který může být jak štedrý tak i kreativní. *Nikdy* neplatíte žádnou energii, pokud kriticky uspějete.

Neúspěch znamená, že kouzlo nebylo sesláno. Pokud by úspěšně seslání kouzla stálo nějakou energii, potom sesílatel ztratí jeden bod energie. Pokud by nic nestálo, sesílatel neztrácí nic.

*Kritický neúspěch* znamená, že množství energie potřebné k úspěšnému seslání bylo spotřebováno, ale kouzlo selhalo nepříjemným způsobem. Tabulka s výsledky nezdarů je uvedena níže. PJ může jakékoliv selhání improvizovat, pokud to považuje za zajímavé a trefné, pokud při tom sesílatele *nezabije*.

Možná se to zdá trochu nefér ... a taky je! Znovu, magie je nestálá. Kdykoliv, kdy sesíláte kouzlo, využíváte sílu, které ve skutečnosti plně nerozumíte a musíte být připraveni nést následky - tak jak je prezentuje PJ.

## Hledání učitele

Ve světě, kde je magie běžná ji bude pravděpodobně možné naučit jako jakékoliv jiné řemeslo. Dáte se ke kouzelníkovi do učení a naučíte se to, co umí on ... nebo si najmete instruktora, který vás pár kouzel naučí. Samozřejmě je zde vždycky šance, že magie bude ve vašem světě pečlivě chráněným tajemstvím. To může vést k zajímavým komplikacím!

Ve světě, kde je magie vzácná (nebo kde na ni věří jen málokdo) bude nalezení učitele mnohem těžší. Většina kouzelníků žije skrytě - nebo patří k mystickým, vzdáleným kultům - nebo to žádní mágové nejsou!

Jako jakákoliv jiná mentální dovednost je možné se magii naučit bez učitele. Musíte umět Číst a mít přístup k dobrým knihám. I s těmi nejlepšími knihami se však samouk učí poloviční rychlostí (každé kouzlo stojí dvakrát tolik bodů). A většina kouzelnických knih - zvláště těch, které se dají najít v nemagických světech - je velmi obskurních a složitých!

## Najímání kouzelníka

Postavy si mohou přát najmout kouzelníka jako učitele. Nebo skupina dobrodruhů potřebuje nájemného kouzelníka! Použijte stejný postup a pravidla, jaká jsou použita pro Námeznyky (viz str. 215). Čím běžnější bude magie ve vašem světě, tím jednodušší bude najít konkrétní druh kouzelníka a tím méně za něj bude třeba zaplatit. Základní ceny za „běžné“ magické služby jsou uvedeny ve sloupku na str. 173.

Samozřejmě bude mnohem těžší najít kouzelníka, u kterého vyžadujete konkrétní kouzla, hlavně ty těžší a komplikovanější. Na to, abyste našli kouzelníka, který umí např. kouzlo Vytvoř oheň si musíte hodit pouze s postihem -1, protože je to velmi běžné kouzlo. Na to, abyste našli kouzelníka, který bude umět Vytvoř elementála ohně a Velké léčení (dvě komplexní, spolu nesouvisející kouzla), musíte si házet s postihem -8!

Tyto postihy jsou zcela v moci PJ. Jakýkoliv kouzelník dostává +1 při hledání jiného kouzelníka; konexe v gildě mágů nebo podobné organizaci dává další bonus od +1 do +3.

## Mana

Mana je zdrojem energie magie. Magie funguje jedině tehdy, jestliže to mana světa (nebo specifické oblasti) dovolí. Manu hodnotíme následovně:

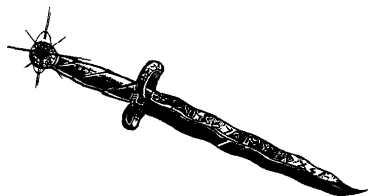
*Velmi vysoká mana:* Kdokoliv může kouzlit, pokud zná kouzla. Mágové mohou kouzlit *bez spotřebovávání energie!* Každopádně jakékoliv pochybení je mnohem nebezpečnější. I obyčejný neúspěch je hodnocen jako kritický - a kritické neúspěchy produkují velice silné pohromy. Velmi vysoká mana je velmi vzácná.

*Vysoká mana:* Kdokoliv může kouzlit, pokud zná kouzla. Tyto podmínky jsou velmi vzácné ve většině světů, ale některé herní světy občas nějakou oblast s vysokou manou mají.

*Normální mana:* Jen kouzelníci mohou kouzlit. Tyto kouzla fungují normálně, tak jak je popsáno v pravidlech. Toto je základní stav ve fantasy světech; mágové používají magii, ostatní ne.

*Nízká mana:* Jen mágové mohou kouzlit a veškeré kouzlení je s postihem -5 pro všechny účely. Magické artefakty mají také sílu -5 - takže artefakty se silou pod 20 *nebudou fungovat vůbec*. Kritické neúspěchy však mají velmi slabé projevy nebo dokonce nemají projev žádný. Naše Země je svět s nízkou manou.

*Žádná mana:* Nikdo nemůže používat magii. Magické artefakty nefungují (ale jejich funkce se obnoví, když se dostanou do oblasti s nějakou manou). Místa bez many se objevují v izolovaných oblastech v magických světech. Některé herní světy nemusí mít vůbec žádnou manou a tím znemožní jakékoliv používání magie.



## Magická etika

Některá náboženství učí, že magie je ve své podstatě zlá a kdokoliv, kdo se magii věnuje ohrožuje svou nesmrtelnou duši. Samozřejmě, špatně seslaná kouzla přitahují jistou pozornost *něčeho* mocného a zlého a občas se neúspěšný kouzelník stane cílem démonů!

Je však také pravda, že mnoho opravdu dobrých lidí zná a používá magii a ti nejčistější z nich se zdají býti imunní proti těm nejhorším magickým nezdarům.

Nikdo to opravdu neví. Kosenzem je, že magie není ani zlá, ani dobrá - to z ní činí až způsob a záměry, s jakými je magie užitá. Není žádných pochyb, že některé formy magie, jako například používající lidské oběti, jsou zlé a striktně odmítané čestnými kouzelníky.

## Tabulka kritických neúspěchů

Hoďte třemi kostkami. PJ tuto tabulku nemusí používat; může zcela volně improvizovat (ale improvizace by měla být v souladu se situací a kouzlem). Pokud je výsledek, daný touto tabulkou nevhodný, nebo se stane, že je to zrovna to, co sesílatel *zamýšlel*, hoďte znovu.

3 – Kouzlo kompletně selže; sesílatel utrpí zranění 1k.

4 – Kouzlo je sesláno na sesílatele.

5 – Kouzlo je sesláno na jednoho ze sesílatelových druhů (náhodně).

6 – Kouzlo je sesláno na nepřítele poblíž - náhodně.

7 – Kouzlo vydá pouze ostré hvízdnutí a silný zápach ozonu.

8 – Kouzlo je sesláno na někoho nebo něco jiného než bylo původně zamýšleno – přítele, nepřítele nebo náhodný předmět. Určete náhodně nebo může PJ vymyslet nějaký zajímavý efekt.

9 – Kouzlo kompletně selže; sesílatel utrpí zranění 1k.

10 – Kouzlo kompletně selže; sesílatel je omráčen (hoď na IQ na záchranu).

11 – Kouzlo vydá pouze hlasitý zvuk a záblesk barevného světla.

12 – Kouzlo vytvoří slabý a nepoužitelný odvar toho, čím mělo původně být.

13 – Kouzlo vytvoří pravý opak toho, co bylo zamýšleno.

14 – Kouzlo vytvoří pravý opak toho, co bylo zamýšleno, na špatný cíl (náhodně).

15 – Nic se nestane kromě toho, že sesílatel dočasně kouzlo zapomene - hoďte na IQ po týdnů a znovu další týden, dokud si nevzpomene.

16 – Kouzlo vypadá, že funguje, ale je to jen nepoužitelná iluze.

17 – Kouzlo kompletně selže; sesílatelova pravá ruka je chromá - 1 týden na rekonvalescenci.

18 – Kouzlo kompletně selže. Zjeví se démon a zaútočí na sesílatele. Toto se nestane, pokud byl kouzelník i kouzlo *podle názoru PJ* oba čistí jak lilie, s nejčistšími úmysly.

## Sesílatel a cíl

„Sesílatel“ kouzla je ten, kdo se pokouší kouzlo seslat. „Cíl“ kouzla je osoba, místo nebo věc, na kterou je kouzlo sesláno. Pokud sesílatel kouzlí kouzlo na sebe, je zároveň sesílatelem i cílem. Cílem může být také jiná osoba; jiný tvor; neživý objekt nebo dokonce oblast v prostoru na hracím plánu. Pokud je cílem místo, může se sesílatel této oblasti nataženou rukou „dotknout“ nebo se dotknout země, jak to odpovídá kouzlu.

## Čas potřebný k seslání kouzla

Většina kouzel se sesílá jeden tah. Sesílatel použije na jednu sekundu manévru "Koncentrace." Na *začátku* dalšího kola hází svůj hod na dovednost. Pokud uspěje, kouzlo má okamžitý efekt. Sesílatel může potom dělat jakýkoliv jiný manévru nebo se může začít znovu koncentrovat.

*Příklad:* Kouzelník Wat chce seslat kouzlo Vytvoř oheň (jednosekundové kouzlo). V tahu číslo 1 řekne Wat "Koncentruji se." Musí říct PJ jaké kouzlo sesílá. Během tohoto kola nemůže dělat nic jiného. Na *začátku* druhého kola si Wat hází. Uspěje; oheň je stvořen. Nyní se může Wat pohybovat, připravit si zbraň nebo začít jakýkoliv jiný manévru ... nebo oznámit nové kouzlo a začít se znovu koncentrovat.

Některá komplikovanější kouzla mají delší čas seslání než jedno kolo. Tento čas musí být stráven manévrem "Koncentrace".

*Příklad:* Pokud seslání kouzla trvá tři sekundy, kouzelník nemůže tři tahy dělat nic jiného než se koncentrovat. Kouzlo je sesláno na začátku čtvrtého tahu. Do té doby může sesílatel kouzlo kdykoliv přerušit bez jakéhokoliv postihu.

## Magické rituály

Čím vyšší je tvoje základní dovednost s kouzlem, tím jednodušší je ho seslat. To ovlivňuje jak množství potřebné energie, tak potřebný rituál. Pokud nemůžete provést rituál, nemůžete kouzlo seslat! Takže například, pokud kouzlo vyžaduje mluvení, nemůžete kouzlit, pokud máte roušek nebo na Vás bylo sesláno kouzlo Ticho. Tyto úrovně dovedností nejsou „efektivními“ dovednostmi, ale úrovně, na kterých kouzlo *znáte*, a s postihem -5 v oblasti s žádnou manou (viz sloupek). Pokud kouzlo neznáte, nemůžete ho seslat, pokud nevládníte magický artefakt s tímto kouzlem.

*Dovednost 11 a méně:* Kouzelník musí mít volné obě nohy a ruce pro provedení velmi pečlivých rituálních pohybů a musí říct jasným hlasem správnou formuli. Seslání kouzla trvá *dvakrát* tolik času, protože ještě není plně zvládnuto.

*Dovednost 12-14:* Kouzelník musí pro seslání kouzla pronést několik tichých slov a udělat gesto. Na této a vyšších úrovních trvá seslání takový čas, jaký je uveden.



*Dovednost 15-17:* Mág musí pronést jedno nebo dvě slova a gestikulovat - stačí pohyb prstů. Během Koncentrace se může pohybovat rychlostí jeden hex za tah. *Na úrovni 15 je energie potřebná k seslání kouzla snížena o 1.*

*Dovednost 18-20:* Mág musí pronést jedno nebo dvě slova nebo trochu gestikulovat, ale nemusí nutně dělat obojí. *Na úrovni 20 je energie potřebná pro seslání snížena o 2.*

*Dovednost 21-24:* Není třeba žádného rituálu. Mág během koncentrace jen vypadá zamyšleně. Čas na seslání je o polovinu kratší (zaokrouhleno nahoru). kouzlo, jehož seslání by normálně trvalo sekundu může být sesláno bez tahu koncentrace, i během jiného manévru - boje, mluvení atd. Není možné seslat během jednoho kola dvě kouzla!

*Dovednost 25 a více:* Jako výše, ale čas seslání je čtvrtinový (zaokrouhlit nahoru). *Na úrovni 25 je energie potřebná na seslání kouzla snížena o 3.* Každých dalších 5 bodů dovednosti dále půlí čas potřebný na seslání a redukuje množství energie o 1.

Některá kouzla vždy vyžadují nějaký rituál nebo věc; to je uvedeno v seznamu kouzel a toto má působnost nad výše uvedenými pravidly. Čas na seslání *vrhaných* kouzel není redukován úrovní dovednosti.

## Rozptýlení a zranění

Pokud je sesílatel zraněn, sražen na zem, donucen použít aktivní obranu nebo jinak vyrušen během koncentrace, musí uspět v hodu na (Vůli-3), aby v seslání pokračoval. Neúspěch znamená, že musí začít znovu. Pokud je během koncentrace *zraněn*, je jeho efektivní dovednost s kouzlem snížena o množství životů, které ztratil.

## Energie potřebná pro seslání kouzel

Každé kouzlo má svou cenu. Když sešlete kouzlo, stojí vás to energii – buď ZD nebo SL. Čím lépe kouzlo ovládáte, tím méně energie je pro jeho seslání nutné. Pokud ho znáte hodně dobře, můžete ho seslat *zadarmo*. Úroveň many v dané oblasti (viz sloupek na str.168) ovlivňuje efektivní dovednost kouzelníka s jeho kouzly. Nízká mana také zabraňuje použití kouzla Obnov sílu, což snižuje frekvenci, s jakou je možné kouzla sesílat.

Pokud je vaše *základní dovednost* s kouzlem (modifikovaná o úroveň many) 15+, pak je cena za něj redukována o 1. Pokud je vaše dovednost 20+, je redukována o 2 – a tak dále. *Energie stále do kouzla proudí – ale vaše dovednost vám umožňuje ji čerpat z okolní many a nebrat ji ze sebe!* Takže (např.) při dovednosti 20 v oblasti s normální manou můžete seslat 2–kostkový Kulový blesk (vyžadující 2 body energie) s *nulovou* cenou. Abyste vytvořili Kulový blesk 3–kostkový, budete muset přidat 1 bod své vlastní energie.

Celková cena za kouzlo je vypočítána před jakýmkoliv odpočtem za vysokou dovednost. Mág, který dokáže opakovaně vytvořit malé ohně *zadarmo*, může být stále vyčerpaný po vytvoření ohně přes několik hexů. Vysoká dovednost také snižuje cenu za *udržování* kouzla – viz níže.

Normálně je energetická hodnota kouzla považována za „únavu“ – viz str. 155. Ztracená úlava může být obnovena odpočinkem. Mág, který zná kouzlo Obnov Sílu, může síly obnovit rychleji. Sesílatel může místo síly použít vitální energii svého těla. Část nebo celou cenu kouzla pokryje ZD místo SL. Jinými slovy, kouzlo působí sesílateli zranění! Je to nebezpečné, ale může to být nutné v případě, že je sesílatel velmi unaven a *musí* seslat další kouzlo. ZD, které tímto způsobem ztratí, se léčí stejně jako jakékoliv jiné zranění.

Dovednost kouzelníka je -1 za každá bod ZD, který vloží do seslání kouzla.

Kouzelník může své ZD „vypálit“ až do bezvědomí. Pokud neúspěšný hod na ZD určí, že zemřel, pak nebylo ZD u tohoto konkrétního seslání ztraceno a místo toho jen upadne do bezvědomí.

## Trvání kouzel a jejich udržování

Některá kouzla působí okamžitě a nemohou být udržována. Jiná kouzla trvají daný čas (viz *Seznam kouzel*) a poté vyprchají – pokud nejsou *udržována*.

Pokud může být kouzlo udržováno, pak bude pokračovat stejnou dobu, jaké bylo jeho původní trvání. Kouzlo může být obnovováno tak často, jak sesílatel chce, pokud má čím pokrýt potřebnou energii. Kouzlo nemůže udržovat ve spánku! Udržovat kouzlo může pouze sesílatel. *Není nutný hod na dovednost.*

Energie však musí být užita. Pokud kouzlo může být udržováno, je cena uvedena v Seznamu kouzel. *Příklad:* Světlo má trvání 1 minutu a cenu za udržování 1 za minutu. Kouzlo tedy po jedné minutě skončí – *pokud* na konci této minuty sesílatel nespotebuje další energii na jeho udržení. Pokud je při vědomí, bude vědět, kdy to bude potřeba. při udržování kouzla *nehraje roli vzdálenost.*

*Koncentrace.* Většinu kouzel je možné udržovat bez „koncentrace“ ze strany sesílatele. Avšak kterékoliv kouzlo, které vyžaduje stále ovládání a manipulace – např. ovládání živého tvora – přirozeně vyžaduje sesílatelovu koncentraci. Toto vyžaduje, aby sesílatel použil manévru „koncentrace“. Pokud je vyrušen, musí si každý tah hodit na Vůli-3. Neúspěch znamená, že kouzlo skončí, ale cíl kouzla nemůže děla nic do doby, než se sesílatel začne znovu koncentrovat. Kritický neúspěch kouzlo ukončí. Seslání dalšího kouzla nezruší koncentraci – ale sesílatel má postih za seslání dvou kouzel záraz. Viz níže.



## Magické termíny

**Bráněné:** Kouzlo, které musí překonat "sílu" cíle předtím, než začne účinkovat.

**Cíl:** Osoba, místo nebo věc, na kterou je kouzlo sesláno.

**Efektivní dovednost:** Skutečná hodnota dovednosti, plus nebo minus bonusy či postihy (většinou postihy), které jsou dané pro různou vzdálenost, okolnosti ap. Hází se proti efektivní schopnosti.

**Energie:** "Cena" za seslání kouzla. Energie může být získána buď z bodů SL (únavy) nebo ZD (životů). Ztracená energie jakéhokoliv druhu je doplněna stejně jako vždy: odpočinkem u únavy, léčením u životů.

**Grimoár:** Kniha kouzel. Specificky jde o seznam kouzel konkrétní postavy a jejich cena.

**Kouzelník:** Uživatel magie, ať je to mág nebo není.

**Mág:** Kdokoliv z výhodou Magického talentu.

**Magický talent:** Výhoda lidí, kteří jsou s magií „sladěni“, viz str. 22.

**Mana:** Magická energie. Různé oblasti (nebo světy), mají různou úroveň many. Jsou možné i různé druhy many.

**Mistrovství:** Platí pro konkrétní kouzlo, které sesílatel zná natolik dobře, že se při jeho seslání nemusí koncentrovat.

**Nezdar:** Kritický neúspěch při seslání kouzla.

**Předpoklad:** Nutnost pro naučení se danému kouzlu.

**Přerušení:** Zastavení seslání kouzla před jeho dokončením

**Sesílatel:** Osoba, sesílající kouzlo.

**Udržování:** Pokračování kouzla potom, co by normálně skončilo. Stojí další energii navíc, pokud sesílatel nemá vysokou schopnost.

**Ukončení:** Zastavení kouzla předtím, než by normálně skončilo.

**Vrhané kouzlo:** Kouzlo, které je sesláno a potom "vrženo" na cíl. Vyžaduje dva hody; hod na schopnost při seslání a hod na OB nebo Vrhání kouzel pro zásah.

**Základní kouzlo:** Kouzlo, které nemá žádné další kouzla jako předpoklady.

**Základní dovednost:** Úroveň, na jaké kouzlo je při spotřebování jednoho bodu (minimum) pro běžné (Mentální/Těžké) kouzlo, nebo dvou bodů pro M/VT kouzlo.

## Mágův dotek

Dotknutí se cíle odstraní jakýkoliv postih za vzdálenost. Některá kouzla vyžadují, aby se sesílatel cíle dotknul. To je „mágův dotek“. Mág nejprve sešle kouzlo. Jeho další akcí (za předpokladu, že kouzlo bylo úspěšně sesláno) bude pokus o zasazení protivníka rukou, hůlkou nebo holí.

V boji si hodíte stejně jako pro jakýkoliv jiný útok. Pokud útok uspěje (mág zasáhne a protivníkovou obranu selže), pak uspěje i kouzlo. Pokud mág mine nebo se protivník ubrání, pak kouzlo selhalo. PO zbroje a štítu normálně proti „doteku mága“ nepomáhá a krytí paží cíl neochrání. Útok holou rukou nebo hólí působí běžné základní škody (pokud si to mág přeje) a navíc škody, které působí kouzlo. Dotek hůlkou nepůsobí žádné škody. Hůlka je velmi lehká a při krytí čehokoliv těžšího než ruky nebo nože se s pravděpodobností 1/3 zlomí!

Kouzelník, který vstoupí do boje zblízka a pokusí se o dotek ten samý tah, si musí hodit jako na normální útok; protivník může použít libovolnou aktivní obranu.

Kouzelník, který již zblízka bojuje na začátku tahu se může „dotknout“ ihned, pokud nemá obě ruce znehybněné. Ale protože je v boji zblízka koncentrace nemožná, je takto možné použít pouze taková kouzla, v nichž dosáhl sesílatel mistrovství.

## Hůlky a hole

Hůlky a hole jsou magické předměty, vyrobené kouzlem Hůl. Většina hůlek je začarována tak, že je může používat pouze jejich vlastníci; některé obsahují další mocná kouzla. Hůlky mohou být vyrobeny jen z materiálů, které kdysi žily (dřevo, kost, slonovina, korál ap.).

Dotknutí se cíle hůlkou je pro účely kouzlení stejně dobré, jako dotek rukou. Důvodem použití hůlky nebo hole je tedy zvýšení dosahu „mágova doteku“. Hůl sníží vzdálenost od cíle o 1 metr. Hůlka nebo hůl nemůže zvětšit dosah vrhaného kouzla, pokud nejsou začarovány tak, aby takové kouzlo vrhaly.

## Magie v základním soubojovém systému

Tato pravidla vám dávají přesné popisy vzdáleností a plošných efektů kouzel, která jsou založena na teorii, že většina kampaní bude používat rozšířená soubojová pravidla. Pokud však používáte základní pravidla, pak použijte tato vodítka pro modifikátory k dovednosti „za vzdálenost“.

Vrhaná kouzla jsou vždy kouzlena se základní dovedností sesílatele. Jiná bojová kouzla jsou sesílána se základní dovedností v případě, že PJ rozhodne, že je cíl „v dosahu.“ V ostatních případech odečtete od efektivní dovednosti sesílatele 3.

Pro ostatní kouzla: V řídkých případech, kdy PJ používající základní pravidla potřebuje přesné vzdálenosti nebo rozměry, použijte ty, co máte k dispozici. Hlavně se bavte!

*Snížená cena.* Pokud kouzlo znáte tak dobře, že je jeho cena snížena (viz výše) pak je stejně tak snížena i cena za jeho udržování. Pokud kouzlo sesíláte s dovedností 15 a lepší, stojí vás udržování o jeden bod méně. Toto může být velmi důležité! Pokud je například cena za udržování rovna 1 a vy máte dovednost 15, můžete kouzlo udržovat *bez nutnosti použití energie!*

*Ukončování kouzel.* Sesílatel se může rozhodnout, že kouzlo ukončí *dříve*, než by se tak stalo normálně. Může například stvořený oheň (normálně na jednu minutu) ukončit po pouhých 30 sekundách. Pokud toto specifikuje ve chvíli, kdy kouzlo sesílá, pak bude trvat přesně dané množství času. Pokud se však náraz rozhodne kouzlo „ukončit“ před vypršením jeho trvání, pak musí vynaložit 1 bod energie bez ohledu na druh kouzla.

## Sesílání kouzel během udržování jiných

Postava může v jednu chvíli seslat pouze jedno kouzlo. Je však možné seslat nové před tím, než staré vyprchá. Toto je relativně snadné, pokud ta existující kouzla nevyžadují *koncentraci* – t.j. aktivní kontrolu. V takovém případě je seslání nového kouzla mnohem složitější! Tyto modifikátory se aplikují pro kouzlení vždy.

-3 za každé kouzlo, kvůli kterému se v danou chvíli *koncentrujete*. V Seznamu kouzel je uvedeno, která kouzla vyžadují koncentraci.

-1 za každé kouzlo, které je v danou chvíli „v činnosti“. Kouzlo, které má neomezené trvání (*např. Utiš tvora, Vyčisti vodu, Začarování*), tento postih nemá.

## Různé druhy magie

Jsou různé druhy magie. Kouzla jsou rozdělena do „škol“ podle předmětu zájmu a „tříd“ podle způsobu jejich činnosti.

### Školy magie

Kouzla, příbuzná objektem zájmu, náleží do stejné „školy“. V Seznamu kouzel je v těchto pravidlech 12 škol magie; existují další. Základní kouzla školy jsou „předpoklady“ pro ty těžší. Většina mágů se specializuje jen na několik škol (a tak se mohou naučit nějakou pokročilou magii), ale je možné naučit se kouzla z každé školy. Některá kouzla patří do více škol. Např. kouzlo *Země na vzduchu* je zároveň kouzlo Země i Vzduchu. Toto je podstatné pouze při počítání předpokladů.

### Třídy kouzel

Každé kouzlo patří do jedné nebo více *tříd*: Běžná, Oblast, Vrhaná, Informace, Bráněná, Začarování a Speciální.

### Běžná kouzla

Většina kouzel patří do této kategorie. Běžné kouzlo funguje v jednu chvíli pouze na jeden cíl. Pro cíl větší než 1 hex (např. 3 – hexový kus země nebo slon), vynásobte energetickou cenu velikostí subjektu v hexech. Pokud se sesílatel nemůže cíle dotknout, pak použijte postih k dovednosti odpovídající vzdálenosti v hexech od sesílatele k subjektu. Pokud seslání kouzla trvá delší dobu, pak vzdálenost určete na konci seslání.

Pokud se sesílatel nemůže cíle dotknout nebo jej vidět, pak má navíc postih -5. Nemusí vidět vlastním zrakem; jakékoliv kouzlo, které mu umožní vidět funguje také.

Existují dva způsoby řízení takového kouzla.

„Hex na druhé straně dveří.“ Dostanete kohokoliv, kdo je v tomto hexu. Pokud tam nikdo není, pak jste kouzlo zmařili.

„Nejbližší osoba v další místnosti.“ Nebo „George, o kterém vím, že tady někde je.“ PJ určí okamžitou vzdálenost k cíli. (Je to riskantní. Sesílatel by měl očekávat neúspěch nebo dokonce kritický neúspěch. Pokud je cíl dál, než si myslí, nebo tam dokonce není vůbec, pak může dojít k nezdaru!)

Kromě těchto omezení neexistují k seslání kouzel žádné fyzické hranice. Pokud nedojde k nezdaru, nezasáhne běžné kouzlo nikdy špatný cíl.

### Kouzla na oblast

Tato kouzla se sesílají na oblast několika hexů. Pokud kouzlo ovlivňuje živé tvory, pak jsou ovlivněni všichni v dané oblasti. Jinak jsou stejná jako běžná kouzla.

Velikost oblastí určuje energetickou cenu, ale ne obtížnost hodů. Ceny za tato kouzla jsou uvedena jako *Základní cena*. Toto je cena za *jeden hex*. Kouzlo ovlivňující kruh o průměru 2 hexy (tedy hex a hexy kolem něj) má *dvojnásobnou* cenu – a tak dále. Některá kouzla mají velmi malou základní cenu – např. 1/10 bodu u Deště. U těchto kouzel musíte spotřebovat minimálně jeden bod. Můžete určit, že budou působit jen na části oblastí, ale cena je stále stejná.

Pokud se sesílatel nemůže dotknout části postižené oblasti, je postih k dovednosti určen vzdáleností v hexech od *nejbližšího hexu* oblasti.

Předpokládejte, že kouzla na oblast působí do výšky 4 metrů, s výjimkou kouzel s počasím.

### Vrhaná kouzla

Některé útoky na větší vzdálenost (Kulové blesky ap.) jsou „vrhaná kouzla“. Taková kouzla vyžadují *dva* hody na dovednost. První je běžný hod na dovednost na určení, zda kouzlo uspělo; toto je provedeno v okamžiku seslání kouzla bez postihů za vzdálenost. Druhý hod je hod na Vrh nebo na Vrhání kouzel (str. 70) v okamžiku, kdy je kouzlo *vrženo*, a to pro určení, zda cíl *zasáhlo!* Toto určete stejně jako jakýkoliv jiný útok na vzdálenost, přičemž vezmete v potaz vzdálenost, velikost a rychlost cíle.

Vrhané kouzlo letí po přímce. Pokud narazí na fyzickou překážku a prolomí ji, pak zbývající energie pokračuje dál. Přesně vržené kouzlo je možné uhnout, může být vykryto štítem – ale ne zbratí. Pokud obránce neuspěje v hodu na obranu, pak kouzlo působí. Proti škodám způsobeným vrhanými kouzly zbroj chrání.

*Síla* vrhaných kouzel závisí na energii, kterou do ní sesílatel vloží. Kulový blesk například působí škody 1k za každý bod energie, který je do něj vložen.

*Čas* na přípravu vrhaných kouzel závisí na energii, která je do nich vložena; vložení 1 bodu energie trvá jeden tah. Sesílatel se na jeden tah koncentruje a na začátku dalšího tahu se pokusí o hod na něj. Pokud uspěje, má kouzlo 1 bod energie a může být tento tah vrženo. Nebo jej může zbratit a *zvětšit!* Další tah koncentrace kouzlu dodá další bod energie. Třetí sekunda koncentrace z něj učiní 3–bodové kouzlo – maximum u většiny vrhaných kouzel.

Kouzelník tedy může stvořit a vrhnout každý tah 1–bodové kouzlo – nebo 2–bodové každý druhý tah – atd. Během tvorby kouzla nemůže mířit; pokud mířit chce, musí tak učinit v dalším tahu *po* stvoření kouzla.

Kouzelník může vrhané kouzlo držet v ruce poté, co je připraveno k vrhu. Může se pohybovat nebo použít manévr míření. Kouzlo nemusí vrhnout pokud nechce. Toto kouzlo je jediné, které může být drženo, dokud nejste připraveni k jeho použití. Během držení vrhaného kouzla nemůže kouzelník sesílat jiné kouzlo.

Pokud je kouzelník během doby, kdy má vrhané kouzlo „v ruce“, zraněn, musí si hodit na vůli. Pokud neuspěje, ztratí nad kouzlem kontrolu. Pevné předměty jednoduše spadnou na zem, ale jiné (kulové blesky ap.) okamžitě postihnou sesílatele!

### Informační kouzla

Informační kouzla jsou seslána s účelem získání informací. Některá informační kouzla vyžadují, aby se sesílatel dotkl cíle. Modifikátory pro každé informační kouzlo jsou uvedeny v *Seznamu kouzel*. Když je informační kouzlo sesláno, *nehází si hod hráč*. Hází si PJ, a to *potají*. Pokud kouzlo uspěje, podá PJ sesílateli požadovanou informaci – čím je hod lepší, tím více informací. Pokud kouzlo selže, je sesílateli oznámeno, že nic necítí. Při kritickém neúspěchu PJ hráči lže.

Sesílatel vždy zaplatí plnou energii potřebnou pro každé informační kouzlo – ale neví, zda uspělo nebo ne. Většina informačních kouzel může být seslána jedním sesílatelem (nebo skupinou) jen jednou denně! Výjimkou jsou vyhledávací kouzla.

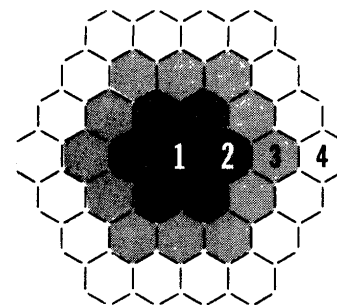
Většina informačních kouzel má menší šanci na úspěch, pokud je cíl hodně daleko; modifikátory za dlouhé vzdálenosti jsou uvedeny ve sloupku na str. 172.

### Bráněná kouzla

Proti některým kouzlům je možné se *bránit*. Jsou uvedena v *Seznamu kouzel*. Když je takové kouzlo sesláno, pracuje při kritickém úspěchu automaticky. Pokud „jen“ uspěje, pak pro zjištění, zda kouzlo projde obranou cíle, použijte rychlý střet. (*Cíl si je vždy vědom, že se něco děje, a má šanci odolat. Pokud to však nechce, nemusí se bránit, a to i když má Magickou rezistenci!*)

V „odolávací“ situaci si sesílatel nejprve hodí na dovednost. Pokud neuspěje, pak cíl nic necítí. Pokud uspěje, zaznamenejte, *o kolik* uspěl. Při hodu např. 6, když bylo potřeba 13, uspěl o 7 bodů. Pokud je cílem živý tvor, hází si sesílatel v případě, že je jeho dovednost vyšší než 16, jakoby byla rovna 16; proto není možné žádně „automatické vítězství nad rezistencí“. Pokud je cílem *kouzlo*, pak toto omezení neplatí! Pokud má cíl Magickou Rezistenci (str. 22), vždy to jeho hod ovlivní, i v případě, že se cíl nebrání.

Cíl se poté může pokusit o *hod na odolání kouzlu*. Živý cíl může bojovému kouzlu odolat s IQ, SL, OB nebo ZD podle druhu útočného kouzla. Silná vůle se k rezistenci vždy přičítá; slabá vždy odečítá. Pokud má cíl Magickou rezistenci, tak se vždy přičítá. Proti kouzlům na oblast se počítá *dvojnásobně*. Magická rezistence 1 přidává k odolnosti proti Spánku 1, proti Masivnímu spánku 2.



### Oblast působení

Oblast působení kouzla na *oblast* je kruh. Jeho velikost závisí na energii, která je do kouzla vložena.

(1) je kruh o velikosti jednoho hexu (tedy 1 hex). Cena na seslání kouzla na tomto prostoru je rovna základní ceně. (2) je oblast odpovídající kruhu o průměru 2 – střed a hexy kolem něj. Cena za seslání je dvojnásobek základní ceny. (3) oblast tří kružnic hexů – trojnásobná cena. (4) čtyři kružnice – čtyřnásobná cena. A tak dále...

Některá kouzla na *oblast* mají uvedenu minimální cenu – např. Vycit' nepřitele má základní cenu 1, ale minimální cenu pro seslání 2. To znamená, že vás bude stát vždy alespoň 2 body energie, i když jej omezíte na jeden hex.

### Tipy pro kouzlení

Několik menších kouzel může být často užitečnější než jedno velké. Pokud dobře znáte kouzlo Mlha, můžete několik samostatných hexů mlhy seslat za velmi malou nebo žádnou cenu – ale velká oblast vás bude stát hodně energie. Navíc, pokud sesíláte několik kouzel za sebou, můžete do každého hexu vstoupit a tak odstranit postih za vzdálenost. A samozřejmě s malým kouzlem ztratíte při neúspěchu méně energie. Velká, rychlá kouzla je nejlepší schovat pro případy nouze.

### Modifikátory při útoku na dálku

Útoky vrhanými kouzly jsou pro všechny účely považovány za útoky „střelnými zbraněmi“ (str. 121, 135–140). Vzdálenosti pro kouzla jsou:

*Kamenná střela*: SOB 13, Přs +2, 1/2 Šk. 40, Max 80.

*Blesk*: SOB 13, Přs +3, 1/2 Šk. 50, Max 100.

*Kulový blesk*: SOB 13, Přs +1, 1/2 Šk. 25, Max 50.

*Ledová koule*: SOB 13, Přs +2, 1/2 Šk. 40, Max 80.

### Meze ochrany

Některá kouzla (např. Rozmazání) vám umožňují různé možnosti ochrany. Ve všech těchto případech je *nejvyšší* ochrana, jakou je možné z těchto kouzel dostat, rovna 5 bodům.

Pokud jsou na cíl seslána stejná kouzla více než jednou, pak účinkuje pouze to nejsilnější; jejich účinky se nesčítají. Stejně pravidlo platí pro útočná kouzla, která redukují atributy cíle.

### Modifikátory za dlouhou vzdálenost

Tyto modifikátory za dovednost použijte u vyhledávacích kouzel nebo u jiných kouzel, která pracují na dlouhé vzdálenosti.

Méně než 100 metrů: 0

Do 800 m: -1

Do 1,5 km: -2

Do 5 km: -3

Do 15 km: -4

Do 80 km: -5

Do 150 km: -6

Do 500 km: -7

Do 1500 km: -8

Za každých dalších 1500 km další postih -1.

Od dovednosti také odečtete 1 za každou „známou“ věc, kterou chcete z kouzla vyjmout. Například při seslání kouzla Najdi vodu v poušti budete chtít při seslání vyjmout vodu ve vašem vaku!

### Alternativní magické systémy

Systém, který je zde uveden, představuje „oficiální“ magický systém *GURPSu*. Magie však nepodléhá logice. Každý autor fantasy pojímá magii trochu rozdílně. Tento systém je navržen tak, aby co nejlépe odpovídal většině magických konceptů z literatury. Tento systém pracuje s magií *poněkud* mechanicky. Dané kouzlo vytvoří daný výsledek, který je z důvodů hratelosti pečlivě popsán v termínech hry. Většiny důsledků kouzel je však komplexní a individuální – a neúspěch při seslání může vyprodukovat neočekávané a katastrofální výsledky

Mágové se mohou naučit velké množství kouzel a mohou být v některých kouzlech lepší než v ostatních. Téměř kdokoliv se může naučit trochu magie, ale někteří jsou zrozeni tak, že se zlepšují rychleji a lépe. Vrozený talent, inteligence a dlouhé studium jsou nejpodstatnějšími faktory pro uživatele magie; síla a obratnost jsou užitečné, ale ne nejpodstatnější. Kouzla patří do logických podskupin, ale mágové nejsou těmito skupinami při učení nijak limitováni.

Systém bude, s několika velmi malými úpravami, fungovat ve většině herních světů z prostředí fantasy. Pokud chcete svoji kampaň založit na práci autora s pohledem na magii, který je *silně* odlišný od toho, který je zde popsán, pak jednoduše systém modifikujete.

Abyste tak učinili, začněte měnit nebo obracet některé výše uvedené charakteristiky. Poté můžete přidávat nové – přízeň bohů, vliv měsíce nebo cokoli chcete. Bavte se. Můžete také nahlédnout do *GURPS Magie*, kde je uvedeno množství speciálních a volitelných pravidel, které mohou být využity při tvorbě vašeho vlastního magického systému.

Pokud cíl uspěje při hoďu na odolání kouzlu o *stejně nebo více* než je hodnota, o kterou sesílatel při seslání uspěl, pak kouzlo nemá žádný účinek – ale energie je spotřebována! Pokud je cíl při vědomí, pak cítí lehké mentální nebo fyzické trhnutí (podle toho, zda odolával IQ, OB nebo ZD), ale nemá žádné jiné následky. Sesílatel ví o tom, že jeho kouzlu cíl odolal.

*Odolávání proti kouzlům na oblast:* Pokud mohou cíle v oblasti, na kterou bylo sesláno kouzlo na oblast, odolat, pak si normálně hodíte, zda bylo takové kouzlo sesláno a potom si samostatně hodíte pro každý cíl v oblasti, zda kouzlu odolal nebo ne.

### Začarování

Kouzla ze školy začarování, která se používají pro tvorbu a ničení magických věcí.

### Speciální kouzla

Tato kouzla nepatří do žádné z výše uvedených kategorií; řiďte se pravidly uvedenými v konkrétním popisu.

## Ceremoniální a skupinová magie

Běžná magie je sesílána jedním kouzelníkem a je relativně rychlá. Ceremoniální magie je mnohem složitější (protože její součástí je komplexní rituál), ale umožňuje ostatním sesílateli pomáhat. Takto je možné sesílat složitější kouzla a mohou být udržována déle. Kouzla jako Energie nejsou prakticky nikdy sesílána jinak než s pomocí ceremonií.

*Potřebný čas:* Při použití ceremoniální magie je čas potřebný pro seslání roven desetinásobku toho, který je uveden v Seznamu kouzel.

*Energetická cena:* Stejná jako obvyklá. Na konci seslání je všechna energie spotřebována a v té chvíli si sesílatel hází, zda kouzlo uspělo nebo ne. Ať již uspělo nebo ne, je v této chvíli energie spotřebována.

Existují dvě možnosti, jak je možné se účastnit ceremoniální magie:

*Kruh.* Libovolné množství mágů se může „spojit“ pro seslání kouzla, pokud jej všichni ovládají s dovedností 15 a vyšší. Musí být také fyzicky spojeni – např. držet se rukama, musí se dotýkat středu ap. Kdokoliv může jednat jako sesílatel a provádět všechny hody.

Energie může být spojenými mágy sdílána jakýmkoliv způsobem, na kterém se dohodnou. Pokud dojde k nezdaru, pak PJ určí buď jeden velký, nebo si hází samostatně pro každou osobu v Kruhu. Nezdár dvanácti mágů může být opravdu velmi chaotická událost!

Pokud je během seslání porušeno fyzické spojení, musí sesílatel začít znovu. Pokud byl kterýkoliv z mágů zraněn, pak je důsledek stejný, jako by byl zraněn sesílatel (str. 169). Pokud je kdokoliv z mágů knokautován nebo zabit, pak jsou všichni mágové v Kruhu omráčeni a musí si hodit na IQ!

Mágové, kteří neznají kouzlo na úrovni 15, nebo ne–mágové kteří kouzlo *znají* na úrovni 15, mohou pomoci menším způsobem. Mohou se zapojit do kruhu, jak je uvedeno výše, budou trpět stejnými následky při porušení kruhu, ale mohou přispět pouze 3 body energie.

*Diváci:* Nevycvičení diváci mohou při ceremoniální magii pomoci; většinou zpívají, drží svíce atd. Každý divák do kouzla vkládá pouze jeden bod energie, do maxima 100 „diváckých“ bodů. Protože je nutná víra a chuť pomoci, nemůžete si najmout lidi z ulice!

Pokud kdokoliv z přítomných s kouzlem *nesouhlasí*, *odečítá každý takový od energie 5 bodů* (maximálně 100)! To znamená, že pokud není dostatek energie pro seslání kouzla, pak sesílatel (a/nebo Kruh) bude muset do kouzla vložit více energie – pravděpodobně z jejich ZD – nebo kouzlo přerušit, a tím ztratit všechnu vloženou energii. Toto je jeden z důvodů, proč chrámy své ceremonie neprovádí na veřejnosti.

### Náhrada: energie za dovednost

Pokud je při ceremoniální magii k dispozici velké množství energie, pak má sesílatel bonus při svém hoďu na dovednost. Toto může zajistit úspěch u obyčejného kouzla (kromě automatických neúspěchů). Může také učinit obranné kouzlo účinné proti téměř libovolnému útoku. Energie navíc poskytuje následující bonusy k dovednosti: +1 za 20% energie navíc, +2 za 40%, +3 za 60%, +4 za 100% a +1 za každých dalších 100% požadované energie. Tato metoda může být využita pro výrobu magických předmětů s vyšší Energií.

### Poznámky k ceremoniální magii

Skupina napomáhá koncentraci. Pokud je sesílatel ceremoniální magie vyrušen, ale ne zraněn, pak si hází na vůli a ne na vůli-3, jak je obvyklé. Ceremoniální magie je také obtížnější na koordinaci než běžná kouzla. Automaticky neuspěje při hoďu 16. Hody 17 a 18 jsou vždy nezdar, i když je efektivní dovednost sesílatele 16+. Pokud magická ceremonie neuspěje, je *energie stejně spotřebována*.

Kruh může být udržován hodně dlouho, s kouzelníky přicházejícími a odcházejícími. Toto není možné provádět během samotného sesílání, ale pokud Kruh kouzla pouze udržuje, může se jeho složení měnit. Kruh může tedy kouzlo udržovat věčně.

Protože ceremoniální rituály nelze úspěšně, ani pomocí dovednosti sesílatele nebo někoho jiného. Pro zvýšení šancí sesílatele není možné využít výhodu Štěstí.

## Magické předměty

Předmětům je možné dodat pomocí začarování magické síly. Použití magického předmětu je jediný způsob, jak seslat kouzlo, které neznáte. Většina takových předmětů může být použita kýmkoliv. Pokud má v sobě předmět nějaké kouzlo, které mohou ovládat pouze mágové, pak může být předmět používán pouze mágem.

Magické předměty jsou věčné. Začarování je možné odstranit kouzlem Odčaruj. Začarování také zmizí, když je kouzelný předmět rozbit, obnošen ap. Oprava zničeného magického předmětu neobnoví kouzlo.

Jakýkoliv předmět může obsahovat libovolné množství kouzel; každé vyžaduje samostatné začarování. Přítomnost kouzla v předmětu neovlivňuje jeho další začarování. Pokud se však takový předmět rozbije, jsou ztracena všechna kouzla!

## Začarování: Vytváření magického předmětu

Magické předměty musí být vždy vytvářeny pomocí ceremoniální magie – obvykle, ale ne vždy, skupinové. Začarování může být „rychlé a špinavé“ nebo „pomalé a jisté“ – viz níže. Pro výrobu některých předmětů jsou nutné konkrétní věci nebo materiály – např. drahokam. U některých je nutné zaplatit jistou hotovost za „obecné“ magické ingredience. U jiných to potřeba není – je třeba jen energie a čas. Pro vytvoření magického předmětu musí sesílatel (a jeho pomocníci) znát kouzlo Začaruj plus kouzlo, které má být do předmětu vloženo – obě na úrovni 15 a více (20 v oblasti s nízkou manou). Na vytvoření např. hole s kouzlem Kamenná střela je nutné znát jak kouzlo Začaruj, tak kouzlo Kamenná střela.

### Síla magického předmětu

Každý magický předmět má svou „sílu“ určenou v době své výroby. Normálně je síla artefaktu rovna sesílatelově dovednosti s (a) kouzlem Začaruj nebo (b) s kouzlem, které chce do předmětu vložit – cokoliv je nižší. Toto číslo by mělo být zapsáno u každého stvořeného magického předmětu (síla nalezených magických předmětů bude známa pouze PJ, dokud na ně nebude použito kouzlo Analyzuj magii.) Předmět může obsahovat několik kouzel... a každé bude výsledkem samostatného začarování. V takovém případě je energie kouzel zapsána samostatně.

Při útoku magickým předmětem si při pokusu o odolání hodíte na Sílu artefaktu. Je zřejmé, že předmět vytvořený velmi mocným kouzelníkem bude lepší než ten, který stvořil méně zkušený. Síla artefaktu musí být větší než 15, jinak nebude pracovat. Síla předmětu, který je dočasně v oblasti s nízkou manou, je snížena o 5, takže předměty se silou nižší než 20 nebudou v takové oblasti fungovat. V oblasti bez many nefungují žádné magické předměty.

### Hody na úspěch při tvorbě magického předmětu

Při tvorbě magických předmětů si hody na úspěch hází PJ. Úspěch znamená, že předmět je funkční a začarování bylo úspěšné. Výsledek *neúspěšného* hodu závisí na použitém způsobu začarování – viz níže.

Při *kritickém úspěchu* bylo začarování velmi úspěšné. Síla stvořeného předmětu je vyšší; pro určení o kolik si hodíte 2k. Hod 3 může předmět jiným způsobem vylepšit ještě více – to ví jen PJ. Sesílatel bude vědět, že jeho kouzlo uspělo, ale aby zjistil jak moc, bude muset použít kouzlo Analyzuj magii.

*Kritický neúspěch* zničí předmět i všechny použité materiály.

### Rychlé a špinavé začarování

Tato metoda se používá v případě, že je magický předmět nutný okamžitě. Začarování každých 100 bodů energie trvá jednu hodinu (zaokrouhlujte nahoru). Na konci této doby je energie spotřebována a je proveden hod. Osamocení sesílatel je tedy omezen energií, kterou může vydat ze své SL a ZD, a jedním Manovým krystalem.

Sesílatel může mít pomocníky. Každý může mít jeden manový krystal – takže pomocníci dramaticky zvyšují množství dostupné energie. Nevýhoda je následující: efektivní dovednost je za každého pomocníka s postihem -1! Množství pomocníků je tedy omezeno na takové, které sníží efektivní dovednost na 15. S větším množstvím asistentů nebude sesílání fungovat. Pokud je přítomen kdokoliv kromě sesílatele a asistentů (do 10 metrů nebo na dohled) pak má kouzlo další postih -1. Stráža na obranu při nezdaru tedy jeho riziko zvyšují.

*Neúspěch* znamená, že začarování nějakým způsobem nevyšlo, nebo bylo začarováno úplně jiné kouzlo – rozhoduje PJ. Sesílatel nebude o neúspěchu vědět, dokud předmět neanalyzuje pomocí kouzla Analyzuj magii nebo jej nevyzkouší!

## Ceny magických předmětů

Ekonomie magie může být základní nebo tak detailní, jak chcete. PJ může následující věci smět ignorovat a ceny magických předmětů může určit podle sebe. Ti, kteří mají rádi ekonomický realismus, zde mají nějaká „pevná“ čísla. *Cena* předmětu je to, co vám vynese jeho prodej, jak je uvedeno na další straně. Může sem však být započtena aktuální cena za výrobu předmětu. Následující výpočty předpokládají, že:

(1) Začarování provádějí mágové rychle a špinavě a spotřebuje každý průměrně 10 bodů energie (jen SL).

(2) Pokud jsou použity manové krystaly, pak je jejich návratnost 36% ročně, takže cena jednoho bodu energie z krystalu je 1/1000 jeho ceny.

(3) Většina mágů, kteří se zabývají začarováním si vydělává \$25 denně. Jen velmi málo jich bude mít dovednost nad 20, takže největší kruh bude mít 6 členů.

(4) Většina předmětů je vyrobena se Silou 15.

Důsledkem (1) a (3) je, že energie ze SL mágů stojí asi \$1 za bod. Důsledkem (2) je, že energie z manových krystalů menších než 5 bodů je levnější než energie z mágů. Pokud je však krystal větší než 35 bodů, pak energie stojí více než \$25 za bod, což činí použití Pomalého a jistého začarování levnější než použití takového krystalu.

*Toto znamená že:* Předmět, jehož celková energetická cena je 100 nebo menší, vyrobený během jediného sesílání, bude stát průměrně jen \$1 za bod, protože je možné použít energii z malých a levných krystalů. Pro předměty, jejichž energetická cena je vyšší, rostou ceny mnohem rychleji, protože musí být použity větší a méně efektivní manové krystaly.

Energetická hodnota	Cena výroby
105	\$180
110	\$205
120	\$235
130	\$320
140	\$435
150	\$505
160	\$658
170	\$915
180	\$1055
190	\$1385
200	\$1790
210	\$2065
220	\$2615
230	\$3275
240	\$3650
250	\$4510
260	\$5520
270	\$6090

Jakýkoliv předmět s energetickou cenou nad 270 by měl být vyráběn pomocí Pomalého a jistého začarování. To bude stát \$25 za bod plus jakákoliv cena za požadované materiály.

Pro jiné hodnoty použijte vážený průměr hodnot nad a pod požadovanou.

### Ceny manových krystalů

Manové krystaly jsou speciálním případem magických předmětů, protože manový krystal je vytvářen několika menšími začarováními, přičemž každé vyžaduje 20 bodů energie. Hmotnost drahokamu v karátech určuje maximální možnou sílu, jakou může mít jakožto manový krystal – 20-ti karátový drahokam se může stát manovým krystalem se SL 20, ale ne více.

Vyjdeme z následujících předpokladů:

Cena za každé seslání kouzla Manový krystal: \$20.

Cena za drahokam vhodný pro výrobu krystalu se SL K:  $\$10 \times K^2 + \$40 \times K$ .

Jednodenní výdělek průměrného mága, který se zabývá začarováním: \$25.

Očekávaná návratnost peněz investovaných do manových krystalů: 0,1% denně (36% ročně).

Průměrná cena manových krystalů, hlavně těch velkých je zvýšena kumulativním faktorem reprezentujícím šanci, že jedno se seslání vyústí v kritický neúspěch, čímž se kámen zničí. U krystalu se SL 60 je pravděpodobnost 2 ku 3, že bude zničen před tím, než dosáhne své velikosti! Proto je *očekávaná* cena výroby manového krystalu se SL 60 více než trojnásobná oproti jednoduchému přičtení ceny drahokamu a ceny 60-ti seslání.

Vždy existuje poptávka po dobrých manových krystalech bez zvláštních vad, takže obchodníci vždy vyženou ceny nahoru. Typické prodejní ceny jsou uvedeny v druhém sloupci.

Velikost	cena	
	výrobní	prodejní
1	80	150
2	175	300
3	300	500
4	450	900
5	620	1200
6	850	1600
7	1050	2000
8	1350	2500
9	1650	3100
10	2000	4000
12	2750	5500
15	4250	8200
20	7700	15000
25	12500	24000
30	19000	40000
35	28000	58000
40	39000	80000
45	54000	110000
50	72000	150000
60	120000	250000
70	195000	500000
80	305000	850000
90	460000	1200000
100	680000	2000000

### Pomalé ale jisté začarování

Tato metoda se používá v případě, že „rychlá a špinavá“ metoda nemůže poskytnout dostatek energie, nebo pokud si mág chce být jistý, že je vše provedeno *dobře*. Proces trvá jeden mágův den za každý bod požadované energie. Předmět s energetickou cenou 100 může být tedy stvořen jedním mágem za 100 dní, dvěma za 50, třemi za 34 dní atd. Je nutné osm hodin práce denně. Jako u jiných druhů ceremoniální magie musí být mágovi spolupracovníci každý den přítomni. Diváci nepomáhají.

*Příklad:* Čtyři mágové vyrábějí hůl s Kamennou střelou. Na to je potřeba 400 bodů energie. Seslání tedy bude trvat 400/4, neboli 100 dní.

Každý mág kruhu musí být každý den práce přítomen. Pokud je jeden den práce přeskóčen nebo přerušen, pak jsou na pokrytí ztráty nutné dva dny. Ztráta mága jednoduše projekt ukončí! Závěrečný hod na dovednost je proveden poslední den. Není nutný žádný výdej energie; ta byla poskytnuta postupně během výroby.

*Neúspěšný hod* znamená, že začarování jednoduše nefunguje. Čas a energie je ztracena, stejně tak jako materiály nutné pro kouzlo. (Výjimka: Pokud již předmět byl magický, pak je nepoškozen, ale materiály *navíc* jsou ztraceny.) Stejně jako s ostatní ceremoniální magií je hod 16 automatický neúspěch.

Tato metoda může být kombinována s pravidlem „energie za dovednost“, uvedeným na str. 172, takže mág bude pracovat *hodně* dlouho a vytvoří předmět s velmi velkou silou.

### Používání magického předmětu

Magické předměty se řídí pravidly pro kouzla, které obsahují – viz Seznam kouzel. Většina předmětů *dává uživateli energii na seslání daného kouzla*. Některé mu umožní seslat jej jen na sebe, ostatní mu umožní seslat kouzlo na jiné cíle. Pokud může být kouzlo vloženo do magického předmětu, bude to uvedeno v popisu konkrétního kouzla. Pokud není určeno jinak:

*Sesilací čas* je popsán u kouzla; velká Síla to neovlivní.

Při použití *není nutný žádný rituál*, pokud to není specifikováno u konkrétního předmětu. Všeobecně platí, že uživatel uvede předmět do činnosti vůlí.

*Energetická cena* je stejná jako u normálního seslání kouzla, ale není ovlivněna silou předmětu (i když předmět může být poháněn „vlastní silou“, aby snížil energii potřebnou pro jeho použití – viz str. 160).

*Úspěch je určen normálně*, při použití síly předmětu a základní dovednosti *sesílatele* s použitím běžných modifikátorů. V oblastech s nízkou manou je Síla s postihem -5.

*Předmět může být používán do nekonečna* – magie se „neobnosí“.

*Všechny ostatní důsledky* při normálním použití kouzla jsou uvedeny v jeho popisu.

Magický předmět může v jednu dobu ovládat pouze jedna osoba. Pokud se magického předmětu dotýkají dvě osoby (např. když se perou o hůl), pak jej může použít ta, která se jí dotkla nejdříve. Pokud jej může použít jen jedna osoba (např. proto, že je předmět pouze pro mágy) pak se pořadí doteku nepočítá.

*Rezistence a síla:* Pokud je kouzlu možné běžně odolat, je to možné i v případě, že je kouzlo sesíláno z magického předmětu. Hodte si na střet síly magického artefaktu (viz str. 173) proti rezistenci cíle vůči danému kouzlu. Je tedy obtížnější odolat předmětům s vyšší silou a lépe se odolává v oblasti s nízkou manou – jejich síla je snížena o 5.

### „Vždy zapnuté“ předměty

Některé magické předměty jsou popsány jako „vždy zapnuté“. Aby pracovaly, musí být nošeny. Tyto předměty neumožňují svému vlastníkovvi sesílat kouzla; automaticky je sešlou *na něj*, když je má na sobě, bez potřeby energie. Pokud jde o kouzlo, kterému je možné běžně odolat, může se provést hod na odolání.

Chvilkové zvednutí předmětu pro jeho prozkoumání se nepovažuje za „nošení“. Pokud ho však máte v ruce nebo na sobě, pak ano. Je pravidlem, že prospěšné předměty musí být nošeny, zatímco ty škodlivé vás ovlivní, i když je nesete v kapse.

Pokud je šipka nebo šíp začarován nepřátelskou magií, pak může být nesen bez problémů. Ovlivní pouze postavu, do které se zabodne! Tato osoba jej „nosi“ dokud není odstraněn pomocí úspěšného použití dovednosti Lékařství nebo První pomoc (vyžaduje jednu minutu) nebo pomocí hrubé síly (což způsobí stejné škody, jaké šíp původně způsobil!)

Nový uživatel magického předmětu se nemusí okamžitě naučit jeho síly. Některé důsledky (např. zvýšená SL nebo OB) budou zřejmě okamžitě. Jiné (jako dýchání pod vodou) nebudou jasné do chvíle, než dojde k situaci, kde budou fungovat. V takovém případě by PJ neměl nepozorně poskytovat vodítka, která by vedla k zjištění pravé povahy předmětu!

Pro všechny „vždy zapnuté“ předměty, pokud není uvedeno jinak, platí:  
*Sesilací čas* je irelevantní. Předmět neumožňuje sesílateli seslat kouzlo; sešle jej *na něj*.  
 „Zlé“ magické předměty jsou občas vytvořeny tak, aby začaly účinkovat až za zhruba pět minut, takže není okamžitě zřejmé, že jsou nebezpečné. Prospěšné předměty pracují okamžitě.  
*Energetická cena* je nulová.  
*Subjekt má možnost hodů na odolání* v případě, že je kouzlo nepřátelské a lze mu běžně odolát.  
*Předmět může být používán do nekonečna*. Kouzlo trvá tak dlouho, jak je předmět nošen.  
*Všechny ostatní důsledky* jsou stejné jako u kouzla.

## Magické entity

Existuje velké množství přízraků a magických entit; více informací viz *GURPS Fantasy Bestiary* a *GURPS Magic*. Dva důležité druhy entit jsou:

### Démoni

Démoni jsou zlí magičtí tvorové, přivolané kouzly z jiné reality. Často se objevují jako důsledek magických nezdarů. Když je démon takto „přivolán“, útočí na sesílatele a na kohokoliv dalšího v dohledu, dokud není zabit. Démon však nemůže zranit opravdu dobrou nebo nevinou osobu (rozhoduje PJ), i když může zničit její majetek.

PJ určuje hodnoty démona podle svého přání. Jednoduchý základ pro démona, který útočí pouze pařáty: SL=3k; OB=3k; IQ=2k; ZD=4k; Pohyb=2k. Někteří démoni mohou útočit kouzly nebo zbraněmi!

### Elementálové

Duchové živlů neboli „elementálové“ jsou vtělením živlů: Země, Vzduchu, Ohně a Vody. Kouzla, která je přivolávají, ovládají a vytvářejí jsou uvedena dále.

Elementálové nebudou mít OB a IQ větší než 12, ale jejich SL a ZD jsou neomezené.

*Elementálové země* mají bonus +2 na odolání proti ovládnutí a -1 na reakci od většiny lidí (+1 u farmářů ap.). Pohyb 3; OPŠ 2. Je postihnutelný všemi kouzly a zbraněmi, ale od ohňových a vodních útočných kouzel utrhá jen poloviční škody, a žádné od vzdušných (kromě Blesku). Bojuje rukama a působí škody úder/tupé odpovídající jeho SL.

*Elementálové vzduchu* mají bonus +1 na odolání proti ovládnutí. Pohyb 12. Nejsou zranitelní hmotnými zbraněmi a útočí používáním kouzla Formuj vzduch, kterým sráží na zem a obtěžuje.

*Elementálové ohně* neboli „salamandři“ mají všeobecný postih -2 k reakci, +2 k jakémukoliv návrhu na podpálení nějakého předmětu. Pohyb 6; žádná OPŠ. Útočí rukama; působí škody úder-2 plamenem. Hex, ve kterém se nachází je „hex v plamenech“. Vodní útočná kouzla působí dvojnásobné škody; Kulového blesku mu přidá 1 bod SL, atd.

*Elementálové vody* reagují s postihem -4 na požadavek podpálení něčeho. Pohyb: 4 mimo vodu, 10 ve vodě. Žádná OPŠ. Útočí jako člověk beze zbraně. Je imunní proti vodním kouzlům; ohňové kouzla působí dvojnásobné škody. Může se spojit s jakýmkoliv větším množstvím vody a tím se zneviditelní a při tom obnovit 1 bod ZD za minutu. Zamrzneť jej znehybní, ale neublíží mu.

## Seznam kouzel

Na následujících stranách je 97 kouzel. V žádném případě nejde o všechna možná kouzla; mnohem delší seznam je uveden v *GURPS Magic*. Vybrali jsme kouzla, která jsou vhodná pro začínající kampaň. Každý popis kouzla obsahuje:

*Jméno kouzla* a jeho *třídu*. Označení (VT) indikuje velmi těžké kouzlo; jinak je těžké.

*Popis účinku* a speciální pravidla. Pokud jsou nutné nějaké konkrétní předměty, pak, pokud není uvedeno jinak, předpokládáme, že je kouzlo spotřebuje.

*Trvání* kouzla. Pokud je udržováno, vydrží stejný čas jako bylo jeho původní trvání. Některá kouzla mají okamžitý účinek a není uvedeno žádné trvání.

*Cena*: Energie (SL nebo ZD) spotřebovaná při sesílání kouzla. Pokud je uvedena jako *Základní cena*, pak jde u kouzla na oblast o cenu za jeden kruh – viz str. 171. Některá kouzla mají také cenu za udržování. Ta s okamžitým účinkem nemohou být udržována.

*Sesilací čas*: Pokud není žádný uveden, pak je potřebná *jedna sekunda* koncentrace a kouzlo je sesláno na začátku dalšího tahu sesílatele.

*Předpoklady*: Magický talent a/nebo požadovaná IQ, nebo jiná kouzla, která je nutné znát na úrovni 12 nebo lepší před tím, než je možné nové kouzlo studovat.

*Předmět*: Typ trvalého magického předmětu, který může být pomocí kouzla vytvořen a speciální pravidla (pokud nějaké jsou). Energetická cena výroby a cena požadovaných materiálů (pokud jsou nutné). Pravidla pro vytváření magických předmětů viz str. 173. Pokud není uveden žádný „předmět“, pak není možné s kouzlem vyrobit žádné kouzlo, alespoň co je hráčům známo.

## Výroba magických předmětů během kampaně

Hráči budou velmi často chtít magické předměty, které nejsou na trhu k dispozici. Jeden způsob, jak je získat je, že si je vyrobí mágové hráčů. Pro méně mocné předměty bude možná „Rychlá a špinavá“ metoda. Pro většinu důležitých předmětů však bude nutná „pomalá a jistá“ metoda. Na to musí všichni zúčastnění mágové strávit 8 hodin denně. To však nemusí hráče vyřadit ze hry. Mimo pracovní dobu může dělat něco jiného... nebo ho jeho protivníci mohou během práce vyrušit. Pro kouzelníka, který se účastní výroby magického předmětu „pomalou a jistou“ metodou platí následující pravidla:

(1) Pokud je vyrušen během práce, pak bude částečně unaven; množství ztracené energie je 1k.

(2) Pokud je vyrušen během práce, musí stále udržovat koncentraci nad začarováváním. Proto bude každé další kouzlo s postihem -3. Nebo se může přestat koncentrovat – ale pak ztratí 1 den práce.

(3) Čas věnovaný výrobě kouzelného předmětu se počítá jako 50% studia kouzla Začarování a 50% kouzla, které se do předmětu vkládá.

(4) Kouzelník, který je vyrušován po práci nemá žádné nevýhody, pokud to není hned po práci, kdy je ještě unaven (to určí PJ).

(5) Kouzelník může naráz pracovat jen na jednom začarování. Nemůže pracovat „na dvě směny“ ani na stejném předmětu.

PJ by neměl povolit tvorbu postav, které nedělají nic jiného, než vyrábějí kouzelné předměty. Pokud hráči někoho takového potřebují, musí si ho najmout!

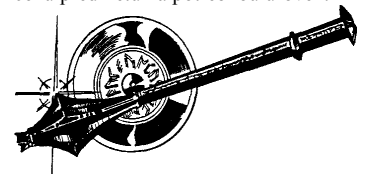
### Kontrola začarování HP

PJ bude pravděpodobně chtít omezit množství kouzelných předmětů v kampani. Omezení magických předmětů může způsobit, že si budou hráči chtít vyrobit vlastní. Pokud si PJ myslí, že se nějaký předmět vyrábí příliš snadno, pak je zde několik způsobů, jak výrobu ztížit:

*Vzácné materiály*: Pro výrobu předmětu jsou navíc k energii a času potřebné vzácné materiály. Snaha o jejich získání může být samostatné dobrodružství.

*Vedlejší účinky*: Po vyrobení předmětu mohou postavy zjistit, že se při jeho použití dějí divné věci. PJ může vyžadovat další rituály pro jeho opravu.

*Dodatečné náklady*: PJ může určit, že pro výrobu jsou nutné další běžné, ale drahé materiály (jako jsou drahokamy a vzácné kovy). To zvýší cenu předmětu na potřebnou úroveň.



## Elementální kouzla

Existují čtyři různé školy elementální magie: Země, Vzduchu, Ohně a Vody.



### Kouzla země

Tato kouzla se zabývají živlem země. Jsou typicky velmi mocné, ale také velmi únavné; země je nejtvrděší a nejzatrvelejší element. U všech těchto kouzel se předpokládá, že jeden „hex“ země je hluboký dva metry. Žádné z těchto kouzel, pokud není uvedeno jinak, nebude ovlivňovat kameny nebo kovy.

#### Hledej zemi informace

Toto je základní kouzlo země. Řekne sesílateli *směr* a přibližnou *vzdálenost* k nejbližšímu významnému množství všech druhů země, kovů nebo kamenů. Použijte modifikátory za dlouhou vzdálenost (str. 172). Všechny známé zdroje materiálu by měly být sesílatelům vyjmuty před kouzlením.

*Cena:* 3

*Sesílací čas:* 10 sekund

*Předmět:* Vidlice s 30 g materiálu, který má vyhledávat; jedna vidlice nalezne jen tento druh materiálu. *Cena výroby:* 50 a hotovost na zakoupení 30 g požadovaného materiálu.

#### Tvaruj zemi běžné

Umožní sesílateli pohybovat zemí a libovolně ji tvarovat. Pokud je výsledná forma stabilní (např. kopec), může zůstat po vytváření trvale. Nestabilní forma (např. sloup nebo zeď) bude stát pouze po dobu trvání kouzla – není nutná žádná speciální koncentrace – a poté spadne.

Země se pomocí tohoto kouzla pohybuje rychlostí 2 hexy za tah. Nemůže nikomu ublížit, pokud dotýčný není znehybněn a zasypán. Pokud se země pohne do hexu postavy – nebo z jeho hexu, pro vytvoření díry – pak se postava může další tah normálně pohnout. Pokud to neudělá, bude pohřbena.

Kdokoliv zasypaný se může pokusit o vyhrabání se z sypké zeminy. Každý tah je povolen jeden hod na SL-4. PJ může určit větší postih, pokud byla postava pohřbena pod větším množstvím zeminy než 1 hex! Viz *Zadržování dechu*, str. 112.

*Trvání:* 1 minuta

*Cena:* 2 za jeden tvarovaný hex země; 1 na hex za udržování.

*Předpoklad:* Hledej zemi.

*Předmět:* Hůl, hůlka, šperk nebo nástroj na kopání. *Cena:* 200 bodů energie.

#### Země na kámen běžné

Přemění kus zeminy nebo jílu na tvrdý kámen (ne drahokam).

*Trvání:* Trvalé.

*Cena:* 3 za předmět do 10 kg; 5 do velikosti 1 hexu; 5 za každý další hex

*Předpoklad:* Magický talent, Tvaruj zemi

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. *Energie:* 300.

### Kouzla s elementály

Následující popisy pro element Země jsou stejné pro Vzduch, Ohně a Vodu. Popisy povahy a schopností jednotlivých elementálů jsou na str. 175.

#### Přivolej elementála (země) speciální

U každého živlu jde o odlišné kouzlo. Umožňuje sesílateli přivolat blízkého elementála – pokud existuje. Vodní a vzdušní elementálové mohou přijít ze vzdálenosti několika kilometrů, ale elementál země přijde jen ze dvou kilometrů a elementál ohně jen do sto metrů od plamenů. PJ by měl předpokládat, že pokud je místo vhodné, pak je elementál k dispozici, pokud však scénář nebo situace nevyžaduje absenci elementálů. PJ určí atributy elementálů – hodí si pro každého 2k, pokud příběh dobrodružství nevyžaduje nějakého konkrétního. Úspěšné

#### Kámen na zem běžné

Přemění jakýkoliv druh kamene (včetně drahokamů) na zeminu. Musí být sesláno na celý blok kamene, ne na část.

*Trvání:* Trvalé

*Cena:* Dvojnásobek ceny Země na kámen.

*Předpoklad:* Země na kámen nebo 4 libovolná kouzla země.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. *Energie:* 400.

#### Stvoř zemi běžné

Umožní sesílateli vytvořit dobrou, pevnou zemi tam, kde před tím žádná nebyla. Země musí být stvořena v kontaktu se Zemí – nemůže viset ve vzduchu nebo nad mořem!

*Trvání:* Trvalé.

*Cena:* 4 za hex na vytvoření zeminy z ničeho (např. na zaplnění díry), 2 za hex na její zpevnění na dobrou půdu.

*Předpoklad:* Země na Kámen.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. *Energie:* 500.

#### Kamenná střela vrhané

Umožní sesílateli vytvořit kamennou kouli a vypálit ji z ruky. Při zásahu způsobí tupé škody a zmizí. Kouzlo má SOB 13, Přs +2, 1/2 šk. 40, Max 80.

*Cena:* Od 1 do 3; střela působí 1k+1 za každý bod

*Sesílací čas:* 1 za každý použitý bod energie

*Předpoklad:* Stvoř zemi.

*Předmět:* Hůl nebo hůlka – střela je vypálena z konce předmětu. Může být použita pouze mágem. *Energie:* 400.

#### Země na vzduch běžné

Toto kouzlo promění zemi či kámen na vzduch; může být tedy velice cenné při uvěznění pod zemí. Je to také kouzlo vzduchu.

*Trvání:* Trvalé.

*Cena:* 1 za přeměnu krychle o hraně 30 cm – to poskytne dostatek vzduchu pro jednu osobu na 1 minutu. Na přeměnu velkého množství země je cena 8 za hex.

*Sesílací čas:* 2 sekundy.

*Předpoklad:* Stvoř vzduch, Tvaruj zemi.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Použitelné pouze mágem. Kámen, který je třeba přeměnit, se musí předmět dotknout. *Energie:* 750, \$1000 v drahých kamenech.

#### Vidění země běžné

Toto kouzlo umožní vidět skrz zemi – dobré na nalezení ložisek kovů, zakopaných pokladů, zasypaných obětí ap. Země a neopracovaný kámen (do 50 metrů) je pro sesílatele průhledný kamkoli se podívá. Kov není průhledný; opracovaný kámen, cihly ap. také nejsou. Nemůžete tedy vidět skrz zdi.

*Trvání:* 30 sekund.

*Cena:* 2 za každých 10 metrů hloubky; stejná pro udržení.

*Předpoklad:* Tvaruj zemi.

*Předmět:* Libovolný. *Energie:* 400.

seslání může přivolat několik elementálů – při kritickém úspěchu jsou přivolání 1k+1 a SL a ZD se určuje 3k.

Přivolaný elementál není pod kontrolou sesílatele, ale dokud není propuštěn nebo pokud nezabije sesílatele, musí hodinu zůstat. Propuštění nemusí nutně znamenat, že elementál odejde; pokud je zlý nebo jen zvědavý, může se rozhodnout, že zůstane!

Sesílatel se elementála může na něco zeptat, požádat ho o službu ap. Ihned poté je proveden hod na reakci elementála na sesílatele. Elementálové ohně vždy reagují s postihem -2. Při úspěchu bude elementál spolupracovat jednu hodinu – ne více – a poté zmizí. (Při sesílání elementálů pamatujte, že je s nimi možné vyjednávat – pokud jste dostatečně moudří, abyste věděli, co by si elementál mohl přát.)

Pokud je přivolávání opakováno, pak si hodíte 1 kostkou. Při hodu 1 – 3 se objeví nový elementál. Při hodu 4 nebo 5 se objeví stejný elementál. Při hodu 6 již nejsou k dispozici žádní



elementálové. Pokud je jeden elementál znovu přivolán během jednoho týdne, bude reagovat s postihem -4.

*Trvání:* Jedna hodina. Nemůže být udržováno.

*Cena:* 4

*Sesílací čas:* 30 sekund. Elementál se objeví do 2k minut.

*Předpoklad:* Magický talent; alespoň 8 jiných kouzel daného elementu, nebo 4 kouzla a tohoto elementu a Přivolání jiného elementála.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk, zdobený patřičnými vyobrazeními daného elementu – pro různé elementy je nutné samostatné začarování. Cena: 800 bodů energie. \$1300 ve zlatě a platině.

### **Ovládej elementála (země) běžné**

#### **Odolání vyšší SL či IQ**

Umožní sesílateli během trvání kouzla ovládat akce jednoho elementála. Pro zachování přímé kontroly musí elementál zůstat v dohledu sesílatele. Pokud je elementálovi řečeno, že má odejít, pak tak učiní. Pokud je vyslán na splnění nějakého úkolu, pak jeho IQ musí být dostatečné (rozhoduje PJ) pro jeho splnění!

Toto kouzlo je také možné použít pro získání informace o základních atributech tohoto druhu elementála (do 15 metrů). Je nutný úspěšný hod, ale není nutné vydat žádnou energii.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 1/8 součtu elementálových atributů (zaokrouhlete nahoru); 1/2 (zaokrouhlete nahoru) za každou další minutu.

*Sesílací čas:* 2 sekundy.

## **Kouzla vzduchu**

Tato kouzla se zabývají elementem vzduchu. Předpokládá se, že hex vzduchu má objem 1 hex krát 2 metry a je to normální dýchatelný vzduch s tlakem 1 atmosféry.

### **Vyčisti vzduch oblast**

Základní kouzlo vzduchu. Odstraní všechny nečistoty ve vzduchu v cílové oblasti. Je často využíván na neutralizaci následků jedovatých plynů nebo výparů. Místnost plná kouře může být bezpečně vyčištěna po částech – ale opravdu nebezpečný plyn musí být odstraněn všechen, jinak část unikne. Toto kouzlo také promění starý, vydýchaný vzduch, na čerstvý. Jeden hex vzduchu, pokud není obnovován zvenčí, vydrží jedné osobě na 45 minut. Pro větší množství osob nebo výkon namáhavé činnosti to bude méně (určí PJ).

*Trvání:* Funguje okamžitě. Vyčištění je trvalé.

*Základní cena:* 1, nemůže být udržováno.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 50.

### **Stvoř vzduch oblast**

Toto kouzlo vyrobí vzduch v prostoru, kde před tím žádný nebyl. Pokud je zakouzleno v místě, kde již vzduch je, způsobí lehký vánek trvajícím 5 sekund a vanoucí z tohoto místa. Pokud je sesláno ve vakuu, okamžitě vytvoří dýchatelný vzduch. Při seslání do země nebo kamene vyplní prázdná místa v materiálu vzduchem, ale kámen neroztříští. Pod vodou vytvoří bubliny!

*Trvání:* 5 sekund. Vytvořený vzduch je trvalý.

*Základní cena:* 1 (za 1 hex vzduchu při normálním tlaku)

*Předpoklad:* Vyčisti vzduch

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 200.

### **Formuj vzduch běžné**

Umožní sesílateli vytvořit pohyb vzduchu na malém prostoru. Vítr začíná z „cílového“ hexu, vane v proudu širokém 1 hex do vzdálenosti v hexech rovné pětinasobku vložené energie a poté zmizí. Může způsobit „odhození“ (str. 127) zasažené osoby; každé kolo větru si za každé 2 body energie kouzla hodíte 1k. 8 bodů odhodí osobu 1 hex dozadu.

*Trvání:* 1 minuta

*Cena:* 1 až 10. 1 vytvoří lehký vánek; 4 vítr; 6 silný vítr; 8 a více hurikán. Cena za udržení je stejná jako za seslání.

*Předpoklad:* Vytvoř vzduch.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 200.

*Předpoklad:* Přivolej elementála odpovídajícího živlu.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk zdobený vyobrazeními konkrétního elementu – pro různé druhy elementů jsou nutné samostatné začarování. Neumožňuje sesílateli seslat kouzlo; přidává +2 při pokusu o jeho použití. Není kumulativní. Cena: 1000 bodů energie, \$1300 ve zlatě a platině.

### **Stvoř elementála (země) speciální**

Umožní sesílateli vytvořit elementála odpovídajícího živlu. Jeho maximální IQ a SL je 12; není zde omezení pro SL a ZD. Nejsou zde žádné *minimální* hodnoty atributů a velmi hloupý elementál nebude rozumět složitějším příkazům. Nově stvořený elementál bude sesílateli věrně sloužit po dobu 1 hodiny. Na konci této doby si hoďte střet mezi sesílatelovou dovedností s kouzlem a součtem SL a IQ elementála. Pokud sesílatel zvítězí, pak mu bude elementál sloužit další hodinu – poté bude nutný další střet atd. Když sesílatel prohraje, ztratí nad elementálem kontrolu a ten uteče nebo zaútočí (při velmi špatné reakci).

*Cena:* 1/4 součtu elementálových atributů. *Zdvojnásobte*, pokud je místo seslání pro elementála nevhodné – např. tvoření elementála vody blízko vulkánu.

*Sesílací čas:* Součet atributů elementála v sekundách.

*Předpoklad:* Magický talent 2, Ovládej elementála (daného živlu).

### **Předpověz počasí informace**

Umožní sesílateli přesně předpovědět počasí na daném území za daný čas. Tato předpověď nebere do úvahy magické zásahy do počasí a nepředpoví akce jiných kouzelníků!

*Cena:* dvojnásobek délky předpovědi ve dnech. Dvojnásobek pro předpověď v místě mimo oblast (za horizontem). Čtyřnásobek pro místo na jiném kontinentu. Tímto kouzlem není možné předpovědět počasí na jiných planetách či sférách.

*Sesílací čas:* 5 sekund za den předpovědi

*Předpoklad:* Alespoň 4 kouzla vzduchu.

### **Chůze po vzduchu běžné**

Pod nohama cíle se vzduch jeví pevný; může tedy přejít (nebo přeběhnout) přes průrvy nebo vyjít po imaginárních „schodech“. Pokud subjekt z nějakého důvodu upadne (např. kvůli zranění), bude kouzlo zlomeno! Pokud je kouzlo okamžitě sesláno znovu, pak trvá pád jen 1 sekundu (kolem 5 metrů) a pak cíl přistane na „pevném vzduchu“ (a utrhá škody 1k) – pokud před tím nedopadne na zem. Pokud jste 3 metry nad lávovým jezerem, je to směla!

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 3 na seslání, 2 na udržení.

*Předpoklad:* Formuj vzduch.

*Předmět:* Hůl, hůlka, šperk nebo boty. Funguje pouze na nositele. Cena: 500 bodů energie, \$1000.

### **Dýchej vodu běžné**

Umožní cíli dýchat vodu, jako by to byl vzduch. Cíl neztratí schopnost dýchat běžný vzduch!

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 4; 2 na udržení

*Předpoklad:* Stvoř vzduch; Znič vodu.

*Předmět:* Oblečení nebo šperk. Energie: 400.

### **Mraky oblast**

Vytvoří nebo zruší mraky podle rozhodnutí sesílatele.

*Trvání:* 10 minut, potom se vrátí normální mraky.

*Základní cena:* 1/20. Stejná cena na udržení.

*Sesílací čas:* 10 sekund.

*Předpoklad:* Alespoň 4 kouzla vzduchu a 4 kouzla vody.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 300.

### **Děšť oblast**

Vytvoří 2,5 cm deště (nebo mu zabrání). Pracuje v běžném venkovním prostředí.

*Trvání:* 1 hodina

*Základní cena:* 1/10. Cena za udržování je stejná. Cena za

## 178 Magie – seznam kouzel

privolání deště v poušti nebo v jiné oblasti, kde je dešť nepřírodní (rozhoduje PJ) je dvojnásobná. Zabránění dešti stojí dvojnásobek v deštilivé nebo bažinaté oblasti.

*Sesílací čas:* 1 minuta.

*Předpoklad:* Mraky

*Předmět:* Hůl nebo hůlka. Energetická cena: 600. Použitelná pouze mágem. Pokud není používána, musí být držena ve vodě; pokud je více než hodinu suchá, tak ztratí sílu.

### **Země na vzduch** **běžné**

Uvedeno pod kouzly země, str. 176.

### **Blesk** **vrhané**

Umožní sesílateli vypálit z konce prstu blesk. Není tak ničivý jako Kulový blesk, ale je přesnější na větší vzdálenosti. Má SOB 13, Přs +3, 1/2 šk. 50, Max 100. Při použití v moderním světě má tendenci zkratovat elektronická zařízení. Blesk není možné vypálit skrz kovovou mříž, z auta ap. – přeskočí do kouvu

## Kouzla ohně

Tato kouzla se zabývají použitím a ovládním živlu ohně. Kdykoliv je zmíněn „hex“ ohně, předpokládá se, že je celý hex v plamenech (viz *Oheň* na str. 150). Pokud je oblast plamenů podstatná, pak předpokládejte, že slehají do výše 2 metrů.

*Hořící oblečení:* Nošené oblečení se zapaluje těžko. Všeobecně stačí 4 životy zranění plamenem náraz nebo „Zapal oheň“ na třetí úrovni, zapálí část oblečení oběti. Je to velmi obtěžující (-2 k OB) a působí každý tah škody 1k-4. Kdokoliv jej může uhasit poplácáním rukama (1 tah a úspěšný hod na OB). 10 životů škod plameny zapálí všechno oblečení oběti a bude působit škody 1k-1 za tah. Tento oheň je možné uhasit jen 3 sekundovým válením po zemi nebo skokem do vody. Oběť nemůže po dobu hoření plamene dělat nic, pokud není nějak chráněna (např. kouzlem *Odolej ohni*). Pokud utrpí dřevěný štít škody plamenem za 10 nebo více životů během jednoho tahu, pak má jeho uživatel postih -2 k OB a utrpí 1k-5 škod za tah, dokud se jej nezaví.

Tyto vodítka předpokládají běžné oblečení. Proti útokům ohněm je zbroj dobrou ochranou; oblečení pod zbrojí je prakticky nemožné zapálit a i v případě úspěchu nebudou dlouho hořet. Oblečení nošené přes zbroj (např. plášť) může být zapálen, ale zbroj vás od plamenů ochrání, viz str. 150. Na druhou stranu přepychové oblečení a krajky se zapálí snadno.

*Magické předměty:* Všechny magické předměty, které sesílají kouzla ohně, musí obsahovat rubín; jeho velikost závisí na kouzlu. Pokud předmět obsahuje několik kouzel, stačí jeden drahokam, ale musí mít velikost stačící na nejsilnější kouzlo.

### **Zapal oheň** **běžné**

Základní kouzlo ohně. Produkuje jedno ohnisko tepla a je používáno na zapálení věcí, které jsou *hořlavé*. Funguje na papír a látku, ale nezapálí předmět, který by nehořel v běžném ohni. Nezapálí například živou bytost! Po zapálení hoří oheň normálně.

*Trvání:* Jedna sekunda.

*Cena:* Závisí na požadovaném množství tepla. Cena za udržování je stejná jako sesílací.

1 – stejné, jako by se k předmětu přiblížila hořící zápalka: za jednu sekundu zapálí svíčku, dýmku nebo troud.

2 – jako by se přiblížila pochodeň: zapálí papír nebo uvolněnou látku, běžné oblečení za 4 sekundy.

3 – jako by se přiblížila letovací lampa: za jednu sekundu zapálí suché palivové dříví nebo nošené oblečení, kůži za dvě sekundy, tvrdé dřevo za šest.

4 – jako by se přiblížilo hořící magnézium nebo fosfor: za jednu sekundu zapálí uhlí, tvrdé dřevo za dvě sekundy.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 100; předmět musí obsahovat malý rubín v ceně \$50.

### **Stvoř oheň** **oblast**

Stejně jako *Zapal oheň*, ale nepotřebuje žádné palivo. Produkuje až jeden hex plamenů (nebo, ve vzduchu, kouli ohně,

a je ztracen. Kovová zbroj proti němu moc nechrání – v tomto případě má PO 0, OPŠ 1.

Blesk může mít nepředvídatelné následky. PJ může např. povolit vypálení blesku do kovové podlahy. To je nezabije, ale všichni na plošině utrpí elektrošok, ztratí koncentraci a utrhá lehké (1 život?) zranění. PJ by měl podporovat kreativní používání blesků, dokud se nestanou obtížnými...

*Cena:* Od 1 do 3; blesk způsobí škody 1k-1 za každý bod.

*Sesílací čas:* 1 až 3 sekundy (během přípravy budou sesílatelovy prsty lehce jiskřit).

*Předpoklad:* Alespoň 6 kouzel vzduchu.

*Předmět:* Hůl nebo hůlka – blesk vylétá z konce předmětu. Energie: 800, \$1200 za platinu. Použitelné pouze mágem.

### **Privolej elementála vzduchu, Ovládej elementála vzduchu, Stvoř elementála vzduchu – viz str. 176 – 177.**

kteřá padá). Jde o reálný oheň, který může zapálit předměty, kterých se dotkne. Nemůže se seslat do kamenů, nepřátel ap.

*Trvání:* 1 minuta.

*Základní cena:* 2. Cena za udržování je poloviční. Pokud je k dispozici palivo, není udržování nutné.

*Předpoklad:* Zapal oheň.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 300; předmět musí obsahovat rubín v ceně \$200.

### **Formuj oheň** **oblast**

Umožní sesílateli formovat libovolný oheň. Přírodní oheň se nebude pohybovat do místa, kde nemůže hořet, ale oheň stvořený pomocí kouzla *Stvoř oheň* palivo nepotřebuje. Plameny si zachovávají svůj původní objem. Každá změna tvaru vyžaduje jednu sekundu koncentrace sesílatele a *pohyb* plameny vyžaduje trvalou koncentraci – ale po zformování plamen zachová stejný tvar do uhasnutí a koncentrace není nutná. Maximální rychlost je 5 m/s, pohyb se uskutečňuje během tahu sesílatele. Pokud jsou plameny z 1 hexu zformovány tak, že sahají přes dva hexy, pak působí pouze 1/2 škody, pokud je zformován do 3, pak 1/3 atd.

*Trvání:* 1 minuta

*Základní cena:* 2. Cena za udržení je poloviční.

*Předpoklad:* Zapal oheň.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400; předmět musí obsahovat rubín v ceně \$300.

### **Uhas oheň** **běžné**

Uhasí jeden hex ohně – nebo menší oblast, pokud je to nutné. Větší prostor je možné uhasit s větší spotřebou energie. Uhasí běžné či magické ohně, ale ne rozzhavenou ocel, lávu ap.

*Trvání:* Jak je oheň jednou uhašen, zůstane uhašen.

*Základní cena:* 3 za každý uhašený hex.

*Předpoklad:* Zapal oheň.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400; předmět musí obsahovat rubín v ceně \$300 a černý onyx za \$100.

### **Žár** **běžné**

Toto kouzlo zvýší teplotu objektu až po teplotu, které je možné dosáhnout v kovářské výhni. Nemusí nutně vytvořit oheň, ale většina předmětů se při dostatečném zahřátí vznítí. Vhodné na vaření ap. Teplota se vyznačuje normálně. (PJ, tohoto užívejte jako vodítka – nesazte se změnit hru ve výuku fyziky.)

Kouzelník, který se chystá toto kouzlo často používat, by se měl vybavit tabulkou bodů tání různých materiálů. Kouzlo může mít své nevýhody. Pokud jste ve vězení, můžete roztavit železné mříže, ale vyzářené teplo vás pravděpodobně upeče.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 1 za předmět do velikosti pěsti, 2 za krychli o hraně 30 cm, 3 za objekt velikosti hexu, 3 za každý další hex. Udržování kouzla minutu stojí stejně jako seslání.

*Sesílací čas:* 1 minuta. Každá minuta zvýší teplotu o 20°. Čas může být poloviční při dvojnásobném výdeji energie atd., ale není možné použít *menší* množství energie pro *pomalejší* zahřívání.

*Předpoklad:* Stvoř oheň, Formuj oheň.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400; předmět musí obsahovat rubín v ceně \$300.

### **Chlad** **běžné**

Opak výše uvedeného kouzla. Sniží teplotu předmětu na absolutní nulu (pokud je udržováno dostatečně dlouho).

*Trvání, cena a sesílací čas:* Stejně jako u Žáru. Každá minuta sníží teplotu cíle o 20°.

*Předpoklad:* Žár.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400; předmět musí obsahovat rubín v ceně \$300 a safír za \$300.

### **Odolej ohni** **běžné**

Cíl (osoba, tvor nebo objekt) a všechno, co nese se stane imunní vůči následkům horka a ohně (ale ne elektrické energie).

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 2 za osobu nebo oblast 1 hexu; udržování 1 za minutu. Cena je dvojnásobná pro odolání horku v peci nebo v sopce; trojnásobná pro odolání teploty hvězdy, jaderného výbuchu ap. Proti běžným ohnivým kouzlům stačí první úroveň ochrany.

## **Kouzla vody**

Toto jsou kouzla na používání a ovládání elementu vody. Památujte, že přestože se lidské tělo skládá prakticky jen z vody, nebudou tato kouzla ovlivňovat vodu v lidském těle (ani v jiném tvorovi), pokud to není konkrétně uvedeno. Jeden hex vody, hluboký 30 cm, má objem zhruba 230 litrů a může uhasit jeden hex ohně.

### **Najdi vodu** **informace**

Toto je základní kouzlo vody. Umožní sesílateli určit směr, vzdálenost a všeobecnou povahu nejbližšího významného vodního zdroje. Použijte modifikátory za dlouhou vzdálenost – str. 172. Známé zdroje vody mohou být vyjmuty, pokud to sesílatel před sesláním upřesní. Je nutná virgule; pokud není k dispozici, je hledání s postihem -3.

*Cena:* 1

*Předmět:* Virgule (může být vyrobena i z kosti nebo ze slonoviny). Energie: 40, cena materiálů \$300.

### **Vyčisti vodu** **speciální**

Umožní sesílateli odstranit všechny nečistoty z vody tak, že jí prolíje skrz smyčku nebo kruh (i z prstů) do nějaké nádoby. Při nepřerušovaném toku je nutný jen jeden hod na dovednost.

*Trvání:* Voda zůstává po vyčištění čistá, pokud není opět znečištěna.

*Cena:* 1 za 4 litry.

*Sesílací čas:* Obvyčně 5 až 10 sekund na 4 litry, pokud není použita velká nádoba a kruh.

*Předpoklad:* Najdi vodu.

*Předmět:* Kruh z kosti nebo slonoviny. Energie: 400.

### **Stvoř vodu** **běžné**

Umožní sesílateli stvořit vodu z ničeho. Voda se může objevit v několika formách. Může se objevit v nádobě, nebo jako koule ve vzduchu (ta okamžitě spadne). Nebo se může objevit jako hustá mlha s kapičkami; v této formě uhasí 4 litry vody jeden hex ohně. Vodu nelze stvořit (např.) v protivníkoví a tak ho utopit!

*Trvání:* Stvořená voda je trvalá.

*Základní cena:* 2 za stvořenou 4 litry.

*Předpoklad:* Vyčisti vodu.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 200.

### **Znič vodu** **oblast**

Způsobí, že voda (v libovolné formě) zmizí a zanechá po sobě vakuum a/nebo suchá místa. Dobré na vysoušení věcí, záchranu tonoucího ap. (Pokud je kolem více vody, pak se samozřejmě nahrne do vzniklého otvoru.) *Není* možné kouzlo použít jako „dehydratační“ útok (ale podívejte se dále).

*Trvání:* Trvalé

*Předpoklad:* Uhas oheň, Chlad.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk, ovlivní pouze nositele. Energie: 800; předmět musí obsahovat rubín v ceně \$500 a černý onyx za \$200.

### **Kulový blesk** **vrhané**

Umožní sesílateli vypálit z ruky kouli ohně. Při dopadu se koule rozpadne a vyšlehnou z ní plameny, které mohou zapálit hořlavé předměty. Má SOB 13, Přs +1, 1/2 šk. 25, Max 50.

*Cena:* Od 1 do 3; kulový blesk působí škody 1k za každý spotřebovaný bod energie.

*Sesílací čas:* 1 až 3 sekundy.

*Předpoklad:* Magický talent, Stvoř oheň, Formuj oheň.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk, ovlivní pouze nositele. Energie: 800; předmět musí obsahovat rubín v ceně \$400. Předmět může používat pouze mág.

### **Přivolej elementála ohně, Ovládej elementála ohně, Stvoř elementála ohně – viz str. 176 – 177.**

*Základní cena:* 3. V hluboké vodě je hex vysoký jen 2 metry.

*Předpoklad:* Stvoř vodu.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 300.

### **Formuj vodu** **běžné**

Umožní sesílateli zformovat vodu (nebo led či páru) do libovolného tvaru a pak s ní pohybovat. Jak je voda jednou v požadovaném tvaru, tak jej bude udržovat bez další koncentrace do skončení kouzla. Voda, se kterou se pomocí tohoto kouzla pohybuje, má Pohyb 3 hexy za tah.

Užitečným tvarem je zeď z vody, která zadrží plamenné útoky. 80 litrů vytvoří 2 metry vysokou zeď o šířce 1 hex. Ta zastaví kulové blesky a běžné plameny; elementálovi ohně, který jí projde, způsobí škody 2k.

*Trvání:* 1 minuta

*Cena:* 1 za 80 zformovaných litrů; udržení 1 (za celou formu)

*Sesílací čas:* 2 sekundy.

*Předpoklad:* Stvoř vodu.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400.

### **Dýchej vodu** **běžné**

Jak je uvedeno v kouzlech vzduchu, str. 177.

### **Chůze po vodě** **běžné**

Umožní cíli chodit po vodě, jako by to byla země. Pokud se voda pohybuje, může PJ určit postihy k OB za cokoliv, o co se postavy na vodě pokusí. Pokud je voda zčeřená nebo se divoce vlní, pak je nutný každý tah hod na OB (možná s postihem). Pokud cíl neuspěje, pak spadne. Pouze při kritickém neúspěchu kouzlo selže.

*Trvání:* 1 minuta.

*Základní cena:* 3 na seslání, udržování 2.

*Sesílací čas:* 4 sekundy.

*Předpoklad:* Formuj vodu

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Funguje jen na nositele. Energie: 500.

### **Mlha** **oblast**

Vytvoří oblast husté mlhy. I jeden hex mlhy omezí vidění. Hořící zbraně a projektily v mlze ztratí svou sílu. Vstup do každého hexu mlhy působí elementálům ohně 1 bod škod a odečte 1 od škod, které bude při zásahu působit Kulový blesk. Žádné množství mlhy však neuhasi oheň.

*Trvání:* 1 minuta.

*Základní cena:* 2; cena za udržování je poloviční.

*Předpoklad:* Formuj vodu.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 300.

**Koule ledu** *vrhané*

Umožní sesílateli vrhnout rukou ledovou kouli. Při zásahu působí tupé škody a rozpadne se v gejzír vody. Ledová koule působící škody 1k také uhasí 1 hex ohně, pokud je přesně namířena. Má SOB 13, Prs +2, 1/2 šk. 40, Max 80.

*Cena:* Od 1 do 3; působí škody 1k za každý vložený bod energie, ohnivým tvorbám působí škody dvojnásobně.

*Sesílací čas:* 1 až 3 sekundy.

*Předpoklad:* Formuj vodu.

**Komunikační a empatická kouzla****Vycit' život** *informace, oblast*

Řekne sesílateli, zda je v dané oblasti nějaký život a podá všeobecné informace (při dobrém hodů) o jeho druhu. Sesílatel také může specifikovat, že hledá konkrétní živočišný druh; rostliny, elfy, rezavé holky nebo konkrétní osobu, kterou zná.

*Základní cena:* 1/2 (minimálně 1).

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 80.

**Vycit' nepřítele** *informace, oblast*

Řekne sesílateli, zda á cíl nepřátelské úmysly a jak nepřátelský je. Může být sesláno jak na osobu, tak na oblast. Pokud je sesláno na oblast, pak určí, že je *někdo* nepřátelský, ale neřekne *kdo*.

*Základní cena:* 1 (minimálně 2).

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 200.

**Vycit' emoce** *běžné*

Řekne sesílateli, jaké emoce má cíl v danou chvíli. Funguje pouze na živé tvory, ale není příliš použitelné na neinteligentní tvory. Řekne také sesílateli, jak loajální je vůči němu cíl (viz Loajalita, str. 216.)

*Cena:* 2.

*Předpoklad:* Vycit' nepřítele.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 300.

**Pravdomluvnost** *informace; Odolání IQ*

Řekne, zda cíl lže nebo ne. Může být sesláno dvěma způsoby:

(a) řekne, zda cíl řekl během posledních 5 minut nějaké lži.

**Kouzelné léčení**

Toto jsou ta nejpozitivnější kouzla z bílé magie. Přesto jsou však předpokladem pro temná kouzla nekromantie... Někteří léčitelé se dokonce odmítají naučit kouzlo Zmrtvýchvstání, protože pro jeho funkci je nutné mít nekromantické znalosti.

Kdokoliv se snaží o léčbu sama sebe má postih rovný množství zranění, které utřil. Pokud například kouzelník utřil zranění za 4 životy a bude se snažit o své léčení, bude mít postih -4 na seslání léčivého kouzla. Některé léčivá kouzla mají poznámku „Jeden pokus“. Pokud takové kouzlo selže, pak se sesílatel (a asistenti) nemohou znovu tohoto zranění pokusit. Pokud u jednoho pokusu není specifikovaný čas, pak se sesílatel již o léčbu nemůže pokusit *nikdy*.

*Kritický* neúspěch s léčivým kouzlem bude vždy zanechává odpovídající negativní následky na pacientovi – zhoršení zranění, vytvoření nového ap.

**Půjči sílu** *běžné*

Obnoví ztracené body únavy cíle za energetickou cenu sesílatele. Nemůže zvýšit SL nad původní hodnotu.

*Trvání:* Trvalé

*Cena:* Libovolná; energie spotřebovaná sesílateltem obnoví stejné množství SL cíle. Příklad: Sesílatel použije 5 bodů SL; cíli se 5 bodů SL obnoví. Cena není nižší při vysoké dovednosti.

*Předpoklad:* Magický talent, nebo výhoda Empatie.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 100.

*Předmět:* Hůl nebo hůlka – koule vyletí koncem. Energie: 400; na konci musí být safír za \$500. Použitelné jen mágem.

**Děšť** *oblast*

Uvedeno pod kouzly Vzduchu, str. 177.

**Privolej elementála vody, Ovládej elementála vody, Stvoř elementála vody – viz str. 176 – 177.**

(b) řekne, zda poslední věc, kterou cíl řekl, byla lež. Může také poskytnout informaci, jak velká lež byla. Pokud se sesílatel cíle nedotýká, vypočítete vzdálenost jako u běžného kouzla.

*Cena:* 2.

*Předpoklad:* Vycit' emoce.

*Předmět:* Koruna nebo jiný předmět, který se nosí na hlavě. Energie: 500.

**Čtení myšlenek** *běžné; Odolání IQ*

Umožní sesílateli číst myšlenky cíle. Funguje na všechny živé tvory, ale nejužitečnější je u těch inteligentních. Odhalí pouze *povrchní myšlenky* (to, co si cíl v dané chvíli myslí). Cíl si čtení myšlenek není vědom, kromě kritického neúspěchu. Modifikátory: -2 pokud sesílatel nezná rodný jazyk cíle; -2 pokud je cíl jiné rasy; -4 a více, pokud je cíl zcela odlišný tvor!

*Trvání:* 1 minuta.

*Základní cena:* 4; udržování 2.

*Sesílací čas:* 10 sekund.

*Předpoklad:* Pravdomluvnost.

*Předmět:* Koruna nebo jiný předmět, který se nosí na hlavě. Použitelné pouze mágem. Energie: 1000.

**Vstřícnost** *běžné; Odolání IQ*

Pokud je použito ve chvílích, kdy je vyžadován hod na reakci, způsobí toto kouzlo, že bude cíl (jeden inteligentní tvor – IQ 7 a lepší) pravděpodobně reagovat vstřícněji.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* Dvojnásobek bonusu, přidanému k hodů na reakci.

*Předpoklad:* Vycit' emoce.

*Předmět:* Koruna, kápeň nebo jiný předmět, který se nosí na hlavě. Musí obsahovat purpurový drahokam (granát nebo ametyst), s cenou alespoň \$200. Použitelné pouze mágem. Energie: 1000.

**Půjči zdraví** *běžné*

Stejně jako výše, ale obnoví ztracené ZD cíle. Jde však pouze o dočasné „léčení“. Takto vyléčené zranění vydrží pouze 1 hodinu a pak zmizí. ZD není možné zvýšit nad původní úroveň.

Kouzlo není možné udržovat; musí být znovu sesláno. Jde tedy pouze o krátkodobé řešení. Cena není snížena vyšší úrovní dovednosti.

*Trvání:* 1 hodina.

*Základní cena:* 1 za 1 bod půjčeného ZD.

*Předpoklad:* Půjči sílu.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 250.

**Obnov sílu** *speciální*

Funguje na samotném sesílateli; nemůže obnovit SL ostatních. Umožní mu odstranit únavu rychleji, než je „normální“. Postava běžně obnoví 1 bod únavy za 10 minut. Mág, který toto kouzlo zná na úrovni 15, ji obnoví dvakrát tak rychle – 1 bod za každých 5 minut. Mág, který toto kouzlo zná na úrovni 20 může obnovit jeden bod únavy každé 2 minuty. Větší zlepšení již není možné.

Mág musí klidně odpočívat, ale není nutný žádný hod na dovednost. Jednoduše odpočívá rychleji odebíráním energie z okolní many. Během odpočívání může udržovat běžná kouzla, ale ne ta, která vyžadují koncentraci.

Toto kouzlo nefunguje v oblastech s nízkou nebo žádnou manou.

*Cena:* žádná.

*Předpoklad:* Magický talent, Půjči sílu.

*Předmět:* Šperk. Umožní sesílateli odpočívat, jakoby měl toto kouzlo na úrovni rovné síle předmětu, vždy zapnuté. Velmi

vzácný předmět! Energie: 1000; musí být vyroben ze slitiny zlata a platiny (minimální cena \$500, malý prsten).

### **Procitnutí** *oblast*

Způsobí, že cíl bude probuzený a bdělý; okamžitě odstraní následky omráčení nebo kouzla Zpomal život. Pokud je cíl velmi unaven (SL 3 a méně), pak způsobí jeho bdělost jen na 1 hodinu a bude ho stát 1 bod únavy. Nefunguje na nikoho se SL 0 a menší. Při probouzení musí cíl uspět v hodů na ZD s bonusem rovným počtu bodů, o které uspěl hod na kouzlo. Cíl si hází s postihem -3 pokud byl díky zranění v bezvědomí; -6 pokud byl pod účinkem drog.

*Základní cena:* 1.

*Předpoklad:* Půjči zdraví.

*Předmět:* Hůl. Musí se cíle dotknout. Energie: 300.

### **Menší léčba** *běžné*

Obnoví cíli až 3 body ZD. Neodstraní nemoc, ale odstraní zranění způsobené nemocí.

Toto kouzlo je riskantní při použití jedním sesílatel více než jednou denně na stejném cíli. Pokud se o to pokusíte, budete mít při prvním pokusu postih -3, při dalším -6 atd.

Pokud máte dovednost Lékařství na úrovni 15 a lepší, pak je „kritický neúspěch“ s kouzlem jen běžný neúspěch – pokud však nešlo o další pokus na stejném zranění v daný den.

*Trvání:* Trvalé

## **Kouzla ovládající mysl**

### **Strach** *oblast; Odolání IQ*

Cíl bude pociťovat strach. Cíl, který neuspěje při odolávání, si musí hodit hod na reakci s -3 nebo +3; PJ určí, zda tato konkrétní osoba bude mít díky strachu v konkrétní situaci „lepší“ nebo „horší“ reakci. Protivník se může vzdát, nebo bojovat jako šilenc; obchodník může být zastrašen, nebo vás vyžene pryč. Kouzlo je tedy nejisté! Cíl, který odolá, bude rozezlen. Po HP, které jsou cílem tohoto kouzla, může být místo hodu na reakci vyžadován hod na strach s postihem -3.

*Trvání:* 10 minut, pokud není vyrušeno Statečností.

*Základní cena:* 1. Nemůže být udržováno.

*Předpoklad:* Vycit' emoce.

*Předmět:* (a) Libovolný předmět. Vždy zapnutý; působí, že nositel má strach. Energie: 200. (b) Hůl nebo hůlka. Použitelné pouze mágem; je nutné se dotknout cíle. Energie: 300.

### **Statečnost** *oblast; Odolání IQ-1*

Způsobí, že cíl nemá strach. Postava ovlivněná tímto kouzlem si musí hodit na IQ-1, pokud je nutné se statečností vyhnout, když je třeba opatrnosti.

*Trvání:* 1 hodina pokud není vyrušeno Strachem.

*Základní cena:* 2. Nemůže být udržováno.

*Předpoklad:* Strach.

*Předmět:* (a) Libovolný předmět. Vždy zapnutý; udržuje na nositeli kouzlo Statečnost. Energie: 500. (b) Hůl nebo hůlka. Použitelné pouze mágem; je nutný dotek cíle. Energie: 300.

### **Bláznovství** *běžné; Odolání IQ*

Sníží dočasně IQ cíle. Jsou ovlivněny dovednosti založené na IQ a všechna kouzla. PJ může také vyžadovat hod na IQ pro rozvzpomenutí se na složitější věci.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 1 za každý bod snížení IQ (maximálně 5); Polovina (zaokrouhleno nahoru) na udržení.

*Předpoklad:* IQ 12+

*Předmět:* (a) Libovolný předmět; sníží IQ postavy. Energetická cena: 100 za každý bod snížení IQ, (b) Hůl nebo hůlka. Použitelné pouze mágem; dotek cíle nutný. Energie: 800.

## **Kouzla se znalostmi**

Tato kouzla poskytují informace. Trvání je „okamžitě“, pokud není uvedeno jinak – tedy sesílatel získá jeden záblesk znalostí, ne trvajících obraz.

*Základní cena:* 1 až 3; stejné množství ZD je cíli vyléčeno.

*Předpoklad:* Půjči zdraví.

*Předmět:* Hůlka nebo hůl, ozdobená vzorem s hadem. Cíle je nutné se dotknout. Použitelná pouze mágy nebo postavami s Lékařstvím 15+. Energie: 600.

### **Větší léčba (VT)** *běžné*

Obnoví cíli až 8 bodů ZD. Neodstraní nemoc, ale odstraní zranění způsobené nemocí.

Toto kouzlo je riskantní při použití jedním sesílatel více než jednou denně na stejném cíli. Pokud se o to pokusíte, budete mít při prvním pokusu postih -3, při dalším -6 atd.

Pokud máte dovednost Lékařství na úrovni 15 a lepší, pak je „kritický neúspěch“ s kouzlem jen běžný neúspěch – pokud však nešlo o další pokus na stejném zranění v daný den. Je však možné se během jednoho dne pokusit o seslání větší i menší léčby se stejným cílem bez postihu.

*Trvání:* Trvalé.

*Základní cena:* 1 až 4. Dvojnásobek spotřebovaného množství energie bude cíli obnoveno jako životy.

*Předpoklad:* Magický talent, Menší léčba.

*Předmět:* Hůlka nebo hůl, ozdobená vzorem s hadem. Cíle je nutné se dotknout. Použitelná pouze mágy nebo postavami s Lékařstvím 20+. Energie: 1500.

### **Pomatení** *běžné; Odolání ZD*

Cíl vypadá a jedná běžně, ale nevíš si ničeho, co se kolem něj děje, ani si na to nevzpomene. Pomatený hlídač bude klidně stát, zatímco kolem něj projde zloděj! Jakékoliv zranění nebo úspěšné odolání kouzlu způsobí, že se cíl z pomatení probere a vrátí se do plně bdělého stavu.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 3 na seslání; 2 na udržení.

*Sesílací čas:* 2 sekundy.

*Předpoklad:* Bláznovství.

*Předmět:* (a) libovolný předmět; působí následky kouzla. Energie: 400. (b) Hůl nebo hůlka. Použitelné pouze mágem; musí se dotknout cíle. Energie: 1000.

### **Davové pomatení** *oblast; Odolání ZD*

Stejně jako výše, ale na větší oblast.

*Základní cena:* 2 na seslání; 1 na udržení. Minimální průměr 2 hexy.

*Sesílací čas:* 1 sekunda za každý spotřebovaný bod energie.

*Předpoklad:* Pomatení, IQ 13+.

### **Spánek** *běžné; Odolání ZD*

Cíl usne. Pokud stojí, upadne; toto ho neprobudí. Může být probuzen úderem, hlasitým zvukem ap., ale bude mentálně omráčen (viz str. 148). Kouzlo Procitnutí jej okamžitě probere.

*Trvání:* 4.

*Základní cena:* 3 sekundy.

*Předpoklad:* Pomatení.

*Předmět:* (a) Libovolný. Vždy zapnutý; nositel spí, dokud není předmět odstraněn. Při tvorbě sesílatel určí, zda jsou jeho následky okamžité nebo postupné. Energie: 600. (b) Hůl nebo hůlka. Použitelné pouze mágem; musí se dotknout cíle. Energetická cena: 1200.

### **Davový spánek** *oblast; Odolání ZD*

Stejně jako výše, ale sesláno na větší plochu.

*Cena:* 3. Minimální průměr 2 hexy (stojí 6).

*Sesílací čas:* 1 sekunda za každý spotřebovaný bod energie.

*Předpoklad:* Spánek, IQ 13+.

### **Detekuj magii** *běžné*

Umožní sesílateli určit, zda je daný předmět kouzelný. Pokud je kouzlo úspěšné, pak druhé sesílání určí, zda je kouzlo dočasné nebo trvalé. Kritický úspěch při kterémkoliv z hodů určí plně i druh kouzla, jako při použití kouzla Analyzuj magii.

*Cena:* 2.

*Sesílací čas:* 5 sekund.

*Předpoklad:* Magický talent.

*Předmět:* (a) Hůl, hůlka nebo šperk. Použitelné pouze mágem. Energie: 100. (b) Prsten nebo náhrdelník. Použitelné kýmkoliv; vždy zapnuté. Vibruje, pokud je magický předmět do 5 metrů. Často bývá použito kouzlo, které omezuje použití jen na některé druhy magie. Energie: 300.

### **Aura** **informace**

Ukáže sesílateli záři kolem cíle, která mu dává všeobecný náhled do osobnosti cíle – čím je lepší hod na dovednost, tím je náhled lepší. Konkrétně aura určí, zda je kouzelník mág (a zhruba jak mocný); zda je cíl nějak ovládnut ap.; a jestli je cíl pod vlivem nějaké zuřivé emoce. Všichni živí tvorové mají auru; neživé věci ji nemají. Zombie je odhalitelná auroou se stopami smrti. Upír má stejnou auru, jakou měl zaživa.

Iluze a stvoření tvorové nemají žádnou auru, takže úspěšné seslání kouzla je také rozliší od opravdových tvorů. Kritický úspěch odhalí i utajené vlastnosti, jako je třeba lykantropie, vampyrismus, nepřírozená délka života ap.

*Cena:* 3 (za jakoukoliv velikost cíle).

*Předpoklad:* Detekuj magii.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Použitelné jen mágem. Energie: 100.

### **Hledač** **informace**

Nasměřuje sesílatele k jedné osobě nebo k objektu, vyrobenému lidskýma rukama. Úspěšný hod sesílateli poskytne vizi okolí cíle, nebo jej dovede přímo k němu, pokud je do 1 km. Modifikátory k dovednosti: Běžné modifikátory za vzdálenost (viz str. 172). Při seslání je nutné mít něco, co je asociováno z daným cílem (např. část oblečení hledaného). Pokud to není k dispozici, pak je hod s postihem -5. +1 pokud sesílatel cíl držel nebo je s ním seznámen.

*Cena:* 3. Jeden pokus za týden.

*Předpoklad:* Magický talent, IQ 12+ a alespoň dvě „hledací“ kouzla (např. Najdi zemi, Najdi vodu.)

*Předmět:* Virgule (dřevo, kost nebo slonovina) nebo střelka kompasu (ze slonoviny), která vždy ukazuje ke konkrétnímu cíli, vybranému během seslání. V předmětu musí být něco, co patřilo k cíli. Energie: 500.

## **Kouzla se zvířaty**

Toto jsou kouzla spjatá s ovládnutím zvířat a komunikací s nimi. Žádné z těchto kouzel nedávají cílům nějaké speciální vlastnosti; ovládaná zvířata nebudou umět o nic víc, než by dokázala normálně, ale budou se s plnou silou řídit mentálními povely sesílatele. Podobně vám schopnost mluvení se zvířaty umožní zjistit pouze to, co zvíře ví nebo co chápe.

Tato kouzla nebudou fungovat na tvorech nebo rasách, které mají IQ 8 a větší. Všechny magické předměty této školy musí zobrazovat konkrétní zvíře nebo obsahovat jeho zub.

### **Tišítel zvíře** **běžné**

Umožní sesílateli uklidnit jedno zvíře. Jeho reakce je zlepšena o dvojnásobek energie vložené do kouzla.

*Trvání:* Trvalé, dokud zvíře něco nevyruší.

*Cena:* 1 až 3.

*Předpoklad:* Vstřícnost nebo výhoda Cítu pro zvířata.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 600.

### **Přivolání zvíře** **běžné**

Umožní sesílateli přivolat jednoho tvora daného druhu (cokoliv pod IQ 8). Vzdálenost u tohoto kouzla nemá význam, pokud je kouzlo úspěšně sesláno, pak bude sesílatel znát polohu nejbližšího tvora daného typu a bude znát přibližnou dobu, za kterou se tvor dostane k němu. Zvíře se bude pohybovat co nejrychleji směrem k sesílateli, dokud kouzlo neskončí nebo dokud zvíře sesílatele nevidí. Bude stát blízko a nebude útočit do skončení kouzla. Přivolané zvíře potom bude mít bonus +1 k hodům na reakci na sesílatele (jen na něj). Pokud je zvíře napadeno sesílatel nebo někým u něj, pak kouzlo skončí.

### **Sleduj** **běžné**

Může být sesláno na libovolnou osobu, zvíře či objekt. Dokud je kouzlo udržováno, bude sesílatel po jedné sekundě koncentrace vědět, kde cíl je. Při seslání musí být sesílatel s cílem, nebo musí být nejprve použito kouzlo Hledač. Pokud cíl není v přítomnosti sesílatele, aplikujte běžné postihy za dlouhou vzdálenost.

*Trvání:* 1 hodina. Jeden pokus denně.

*Cena:* 3 na seslání; 1 na udržení.

*Sesílací čas:* 1 minuta.

*Předpoklad:* Hledač.

### **Identifikuj kouzlo** **informace**

Umožní sesílateli určit, jaké kouzlo bylo právě sesláno (během posledních pěti sekund), nebo které se právě sesílá cíl na nebo na cíl. Neidentifikuje kouzlo na trvale začarovaném předmětu. Jedno seslání identifikuje všechna kouzla, seslaná cílem nebo seslaná na něj. Pokud je však některé z kouzel sesílateli zcela neznámé – ne to, které neumí, ale to, o kterém nikdy neslyšel – tak PJ poskytne jen všeobecný a vágní popis – např. „Jistý druh fyzické ochrany.“ Je pravidlem, že všichni mágové znají všechna kouzla uvedená v tomto seznamu, pokud PJ neurčí, že některá z nich jsou tajná. Mágové neslyšeli o žádných nových kouzlech, vytvořených PJ nebo hráči.

*Cena:* 2.

*Předpoklad:* Detekuj magii.

*Předmět:* Hůl nebo šperk. Energie: 1100.

### **Analyzuj magii** **informace**

Řekne sesílateli, jaká kouzla jsou seslaná na cíl. Pokud má cíl na sobě více než jedno kouzlo, pak identifikuje to, které má nejméně energie, a řekne sesílateli, že „jsou tam i další kouzla.“ Později je možné seslat kouzlo znovu a určit další atd.

Podobně jako kouzlo Identifikuj magii poskytne jen omezené informace při setkání s neznámým kouzlem.

*Cena:* 8.

*Sesílací čas:* 1 hodina.

*Předpoklad:* Identifikuj kouzlo.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 1200.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 3 na seslání; 2 na udržení. Pro zavolání většího množství zvířat je cena dvojnásobná. Budou přivolána všechna zvířata z dané oblasti (většinou průměr 15 km; více při velmi úspěšném kouzle). Čas, ve kterém se přiblíží, závisí na rychlosti, kterou se pohybují. Pokud kouzlo skončí před tím, než se přiblíží, pak se otočí a půjdou si po svém.

*Předpoklad:* Tišítel zvíře.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400 za předmět, který přivolá jeden konkrétní druh zvíře, 800 za předmět, který přivolá libovolný druh.

### **Ovládnání plazů** **běžné, Odolání IQ**

Umožní sesílateli ovládat jednání jednoho velkého plaza (libovolné velikosti) nebo skupiny malých, do celkové hmotnosti zhruba 50 kg. Je nutná koncentrace. Kouzlo nebude fungovat na inteligentních tvorech (IQ 8 a více).

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 4 na seslání; 2 na udržení.

*Předpoklad:* Tišítel zvíře.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400 za předmět, který přivolá jeden druh plazů, 800 za předmět, který přivolá libovolný druh.

### **Ovládnání ptáků** **běžné, Odolání IQ**

Umožní sesílateli ovládat jednání jednoho velkého ptáka (libovolné velikosti) nebo skupiny malých, do celkové hmotnosti zhruba 50 kg. Je nutná koncentrace. Kouzlo nebude fungovat na inteligentních tvorech (IQ 8 a více).

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 4 na seslání; 2 na udržení.

*Předpoklad:* Tišítel zvíře.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 400 za předmět, který přivolá jeden druh ptáků, 800 za předmět, který přivolá libovolný druh.

### **Ovládání savců** **běžné, Odolání IQ**

Umožní sesílateli ovládat jednání jednoho velkého plazy (libovolné velikosti) nebo skupiny malých, do celkové

## Kouzla světla a temnoty

### **Světlo** **běžné**

Vytvoří světlo intenzity zhruba světla svíčky. Zůstane na místě, dokud se sesílatel nekoncentruje na jeho pohyb; pak se pohybuje rychlostí 5.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 1 na seslání, 1 na udržení.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 100.

### **Trvalé světlo** **běžné**

Při seslání na malý objekt (do velikosti pěsti nebo 0,5 kg) nebo na malou část většího objektu způsobí, že tato část bude svítit bílým světlem.

*Trvání:* Různé – 2k dní.

*Cena:* 2 za slabé světlo, 4 za jas ohně, 6 za světlo intenzivní tak, že zblízka bude jeho sledování bolestivé.

*Předpoklad:* Světlo.

*Předmět:* Jakýkoliv předmět může být vyroben tak, aby trvale zářil za 100 násobek původní ceny (200 za slabé světlo atd.).

### **Záblesk** **běžné**

Vytvoří jasný záblesk světla. Toto zcela oslepí kohokoliv, kdo se na něj podívá a sníží OB ostatních o 3 (což sníží i jejich dovednosti založené na OB). Může ovlivnit kohokoliv, kdo se dívá směrem na záblesk a má otevřené oči (pokud nepoužíváte figurky, rozhodne PJ). Sesílatel není ovlivněn, pokud během seslání zavře oči. Další tvorové si musí hodit na ZD:

## Kouzla tvoření a ničení

### **Nalezni slabost** **informace**

Umožní sesílateli vycítit nejslabší článek cíle, pokud něco takového existuje. Může být sesláno na jakoukoliv část většího objektu; nemusíte jej seslat na celou městskou hradbu, ale můžete zkoušet metr po metru.

*Cena:* 1 za hex (minimálně 1). 2x, pokud je cíl živý.

*Sesílací čas:* 2 sekundy.

*Předpoklad:* Jedno kouzlo od každého elementu.

*Předmět:* Šperk. Funguje jen na nositele. Energie: 100.

### **Oslab** **běžné**

Způsobí nejslabší části cíle škody 1k (funguje jen na neživé předměty). Síly různých předmětů viz str. 146. Žádný sesílatel nemůže toto kouzlo použít na jeden cíl častěji než jednou za hodinu. OPŠ cíle jej nechrání.

*Trvání:* Trvalé.

*Cena:* 2.

*Sesílací čas:* 5 sekund.

*Předpoklad:* Nalezni slabost.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo rukavice. Funguje pouze na nositele. Musí být použito na udeření cíle. Energie: 200.

### **Roztříští (VT)** **běžné**

Podobné jako Oslab, ale rychlejší – může být sesláno v jednom tahu a může se sesílat opakovaně. Působí škody až 3k. Pokud ale kouzlo nezpůsobí dostatečné škody na rozlomení cíle, pak cíl neutrpí žádné škody. Pouze neživé předměty.

*Cena:* 1 až 3; působí škody 1k za každý vložený bod energie.

*Předpoklad:* Magický talent, Oslab.

Magie – seznam kouzel 183  
hmotnosti zhruba 50 kg. Je nutná koncentrace. Kouzlo nebude fungovat na inteligentních tvorech (IQ 8 a více).

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 5 na seslání; 3 na udržení.

*Předpoklad:* Tišitel zvěře nebo Okouzlení.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk. Energie: 600 za předmět, který přivolá jeden druh savce, 1200 za předmět, který přivolá libovolný druh.

Vzdálenost	Úspěch hodů na ZD	Neúspěch hodů na ZD
Do 10 hexů	1 minutu s -3 na OB	3 s slepota, 1 min OB-3
11 až 25 hexů	10 sekund -3 na OB	1 minutu s -3 na OB
26 a více hexů	žádné následky	3 sekundy s -3 na OB

*Cena:* 4.

*Sesílací čas:* 2 sekundy.

*Předpoklad:* Trvalé světlo.

### **Temnota** **oblast**

Skryje jeden nebo více hexů v naprosté tmě. Osoba v tmavém hexu z něj vidí normálně, ale nevidí nic ve svém hexu. Útoky ze tmy nemají žádný postih, ale útoky do něj mají postih -4 pokud je obránce v jednom tmavém hexu, -6 pokud je zde několik takových hexů a není jasně, ve kterém se nachází. Kouzlo Vidění za tmy umožní vidět skrz temné hexy, infravidění ne.

*Trvání:* 1 minuta.

*Základní cena:* 2 na seslání; 1 na udržení.

*Předpoklad:* Trvalé světlo.

*Předmět:* Země, podlaha nebo koberec může být začarován, tak, že je nad ním (do 2 m) trvalá tma. Energie: 120 na hex.

### **Rozmazání** **běžné**

Způsobí, že cíl je hůře vidět, a tedy hůře zasazitelný fyzickým útokem nebo vrhaným kouzlem. Každý bod energie odečte 1 od efektivní dovednosti útočníka – maximálně 5.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 1 až 5 na seslání; stejně tolik na udržení.

*Sesílací čas:* 2 sekundy

*Předpoklad:* Temnota

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo šperk; ovlivňuje pouze nositele. Energetická cena: 100 za 1 odečtený bod.

*Předmět:* Hůl, hůlka nebo rukavice. Funguje pouze na nositele; musí být použito na udeření cíle. Energie: 500.

### **Obnov** **běžné**

Způsobí, že rozbitý neživý předmět bude *dočasně* vypadat jako nový. Jiné smysly nebudou ovlivněny, ani Pohled mága.

*Trvání:* 10 minut.

*Cena:* 2 za hex velikosti cíle; polovina na udržení. I malé předměty stojí 2.

*Sesílací čas:* 3 sekundy.

*Předpoklad:* Buď Oslab nebo Jednoduchá iluze.

### **Spoj** **běžné**

Dočasně spraví rozbitý neživý předmět. Pokud chybí některé části, pak je hod s -3, ale pokud uspěje, bude předmět držet i bez nich.

*Trvání:* 10 minut.

*Cena:* 1 za každých 5 kg hmotnosti cíle (minimálně 2); poloviční cena (zaokrouhleno nahoru) na udržení.

*Sesílací čas:* 4 sekundy za 5 kg hmotnosti cíle.

*Předpoklad:* Oslab a Obnov.

### **Oprav** **běžné**

Trvale opraví rozbitý neživý předmět. Pokud chybí některé části, pak je hod s -5, a musí být použit odpovídající materiál na jejich nahrazení – např. plátek zlata na opravu šperku. Pokud kouzlo uspěje, objeví se chybící části. Rozbité magické předměty po opravě neobnoví svou magickou sílu, ale toto kouzlo je opraví, pokud jsou jen poškozené.

*Trvání:* Trvalé.

*Cena:* 3 za 5 kg hmotnosti cíle (minimálně 6kg).

*Sesílací čas:* 1 sekunda za 0,5 kg (minimálně 10 s).

*Předpoklad:* Magický talent 2, Spoj.

## Začarovávání

Tato kouzla jsou využívána na výrobu a ničení trvalých magických předmětů. Mohou být seslány pouze pomocí ceremoniální magie (viz str. 172).

### Začaruj (VT) začarování

Jde o základní kouzlo školy. Pokud má být nějaké kouzlo sesláno na předmět, pak musí sesílatel znát také kouzlo Začaruj. Je to také předpoklad pro všechna kouzla školy začarovávání, kromě Svitku.

Při začarovávání předmětu je hod sesílatele určen tou horší dovedností – buď s tímto kouzlem nebo s kouzlem, které se začarovává do předmětu. Pokud má sesílatel pomocníky, musí být jejich dovednost u obou kouzel 15 a vyšší, ale hod je založen na dovednosti *sesílatele*.

*Trvání:* Všechny magické předměty jsou trvalé, dokud nejsou zničeny nebo odstraněny – viz dále.

*Cena:* Viz. str. 173 – 174.

*Předpoklad:* Magický talent 2 a alespoň jedno kouzlo z kterékoli jiné školy.

### Svítek začarování

Umožní sesílateli napsat magický svítek obsahující kouzlo jiné školy. Svítek jednou sešle kouzlo po hlasitém přečtení mágem, který zná daný jazyk. Jeho energie je poté ztracena a nápis zmizí. Čtení svitku vyžaduje *dvojnásobný* sesílací čas; mág, který kouzlo čte, spotřebuje běžné množství energie. Pokud není možné čtenému kouzlu odolat, pak není nutný žádný hod na dovednost. V takovém případě použijte úroveň dovednosti mága, který svítek napsal.

Svítek je možné přečíst *potichu* a tak zjistit, co obsahuje. Mág, který jeho jazyku rozumí, bude vědět, o jaké kouzlo jde. Toto kouzlo nesešle!

Kouzla mohou být napsána na libovolný materiál; pergamen je běžný. Škody na svitku jej nezničí, pokud zůstane čitelný.

*Sesílací čas:* Počet dní, nutných na sepsání svitku, je roven množství energie potřebné na jeho původní seslání (základní cena u kouzel na oblast), bez započtení bonusů za dovednost. Toto vynásobte \$25 a získáte běžnou tržní cenu předmětu. *Příklad:* Kouzlo Periferní vidění stojí normálně 3 body energie. Sepsání svitku bude trvat 3 dny a bude stát \$75. Na konci tohoto času si PJ hodí na dovednost sesílatele s kouzlem Svítek nebo se zapisovaným kouzlem – cokoliv je nižší. Úspěšný hod znamená, že kouzlo je úspěšné. Neúspěch znamená, že svítek nebude fungovat. Kritický neúspěch sešle vadné kouzlo!

## Začarovávání zbraní

Pokud není určeno jinak, je cílem těchto kouzel zbraň. Poslední, který ji držel, je „vlastník.“ Všechna jsou trvalá a nevyžadují od uživatele energii.

### Přesnost začarování

Umožní, že zbraň pravděpodobněji zasáhne, pomocí bonusu k efektivní dovednosti. Přesnost přidá od +1 do +3.

*Energie:* Podle bonusu: +1: 250. +2: 1000. +3 5000. Cenu vydělte 10, pokud je cílem projektil – šíp +3 bude stát jen 500.

Pokud zbraň již má toto kouzlo na nižší úrovni, pak je možné úroveň přidat. Energetická cena nového kouzla je rozdílem mezi úrovněmi.

*Předpoklad:* Začaruj a alespoň 5 kouzel vzduchu.

## Začarovávání zbrojí

Tato kouzla fungují pouze na oblečení, zbroji a štítech. Jsou „vždy zapnuté“ a poskytují vynikající ochranu. Nevýhodou je, že pokud je předmět příliš poškozen, pak kouzlo vyprchá. Veďte si množství *průníků* nepřátelských zbraní. Při proniknutí (OPŠ x 5) – krát, při použití přirozené OPŠ, je poškozena natolik, že začarování zmizí. Pokud kus oblečení nemá žádnou

*Trvání:* Stejně jako u původního kouzla. Mág, který kouzlo přečte, jej může udržovat, pokud to kouzlo dovoluje.

*Předpoklad:* Magický talent, Čtení a psaní. Není možné napsat svítek s kouzlem, které mág nezná.

### Odstraň začarování začarování

Odstraní jedno začarované kouzlo z cílového předmětu. Neovlivní ostatní začarování na stejném předmětu. Výjimka: Neúspěšný pokus o odstranění „limitujícího“ začarování odstraní z předmětu všechna kouzla.

Modifikátory: -3 pokud sesílatel neví, jak seslat začarování, které se snaží odstranit. -3 pokud neví, o jaké kouzlo jde. -3 za každé další kouzlo na předmětu. Modifikátory se sčítají.

*Trvání:* Odstranění je trvalé.

*Cena:* 100, nebo 1/10 původní ceny, cokoliv je víc.

*Sesílací čas:* stejný jako u Začarování.

*Předpoklad:* Začarování.

### Energie začarování

Způsobí, že magický předmět bude mít „vlastní pohon“, částečný nebo plný. Sníží tedy energii potřebnou pro použití předmětu. Tato energie je přímo odebrána z okolní many. Po předmětech s vlastním pohonem je obrovská poptávka, protože svého uživatele neunavují.

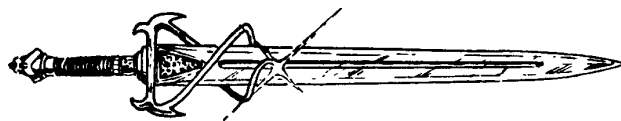
Pokud má předmět jeden bod vlastního pohonu, pak jeho uživatel spotřebuje na *sesílání* nebo *udržování* kouzla o jeden bod energie méně. *Příklad:* Prsten Létání má jeden bod energie. Seslání kouzla normálně stojí 5 bodů, udržení 3 za minutu. S energií stojí seslání jen 4 a udržení 2 za minutu!

Toto předpokládá oblast s normální manou. V oblasti s nízkou manou je produkována jen polovina energie (zaokrouhлено dolů). V oblasti s velmi vysokou nebo vysokou manou je produkováno dvojnásobné množství energie. Předmět však nikdy nevyprodukuje energii navíc.

Pokud má předmět dostatek energie, že je cena za udržování nulová, pak musí být považován po seslání za „vždy zapnutý“ – sesílatel však musí zůstat vzhůru ap., aby mohl kouzlo normálně udržovat. Pokud má však předmět dostatek energie na sesílání bez energie od sesílatele, pak je předmět „vždy zapnut“ pro všechny účely a nepotřebuje žádné udržování! Vlastník jej však stále může vypnout, pokud chce.

*Energie:* 500 za každou 1. a 2. úroveň energie, 1000 za 3., dvojnásobek za každou další. Může být opětovně sesláno na vyšší úroveň, stejně jako u Přesnosti (níže).

*Předpoklad:* Začaruj, Obnov sílu.



### Průraznost začarování

Umožní cílové zbraň způsobovat větší škody při zásahu. Kouzlo zvyšuje *základní* škody; začarované zbraně snadněji projdou zbrojí.

*Energie:* Závisí na bonusu. +1: 250. +2: 1000. +3 5000. *Dvojnásobte* cenu u střelné zbraně. Cenu vydělte 10, pokud je cílem projektil (např. šíp). Kouzlo může být opětovně sesláno pro získání vyšší úrovně stejně jako u Přesnosti (výše).

*Předpoklad:* Začaruj a alespoň 5 kouzel země.

OPŠ – např. bavlněná košile začarována jako zbroj – pak ztratí začarování po pátém průniku.

Běžné opravy mohou předmět opravit, ale proti množství průníků se nepočítá. Pomůže jen kouzlo Oprav.

Pokud jsou použita rozšířená pravidla pro zbroj, pak může být zbroj začarována a zakoupena kus po kuse. Ceny za jednotlivé části: 40% za kyrys (30% pouze za přední plát); 10% za pár zbroje na paže, nohy, ruce a chodidla; 20% za helmu.



**Posílení** **začarování**

Přidává bonus k odolnosti proti škodám předmětu, na který je sesláno. OPŠ je možné tímto kouzlem zvýšit až o 5. Pokud sestavujete zbroj kus po kuse, pak je možné nosit několik posílených částí zbroje. Pokud používáte „kompletní“ zbroje, pak použijte Posílení proti zbroji na trupu; přičte se k OPŠ pokaždé, kdy je uživatel zasažen.

*Energie:* 50 za OPŠ +1, 200 za OPŠ +2, 800 za OPŠ +3, 3000 za OPŠ +4, 8000 za OPŠ +5. Kouzlo může být znovu sesláno pro větší posílení, stejně jako u Přesnosti (str. 184).

*Předpoklad:* Začarování.

*Předmět:* Oblečení nebo zbroj (ale ne štít).

**Odklonění** **začarování**

Přidá bonus k pasivní obraně předmětu, na který je sesláno. PO je možné tímto kouzlem zvýšit o 5. Pokud sestavujete zbroj kus po kuse, pak je možné nosit několik začarování různých

částí zbroje. Pokud používáte „kompletní“ zbroje, pak použijte Odklonění proti zbroji na trupu; přičte se k PO pokaždé, kdy je uživatel zasažen.

*Energie:* 100 za PO +1, 500 za PO +2, 2000 za PO +3, 8000 za PO +4, 20000 za PO +5. Kouzlo může být znovu sesláno, stejně jako u Přesnosti (str. 184).

*Předpoklad:* Začarování.

*Předmět:* Oblečení, zbroj nebo štít.

**Odlehčení** **začarování**

Způsobí, že je zbroj či štít lehčí a lépe se nese. Předmět je těžší pouze v době, kdy je nošen. Zbroj v batohu bude mít stále svou plnou hmotnost.

*Energie:* 100 za snížení hmotnosti o 25%, 500 na snížení o polovinu.

*Předpoklad:* Začarování.

**Kouzelnické vybavení**

Předměty začarované těmito kouzly mohou používat pouze mágové. Všechny tyto předměty jsou vždy zapnuté.

**Hůl** **začarování**

Cokoliv, čeho se mág dotkne holí, se považuje za dotknutý samotným mágem. (To také znamená, že mág může do své hole zasadit Manový krystal a normálně jej používat). Viz str. 170.

Přestože hodně magických předmětů musí mít formu hole, nemusí mít na sobě nutně kouzlo. Toto kouzlo je použito pouze v situaci, kdy mág potřebuje předmět, kterým zvýší svůj dosah.

Hodně mágů používá množství omezujících začarování, takže nikdo jiný nemůže použít jejich hůl – to však není *automatické*.

*Energie:* 30.

*Předpoklad:* Začarování.

*Předmět:* Jakýkoliv kus organického materiálu (dřevo, slonoviny ap.) do 2 metrů délky. Může být dekorováno jinými materiály, jako jsou drahokamy a drahé kovy. Malé kouzelné hole se nazývají hůlky.

**Manový krystal** **začarování**

Manový krystal, používaný na ukládání many pro její následné použití mágem. Kterýkoliv mág, který se dotkne krystalu, může vzít všechnu nebo část uložené energie a využít ji místo energie svého těla na seslání kouzla.

Každý manový krystal má „sílu.“ To je maximální množství energie, které dokáže udržet. Protože mág může používat v jednu chvíli jen jeden, je větší krystal užitečnější než několik menších. Velký krystal lze použít k seslání velkého kouzla; skupina malých může být postupně použita na jeho udržení, ale nemohou být použity zaráz.

Manový krystal se po použití znovu „nabíjí“ absorbováním many z okolí. Rychlost závisí na úrovni many v oblasti:

Žádná mana:	žádné nabíjení.
Nízká mana:	1 bod/týden.
Normální mana:	1 bod/den.
Vysoká mana:	1 bod/12 hodin.
Velmi vysoká mana:	1 bod/6 hodin.

Manový krystal se nenabije ve vzdálenosti do dvou metrů od většího krystalu. Krystaly se stejnou silou si manu rozdělí a nabíjejí se o to pomaleji. To znamená, že majitel několika krystalů musí některé kvůli nabití zanechat mimo svůj dohled!

Speciální pravidla pro tvorbu manových krystalů: Je nutný drahokam (viz níže). První seslání kouzla jej změní na nenabýlý krystal se silou 1. Každé další seslání zvýší jeho SL o 1. 15 seslání tedy vytvoří manový krystal se silou 15. S tak velkým množstvím seslání však bude násobící se šance na neúspěch téměř 1 ku 4. V takovém případě je kámen zničen. U 60 seslání je šance kritického neúspěchu 2 ku 3!

A každý *běžný* neúspěch při seslání na krystal sešle nějaký druh magické poruchy. Je tedy možné měsíce pracovat a skončit s Manovým krystalem se SL 20, který páchne rybinou a dá se

použít jen ve středu... To činí velké kameny bez vážných chyb cennější než jiné se stejnou silou. Poruchy a zvláštnosti krystalů jsou určeny PJ a mohou být použity jako prvek herní rovnováhy. Většina z nich budou zvláštnosti týkající se jeho dobíjení (např. pouze při namočení do krve netopýra) nebo použití (např. pouze na kouzla Ohně; pouze pannou se zelenýma očima; nikým, kdo má klobouk). Vážné chyby ovlivní sesílatele (např. způsobí, že bude na hodinu němý).

Sesílatele bude vědět, že kouzlo neuspělo, ale nebude znát jeho přesnou povahu. Na to je nutné použít kouzlo Analyzuj magii. Dva neúspěchy za sebou indikují, že SL daného krystalu již nebude možné zvětšit.

Manové krystaly musí být vyrobeny z drahokamů (obvykle opálů). Jeho maximální síla je rovna jeho hmotnosti v karátech. Protože karát má jen zhruba 0,22 g, není to příliš velké omezení co se týče hmotnosti, ale znamená to, že silný krystal bude nápadný, pokud je nošen někde, kde je vidět. Drahokam s hmotností nad 10 karátů je neobvyklý; nad 20 je velmi neobvyklý. A protože cena drahokamů roste s hmotností velmi rychle, zvýší to cenu velkých manových krystalů ještě o něco více. Viz str. 174.

Při vyrobení je manový krystal vybitý (ale pokud již nějakou energii obsahoval, pak není tato energie sesláním kouzla na zvýšení jeho síly nijak ovlivněna). Energie z manového krystalu nemůže být použita na začarování jeho samého!

*Energie za každé seslání:* 20.

*Předpoklad:* Začarování.

**„Vyhrazené“ manové krystaly**

Pokud je manový krystal připojen k předmětu před tím, než je tento začarováván, pak se stane její součástí. Stane se z něj „vyhrazený“ manový krystal. Jeho energii je možné sesílatelem využít – ale pouze na seslání kouzel, které sesílá daný předmět.

Pokud je vyhrazený krystal z předmětu odstraněn, pak je předmět automaticky zničen a ztrácí své začarování, ale krystal je neporušen a stane se opět „normálním“ krystalem. (Samozřejmě že pokud je krystal nějak do předmětu zabudován – např. zasazen do kouzelného prstenu – pak je nutný úspěšný hod na Klenotnictví, jinak se rozbije i kámen.)

Výhodou vyhrazených krystalů je to, že energie je využívána efektivněji. 1 – bodový vyhrazený krystal poskytuje *dva* body energie (ale stále se dobije v oblasti s normální manou za jeden den).

**„Uzavřené“ manové krystaly**

Předmět je také možné vyrobit se zabudovaným manovým krystalem tak, že energie pro seslání kouzel předmětu je získávána *pouze* z krystalu. To je prováděno stejně jako u vyhrazených krystalů, ale jejich energie je *tříkrát* tak efektivní – takže manový krystal se silou 1 poskytuje 3 body energie, ale předmět je potom nepoužitelný do doby, než se kámen znovu nabije.

## 20. PSIONIKA

### Poznámky pro PJ

Celá tato kapitola, stejně tak jako magie, je *volitelná*. PJ nemusí psionické síly povolit. Přidání těchto sil do kampaně může být velmi zajímavé. Může však vytvořit nové problémy, které by měl PJ zvážit před tím, než ho překvapí!

První je povolené množství energie v kampani. V kampani superhrdinů budou například svět lámající úrovně PK v pořádku. V kampani akta X by taková postava byla úplně mimo. PJ by měl předem určit, jaká bude maximální povolená energie pro začínající postavy. Může to být velmi málo... kampaň s omezením energie na 5 může být fascinující. Odposlouchávači se budou muset dostat velmi blízko ke svým obětem a psychokinetici budou své dovednosti používat spíše na otvírání zámků než na vrhání auty.

Vyžadovat, aby všichni psionici měli určitá omezení (viz str. 196 – 197) může také pomoci, aby se nestali supermany. Nemožnost tréninku, Nestálost nebo Hod na aktivaci jsou pro tyto účely vhodné.

PJ může jednoduše omezit množství bodů postavy, které je možné vložit do psionických dovedností.

Druhý problém je svázaný s úrovní energie; čím je energie vyšší, tím je obtížnější. Některé psionické dovednosti, *obzvláště* telepatie může zcela zničit většinu dobrodružství. Pokud vyšetřovatel dokáže určit viníka při první setkání (nebo se dotknout zbraně a vyřknout jméno vraha), pak tajemství dlouho nevydrželo.

Jedním řešením je snížit úroveň energie. Druhým je zajistit, aby všichni kriminálníci, a hodně důležitých občanů mělo vlastní psychické dovednosti, nebo alespoň velmi dobré mentální štíty. Nejzajímavějším řešením je najít situaci, kdy je postavám v použití psioniky zabráněno; možná je ve vašem světě psionika ilegální, nebo je telepatie porušením soukromí a lidských práv cíle! Vyšetřovatelé své dovednosti mohou stále používat, ale musí si dát pozor, aby o tom nezanechali žádné důkazy!



Psionika, nebo psionické síly jsou síly mysli. Psionickým dovednostem se učí stejně jako jiným dovednostem, kromě toho, že každá dovednost má navíc uvedenou *psionickou energii* – vrozenou výhodu – která je předpokladem. Pokud nemáte odpovídající energii, pak se nikdy nemůžete naučit tyto psionické dovednosti.

Pokud máte psionickou energii, můžete se naučit libovolnou nebo všechny psionické dovednosti dané skupiny. Můžete být také schopni použít některé dovednosti *implicitně* – tedy bez potřeby jejich „učení“. Fotografická paměť neposkytuje u psionických dovedností žádný bonus.

Postava, která začíná s psionickou energií ji může zvýšit později za určitou cenu v bodech za úroveň. Úplně nové dovednosti však není možné získat; budete muset začít alespoň s jednou úrovní energie, pokud ji kdy chcete mít. (PJ mohou učinit výjimky, pokud chtějí – viz *Latentní síly*, str. 187.)

### Energie a dovednost

Každá z vašich psionických dovedností je popsána dvěma faktory: *energií* a *dovedností*.

*Energie* je hrubá „síla“ vaší psioniky. Určuje dosah, způsobené škody, ovlivněnou hmotnost ap.

Energie se počítá po úrovních. Vaše energie je stejná pro všechny dovednosti dané skupiny. Pokud je vaše energie telepatie 10, pak všechny telepatické dovednosti mají energii 10.

Telepatie (TP), psychokineze (PK) a Teleport stojí 5 bodů za úroveň;

Mimosmyslové vnímání, Léčení a Antipsionika stojí 3 body za úroveň.

*Dovednost* se zvyšuje stejně jako u jiných dovedností; psionické dovednosti jsou mentální/těžké. Dovednost určuje, jak dobře dokážete své schopnosti ovládat. Hod na dovednost je vyžadován pouze tehdy, když je to opravdu nutné. Nehází se například v případě, když chcete něco převrátit pomocí TK, stejně tak jako si neházíte na OB na zvednutí knihy. Hod je nutný na pohyb do přesného místa, obzvláště když to chcete provést *rychle*.

*Příklad:* Postava si pořídí energii telepatie 10 (50 bodů); jeho energie je pro všechny telepatické dovednosti 10. Pořídí si Telepatické vysílání na 9 a Telepatický příjem na 18; toto hodnoty dovedností, založené na IQ. Jeho energie 10 mu dává v těchto dovednostech dobré hodnoty. Může přijímat komplexní myšlenky i během stresujících situací, ale vysílání jeho vlastních myšlenek bude těžké.

*Příklad:* Telekinetik s energií 18 a dovedností 5 dokáže zvednout velké hmotnosti mentální silou, ale ovládnání bude ubohé. Může přenést slona přes ulici, ale jeho umístění na stojící auto bude obtížné.

Na druhou stranu TK se silou 5 a dovedností 18 dokáže vložit minci do automatu během konverzace, ale neuzvedne kufřík.

### Energie u samostatné dovednosti

Pokud máte jen jednu dovednost ze skupiny a nikdy se nebudete moci naučit další, pak můžete energii pořídit levněji. Hvězdička (\*) u názvu dovednosti označuje cenu za bod energie, pokud jde o jedinou dovednost, kterou se psionik může v dané skupině naučit. Pokud není uvedena žádná hvězda, pak dovednost není k dispozici „samostatně“.

### Používání psionických dovedností

#### Únava

Většina použití psionických sil nevyžaduje spotřebu energie, stejně jako běžná chůze či mluvení nevyžaduje žádné speciální úsilí.

Jiná použití jsou namáhavější. Pokud použití psionické síly stojí energii, jde většinou o *únavu* – pokud není uvedeno jinak, jeden bod únavy na pokus. Psionik *nemůže* použít své ZD jako energie pro použití psioniky; to je jeden z rozdílů mezi psionikou a magií.

Použití psioniky stojí body únavy v následujících případech:

- (a) Při použití „extrémního úsilí“ u psioniky – tj. pokus za vaši běžnou energii. Viz níže.
- (b) Za každý *opakovaný* pokus o použití dovednosti, když první pokus neuspěl. Viz níže.
- (c) Pro jakékoliv použití vyžadující střet dovedností, *pokud* jste jej nevyhráli o 5 a více. V tomto případě byl pokus tak snadný, že vás neunavil.
- (d) Za jakékoliv použití, u kterého je specifikováno použití bodů únavy.
- (e) Při kritickém neúspěchu.

### Potřebný čas a koncentrace

Použití psionické dovednosti vyžaduje manévr *koncentrace*. Pokud není určeno jinak, pak každé „aktivní“ použití psionické dovednosti vyžaduje tah koncentrace – tedy jednu sekundu stojíte a nic neděláte. Na začátku dalšího tahu si hodíte na dovednost a zjistíte, zda jste uspěli.

Pokud je efekt, kterého jste chtěli dosáhnout, trvalý (např. zapálení něčích vlasů), pak se projeví ve chvíli, kdy uspějete ve svém bodu a tento tah můžete již dělat něco jiného (nebo se můžete začít koncentrovat znovu).

Pokud vás něco – hlavně zranění – vyruší během koncentrace, pak je nutné uspět v bodu na vůli, jinak ztratíte koncentraci. Použijte stejná pravidla jako pro magii (str. 169).

Pro efekt, který trvá déle (např. čtení něčí mysli) musí být koncentrace udržována i po prvním kontaktu. Pokud během doby užívání psioniky chcete dělat něco jiného, pak to můžete zkusit – ale hod na dovednost s postihem je nutný každou minutu.

Některé příklady:

Lehká konverzace: -2

Inteligentní konverzace: -4

Opakující se manuální práce: -2

Boj na dálku (např. střelba z pistole): -6

### Opakované pokusy

Pokud se psionik pokusí o použití své síly a neuspěje (špatně si hodí), pak může počkat pět minut a zkusit to znovu bez postihu. Pokud se o to pokusí dříve, pak jde o *opakované úsilí* a stojí ho jeden bod únavy. Navíc je jeho druhý pokus s postihem -1 k dovednosti. Když nevyjde ani tento, může to zkusit znovu s postihem -2 a tak dále, dokud únava nedosáhne 0 a neupadne do bezvědomí, nebo dokud efektivní dovednost neklesne na 2, kdy již není úspěch možný.

Pokud psionik začne spotřebovávat body únavy v opakovaných pokusech o splnění jednoho úkolu, pak je *každý* další pokus u tohoto úkolu považován za opakované úsilí, dokud si neodpočine a neobnoví všechny body únavy s jedním bodem za 10 minut.

Za opakované úsilí se považuje použití psioniky na stejný úkol – tedy stejné dovednosti na stejný (nebo identický) cíl. Dvě osoby nejsou identickým cílem. Dva náboje (zvedané pomocí PK) jsou. Pokud se mění pouze *vzdálenost*, pak jde stále o opakovaný pokus, i když nová vzdálenost může u některých dovedností ovlivnit hod. V případě nejasností rozhoduje PJ.

### Implicitní použití

Většina psionických dovedností nemůže být použita bez tréninku, i když máte vysokou energii. Je zde pár výjimek, které mají *implicitní* dovednost, obvykle IQ-4. Ty jsou popsány v konkrétních popisech jednotlivých dovedností.

### Latentní síly

Psionické síly, jako většina ostatních výhod, jsou vrozené. Pokud nezačnete jako psionik, pak je později nemůžete získat.

Proto pokud chcete postavu s širokou paletou psionických dovedností, měli byste zvážit, zda nezačnete se dvěma nebo více skupinami, ale jen jednu si pořídíte na užitečné úrovni. Ostatní síly, pořízené jen na úrovni 1, jsou „latentní“. Postava má málo energie a žádnou dovednost; nebude je schopna použít efektivně. Později však může své síly vytrénovat a naučit se ostatní druhy schopností.

### Přidávání nových schopností

PJ se může alternativně rozhodnout, že HP získají schopnosti se kterými nezačali, pokud na ně spotřebují své body. Zde je několik dobrých důvodů, proč by to mohl udělat:

Vážné zranění na hlavě.

Setkání s mocnými psioniky (lidmi nebo příšerami).

Údery blesku, nehody s radiací, mimozemské nemoci.

Mystické artefakty.

Úmyslné pokusy o vytvoření psionika. *Musí* však existovat důvod, proč byl úspěch částečný, neznámý, náhodný nebo neopakovatelný, protože jinak bysme byli psionici všichni!

### Kritický úspěch a neúspěch u psioniky

Kritický úspěch při použití psioniky nemá žádné speciální důsledky *kromě* toho, že se neprojeví žádná únava, i když se normálně měla. Samozřejmě v případě MSV může PJ poskytnout nějaké informace navíc nebo jiný bonus.

Při kritickém neúspěchu si hodíte jednou kostkou a ztratíte toto množství bodů únavy navíc k těm, které by vás to normálně stálo. Po kritickém neúspěchu se také psionik nemůže znovu snažit o použití svých schopností dokud neobnoví všechny body únavy. Některé dovednosti mají jině následky při kritickém neúspěchu.

### Extrémní úsilí

Psionik může do pokusu vložit „extrémní úsilí“ pro zvýšení energie. Za každé spotřebované 3 body únavy se zvedne energie o 1, ale efektivní dovednost se sníží o 2. Pokud použití psioniky trvá déle než jednu minutu, pak každá další minuta stojí další 3 body únavy.



### Aktivní a pasivní dovednosti

„Aktivní“ psionickou dovedností rozumíme takovou dovednost, kterou používáte úmyslně. Telepatické vysílání a Pyrokineze jsou příkladem aktivních dovedností. Při použití aktivní dovednosti je vždy nutný hod na dovednost. Hody na jasnozřivé dovednosti jsou vždy prováděny PJ, takže hráč nikdy neví, jak dobře jeho dovednost pracuje. Jiné hody na dovednost jsou vždy prováděny hráčem.

Pasivní dovednost je taková, která funguje automaticky ve chvíli, kdy jsou pro to vhodné okolnosti. Některé pasivní dovednosti (např. předzvěstná dovednost Šestý smysl) stále vyžaduje hod na dovednost – ale ten provádí PJ. Jiné (jako je třeba Mentální štít) fungují vždy, bez nutnosti hodu. Mentální štít například vždy odečítá jistou hodnotu od dovednosti telepatického útoku proti vám, a to i v případě, že o útoku nevíte.

Do pasivní dovednosti není možné vložit extrémní úsilí, protože je z definice automatická.

### Několikanásobné pokusy

Psionik může v jedné chvíli *vyvolat* jen jednu dovednost. Může však dělat několik věcí zároveň, pokud nejsou započaty v jedné chvíli. Na každý simultánní „pokus“ je postih -1 k dovednosti.

*Příklad:* Psionik používá Telekinezi pro žonglování třemi míčky ve vzduchu za zády. To vyžaduje hod na dovednost s postihem -3 a další hod každou další minutu. Pokud se v této chvíli pokusí číst mysl někoho z obecenstva, pak bude mít postih -4.

## Telepatie

Telepatie je síla mentální komunikace a ovládnání. U těchto dovedností je *cílem* osoba, kterou se snažíte odhalit, ovládnout nebo se kterou se snažíte komunikovat. Telepatii neovlivňují fyzické překážky. Vaše energie u telepatie určuje *vzdálenost*, na kterou můžete použít své telepatické dovednosti:

1	Pouze dotek a požadovaný čas je vynásoben 10		
2	Pouze dotek	12	400 metrů
3	1 metr	13	800 metrů
4	2 metry	14	1500 metrů
5	4 metry	15	3 km
6	8 metrů	16	6,5 km
7	15 metrů	17	10 km
8	30 metrů	18	25 km
9	60 metrů	19	50 km
10	100 metrů	20	100 km
11	200 metrů	21	200 km

Další zvýšení energie dosah zdvojnásobí. Tyto hodnoty jsou určeny pro kontakt s jedním cílem. Pro použití sil „globálně“ (např. výkřik určený všem kolem vás) vydělte vzdálenost 100!

Jakýkoliv hod na dovednost pro jednu z těchto dovedností bude mít následující modifikátory:

Cíl má dovednost Mentální štít: odečítá se od energie telepatie.

Uživatel se cíle dotýká: +1. Výjimka: Pokud je vaše energie 1 nebo 2, pak se cíle dotknout *musíte* a nemáte žádný bonus.

Uživatel cíl trochu zná (rozhoduje PJ): +1.

Uživatel cíl zná intimně (rozhoduje PJ): +2.

### Psionický cit

\*2

Schopnost odhalit použití psionické dovednosti. Vlastník této dovednosti (občas nazýván čmuchal) má *pasivní* hod na dovednost pro odhalení jakéhokoliv *aktivního* použití psionických dovedností v jeho dosahu. Svou dovednost může také použít aktivně, pomocí koncentrace. Čmuchal má následující bonusy a postihy:

Čmuchal se na detekci intenzivně soustředí: +5.

Cíl používá Telepatickou dovednost: +2.

Na úspěchu hodu na dovednost závisí množství informací, které čmuchal získá:

Neúspěch: Žádné použití psioniky nezjištěno.

Úspěch hodu: Čmuchal ví, že psionika byla v jeho okolí použita. Úspěch o 1: čmuchal zná přibližný směr. Úspěch o 3: zná i přibližnou vzdálenost. Úspěch o 5: ví také, o jakou psionickou skupinu šlo. Úspěch o 7: ví, o jakou konkrétní dovednost šlo. Úspěch o 11: získá také obrázek osobnosti uživatele (nebo jej pozná, pokud se s ním již setkal).

Tato dovednost odhalí pouze *uživatele* psioniky. Čmuchal s malým dosahem s osobou v jedné místnosti nebude vědět, že je její mysl čtena, pokud není i špehující telepat v jeho dosahu. Tato síla používá plnou vzdálenost, ne dělenou 100.

### Vnímání emocí

\*2

Toto není dovednost určit, co si někdo myslí, ale co *cítí*. Když je cíl v dosahu vaší dovednosti a vy jej slyšíte mluvit, můžete určit, zda lže – nezjistíte pravdu, ale jestli je pravdomluvný. Toto je pasivní použití, prováděné automaticky.

Můžete také získat všeobecný „pocit“ z něčí osobnosti; čím je váš hod lepší, tím budete mít pocit detailnější. Toto je také „pasivní“ proces; PJ si hází za vás a poskytuje vám informace.

Můžete také vycítit další emoce. Pokud je např. někdo smutný a předstírá, že je šťastný, pak to úspěšný hod na dovednost odhalí. Toto není pasivní použití, je nutný aktivní pokus.

**Implicitní použití:** S energií 3 a vyšší mohou být pasivní aspekty této dovednosti použity bez tréninku. Pomocí hodu na IQ můžete vycítit lži, ale ne jiné emoce. Pro každou osobu, kterou potkáte, budete mít jeden hod (pokud jste se neviděli více než týden, pak si můžete hodit znovu). Použití je přesně stejné jako u výhody Empatie (str. 20) – protože jsou stejné! Pokud máte empatii, jste psionik. 15 bodů, které použijete na Empatii, z vás udělají Telepata se silou 3 bez tréninku, a implicitně si házíte na IQ.

### Telepatické vysílání \*3

Toto je dovednost *vysílání* myšlenek. Uživatel vysílá své myšlenky cíli asi rychlostí mluvení, ale mohou být poslány i jednoduché obrázky (pomocí vizualizace) a to rychlostí, jakou by trvalo jejich nakreslení na čistý papír.

Je nutný úspěšný hod na dovednost. Pokud neuspěje, pak může psionik použít bod únavy a zkusit to znovu (viz *Opakované pokusy*).

Pokud psionik nemá s cílem žádný společný jazyk, pak je hod s postihem -4. Pokud hod neuspěje o 4 a méně, pak cíl cítí mentální kontakt, ale ničemu nerozumí!

**Výkřik:** Telepatické vysílání se často používá na telepatický *výkřik*, který může ty, co jej dostanou, omráčit. Pokud je vyslán výkřik, pak není nutný žádný hod na dovednost. Ovlivní všechny v dosahu psionika (pokud psionik křičí méně hlasitě, může specifikovat menší dosah). Každý v dosahu výkřiku si musí hodit na ZD. Neúspěch znamená mentální omráčení (viz *Naprostě překvapení*, str. 143). (Takže dobré ZD vám pomůže vyhnout se omráčení a vysoké IQ vám umožní rychle se z něj dostat.)

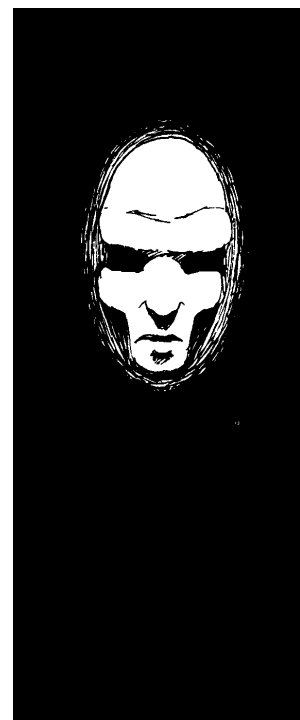
Výkřik je také možné zaměřit do určité oblasti (viděné buď očima psionika nebo jiné osoby) nebo na jednu osobu (viděné buď očima psionika nebo očima osoby, se kterou má telepatický kontakt pomocí telepatického příjmu).

### Telepatický příjem \*5

Toto je schopnost *příjmu* myšlenek – často nazývaného „čtení mysli“ nebo „špehování“. Myšlenky se přijímají rychlostí mluvení, kromě případu kontaktu dvou velmi zkušených telepatů (viz sloupek na str. 190). Na přijetí myšlenek od *ochotného* cíle v dosahu je nutný hod na dovednost. Pamatujte na bonus za vaši znalost cíle!

Pro přijetí myšlenek od *neochotného* cíle jsou nutné dva hody. První hod určí vaši pronikavost. Hodíte střet dovedností: Telepatický příjem proti Mentálnímu štítu cíle (viz níže), nebo IQ, pokud žádný štít nemá. Pokud ve střetu uspějete, pak váš pokus o čtení mysli nebyl rozpoznán. Pokud prohraje nebo remízuje, pak si vás cíl všimne (ale jestli si uvědomí, o co jde, závisí na jeho zkušenosti s telepatii!).

Druhý hod je konkrétní pokus o vstup do mysli cíle. Hodíte si na dovednost Telepatického příjmu, modifikované nahoru nebo dolů energií štítu cíle. Pokud uspějete, podařilo se vám provést kontakt s jeho myslí. Od vaší dovednosti také odečtete Silnou vůli cíle (nebo přičtete slabou vůli).



### Termíny

**Blinkr** – Osoba s dovedností teleportace.

**Cíl** – Osoba nebo předmět, na který je použita psionická síla.

**Čmuchal** – Osoba s psionickým citem.

**MSV** – Mimosmyslové vnímání. Schopnost vidět, slyšet nebo znát věci, které není možné zjistit normálními pěti smysly.

**Obět'** – Cíl nepřátelského použití psioniky.

**PK** – Psychokineze. Mentální síla ovlivňování hmoty.

**Špeh** – Jakýkoliv telepat, obzvláště s dovedností telepatického příjmu.

**Teleport** – Osoba se schopností teleportace nebo prostor, kde teleportace probíhá.

**TP** – Telepatie. Schopnost číst, ovlivňovat, ovládat nebo bránit myslí.

**Uživatel** – Osoba používající psionickou dovednost.

**Vřískal** – Osoba s antipsionickou dovedností.



### Oboustranná komunikace

Dvojstranný kontakt mezi telepaty může být vyvolán schopností Telepatického vysílání. Ve chvíli, kdy o vás druhý telepat ví, provede svůj vlastní hod na Telepatické vysílání s bonusem +4, protože kontakt již byl proveden. Po každé další minutě konverzace si musí každý telepat hodit na svou dovednost, ale všechny hody na udržení dvojstranné komunikace jsou s bonusem +4.

Pro opravdovou oboustrannou komunikaci musí být každý telepat v dosahu druhého. Ale velmi talentovaný telepat dokáže oboustranně komunikovat i s netalentovaným, mluvíce pomocí Telepatického vysílání a poslouchání subvokalizovaných odpovědí pomocí Telepatického příjmu.

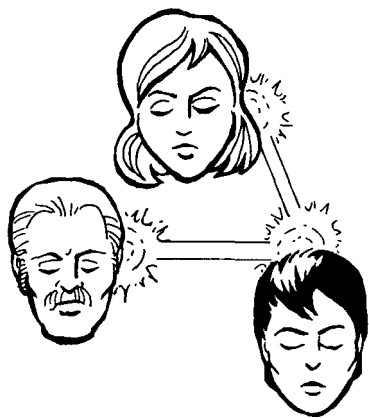
Pokud spolu dva Telepati „mluví“ a každý má Telepatické vysílání i příjem na úrovni 10 a lepší, mohou vstoupit do „plné komunikace“. Každý z nich si je vědom *všeho*, co si druhý myslí a vnímá, a komunikace je 10 krát rychlejší než mluvení!

### Trojstranná komunikace

Pokud dva telepati čtou mysl stejného cíle, pak si sebe navzájem všimnou, pokud se jeden z nich záměrně neskrývá. V takovém případě se hází střet dovedností (PJ může tento hod provést za jednoho z nich nebo za oba, aby zachoval tajemství). Pokud jedna z postav *hledá* mentální vetřelce, pak má na všimnutí bonus +2.

Pokud se snaží schovat *obě* postavy a žádná o té druhé neví, pak by si PJ měl hodit dva střety – jeden na to, zda si A všiml B a druhý jestli si B všiml A.

I když jsou dva nebo více telepatů „ve“ stejné mysli, pak skrz ni nemohou přímo komunikovat. Jako „retranslační stanici“ ji mohou použít pouze v případě, že ten třetí je také telepat, který poslouchá a opakuje vzkaz z jedné mysli do druhé.



Je tedy možné, že útočník se odrazí od silného štítu bez toho, že by byl zpozorován, nebo proniknout silným štítem a přitom být pozorován.

Pokud cíl mluví nebo *subvokalizuje* (mluví bez dechu), máte na použití dovednosti bonus +2.

Každou minutu, kterou zůstáváte v mysli cíle, si musíte znovu hodit na dovednost, ale již vás to nestojí únavu. Pokud hod neuspěje, je kontakt přerušen.

Pokud se dostanete do mysli cíle, je množství získaných informací určeno množstvím bodů, o které jste uspěli při hodu na dovednost:

0 – 2: Jen povrchní myšlenky. Pokud cíl mluví nebo subvokalizuje, pak pochytíte jen to, co říká.

3 – 4: Všechny povrchní myšlenky plus občasné myšlenkové asociace a pozadí. Můžete také zachytit jeden ze smyslů cíle (zrak, sluch, telepatie ap.).

5 – 6: Stejně jako výše, ale se všemi významnými mentálními asociacemi a pozadím (ale stále jen pokud na to cíl myslí!) Můžete také zachytit všechny smysly cíle.

7 – 8: Je odhaleno také podvědomí cíle.

9 – 10: Jsou odhaleny vzpomínky z posledního dne.

11 – 12: Jsou odhaleny vzpomínky na poslední týden.

13+: Jsou odhaleny všechny vzpomínky cíle, i když je nutný samostatný hod na nalezení něčeho konkrétního, staršího než jeden rok. Neúspěch znamená, že vzpomínku není možné nalézt; zkuste to zítra.

### Mentální úder

### Předpoklad: Telepatické vysílání 12+

Jde o přímý mentální útok. Uživatele vždy stojí 1 bod únavy. Pokud je úspěšný, pak cíl omráčí (stejně jako výkřik) a navíc způsobí škody v podobě *únavy*. Až SL cíle klesne na 0 a ten upadne do bezvědomí, tak mu není možné způsobit žádné další škody. *Výjimka:* Kritický úspěch s Mentálním úderem působí cíli *fyzické* poškození! Kritický neúspěch způsobí útočníkovi navíc ke spotřebě bodů únavy i fyzické škody.

Škody jsou založeny na Energii útočníka. Hodte si jednou kostkou za každých *plných* 10 bodů energie a přidejte 1, pokud zbývá 5 a více bodů, takže Energie 16 působí škody 1k+1. Oběť, pokud je stále při vědomí, má automaticky hod na Telepatický příjem, Mentální štít nebo Psionickým cit. Úspěšný hod umožní získání informace o útočníkovi, podobně jako u Psionického citu. Ignorujte kritické neúspěchy.

### Mentální štít

\*2

Schopnost udržet mentální „štít“, který vás varuje před telepatickými útoky a pomáhá vám se proti nim bránit. Sem patří střet dovedností a hod na Telepatický příjem při psionickém útoku, jak je uvedeno pod Telepatickým příjmem.

Svůj štít můžete vůli zapnout nebo vypnout; toto je možné provést kdykoliv, *i když je to během boje a není váš tah*. Když jdete spát nebo když upadnete do bezvědomí, pak štít zůstane v tom stavu, v jakém byl před tím. Pokud se během spánku nebo bezvědomí objeví situace, ve které je potřeba, aby se váš štít zapnul nebo vypnul, pak máte *jeden* hod na dovednost Mentální štít (-2 pokud jste v bezvědomí, ne při spánku). Pokud hod neuspěje, pak štít zůstane tak, jak byl, dokud se neprobudíte.

*Energie štítu:* Vaše energie telepatie je silou štítu. Toto číslo odečtete od jakékoliv psionické dovednosti, ovlivněné štítem (viz níže). *Příklad:* Telepat s energií 18 se snaží o čtení vaší mysli. Vaše energie telepatie je 5. Telepat si hází s efektivní dovedností 13.

*Opakované útoky:* Pokud se telepatický útok setká s mentálním štítem a neuspěje, pak má každý opakovaný pokus postih -2 (normálně -1) k dovednosti a stojí 1 bod únavy.

*Vliv dovednosti:* Uživatelská dovednost s Mentálním štítem určuje *druh* ochrany, kterou poskytuje.

8 nebo méně: Ovlivňuje veškeré použití telepatie, přátelské či nepřátelské, proti cíli nebo od něj. Jinými slovy, když je štít zapnut, ovlivňuje jeho vlastní telepatické schopnosti!

9 až 11: Ovlivňuje veškeré použití telepatie, přátelské či nepřátelské, pokud je uživatel štítu cílem – ale ne použití telepatie uživatelem.

12 až 14: Ovlivňuje veškeré použití telepatie, pokud je uživatel štítu cílem, pokud uživatel vědomě neurčí použití jako „přátelské“. Toto použití pak má jen poloviční vliv oproti běžnému (zaokrouhlete nahoru).

15 až 17: Štít automaticky rozhodne mezi přátelským nebo nepřátelským kontaktem. Přátelské kontakty jsou odhaleny, ale mohou jím projít bez problémů. Uživatel se může kdykoliv rozhodnout, zda „neutrální“ kontakty budou považovány za přátelské či nepřátelské.

18 až 20: Stejně jako výše – a pokud se „přátelský“ kontakt stane nepřátelským, pak musí útočnické uspět v novém hodu na dovednost proti štítu.

Nad 20: Stejně jako výše, ale psionik kontaktující štít musí zvítězit ve střetu dovedností (Telepatický příjem proti Štítu) i na pochopení, že je uživatel psionik. Jinak může jednoduše předstírat povrchní myšlenky ne-psionika. Toto se nazývá „zahalení“ (Úspěšný hod na Telepatickou kontrolu nebo na Vymytí mysli zahalením pronikne – a výsledek pravděpodobně útočnicka překvapí!)

### „Pryč z mé mysli!“

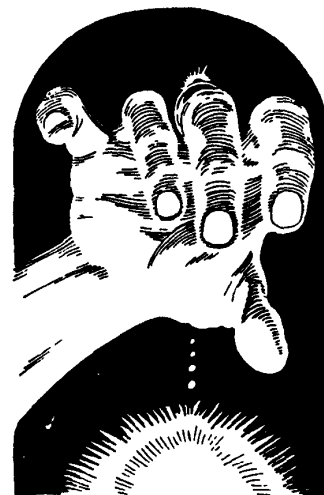
Může se stát, že nepřátelský psionik pronikne vašimi štíty Telepatickým příjmem a vy si jeho přítomnosti všimnete *později* – např. proto, že neuspěl v hodu na Telepatickou kontrolu nebo na Vymytí mysli. Nebo mohl do vaší mysli vstoupit v době, kdy jste měl vypnutý štít. V každém případě se můžete pokusit o jeho vyhnání z vaší mysli. Hod'te si na střet vaší energie telepatie + energie štítu proti jeho energii telepatie + dovednost Telepatického příjmu. Pokud zvítězíte, pak jej z mysli vyženete a bude mít při opakovaném pokusu postih -2.

Pokud však prohrajete, zůstane psionik ve vaší mysli tak dlouho, jak chce. Musíte navíc uspět v hodu na IQ+4 na ovládnutí svých vlastních myšlenek, jinak začnete okamžitě myslet na to, čeho se obáváte že chce zjistit – což může vaše tajemství prozradit i zcela nezkušenému útočnickovi.

## Spánek

### Předpoklad: Telepatické vysílání na 12+

Po provedení normálního kontaktu jako při Telepatickém příjmu si uživatel hodí na střet dovedností: jeho dovednost spánek proti vůli cíle. Pokud uživatel zvítězí, pak cíl usne normálním spánkem trvajícím 1k hodin, pokud není probuzen. Při neúspěchu si cíl může hodit na IQ na zjištění, zda si útok uvědomil. (*Výjimky:* Jakýkoliv telepat si hází na svou nejlepší telepatickou dovednost. A ve světě, kde není běžně rozšířená psionika ani magie, si většina obětí při tomto útoku bude myslet, že je nemocná.)



### Psionika a magie

Magie a psionika jsou dvě odlišné věci. Hodně stejných účinků je možné provést oběma schopnostmi. Například jak ohňový mág tak i pyrokinetik vám může na dálku zapálit šaty.

Obě techniky jsou však rozdílné. Anti-magické kouzla nebudou mít proti psionickým útokům žádný účinek.

Podobně kouzlo čtení mysli nebude mít větší (nebo menší) šanci na úspěch, pokud je cílem telepat.

Přesto však spolu čistě fyzické výsledky obou disciplín mohou kolidovat nebo se dokonce vyrušit. Pokud pyrokinetik stvoří oheň, pak jej vodní magie dokáže uhasit.

Ve vzácných případech, kdy spolu magie a psionika kolidují, si hod'te střet mezi magickou a psionickou dovedností.

### Takže co je lepší?

Ani magie ani psionika není lepší než ta druhá – ale obě disciplíny jsou velmi odlišné.

Magie je mnohem rozmanitější. Existuje mnohem více kouzel než psionických dovedností. Navíc průměrný mág zná mnohem víc kouzel než kolik zná průměrný psionik svých dovedností.

Magie však (kromě případů velmi talentovaných mágů) vyžaduje hodně energie. Hodně psionických dovedností nevyžaduje žádné úsilí – jsou tak jednoduché jako myšlení.

Magie může vyprodukovat neočekávané výsledky, či dokonce nezdrary. Psionika nefunguje vždy, ale nevybuchne vám do tváře ani nepřivolá démona.

Jak mágové tak psionici mohou být smrtelně nebezpeční. Ale ani jeden z nich není imunní vůči kulkám...

### Použití psioniky s ostatními dovednostmi

Psionické dovednosti se dají použít velmi kreativně. Všeobecně platí, že PJ by měl umožnit, aby úspěšný hod na psionickou dovednost poskytl bonus pro použití jiné odpovídající dovednosti. Co je „odpovídající“ záleží na kreativě hráčů; jako vždy má PJ poslední slovo.

Platí, že nejprve je nutné pokusit se o použití psioniky. Při úspěchu bude opravdový úkol jednodušší. Neúspěch úkol neovlivní, ale kritický neúspěch dá postih, který je roven bonusu, který byste dostali při úspěchu. Několik příkladů:

Úspěšný hod na Telekinezi dává bonus +4 na použití dovednosti Otvírání zámků u mechanického zámku.

Úspěšný hod na Jasnozřivost vám taky dá bonus +4 k dovednosti – tentokrát proto, že do zámku *vidíte*. Pokud má postava obě dovednosti, pak může získat oba bonusy. Zloděj – psionik může být velmi mocný...

Čtení myslí protivníka může dát bonus +2 i více při použití strategie – čím lstivější jsou jeho plány, tím je bonus větší.

Levitace umožňuje bonus +2 na jakýkoliv hod na Akrobacii (pokud chcete skrýt své síly), nebo +6 (pokud je vám jedno, že se ostatní dozví pravdu).

A tak dále...



## Vymytí myslí

### Předpoklad: Telepatický příjem a Telepatické vysílání na 12+

Toto je schopnost upravit nebo vymazat vzpomínky cíle. Pro použití této dovednosti musíte nejprve provést kontakt s cílem pomocí Telepatického příjmu a dostat se přes jeho štíty, pokud nějaké má. Potom se pokusíte o svůj hod na Vymytí myslí (u děletrvajících akcí jednou za hodinu). Neúspěch při hodě na Vymytí myslí upozorní cíl na fakt, že se do jeho myslí někdo tajně dostal. Pokud v několika hodech uspějete ale v jednom ne, pak cíl ztratí paměť, ale vzpomene si za 3k dní.

Čas potřebný pro provedení (nebo zrušení) změny paměti, nebo na nalezení stop po změně v paměti cíle, závisí na komplexnosti změny. Čím je změna důvtipnější, tím je ji těžší provést, opravit nebo nalézt:

Vymazání veškeré paměti cíle (výsledkem je žvatlající idiot): 2 hodiny.

Trvalé vymazání veškeré paměti cíle: 1 hodina.

Smazání velkého objemu paměti (týdny): 3 hodiny.

Nahrazení velkého objemu paměti falešnou pamětí: 5 hodin.

Odstranění jedné vzpomínky: 1 hodina (10 minut za vzpomínku z předešlého dne).

Změna jedné vzpomínky: 2 hodiny (20 minut za vzpomínku z předešlého dne).

Nalíčení *rozkazu* (jeden příkaz, který bude cíl muset v daném čase provést): 4 hodiny.

### Odhalování vymytí myslí

Kompletní smazání paměti je zjevné. Menší úpravy je možné odhalit při mentálním kontaktu s obětí. Hoděte si na Vymytí myslí nebo na Telepatický příjem-5, pokud nemáte Vymytí. Máte jen jeden „pasivní“ hod – poprvé, když přijdete do kontaktu s osobou, jejíž paměť byla pozměněna. Na nalezení rozkazu máte postih -2, na zjištění změny jedné vzpomínky máte -4. Za každý týden po změně máte další postih -1, až do 6 týdnů.

Pokud se úmyslně snažíte úpravu nalézt po předchozím neúspěchu při pasivních hodech, musíte provést navázat mentální kontakt pomocí Telepatického příjmu a poté provést výše uvedený hod na dovednost. Tento pokus trvá asi hodinu a jakýkoliv další pokus ve stejný den je „opakovaný“.

### Obnovení vymyté myslí

Jakákoliv změna paměti kromě úmyslného trvalého vymazání může být odstraněna. To vyžaduje tolik *týdnů*, kolik trval původní proces *dnů*. Psionik, který se snaží o rekonstrukci paměti, si musí každý den házet na svou dovednost Vymytí myslí; neúspěch znamená, že se tento den nezapočítá, kritický neúspěch znamená, že je nutné začít znovu. Kritický úspěch se počítá jako týden úspěchů. Psionik má na odčinění vlastní práce vždy bonus +4.

## Telepatická kontrola

### Předpoklad: Telepatický příjem a Telepatické vysílání na 15+

Toto je dovednost převzetí myslí oběti a její ovládnutí na dálku jako loutky. Na toto je nutná velká koncentrace: psionik, který se snaží o Telepatickou kontrolu má navíc postih -4 k dovednosti, pokud dělá *cokoliv* jiného. Je možné ovládat více než jednu oběť s postihem -4 za každou osobu navíc a loutky budou mluvit nezřetelně a budou mít OB-4.

Na použití této dovednosti musíte nejprve provést kontakt s cílem pomocí Telepatického příjmu a dostat se skrz jeho štíty. Poté zkuste svůj hod na Telepatickou kontrolu. Úspěch znamená, že oběť dostane pod vaši kontrolu; můžete používat všechny její fyzické a mentální dovednosti, ale nemáte přístup k jejím vzpomínkám. Neúspěch znamená, že se oběť o vašem pokusu dozví; vycítí vás ve své myslí.

Po zavedení může Telepatická kontrola trvat tak dlouho, jak dlouho se koncentrujete. Po skončení si oběť nic nepamatuje. Pokud byla oběť již jednou ovládnuta, pak je na její další ovládnutí bonus +2.



## Psychokineze

Tato síla obsahuje pohybování předměty na dálku, jejich ochlazování a zahřívání atd. Psychokinetik musí cíl vizualizovat. Normálně to znamená, že jej musí vidět nebo se jej dotýkat. Známý cíl (psionikovi dobře známá osoba, objekt, který opakovaně držel) může být ovlivněn na dálku i bez toho, aby byl viděn: -1 k dovednosti za jeden metr vzdálenosti a navíc -1 pokaždé, když se vzdálenost zdvojnásobí. Každý hod na dovednost u psychokineze bude mít při doteku s cílem bonus +1.

### Telekineze

\*4

Schopnost pohybovat objekty mentální silou. Vaše PK energie určuje *hmotnost*, kterou můžete mentálně ovládat:

1	7,5 g	12	15 kg
2	15 g	13	30 kg
3	30 g	14	60 kg
4	60 g	15	125 kg
5	120 g	16	250 kg
6	240 g	17	375 kg
7	0,5 kg	18	500 kg
8	1 kg	19	625 kg
9	2 kg	20	750 kg
10	4 kg	21	875 kg
11	7,5 kg	22	1000 kg (1 t)

Další zvýšení úrovně energie přidává pokaždé 125kg.

### Telekinetické střety

Pokud se dva psionici snaží o pohyb stejného cíle, pak se provede střet dovedností. Psionik, který ve střetu zvítězí, má kontrolu na 1 sekundu, ale druhý psionik se cíle stále „drží“. Pokud však jeden psionik zvítězí o 5 nebo více, pak přerušil mentální „úchop“ druhého psionika a může s cílem volně pohybovat, dokud jej dobrovolně nepustí.

Každý psionik musí mít dostatek energie na pohyb předmětu. Psionik s větší energií má bonus +1 k efektivní dovednosti za každé dva body, o které má víc energie než jeho protivníci. Brutální síla je v tomto případě důležitější než ovládní.

### Choulostivější akce

Kdykoliv je telekineze použita pro cokoliv jiného než je přímý pohyb, je nutný hod na dovednost pro její *míření*. Neúspěch znamená, že cíl mine (nebo se jinak nepohybuje dobře – tady může být PJ kreativní). PJ určí postih k dovednosti podle následujících vodítek:

Precizní míření, pomalý pohyb (vhození mince do automatu): -2.

Precizní míření, rychlý pohyb (vržení míče do basketbalového koše): -4.

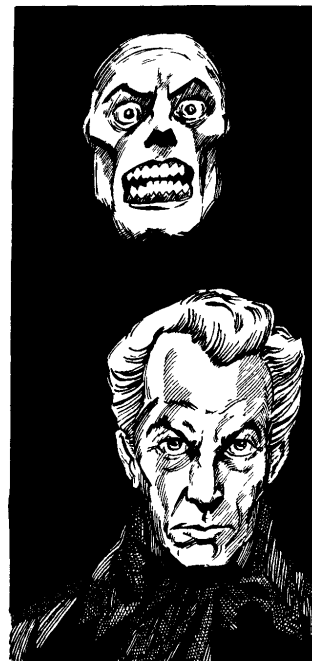
Precizní míření, rychlost kulky: -6.

Precizní orientace (udržování šípu šipkou dopředu): -3. Toto se přičítá k výše uvedeným postihům na míření.

Komplexní pohyb (napsání vašeho jména perem): -2 nebo více.

Cíl se během vašeho pokusu pohybuje: -1 za každý m/s rychlosti, až do maxima -10 (do této skupiny patří vrhací a střelné zbraně). Nemůžete chytit kulku, protože ji nevidíte přilétat.

Pokud střelu vidíte, můžete se jí pokusit odklonit. Hod na odklonění ze směru je o 4 jednodušší než hod na ovládnutí (o 6 za objekty jako jsou oštěpy nebo šípy). Hod na odklonění šípu je tedy s postihem -4. Úspěšný hod objekt odkloní ze směru a ten automaticky mine svůj cíl.



### Telekinetické útoky

Telekinezi je možné použít na útok na *tělo* oběti – zaškrtnit cévy atd. Škody, které jsou takto způsobeny jsou založeny na tabulce škod pro máchy (str. 95, založeno na PK energii). Takže např. PK energie 6 bude působit každou sekundu škody 1k-4 a energie 10 1k za sekundu.

Na inicializaci tohoto útoku musí psionik vidět (nebo se dotknout) oběti a vizualizovat si vnitřek jejího těla. To vyžaduje úspěšný hod na IQ nebo na Chirurgii+3, pokud tuto dovednost má. Koncentrace trvá sekundu (a má jen jeden pokus).

Pokud je hod úspěšný, pak může psionik začít svůj telekinetický útok. Je nutný hod na dovednost s následujícími modifikátory:

-1 za každý metr vzdálenosti.

-3 pro provedení škod na únavě, ne na ZD.

Pokud je hod úspěšný, pak oběť utrpí zranění každou sekundu, jak je uvedeno výše. Nejsou nutné žádné další hody na dovednost, pokud se oběť nedostane z dohledu útočnicka. V takovém případě je nutný nový hod (s novou vzdáleností).

**Telekinetický vrh**

Všeobecně platí, že na vržení objektu dostatečně rychle pro způsobení škod je nutná energie alespoň 15. Menší energie může stále vyrušit, i když vrhané objekty nejsou ta těžké nebo rychlé.

Hmotnosti uvedené pro Telekinezi předpokládají, že se předmět pohybuje rychlostí 1 m/s. Pro obtížně viditelný pohyb (cíl se jen lehce pohne a zastaví) je efektivní energie +1, takže je možné ovlivnit dvojnásobnou hmotnost.

Pro větší rychlosti vezměte hmotnost objektu. Určete rozdíl mezi aktuální energií a *minimální* nutnou energií (z tabulky na str. 193) pro spojitý pohyb.

Nyní nalezněte řádek v níže uvedeně tabulce odpovídající této „energii navíc“ a určete rychlost, s jakou se může objekt pohybovat. Za každé dva body rozdílu se rychlost zdvojnásobí. Pokud je energie navíc liché číslo, pak nejbližší nižší rychlost vynásobte číslem 1,4.

Energie navíc	Rychlost
-1	0 (malá změna polohy)
0	Pohyb 1 (1 m/s)
1	Pohyb 1,4 (1,4 m/s)
2	Pohyb 2 (2 m/s)
3	Pohyb 3 (3 m/s)
4	Pohyb 4 (4 m/s)
5	Pohyb 6 (6 m/s)
6	Pohyb 8 (8 m/s)
7	Pohyb 12 (43 km/h)
8	Pohyb 15 (54 km/h)
10	Pohyb 30 (108 km/h, vržený kámen)
12	Pohyb 60 (216 km/h, rychlost šípu)
14	Pohyb 120 (864 km/h)
16	Pohyb 250 (900 km/h; kulka)
18	Pohyb 500 (Mach 1,5)

Pokud je něco vrženo s pohybem 30, pak počítejte, jako by to bylo vrženo člověkem se SL 12; Použijte tabulku vzdáleností vrhu na str. 111.

S energií 16 a lepší můžete vrhat malé kameny ap. jako by to byly kulky; použijte vzdálenosti a škody jako u palných zbraní (str. 230) následovně:

Energie 16: ráže .22 (Ruger STD).

Energie 17: ráže .32 (Walther PPK).

Energie 18: ráže .38 (FN HP35).

Energie 19: .357 magnum (C. Python).

Energie 20: .44 magnum (S&W M29).

Za každou úroveň energie nad 20 přidejte 25 metrů k dostřelu 1/2 šk, 50 metrů k maximálnímu dostřelu a 1 bod škod. Protože nemáte zbraň, nemůžete mít bonus za přesnost a útok se považuje za střelbu od boku, pokud jeden tah nemíříte.

**Levitace****\*3**

Tato dovednost funguje jen na zvednutí psionikova vlastního těla (a všeho, co nese). Je to psionická forma létání. Hmotnost a rychlost je určena jako u Telekineze (výše), kromě toho, že psionik může pohybovat pouze svým tělem plus tím, co nese (ne více než jeho vlastní hmotnost).

Energie je pro tuto dovednost efektivně zvýšena o 10. To znamená, že psionik s energií 5 (4 u dítěte) může „letět“ rychlostí jednoho metru za sekundu. Levitátor s vysokou energií může létat *rychle*. Maximální praktická rychlost bez speciální ochrany je 160 km/h.

Psionik s Telekinezi ale bez Levitace se stále může zvednout, pokud má dostatek energie. Použijte tabulku hmotností u Telekineze.

**Pyrokineze****\*3**

Toto je schopnost zvýšit teplotu objektu. Psionik musí cíl vidět (i když telepat může vidět očima jiné postavy, pak má postih -3). Po zažehnutí hoří pyrokineticky zapálený oheň normálně. Psionik nemůže použít této schopnosti na jeho uhašení (ale podívejte se na Kryokinezi, níže).

Při první aktivaci síly je *vždy* nutný hod na dovednost. Neúspěch o 1 až 5 znamená, že blízké objekty jsou také ovlivněny. Horší neúspěch znamená, že není popálen cíl, ale jiné objekty. Kritický neúspěch ovlivní vše v dohledu; detaily zlomyslně určí PJ. Pokud psionik mine, může pokračovat (s nepřesností) nebo může začít znovu (se spotřebou bodů únavy za opakovaný pokus).

Každá úroveň energie umožní pyrokinetikovi zvýšit teplotu 150 cm<sup>3</sup> (zhruba krychle o hraně 5 cm, tvar však nemusí být krychlový) o 30°C. Větší předměty je možné zahřát pomaleji, ale menší se rychleji nezahřejí. Trvajících koncentrací zvýší teplotu o dalších 30° za sekundu za každou úroveň energie. S energií 10 můžete tedy zahřát krychli o hraně 5 cm o 300° za sekundu! Za sekundu dokážete zapálit knihu.

Předměty musí být zahřívány kompletně; nemůžete se například soustředit na jeden prst oběti a ignorovat zbytek jejího těla. Oblečení nebo vlasy však mohou být zapáleny samostatně. Na zvážení toho, co se považuje za „jednotku“ se musí PJ řídit svým úsudkem s jistou básnickou licencí.

Horko způsobené pyrokinetikem je v *cíli uzavřeno*; do okolí se ho během koncentrace psionika dostane jen velmi málo. Pyrokinetik dokáže oběť spálit na uhel a její oblečení se skoro nepoškodí. Slabší psionik vám může zapálit *oblečení*; nic nepoznáte do chvíle, než z něj vyšlehnou plameny!

Některé důležité teploty (všechny ve stupních Celsia):

Pokojeová teplota: 23 – 27°.

Člověk upadá do bezvědomí: 48°C.

Var vody: 100°.

Papír začne hořet: 233°.

Dřevo začne hořet: 288°.

Maso se pálí: 288°.

Olovo se taví: 327°.

Měď se taví: 1082°.

Železo se taví: 1530°.

U živého tvora počítejte, že jeden kilogram hmotnosti má objem 600 cm<sup>3</sup> (je sem započítána přirozená odolnost lidské kůže; řízek se usmaží rychleji). Takže člověk o hmotnosti 75 kg bude mít objem 45 dm<sup>3</sup>. Energie 20 zvýší teplotu jedné jednotky objemu (150 cm<sup>3</sup>) o 560°C za sekundu. Může tedy za sekundu zvýšit teplotu o 45000/150, tedy o 1/300, této hodnoty, neboli o 1,9°C.

**Kryokineze****\*2**

Funguje stejně jako Pyrokineze, ale obráceně – *ochladí cíl* za sekundu o 30°C za každých 150 cm<sup>3</sup> jeho objemu. Méně efektivní, ale občas užitečné. Led se tvoří při 0°C. Absolutní nula je -273,4°C.

Silně ochlazené kovy, sklo ap. jsou křehčí; jak moc je ponecháno na úsudku PJ, ale všeobecně u kovového předmětu s teplotou pod -50°C použijte polovinu původního ZD.

## Psychokinetický štít \*2

Na získání této dovednosti musí mít psionik alespoň jeden bod energie MSV pro vycítění vzduchu u jeho těla. PK štít umožňuje psionikovi soustředit se na tento vzduch a udržovat jej na místě jakožto štít. Toto dává bonus +1 k PO a OPŠ rovnou 1/2 PK energie, funguje pouze proti pevným předmětům (ne proti paprskům, zvukovým útokům ap.)

Každou sekundu je nutný hod na dovednost pro udržení štítu aktivního, i když kritické neúspěchy po prvním hodě se počítají jako běžné neúspěchy. Aktivace této dovednosti stojí 1 bod únavy za každou celou minutu držení štítu.

## MSV

Mimosmyslové vnímání pokrývá různé dovednosti „šestého smyslu“ – vidění věcí normálním lidem skrytým. Při použití dovednosti MSV je vždy nutný hod na dovednost – ten provádí PJ. Ten při neúspěchu řekne, že jste se nic nedozvěděli. Při neúspěchu Psychometrie nebo Předpovídání o více než 5 lže. Opakované pokusy stojí dva body únavy každý a u každého je hod s postihem -2.

## Jasnozřivost \*2

Toto je schopnost vidění skrz zdi a jiné pevné objekty. Její dosah je ostře omezen energií, ale ne tím, co je v cestě. Neuvidíte náhodou skrz něco, co hledáte. Pokaždé, když se psionik podívá na jiný předmět jiným směrem, je nutný nový hod.

Vzdálenost jasnozřivosti je rovna vaší energii na druhou a vynásobenou 2,5; výsledek je v centimetrech. Proto vám i energie 1 umožní vidět do zalepené obálky, kterou držíte v ruce. Energie 20 vám umožní vidět 1000 cm – tedy 10 m.

## Jasnozřivý sluch \*2

Stejně jako výše, ale uživatel *slyší* to, co se děje za zdi ap. a může naslouchat libovolně dlouho.

## Psychometrie \*2

Tato schopnost umožňuje psionikovi zjistit něco o historii místa nebo neživého objektu: všeobecné dojmy, použití, osobnost uživatele ap. Délka vycítěné historie je rovna energii na druhou, výsledek je v letech.

Normálně je nutná úmyslná snaha. Velmi silné energie je však možné vycítit pasivně; PJ si hází tajně. Psychometrie neodhalí magii, ale (např.) svatý předmět bude mít „pozitivní energii“, protože ho v rukou drželi svatí mužové a oltář zla bude mít energii negativní díky obětem, které na něm byly provedeny. Psychometrie také odhalí nepřirozenost objektu z jiné dimenze.

## Předpovídání \*2

Toto je schopnost vidět budoucnost. Je to nejriskantnější a nejnepochopitelnější ze známých psionických schopností. Předpovídání psionika může mít formu obrazu, zvuku nebo jen záblesku myšlenky. A pamatujte, že nic co se týče budoucnosti, není *jisté*; i když se PJ rozhodl, může si to ještě rozmyslet...

*Aktivní* pokus o předpovídání trvá 10 minut a stojí 2 body únavy. Je prováděn s postihem -10 (!) k dovednosti.

*Pasivní* předpovídání závisí na vrtoších PJ. Je nejčastěji spojeno s nějakou osobou nebo předmětem. Pokud např. potkáte osobu, která má v budoucnosti něco velmi podstatného, určí PJ hod (který provede on) na určení pravděpodobnosti zjištění této události. Nebo obraz místa může způsobit vizi události, která se na daném místě stane.

Dosah předpovídání je určen energií. Fyzická vzdálenost se určí stejně jako u Telepatie (str. 188). Čas je roven energii na druhou, vyjádřeno ve dnech. Pokud se však zabýváte budoucností osoby, pak fakt, že se později dostane z vašeho fyzického dosahu, neovlivní vaši dovednost.

## Vedlejší efekty

Psionické schopnosti mohou mít své „vedlejší efekty“, které jsou u každé postavy unikátní. To znamená, že např. vaše telepatické vysílání má speciální fyzické vedlejší efekty.

Vedlejší efekty jsou volitelné a jsou určeny při tvorbě postavy. Jsou dvě základní kategorie:

### Speciální efekty

Speciální efekt je takový vedlejší efekt, který je vlastně nepodstatný, i když může někdy uživatele obtěžovat. Pokud např. vaše Telekineze vydává hluboký bzučivý zvuk, pak si toho okolí všimne (a ti, kteří to o vás ví, budou vědět, že používáte TK). Speciální efekt je za 1 bod pro triviální nevýhodu, nebo 2, pokud PJ cítí, že by mohla být obtížnější. U všech vašich psionických dovedností si můžete zkombinovat speciální efekty až za 5 bodů.

### Nevýhody

Nevýhodou jsou takové vedlejší efekty, které uživateli způsobují opravdové problémy. Pokud např. vaše Telepatické vysílání způsobí bolest hlavy všem v okruhu 20 metrů, pak je to problém!

Nevýhody přidávají body – ale jen v případě, že jsou pro postavu *opravdovým* problémem. Za všechny speciální efekty, způsobující škody, je maximální limit 15 bodů. Jako příklad by výše uvedená nevýhoda byla asi za 5 bodů – hlavně proto, že psionikovi neumožňuje používat jeho schopnosti zblízka nenápadně.

Opravdu odporné speciální efekty dají svému uživateli postih k hodě na reakci. Ten je za 5 bodů za každý postih -1, pokud funguje stále (což bude vzácné), 5 bodů za reakci -2, pokud je rozpoznatelný pouze občas a 5 bodů za postih -3, pokud je efekt vzácný.

### Body postavy

Body za speciální efekty se nezapočítávají k normálnímu (doporučenému) limitu bodů za nevýhody. Psionik tedy může mít až 20 bodů nevýhod navíc – 5 za vedlejší efekty a 15 za nevýhody.

### Zakázané vedlejší efekty

Žádná postava si nemůže vymyslet vedlejší efekt, který je zjevně použitelný jako zbraň nebo výhoda. Pokud hráč nalezne chytrý způsob, jak *velmi zřídka* využít zdánlivě bezcenný vedlejší efekt, pak je vše v pořádku.

## Omezení

### Jedna dovednost: různá cena energie

Můžete se naučit jen *jednu* z dovedností z dané skupiny. Viz str. 186.

### Netrénovatelné: poloviční cena

Nemůžete se naučit ovládat svou sílu. U postihnuté skupiny se učíte, jako by vaše IQ bylo pouze 8. Žádnou dovednost se nemůžete naučit lépe než na 10.

### Pouze v tísni: Poloviční nebo 2/3 cena

Energie je spuštěna pouze strachem nebo vzrušením uživatele. Nemůže být použito v „běžných“ podmínkách – pouze když je psionik zuřivý, vystrašený nebo jinak naplněný adrenalinem. Pokud funguje při normálních podmínkách s poloviční energií a s plnou energií jen při stresu, pak je cena energie rovna 2/3 (zaokrouhlete nahoru).

### Nekontrolovatelné: poloviční cena

Toto omezení je možné pouze pro Psychokinetiku nebo Teleportaci. Vaše energie se projevuje samostatně – i proti vaší vůli – když jste vzrušení nebo rozzlobení. Toto může být obzvláště zajímavé v případě, že vaše síla je destruktivní a máte vysokou energii!

Kdykoliv jste ve stresu (rozhoduje PJ – setkání s fobií je *vždy* stresující), musíte uspět v hodu na vůli na ovládnutí vaší síly. Pokud neuspějete, PJ převezme řízení vaší schopnosti a bude ji hrát samostatně jako cizího nepřátelského či zlomyslného tvora. Vaše síla se nejprve obrátí proti zjevným nepřátelům a nikdy se neobrátil proti vám, ale nikdo jiný není v bezpečí.

po každé nekontrolované akci (nebo před útokem na osobu na vás závislou nebo milovanou) máte další hod na ovládnutí vaší síly. Toto trvá do chvíle, kdy sílu ovládnete nebo dokud nezničíte vše kolem vás!

### Nestálost

Síla vás občas bez zjevné příčiny opouští. Toto neovlivňuje chvilkové použití dovednosti. Pokud je však užita (jedno použití nebo řada) na více než několik minut, pak si PJ hází každé dvě minuty hracího času. Dokud si hodí *pod nestálost*, dovednost funguje. Pokud hodí nad ní, pak vás síla opouští. Většinou to budete vědět – např. při čtení myslí ztratíte kontakt. Pokud však selže uprostřed Telepatického vysílání, nebudete vědět, že jste neposlali celou zprávu!

Energie se nevrátí do hodiny. Každou hodinu si házejte znovu. Při hodě menším, než je vaše nestálost se vám energie vrátila a vy ji můžete používat normálně do doby, než ji budete opět používat delší dobu.

Pro nestálost 5 je cena 1/4. Pro 8 je to 1/3. Pro 11 je to 1/2. Pro 14 je to 2/3.

*Pokračování na další straně...*

*Implicitní použití:* Bez tréninku vám tato dovednost umožňuje házet na IQ kdykoliv, kdy jste v přímém nebezpečí; úspěch znamená, že jste si nebezpečí vědomi, při velmi dobrém hodě vám PJ poskytne i nějaké detaily. Toto funguje stejně jako výhoda Šestý smysl (str. 26) – protože jsou stejné. Pokud máte Šestý smysl, *jste* psionik: máte MSV s energií 5 a žádný trénink.

*Speciální omezení:* Pokud je vaše předpovídání omezeno na jeden konkrétní typ události, pak je možné úrovně dovednosti přidávat s poloviční cenou. Několik příkladů povolených omezení:

Pouze události, týkající se vás osobně; Pouze katastrofy (oheň, exploze ap.); Pouze události týkající se smrti.

## Teleportace

Toto je schopnost přenášení předmětů z místa na místo *bez procházení vzdálenosti mezi nimi*. Teleportovaný objekt jednoduše „přeblikne“ z jednoho místa na druhé *v nulovém čase*.

### Autoteleport

Základní teleportační dovednost – schopnost přemísťovat sama sebe (a až 3 kg oblečení a neseného vybavení) z bodu do bodu bez procházení prostoru mezi nimi. Nemůžete se pohnout někam, kam nevidíte nebo kde jste předtím nebyli. Můžete se pokusit o teleportaci do místa, které vidíte živě v televizi (s postihem -5) nebo očima někoho jiného (s -3).

Pro přenášení větší hmotnosti se naučte dovednost Exoteleport (níže). Vzdálenost je určena energií, stejně jako u Telepatie. Přesnost je určena dovedností. Neúspěch vás pošle někam, kam jste to neplánovali, většinou někam, kde je to podobné místu určení, a bude vás to stát 2 body únavy. kritické neúspěchy vás pošlou někam, kde to není bezpečné a omráčí vaši schopnost teleportace, takže ji nemůžete 1k hodin použít.

*Speciální omezení:* (1) Někteří psionici nedokáží při teleportaci nést nic a vždy se objeví nazí. Pokud si zvolíte toto omezení, pak je energie poloviční. Nemůžete se naučit Exoteleport.

(2) Objekty, které teleportujete, budou mít stejnou orientaci a rychlost, jaký měli před teleportací. Pokud padáte a přenesete se na povrch země, dopadnete tvrdě! Toto omezení snižuje cenu energie na polovinu.

### Exoteleport

Schopnost přemísťovat objekty z místa na místo. Energie určuje vzdálenost, viz výše, a hmotnost: hmotnost je až do 10% té, která je uvedena v tabulce hmotností u TK (str. 193). Modifikátory k dovednosti: +3 pokud nesete předmět při Autoteleportu (hodte si zvlášť pro vás a náklad). +1 pokud se objektu během posílání dotýkáte. -3 pokud jej ani nevidíte ani se jej nemůžete dotknout.

Můžete se pokusit předmět teleportovat k sobě, spíš než jej poslat od sebe. Postih je -5, pokud jej nevidíte -8. Předmět vám musí být velmi známý a musíte přesně vědět, kde je. Neúspěch způsobí ztracení předmětu navždy – přenesete jej do zdi ap. Neúspěch jej může přenést do prostoru nad nebo v teleportujícím.

## Léčení

Schopnost psychického léčení kombinuje aspekty empatie, psychokineze a telepatie, ale jde o samostatnou dovednost. Je známa jen jediná dovednost, nazvaná také Léčení.

Uživatel musí být ve fyzickém kontaktu s cílem. při úspěšném hodě na Léčení může obnovit ztracené ZD až do jeho vlastní energie. Neúspěch stojí 1k bodů únavy; kritický neúspěch navíc způsobí cíli škody 1k. Spotřebované body únavy při *úspěšném* léčení jsou rovny trojnásobku vyléčených životů.

Léčení má postih -2 když je oběť v bezvědomí a -2 při léčení nemoci. Nemůže regenerovat ztracenou končetinu a má postih -6 na vyléčení zchromené, ale celé končetiny (každý léčitel má na jednu končetinu jen jeden hod). Nemůže probudit mrtvé.

**Speciální omezení:** (1) navíc k ceně ve formě bodů únavy ztratí psionik poloviční množství vyléčených životů (zaokrouhloveno nahoru). 1/2 cena energie.

(2) Psionik může sílu použít jen na ostatní. 1/2 cena energie.

(3) Psionik může sílu použít jen na sebe. 1/2 cena energie.



## Antipsionika

Toto je psionická síla *ovlivňující* užití psioniky. **Speciální omezení:** 1/2 cena energie, pokud ovlivňuje pouze jednu skupinu psioniky.

## Psionická rezistence viz str. 25

Psionická rezistence se považuje za nevýhodu, ne dovednost. Kompletní popis viz str. 25.

## Psionické rušení \*2

Ti, kteří mají tuto dovednost, se občas nazývají „vřískalové“. Jen málo vřískalů dokáže plně ovládat svou dovednost, většina je netrénovaná... a proto jen málo psioniků chce mít s vřískaly něco do činění.

Vřískal může aktivovat svou sílu „globálně“, tedy tak, že bude ovlivňovat veškeré používání psioniky v oblasti určené jeho energií (dosah je stejný jako u Telepatie – str. 188). není nutný žádný hod na dovednost. V době, kdy je psionické rušení uvedeno v činnost, je při jakémkoliv použití psioniky (kromě atipsionických dovedností) nutný hod na střet dovedností – vřískalova dovednost psionického rušení proti dovednosti, o kterou se pokouší druhý psionik. Toto také stojí druhého psionika (ale ne vřískala) jeden bod za pokus, navíc k běžné ceně. Pokud vřískal v hodů uspěje, pak je použití psioniky neúspěšné. Pokud zvítězí další psionik, pak může použít svoji schopnost normálně.

Úspěšným hodem na Psionické rušení může také vřískal ovlivnit *konkrétně* nějakou osobu, kterou vidí (svýma nebo cizíma očima). Tento hod je s bonusem +2, pokud se vřískal své oběti dotýká.

**Implicitní použití:** Bez tréninku může být tato dovednost použita na IQ-4.

## Omezení

Můžete si určit *omezení* své psionické dovednosti, které ji učiní levnější, ale méně spolehlivou. Omezení snižuje cenu na pořízení konkrétní energie. Omezení ovlivní použití jakékoliv dovednosti z dané skupiny stejné energie. Cena za *učení* jednotlivých dovedností není ovlivněna.

U jedné schopnosti můžete mít jedno nebo více omezení. Celkový modifikátor ceny však nikdy není nižší než 1/4.

Modifikátor je aplikován k vaší *celkové* ceně energie, a poté zaokrouhleno nahoru. Příklad: Máte modifikátor ceny 1/2. Pořizujete si Telepatii (5 bodů za úroveň). Vaše první úroveň stojí 3 (polovina 5, zaokrouhloveno nahoru). Vaše druhá úroveň stojí 2 nebo více, součet je 5 (přesně polovina 10). Třetí úroveň stojí 3 body navíc, čtvrtá další 2 atd.

## Omezení (pokračování)

### Speciální omezení

Síla funguje jen za určitých podmínek. Cenu určuje PJ; čím je nevýhoda větší, tím bude energie levnější. Příklad: 1/3 ceny.

Schopnost funguje jen v případě, že jste klidní: 1/3 ceny.

Schopnost funguje pouze na příslušníky stejného pohlaví, nebo opačného: 1/2 ceny. Všeobecně vhodné jen pro dovednosti Léčení, Telepatie nebo Antipsioniku.

Energie funguje pouze v hypnotickém transu nebo po požití drog: 1/4 ceny.

Energie ovlivňuje pouze psioniky (nebo ne-psioniky): 1/2 ceny.

Energií může používat pouze jedna část rozdvojené osobnosti: 1/2 ceny.

Pokud schopnost pracuje v normálních podmínkách pouze s poloviční energií, ale s plnou energií při splnění správných podmínek, pak je cena vyšší:

1/4 bude mít cenu 1/3.

1/3 bude mít cenu 1/2.

1/2 bude mít cenu 2/3.

2/3 bude mít cenu 5/6.

### Hod na aktivaci

Někdy vaše schopnost funguje, někdy ne! Nikdy jste nenašli důvod – prostě ji máte nebo ne. Kdykoliv chcete použít dovednost, musíte hodit 3k. Musíte hodit na stejně nebo méně než je *aktivace*, jinak schopnost nebude pracovat. Když už jednou bude fungovat, pak bude pracovat dokud ji neukončíte. Při dalším pokusu musíte dovednost znovu aktivovat.

Pokud se vám vaši schopnost nepodaří aktivovat, můžete se o to znovu pokusit další tah atd. Každý další pokus vás však stojí jeden bod únavy a *aktivace* je snížena o 1. Pokud máte aktivaci 8 a napoprvé neuspějete, pak vás druhý pokus stojí jeden bod únavy a další hod házíte pod 7.

Pokud se vám stále nedaří uspět, pak vaše únava klesne na 3 nebo vaše aktivace klesne pod 3 (takže je úspěch nemožný). V každém případě vás vaše energie opustila. Před dalším pokusem musíte obnovit všechny ztracené síly.

Neúspěšný pokus bude zaznamenán těmi, kteří mají Psionický cit, pokud by zaznamenali úspěšné použití.

Modifikátory ceny u těchto omezení jsou:

Aktivace 5 nebo méně – šance na aktivaci 7% – 1/4 ceny energie.

Aktivace 7 nebo méně – šance na aktivaci 29% – 1/3 ceny energie.

Aktivace 9 nebo méně – šance na aktivaci 67% – 1/2 ceny energie.

Aktivace 11 nebo méně – šance na aktivaci 94% – 2/3 ceny energie.

## 21. ŘÍZENÍ HRY NA HRDINY

### Příprava předem

Je několik věcí, které PJ provádí před tím, než se na scéně objeví hráči:

*Příprava dobrodružství.* Pokud hráte připravené dobrodružství, pak se jím potřebujete pročíst a pravděpodobně vyrobít několik deníků postav. Pokud však připravujete své vlastní dobrodružství, pak můžete strávit týdny práce – práce s láskou – než je připraveno pro hráče. V každém případě buďte zcela obeznámeni z dobrodružstvím, než se v něm hráči objeví!

*Uvedte postavy do dobrodružství.* Pokud hráči již znají systém, pak byste jim předem měli říci (před tím, než přijdou hrát), jaké druhy postav budou povoleny – kolik peněz, vybavení ap. mohou mít, a možná nějaké vodítka ohledně užitečných dovedností. Pokud si všichni své postavy připravili předem, pak můžete po jejich příchodu ihned začít.

*Připravte si hrací prostor.* Budete potřebovat tužky, papír a kostky; mapy a figurky, pokud je používáte (a stůl, na kterém je budete používat); a hodně chuťovek!

### Styl kampaně

Před tím, než začnete hrát s novou skupinou hráčů, byste také měli probrat styl kampaně, který budete používat. Je zde hodně alternativ:

Kampaň podle pravidel proti takové, ve které PJ používá hodně svých vlastních interpretací pravidel.

Kampaň, ve které je smrt běžná a trvalá proti takové, ve které postavy málokdy zemřou nebo mohou vstát z mrtvých.

Kampaň „hádky a tajemství“ proti „boj a dobrodružství“.

Komedialní kampaň, ve které se vše hraje kvůli zábavě proti takové, která je velmi realistická a vážná a vyžaduje „dramatické“ hraní postav.

Realistická kampaň proti „filmové“ (viz str. 204).

Všechny tyto přístupy jsou v hraní na hrdiny možné. Pokud však mají hráči a PJ jiný pohled na chod hry, pak budou všichni zklamáni. Hra má být příběh, který se vyvíjí během hry – ne bitvou mezi hráči a PJ. Na dosažení tohoto je však nutné vzájemné porozumění. Několik minut předstartovní diskuse může zvýšit zábavnost hry.

Pán jeskyně je rozhodčí hry na hrdiny. To je však příliš jednoduché. Je jako spisovatel... vypravěč... soudce... kosmický knihovník... „bank“ v kasinu... a (pro postavy) menší božstvo.

PJ je poslední autorita. Pravidla jsou vodítka... názor tvůrce, jak by věci měly být. Ale (alespoň dokud je férový a důsledný) PJ může změnit *libovolné* číslo, *libovolnou* cenu, *libovolné* pravidlo. Jeho slovo je zákon!

A hodně věcí je ponecháno PJ. Hra na hrdiny získává na realismu kompletností. PJ poskytuje všechny malé detaily, které způsobí, že herní svět bude žít. S dobrým pánem jeskyně mohou být i špatná pravidla zábavná. S dobrými je neomezená. Neskromně věříme, že GURPS jsou velmi dobrá pravidla – ale bez PJ jsou ničím. Čtěte dál...

### Zahájení herního sezení

Před začátkem hry je zde několik věcí, které by PJ měl udělat, aby ulehčil práci sobě i hráčům:

*Představit postavy.* Pokud jste uprostřed pokračující kampaně, můžete tento krok přeskočit! Pokud však začínáte, musíte hráčům příležitost „se“ popsat. Pokud máte ve skupině nějakého malíře, může vám pomoci tím, že každou popsanou postavu namaluje.

*Zjistěte si dovednosti, vylepšené od posledního sezení.* V pokračující kampani budou hráči získávat body postavy, které mohou používat na vylepšení svých dovedností. V některých kampaních mohou hráči pracovat na jejich zaměstnáních, studiu atd., mezi herními sezeními. Proto budou některé postavy mít lepší schopnosti, než měly posledně.

*Vyplňte si Referenční tabulku PJ.* Když se spolu hráči seznamují (nebo jejich postavy), PJ by měl projít deníky postav, aby zjistil, zda je vše v pořádku, a přepíše si nezbytné informace do *Referenční tabulky PJ*. Je to tabulka, ve které je uvedena SL, OB, IQ a ZD spolu s několika podstatnými informacemi pro všechny postavy hráčů. Když PJ potřebuje určit (např.) kdo něco *viděl*, kdo *porozuměl* něčemu, co viděli všichni, kdo byl postižen nějakým kouzlem, nebo kdo se nelíbí tomu špatně naladěnému trpaslíkovi, použije s výhodou tuto tabulku.

*Uvedte postavy do děje.* Řekněte jim, o co jde, ať mají nějakou představu o čem dobrodružství je. Je hodně způsobů, jak to udělat. vždycky jim to můžete říct. Je však mnohem zajímavější začít hrát a teprve potom dotvořit scénu. Nechejte postavy ihned nalézt starou mapu nebo starou knihu... nebo potkat někoho, kdo jim řekne něco zajímavého... spřátelit se s někým, kdo potřebuje pomoc... být svědky zločinu, který musí být napraven... nebo cokoliv.

*Ať začne hra!*

### Mapy

Většina předpřipravených dobrodružství bude obsahovat mapy. PJ si své mapy (v různých měřítkách) připravuje předem, aby si mohl naplánovat a udržet sled událostí. Může také nějaké mapy dát hráčům jakožto vodítka. Hráči mohou také chtít mapovat svůj postup, ať již v džungli, v podzemí nebo na předměstí New Yorku, aby našli cestu zpátky...

Mapy v GURPSu používají pro boj a pohyb hexagony, neboli „hexy“ (viz str. 199). Každý hex sousedí se šesti dalšími.

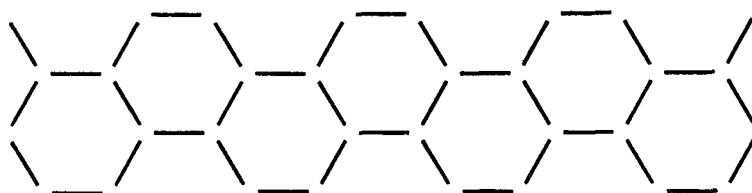
### Cestovní mapy

Tyto mapy by měly být namalovány ve vhodném měřítku. Příkladem mohou být kontinenty, automapy, městské plány ap. Tyto mapy se používají čistě pro informaci; nejsou to „herní plány“. V moderních dobrodružstvích budou mít postavy k mapám přístup. V historických a ultramoderních kampaních mohou být mapy tajemstvím PJ. (*Nalezení* mapy může být skvělým cílem dobrodružství.)

### Mapy oblastí

Tyto mapy jsou většinou v měřítku 1cm  $\equiv$  2 m, neboli 2 hexy na centimetr. Každý hex má jeden metr. Toto měřítko se dá použít pro zmapování kompletní budovy, podzemí, arény ap. Pro každé patro použijte samostatný papír, označte šachty a schody. Každou místnost (nebo jiné důležité místa) označte číslem pro popisy.

Tato mapa by měla být hráčům skryta – i když většinou budou chtít dělat svou vlastní mapu. PJ si na své mapě může označit místo, kde se skupina v danou chvíli nachází.



### Mapy místností

Tyto mapy mohou být v libovolném měřítku. Dobré měřítko je 1cm  $\equiv$  1 m – poloviční měřítko bojových map. Tyto mapy jsou používány PJ pro namalování detailů místností, pokud nechce malovat bojovou mapu.

Každý popis mapy bude mít popis každé místnosti, který bude obsahovat:

- Její velikost (i když to může být zřejmé z mapy oblasti).
- Všeobecný popis místnosti.
- Popis osob nebo tvorů v místnosti. Může to být velmi jednoduché: „Dva běžní vlci.“ Nebo to může být složitější: „Tato místnost je prázdná kromě doby mezi půlnocí a 9 hodinami ráno, kdy jsou tady dva strážní. Je 50% šance, že jeden z nich spí. Jsou to běžní strážci uvedeni v seznamu postav v dobrodružství, ale jeden z nich má zlatý prsten za \$200. Vzdají se, pokud budou převýšeni více než 2 na 1, ale nebudou spolupracovat, ani pokud jim bude vyhrožováno smrtí.“
- Pokud je to nutné, jakékoliv speciální poznámky k místnosti a popisy čehokoliv, co se v místnosti dá nalézt, pokud bude *pečlivě* prozkoumána.
- Pokud je to nutné, mapu s lepším měřítkem pro určení přesného umístění zařízení, postav atd.

### Bojové mapy

Bojové mapy nejsou v základním souborovém systému vyžadovány (i když mohou být pro hráče stále dobré na znázornění akce). Používají se v Rozšířeném souborovém systému.

Bojové mapy se malují v měřítku 2,5 cm  $\equiv$  1 m. Když postavy vejdou do místnosti, tunelu nebo do jiného místa, kde může dojít k boji, předložte mapu a nechejte je umístit své figurky pro určení jejich přesné polohy. Pokud k boji dojde, bude se odehrávat na bojové mapě.

Částečný hex se považuje za plný hex. To umožňuje realistickou reprezentaci jak pravidelné místnosti tak nepravidelné jeskyně.

Hráči a PJ si mohou zkopírovat prázdnou bojovou mapu pro výrobu jejich vlastních map. Pro výrobu větší mapy je možné slepit několik map dohromady.

### Mapy hráčů

Kdykoliv postavy vejdou do místa, od kterého nemají mapu – ať již jde o podzemí, laboratorní komplex nebo stezky v džungli – budou chtít si její pro sebe zmapovat. (Tedy pokud jsou chytří!)

Mapování však není tak jednoduché. Pokud skupina nemá pásmo a nestráví hodně času jeho používáním, pak jim nemůže být řečeno „Jdete 12 metrů po schodech a zabočíte na sever. Tunel je široký 2,2 metrů a vysoký 3 metry. Pokračuje 120 metrů na sever a pak zatáčí na severovýchod. Po dalších 20 metrech zatáčí do místnosti 10 krát 6 metrů.“ Toto je druh informací, jaké mohou získat zeměměřiči – ale ne skupina, která jen tunelem prochází!

Místo toho jim podá asi následující informace: „Sešli jste ze schodů – jdou dolů trochu dál než běžné schody. Na konci je tunel zabočující doprava. Je dostatečně široký, aby mohli vedle sebe jít dvě osoby a tak vysoký, že téměř nemůžete dosáhnout na strop svými meči. Dlouho pokračuje v přímé linii...“

„Jak daleko?“ zeptá se hráč.

„Krokuje to někdo? Dobře. něco kolem 128 kroků. Potom zatáčí trochu doprava...“

„Jak moc?“

„Má někdo z vás úhломěr? Zeměměřičské nástroje? Má někdo z vás absolutní orientaci? Ne? Tak dobře. Když stojíte v zatáčce tak, že starý tunel je za vámi, pak je nový zhruba mezi 1 a 2 hodinou. Máte to? Pak pokračuje asi 19 až 20 kroků a ústí do velké místnosti. Dveře jsou v prostředku dlouhé zdi. Místnost je zhruba obdélníková. Z místa, kde stojíte, může být dlouhá 10 metrů a 6 nebo 7 metrů široká.“

To je velký rozdíl, že? Je to však mnohem realističtější. Hráči mají pouze ty informace, které přijímají svými smysly. Ve výše uvedeném případě PJ všechny vzdálenosti lehce pozměnil, protože předpokládala, že krok při krokování má něco méně než metr.

Pokud to takto uděláte, mohou hráči přijít s jinými způsoby měření času a vzdálenosti. Nechejte je!

Pokud je v běžných situacích mapování obtížné, pak je prakticky nemožné, pokud postavy spěchají! Předpokládejme, že skupinu popsanou oblastí někdo pronásleduje. PJ řekne:

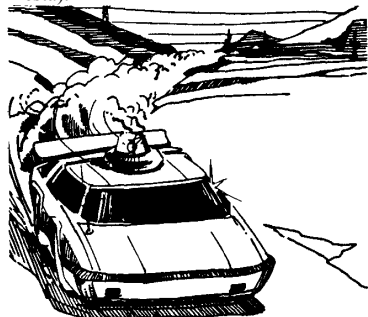
„Dobře. Běžte? Přestaňte kreslit mapu. Běžte takto. Dolů po schodech! Několik sekund běžte! Tunel se trochu stáčí doprava! Běžte ještě kousek! Jste v místnosti!“

A tak dále. Když skupina zastaví, může si sednout a může se pokusit o rozvzpomenutí se, kudy běželi. (Fotografická paměť může být v tomto případě velice užitečná!)

### Mapování putování

Pokud se postavy pohybují skrz neprobádaný terén, pak budou určitě chtít mapu s velkým měřítkem. PJ to může dělat automaticky, pokud jsou podél řek, kaňonů ap. Pokud však jdou skrz pustiny nebo se snaží o zmapování nějaké malé zátoky či velké řeky, pak je pro správné zmapování nutný hod na IQ. Absolutní orientace bude určitě poskytovat velký bonus. Navigace nebo odpovídající dovednost Přežití bude nahrazovat IQ, pokud tyto dovednosti skupina má.

To také dělá dobré dobrodružství; skupina je vyslána na prozkoumání a zmapování (pustiny, neobydlené planety, mystického podzemí, džungle, mrtvého města).



### Otázky ohledně pravidel

V jakékoliv otázce týkající se pravidel je slovo PJ *zákonem*. PJ určuje, která volitelná pravidla se použijí a rozhoduje všechny specifické otázky, které vyvstanou. Dobrý PJ důležité otázky vždy před rozhodnutím probere s hráči – ale dobrý hráč přijme rozhodnutí PJ.

PJ by měl zevrubně znát pravidla. V situaci, která není pokryta pravidly – nebo když je nutné rozhodnutí ohledně „opravdového“ světa – má několik možností, jak rozhodnout:

**Hody na úspěch:** Hod na úspěch (str. 107) je takový hod, který zkouší sílu, obratnost, dovednost ap. Hody na úspěch použijte pokaždé, když se objeví otázka, zda nějakou konkrétní věc postava dokáže udělat nebo ne (nebo jak dobře).

**Náhodné hody.** Pro náhodnou otázku jako „Jsou klíčky v autě?“ nebo „Mají vojáci koně stejné barvy jako mám já?“ je nejlepší náhodný hod. PJ určí, jaká šance na pro danou věc. Některé věci mají pravděpodobnost 50–50; jiné se stanou jen velmi nepravděpodobně. PJ určí, jaká bude pravděpodobnost a zbytek nechá osudu.

**Přímé určení.** Nemusíte používat kostku vůbec. Pokud existuje jen jedna „správná“ odpověď pro správný chod dobrodružství – pak je to „ta“ odpověď. „Granát našťestí spadl dolů po schodech. Nikomu se nic nestalo. Stráže jsou však v pohotovosti!“

## Chod hry

Úkol PJ během hry je jednoduchý. Jediné, co musí dělat, je poslouchat to, co hráči říkají, že dělají *jejich* postavy a poté použít pravidla, aby určil, co se opravdu děje, takže hráči mohou popsat, co budou dělat dál... a tak dále. Dobře, možná to není tak jednoduché!

Další odstavce vám pomohou při určování „co se stane dál“ v různých situacích. Nejpodstatnější však nejsou pravidla, ale vodítka pro dobré řízení hry.

**Používejte selský rozum.** Když *jakékoliv* pravidlo vyprodukuje hloupost, pak se řiďte vlastním rozumem. Bez ohledu na to, jak jsme hru testovali, nejsou *žádná* pravidla dokonalá – včetně těchto. Nenechte hráče sklouznout do pozice „právníků přes pravidla“. *Vaše* rozhodnutí je konečné. Viz sloupek.

**Buďte féroví.** Dejte všem hráčům stejné šance a snažte se, aby byli všichni zapojeni v akci. A když změníte pravidlo nebo když učiníte výjimku, pak ji aplikujte stejně pro všechny.

**Udržujte děj.** Hra na hrdiny je jako příběh. Jako PJ jste autor. Vaše hlavní postavy budou mít svou vůli a příběh se často stočí tam, kam chtějí ony! Pokud se však věci zpomalí, je na vás je zase rozhýbat. Improvizujte setkání... poskytněte vodítka... udělejte *cokoliv* pro uvedení věci do pohybu nebo pro nalezení nějakého nápadu hráči!

**Nelpěte na žádných vzorcích.** Sem rozhodně patří různé vzorce v pravidlech! Použijte je jen tehdy, kdy to budete potřebovat – nenechte je působit jako berličky. A nezničte nějakým vzorečkem hru. Pokud Dai ten kámen *opravdu* musí zvednout, pak ho nechejte – ať příběh pokračuje dál.

**Nezabíjejte. Tedy, alespoň ne často.** V některých hrách na hrdiny je život levný. PJ si v nich myslí, že nedělá svou práci dobře, pokud během první hodiny hry nezabije polovinu postav. To však není příliš zábavné, pokud jste právě dokončili tvorbu své postavy! *GURPS* umožňuje komplexní a detailní tvorbu postavy. Byla by ostuda proměnit všechny tato postavy v potravu pro děla. Pamatuje – dobré dobrodružné příběhy své hrdiny nezabíjí bez důvodu. Toto je detailněji uvedeno dále – viz *Udržování postav naživu* (str. 202).

Pokud máte vy a vaši hráči opravdu rádi „drakobijecké“ hry, jděte do toho. Můžete si ale své postavy naházet náhodně, místo jejich detailní tvorby. Takto se hned dostanete do akce.

### Hraní NP

NP, neboli „nehračská postava“, je postava hraná PJ. PJ hraje během hry desítky postav – od náhodně potkaných tuláků po mocné vůdce a padouchy.

Jako PJ můžete své NP vytvořit jakkoliv chcete. Podstatné postavy jsou obvykle stvořeny jako hráčské postavy, ale vojáci a nepodstatné postavy je možno vytvořit náhodně, nebo je dokonce vytvořit během chvíle a dát jim vhodné dovednosti bez ohledu na jejich cenu v bodech. Viz str. 105.

Když vytvoříte NP – hlavní nebo vedlejší – *pak hrajte roli!* Při komunikaci s postavami se budou snažit vydělat peníze, vypadat důležitě a mocně, ochránit si své zdraví a dosáhnout různých cílů – stejně jako kdokoliv jiný! Čím budete v hraní postav zkušenější, tím lepším PJ budete a tím více zábavy si vy i vaši hráči užijete.

Některé NP budou k postavám automaticky přátelské, některé budou „přirozeně nepřátelé“. Tyto reakce jsou předem určeny při tvorbě scénáře. Hodně NP však nemá „automatické“ reakce. Místo toho na určení jejich odezvy použijete *Tabulku reakci* (str. 227).



## Hraní nepřátel

Když PJ hraje NP, která je k hráčům nepřátelská, musí se snažit omezit její znalosti jen na to, co by normálně tato NP věděla. PJ ví vše o silách a slabostech skupiny – ale nepřátelé ne. Dobrým způsobem je nechat hrát nepřátelskou postavu někoho jiného.

Tomuto pomocníkovi by PJ měl říci co nejvíce o postavách, které bude hrát. Neměl by však znát víc, než by u nich bylo normálně „realistické“. Konkrétně o postavách a jejich vlastnostech by měli vědět co nejméně – hlavně na začátku dobrodružství! Pro dosažení naprostého realismu můžete chtít mít dva pomocníky – jednoho, který je obeznámen se skupinou a jednoho na hloupé kanónenfutry.

Prací pomocníka je hrát nepřítele jak nejlépe je to možné. *Neměl* by je hrát jako nemyslní zabíjející stroje (pokud to není jejich případ). Pokud je pro tyto nepřátele „vhodné“ zaútočit, pak by měli zaútočit. Mohou však jen házet kameny z úkrytu, křičet nadávky nebo dokonce ihned utéct!

Při jakémkoliv neshodě mezi PJ a pomocníkem je slovo PJ zákonem. Dobrý PJ dá svému pomocníkovi co největší možnou svobodu a neshody bude řešit v jiné místnosti, aby nerušil hráče.

Hraní pomocníka je dobrý způsob na získání zkušeností, pokud chcete někdy být pán jeskyně.

## Hody na reakci

Když se hráči setkají s NP, jejíž reakce není předem určená, pak PJ provede třemi kostkami „hod na reakci“. Čím je hod vyšší, tím je reakce lepší. PJ poté hraje NP podle vodítek, které jsou uvedeny v *Tabulce reakcí* (str. 227).

Tento hod by měl být před hráči utajen. Nemohou vědět, jestli jim ten přátelsky vypadající farmář dává dobré rady nebo je posílá do pastí.

Hod na reakci může ovlivnit hodně faktorů. *Bonus* k reakci je faktor, který učiní NP *přátelštější*, *postih* je něco, co způsobí *nepřátelskou* reakci NP. Některé běžné modifikátory:

*Osobní vzhled a chování* postav – hlavně té, která mluví! Dobrý vzhled hod vylepší. Stejně tak charisma. Ve většině situací bude fungovat i vysoké postavení.

*Odpovídající dovednosti* pro danou situaci – např. Znalost ulice v situaci týkající se podsvětí. Byrokracie při jednání s úředníkem. Pokud má postava dovednost na úrovni „experta“ – 20 a více – pak pomůže pravděpodobněji. Expert v diplomacii má např. bonus +2 k jakémukoliv hodu na reakci.

*Národnostní a rasové rozdíly* mezi NP a postavami ve skupině. Jde obvykle o mínusy. Elfové nemají rádi trpaslíky; Francouzi nemusí mít v lásce Němce atd. Běžné modifikátory budou k dispozici v knihách popisujících odpovídající herní světy. V neobvyklých situacích (co si budou Němci myslet o elfech?) rozhoduje PJ.

*Odpovídající chování postav!* Další šance na odměnění dobré hry. Dobrý přístup může přinést modifikátor +1 – možná více! Zcela nevhodný přístup, který NP odpuzuje, přidá k reakci postih -1 nebo -2. Neříkejte hráčům „Zvrtali jste to!“ – pouze hrajte uraženou postavu a nechejte je, ať jim to dojde.

*Nezapomeňte: Náhodné hody na reakci jsou skvělé když zajistí nepředvídatelnost hry – a je to také zábavnější pro PJ! Náhodné hody kostkou však nikdy nesmí nahradit rozum a logiku.*

## Předurčené reakce

Některé NP mohou mít reakční modifikátory (většinou postihy) určené předem. Pouliční gang může mít například postih -5 na reakci na *kohokoliv*. Horal může být samotář s postihem -3 na reakci na jakéhokoliv cizince – a jeho reakce nebude nikdy lepší než „neutrální“. V tomto případě je jakákoliv reakce lepší než neutrální považována za neutrální; neházejte znovu.

## Druhé hody na reakci

Pokud se hráči setkají s reakcí, která se jim nelíbí – pokud ta první nezačala boj – pak mohou změnit přístup a zkusit to znovu. Některé možnosti na změnu přístupu jsou: (1) nabídnou nějaký úplatek; (2) učiní lepší nabídku; (3) zeptá se někdo jiný; (4) přijdou s novými informacemi; (5) použijí konkrétní dovednost (viz níže). Pokud NP hraná PJ usoudí, že ji hráči obtěžují, pak od druhého hodu odečtete 2, od třetího 4 atd.! Tento postih může být odstraněn rozumným vyčkááním mezi jednotlivými pokusy. Co je „rozumné“ určuje PJ!

## Speciální dovednosti

Některé dovednosti je možné použít v odpovídající situaci *místo* běžného hodu na reakci. Sem patří Přesvědčování, Etiketa, Sexappeal a Znalost ulice. Pokud máte jednu z těchto dovedností, můžete ji použít místo normálního hodu na reakci. Odpovídající modifikátory aplikuje PJ stejně, jako byste si házeli na reakci, ale považují se za modifikátory k používané dovednosti. Detaily viz popisy těchto čtyř dovedností.



### **Pokud nevíte, házejte**

Často se stane, že i přes pečlivou přípravu PJ se stane něco neočekávaného. Může to být *cokoliv*. Bez ohledu na to, jak jste plánovali dopředu, nebo jak dobře je dobrodružství otestované, vaši hráči přijdou s něčím, co nečekáte.

To je v pořádku. Pokud by s ničím překvapivým nepřišli, nebyly by vaše povinnosti jako PJ zdaleka tak zábavné.

Stále se však s problémem musíte vypořádat. Řekněme například, že hráči zrovna objevili svatyni bohyně – matky. Náhle zjistí, že jsou sledováni! Deset mohutných tvorů podobných opici se příkradlo dveřmi a zlověstně se blíží. Není zde žádný další východ.

Je zde několik věcí, které postavy mohou udělat, a vy jste připraveni. Pokud chtějí bojovat, znáte statistiky opolidi. Pokud se pokusí spřátelit, tak jste se již rozhodli, že budou odvedeni do opičí jeskyně a zúčastní se večere. Pokud se pokusí o útek a použijí magii jako zábranu, pak víte, že ze oltářem jsou tajně dveře – pokud je dokáží nalézt včas. Pokud se budou snažit přivolat bohyni matku, pak jste rozhodli, že to nebude fungovat – protože neznají patřičná kouzla a rituály.

Ale jedna z mladších postav při pohledu na opolidi *zpanikaří*. Běží k obří soše bohyně matky, obejmě jí koleno a křičí o pomoc. Nemodlí se... jen *prosí*, jako vystrašené dítě. Na něco takového jste nebyli připraveni!

Můžete samozřejmě říct „Nic se neděje. Nefunguje to,“ pokaždé, když se hráči pokusí o něco originálního. Ale to není zábavné.

Nebo můžete vždycky říci „Na něco takového jsem nebyl připraven. Zkuste něco jiného.“ Ale to taky není zábavné.

Dobrý PJ použije stejnou kreativitu jako hráč. V opravdu dramatické situaci, jaká je popsána výše, jen pokračujte dál! Je zde opravdu šance, že bohyně matka nad tím ubohým bláznem slituje. Možná povalí opolidi na zem. Nebo jen zvedne postavu a bude jej držet v bezpečí před bojem. Kdo ví? Vy jste PJ. V nezvyklé situaci je správné *cokoliv*, co je fěrové k hráčům a co učiní příběh zajímavějším.

Kdykoliv tak učiníte, je dobrý nápad hráčům nefíkat, že improvizujete. Ať si myslí, že jste vše naplánovali dopředu. Pokud chcete *po hře* připustit, že jste to vymysleli v dané chvíli, je to na vás. Ale během hry nepřerušujte hru. Hodte kostkou a řekněte „Povedlo se ti to!“ (nebo „Nevyšlo to!“) a pokračujte dál.

### **Znalosti**

Jednou z nejtěžších věcí při hraní na hrdiny je omezení vědomostí své postavy na věci, které „by měla“ znát. A součástí práce PJ je nenechat *hráče* využívat znalostí, které *nemají* jejich postavy.

#### **Znalosti hráčských postav**

*Anachronické technologie*. Hráči nesmí používat svých technologických znalostí, které by neměly jejich postavy. Pokud středověká postava chce vymyslet střelný prach – nebo vyrobit lepený luk – nebo použít plíseň na chlebu jako penicilin – pak ji nesmíte nechat. Cestovatelé v čase mohou samozřejmě přenést znalosti do minulosti.

Podobně nebudou moci používat moderní postavy starobylých znalostí. Střelný prach je také dobrý příklad... kolik lidí z 20. století ví *přesně*, co a jak kombinovat pro výrobu střelného a jak jej namíchat, namlít, prosít a použít bez toho, abyste se vyhodili do povětří? Moderní postavy si však vždy mohou pokusit „vzpomenout“ na starověké technologie tak, že uspějí v odpovídajícím (a obtížném) hodu na Historii nebo na odpovídající specializaci.

*Znalost historie*. Pokud je vaše dobrodružství hráno v „opravdové“ minulosti Země, pak budou mít postavy znalosti o tom, jak to „opravdu“ bylo. Nenechejte je to použít – pokud to nejsou cestovatelé z budoucnosti. A pamatujte, že ve hře *může* být historie změněna – takže některé věci, které hráči znají, *nebudou pravdivé*.

*Znalost čtení a psaní*. Velmi důležité – a zábavné. Pokud některá z vašich postav neumí číst, *pak jim nedávejte nic na čtení!* Je úžasné, že tolik lidí si zvolí nevýhodu „neumí číst“ a při tom stále předpokládají, že mohou číst mapy, názvy ulic a ceny ve výkladech!

#### **NP a nepřátelé**

Podobně PJ (nebo pomocník) nesmí u svých postav používat znalosti, které by neznali. Toto je hlavní důvod pro pomocníka... takže znalosti PJ týkající se vlastností postav se neobrátí proti nim. Všechna výše uvedená varování se vztahují i na postavy PJ. Specifické věci, na které je nutné dát pozor:

*Cíle skupiny*: Toto může pracovat proti oběma stranám. PJ zná opravdové cíle hráčů; pomocník je *může* znát. Když však hráči hrají „hloupé“ postavy, pak musí *hrát* jejich hloupost. To může znamenat, že NP bude reagovat nepřátelsky, i když by „mohla“ být přátelská a naopak. Znamená to také, že když se postavy vplíží do hradu, nepoběží všechny stráže do místnosti s pokladem. Nevědí jistě, kam postavy jdou!

*Schopnosti skupiny*. Všechny NP – *hlavně* nepřátelské postavy – by měly reagovat způsobem odpovídajícím *zdánlivé* síle skupiny. Jednoduchý příklad: Pokud hráči prozkoumávají podzemí plné orků, pak se každá nová tlupa zjistí *tím tvrdším způsobem*, že kouzelník má hůlku s kulovým bleskem – dokud se některý nezachrání a neuteče, aby to mohl roznést.

*Speciální slabiny skupiny*. Pokud (např.) dva ze skupiny mají smrtelný strach z hadů, pak by to nepřátelské postavy neměly vědět. PJ toto samozřejmě svému pomocníkovi neříká. Ať na to přijde sám! Ale i po tom, co na to přijde, nemůže tento druh znalostí využít, pokud nehraje postavu, která by *věděla* jak na to.

#### **Udržování postav naživu**

Jeden ze základních protikladů her na hrdiny. Všichni hráči hledají dobrodružství – a dobrodružství jsou nebezpečná. Na druhou stranu nikdo nechce zemřít! PJ musí vždy balancovat mezi příliš snadným dobrodružstvím, ve kterém nikdo není v opravdovém nebezpečí – a krvavým masakrem.

GURPS je navržen tak, aby umožňoval dvě hlavní věci: *dobré hraní postav* a *realismus*. V tomto pořadí. Realismus znamená, že ve vážném boji pravděpodobně někdo zemře nebo bude těžce zraněn. A protože v reálném světě *nikdo* nechce zemřít, pak „dobré hraní postav“ znamená, že se většina osob bude snažit boji vyhnout, pokud to jde! To platí pro nehráčské i hráčské postavy.

Dobré hraní postav (a dobré dobrodružství) je *nejdůležitější*. Když se dobré hraní postavy dostane do konfliktu s realismem, pak by mělo zvítězit dobré hraní postavy. Jako PJ byste se měl snažit, aby se takový konflikt neobjevil. Ale pokud se objeví, vychyľte váhy směrem k *zábavě*.

Konkrétně se snažte nezabít příliš mnoho HP! V drakobijecké hře, kde nejsou postavy ničím víc než čísla, ne smrt žádnou ztrátou. V opravdové hře na hrdiny s plně rozvinutými postavami (které se dlouho vyvíjely) může ztráta postavy *bolet*. To neznamená, že postava nemůže zemřít. Může. Ale v těch nejlepších hrách se to nestává moc často.

Pamatujte, že hry na hrdiny by měly být *zábavné*. Nesimulují každodenní život, ale hrdinskou fantazii. Hra na hrdiny je příběh, který píší hráči a PJ dohromady. A v dobrých příbězích hrdinové (alespoň většina) přežijí a triumfují. To je důležitější než „logika“. Luke Skywalker by byl logicky sestřelen... Frodo a Sam by v Mordoru zemřeli hladem... Tarzan by byl lví potravou před dosažením šesti let. Klasika popírá logiku, a *stále* jí věříte – protože chcete. Dobrá hra je také taková.

Existuje několik technik, jak zabránit zabití vašich „hlavních hrdinů“. Některé z nich jsou zcela protichůdné. Jako PJ jste šéf. Použijte kteroukoliv chcete.

*Inteligentní design dobrodružství*. Nedávejte všude pasti, nepřátele a monstra, které mohou vaše hráče zabit. To je dobré pro desetileté... možná. Navrhněte dobrodružství tak, aby hráče nutilo *přemýšlet a hrát své postavy*, a dejte jim dobrou šanci. Možná – protože to *jsou* hrdinové – lepší než dobrou šanci.

*Realistické chování NP*. Pokud jsou vaše nehráčské postavy realistické, pak většina z nich nebude své životy dobrovolně riskovat. Ne každé setkání bude nepřátelské; ne každé nepřátelské setkání bude obsahovat násilí; ne každé násilné setkání bude obsahovat zbraně. Samozřejmě některé světy jsou násilnější než jiné. Ale zásada „život je laciný“ obvykle dělá velmi ubohá dobrodružství.

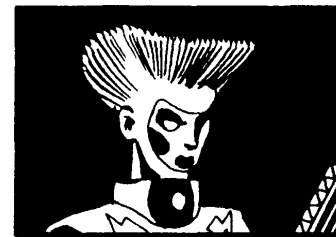
A i ve světě plném násilí mohou mít nepřátelské postavy často důvod, proč postavy zajmout spíš než zabit. Otroctví; vyslýchání; výkupné; uvěznění; obětování, nebo cokoliv jiného. Chycení a útěk je nedílnou součástí dobrodružných příběhů!

A pokud postavy v boji *vítězí*, pak by se měly vaše NP pokusit zachránit si život. V reálném světě většina stráží, zvířat a banditů uteče – bez ohledu na povinnost nebo na chamtivost – pokud se boj obrátí proti nim. Hrajte je tak.

*Realistické schopnosti NP*. Ve většině světů začínají hráči se 100 bodovými postavami. Nejsou to však *obyčejní* lidé. *Průměrný* člověk má kolem 25 bodů! Většina lidí bude nesrovnatelně slabší, fyzicky i intelektuálně. Budou existovat výjimky... zajímavé a nebezpečné výjimky. Ale „člověk z ulice“ bude mít horší atributy a méně dovedností než postavy. Většinou se budou hráči setkávat s podřadnými nepřáteli. Toto není jen součást rovnováhy hry – udržuje to také „realitu“ v dobrodružných příbězích.

Toto však neznamená, že „průměrná“ osoba nemůže být nebezpečná. 20–tí bodová postava může být silný bojovník, pokud bude mít několik nevýhod a bude se specializovat na SL, OB a bojový trénink. Bude silnější než 100 bodová postava, která není bojovník. Ale 100 bodový válečník jej rozseká na kousky.

*Deus ex machina*. Zázračný zásah zvenčí, který vás zachrání. Za kopcem se objeví jízda... mezihvězdná loď vás přenesne na palubu... guvernér udělí výjimku. Když se hráči snažili ze všech sil, naaranžujte zázračný únik proti všem předpokladům. Když to bylo dobré pro Edgara Rice Burrougse, je to dost dobré i pro vás. Není nutné zdůrazňovat, že výhody deus ex machina nedá postavám žádné body navíc, protože se z toho nedostali svými silami.



## Jednání s hráči

### Hádky

Jako PJ byste *vždy* měl naslouchat rozumným návrhům hráčů – a pokud uděláte chybu v pravidle, pak byste vždy měli mít vůli ji napravit. Ale vy jste konečnou autoritou a soudem konečného rozhodnutí. Pokud uděláte rozhodnutí, o kterém se domníváte, že je férové, a někdo jiný pokračuje v hádce... pak je nechejte hrát s někým jiným. Hry jsou zábavné. Hádky ne.

### „Rozmyslel jsem si to!“

Někteří hráči – pokud jim to umožníte – budou chtít „vzít zpátky“ své činy, když uvidí jejich špatné následky. neumožněte jim to, pokud není realisticky možné, aby to postava udělala dostatečně brzo. Příklad: George řekne „Pouštím ten nitroglycerin,“ a vy si hodíte kostkou a řeknete „Vybuchl. Hoď si na tři kostkami na škody,“ pak to nemůže vzít zpět. Ale pokud George řekne „Zapaluji budovu,“ a pak se rozmyslí – tak ho nechejte. „Dobře. Zapálil jsi sirku a našel jsi nějaké noviny, ale pak sis to rozmyslel. Hořící noviny jsi zapálil.“ Budovy nehoří tak rychle, takže si to George mohl rozmyslet. (Pokud by však měl plamenomet, bylo by to něco úplně jiného!)

Všeobecně, pokud hráč řekne, že provádí *nezrušitelný* čin... pak to opravdu udělal.

### Následování vůdce

Pokud si hráči zvolí vůdce, pak mluví za skupinu a říká PJ, co se děje – kromě stavů nouze. Potom hraje každý za sebe. Velitel může vydávat rozkazy, ale *nemůže* je v herním světě prosazovat. Pokud chce vůdce pomoc od vás, pak mu řekněte „Ty jsi velitel, ty udržuješ disciplínu.“

### Mluvení u stolu

Pokud jsou vaši hráči příliš hluční, pak jim řekněte „Pokud to říkáte, pak to říká i vaše postava.“ To znamená, že *postavy* nemohou být nenápadné, pokud *hráči* nejsou zticha, a *postavy* se nemohou rychle rozhodnout, pokud se rychle nerozhodnou *hráči*. Prosazování tohoto pravidla může zachránit zdravý rozum PJ.

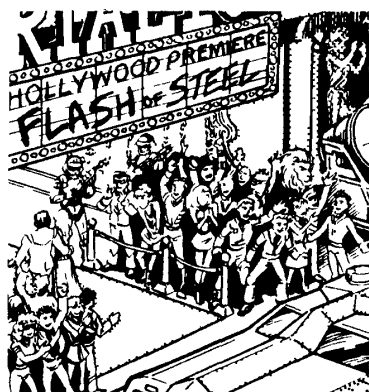
### „Filmová“ kampaň

Tato pravidla většinou podporují realismus. Postavy mohou být znechucené, zraněné, nemocné či dokonce mrtvé. Tak to chodí. V nouzi může PJ realitu trochu pozměnit (definováno jako „kdykoliv, kdy by realismus hru zničil“). Zbytek času však řídí svět realita.

Ale (řečeno slovy mudrce): Co je realita? Hodně lidí upřednostňuje hru s filmovou „realitou“, kde hrdinové bojují s desítkami nepřátel a dostanou se s toho bez škrábnutí. Doma to raději nezkoušejte...

Ve filmové kampani mohou postavy začínat spíše s 200 body než se 100. Aby se alespoň trochu udržel kontakt s realitou, neměli by HP utratit více než 150 bodů na svých základních atributech; zbytek musí jít do dovedností a výhod. Odolnost, Štěstí a Bojové reflexy jsou pro tuto kampaň velmi vhodné!

PJ, kteří mají raději tuto verzi reality, mohou použít tato dvě oficiální pravidla. Nezapomenejte hráčům říct *předem*, že hrajete podle filmové reality!



### Povrchová zranění

Kdykoliv, kdy zrovna neprobíhá boj, může HP obnovit všechny své životy tak, že spotřebuje jeden bod postavy (na tyto účely by si hráči měli nějaké body schovat.) „Proklatě! Naštěstí je to jen povrchové zranění!“

### Proti všem předpokladům

„Deset našich proti stovce? Nuže, jeden britský voják má cenu dvaceti takových chudáků... takže jsme ve výhodě dva na jednoho. Trochu nesportovní!“

Ve filmové kampani mají postavy každý tah dvojnásobek „běžného“ množství krytí štítem a zbraní; např. mečem je možné krýt se dvakrát za tah, šermířskou zbraní čtyřikrát. Proti jednomu útoku je povolena jen jedna obrana, *pokud* není zvolen manévr vše do obrany. Zbraně, které je nutné opětovně připravovat po krytí mohou stále krýt jen jednou! Toto pravidlo bude normálně pracovat ve prospěch postav, protože budou napadáni desítkami nezkušených nepřátel, kteří by je v chladně realistickém světě umlátili čepicemi.

*Podvádějte!* Když selže všechno ostatní, hod'te si kostkou tak, aby to hráči neviděli – a o výsledku lžete. „Podařilo se! Nakonec se ti podařilo ty dveře otevřít. Proběhl jsi jimi a zavřel je za sebou. Orkové tě nemohou sledovat.“ Když by „čestný“ hod ukončil hru krvavým masakrem, pak může být trocha neupřímnosti ve prospěch postav PJ odpuštěna.

Poslední poznámka: Občas *dojde* na situace, kdy hráči trvají na své smrti – buď jsou neopatrní, nebo hloupí, nebo (doufáme) je dobré hraní postavy dovedlo až k hořkému konci. Nemůžete je zachránit pokaždé... to také není zábavné! Pokud chtějí problémy, *mají je mít*. Tak to chodí.

### Herní čas

Herní čas je čas, který prochází v herním světě. PJ určuje, kolik času prošlo.

### Čas během dobrodružství

Boj se hraje ve „zpomaleném“ čas. Jeden tah boje je jedna sekunda. Jeden bojový tah může trvat i minutu, hlavně když jsou hráči nezkušení nebo když je bitva velká. Boj je však většinou otázka života nebo smrti, takže je nutné dát hráčům dost času na přemýšlení.

Konverzace, pokusy o odemknutí zámku, pokusy na útěk z pasti a podobné situace se odehrávají v „reálném“ čase. Pokud hráči deset minut diskutují nad nejlepším postupem s obchodníkem, pak jejich *postavy* strávily deset minut mluvením před obchodem.

Rutinní cestování ap. se hraje „zrychleně“. Když jde skupina např. po cestě, pak může PJ jednoduše přeskakovat mezi jednotlivými setkáními:

„Jdete další dvě hodiny a pak spatříte, že proti vám jde mladá žena, která nese dlouhé kusy dřeva...“ Rekněte hráčům, kdy někoho potkají, kdy se dostanou do města nebo když se setmí. Zbytek času prostě přeskočte. V některých situacích – např. dlouhá cesta po moři – může PJ přeskočit *měsíce* času bez událostí. „Do Července se nic nestalo, pokud jste něco neudělali vy.“ Je to pro hráče dobrá příležitost na vymýšlení lumpáren nebo na samostudium a sebevzdělávání.

### Mezi dobrodružstvími

Pokud hrajete navazující kampaň (viz str. 221), budete si potřebovat vést čas *mezi* dobrodružstvími, aby postavy mohly studovat, cestovat a stárnout. Toto může být vždy stejné množství času, nebo se PJ a hráči mohou dohodnout na „logické“ době mezi koncem jednoho a začátkem druhého dobrodružství. většinou je dobrý nápad nechat uplynout měsíc nebo dva na léčení, vydělání peněz a běžné „práce“, nebo na studium nových dovedností – viz. *Tabulky využití času* na str. 205.

Nebo můžete určit, že X dní herního času je ekvivalentem jednoho dne reálného času. Potom, je-li X rovno 7, pak je jeden den roven týdnu. Pokud je to od vaší poslední hry sedm dní, pak v herním světě automaticky prošlo sedm týdnů.

Samozřejmě mezi jednotlivými sezeními nemusí uběhnout žádný čas, pokud jste nestihli dobrodružství dohrát během jednoho. Když se při skončení hry skupina setkala se zuřícím tyrannosaurem, pak se po týdnu, kdy je opět možné hrát, nedostane k postavám blíž.

### Ukončení herního sezení

Na konci každého sezení by měl PJ udělat následující věci:

*Prodiskutovat dobrodružství s hráči.* Co se povedlo, co ne a proč? Pokud bylo sezení částí navazující kampaně, pak by měl PJ dát dobrý pozor, aby neprozradil nějaká tajemství.

*Přidělte body postavy za dobrou hru – viz níže.*

*Založte materiály z hry. Záznamy NP, referenční tabulku PJ ap. se mohou použít i později – určitě si je schovávejte! Konkrétně NP mohou být např. „recyklovány“ v dalším dobrodružství.*

*S hráči naplánujte další sezení. Toto je obzvláště podstatné v navazující kampani. Rozhodněte, kde budete další týden hrát, kolik mezi tím uplyne času a cokoliv jiného, co je důležité před začátkem dalšího sezení.*

## Udělování bodů

Na konci každého herního sezení přidělí PJ body postavy navíc za dobrou hru. „Dobrá hra“ je cokoliv, v čem hráči pokročí, nebo co ukazuje dobré hraní postav – pokud možno obojí. Dobré hraní postav je důležitější než úspěch akce! Pokud hráč provedl něco, co je zcela mimo jeho osobnost (např. když naprostý zbabělec provedl něco hrdinského) tak nedostane žádné body, i kdyby zachránil celý zbytek skupiny!

Body navíc by měly být uděleny zvlášť (a možná tajně) pro každou postavu. Hráči by si měly body zapsat do deníku postavy, pokud chtějí s touto postavou hrát znovu; PJ si může vést své vlastní záznamy o udělených bodech.

Body budou použity hráči na vylepšení a rozvíjení svých postav – viz Vývoj postavy, str. 102.

Některá vodítka pro udělování bodů za sezení:

Za dobré hraní postavy v rámci osobnosti postavy: 1 až 3 body za sezení.

Za vynikající hraní postavy, i když třeba ohrozilo misi: 4 až 5 bodů za sezení.

Za špatné hraní postavy, při ignorování nebo porušení zvoleného chování nebo cílů postavy: -1 až -5 bodů.

Za úspěšné dokončení mise, nebo za pokrok směrem k dokončení navazujícího dobrodružství: 2 až 4 body.

Za částečný neúspěch nebo za vážné ohrožení navazujícího dobrodružství: -1 až -2 body.

Za katastrofální neúspěch mise: -4 nebo -5 bodů.

Za chytrou akci nebo řešení specifického problému, dokud je to v mezích chování postavy: 1 bod na postavu a akci.

Je silně doporučováno, aby HP nikdy nedostali víc než 5 bodů za jedno sezení. 2 nebo 3 je obvyklý strop. Postava nedostane žádné body za sezení, ve kterém postava na něm závislá zemřela, byla vážně zraněna nebo byla unesena a nebyla zachráněna.

Celkový součet bodů za dobrodružství může být nulový, ale *nemůže* být záporný. V nejhorším případě dostanete za dobrodružství 0 bodů. Postavy mohou skončit *sezení* se záporným počtem bodů, pokud je to sezení součástí navazujícího dobrodružství. Záporná hodnota se neodečítá od celkového množství bodů, které postava získala, ale bude se odečítat od toho, co postava ve *zbytku* dobrodružství získá.

## Omezování udělených bodů

Jako PJ byste se měl snažit vyvážit množství bodů, které dáváte tak, že postavy se zlepšují dostatečně rychle na to, aby to bylo zajímavé, ale ne tak rychle, aby převálcovali své nepřátele a porušili rovnováhu vaší kampaně. Pokud jsou postavy polobozí s 400 body, pak se noví hráči a jejich postavy mohou cítit zbyteční, pokud nejsou specificky přeneseni do akce.

Něco závisí na pozadí; u super–hrdinů se rychlý vývoj očekává (a jejich nepřátelé se také zlepšují), zatímco normální policisté a vojáci získávají dovednosti a postupují pomalejším tempem. Je na PJ rozhodnout, co je dobré pro jeho kampaň a jeho hráče.

## Tabulky využití času

Tabulky využití času se používají při plánování času postav *mezi* herními sezeními.

Množství času pokrytého každou tabulkou je dáno PJ. Sudý počet týdnů funguje nejlépe. Na konci každého sezení řekne PJ hráčům, kolik času uběhne před dalším sezením. Když se objeví v novém dobrodružství, mohou přinést záznamy, ve kterých je uvedený způsob trávení daného času.

Když se dobrodružství „zastaví uprostřed“ – když jedno sezení skončí v noci v hostinci a druhé začne ráno – pak zjevně není nutná žádná tabulka využití času. Použijte ji v době, kdy je velká pauza v dobrodružství (např. když hráči čekají dva týdny na loď). Použijte ji také *mezi* dobrodružstvími, aby měly postavy šanci na odpočinek, na získání peněz a na vylepšení jejich dovedností.

*PJ: Pokud vám to připadá jako příliš velké papírování, nepoužívejte to! Vymyslete si náhradu nebo na to zcela zapomeňte, pokud to vaše hráče nebude bavit.*

Jsou zde tři hlavní důvody, proč by se měl prošlý čas vést:

## Hody na úspěch

Postavy mohou mít mezi sezeními důležité mise. Ty mohou být nudné – a proto je hraje v „mezičase“, a vyřídíte je několika hody na úspěch. Např. při dobrodružství, jehož cílem je nalezení pokladu, bude učenec ze skupiny potřebovat několik týdnů v knihovně házením hodů na Výzkum, aby našel užitečné mapy. Mezitím zloděj vysedává v hospodě a hází si na Znalost ulice, aby pochytil důležité zprávy. PJ zkontroluje jejich tabulky a zjistí, kolik času tím strávili a hodí si (jednou nebo vícrát) na zjištění, zda něco našli.

## Studium dovedností

Postavy mohou chtít věnovat čas studiu svých dovedností – nebo učení nových – aby se zdokonalili nebo aby získali nové. (Pokud jsou některé postavy studenti, pak se tomu nedá vyhnout!) PJ si vede celkový čas, který postavy stráví učením. Když je to dost na zvýšení dovednosti, pak se tato okamžitě zvedne. Detaily viz str. 103.

## Zaměstnání

Měl by být zaznamenán i čas věnovaný práci. Počítá se jako studium používané dovednosti (ale pouze se 1/4 rychlostí – tzn. 8 hodin denně se počítá jako 2 hodiny studia.) Tak se dají získat peníze na živobytí – a možná něco navíc. (A ve většině společností bude ten, kdo se nebude často ukazovat v práci, vyhozen a bude mít nedostatek peněz!) V rukou dobrého PJ může být práce velmi dobrým podkladem pro dobrodružství. Viz str. 213.

## 22. HERNÍ SVĚTY

### Úrovně technologie – všeobecný historický přehled

0. Doba kamenná: oheň, páka, jazyk.
1. Doba bronzová (Atény): kolo, psaní, zemědělství.
2. Doba železná (Řím): Kamenný oblouk.
3. Středověk (před r.1450): ocelové zbraně, matematika s nulou.
4. Renesance/Koloniální (1450–1700): střelný prach, knihtisk.
5. Průmyslová revoluce (1701–1900): sériová výroba, parní stroj, telegraf.
6. 1. a 2. světová válka (1901–1950): automobily, letadla, rádio.
7. Moderní (1951–2000): jaderná energie, počítač, laser, rakety.
8. Cesty do vesmíru (2001–2050?): vesmírné cestování pomalejší než světlo, jaderná fúze, implantáty.
9. Cesty ke hvězdám: vesmírné cestování rychlejší než světlo, vnímající počítače, dlouhověkost.
10. Antihmota: energie z antihmoty, umělá gravitace, pomalé rádio RNS.
11. Silové pole: silová pole, tažné paprsky, rychlé rádio RNS.
12. Gravitační: antigravitace, gravitační kompenzátory, osobní silová pole.
13. Stavba světů: plná terraformace planet.
14. Dysoniánská: stavba světů ap.
15. Přenos hmoty: přenos hmoty, kosmická energie.
- 16+. Jak si přejete...

### Doprava

0. Nohy; kánoe; sáně.
1. Na koni; tažené vozy; vory a malé galleony.
2. Na koni se sedlem; Galleony na oceánech.
3. Na koni se sedlem a třmeny; plachetnice
4. Plně oplachtěná loď; horkovzdušné balóny.
5. Parolod'; železnice; vzducholod'.
6. Automobil; letadlo; zámořský parník; ponorka.
7. Proudové letadlo; raketoplán; monorail; vznášedlo.
8. Hvězdná loď; orbitální stanice; balistické dopravní letadlo.
- 9–11. Mezhvězdná doprava rychlejší než světlo; hvězdná jachta.
12. Antigravitační loď a osobní létající pásy.
15. Přenos hmoty.
16. Cvak. Jste tam.

Tato kapitola se bude věnovat několika podstatným věcem, které by měl PJ zvážit u svého herního světa. (Více informací o vytváření vašich vlastních herních světů viz další kapitola!) Není shodou náhod, že se zde dají nalézt i věci, které budou potřebovat postavy pro úspěšné cestování a pod. Hodně štěstí...

### Úrovně technologie

Úroveň technologie je všeobecný popis nejvyšší dosažené technologie (nebo konkrétní technologie) určité kultury. Pokud se voják z 2. světové války (ÚT6) dostane zpět do časů krále Artuše (ÚT3)... tak to bude zajímavé. Cestování časem není samozřejmě nutné – i dnes se můžete propadnout o tři i čtyři technologické úrovně, když navštívíte ty pravé místa na naší planetě.

Je také možné, aby místo, národ nebo svět měly v různých oblastech různé ÚT. Příkladně zbraně a medicína mohou být velmi pokročilé, ale transport a komunikace může být pozadu o jednu či dvě úrovně.

Technologické úrovně jsou od 0 výše. Vysoké technologické úrovně budou někomu z nízké technologické úrovně připadat magické!

Skupina bude vždy přitahovat pozornost, pokud bude ukazovat práci z technologické úrovně nad tou, se kterou jsou domorodci obeznámeni. Tato pozornost může být zvědavost – nebo to může být strach, uctívání nebo zášť. Čím je větší rozdíl mezi místní technologickou úrovní a úrovní skupiny, tím větší bude vzrušení.

Samozřejmě, místní mohou znát technologii, kterou osobně nevládní. Horská vesnička v době železné (ÚT2) bude znát ocelové zbraně z ÚT3, které nosí cestovatelé, a bohatší vesničané nějaké mít budou, i když místní kováři je nedokážou vyrobit či opravit. Toto se uvede v závorkách – vesnice bude mít ÚT2(3).

### Úrovně technologie a dovednosti

Hodně dovedností se odlišuje na jednotlivých úrovních technologie. Tyto dovednosti mají v seznamu dovedností uvedeno /ÚT. Když si tuto dovednost vezmete, nahradíte ÚT technologickou úrovní, na které jste se dovedností naučili. Inženýr ve středověkém světě bude například mít dovednost Inženýrství ÚT3.

Pokud máte v plánu ponechat své postavy v jednom herním světě a nesetkávat se s nikým na jiné úrovni technologie, pak to nemá význam. Např. čistě středověká kampaň nebude potřebovat žádné úrovně technologie kromě (z počátku) pro určení možného vybavení; technologické úrovně *dovedností* nebudete potřebovat vůbec! Ale sci-fi kampaň nebo kampaň s cestováním v čase bude úrovně technologie u dovedností potřebovat. Pokaždé, když postavy změní „svět“, ocitnou se v jiné úrovni technologie a jejich relativní schopnosti se podle toho změní.

Nejefektivnější jste vždy, když pracujete s vybavením a technikou vaší vlastní technologické úrovně. Vyšší úrovně před vás staví neznámé vybavení; starší vás bude nutit používat vybavení „zastaralé“. Čím dál se dostanete z vaší úrovně, tím větší postih při použití dovedností budete mít. Modifikátory jsou následující:

Úroveň technologie vyšší o 4 (a více) než vaše: Nemožné.

Úroveň technologie o 3 vyšší než vaše: -15.

Úroveň technologie o 2 vyšší než vaše: -10.

Úroveň technologie o 1 vyšší než vaše: -5.

Vaše vlastní úroveň: žádný postih.

Úroveň technologie o 1 nižší než vaše: -1.

Úroveň technologie o 2 nižší než vaše: -3.

Úroveň technologie o 3 nižší než vaše: -5.

Úroveň technologie o 4 nižší než vaše: -7. A tak dále...

Tento postih se používá jen tehdy, když se snažíte pracovat s neznámou technologií. Vysílačka z úrovně technologie 7 bude stejně dobře fungovat v roce 1800 (ÚT5). Ale když se porouchá, pak budou mít místní technici postih -10 na její opravu (a pravděpodobně ji rozbijí, pokud se v ní budou šťourat).

Vy sami budete mít postih -3, pokud budete záviset na vybavení z roku 1800. (Trocha představitosti PJ tady hodně pomáhá. V tomto konkrétním případě i když problém *naleznete*, bude trvat týdny či měsíce, dokud nepřijdete s náhradním dílem, protože nemůžete jen zajít do obchodu a koupit jej!)

### **Budování místní technologie**

Občas se stane, že budete potřebovat zlepšit místní technologickou úroveň. Skupina vyvrženců může mít znalosti vysoké úrovně technologie, ale málo vybavení, se kterým by se dalo pracovat. V takovém případě musí pro použití svých znalostí „vyrobit nástroje na výrobu nástrojů“. V extrémních případech se budou muset vrátit zpátky až k primitivnímu těžení rudy, aby mohli vyrobit železo, ze kterého vyrobí nástroje na výrobu nástrojů...! Nebo se osamělý cestující bude snažit o předání svých znalostí lidem, které navštívil. (Předpokládáme, že má zajištěnou jejich spolupráci, jinak nemá šanci.)

Podobná situace zcela závisí na úvaze PJ. Je to možné. Některé z nejlepších dobrodružných příběhů všech dob se točily kolem tohoto předpokladu: *Swiss Family Robinson*, *Lord Kalvan of Otherwhen*, série *Svět řeky*, *Yankee na dvoře krále Artuše* a tak dále.

Všeobecné vodítko: „věda“ je jednou z kategorií znalostí uvedených ve sloupcích na stranách 206–207. Trvá dva roky, než se podaří přejít z jedné úrovně technologie do druhé, za předpokladu že (a) máte dostatečné množství pracovní síly; (b) máte dostatečné množství surových materiálů; (c) jste plně obeznámeni s nižší úrovní technologie (všechny příbuzné dovednosti 12 a více), a (d) víte, kam míříte a jste plně obeznámeni s vyšší úrovní technologie (všechny příbuzné dovednosti 12 a více).

**DŮLEŽITÉ:** Toto pravidlo *nepokrývá* vynálezy. Je použitelné pouze když postav& na vyšší úrovni technologie znovu objevují nebo zavádějí technologii do společnosti s nízkou úrovní technologie.

### **Nové vynálezy**

I když jsou v reálném světě vzácné, v románech se objevuje množství vynálezců, kteří si sednou ke kávě a vymyslí fantastické, světem otřásající vynálezy, které řeší problémy jejich dnů. Následující pravidlo má za účel simulování tohoto druhu neuvěřitelného vynalézání. Nejužitečnější bude v moderních nebo sci-fi herních světech, a PJ jej mohou klidně ignorovat, pokud chtějí! Toto pravidlo nechává hodně na PJ, takže inženýr nikdy neví, jestli je na správné stopě!

První hod je hod na „koncept“. Hází se na Dovednost-15. Není nutné žádné vybavení snad kromě ubrusu na rýsování a několika litrů kávy. Na jednoho vynálezce je povolen jeden hod denně. Úspěšný hod na „koncept“ vytvoří teorii, která se dá testovat v laboratoři – pokračujte k dalšímu odstavci. Kritická neúspěch vyprodukuje chybnou teorii, která vypadá dobře, ale nikdy nebude pracovat – viz poslední odstavec.

Druhý hod představuje laboratorní práci – toto je hod na vytvoření „funkčního modelu“. Jsou nutné odpovídající prostředky – toto je zcela na PJ, ale mělo by to obsahovat nejmodernější možné počítačové a jiné vybavení dané úrovně! Cokoliv méně způsobí postih (opět určí PJ) při tomto hodu.

### **Zbraně a zbroje**

0. Pěsti a kamenné zbraně.
1. Oštěpy a šípy s železnými šípky; bronzové meče; kožená zbroj.
2. Železné meče; štíty; šupinová zbroj
3. Ocelové zbraně; dřevce, bijáky, kuše; plátová a kroužková zbroj; hrady.
4. Mušketa na černý prach; kanón; válečná plachetnice.
5. Parní válečná loď; dynamit; opakovací puška.
6. Bitevní loď; tank; kulomet; stíhací letadlo; jaderná bomba; flak jacket
7. Mezikontinentální rakety; atomové ponorky; proudové stíhačky; kevlar
8. Kybertank; orbitální laser; biologické zbraně; bitevní oblek; reflexní zbroj; Gaussova jehlovka.
9. Hvězdná loď; osobní bomba; částicový blaster; omračovač.
10. Nervová pistole; supertěžká bojová zbroj; rušící paprsek.
11. Silové pole; osobní silové štíty; tažné paprsky; antihmotová raketa.
12. Antigravitační tanky; osobní silové pole.
13. Planetární rakety.
14. Cvak. Jste mrtví.

### **Energie**

0. Otroci
1. Koně a muly; vodní kolo.
2. Větrný mlýn.
3. Kůň s chomoutem.
4. (Žádné podstatné vylepšení.)
5. Parní stroj; stejnosměrný proud.
6. Hydroelektrická energie; střídavý proud.
7. Fúze a horká fúze; solární.
8. Fúze/elektrická; orbitální solární elektrárny.
9. Studená fúze/elektrická.
- 10 – 12. Antihmota.
13. „Kapesní“ antihmota.
14. Naprostá přeměna.
15. Kosmická energie.

### **Medicína**

0. Žádná
1. Podpůrná léčba; byliny.
2. Pouštění žilou; chemické léky.
3. Amputace a neumělé protězy.
4. Experimenty, které pacienty zabily.
5. Bakteriální teorie nemocí; anestetika; vakcíny.
6. Rozvinutá chirurgie; antibiotika.
7. Transplantace orgánů.
8. Klonování; jednoduché implantáty; bionika; pěstovaná kůže.
9. Dlouhověkost; panimunita; mozkové záznamníky; komplexní implantáty; zpomalení životních funkcí; automedicína.
10. Generičin; Torpin.
11. Umělá kůže.
12. Kompletní panimunita; regenerace.
- 16+. Cvak. Jste vyléčení.

## Vylepšování dovedností na různých úrovních technologie

Toto pravidlo je nutné jen pro postavy, které se pohybují mezi různými úrovněmi technologie. Na každé ÚT je dovednost odlišná a její implicitní hodnota je rovna vaší „domovské“ dovednosti s výše uvedeným postihem. Např. Inženýrství/ÚT5 má implicitní hodnotu Inženýrství/ÚT7 -3.

Protože je však dovednost Inženýrství/ÚT5 odlišná dovednost, můžete ji na této ÚT studovat a vylepšovat se v ní. To se děje způsobem popsaným v Dovednostech, *Implicitní hodnoty*, str. 55.

**Příklad:** Vaše IQ je 12 a vaše dovednost Inženýrství/ÚT7 je 17. Vaše implicitní hodnota Inženýrství/ÚT5 je 14 (17 minus 3). Pokud chcete studovat Inženýrství/ÚT5, pak začínáte s dovedností 14. To je pro vás úroveň (IQ+2). Vaše další úroveň je tedy (IQ+3), což u této Mentální/Těžké dovednosti stojí další 2 body. Za další dva body tedy můžete zvýšit vaše Inženýrství/ÚT5 na 15. Nijak to neovlivní vaši dovednost Inženýrství/ÚT7.

Vysoká dovednost v jiné úrovni technologie vám tedy v učení pomůže. (Pokud vaše dovednost není dostatečně velká na to, abyste začali s výhodnější hodnotou, pak výše uvedený systém ignorujte a dovednost se naučte normálně.) Toto vám dovoluje vytvořit postavu, která je stejně dobrá s elektronikami, tranzistory, krystalkami a s elektronikou 25. století. Jen to chvíli trvá...

### Počasí

Počasí ve hře je určeno PJ. Počasí by mělo odpovídat obvyklým klimatickým charakteristikám dané oblasti. Mohou se objevit i překvapení; sníh může napadnout v únoru v Miami, ale není to časté! Postavy se Znalostí oblasti by měly mít šanci na předpovězení počasí.

### Děšť

Děšť má na cestování vliv pouze negativní. Většinou je to pro dobrodruhy proletí, ale občas může děšť zpomalit pronásledovatele nebo odvrátit invazi. Děšť všeobecně sníží rychlost cestování na polovinu kromě průměrných a dobrých cest. I zde však může děšť snížit rychlost vozidla o ±10%, pokud je řidič rozvázný. Pokud se snaží jet plnou rychlostí, bude mít postih -2 (i více) na jakýkoliv hod na Řízení v případě nebezpečí. To samé platí pro leteckou dopravu.

Velmi lehký deštík urychlí plachetnice (vlhké plachty zachytí více větru), ale cokoli většího zpomalí námořní dopravu stejným způsobem.

Děšť může také zničit zásoby jídla, navlhčit prach, namočit tětivy (což je do vyschnutí učiní bezcennými), může zničit mapy a jiné papíry. Většina zvířat má za deště horší náladu (-2 na ovládání).

*Pokračování na další straně...*

Tento druhý hod se také hází s postihem -15. Za jeden týden je povolen jeden hod. Pokud není nakoupeného vybavení opravdu hodně, může házet jen jeden pracovník (pravděpodobně ten s nejvyšší dovedností). Za každého „asistenta“ s dovedností 20 nebo více v Inženýrství nebo v jiné dovednosti, nutné pro výrobu vynálezu, přidejte bonus +1 k efektivní dovednosti. Maximální množství pomocníků je 4.

Úspěšný hod teorii potvrdí a výsledkem je funkční model. U vynálezů jako je hvězdný pohon nemusí být funkční model dostatečně velký na to, aby k něčemu byl; toto je zcela na PJ! Kritický neúspěch způsobí explozi nebo jinou nehodu, která způsobí škody minimálně 2k výrobcí a každému pomocníkovi – víc, když si hraje se něčím hodně nebezpečným!

Pokud vynálezce pracoval na neúspěšné teorii, pak kritický úspěch v laboratoři způsobí, že zjistí chybu teorie. Jinak nezáleží na tom, kolikrát to bude zkoušet – nikdy neuspěje. PJ tedy musí své hody provádět tajně.

V kampaních, ve kterých je vynalézání podstatnou součástí děje, můžete použít detailnější pravidla, uvedená v *GURPS Supers*, str. 66–72.

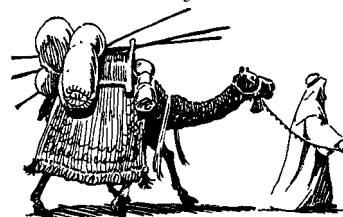
## Cestování

Cestování je v dobrodružství prakticky nezbytné. Doma se toho děje jen velmi málo. PJ může cestu skupiny na místo akce důkladně vylíčit. Je však zajímavější udělat cestování se všemi jeho riziky součástí hry. Čím jdete dále a čím divočejší bude váš svět (bez ohledu na úroveň technologie), tím pravděpodobněji bude cestování dobrodružstvím.

Skupina, která jde přes neznámý terén by si měla nést zásoby, vodu a (je-li to nutné) stany a další vybavení. PJ by rozhodně měl naaranžovat nějaké problémy postavám, které se vydají do divočiny jen se zbraněmi, zbrojí a chamtivostí. Pro začátek se podívejte na str. 149, *Hladovění a dehydratace*.

Vzdálenost ušlá za den, ať již pěšky či na koni je přímo určená vašim naložením (viz str. 92). V ideálních podmínkách pro cestování si může skupina v dobré kondici naplánovat na jeden den pochod na následující vzdálenost:

Žádné naložení	80 km
Lehké naložení	64 km
Střední naložení	48 km
Těžké naložení	32 km
Velmi těžké naložení	16 km



Rychlost skupiny je určena jejím nejpomalejším členem. Ať je ušlá vzdálenost jakákoliv, cestováním strávíte zhruba stejně času. Čím je však těžší váš náklad a horší podmínky pro cestování, tím pomaleji půjdete a tím častěji se budete muset zastavit. Viz *Únava*, str. 155.

Skupiny s mechanickým vozidlem se budou pohybovat jeho rychlostí, modifikovanou o terén. Pamatujte, že řízení nebo pilotáž delší než 8 hodin denně nebo 4 hodiny najeden zátaž, může být nebezpečně únavné a nudné a může vyžadovat hod na odpovídající dovednost s vozidlem na udržení pozornosti.

### Terén a cestování

Terén a počasí ovlivňují cestování jak v dobrém tak špatném smyslu. Poslední slovo v určení vlivu jakékoliv podmínky na rychlost a obtížnost pohybu má PJ. Několik vodítek:

#### Mimo cestu

Dobrodruzi musí často cestovat po čemkoliv, co před ně příroda postaví. To se může během velmi krátké doby měnit. Cestovatel po západě Severní Ameriky může např. strávit většinu dne tím, že se bude prodírat skrz několik kilometrů silně zalesněných hor. Když je nakonec přejde, může po pláních za horami ujít pětinašobek původní vzdálenosti za stejnou dobu.



Terén se počasím mění. Hluboký sníh udělá z plání velmi těžký terén. Zima však také může z řeky udělat pevnou cestu.

*Velmi těžký terén:* Džungle, Hustý sekundární les, bažina, hory, lehký písek nebo hluboký sníh. Pohyb je pouze 20% (nenaložený člověk ujde 16 kilometrů denně). Takový terén je pro vozidla či spřežení obvykle neproniknutelný.

*Těžký terén:* Prudké kopce, les nebo terén plný strží, kaňonů nebo potoků s prudkými břehy. Rychlost pohybu je poloviční pro pěši a jízdní cestování. Pro spřežení nebo kolová vozidla je 25%.

*Průměrný terén:* Mírné kopce, světlý les nebo pevný led. Pohyb je nezměněn.

*Dobrý terén:* Pevná poušť nebo rovná pláň. Ušlá vzdálenost je zvýšena o 25%. Kolová vozidla se pohybují jako po průměrné cestě (viz níže).

## Cesty

V civilizovaných zemích čestní cestovatelé jezdí většinou po cestách; na opuštění cesty může být nahlíženo jako na známku špatných úmyslů.

*Velmi špatná cesta:* Ne o mnoho více než cesta kolem nejhorších překážek. Není odolná proti počasí a není zcela vyčištěna. Řeky jsou překračovány neoznačenými brody nebo přeplaváním. Rychlost je stejná jako v okolním terénu kromě velmi těžkého terénu. Tam jsou denní vzdálenosti 1/3 normálu a kolová vozidla a spřežení se zde obvykle mohou pohybovat. Počasí ovlivňuje pohyb stejně jako u okolního terénu.

*Špatná cesta:* Čistá ale *nezpevněná*, tzn. není na ní nic, co by ji činilo odolnou proti počasí. Řeky se překračují po mostech, přívozech a (v nejhorším) označenými brody. Všechno cestuje se takovým tempem, jaké dovoluje počasí. Počasí ovlivňuje pohyb po cestě stejně jako u okolního terénu, *kromě* bláta. Protože cesta je dopravou poničena, bláto ji promění na velmi těžký terén, takže kolová vozidla musí cestovat podél cesty nebo se musí zastavit.

*Průměrná cesta:* Čistá a zpevněná. Tempo cestování je normální a není ovlivněno deštěm (kromě motorových vozidel – viz sloupek na str. 208). Řeky se překračují po mostech nebo pomocí přívozů. Efektivní hmotnosti zvířaty taženého nákladu jsou poloviční. Motorová vozidla mohou cestovat rychlostí až do 80 km/h bez poškození cesty. Pásová vozidla cestu poničí. Většina cest pod ÚT6 jsou maximálně průměrné. Příkladem mohou být římské cesty nebo anglické kočárové cesty až do 19. století.

*Dobrá cesta:* Trvalý zpevněný povrch, efektivně odolný proti vlivům počasí a nepoškodí jej při jakékoliv rychlosti kolová ani pásová vozidla. Podmínky cestování ovlivní jen opravdu to nejhorší počasí (např. záplavy, vítr kymácející auty sněhové jazyky nebo vánice), ale déšť (viz sloupek na str. 208) rozvázně řidiče zpomalí. Dálnice na ÚT6 a 7 jsou dobré cesty.

## Zákony a zvyky

Každý herní svět bude mít své zákony a zvyky. A navíc v každém herním světě se budou zákony a zvyky různit různých oblastech. V některých světech je možné tyto věci zjistit předem (tady vám pomůže dovednost Právo). V jiných světech se je budete muset naučit obtížnější cestou. (I zde vám může pomoci Právo, pokud po zákonech a zvycích pátráte; Znalost ulice vám umožní zjistit zvyky zase jiným způsobem.)

Je pravidlem, že použití *síly* nebo *vyhrožování silou* bude nelegální nebo nesprávné kdekoliv. Čím je místní vláda silnější, tím víc to bude pravda; vláda obvykle považuje použití síly za své vlastní právo a monopol. Sebeobrana je občas výjimkou – ale ne vždy!

Pamatujte také, že nošení zbraní na veřejnosti může být chápáno jako vyhrožování a i v případě, že je legální, povede k negativním reakcím. Pokud projdete vesnicí v plné zbroji s připravenými sekerami a halapartnami, pak budou vesničané *velmi* podezřívaví.

## Počasí (pokračování)

### Vítr

Vítr od síly vichřice po hurikán mohou zcela znemožnit jakékoliv cestování. Na moři je jediným řešením dostat se na otevřené moře, skasat všechny plachty, vyhodit kotvu a čekat, jestli loď zůstane i po skončení bouře stěženě nahoru. Ve vzduchu se snažte dostat co nejvýše a doufejte, že vám bude stačit palivo.

I méně ničivé větry mohou ztížit cestování. Pokud není bezvětří, je možné se na moři dostat kamkoliv. Loď může se může pohybovat s přílivem a odlivem na dohled cílového přístavu a čekat na vhodný vítr, který by ji umožnil přistání.

Větry jsou do jisté míry předvídatelné. V Indickém oceánu vane letní monzun z Afriky do Indie; zimní monzun z Indie do Afriky. V Severním Atlantiku vane většina větrů směrem k Evropě; v Jižním Atlantiku vane vítr směrem k Americe (do 40° jižní šířky, kdy se vítr obrátí zpět). V menším měřítku vane ráno vítr většinou na břeh a večer na moře. Země a voda mění teplotu různou rychlostí a vítr se přizpůsobuje.

### Horko

Příliš velké horko může být smrtící (viz str. 151). Ale přestože může být velmi nepříjemné pro cestovatele, prakticky nijak nevlivní povrch.

### Zima

Také vystavení chladu může být smrtelné (viz str. 151). Jakýkoliv chlad cestování silně ovlivňuje. Kolové vozidla znehybní sníh a led. Saně se mohou na sněhu pohybovat větší rychlostí než kola na pevné zemi. Zmrzlé řeky jsou nepoužitelné loděmi, ale stanou se cestami pro saně a brusle.

Led unese následující hmotnosti:

Pod 2,5 cm: Malá zvířata, možná děti č elfové.

2,5 – 7,5 cm: Děti, rychle se pohybující bruslaři, vysoká zvěř, vlci.

7,5 – 10 cm: Pěchota v řadě, dospělé osoby, lehce naložené psi spřežení.

10 – 15 cm: Jízda, lehké dělostřelectvo tažené koňmi, sněžné skútry, motocykly, naložené muly, těžce naložené psi spřežení.

15 – 20 cm: Střední dělostřelectvo tažené koňmi, naložené vozy, stádo krav, stegosaurus, jeep.

20 – 30 cm: Těžké dělostřelectvo tažené koňmi, lehké helikoptéry, divošské tance.

nad 30 cm: Tanky, stílejší dělostřelectvo, tyranosaurus, C-130, dočasná města (do oblevy).

### Etiketa cestovatelů

Moudrý cestovatel se bude snažit nepřítahovat na sebe přílišnou pozornost. Cestovatelé vždy vzbudí pozornost, pokud je na nich viditelně vybavení z vyšší ÚT než s jakou jsou místní obeznámeni (viz *Úrovně technologie*, str. 206). Budou také přitahovat nevídanou pozornost, když poruší místní zákony či zvyky – viz níže. Všeobecně může mít divoké chování nebo porušování míru zajímavé důsledky.

Cestovatelé by si také měli pamatovat, že zdvořilost k místním hodnostářům je vždy rozumné a náhodně potkání cizinci mohou být důležitější, než vypadají...



### Kriminální tresty

Vážnost trestu za zločin závisí na jeho povaze, oběti, žalobci a soudcově hodě na reakci. Trest může být velmi zajímavý námět na dobrodružství. Několik druhů trestů:

Fyzické poškozování – bití, kamenování, bičování.

Mrzačení, dočasné nebo trvalé.

Cejchování (způsobí postih k reakci u osob, které cejch spatří).

Uvěznění, občas s tvrdou prací.

Pokuty a/nebo náhrada škody.

Otroctví, ať již vládě nebo oběti zločinu.

Veřejné ponížení – kláda (způsobí postih na reakci u osob, které trest viděli).

Exil, dočasný nebo trvalý.

Zbavení práv (např. ztráta občanství, ztráta práva na nošení zbraní, snížení formálního postavení).

Uložení nějakého konkrétního úkolu.

Seslání nějakého obtěžujícího kouzla.

Boj v aréně (čím horší potrestání, tím horší protivník).

Mučení (Z herního hlediska nepřilíš užitečné).

Magické nebo psionické zabezpečení, které učiní další podobný zločin nemožný.

Poprava (Opět nepřilíš použitelné z herního hlediska, kromě pobídky skupiny, aby již neotálela se záchranou vězně).

Pokud se postava chová způsobem, který si opravdu zaslouží potrestání, pak se PJ nemusí cítit povinován jeho záchranou – i v případě, že je trest vážný.

Porušení zákona obvykle povede k nějaké formě soudního líčení a možná k potrestání. Porušení něčích práv může vést k „civilnímu“ líčení a pokutě – nebo jen k pokárání. Porušení zvyku způsobí pouze postih k reakci – možná velký – při jednání s domorodcem. Uražený domorodec vám ani nemusí sdělit, kde jste udělali chybu!

### Prosazování práva a vězení

Když porušíte zákon, bude *něčí* povinností s tím *něco* provést. To může být cokoli od slušné žádosti o odstranění následků činu po zatčení a vyšetřovací vazbu. Na některých místech je policie zároveň soudcem, porotou a katem, který může zločin podle svého uvážení vyřešit okamžitě.

Podobně i vězení může mít formu od „lidského“ systému po kobku s řetězy. Hodně herních světů má široké spektrum vězení, podle spáchaného činu, žalobce, sociálního postavení vězně či velikosti úplatků.

### Soudy

Soud může být naprosto poctivý a čestný – nebo sehraný s předem daným výsledkem. Může být striktně formální nebo hlučný a neformální.

Příklad herního mechanismu pro soud: PJ hraje soudce a porotu. V kriminálních procesech si hodí hod na reakci, založený na všeobecné reakci na postavy. Pokud je reakce negativní a postavy jsou vinny, pak je výše trestu určena tímto hodem – čím byl hod méně úspěšný, tím bude trest horší.

Při soudní při o odškodnění si soudce hodí na reakci na každou stranu sporu. Strana na kterou má lepší reakci je vítěz. Čím je větší rozdíl v hodech, tím více peněz (nebo jiného odškodnění) se vítězi dostane.

### Boží soud

V tomto případě se za rozhodčího považuje Osud. *Příklad:* Kdokoliv obviněný z čarodějnictví je vržen do vody. Kdokoliv kdo plave je čaroděj a je vytažen a upálen. Pokud se potopí, pak musel být nevinný. U božího soudu musí PJ určit dovednosti nutné pro přežití. (Výše uvedený příklad bude možné přežít jen velmi těžko!) Několik jiných příkladů:

Přejít po trámu přes kaňon (hod na OB-4 za každé 3 metry); udržet kus horkého železa (hod na SL-3 a vůli-3); nalézt cestu z bludiště (hod na IQ).

### Soud bojem

Soud bojem je podobný jako boží soud v tom, že má o vině či nevině rozhodnout osud. Je pravidlem, že soud bojem v sobě obsahuje také potrestání. Viník je zabit.

Soud bojem může být čestný (s vyrovnanými bojovníky); nevyvážený (nerovni bojovníci) nebo zcela nečestný (hození vězně do jámy s nestvůrou).

### Ekonomika

Ekonomická situace každého herního světa je jiná. Peníze jsou však v různých formách podstatné téměř všude.

Peníze jsou *cokoliv*, co je možné vyměnit za to, co chcete. Jsou v různých světech různé. V budoucnosti mohou být všechny platby prováděny kreditní kartou. Na nízké úrovni technologie to může být zlato a stříbro.

Všechny ceny v *GURPSu* jsou uvedeny v dolarech – \$ – pro zjednodušení práce. PJ si to mohou změnit na kredity, měďáky, marťanské foomfry nebo na cokoli, co je v daném světě vhodné.

V primitivním světě jsou prsteny a šperky také platidlem. Nemají na sobě sice napsanou cenu – ale jsou lehké a přenosné a snadno směnitelné za peníze nebo přímo za nutné zboží. Prakticky je hodně společností založeno výlučně na směně – což může důkladně prověřit inteligenci hráčů.

### **Peníze v bance a vlastnictví**

Peníze, které má postava s sebou, by měli být uvedeny v jeho deníku postavy stejně, jako ostatní majetek. Pokud dochází k velkému množství transakcí, pak by měly být uvedeny na samostatný papír, aby se zabránilo „progumování“ díry do deníku postavy!

Peníze „v bance“ – tedy peníze, které s sebou postava nenese – by měly být uvedeny samostatně. Umístění těchto „peněz v bance“ by mělo být také uvedeno. PJ může zařadit povodně, bankové loupeže, zvýšení daní a jiné zábavy, které mohou postavy připravit o jejich úspory – nebo jim alespoň umožní začít pracovat na jejich znovuzískání. To samé platí pro jiný majetek, který s sebou postavy nenosí.

### **Nákup a prodej**

Postavy si mezi sebou mohou nakupovat a prodávat za jakékoliv ceny, na kterých se dohodnou. Pro vnější transakce může PJ (nebo pomocník) zahrát obchodníka, který se zabývá potřebným zbožím či službami. Pro rutinní situace není nutný žádný hod na reakci. Pokud je však situace nějak nezvyklá, nebo pokud jsou postavy ve městě nové a vykračují si to v plné zbroji a jednají cizí, pak si hodíte na reakci, jestli s nimi chtějí obchodníci něco mít!

Všeobecně by PJ měl ceny určit rozumě podle zákona nabídky a poptávky. Velbloudi budou cenní blízko pouště, ale bezcenní v džungli. Po velké bitvě může být použita zbroj prakticky bezcenná. A tak dále.

Dovednost Obchodování (str. 77) může pomoci při uzavírání výhodných obchodů.

### **Vybavení a zásoby**

V každé knize popisující herní svět bude seznam vybavení a zásob a jejich „normální“ ceny. Kopie těchto seznamů mohou být hráčům poskytnuty při plánování dobrodružství. Seznamy Fantasy/středověkého vybavení a Moderního vybavení jsou obsaženy v této knize.

Hráči budou chtít kupovat věci, které v tomto ceníku nejsou uvedeny. PJ může povolit jakýkoliv rozumný nákup, přičemž ceny určí podle zboží uvedeného v seznamu. Katalog zásilkového prodejce může být užitečnou pomůckou.

### **Kořist a její prodej**

Hodně dobrodružství jsou pátráními po pokladech. Hodně není. V každém případě je obvyklé umožnit hráčům nalezení něčeho cenného, pokud dobrodružství úspěšně dokončí. Pokud nic jiného, umožní jim to koupit zásoby na další dobrodružství...

Klasické fantasy dobrodružství posílá dobrodruhy domů s truhlicemi zlata a drahých kamenů. Velmi vhodné! Pokud píšete realističtější dobrodružství, pak naleznete zajímavější formy pokladu.

Řekněme, že skupina byla najata na hlídání karavany. Zaženou bandity, kteří karavanu napadnou, vystopují je do jejich doupěte, zničí je a vezmou si jejich lup. Nyní, za předpokladu, že je dostatek zvířat, bude snadné odvést zboží do města. Najdou obchodníka (pokud to bude nutné, použijí dovednost Znalost ulice). Vyjednájí co nejlepší ceny. PJ si hodí na reakci obchodníka. Pokud má o zboží zájem, pak učiní nabídku, kterou mohou hráči přijmout nebo odmítnout. Jednoduché.

Ale nemusí to být tak jednoduché. Rozeznání pokladu a jeho přeměna na hotovost může být tou pravou výzvou! Několik možností:

(a) Poklad je nepřenosný. Jak jej dostanou do města?

(b) Poklad není rozeznatelný bez hodů na dovednost. Nebo nezkušenému pozorovateli připadá jako poklad, ale ve skutečnosti je to jen odpad.

(c) Poklad má cenu jen pro sběratele nebo specialisty; dostat jej k nim může být samostatným dobrodružstvím.

### **Zlato a stříbro**

Tradičním předpokladem fantasy her (a množství fantasy povídek) je, že zlato a stříbro je těžké a je obtížné ho s sebou nosit na nákupy. Pokud jste PJ, je to pravda jen tehdy, když chcete, aby to byla pravda.

Historicky bylo zlato a stříbro velmi cenné – a hodně zboží bylo levné. Pro autentickou středověkou Anglii (14. století) považujte \$ za čtvrtpeny, měděnou minci velikosti čtvrtáku. Stříbrná penny má cenu \$4 a je menší; 500 takových mincí (\$2000) váží jeden kilogram. Stříbro a zlato se měnilo v kurzu 20 ku 1 (obvyklé pro většinu historie), takže kilogram zlata by měl cenu \$40000! Člověk by tedy na zádech dokázal unést výkupné za krále.

Na druhou stranu může PJ, který nechce, aby byly peníze tak snadno přenosné, může určit, že \$ je stříbrná mince o hmotnosti 30 g, podobně jako stříbrný dolar. 30 g zlatá mince bude mít cenu \$20 (je zajímavé, že taková byla denominace Amerického 1 uncového zlatáku v roce 1800). Takto bude 24 mincí (o hmotnosti trojské unce) vážit jeden kilogram; jeden kilogram zlata bude mít cenu jen \$240. V takovém světě mohou být drahé kameny jediným způsobem, jak přenášet větší množství peněz v malém váčku a mohou existovat karavany plné zlata!

### **Kontrolování inflace**

PJ by si také měl dát pozor, aby neumožnil být hráčům být příliš bohatými příliš brzy. Spíše než zvýšení ceny běžného zboží by měl občas způsobit katastrofu, která udrží HP na mizině – nebo je měl povzbuzovat do nákupu věcí (lodí, šlechtického oblečení, mostů ap.) která stojí hodně peněz. Pište také dobrodružství, ve kterém žádné množství peněz nenahradí mozek.

Ve moderním světě prakticky neexistuje omezení výhod, které si můžete za peníze koupit. Na nízké ÚT, když již máte dobrou zbroj, jednu dobrou zbraň a pár dobrých koní, toho nebude moc, co byste ještě mohli koupit. Snad ještě najmout armádu...

Buďte také realističtí co se týče velikosti kořisti. Zbroj, bojová vozidla a podobný vojenský materiál bude po boji pravděpodobně poškozen – HP budou moci mluvit o štěstí, pokud dostanou 1/3 běžné „malobchodní“ ceny. (Velmi realistický PJ může postavám určit ceny za údržbu jejich vlastních vozidel/zbrani/lodí/zbrojí.)

### Přenášení peněz mezi světy

Když se postavy budou přemisťovat mezi jednotlivými herními světy (viz str. 222), budou s sebou přirozeně chtít nějakou hotovost. Avšak to, co je v jednom světě platidlem může být jinde bezcenné. PJ by měl postupovat podle následujících principů:

*Za první:* Peníze v novém světě nejsou platidlem. Jsou zbožím. Pokud si vezmete středověké zlaťáky do 20. století, pak je můžete prodat jako kuriozity – nebo jako zlato řekněme za \$400 za trojskou uncí. Pokud si do 10. století vezmete papírové peníze, pak budou zcela bezcenné. Takže raději než peníze si vezměte několik plastových příleb nebo kazetový magnetofon („Co jsem dlužen za ten záračný orchestr v truhličce?“)

*Za druhé:* Takovéto obchodování může být velmi rychle velmi výnosné. Pokud PJ povolí cestování mezi světy, pak je na něm, aby zajistil množství a/nebo druh zboží, které může být mezi světy přeneseno. Doporučený limit: jen to, co mají cestovatelé v oblečení – a cesty nesmí být časté.

### Výroba vlastního zboží

Postavy s odpovídajícími dovednostmi budou pravděpodobně chtít ušetřit peníze výrobou vlastního vybavení. To je možné, pokud se s tím PJ chce zabývat.

Všeobecně to funguje lépe ve světech na nízké úrovni technologie. Jakýkoliv indiánský lovec si je schopen vyrobit vlastní luk; středověký kovář si může vyrobit vlastní zbroj. Ale výrobce zbraní na ÚT6, i když by určitě dokázal vyrobit vlastní mušketu, nad tím stráví hodně času – a na puškař na ÚT8 určitě raději zajde do obchodu a koupí si novou .45, než aby si ji vyráběl. Dostupnost masově vyráběných předmětů dělá velké rozdíly.

Věci na zvážení:

(a) Jaké surové materiály jsou nutné a kolik budou stát?

(b) Jak dlouho bude výroba trvat?

(c) Je zde možnost, že práce bude po dokončení nepoužitelná? Příklad: vykování meče vysoké kvality je svízelné a bude nutné uspět v hodů na Kovářství opakovaně.

Seznam všech možných předmětů, materiálů, dovedností a časů by zabral několik knih – takže to musí být ponecháno na PJ.

(d) Poklad může být nelegální nebo nemorální a musí být skrýván.

(e) Poklad může zemřít nebo je nebezpečný a je nutné speciální zacházení.

(f) Po pokladu jde i někdo jiný.

(g) Pokladem není zboží, ale *informace* – vedoucí k *opravdovému* pokladu.

I přes vaše nejlepší předvídání naleznou někdy postavy „poklad“ tam, kde jste jej neočekávali. Např. otrokáři je zavřeli do železných klecí – a poté, co se z nich osvobodili, si je vezmou s sebou a prodají je jako šrot. V té chvíli budete improvizovat. Pokud nemáte žádný přehled o tom, kolik zboží stojí, pak jen příběh trochu oživte. Pokud chcete, aby postavy měly peníze, pak je v další vesnici po železe optávka. Jinak – nemají zájem. Snadné.

### Sociální úrovně a životní náklady

Všechny postavy jsou považovány za příslušníky „střední třídy“, pokud není určeno jinak, ať již konkrétním herním světem nebo dobrodružstvím, nebo pokud nemáte nějakou výhodu nebo nevýhodu, která změní vaši sociální úroveň. Ve většině světů je sociální úroveň přímo svázána s bohatstvím. V některých společnostech je však možné být šlechticem na mizině, nebo být bohatý a při tom terčem posměchu. Proto jsou Bohatství a Statut samostatné, i když příbuzné dovednosti; viz str. 16.

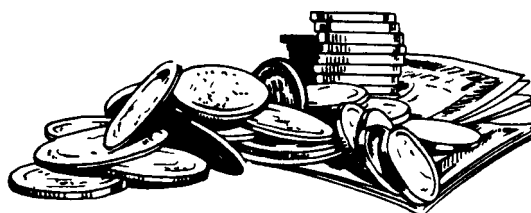
Kdokoliv nad úrovní otroka bude mít určité *životní náklady*, odpovídající jeho sociální třídě. Životní náklady jsou odečteny z příjmu postavy při určování množství, které má pro své vlastní použití. Postavy *musí* zaplatit náklady odpovídající jejich třídě. Neúspěch s sebou přinese odpovídající postihy určené PJ. Vždy můžete utratit *více* než je obvyklé množství; občas (podle úvahy PJ) vám to může poskytnout bonusy k reakci nebo vás to může posunout do vyšší třídy.

Třídy jsou v každém popisu světa definovány. Univerzální tabulka sociálních úrovní ve fantasy/středověku a v moderním světě je uvedena níže.

Úroveň	Fantasy/středověký příklad; Měsíční životní náklady	Moderní západní příklad; Měsíční životní náklady
8	Božský vládce: \$50000+	Žádný ekvivalent
7	Král, papež: \$20000+	Prezident: \$20000+
6	Princ, vévoda, arcibiskup: \$10000	Guvernér, senátor: \$10000
5	Baron, hrabě, biskup: \$5000	Hlava společnosti: \$8000
4	Pán: \$1500	Ředitel \$6000
3	Menší pán: \$1500	Starosta velkého města: \$4000
2	Rytíř, starosta, velký kupec: \$800	Starosta: \$2400
1	Páže, kapitán, kupec: \$400	Doktor, radní: \$1200
0	Svobodný občan: \$300	Normální občan: \$600
-1	Nevolník nebo sluha: \$100	Chudák: \$300
-2	Vydědělec, člen podsvětí: \$50	Žebrák
-3	Žebrák: \$50	Žádný ekvivalent
-4	Otrok	Žádný ekvivalent

V kampani, ve které nepoužíváte zaměstnání, můžete (a) odečíst životní náklady od zisku postav z dobrodružství, nebo (b) toto pravidlo zcela ignorovat!

Všeobecně platí, že vyšší sociální úrovně jsou dražší na udržení, ale poskytnou vám bonusy k reakci a jiné výhody. Podle herního světa a PJ vám může sociální třída přinést různé speciální výhody.



## Zaměstnání

Zaměstnání jsou k dispozici ve všech herních světech a finance, které z nich plynou, budou určeny v tabulce zaměstnání v knize popisující daný svět. Toto je podstatné v případě, že hráči potřebují najít námezdníka (viz str. 215) a když si chtějí najít práci pro sebe. *Velmi jednoduchá* tabulka zaměstnání je uvedena níže jako příklad.

Některá zaměstnání budou mít dovednosti jako předpoklady. Tady neplatí implicitní hodnoty; v dovednosti musíte mít alespoň půl bodu.

### Nalezení zaměstnání

Pokud zaměstnání potřebuje zaměstnavatele, pak si PJ může hodit každý týden, zda našel práci. Jeho základní od je roven jeho IQ. Modifikátory jsou následující:

*Velikost města:* Čím více lidí ve městě žije, tím větší je šance na nalezení takového zaměstnání jaké hledáte:

Pod 99	-5
100 – 999	-4
1000 – 4999	-2
5000 – 9999	0
10000 – 49999	+1
50000 – 99999	+2
100000 a více	+3

*Vzácnost:* Lépe placená místa se hůře hledají. Pokud zaměstnání (viz str. 195) bude „nižší třídy“, pak na jeho nalezení máte bonus +1. Pokud je „střední třídy“, pak není žádný modifikátor; za každou „třídu“ nad střední je zde postih -1.

*Reklama.* Můžete oznámit, že hledáte práci. +1 pokud jste utratili \$30 na reklamu, +2 za \$300, +3 za \$3000 a tak dále. V primitivních světech může „reklama“ znamenat vyvěšení plakátů ap.

*Vysoká kvalifikace:* Pokud je vaše dovednost vyšší, než je vyžadovaná, pak získáte práci pravděpodobněji. Pokud je vaše dovednost o 1 vyšší než je nutné, pak máte bonus +1. Pokud je vyšší o 2 nebo 3, pak přidejte 2. PJ může vylepšit hod, pokud má postava nějaké dovednosti navíc, které jí očividně pomohou při práci (nebo při zapůsobení na budoucího zaměstnavatele).

*Několik zaměstnání:* Pokud máte kvalifikaci na více než jedno zaměstnání, můžete záraz hledat dvě s postihem -1 na každý hod; 3 záraz s postihem -2 ke každému hodu a tak dále. Pokud vám to čas a PJ dovolí, pak můžete mít dvě i více zaměstnání.

### Příjem ze zaměstnání

Postavy získávají příjmy ze zaměstnání každý týden, který v něm stráví. Čas dobrodružství většinou není „zaměstnání“. PJ může, pokud chce, udělat výjimky – jako dovolenou, práci během cestování ap.

Rozdíl mezi příjmem a *životními náklady* pro sociální vrstvu postavy může uložit nebo utratit podle přání. Ve fantasy světě bude dobrodruh šetřit na vybavení, trénink ap. V jiných herních světech může své peníze využít na něco jiného.

Postava má normální příjem ze zaměstnání, pokud je její *úroveň bohatství* stejná jako úroveň zaměstnání. Např. někdo s Pohodlným bohatstvím bude mít z pohodlného zaměstnání normální příjem.



### Nová povolání

Hráči jistě přijdou s nápady na zaměstnání, která by vyhovovala talentům jejich postav. PJ by měl všeobecně povolit všechna zaměstnání, která zní rozumě a realisticky.

Požadované dovednosti a měsíční plat může být v moderním světě určen selským rozumem a ve fiktivních světech je určí PJ. U historických kpaní může být nutný průzkum... PJ by měl hráče povzbudit k tomu, aby mu informace o zvoleném povolání zjistili sami! Bez ohledu na dobu, ve které se kampaň odehrává, by měly být příjmy v souladu s ostatními, aby nezpůsobily nerovnováhu.

Hod na úspěch a důsledky kritických neúspěchů jsou *vždy* určeny PJ analogicky se zaměstnáními, které jsou uvedeny v Tabulce zaměstnání.

Pamatujte, že pokud není ekonomika pod tlakem nebo není nějak ovládána, nebudou zaměstnání mít vysoké příjmy, pokud nejsou *obtížné* (obtížný hod na úspěch), *nebezpečné* (vážné následky při neúspěchu hodu), nemají *vysoké nároky* (obtížné předpoklady dovedností), nebo *privilegované* (nutný vysoký Statut nebo Bohatství). Pokud chce někdo být bohatou filmovou hvězdou, musí mít odpovídající Statut a Bohatství stejně tak, jako odpovídající dovednosti.

Úroveň bohatství postavy	Zaměstnání				
	Ubohé	Z ruky do huby	Průměrné	Pohodlné	Bohaté
Ubohé	1	1/2	1/2	1/4	N
Z ruky do huby	1	1	2/3	1/3	1/4
Průměrné	1	1	1	2/3	1/2
Pohodlné	1	1	1	1	1/2
Bohaté	1	1	1	2	1
Velmi bohaté	1	1	1	4	2
Nechutné bohatství	1	1	1	10	10

### Otroctví

Na některých místech, určených PJ, bude legální otroctví. Postavy si mohou koupit otroky ať již jako pracovníky nebo jako investici. Na druhou stranu však mohou být postavy do otroctví uvrženy samy! Kdekoliv je otroctví legální, budou mít otroci zabírat velkou část trhu práce. Je zde tedy 50% šance, že hledaný námezník bude ve skutečnosti otrok. Otroci se občas dají najmout, ale většinou je nutné je koupit.

Cena za otroka je všeobecně rovná množství peněz, které by získal normálním způsobem určeným jeho nejvyšší dovedností. PJ může tuto hodnotu upravit z několika důvodů:

dovednosti navíc, pozitivní/negativní postoj k otroctví, fyzický vzhled, zdraví ap. Otrokáři jen málokdy uzavřou smlouvu, která by byla výhodná pro vás!

### Loajalita otroků

Loajalitu otroků určete podle str. 216. Otroci jsou však méně předvídatelní než běžní námezníci. Po určení prvotní loajality otroka si hoďte *dvěmi* kostkami a na následující tabulce určete modifikátor:

2-7 – žádný modifikátor.

8 – byl zotročen za nějaký zločin a nese to neľibě. Snižte loajalitu o 1.

9 – Viz výše, ale loajalitu snižte o 2.

10 – Jeho předchozí pán byl velmi krutý. Pokud je s ním první týden zacházeno vlídně, pak se jeho loajalita zvýší o 2, jinak beze změn.

11 – Je to fanatický odpůrce otroctví. Pokud je s ním zacházeno dobře, může mít své pány rád, ale při první příležitosti uteče. Pokud je s ním zacházeno špatně (nebo dokonce na otroka „průměrně“), jeho loajalita klesne na 6.

12 – Má „mentalitu otroka“ a považuje se zcela za majetek svého pána. Jeho loajalita je automaticky 20. Jeho loajalitu nemusíte již nikdy kontrolovat; nebude váhat ani při plnění rozkazu, který ho odsoudí na smrt.

Kontroly loajality házejte u otroků stejně jako u jiných námezníků. K loajalitě přidejte +1 či +2, pokud otroci nemají kam utéct!

### Právní problémy

Pokud se postavy dostanou do oblasti, kde je otroctví nelegální, pak se musí otroků zbavit, nebo zamaskovat fakt, že jde o otroky. Oblasti bez otroků mohou mít k otroctví několik různých přístupů: je legální vlastnit otroka, ale je zakázáno je kupovat či prodávat; pro cizí občany je legální vlastnit otroky, ale pro místní je to nelegální; otroctví je plně mimo zákon.

Kreativní PJ může vymyslet nové zákony a zvyky, týkající se otroctví. Např. některé rasy mohou být v dané oblasti zotročeny, ale jiné ne. Může zde pro otroka existovat šance na získání svobody. Otroci mohou dokonce vlastnit majetek a svobodu si *koupit*.

Postava, která však žije z ruky do huby bude mít je 1/3 tohoto příjmu, zatímco Bohatá postava bude vydělávat dvojnásobek. Na určení přesných hodnot použijte výše uvedenou tabulku. Pamatujte, že horší zaměstnání nikdy nemají vysoké výděvky – nemůžete být bohatý námezdný pacholek. Bohatá zaměstnání nejsou k dispozici pro nižší vrstvy – žádný top manager si nemá průměrný plat.

### Zvyšování dovedností v zaměstnání

Pokud PJ používá Tabulky využití času na vedení činnosti postav mimo dobrodružství, pak každých osm hodin strávených prací v zaměstnání představuje dvě hodiny tréninku v dovednosti tohoto zaměstnání. Kompletní pravidla viz. str. 103.

### Hody na úspěch v zaměstnání

Na konci každého měsíce, ve kterém postava pracovala, si hoďte na úspěch dovednosti, atributu nebo jiné hodnoty podle odpovídajícího sloupce v Tabulce zaměstnání. *PR* je zkratka pro *předpoklad*; hoďte si na předpoklad u daného zaměstnání. Pokud je uvedeno více předpokladů, pak si házejte na ten, který má postava lepší, pokud není konkrétně specifikován ten horší. Pokud nejsou konkrétně zmíněny, tak ignorujte výhody (např. Statut či Charisma). Jednou z výhod, které budou uvedeny jako příznivé je *Reakce*: součet všech bonusů a postihů na reakci.

Sluha si tedy musí házet na své IQ, kupec si hází na dovednost Obchodování-2 a rytíř si hází na Strategii, Etiketu nebo jeho nejlepší dovednost se zbraní, cokoliv je nejlepší.

Většina zaměstnání jsou práce v zavedené firmě nebo živnosti. Pokud hodíte cokoliv kromě kritického úspěchu nebo kritického neúspěchu, jednoduše dostanete svůj měsíční plat a jdete dál. Při kritickém úspěchu budete mít trvale zvýšený plat o 10% (ale ne více než jedno zvýšení za šest měsíců). Důsledky kritického neúspěchu jsou různé; viz tabulka.

Některá zaměstnání jsou nezávislá (nebo alespoň s touto možností). U těch je v tabulce uvedena hvězdička. U těchto zaměstnání je normální výdělek získán jen v případě, že hod je *stejný* jako požadavek. Pro jiné úspěšné hody zvýšte měsíční plat o 10% za každý bod, o který hod uspěl. Při neúspěchu jej za každý bod o 10% snižte. Kritický úspěch *ztrojnásobí* měsíční příjem. Pokud dojde ke kritickému neúspěchu, pak nevyděláte nic – další následky viz tabulka.

Pokud je součástí zaměstnání postav dobrodružství (např. u naší ukázkové postavy, Daie), pak úspěch závisí hlavně na pravidelné hře, ne na hodech na dovednost.

### Kritické neúspěchy při hodu na úspěch v zaměstnání

Poslední sloupec v tabulce ukazuje následky kritického neúspěchu. „ZZ“ znamená Ztrátu Zaměstnání – byl jste propuštěn, degradován nebo jste ztratil klientelu. Písmeno „k“ znamená škody – stala se vám nehoda, zapletli jste se do rvačky ap. Znak „p“ značí ztrátu měsíčního příjmu („2p“ znamená ztrátu dvou měsíčních příjmů) – dostali jste pokutu, museli jste zaplatit škody, musíte nahradit vybavení ap. Pokud jsou zde uvedeny dva údaje oddělené „/“, pak druhý údaj použijte pouze v případě, že jste hodili 18.

U některých nebezpečných povolání může být následek kritického neúspěchu vážné zranění. PJ může tyto případy zahrát, aby dal hráčům šanci bojovat.



### Tabulka ukázkových zaměstnání (Fantasy/Středověk)

Tato tabulka je velmi zjednodušené vodítko, vhodné pro kampaně, která nemá silný ekonomický prvek. PJ, kteří potřebují více detailů (nebo jiné pozadí) mohou použít odpovídající popisy světů, nebo si mohou vytvořit vlastní tabulku; viz sloupek na str. 213.

Zaměstnání	Hod na úspěch	Kritický neúspěch
<i>Ubohá zaměstnání</i>		
Obecný sluha (žádný atribut pod 7), \$120	IQ	-1p/ZZ, bičování, 2k
Zloděj* (alespoň 4 zlodějské dovednosti na 13+, nebo 2 na 16+), \$150	OB	3k/3k, chycen a zatčen
<i>Zaměstnání z ruky do huby</i>		
Bojovník*: horší bodyguard, lupič, bojovník (SL 13+ a libovolná bojová dovednost 14+), \$300	Nejlepší PŘ-2	2k/4k a uvězněn
Žonglér* (potulný bavič). (Bard nebo muzikální dovednost 14+), \$25 x dovednost, plus \$5x dovednost za každou muzikální dovednost navíc.	PŘ-2	1k, obecnostvo hází rajčata/2k, kameny!
Nosič (SL 12+), \$300	SL	1k
Pomocník na farmě* (Agronomie 12+, SL 10+), \$300	12	-1p/-2p, ZZ
<i>Průměrná zaměstnání</i>		
Řemeslník (jakákoliv řemeslná dovednost na 14+), \$80 x dovednost	Nejlepší PŘ-2	ZZ/-2p, ZZ
Válečník nebo voják (součet bojových dovedností alespoň 40), \$700	Nejlepší bojová dovednost	2k/4k, ZZ
Kupec* (Obchodník na 14+, \$1000 ve zboží), \$80 x dovednost	PŘ-1	-1p/bankrot
<i>Pohodlná zaměstnání</i>		
Řemeslnický mistr* (jakákoliv řemeslná dovednost 20+), \$170 x dovednost	PŘ-4	ZZ/ZZ, -2p
Obchodnický mistr* (Obchodník na 16+, kapitál \$10000), \$175 x dovednost	PŘ	-2p/-6p
Důstojník nebo rytíř (součet dovedností se zbraněmi alespoň 50, odpovídající vybavení, Strategie 14+), \$1100	Nejlepší PŘ	-2p, -2k/ -3p, -5k, ZZ ztráta vybavení
<i>Bohatá zaměstnání</i>		
Dvořan/diplomat (Diplomacie 12+, Politika 12+, Etiketa 14+), \$100 x součet PŘ a výše.	PŘ-1	-1p/-2p, vyhnání od dvora
Vysoký církevní hodnostář (Administrace 12+, Teologie 15+, ostatní závisí na konkrétním vyznání), \$5000 a výše	Nejlepší PŘ	-1p/-2p, ZZ, prohlášen za kacíře

### Námezníci

„Námezník“ je jakákoliv nehráčská postava zaměstnaná dobrodruhy. Námezníci jsou ovládání PJ; hráči sice mohou dávat rozkazy podle libosti, ale PJ rozhoduje o tom, jak jsou plněny.

Námezník je ideální způsob, jak zvýšit sílu a přidat schopnosti skupině bez přizvání dalších HP. Postavy mohou mít libovolné množství námezníků. Množství námezníků s „podstatnou osobností“ by mělo být omezeno na dva nebo tři. PJ může zvládnout libovolné množství najatých kopiníků – ale hrát opravdu důležitého námezníka, jehož osobnost a deník je propracovaný stejně jako u postav je opravdu obtížnou výzvou.

PJ si u námezníka vede záznam; hráč by jej neměl vidět. Pro nepodstatné námezníky to může být karta či poznámka; u podstatných námezníků to bude kompletní deník postavy.

PJ může určit atributy námezníka, jeho vzhled, dovednosti ap. jakkoliv chce. Na toto je vhodný systém tvorby náhodných postav.

### Nalezení námezníka

Hráči si nemohou vytáhnout námezníka z ničeho. Když chtějí někoho najmout, budou muset najít vhodnou osobu, stejně jako v reálném životě. Ne vždy dostanou to, co chtějí. PJ může samozřejmě poskytnout námezníka jako součást připraveného dobrodružství. Může to udělat zjevně (postava přijde ke skupince a požádá o práci), nebo nenápadně (hráči oznámí, že hledají námezníka; PJ předstírá hod, ale ve skutečnosti jim dá předem vymyšlenou postavu). Na nalezení námezníka potřebného druhu si postavy hodí na IQ. (Jen jeden hod na námezníka a skupinu.) V malém městě může neúspěch znamenat, že nikdo není k dispozici; ve větším městě může PJ povolit další pokus za týden nebo hned další den. PJ také může hody „upravit“. Pokud cítí, že postavy by rozhodně měly mít námezníka daného typu, pak toto je způsob, jak jim ho dát.

### Kontroly loajality

Kontrola loajality je hod, prováděný PJ obvykle potají, na určení chování námezdníka v dané situaci. Je proveden po prvotním stanovení loajality námezdníka. Kontrolu loajality provádějte pokaždé, když je námezdník ve smrtelném nebezpečí, nebo když by porušení jeho loajality bylo rozumné, výhodné nebo jednoduché. Námezdník s loajalitou 20+ prochází všemi testy automaticky.

PJ si hodí 3 kostkami; pokud si hodí menší hodnotu, než je námezdníkova loajalita, pak „prošel“ kontrolou a chová se loajálně. Pokud si hodí nad ni, pak „neprošel“ a bude sledovat své vlastní zájmy.

Neúspěch neznamená nutně zradu – to závisí na situaci. Může to jen znamenat, že své zaměstnavatele „nepodržel“. Může toho litovat a prosit o odpuštění; je to zcela na něm a na (dramatických schopnostech) PJ. Pokud je odpuštěno námezdníkovi s loajalitou 16+, bez trestu nebo s potrestáním, pak jeho loajalita vzroste o 1.

Kontrola loajality může být také ovlivněna speciálními okolnostmi. Velký úplatek od protivníka může např. způsobit postih u tohoto hodu.

Rozhodnutí, kdy je kontrola nutná, je vždy na PJ. Závisí to na námezdníkovi. Pro veterána neznamená žádný „starý“ boj „smrtelné nebezpečí“. Nebude se bát skřeta – ani skupiny. Ale může mít strach, pokud by měl bojovat s drakem!

### Změny v loajalitě

Loajalita se může změnit (dočasně nebo trvale) několika faktory:

*Vyšší plat.* Přidejte 1 k loajalitě námezdníka za každých 10%, o které jeho plat převyšuje jeho opravdovou cenu, ať již je zvýšení dáno vyšším platem, nebo poddilem na kořisti. Loajalita trvá ještě měsíc po tom, co přeláčení skončí. (Tento faktor ovlivní také otroky, pokud mají právo na vlastnictví.)

*Velké nebezpečí.* Kdykoliv je nebojový námezdník postaven před smrtelné nebezpečí, zkontrolujte jeho loajalitu. Neúspěch znamená, že jeho loajalita na jeden týden klesne o 1. Opakování může mít trvalý efekt.

*Záchrana.* Pokud postavy riskují své životy (nebo misi) na záchranu námezdníka, pak si hodte na kontrolu loajality. Úspěch znamená, že námezdník je vděčný a jeho nová loajalita je rovna výsledku hodu nebo jeho původní loajalitě, podle toho, co je větší.

*Schopnosti zaměstnavatele.* Loajalita u delší dobu zaměstnávaného námezdníka se může zvýšit o jeden bod na konci dobrodružství. Je to dáno úspěchem skupiny. Zřušovaná mise může způsobit pokles! Úspěch může loajalitu zvýšit.

*Délka služby.* Po každém roce si hodte na loajalitu. Úspěch znamená, že se námezdníkova loajalita zvýší o jedna. Nejlepší námezdníci se tedy stále lepší, ale ti horší se moc nevylepší.



Modifikátory k IQ při hledání námezdníka:

*Velikost města.* Čím je město větší, tím je vaše šance na nalezení konkrétního typu námezdníka vyšší:

Počet obyvatel	Modifikátor
Pod 99:	-3
100 – 999:	-2
1000 – 4999:	-1
5000 – 9999:	0
10000 – 49999:	+1
50000 – 99999:	+2
100000 a více	+3

*Vzácnost.* Vzácnost námezdníka je určena vzácností jeho dovedností. Pokud je jeho nejvyšší kvalifikací (viz str. 215) ubohé zaměstnání, pak na jeho nalezení máte +2. Pokud je to zaměstnání „z ruky do huby“, pak máte bonus +1. Pokud je „průměrné“, pak není žádný modifikátor. -2 za „pohodlné“ a -4 za „bohaté“.

*Reklama.* +1 pokud věnujete \$30 na reklamu, +2 za \$300, +3 za \$3000 atd. Na nízké úrovni technologie znamená „reklama“ letáky, plakáty ap.

*Nabídnuté peníze.* +1 pokud je nabídka o 20% vyšší, než by si postava vydělala normálně, +2 za 50%, +3 pokud je to dvojnásobek.

*Riziko.* -1 na nalezení nebojového námezdníka na práci ve které je očividné riziko boje. U bojových námezdníků to neplatí. PJ určí, kteří potencionální námezdníci jsou „bojové typy“.

Pamatujte, že je prakticky nemožné nalézt velmi zkušeného námezdníka v malé vesničce a i ve velkém městě to může trvat nějakou dobu.

Pokud je hledání úspěšné, pak PJ hráčům novou postavu představí a může zahrát jeho roli v „přijímacím pohovoru“. Hráči se pak musí rozhodnout, zda tuto osobu chtějí nebo ne. Pokud se rozhodnou pro odmítnutí, musí začít hledat znovu.

### Loajalita námezdníků

Protože námezdník je NP ovládaná PJ, nemusí nutně jednat v souladu se zájmy zaměstnavatele. PJ je veden „hodnotou loajality“ daného námezdníka. Pokud není z nějakého důvodu určena předem, pak ji určíte hodem na reakci (viz str. 201) při prvním setkání s ním. PJ jej může použít již během přijímacího pohovoru na určení, zda námezdník postavám nelže. Velmi loajální potencionální námezdník může přehánět své schopnosti jen z touhy přidat se ke skupině!

### Náboženství a politika

Tyto se tak silně mění podle herního světa, že neexistuje žádný „univerzální“ popis. Stačí říci, že tyto síly jsou velice mocné; většinou jsou propojené; jsou vynikajícím podkladem pro dobrodružství; a mohou být také pro neopatrného dobrodruha velmi nebezpečné!



## Úroveň kontroly společnosti

Úroveň kontroly (ÚK) je všeobecná měřítka úrovně, s jakou vláda ovládá společnost. Čím je ÚK nižší, tím větší svobody občané mají a tím je vláda méně restriktivní. Druh státu *neurčuje* ÚK; je možné (a zajímavé) mít velice svobodnou monarchii, nebo Athénskou demokracii, ve které se voliči svázali tisíci striktních pravidel. PJ může ÚK určit podle svého úsudku nebo jen hodem kostkou.

ÚK také určuje, jaké zbraně se smí nosit (viz níže), ale obzvláště násilné nebo nenásilné společnosti budou mít svou vlastní modifikovanou ÚK pro zbraně.

Pokud se objeví jakákoliv otázka týkající se legálnosti, nebo jak vážně bude vláda brát kontrolu nově přichozích, hodte kostkou. Pokud je výsledek nižší než ÚK, pak je jednání nelegální a postavy jsou popotahovány, zbržděny nebo dokonce zatčeny. Pokud je vyšší, pak problémům unikli, ať již proto, že jejich jednání bylo legální nebo proto, že to státní aparát přehlédl. Pokud je hozena ÚK, může se situace vyvinout libovolným směrem: zahrajte setkání a hodte si na reakci.

Úrovně kontroly jsou následující:

0. *Anarchie*. Žádné zákony ani daně.

1. *Velmi svobodná*. Nic není nelegální kromě (pravděpodobně) použití síly nebo vyhrožování proti jiným občanům. Vlastnictví všech zbraní kromě vojenských je neomezené. Daně jsou mírné nebo dobrovolné.

2. *Svobodná*. Existují nějaké zákony; většina upřednostňuje jednotlivce. Lovecké zbraně jsou legální. Daně jsou mírné.

3. *Průměrná*. Existuje hodně zákonů, ale většina upřednostňuje jednotlivce. Lovecké zbraně musí být registrovány. Daně jsou průměrné, ale poctivé.

4. *Ovládaná*. Existuje hodně zákonů; většina zvýhodňuje stát. Vlastnit se smí jen lehké zbraně a jsou nutné licence. Vysílání je regulováno; soukromé vysílání (jako je CB) a tisk může být omezeno. Daně jsou často vysoké a občas nepoctivé.

5. *Represivní*. Existuje velké množství zákonů a omezení, které jsou striktně vyžadovány. Daně jsou vysoké a často nepoctivé. Pokud jsou nějaké zbraně povoleny, pak jsou striktně kontrolovány a nesmí se nosit na veřejnosti. Je zde striktní kontrola počítačů, kopírek, vysílačů a jiných způsobů šíření a přístupu k informacím.

6. *Naprostá kontrola*. Zákonů je obrovské množství a jsou komplikované. Daně jsou drtivé, odvádí se většina příjmu obyčejného občana. Cenzura je běžná. Jednotlivec je zde pro to, aby sloužil státu. Soukromé držení zbraní, vysílačů a kopírovací techniky je zakázáno. Trest smrti je běžný a soudy – pokud k nim vůbec dojde – jsou výsměchem spravedlnosti.

### Legalita zbraní

Některé kultury jsou ke zbraním velmi tolerantní; jiné je silně regulují. Dobrodruzi vstupující do neznámé společnosti se často ptají „Jaké zbraně můžeme nosit?“ Pokud se neptají, může je čekat překvapení.

Každá zbraň má svou úroveň legality. Všeobecně platí, že čím je zbraň nebezpečnější, tím je nižší její legalita.

Třída 6: Nezabíjející zbraně nízké síly, jako jsou omračovače s krátkým dostřelem.

Třída 5: Silnější nezabíjející zbraně, jako jsou omračovací pušky, primitivní zbroj.

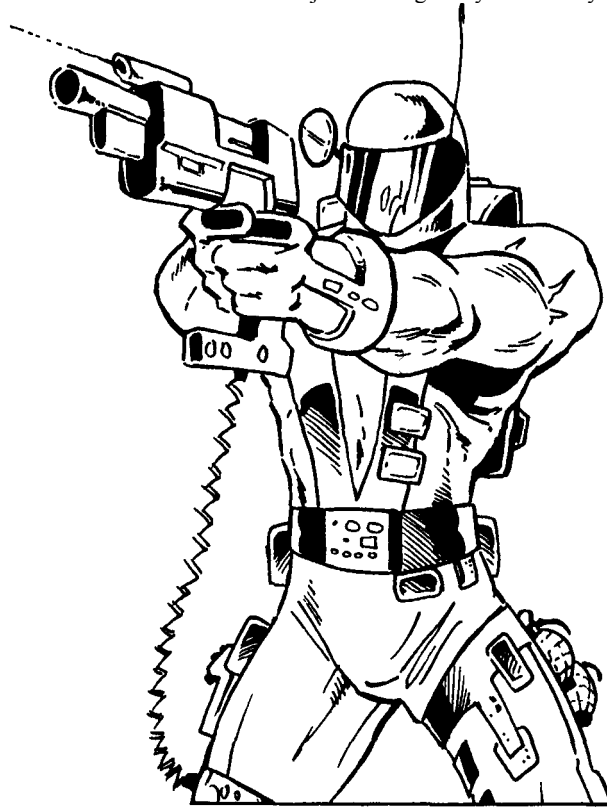
Třída 4: Lovecké zbraně, jako jsou jednoranné laserové pušky. Nože a jiné primitivní zbraně.

Třída 3: Lehce ukrytelné zbraně, jako je většina pistolí a lehká zbroj.

Třída 2: Střední zbraně, jako jsou jednoranné pušky na slony nebo disruptery.

Třída 1: Vojenské ruční zbraně jako jsou automatické pušky.

Třída 0: Těžké osobní zbraně jako ruční granáty a kulometry.



Třída zbraní a zbrojí, které budou v dané oblasti *legální* všeobecně závisí na úrovni kontroly společnosti (viz výše). Efektivní úroveň kontroly však může být v snížena tam (např. v USA ve 20. století), kde občané trvají na svém právu nosit zbraně. Jinde může být zvýšena (např. v Anglii ve 20. století, kdy strážník nesmí nosit zbraň). Efektivní ÚK určuje, kdo bude moci používat jaké druhy zbraní. Velmi násilné společnosti mohou mít ÚK týkající se zbraní *zápornou!*

Pamatujte, že cestovatelé v letadle či ve vesmírné lodi nebudou mít povolení mít jakýkoliv zbraň.

Legalita = ÚK+2 nebo více: Jakýkoliv občan může předmět vlastnit.

Legalita = ÚK+1: Může ji nosit kdokoliv kromě usvědčeného zločince a pod. Je nutná registrace, ale neplatí se za ni.

Legalita = ÚK: Licence je nutná na vlastnictví a nošení zbraně. Na získání licence je nutné prokázat legitimní potřebu. Všeobecně stojí licence 1k x 10% ceny zbraně.

Legalita = ÚK-1: Zakázáno kromě vládních agentů či policie.

Legalita = ÚK-2: Zakázáno kromě policejních jednotek rychlého nasazení, vojenských jednotek a snad rozvědky.

Legalita = ÚK-3 nebo horší: Pouze pro vojenské účely.

Takže např. v společnosti v budoucnosti s úrovní kontroly 4 může kdokoliv nosit omračovací pistoli (Legalita 6); na omračovací pušku bude nutná registrace (Legalita 5); povolení na lovecké zbraně (Legalita 4) a běžní občané nesmí vlastnit nic těžšího.

## 23. PSANÍ VLASTNÍCH DOBRODRUŽSTVÍ

### Jeskyně

Termín jeskyně je často používán pro jednoduché fantasy dobrodružství. V typické jeskyni prochází hráč jednu místnost za druhou, zabíjí příšery a sbírá poklady. Většinou zde není žádný systém nebo žádné odůvodnění pro obsah místností - v dětském fantasy dobrodružství mohou být situace generovány náhodným hodem!

Na druhou stranu je hra v jeskyni dobrá pro začínající dobrodruhy; ti se zde velmi rychle naučí základní herní mechanismy. Navíc podzemní labyrint *nemusí být* jen dětská záležitost - může jít o součást velmi realistického příběhu.

Jeskyně může také být budova, kosmická loď, vesmírná stanice, atp. Jsou-li hráči vrženi do omezeného prostoru, s nepodstatným nebo žádným cílem kromě toho, aby sebrali, co unesou a dostali se ven živí, tak tomu se říká jeskyně.

Mapování jeskyně je jednoduché, protože jde o omezený prostor. Pokud jdou hráči příliš daleko, jednoduše narazí do holé zdi a musí se vydat jinudy. Typicky je jeskyně tvořena soustavou místností, propojených chodbami, šachtami nebo tunely.

### Obyvatelé jeskyně a scénář

PJ může zabydlet své podzemí (budovu nebo cokoli jiného) různými lidmi, příšerami a monstry. Pokud vytváříte jen jeskyni ve stylu „zabij a vykrad“, nemusíš si dělat starosti s tím, co zde dělají, co jí, proč na družinu útočí či něco jiného - pouze naplníš místnosti a můžeš začít.

Obdobně i průběh a scénář příběhu u tohoto typu dobrodružství bude velmi jednoduchý. „Barbar Joe se vydal spolu se svým kamarádem barbarem Edem a kamarádkou barbarkou Marge do jeskyně. Tam uviděli hodně potvor, zabili je a pobrali jejich poklady. Eda sežral drak. Joe a Marge utekli pryč. Konec.“

Jestliže chcete hrát na více „vyzrálejší“ úrovni a vytvářet situace, které skutečně dávají smysl, pokročili jste ke dalšímu stupni *návrhu dobrodružství*. Gratulujeme. Čtete dál...

Dříve nebo později si každý PJ bude chtít vytvořit své vlastní dobrodružství - či přinejmenším modifikovat to, které si pořídil v obchodě tak, aby se hodilo pro jeho družinu. Víc moci do vaší rukou! Dobrodružství připravovaná doma mohou pokrývat rozsah od jednoduchých jeskyní až po kompletní svět, postupně vytvářený řadu let.

### Kde získat nápady?

Nápady lze získat z komerčně vytvářených dodatků... z herních časopisů... na herních turnajích (Conech)... od jiných PJ... a také od samotných hráčů. Ať je tvým zdrojem cokoli, budeš jistě chtít přijít s dostatkem nových a neotřelých atrakcí, abys udržel zájem svých hráčů (a sebe).

Někteří z PJ dávají svým hráčům velkou volnost při výběru typu dobrodružství, jenž by si chtěli zahrát. Chtějí-li se hráči honit za poklady, PJ vytvoří dobrodružství s hledáním pokladu. Někteří PJ se naopak vidí jako Ruka Osudu a postavy nikdy dopředu neví co se stane. Vše je otázkou vkusu.

### Návrh dobrodružství

Když připravujete dobrodružství, vytváříte osnovu příběhu. Celý příběh začíná ve chvíli, kdy se na scéně objeví hráči. V přípravné fázi je třeba přichystat náčrtky, mapy, popisy postav, atd. Dobrodružství se většinou sestává z mnohých setkání.

Jako PJ si můžete v herním obchodě pořídit připravené dobrodružství nebo udělat vlastní. Tato kapitola je pro PJ, kteří si chtějí vytvořit vlastní dobrodružství či pozměnit koupené.

### Stupeň obtížnosti

První věcí, jež je třeba zvážit je, jak obtížné vaše dobrodružství bude. Připravujete jej pro čtyři zelenáče nebo pro kupu zkušených postav v rozsahu 150-200 bodů? Musíte též rozhodnout zda jde o dobrodružství zapadající do kampaně nebo zda je pouze jednorázové.

Odměna by měla odpovídat podstoupenému riziku. Ve fantasy kampani by si neměl dobrodruhy nechat rozsekat dva půlčinky a jednoho senilního goblina, aby si potom přinesli zpět do města truhlu plnou zlata! (Nebo pokud se tak stane, nechť je přivítá královský výběrčí daní!) Skutečné ocenění ve hře jsou body postavy (str. 205). Těmi je odměněno dobré hraní postavy a ne množstvím zlata, které jsi si přivlekl domů. Materiální věci mají však také své použití. Můžete se zeptat kteréhokoli bojovníka, který nemá dost na pořízení zbroje! Získání bohatství (moci, slávy) by nemělo být příliš jednoduché, jinak se tvá kampaň stane nevyváženou.

Samozřejmě, v jednorázovém dobrodružství se není třeba obávat o budoucí nerovnováhu. V jednom z lepších dobrodružství z *Fantasy Gamer* jsou hráči postaveni před zapeklitý problém: zmizelo slunce! Pokud zklamou a nesplní své poslání, svět zanikne! Naopak pokud *uspějí*, jeden z nich se stane novým Bohem Slunce. V dlouhodobé kampani by každá z obou variant způsobila potíže. Pro jednorázové dobrodružství je to ale v pohodě!

### Pozadí

Musíte si rozhodnout obecné požadavky svého příběhu. V jakém herním světě se odehrává a kde? Jaké události vedou k cíli? Které NP jsou důležité a jaké jsou jejich záměry?

V krátkosti, co se děje v pozadí a jaký je „celkový obrázek?“ Pokud jde o část kampaně je již mnoho věcí určeno předem. U jednorázového dobrodružství může být pozadí jen jednoduše naznačeno. Pokud ale začínáte kampaň, promyslete si jeji mnohem podrobněji.

### Zápletka

Zápletka je váš plán věcí, o kterých předpokládáte, že se stanou během dobrodružství. V jednoduchém příběhu PJ provádí hráče z jedné situací či setkání do druhé. Každá z nich začne ve chvíli kdy postavy dorazí; potom co je odehráno, může začít další.

V mnohem propracovanějším dobrodružství PJ plánuje, že určité věci nastanou v předem daném čase, nezávisle na činnosti postav. Pokud je například třeba vyřešit vraždu, mohou některé stopy zmizet pokud nejsou nalezeny včas, jiné zase ještě nemusí existovat pokud postavy přijdou na místo „příliš brzy“. Zatímco družina vyšetřuje mohou vraždy pokračovat (jeden ze zaručených způsobů jak odstranit podezření). Obdobně se může objevit důležitá NP a odejít bez zjevného zájmu o to, jaká mají postavy přání. Není zde žádné omezení toho, co se stane "za scénou" – může být vyhlášena válka, na Aljašce může být objeveno zlato, v Anglii mohou přistát Mart'ané. Všechny tyto věci představují nové podmínky a překážky...

Tento typ scénáře je mnohem obtížnější napsat a více zaměstnává PJ při hře. Dává však hráčům pocit naléhavosti, který chybí v dobrodružství s přímočarým příběhem.

### Úvod

Účel úvodu je uvést hráče do příběhu tak, aby hra mohla začít. Pokud tví hráči neznají dobře tvůj herní svět, měl bys jim o něm něco málo říci. Pokud něco o tomto světě znají (nebo pokračují v již započaté kampani), můžeš jen nastínit situaci několika slovy a začít hrát. Neměl bys jim však popsat celé pozadí příběhu. V dobře navrženém dobrodružství je jedním z úkolů postav zjistit „o co sakra skutečně jde.“ Neprozrazuj hned na začátku všechna svá tajemství!

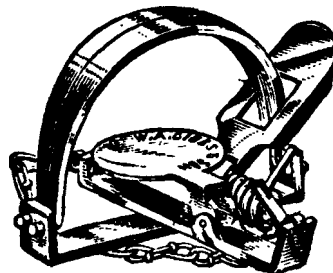
Jeden z neotřepanějších způsobů (ale stále jeden z nejlepších) jak hráče uvést je starý muž v jisté Hospodě: „Všichni jste v tomhle městě cizinci hledající dobrodružství. Sedíte v místní putyce, když se objeví stařík...“. Muž může požádat o pomoc, přikázat jim opustit město, prodat jim mapu, nabídnout jim radu jak získat štěstí a slávu... cokoliv. Ať půjde o jakoukoliv věc, poví jim historku, skrze kterou může PJ dát hráčům poznat část pozadí a nasměrovat je správným směrem. Některé z dobrých „povídáček“ na úvod:

Briefing důstojníka k vojákům, speciální jednotce, likvidátorům nebo špiónům (splnit misi/doručit zprávu/ukrýt tajné materiály). Vrávorající a těžce dýchající cizinec, který než skoná pronese několik záhadných slov. Zvláštní příběh v novinách („povídáčka“ jejíhož autora musí dobrodruzi kontaktovat, aby se na ni mohly zeptat - novinář, vědec, atp.). PJ může také nechat postavy, aby samy byly svědky této mysteriózní události...

Vypravěč, trubadúr nebo místní opilec se podělí o zajímavou zvěst. Bohatý patron nabídne najmout družinu na nebezpečný úkol. Vysloužilý dobrodruh poví o pokladu k němuž se nebyl schopen dostat. Anděl nebo božstvo navštíví věrné věřící (nebo bezvěrce) s příkazy – pravděpodobně ve snu.

Pohůnek padoucha doručí výhrůžku či požadavek na výkupné. Přítel jedné z postav – nebo naopak úplný cizinec zachráněný z nebezpečí – který potřebuje pomoc.

Právník předčítající závěť, jez vyšle družinu za úkolem k získání dědictví. Úvodní historku může NP zakončit předáním mapy, hesla či čehokoliv dalšího, co družina do začátku dobrodružství potřebuje.



### Pastí

Tradičním rysem fantasy dobrodružství je široká paleta pastí. Začínající tvůrce to může s jejich použitím přehnat - s kuší za každými dveřmi a dírou v každé chodbě. V případě, že tohle nezabije celou družinu, přesto to hra poběží hlemýždím tempem, díky tomu jak budou postavy neustále zkoumat všechno v dohledu, jestli tam není past - a pak to zkontrolují ještě jednou, pro jistotu. Na druhou stranu pár strategicky umístěných pastí může dobrodružství udělat zajímavějším.

Stejně tak je tomu i u příběhů odehrávajících se v ne-fantasy prostředích! Pevnost zločinců nebo milionářská vila může mít pro vetelce připravená nepřijemná překvapení. Primitivní domorodci v Africe, v Jižní Americe nebo na planetě Zogbaum mohou mít pro setkání s průzkumníky přichystanou nepřijemně důmyslnou obranu.

Mezi běžné typy pastí patří otrávené šípky, skryté kuše nebo jiné stříelné zbraně, ukryté "obří" samostřily (kanóny či protiletadlové rakety), jámy (s bodáky, hady, případně obojím), těžké padající objekty, valící se kameny, pohybující se stěny (sjíždějící stropy), výbušniny, řetězem uvázané bestie, skluzavky, jedovatý plyn, kyseliny a mnoho dalších. Vzpomeňte si na posledních sto dobrodružných knížek, které jste četli!

Ne všechny pasti jsou smrtící. Některé mohou být konstruovány tak, aby oběť zmrzačily, chytily, obtěžovaly, ztrapnily nebo pouze vystrašili. Alarm proti zlodějům není nic jiného, než past vydávající jen zvuk!

Pastí, jako místností, by měli být zobrazeny na mapě, nebo může být past součástí popisu místnosti. Pro každou past by měl popis obsahovat:

- jak obtížné je past objevit a jaká dovednost se při tom použije;
- jak je těžké past vyřadit (a/nebo zneškodnit)
- čím se past vypíná
- co se stane je-li past vypnuta!

Někteří PJ se vyzývají ve vytváření d'ábelských pastí, aby otestovali důvtip svých hráčů. Takovéto „pasti s hádankou“ nelze zneškodnit pouhým použitím dovednosti Pastí nebo jim uniknout pouhým hodem na některou z dovedností. Hráči musí vymyslet způsob, jak se dostat ven! Velmi jednoduchým příkladem může být pohybující se zeď, jenž může rozmačkat i tu nejsilnější postavu... neotevře-li propadlo v podlaže. Přestože je pro ni otvor příliš úzký, aby se jí protáhla, kovový poklop je umístěn na správném místě a je vyroben z velmi pevného kovu, takže dokáže svírající se stěny zatavit!

Je možné použít i mnohem komplikovanější pasti. Přejeme hodně zábavy. Pastí „s hádankou“ mohou přinést oživení, když už jsou obyčejné smrtelné nástrahy nudné.

### Vlastnosti dobrého dobrodružství

Dobré dobrodružství (standard, jenž používáme pro naše vlastní publikace) obsahuje:

Mnoho příležitostí pro hráče na použití svých nebojových dovedností – včetně některých obtížných hodů a neobvyklých dovedností (což přinutí postavy použít své základní hodnoty).

Střety dovedností mezi HP a NP a případně i mezi samotnými postavami.

Situace, v nichž musí hráč rozvážit, co je správné udělat... hádanky, morální volby, popřípadě obojí.

Situace, u nichž úspěšné použití příslušné sociální dovednosti, jako přemlouvání nebo diplomacie, zabrání boji.

Situace, v nichž se nelze vyhnout boji použitím jakékoli sociální dovednosti!

Poutavé popisy lidí, míst a věcí, které dají hráčům pocit, že jsou skutečně se svými postavami.

Jasný úvod; načrtnutí situace, jenž vytvoří pocit napětí nebo tajemna; a jasný závěr.

Důvod pro hraní a vývoj postav. Toto by mělo platit i pro drakobijecké dobrodružství! I bojovníci jsou zajímaví lidé – nebo

by alespoň měli být.

Vyznamenání postav, které úspěšně dokončili dobrodružství a důsledky pro ty co zklamali!



### Ukázka tabulky setkání

Tabulka setkání může být použita pro rozšíření zážitků při putování. Kus její ceny leží v tom, že ani PJ neví co hodí. Příklad:

#### Triviální setkání na cestě v primitivním světě

hod'te jednou kostkou

- 1: Skupina farmářů (počet 2k)
- 2: Zbožný poustevník
- 3: Ne až tak zbožný žebřák
- 4: Obchodník na voze taženém koněm
- a s 1 až třemi strážci
- 5: Osamělý jezdec na koni
- 6: Nic

### Mapy

Jak bylo popsáno v kapitole Řízení hry na hrdiny, str. 198, budete potřebovat mapy – jednu pro každou důležitou oblast dobrodružství. Mapy pro boj se připravují průběžně pro každé místo, kde při hře k boji dojde. Zkušený PJ může ušetřit hodně času „recyklací“ map. Většina domů si je podobných, hospoda jedna jako druhá, atp. Samozřejmě, když budete používat pořád tu samou, hráči si z tebe kvůli tomu budou dělat legraci...“Aha, takže jsme zas zpátky v Hospodě u předlohy!“

Komerčně vytvořené mapy pro boj (od SJ Games nebo mnoha jiných firem) mohou také uspořit čas. Často zajímavá mapa může dát podnět při vytváření zápletky a pomůže ti při návrhu dobrodružství!

### Postavy (NP a protivníci)

Nehráčské postavy (NP) – postavy hrané PJ a postavy hrané jeho pomocníkem – jsou pro dobrodružství životně důležité. Často bývá celé dobrodružství navrženo okolo dvou, tří hlavních NP tak, že je určeno, co se stane při setkání postav s nimi.

Nejdůležitější nehráčské postavy by měly být vytvářeny nejdříve, předtím než začnete pracovat na jednotlivých setkáních a jiných detailech dobrodružství. Jejich schopnosti, osobnost, motivace a pozadí určuje tón celého příběhu a dodává podněty při přípravě setkání a méně důležitých NP. Hlavní NP by měly být vytvářeny podle pravidel pro tvorbu postavy. Můžete začít se 100 body nebo i více. Vytvořte celý Osobní deník postavy pro každou z hlavních NP a lehce nastiňte její příběh – tak abyste je mohl dobře hrát.

Méně důležité cizí postavy – strážce, vojáci, běžní občané a tak podobně – mohou být vytvořeni v případě potřeby během hry. Není nutné u nich vytvářet celý Osobní deník, stačí si poznamenat jejich důležité statistiky. Některé obyčejné postavy nepotřebují vůbec žádnou přípravu; potřebujete-li zrovna hodnotu některé z jejich dovedností stačí si hodit třemi kostkami a použít výsledek.

Je dobré si též připravit některé „obecné“ postavy pro případ náhodných nebo improvizovaných setkání. Například pro dobrodružství ve fantasy světě si můžete připravit několik městských strážců, pár obchodníků a několik zlodějů, možná nějakého trubadúra nebo tuláka. Když je náhodou potřebujete, již je máte připravené. Nebudete-li je potřebovat, přijde na ně řada někdy jindy. (Navíc strážce, stejně jako hospody, je možné „recyklovat“ znovu a znovu). Uchovávejte si „předvytvořené“ postavy z této i jiných publikací GURPS, jistě se vám budou v budoucnu hodit jako NP.

### Setkání

„Setkání“, může být s NP, zvířetem, pastí nebo čímkoli jiným, co si PJ připraví do svého dobrodružství. Setkání jsou trojího druhu: *plánovaná*, *improvizovaná* či *náhodná*. Nejlepší je pokud v průběhu hry tví hráči nepoznají, o jaký druh se právě jedná!

Plánovaná setkání jsou předem přichystána do detailů PJ. Ten se již dopředu rozhodne, že až postavy přijdou na dané místo, potkají jisté lidi, zvířata nebo něco jiného. Všechna důležitá setkání ve tvém dobrodružství by měla být připravená.

Samozřejmě jen málo ze všech setkání bude probíhat tak jak byla naplánována. PJ by měl být schopen se přizpůsobovat činům postav. Například jedno z plánovaných setkání je s lhářem „U Modrého Kance“, ale postavy sem nedorazí. Samozřejmě můžeš dát radu, aby do hospody zašli. Na druhou stranu může být snazší pozměnit situaci tak, že hostinský v hostinci, kde jsou ubytováni, poslouží stejnému účelu. Čím jste pružnější, tím jednodušeji se vyhnete *zdání*, že hráče manipulujete. A *zdání* je mnohem důležitější než skutečnost!

Improvizovaná setkání jsou PJ „připravená“ tak, aby udržel průběh dobrodružství podél naplánované linie. Nejjednodušší „improvizované setkání je se starým mužem (s největší pravděpodobností je podobný tomu, kterého jste potkali v taverně), který se objeví uprostřed cesty a řekne: „Otočte se! Jdete špatným směrem!“

Improvizovaná setkání mohou poskytnout různá vodítka či narážky na „správný směr“ atp. Stejně tak je možné je odehrát, přemýšlí-li hráči o provedení něčeho neobvyklého. Řekněme například, že postavy hledají poklad zakopaný před padesáti lety starým lakomcem. Předtím, než skrblik zemřel, obdaroval univerzitu (jediný dobrý skutek v jeho životě). V současnosti nemá univerzita nic společného s pokladem, a proto zde není naplánováno žádné setkání. Přesto se postavy rozhodnou tam jít a pátrat po stopách. Jako PJ to můžete přejít slovy: „Dobře, dorazili jste na univerzitu a ztratili jeden den. Lidé zde byli ochotní, ale nic nevěděli.“ Nicméně je mnohem zajímavější – pokud na to stačíte – improvizovat a zahrát roli starého vetchého Deana, poněkud hůře slyšícího... „Hledáme zakopaný poklad, pane.“ „Založený doklad? Ne děkuji vám pánové, ale momentálně žádné listiny nehledám.“ Jestliže jsou hráči dostatečně zdvořilí a trpěliví a vy chcete být štedrý, můžete je po takovémto setkání odměnit několika malými informacemi.

*Náhodná setkání* jsou určována náhodnou tabulkou. Cestují-li postavy po cestě, PJ si může jednou za hodinu hodit a z tabulky ve sloupku na str. 220 rozhodnout, koho družina potká. Samozřejmě, že tato tabulka je velmi jednoduchá. Některá komerční „dobrodružství“ se skládají převážně z tabulek náhodných setkání s mnoha položkami dovolující hrát hodiny bez předchozí přípravy! Tento způsob je výborný pro improvizovanou hru, která však není ve stejné kategorii jako „opravdové“ dobrodružství.

Přesto, nedovolíte-li, aby se náhodná setkání stala berličkou, mohou vám poskytnout různorodost a osvobodit vás od plánování každého setkání. Nesmíte však dovolit hráčům zpozorovat, když si házíte na úplně náhodné setkání. Jestliže poznají, že není připravené jako součást příběhu, budou jednat odlišně.

### Závěr

To je vyvrcholení dobrodružství. Většina dobrodružství má pouze jedno zakončení (tedy pokud není v jeho průběhu skupina vybita). Jako PJ by si měl hráče vést tak jemně jak to jen lze k „velkému finále“ a rozřešení zápletky.

Činy postavy sice ovlivní detaily zakončení, ale jeho základní podstata zůstane nezměněna. Udělají-li hráči „špatné“ rozhodnutí během hry, zabere jim dokončení delší čas a možná také zažijí krušnější chvíle, když se s touto situací budou muset potýkat, ale měly by se na konec cíli dostat tak jako tak. Výjimkou může být případ, kdy se zmýlily tak hrubě, že by je zakončení všechny zabilo. V tomto případě, poskytně shovívavý PJ náповědu, že jsou v nebezpečí života a nechá je vzít do zaječích.

Důmyslněji připravené dobrodružství má několik možných zakončení, v závislosti na rozhodnutích učiněných hráči v průběhu dobrodružství. Tento způsob „stromového procházení“ příběhu je mnohem obtížnější na přípravu, ale někdy snazší pro PJ na hraní – je potřeba méně improvizace.

## Tvorba navazující kampaně

Ještě složitější (a zábavnější) než jedno celé dobrodružství je jejich série se stejnými postavami, tak zvaná *kampaň*. Je-li dobrodružství ekvivalentní románu, potom tažení představuje výpravnou trilogii – ten druh, který stále pokračuje i po sedmi knihách!

### Sdílení kampaní a cestování mezi kampaněmi

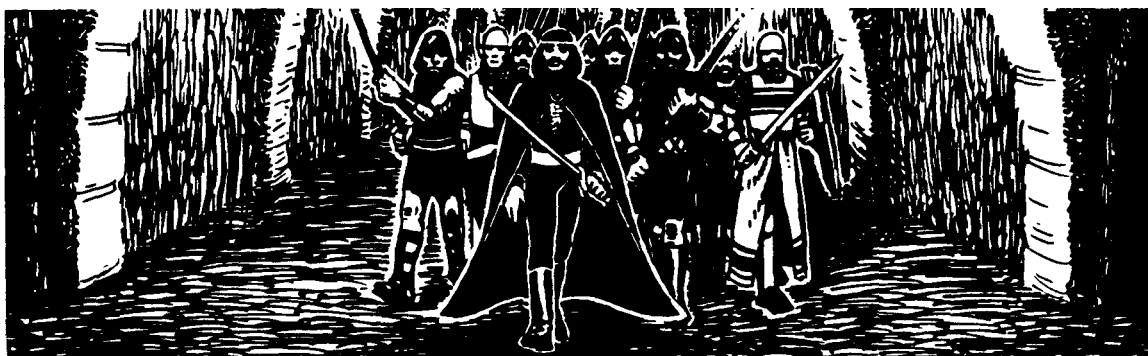
Dva nebo více PJ může souhlasit s cestováním hráčů mezi jejich kampaněmi. V jednoduchosti to znamená, že v určitý čas vystřídá jeden PJ druhého. Původní PJ může hru úplně opustit nebo může začít hrát svoji postavu a zůstat jako hráč.

Čím více jsou si kampaně PJ podobné, tím pevněji mohou být svázané. Odehrávají-li se dvě kampaně ve stejném herním světě a interpretují-li PJ pravidla a zákony stejným způsobem a mají podobný „herní styl“, pak hranice odlišující způsoby jejich vedení hry může být zanedbatelná jako řeka oddělující dvě části města. Toto může být považováno za „sdílenou“ kampaň.

Dobrý systém pro spolupráci PJ zahrnuje (například) města. Jeden „hlavní“ PJ se stará o celkovou tvorbu a správu herního světa. Někteří z hráčů kampaně mají také úkoly jako PJ. Každý z těchto hráčů navrhuje a spravuje jedno město. Hru skupiny v každém městě vede příslušný hráč. Je zbytečné poznamenávat, že jeho postava by zde měla hrát malou roli, nejlépe jen NP. I nejlepší PJ může mít blízký vztah k postavě, kterou si vytvářel přes měsíc! Družinu mimo města hráčů vede hlavní PJ. Hráči se tedy mohou bavit vedením občasných dobrodružství a při tom dělají jen tolik práce pána jeskyně, kolik se jim líbí.

Podobný systém bude fungovat i pro kampaň odehrávající se ve vesmíru s tím rozdílem, že každý hráč spravuje jeden solární systém...

Při tomto stylu vedení hry, je nutné, aby se PJ pravidelně scházeli. Malé „kulturní“ rozdíly mezi městy nebo systémy jsou přijatelné – ve skutečnosti jsou zábavné. Pokud se však mohou hráči libovolně pohybovat tam a zase zpátky, musí se PJ na celkovém prostředí a cílech kampaně dohodnout. Pokud chtějí dva nebo více PJ sdílet hráče a postavy a zároveň udržovat velké rozdíly mezi jejich světy, je nutný odlišný přístup.



### Tvorba světa

Herní svět je kompletní prostředí, v němž se hra odehrává. Sem patří vše, co již bylo popsáno pro dobrodružství a ještě další věci navíc. Vytvoření originálního, uvěřitelného a zajímavého světa je skutečná výzva. „Tvorba světa“ může začít kampaní, ale většinou je to výsledek dlouhého a úspěšného hraní kampaně. Návrh celého herního prostředí je složitý proces náročný na čas. Mnoho světů vzniklo na základě jednoduché představy, která byla rozvíjena po dlouhou dobu. Tekumel, fiktivní svět Profesora M.A.R. Bakera (*Empire of the Petal Throne*) je skvělým příkladem.

Tvorba historicky věrného herního světa zabere mnoho hodin zkoumání. Světy založené na smyšleném prostředí (například popsáném v knize, TV seriálu) také potřebují studium, aby odpovídaly svým předlohám ve všech detailech a logicky vyplnily místa, o nichž v původním příběhu není zmínka.

Některé z věcí, jenz je třeba vzít v úvahu při tvorbě světa:

*Kultury a zvyky*

*Pravidla pro dobrodružství*

*Dovednosti, zaměstnání a profese*

*Příšery a zvířata*

*Dopravní prostředky*

*Medicína*

*Technologie a komunikace*

*Zbraně a boje*

*Speciální výhody a nevýhody*

*Mapy*

*Politika a náboženství*

Jako příklad může posloužit některý ze světů vydaný SJ Games. Jejich seznam a popis je na straně 7.

### My jsme profesionálové (Doma to raději nezkoušejte)

No nevadí. Jděte do toho a zkuste to. Možná vám i zaplatíme! Přišli jsme na to, že lidé, kteří mají rádi naše hry jsou často velmi tvořiví a píšou výborné nové materiály.

SJ Games se zajímá o hledání nových tvůrců dobrodružství a herních prostředí. Na předchozí praxi a zkušenosti neklademe důraz. Pošlete nám ukázkou svoji práce; ta bude mluvit sama za sebe.

*Ale pro začátek je dobré získat naše pokyny pro tvůrce.* Zašli nám obálku formátu A4 se známkou a s nadepsanou zpáteční adresou (naše adresa je na straně 7), rádi vám zašleme kompletní informace ohledně našich pravidel a požadavků.

Pozor: Jsme perfekcionista. Svým zákazníkům chceme dát ty nejlepší hry, jaké můžeme. Proto buďte připraveni na to, že pokud nám zašlete svůj text, budeme puntičkáři. Pokud jste ale také perfekcionista, můžeme si rozumět. A jednoho dne možná uvidíte své jméno na jedné z těchto knih...

Rozsáhlou kampaň mohou hrát desítky hráčů (ne všichni najednou!), několik spolupracujících PJ, zmapovaná území o velikosti planet, stovky významných NP od krále přes papeže až po zloděje a žebračky.

**ŽÁDNOU PANIKU.** Není třeba, aby jste tohle všechno dělali najednou. Mnoho kampaní trvale „vyrůstá“. Jedno dobrodružství vede k dalšímu a dřív než si to uvědomíte, hraje rok a máte rozběhnutou kampaň. Mnoho věcí, které jsou kořením dobré kampaně, vzejde od hráčů samotných. Patroni, nepřátelé HP a na nich závislé osoby se stanou trvalými NP... staří soci zmizí, když se stanou nedůležitými... na mapy přibudou detaily při každé hře. Hráči přicházejí a odcházejí, ale kampaň zůstává. Nikdo se nenaučí vést kampaň pouhým přečtením pravidel. Nejlepším učitelem je zkušenost.

Kampaň se skládá z jednoho dobrodružství za druhým. Každé dobrodružství se pak může sestávat z mnoha sezení. PJ rozhodne co se děje v herním světě v době *mezi* hraním – a *zejména* mezi dobrodružstvími. Důležité NP jdou za svými vlastními zájmy. Války, počasí, politika a obchod mohou probíhat na „pozadí“ kampaně, a tak dávajíce vzniknout novým dobrodružstvím. Tví hráči budou dobrým zdrojem podnětů... a sami budou obrovsky nadšení, ovlivní-li jejich putování nějakým způsobem „celý svět“ tím, že odvrátí hrozivou válku nebo jen naleznou lék na královninu bradavici.

### Cestování mezi herními světy

Jeden z hlavních důvodů toho, jak je *GURPS* navržen, je umožnit hráčům volný pohyb mezi různými herními světy bez nutnosti se pokaždé učit celý nový systém pravidel. Hráč se může účastnit několika různých kampaní, každá na jiném místě a v jiném čase, s různými postavami v každé z nich. Všechny postavy pak patří do svých vlastních světů. *Postavy* se však také mohou pohybovat z jednoho herního prostředí do druhého. To může nastat ve dvou případech:

(1) Hráč vytvoří postavu v jednom herním světě a potom se přenesení do jiného. Příkladem může být středověký mág vržený kouzlem stovky let do budoucnosti, vystupující v dobrodružství z 2. světové války.

(2) V rámci určité kampaně dochází k cestování z jednoho světa do druhého. Například skupina je posádkou mezihvězdné obchodní lodi. Havarují na primitivní planetě. Dokud se jim nepodaří se dostat do vesmírného přístavu na druhé straně planety, jsou v podstatě vrženi do dvanáctého století!

### Rozdíly mezi světy

Čím větší jsou rozdíly mezi dvěma světy, tím těžší by pro HP mělo být úmyslné přemísťování mezi nimi. Významné rozdíly zahrnují:

Svět s vysokou manou (magický svět) versus svět s nízkou manou (technologický svět). Technologicky zaostalý svět versus svět na vysoké technologické úrovni, bez ohledu na manu. Svět osídlený převážně lidmi nebo pouze jimi versus svět s velkým množstvím ras. Válkou a nemocemi zničený svět versus mírumilovný a nadmíru civilizovaný svět. Fantasy svět versus svět přísně historický, „reálný“ svět. Některé nebo dokonce všechny tyto rozdíly mohou existovat na jediné planetě! Neměly by však ležet jeden vedle druhého. Stejně tak by PJ měl učinit cestování mezi těmito odlišnými světy obtížné. Tím se dosáhne efektu velmi vzácného v hraní – zvýšení hrátelnosti i realismu. Hráči ocení fakt, že „změna pravidel“ přijde jen s varováním.

Možnými překážkami cestování mezi prostředními jsou všechny běžné geografické bariéry: vysokohorský masiv, široký oceán, rozsáhlé pouště či vyprahlé oblasti, bažinatá džungle, atp. Další možnosti oddělení světa jsou magické bariéry. PJ také může mít své světy umístěny na různých místech, *doslova na různých světech*. Problém meziplanetárního cestování by se neměl brát na lehkou váhu ani na technicky málo rozvinutých stupních, neboť mocná magie je schopna téměř čehokoliv. Nicméně tak silná magie asi nebude pod kontrolou HP...

# SEZNAMY A TABULKY

## Útoky střelnou zbraní

Při použití střelné zbraně určité svou efektivní dovednost:

(1) Vezmete svou základní dovednost s danou zbraní. Pokud jste mířili minimálně 1 tah, přidejte *přesnost* dané zbraně. Přesnost nesmí být větší než vaše základní dovednost.

(2) Použijte modifikaci za *velikost cíle*.

(3) Použijte modifikaci za *vzdálenost a rychlost cíle*.

(4) Použijte modifikátory za podmínky střelby (střelba od boku nebo míření, střelba s oporou, tma atd.) včetně speciálních podmínek určených PJ.

Výsledek je útočnickova *efektivní dovednost*. Hodíte-li na třech kostkách stejně nebo méně než toto číslo, zasáhli jste.

## Velikost cíle

Čím je cíl větší, tím je jej snazší zasáhnout. Použijte jeho délku (nebo šířku, pokud je nižší než 1/8 délky). Zaokrouhlete na nejbližší vyšší velikost a přečtěte modifikátor z *druhého* sloupce tabulky. Objekty větší než lidská postava dávají bonus, menší postih.

## Modifikátory při střelbě

Doba míření	
Střelba od boku	-4 pokud není efektivní dovednost > SOB zbraně
Jeden tahy míření	0 + Přs zbraně
Dva tahy míření	+1
Tři tahy míření	+2
Čtyři a více tahů míření	+3
Střelba s oporou u kuše, pušky, pistole ap.	+1 pokud jde o mířenou střelbu
Cíl je výš než střelec	+1m vzdálenosti za 1m, o který je výš
Dlouhá vzdálenost	Dvojnásobně postihy, pokud je útočník krátkozraký
Střelba při vyčkávání (včetně postihu za SOB)	
Rozeznávání cíle před střelbou	-2
Sledován jeden nebo dva hexy	-4
Sledovány tři nebo čtyři hexy	-5
Všechny hexy podél osy palby (výstřelné)	-5
Sledováno pět nebo šest hexů	-6
Sledováno sedm až deset hexů	-7
Sledováno více než deset hexů	-8
"Zákopová" střelba	-2 a -4 za střelbu od boku; celkem -6
Zasažení špatného cíle	Normální hod, maximálně 9
Střelba poslepu	-10 nebo 9, cokoliv, co je horší
Palná/paprsková zbraň známého typu, se kterou nejste obeznámen	-2
Zbraň se kterou nejste obeznámen	-4
Zbraňový systém, se kterým nejste obeznámen	-2
Zbraň ve špatném stavu	-4 nebo více
Zbraň jako cíl: Většina zbraní	-4
Dřevcová zbraň, kopí, puška, obouruční meč	-3
Nůž, pistole	-5
Pozice cíle	
Ležící s minimálním krytím, hlava dole	-7
Jakákoliv pozice, odkrytá pouze hlava	-5
Hlava a ramena odkrytá	-4
Za někým jiným	-4 pro každého zúčastněného
Ležící nebo plazící se bez krytí	-4
Tělo napul odkrytá	-3
Za lehkým krytem	-2
V podřepu/klečící/sedící bez krytí	-2

## Vzdálenost a rychlost cíle

Vzdálenost a rychlost cíle dávají jeden modifikátor. *Součet* vzdálenosti (v metrech) a rychlosti (v kilometrech za hodinu) určí číslo z tabulky. To znamená, že pokud je cíl velmi rychlý, je jeho vzdálenost méně důležitá... nebo pokud je vzdálený, je méně podstatná jeho rychlost. Zaokrouhlete na nejbližší vyšší hodnotu. Pokud se střelec pohybuje, použijte *relativní* (vzájemnou) rychlost.

Pohyb je hodnota v metrech za sekundu. V tabulce je možné převádět kilometry za hodinu na metry za sekundu a naopak; ve stejném řádku jako hodnota v kilometrech za hodinu použijte hodnotu ve sloupci vzdálenosti, jen místo jednotky metry použijte jednotku m/s; obrácené použití je obdobné. *Příklad:* Mám rychlost 150 km/h a potřebuji vědět, jaká je to rychlost v metrech za sekundu. V tabulce je nejbližší 162 km/h a tomu odpovídá hodnota 45 m, takže výsledek je 45 m/s. To je také hodnota Pohybu daného objektu.

Při počítáním s vyššími hodnotami rychlosti a vzdálenosti je vždy zpětně přepočítejte na metry za sekundu a metry.

*Příklad:* Cíl je automobil. Je dlouhý 5 metrů (+3 k na zásah). Je vzdálen 40 metrů a jede rychlostí 55 km/h. 55 km/h je 15 m/s. 40 + 15 = 55; z tabulky zjistíme, že nejbližší hodnota je 70, což dává modifikátor -9. Před tím, než se započítají ostatní modifikátory je součet -6 na zásah.

## Tabulka velikosti a rychlosti/vzdálenosti

Modifikátor za rychlost/vzdál.	Modifikátor za velikost	Délková hodnota	Rychlost (km/h)	Rychlost (mach)
+15	-15	7 mm		
+14	-14	10 mm		
+13	-13	15 mm		
+12	-12	20 mm		
+11	-11	30 mm		
+10	-10	45 mm		
+9	-9	70 mm		
+8	-8	100 mm		
+7	-7	150 mm		
+6	-6	200 mm		
+5	-5	300 mm		
+4	-4	450 mm		
+3	-3	700 mm		
+2	-2	1 m	3,6 km/h	
+1	-1	1,5 m	5,4 km/h	
0	0	2 m	7,2 km/h	
-1	+1	3 m	10,8 km/h	
-2	+2	4,5 m	16,2 km/h	
-3	+3	7 m	25,2 km/h	
-4	+4	10 m	36 km/h	
-5	+5	15 m	54 km/h	
-6	+6	20 m	72 km/h	
-7	+7	30 m	108 km/h	
-8	+8	45 m	162 km/h	
-9	+9	70 m	252 km/h	
-10	+10	100 m	360 km/h	0,3
-11	+11	150 m	540 km/h	0,45
-12	+12	200 m	720 km/h	0,61
-13	+13	300 m	1080 km/h	0,91
-14	+14	450 m	1620 km/h	1,36
-15	+15	700 m	2520 km/h	2,12
-16	+16	1 km	3600 km/h	3,03
-17	+17	1,5 km	5400 km/h	4,55
-18	+18	2 km	7200 km/h	6,06
-19	+19	3 km	10800 km/h	9,09
-20	+20	4,5 km	16200 km/h	13,64
-21	+21	7 km	25200 km/h	21,21
-22	+22	10 km	36000 km/h	30,30
-23	+23	15 km	54000 km/h	45,45
-24	+24	20 km	72000 km/h	60,61
-25	+25	30 km	108000 km/h	90,91
-26	+26	45 km	162000 km/h	136,36

**Tabulka kritických zásahů**

Všechna zdvojnásobení a ztrojnásobení normálních škod patří k základnímu bodu.

3 – Pokud úder zasáhne trup, způsobí normální zranění a protivník upadne do bezvědomí. Hodte si na ZD každých 30 minut – při úspěchu se probeře. V jiných případech způsobí trojnásobné zranění.

4 – Zásah *ignoruje veškerou zbroj* a způsobí normální zranění.

5 – Zásah způsobí trojnásobek normálního zranění.

6 – Zásah způsobí dvojnásobek normálního zranění.

7 – Pouze normální škody – ale protivník je *omráčen* dokud neuspěje v bodu na ZD.

8 – Pokud úder zasáhl paži, nohu, ruku nebo chodidlo, způsobí normální zranění a daná část těla je *chromá* bez ohledu na způsobené zranění. Jde však pouze o dočasné zranění a její důsledky zmizí za 6 tahů. (Pokud byly způsobeny dostatečné škody na trvalé zchromení, pak samozřejmě účinky nezmizí!) V jiném případě zásah způsobí normální zranění.

9,10,11 – Pouze normální škody.

12 – Stejně jako bod 8.

13 – Zásah *ignoruje veškerou zbroj* a způsobí normální zranění.

14 – Pokud úder zasáhl paži, nohu, ruku nebo chodidlo, způsobí normální zranění a daná část těla je *chromá* bez ohledu na způsobené zranění. V jiném případě zásah způsobí dvojnásobné zranění.

15 – Protivník upustí zbraň a utrpí normální škody.

16 – Zásah způsobí dvojnásobek normálního zranění.

17 – Zásah způsobí trojnásobek normálního zranění.

18 – Stejně jako bod 3.

**Tabulka kritických neúspěchů**

3,4 – Vaše zbraň se rozlomí a je nepoužitelná. Vyjimka: Některé zbraně jsou proti rozlomení odolné. Mezi ně patří *palčáky, bijáky, kyje, železné tyče* a ostatní pevné "úderné" zbraně; *kouzelné zbraně*; a *zbraně vysoké kvality*. Pokud máte takovou zbraň, hodte si ještě jednou. Zbraň se vám zlomí pouze pokud vám padne tento výsledek znovu. Pokud vám padne jakýkoliv jiný výsledek, zbraň upustíte. Viz. *Zlomené zbraně*, str. 134.

5 – Podařilo se vám zasáhnout *sama sebe* do ruky nebo nohy (50% šance pro oba případy). Pokud šlo o bodný nebo střelecký útok, hodte znovu. Je těžké se bodnout, ale možné to je – pokud získáte tento výsledek znovu, podařilo se vám to – za poloviční nebo plné škody podle daného případu. Pokud vám padl jiný výsledek, přejděte k odpovídajícímu bodu.

6 – Stejně jako výše, ale poloviční škody.

7 – Ztratili jste rovnováhu. Do konce následujícího tahu nemůžete dělat nic. Vaše aktivní obrany jsou až do konce příštího tahu s postihem -2.

8 – Zbraň se vám v rukou otočí. Než ji budete moci znovu použít, strávíte jeden tah navíc její přípravou.

9,10,11 – Upustili jste zbraň. Vyjimka: Levná zbraň se zlomí. Viz. *Zlomené zbraně*, str. 134.

12 – Stejně jako bod 8.

13 – Stejně jako bod 7.

14 – Vaše zbraň vám vyletí z ruky do vzdálenosti 1k metrů – 50% šance přímo dopředu nebo přímo dozadu. Kdokoliv v cílovém bodě si musí hodit pod OB, jinak utrpí od padající zbraně poloviční škody! Vyjimka: Pokud šlo o bodný útok, tak jste braň prostě upustili, stejně jako v bodě 9. Střelná zbraň vám z ruky nevyletí – prostě spadne.

15 – Natáhli jste si sval! Paže, ve které držíte zbraň, je chromá do konce setkání. Zbraň nemusíte pustit, ale nemůžete ji 30 minut použít ani pro útok, ani pro obranu.

16 – Upadli jste! Při střelbě použijte místo toho bod 9.

17,18 – Vaše zbraň se zlomí, viz bod 3.

*Bojovníci beze zbraní:* Jakýkoliv výsledek "zlomená zbraň", "upuštění zbraně" nebo "zbraň se vám otočí" může být ignorován. Místo toho utrpíte zranění za 1k-3 na ruce nebo noze, kterou jste vedli úder.

**Kritické úspěchy a neúspěchy**

Hod 3 a 4 je vždy kritický úspěch.

Hod 5 je kr. úspěch v případě, že je vaše ef. dovednost 15+.

Hod 6 je kr. úspěch v případě, že je vaše ef. dovednost 16+.

Hod 18 je vždy kritický neúspěch. Hod 17 je běžný neúspěch, pokud je vaše efektivní dovednost 16 a lepší a kritický neúspěch, pokud je vaše efektivní dovednost pod 16. Jakýkoliv hod o 10 a více vyšší než je vaše efektivní dovednost je kritický neúspěch; tedy 16 při dovednosti 6, 15 při 5 atd.

**Kritické zásahy do hlavy**

Tuto tabulku použijte pouze v případě, že bylo dosaženo kritického úspěchu při útoku na hlavu.

3 – protivník je na místě mrtev!

4,5 – Protivník upadne do bezvědomí. Každých 30 minut si hodte na probrání.

6 – Protivník byl zasažen přes obě oči a je oslepen. Pro zjištění, zda se zranění dá vyléčit, použijte pravidla týkající se zchromení (hodte zvlášť pro každé). Protivník je *omráčen* a bojuje do konce boje s postihem -10 k OB.

7 – Protivník je oslepen na jedno oko. Pro zjištění, zda se zranění dá vyléčit, použijte pravidla týkající se zchromení. protivník je *omráčen*; do konce boje bojuje s postihem -2 k OB.

8 – Protivník ztratí rovnováhu; v dalším kole se může normálně bránit, ale nemůže dělat nic jiného. Zásah také způsobí normální škody na hlavě.

9,10,11 – Normální škody na hlavě.

12 – Pokud šlo o zásah tupou zbraní, způsobí normální zranění a protivník bude po dobu 24 hodin hluchý. Pokud šlo o sečný nebo bodný útok, způsobí pouze 1 život zranění, ale na tváři protivníka zůstane jizva.

13 – Stejně jako 12, ale pokud šlo o bodný nebo sečný útok, způsobí 2 životy zranění a jizva je hluboká.

14 – Normální zranění na hlavě. Protivník ustoupí a upustí svou zbraň (pokud měl dvě zbraně, určete náhodně, kterou upustí).

15–18 – Normální škody na hlavě a protivník je *omráčen*.

**Kritické neúspěchy při palbě**

3,4 – Zbraň se rozlomí. Může být opravena (pokud jsou k dispozici potřebné nástroje) úspěšným použitím dovednosti Zbrojář do 1k hodin. Pokud šlo o útok granátem, nevybuchne.

5 – Podařilo se vám střelit se do nohy (50% šance pravá nebo levá), normální škody.

6 – Stejně jako výše, ale zasáhli jste se do chodidla.

7 – Zpětný ráz zbraně vás vyvede z rovnováhy. Do konce dalšího kola nemůžete dělat nic a vaše aktivní obrany jsou s postihem -2. Pokud šlo o útok granátem nebo paprskovou zbraní, výsledek ignorujte.

8 – Zmetek. Střela jednoduše nevyjde (a munice je ztracena), ale zbraň není poškozena.

9,10,11 – Zbraň se zasekne. Pro její zprovoznění je nutný úspěšný hod na Střelné zbraně-4 nebo Zbrojář. Pokud šlo o levnou zbraň, je hod s postihem -3. Pokud šlo o hod granátem, výsledek ignorujte a hodte znovu.

12 – Zmetek, viz bod 8.

13,14 – Upustili jste zbraň. Levná zbraň se rozlomí (viz body 3 a 4). V ostatních případech ji musíte zvednout a znovu připravit. Pokud šlo o útok granátem, umístíte aktivovaný granát do sousedního hexu – a doufáte...

15 – Zpětný ráz zbraně vás shodí na zem. Jste na zemi, ležte nebo sedíte (váš výběr). Hodte si pod OB, jestli se vám podařilo zbraň udržet! Pokud je vaše SL o 5 větší než minimální SL dané zbraně (12 v případě, že zbraň žádnou minimální SL nemá), můžete tento výsledek ignorovat a použít místo toho bod 7. Pokud jde o bezzákluzovou zbraň, nestalo se nic.

16,17 – Zbraň se rozlomila, stejně jako u 4.

18 – Zbraň exploduje. Zbraň vás zraní za originální škody ale zranění je tupé. Pokud byl použit manévr míření, jste na 5 minut oslepeni. Pokud šlo o granát, vybuchne vám v ruce a způsobí jí maximální škody, plus normální. Pokud šlo o laser, blaster nebo plamenomet, pak také hoříte.



**Manévry**

Manévr	Max. pohyb	Změna orient. (konec tahu)	Útok	Obrana	Poznámky
Míření	1/4 pohybu; max. 2 po prvním tahu míření	neměla by se měnit po prvním tahu	po prvním tahu +1 za tah míření	normální, ale ztratíte výhody míření	Maximální bonus +3; střelné zbraně ztrácí bez míření Prš.
Změna pozice	0	jakákoliv	žádný	normální	Viz Tabulka pozicí
Krok a příprava	1 hex	jakákoliv	žádný	normální	Není možné krýt zbraní či štítem, pokud tyto nejsou připraveny
Krok a útok	1 hex	jakákoliv	normální	normální	
Vše do útoku	viz poznámka	neměla by se měnit	2 útoky nebo 1 s bon. +4 nebo předst. útok a útok	jen pasivní	Pohyb max. 1/2 Pohybu.
Krok a předstíraný útok	1 hex	jakákoliv	sřet dovedností (zbraň vs. štít, zbraň nebo OB)	normální	Pokud je úspěšný, pak rozdíl je postih k aktivní obraně protivníka v dalším kole. Zbraně jsou připraveny.
Krok a koncentrace	1 hex	jakákoliv	žádný	jakákoliv, ale hod'te IQ-3, jinak je koncentrace přerušena	Použití pouze s magií a psionikou.
Krok a vyčkávání	1 hex	jakákoliv	normální, pokud je protivník v dosahu	normální	Pokud jste se ve svém tahu nepohli, můžete jít o jeden hex a zaútočit
Vše do obrany	1 hex	jakákoliv	žádný	2 různé obrany na každý útok	Ne více než 2 kryty na zbraň a 2 kryty štítem
Pohyb vpřed (cena 1) do strany či dozadu (2) změna orientace (1/stranu hexu)	až do hodnoty Pohybu	Až do 1/2 Pohybu.	Pouze široký mách; Postihy pro míření či střelbu	normální	Ceny viz Tabulka pozicí.

**Části těla**

Náhodné místo	Část těla	Postih	Důsledek těžkých zranění
4 a méně	Mozek <sup>4</sup>	-7	Viz. Poznámky 1 a 4.
5	Hlava <sup>4</sup>	-5	Žádná OPŠ, kritické úspěchy viz Kritické zásahy do hlavy
–	Oči	-9	Viz. Poznámka 2.
–	Oči (skrz hledí helmy)	-10	Viz výše, zbroj nijak nechrání! Viz pozn. 2
6	Paže (vzdálená, se štítem) <sup>3</sup>	-4	Škody nad HT/2 paži zlomí. Zbytek škod je ztracen.
7	Paže (bližší, se zbraní) <sup>3</sup>	-2	
8	Ruka (pravá, se zbraní) <sup>3</sup>	-4	Škody nad HT/3 ruku přerazí. Zbytek škod je ztracen.
	Ruka (levá, se štítem) <sup>3</sup>	-8	
9-11	Tělo (trup)	0	Žádné speciální důsledky.
12	Vzdálená noha <sup>3</sup>	-2	Škody nad HT/2 nohu zlomí. Zbytek škod je ztracen.
13, 14	Bližší noha <sup>3</sup>	-2	
15, 16	Chodidlo (náhodně levé či pravé)	-4	Škody nad HT/3 nohu zchromí. Zbytek škod je ztracen.
17 a více	Životně důležité orgány (v trupu) <sup>4</sup>	-3	Bodné zbraně které projdou zbrojí způsobí trojnásobné zranění.
	Zbraň	-3 až -5	Zbraň může spadnout nebo se zlomit.
	Rozkrok	-3	Minutí o 1 zasáhne trup nebo nohu. Muži musí uspět v hodu na ZD-(utrpené škody), jinak jsou omráčeni. Pokud neuspějí bez modif., jsou v bezvědomí.
	Čelist	-5	Minutí o 1 zasáhne tvář. Oběť musí uspět v hodu na ZD-2 nebo ZD-(utrpené škody) (to menší), jinak je omráčena.
	Ledviny	-4	Pouze útoky ze zadu. Minutí o 1 zasáhne trup. Tupé údery způsobí 1,5x větší zranění; ostatní zásahy viz 17.
	Nos	-6	Minutí o 1 zasáhne tvář. Oběť je omráčena pokud nehodí pod ZD-1.
	Krk	-5	Minutí o 1 zasáhne trup. Tupé útoky způsobí 1,5x zranění, sečné i bodné útoky způsobí 2x. Oběť je omráčena při 1/3 ZD.

*Náhodné místo* se používá tehdy, když je nutno určit zasaženou část těla náhodně (např. padající kameny nebo střela z velké vzdálenosti). Hází se třemi kostkami.

*Postih* určuje hodnotu, o kterou se sníží dovednost útočnicka, útočícího na danou část těla. Zbroj samozřejmě dává krytým částem těla svou pasivní obranu.

*Těžké škody* určují efekty těžkého zranění dané části těla.

1. Lebka přidává při zásahu mozku přirozenou OPŠ rovnou 2, která se přičítá k případné zbroji, odolnosti ap. Střelba do očí však obejde tyto OPŠ a střelba skrz hledí helmy obejde jak OPŠ helmy, tak i lebky! Po odečtení OPŠ lebky způsobí jakýkoliv zásah 4–násobek normálního zranění (bez ohledu na druh zbraně). Oběť je *omráčena*, pokud je způsobeno zranění za více než HT/3 a *vyřazena* při zranění za více než HT/2.

2. Zásah za více než 2 životy oko oslepi. Bodná nebo střelná rána, pokud má zbraň méně než 2cm průřez, způsobuje automatický zásah mozku bez OZ lebky. Pokud má oběť helmu, může oko zasáhnout pouze střelná nebo bodná zbraň.

3. Tabulka je připravena tak, aby bylo možno rozeznat mezi pažemi muže nesoucího štít. Pokud štít není, hází se náhodně na levou/pravou ruku nebo nohu.

4. Drtivý zásah mozku nebo orgánů vyžaduje, aby si oběť hodila proti HT, aby nebyla vyřazena (viz *Vyřazení*, str. 148). Pokud je mozek nebo hlava cílem sečné zbraně, nebo pokud jsou cílem bodného nebo střelného útoku orgány, hod, který neuspěje o 1 se počítá jako zásah do trupu.

**Tabulka pozicí**

Pozice	Útok	Obrana nebo postih	Pohyb
Stojící	Normální	Normální	Normální; může sprintovat
Přikrčen	-2	Střelné zbr. -2 na zásah; jinak normální	cena +1 na hex
Klečící	-2	Střelné zbr. -2 na zásah; -2 k aktivní obraně.	cena +2 na hex
Plazící	Pouze útoky zblízka	Střelné zbr. -4 na zásah; -3 k aktivní obraně.	cena +2 na hex
Sedící	-2	Stejně jako u klečící	Žádný!
Ležící	-4 kromě kuše či pušky (+1)	Stejně jako u plazící	Pouze 1 hex.

# REAKCE NP

Když se hráči setkají s NP, jejíž reakce na ně není předem určená, hodí si PJ třemi kostkami na jejich reakci. Čím je hod vyšší, tím je reakce lepší. PJ potom hraje NP podle vodítek uvedených v *Tabulce reakcí*. Více o hodech na reakci viz. strana 201.

Hod na reakci může ovlivnit hodně faktorů. *Bonus* k reakci je faktor, který způsobí větší přívětivost NP a postih je něco, co je od vás více oddálí. Některé běžné modifikátory:

*Osobní vzhled a chování* postavy – hlavně té, která mluví! Dobrý osobní vzhled hod vylepší, stejně jako Charisma. Ve většině případů pomůže i očividný vysoký statut.

*Odpovídající dovednosti* pro danou situaci – např. Znalost ulice v podsvětí. Pokud má postava dovednost na úrovni "expert" – 20 a více – pravděpodobněji uspěje. Expert na diplomacii má například bonus +2 ke každému hodu na reakci.

*Rasové a národnostní vlivy* mezi NP a postavami. Většinou jde o postihy a budou rozvedeny v popisech herních světů.

*Odpovídající chování hráčů!* Správný přístup přinese bonus +1 – možná víc! Naprosto nesprávný přístup vyvolá postih -1 nebo -2.

*Pamatujte:* Hody na reakci jsou na to, aby hru dotvořily, ne aby ji určovaly. Pokud jde o důležité setkání, měl by PJ určit chování NP dopředu. Hod by se měl použít pouze v důležitých případech nebo v případech, kdy musí hráči použít svůj důvtip pro vyjednávání. PJ může vždy tento hod *předstírat*, takže si hráči nebudou jisti, o co jde!

## Všeobecné reakce

Tento hod vám všeobecně určí, jaké jsou pocity NP z hráčských postav. Pokud se nic nezdá zcela vhodné, hodte si hod na všeobecnou reakci a máte to! PJ může použít takové modifikátory, které uzná za vhodné, hlavně ty za vzhled postav.

## Potenciální bojové situace (a hody na morálku)

Hodte si při každém setkání, kdy je boj možný ale ne jistý. Pro nepřítel v bitvě není žádný hod nutný. Pro skupinu ozbrojených cizinců na cestě divočinou je hod na reakci vhodný, pokud PJ jejich reakci již neurčil.

Když NP roj prohrávají, může být proveden hod na bojovou reakci, jakožto hod na morálku. "Dobré" a lepší reakce znamenají útěk nebo vzdání se, ne okamžité přátelství.

## Speciální modifikátory pro Bojové reakce

- +1 až +5 pokud je skupinka očividně silnější než skupina NP.
- 1 až -5 pokud jsou očividně slabší než NP.
- 2 pokud skupiny HP a NP neznají společný jazyk.
- 2 pokud jsou postavy vetřelci v domově NP.

## Komerční transakce

Hodte si pokaždé, když se HP snaží nakupovat nebo prodávat zboží, najít práci nebo si někoho najmout. Pokud ve hře není smlouvání, není nutný žádný hod – pokud zde není možnost, že se obchodník s postavami nebude bavit vůbec.

"Dobrá cena" je normální cena za dané zboží v daném čase a místě. Postavy se mohou snažit získat lepší cenu s postihem -1 za každých 10% rozdílu. Podobně nabídka vyšší než dobrá cena nebo požadování menší než dobré ceny dává bonus +1 za 10% rozdílu. Pokud postavy svojí nabídku mění, určete protinabídku NP z navrhované ceny místo z dobré ceny, pokud je tato pro postavy *méně* výhodná. *Příklad:* Pokud žádají 120% dobré ceny a získají "špatnou" reakci, nabídne NP polovinu, tedy 60%.

Smlouvání nikdy nesrazí cenu pod 50% "dobré" pokud nemá NP postraní úmysly.

## Speciální modifikátory pro transakce

- 1 za každých 10% o které je cena vzhledem k "dobré" pro postavy výhodnější.
- +1 za každých 10%, o které je cena výhodnější pro NP.
- +1 pokud má postava dovednost Obchodování na jakékoliv úrovni.
- +2 pokud je postava expert v Obchodování – 20 a více.

## Prosby o pomoc

Hodte pokaždé, když HP žádají o jakýkoliv druh pomoci. (Pokud je to nutné, měl by být nejprve házen hod pro "Potencionálně bojovou" situaci.) Příkladem může být rozhovor s byrokratem; pokus o udržení pozornosti novináře nebo policisty při vyprávění vašeho příběhu o spiknutí šileného vědce; nebo jen vaše volání o pomoc od okolostojících, když vás někdo přepadá.

## Speciální modifikátory při prosbách o pomoc:

- +1 když je prosba velmi jednoduchá.
- 1 až -3 (nebo více) pokud je prosba velmi složitá nebo nerozumná.
- 1 pokud to NP může přivodit nepříjemnosti nebo ji to bude stát peníze.
- 2 nebo více, pokud bude ohrožen sociální statut nebo zaměstnání NP.
- 1 nebo více, pokud by mohla NP být fyzicky ohrožena. To záleží na tom, jak bude NP riskovat a jak je statečná!

## Žádosti o informace

Hodte tehdy, když se postavy ptají NP na směr, radu, "Viděli jste tohoto muže?" ap. *Poznámka:* pokud je NP profesionálním prodávčem informací, jde o komerční transakci. Pokud bude NP vyslýchána, musí postavy použít dovednost Výslechy.

Žádná postava nemůže říct víc, než ví. Někdy může NP vypovědět přesně takovou pravdu jako zná... ale bude se krutě mýlit! A některé NP budou předstírat, že toho znají víc než je pravdou, aby získali peníze nebo na postavy zapůsobili.

Pokud jde o zjištění, zda daná NP (nebo i HP) zná určitý fakt, hodte si na její IQ nebo na odpovídající dovednost.

## Speciální modifikátory při žádostech o informace:

- 1 při komplexní otázce.
- 2 při velmi komplexní otázce.
- 3 když si NP myslí, že do toho postavám nic není!
- 3 když odpověď NP ohrozí.
- +1 až +3 pokud je nabídnut úplatek. Aby byl efektivní, musí úplatek odpovídat svou velikostí a musí být *diskrétní*. Ne každý si vezme peníze. Nenabídnete novináři \$20 – cítil by se uražen – ale zaplaťte mu dobrou večeři a ocení to. PJ by měl inteligentní volbu "úplatků" ocenit.
- +2 až +4 pokud je NP knihovník, historik, písař, učitel ap. Přirozeností těchto lidí je pomoci komukoliv, kdo hledá informace.

## Loajalita

Když si HP najme nějakou NP, měl by PJ určit její loajalitu. To určuje pouze její *postoj*, ne její schopnosti. Pokud je NP důležitá, budou její dovednosti a postoje předem určeny PJ. V ostatních případech je náhodný hod vhodný.

Pokud postavy někoho zaměstnají, měl by PJ také určit (náhodně nebo jinak) *postoj* zaměstnance.

Hody na loajalitu jsou známy PJ, ale ne hráčům (pokud úspěšně nepoužijí Empatii). PJ by měl loajalitu každé NP zaznamenat a řídit se jí v budoucnosti. Loajalita se však může měnit. Viz str. 216.

## Speciální modifikátory pro loajalitu

- +1 za každých 10% navíc, které HP nabídnou.
- 1 za každých 10%, o které postavy nabídnou NP nižší než její obvyklý plat.
- +2 a více pokud postavy sledují cíl, ve který NP věří, nebo následují velitele, vůči kterému jsou NP velmi loajální.
- + nebo - za případnou reputaci postav na daném území.

## Tabulka reakcí

Hoďte 3 kostkami a použijte modifikátory uvedené na str.226.

### 0 a méně: Katastrofální

*Všeobecná reakce:* NP postavy nenávidí a bude vůči nim jednat co nejhůře.

*V Potencionální bojové situaci* NP bez řeči zuřivě zaútočí a nebudou ustupovat ani o píď.

*Komerční transakce* jsou katastrofou. Obchodník s vámi nechce mít nic společného. Hoďte si na "Potencionální bojovou situaci" s postihem -2.

*Prosby o pomoc* jsou zcela odmítnuty. Hoďte si na "Potencionální bojovou situaci" s postihem -4. Pokud šlo o pomoc v boji, budou NP jednat proti postavám všemi možnými způsoby.

*Žádosti o informace* se setkají se zlostí. Hoďte si na "Potencionální bojovou situaci" s postihem -2.

*Loajalita:* NP vás nenávidí nebo je placena vašimi nepřáteli a využije první šance ke zradě.

### 1 až 3: Velmi špatná

*Všeobecná reakce:* NP nemá postavy ráda a bude jednat proti nim, pokud je to příhodné.

*V Potencionální bojové situaci* NP zaútočí a utečou pouze v případě, že nebudou mít žádnou jinou šanci (Trvající boj bude pokračovat.)

*Komerční transakce* jsou téměř nemožné. Obchodník požaduje trojnásobek dobré ceny a nabízí její 1/3.

*Prosby o pomoc* jsou odmítnuty. Hoďte si na "Potencionální bojovou situaci"; není možná lepší reakce než neutrální.

*Žádosti o informace* postavám získají jen zlomyslné lži.

*Loajalita:* NP vás nemá ráda a opustí vaše služby (a pravděpodobně s sebou vezme vše, co unese).

### 4 až 6: Špatná

*Všeobecná reakce:* NP se o postavy nestará a bude jednat proti nim, pokud tím může získat.

*V Potencionální bojové situaci* NP zaútočí, pokud jich je víc. Pokud nejsou v přesile, utečou a pravděpodobně se pokusí o napadení později. (Trvající boj bude pokračovat.)

*Komerční transakce* nejsou dobré. Obchodník požaduje dvojnásobek dobré ceny a nabízí cenu poloviční.

*Prosby o pomoc* jsou odmítnuty. NP se starají o sebe a postavy ignorují.

*Žádosti o informace* jsou odmítnuty. NP budou buď lhát nebo vyžadovat za informace peníze. Pokud je jim zapláceno, podají pravdivé, ale nekompletní informace.

*Loajalita:* NP z vás nemá žádný respekt. Opustí vás nebo vás zradí, pokud se setká s středně dobrou nabídkou. Bude velmi špatným pracovníkem.

### 7 až 9: Bídna

*Všeobecná reakce:* Postavy na NP nečinily dobrý dojem. Může se stát nepřátelskou, pokud z toho plyne dobrý zisk nebo je nebezpečí malé.

*V Potencionální bojové situaci* NP budou křičet nadávky a výhrůžky. Budou požadovat, aby postavy opustily oblast. Pokud tak postavy neučiní, NP je napadnou, pokud budou v přesile, jinak utečou. (Trvající boj bude pokračovat.)

*Komerční transakce* jsou nevyhodné. Obchodník požaduje 120% dobré ceny a nabízí 75% cenu.

*Prosby o pomoc* jsou odmítnuty, ale úplatky, prosby nebo výhrůžky mohou fungovat. Je možné hodit znovu s postihem -2.

*Žádosti o informace* nejsou produktivní. NP budou tvrdit, že odpověď neznají nebo podají neúplné informace. Úplatek může jejich paměti pomoci; v případě úplatku hoďte ještě jednou.

*Loajalita:* NP z vás nemá dobrý dojem a/nebo se jí práce nelíbí; myslí si, že je zavalena prací a nedostatečně placena. Pravděpodobně vás zradí, pokud je jí nabídnuto dost a rozhodně vezme "lepší" práci, pokud je jí nabídnuta.

### 10 až 12: Neutrální

*Všeobecná reakce:* NP bude postavy naprosto ignorovat, pokud je to možné. Vůbec ji nezajímají.

*V Potencionální bojové situaci* se budou NP snažit jít svou cestou a nechat postavy jít tou jejich. (V trvajícím boji se NP pokusí o ústup.)

*Komerční transakce* jdou standardně. Obchodník požaduje a nabízí dobrou cenu.

*Prosby o pomoc* jsou vyslyšeny – pokud jsou jednoduché. Složitější prosby budou odmítnuty, ale je možné hodit znovu s postihem -2.

*Žádosti o informace* budou úspěšné. NP požadované informace poskytnou, pokud jsou jednoduché. Pokud jsou složité, bude odpověď zjednodušená.

*Loajalita:* NP si myslí, že jste prostě další šéf a tohle je prostě další práce. Bude pracovat tak, abyste byli spokojeni, ale ne více. Neopustí vás pokud si nebude jistá, že nová práce je lepší a nezradí vás, pokud není pokušení velmi silné.

### 13 až 15: Dobrá

*Všeobecná reakce:* NP má postavy ráda a bude jim v rámci běžného chování nápomocná.

*V Potencionální bojové situaci* si budou NP připadat postavy sympatické nebo příliš silné pro útok. Postavy se mohou pokusit požádat je o pomoc s bonusem +1 k dalšímu hod. (V trvajícím boji NP utečou.)

*Komerční transakce* jdou dobře. Obchodník požaduje a nabízí dobrou cenu a je ochoten poskytnout informace nebo menší pomoc, pokud je to možné.

*Prosby o pomoc* jsou vyslyšeny pokud jsou rozumné. Postoj NP je vstřícný. I v případě, že je prosba hloupá a musí být odmítnuta, nabídne NP užitečné rady.

*Žádosti o informace* budou úspěšné. Požadované informace budou přesně zodpovězeny.

*Loajalita:* NP má ráda vás a/nebo práci. Bude loajální, bude tvrdě pracovat a podstoupí jakákoliv rozumná rizika budete požadovat.

### 16 až 18: Velmi dobrá

*Všeobecná reakce:* NP má o postavách vysoké mínění a bude velmi přátelská.

*V Potencionální bojové situaci* jsou NP přátelské. HP mohou požádat o pomoc nebo o informaci (+3 k hod. na reakci). I zarputilí nepřátelé naleznou důvod, proč nechat HP jít... protentokrát. (Pokud boj již začal, NP utečou, pokud je to možné, jinak se vzdají.)

*Komerční transakce* jdou velmi dobře. Obchodník akceptuje vši cenu pokud nekupujete pod 80% normální ceny, nebo neprodáváte nad 150% ceny. V takovém případě vám tyto hodnoty nabídne. Nabídne vám také pomoc a radu.

*Prosby o pomoc* nejsou vyslyšeny pouze v případě, že jsou naprosto nerozumné. Všechny užitečné informace, které NP má vám poskytnete zdarma.

*Žádosti o informace* budou úspěšné. Požadované informace budou přesně zodpovězeny a budou dobrovolně poskytnuty i všechny související informace.

*Loajalita:* NP bude pracovat velmi tvrdě a bude pro vás v případě nutnosti riskovat život. Ve většině případů klade vaše zájmy nad své.

### 19 a více: Vynikající

*Všeobecná reakce:* na NP jste udělali extrémně dobrý dojem a bude vždy v mezích svých možností jednat ve vašem nejlepším zájmu. Obchodníci vám nabídnou velmi dobré obchody.

*V Potencionální bojové situaci* jsou NP extrémně přátelské. Mohou se dokonce k družině dočasně přidat. HP mohou požádat o pomoc nebo o informace (+5 k hod. na reakci). (Pokud boj již začal, NP se vzdají.)

*Komerční transakce* jdou extrémně dobře. Obchodník akceptuje vši cenu pokud nekupujete pod 50% normální ceny, nebo neprodáváte nad 200% ceny. V takovém případě vám tyto hodnoty nabídne. Nabídne vám také pomoc a radu.

*Prosby o pomoc* jsou vyslyšeny. NP vám pomohou všemi možnými způsoby.

*Žádosti o informace* budou extrémně úspěšné. Otázky budou kompletně zodpovězeny. Pokud HP neznají všechno, co potřebujete, pokusí se to zjistit. Může vám také nabídnout pomoc; hoďte si na probu o pomoc (s +2), s nehorší možností "bídna".

*Loajalita:* NP vás zbožňuje (nebo se plně ztotožňuje s vašimi cíli) a bude pracovat neuvěřitelně tvrdě, vaše zájmy vždy nadřadí svým a i pro vás zemře.

## Tabulka starověkých a středověkých ručních zbraní

Zbraně jsou uvedeny pod jednotlivými skupinami vzhledem k dovednostem, potřebným pro jejich ovládnutí. Jsou uvedeny i implicitní hodnoty těchto dovedností. U mečů, dýk ap. je v hmotnosti obsažena i dobrá pochva. Zbraně, které mohou být použity dvěma různými způsoby jsou ve dvou samostatných řádcích – každý pro jeden druh útoku. Některé zbraně mohou být použity různými *technikami*. Takové jsou uvedeny dvakrát – pod použitelnými dovednostmi.

Zbraň	Druh	Množství	Dosah	Cena	Hmotnost	Min SL	Poznámky
<b>BIČ (Žádná implicitní hodnota)</b>							
Bič	tupé	mách-2	1-7	\$20/m	1kg/m	10	Maximální škody 1k-1, viz strana 58.
<b>BIJÁK (OB-6). Jakýkoliv pokus o krytí bijáku zbraní je s postihem -4. Šermířské zbraně nemohou bijáky vykřít vůbec.</b>							
Řemdih	tupé	mách+3	1	\$80	3 kg	12	1 tah na přípravu.
Biják	tupé	mách+4	1,2*	\$100	4 kg	13	Dvojrúční. 1 tah na přípravu.
<b>DŘEVCOVÉ ZBRANĚ (OB-5) Všechny dřevcové zbraně vyžadují obouruční úchop.</b>							
Sudlice	sek	mách+3	2,3*	\$100	4 kg	11	2 tahy na přípravu.
	bod	úder+3	1-3*				Po bodu 1 tah na přípravu.
Dřevcová sekera	sek	mách+4	2,3*	\$120	5 kg	12	Po seku 2 tahy na přípravu.
Halapartna	sek	mách+5	2,3*	\$150	6 kg	13	Po seku 2 tahy na přípravu.
	bod	mách+4	2,3*				Po seku 2 tahy na přípravu. Může se zaseknout.
	bod	úder+3	1-3*				Po bodu 1 tah na přípravu.
<b>DŘEVEC (Implicitně Kopí-3 pro ty, kteří mají Jízdu 12+; ostatní OB-6)</b>							
Dřevce	bod	úder+3	4	\$60	3 kg	12	Není možné se krýt zbraní. Detaily viz.str. 157.
<b>HŮL (OB-5 nebo Kopí-2) Vyžaduje obouruční úchop.</b>							
Hůl	tupé	mách+2	1,2	\$10	2 kg	6	Krytí zbraní je 2/3 dovednosti.
	tupé	úder+2	1,2				
<b>KOPÍ (OB-5 nebo Hůl-2)</b>							
Oštěp	bod	úder+1	1	\$30	1 kg	8	Primárně pro vrhání.
Kopí	bod	úder+2	1	\$40	2 kg	9	Používané jednou rukou. Vrhací.
	bod	úder+3	1,2*				Používané obouruč.
<b>KRÁTKÝ MEČ (OB-5, Široký meč-2 nebo Laserový meč-3)</b>							
Krátký meč	sek	mách	1	\$400	1 kg	7	S touto dovedností lze použít i šavli.
	bod	úder	1				
Jednoruční hůl	tupé	mách	1	\$20	0,5 kg	7	Krátká, dobře vyvážená hůl.
	tupé	úder	1				
<b>NŮŽ (OB-4)</b>							
Velký nůž	sek	mách-2	B,1	\$40	0,5 kg	-	Maximální škody 1k+2.
	bod	úder	B				Vrhací. Maximální škody 1k+2.
Malý nůž	sek	mách-3	B,1	\$30	0,5 kg	-	Maximální škody 1k+1.
	bod	úder-1	B				Vrhací. Maximální škody 1k+1.
Dýka	bod	úder-1	B	\$20	0,5 kg	-	Vrhací. Maximální škody 1k.
<b>OBOURUČNÍ MEČ (OB-5 nebo Laserový meč-3) Vyžaduje obouruční úchop.</b>							
Meč bastard	sek	mách+2	1,2	\$650	2,5 kg	10	Stejně jako široký meč, ale obouruční
	tupé	úder+2	2				
Meč bastard se špicí	sek	mách+2	1,2	\$750	2,5 kg	10	Stejně jako výše, ale s ostrou špicí.
	bod	úder+3	2				
Obouruční meč	sek	mách+3	1,2	\$800	3,5 kg	12	Normální obouruční meč byl tupý.
	tupé	bod+2	2				
Obouruční meč se špicí	sek	mách+3	1,2	\$900	3,5 kg	12	Dražší kvůli ostré špicí.
	bod	úder+3	2				
Hůl	tupé	mách+2	1,2	\$10	2 kg	9	Použití mečové techniky s holí
	tupé	úder+1	2				
<b>OBOURUČNÍ SEKERA/KYJ (OB-5) Vyžaduje obouruční úchop.</b>							
Válečná sekera	sek	mách+3	1,2*	\$100	4 kg	13	1 tah na přípravu.
Obouruční válečné kladivo	bod	mách+3	1,2*	\$100	3,5 kg	13	1 tah na přípravu. Může se zaseknout.
Kyj	tupé	mách+4	1,2*	\$80	6 kg	14	1 tah na přípravu.
Kosa	sek	mách+2	1	\$15	2,5 kg	12	Obouruční. 1 tah na přípravu.
	bod	mách	1			6	-2 k útoku při bodání.
<b>SEKERA/PALCÁT (OB-5)</b>							
Sekyrka	sek	mách	1	\$40	1 kg	7	Vrhací. 1 tah na přípravu.
Sekera	sek	mách+2	1	\$50	2 kg	12	1 tah na přípravu.
Vrhací sekera	sek	mách+2	1	\$60	2 kg	12	Vrhací. 1 tah na přípravu.
Malý palcát	tupé	mách+2	1	\$35	1,5 kg	11	1 tah na přípravu.
Palcát	tupé	mách+3	1	\$50	2,5 kg	12	1 tah na přípravu.
Válečné kladivo	bod	mách+1	1	\$70	1,5 kg	11	1 tah na přípravu. Může se zaseknout.
<b>OBUŠEK (OB-4)</b>							
Obušek nebo pendrek	tupé	úder	B	\$20	0,5 kg	7	Není možné se krýt zbraní.
<b>ŠERM (OB-5) Pravidla pro krytí při šermu viz str.120</b>							
Mečík	bod	úder+1	1	\$400	0,5 kg	-	Maximální škody 1k+1.
Rapír	bod	úder+1	1,2	\$500	0,5 kg	-	Maximální škody 1k+1.
Šavle	sek	mách	1	\$700	1 kg	7	
	bod	úder+1	1				Maximální škody při bodání 1k+1.

Zbraň	Druh	Množství	Dosah	Cena	Hmotnost	Min SL	Poznámky
<b>ŠIROKÝ MEČ (OB-5, Krátký meč-2 nebo Laserový meč-3)</b>							
Široký meč	sek	mách+1	1	\$500	1,5 kg	10	
	tupé	úder+1	1				Normální široký meč byl tupý.
Široký meč se špicí	sek	mách+1	1	\$600	1,5 kg	10	Dražší kvůli ostré špicí.
	bod	úder+2	1				
Meč bastard	sek	mách+1	1,2	\$650	2,5 kg	11	Po seku nepřipraven.
	tupé	úder+1	2				Normální meč bastard byl tupý.
Meč bastard se špicí	sek	mách+1	1,2	\$750	2,5 kg	11	Stejně jako výše, ale s ostrou špicí.
	bod	úder+2	2				

\* Pro změnu úchopu z krátkého na dlouhý a naopak musí zbraň být jedno kolo *připravována*

## Tabulka starověkých a středověkých střelných a vrhacích zbraní

Zbraně jsou uvedeny pod jednotlivými skupinami vzhledem k dovednostem, potřebným pro jejich ovládní. Jsou uvedeny i implicitní hodnoty těchto dovedností.

Zbraň	Druh	Množství	Vzdálenosti				Cena*	Hmot.	Min SL	Poznámky
			SOB	Přs	1/2 šk.	Max.				
<b>BOLASO (Žádná implicitní hodnota)</b>										
Bolaso	Sp.(str.59)	úder-1	12	0	–	SLx3	\$20	1 kg	–	Viz. str. 59.
<b>FOUKAČKA (OB-6)</b>										
Foukačka	Speciální (str.60)		10	1	–	SLx4	\$30	0,5 kg	–	Viz. str. 60.
<b>KUŠE (OB-4) pro střelbu nutně obě ruce, 4 tahy na přípravu (8 je-li Min SL větší než vaše).</b>										
Kuše	bod	úder+4	12	4	–	SLx20 SLx25	\$150/\$2	3 kg	7	Maximální škody 3k.
Kuše střelící olověné kule	tupé	úder+4	12	2	–	SLx20 SLx25	\$150/\$1	3 kg	7	Střílí olověné kule.
Napínák	–	–				Na napínání kuše	\$50	1 kg	7	Viz str. 135.
<b>LASO (Žádná implicitní hodnota)</b>										
Laso	Spec.	Spec.	16	0	–	–	\$40	1,5 kg	–	Viz str. 61.
<b>LUK (OB-6) pro střelbu nutně obě ruce, 2 tahy na přípravu.</b>										
Krátký luk	bod	úder	12	1	–	SLx10 SLx15	\$50/\$2	1 kg	7	Maximální škody 1k+3.
Normální luk	bod	úder+1	13	2	–	SLx15 SLx20	\$100/\$2	1 kg	10	Maximální škody 1k+4.
Dlouhý luk	bod	úder+2	15	3	–	SLx15 SLx20	\$200/\$2	1,5 kg	11	Maximální škody 1k+4.
Lepený luk	bod	úder+3	14	3	–	SLx20 SLx25	\$900/\$2	2 kg	10	Maximální škody 1k+4.
Toulec							\$10	1 kg		Toulec na 10 šípů/šípek.
<b>PRAK (OB-6) pro nabíjení nutně obě ruce, pro střelbu jedna, 2 tahy na přípravu.</b>										
Prak	tupé	mách	12	0	–	SLx6 SLx10	\$10	0,5 kg	–	Střílí kameny.
Prak na násadě	tupé	mách+1	14	1	–	SLx10 SLx15	\$20	1 kg	–	Střílí kameny.
<b>SÍŤ (Žádná implicitní hodnota)</b>										
Velká síť	Speciální (str.63)		13	1	–	SL/2+Dov/5	\$40	10 kg	–	Viz str. 63.
Malá síť	Speciální (str.63)		12	1	–	SL/2+Dov/5	\$20	2,5 kg	–	Viz str. 63.
<b>VRH NOŽEM (OB-4)</b>										
Velký nůž	bod	úder	12	0	–	SL-2 SL+5	\$40	0,5 kg	–	Maximální škody 1k+2.
Malý nůž	bod	úder-1	11	0	–	SL-5 SL	\$30	0,5 kg	–	Maximální škody 1k+1.
Dýka	bod	úder-1	12	0	–	SL-5 SL	\$20	0,5 kg	–	Maximální škody 1k.
<b>VRH OŠTĚPEM (OB-4 nebo Vrháč oštěpu-4)</b>										
Malý oštěp	bod	úder+1	10	3	–	SLx1,5 SLx2,5	\$30	1 kg	7	
Oštěp	bod	úder+3	11	2	–	SL SLx1,5	\$40	2 kg	9	
<b>VRH SEKEROU (OB-4)</b>										
Sekyrka	sek	mách	11	1	–	SLx1,5 SLx2,5	\$40	1 kg	7	
Vrhací sekera	sek	mách+2	10	2	–	SL SLx2	\$60	2 kg	11	
<b>VRHÁČ OŠTĚPU (OB-4 nebo Vrh oštěpem-4) Zvyšuje efektivní SL při vrhání oštěpu o 5.</b>										
							\$20	1 kg	–	Viz str. 64.
<b>OB-3 nebo DOVEDNOST VRHÁNÍ (viz. str. 58)</b>										
Kámen	tupé	úder-1	12	0	–	SLx2 SLx3,5	–	lib.		
Láhev oleje	oheň	str.142	13	0	–	SLx3,5	\$50	lib.		

\*Cena: Číslo za lomítkem udává cenu za jednu střelu (šíp nebo jiný náboj).

# MODERNÍ A HIGH-TECH ZBRANĚ

Zbraně v tabulkách jsou uvedeny v následujícím formátu:

**Zbraň:** Jméno výrobce; nejběžnější jméno zbraně a (u palných zbraní) ráži; datum uvedení; národnost. Písmena v závorce udávají dovednost, která je nutná pro použití zbraně (ČP) – Zbraně na černý prach, (PZ) – Paprskové zbraně. Pokud není uvedena žádná zkratka, použijte dovednost Střelné zbraně nebo Vrhání (nebo OB-3) pro granáty. Zkratky také udávají národnost původního výrobce:

AU Rakousko, BE Belgie, DE Německo, FR Francie, IS Izrael, IT Itálie, RU Rusko, SF science fiction, UK Velkou Británií, US Spojené státy Americké.

**Druh:** Druh škod, které zbraň způsobuje.

**Mn.:** Množství škod, které zbraň způsobuje.

**SOB:** Hodnota efektivní dovednosti, při které se vyhnete postihu –4 za střelbu od boku.

**Přs:** Modifikátor přesnosti zbraně – viz str.136.

**1/2 šk.:** Vzdálenost, na kterou je modifikátor přesnosti nulový a způsobené škody jsou poloviční.

**Max:** Maximální dostřel zbraně. Tato vzdálenost udává maximální vzdálenost které je střela schopna doletět při použití toho nejefektivnějšího úhlu pro danou zbraň a náboj v podmínkách zemské přitažlivosti a atmosféry.

**Hm.:** Hmotnost nabitě zbraně v kilogramech.

**Kad.:** kadence zbraně. V některých případech je uváděna kombinace. Číslo nalevo od lomítka je množství střel, které zbraň dokáže vystřelit; číslo vpravo je množství tahů. Pokud je toto číslo větší než 1, je zbraň schopná automatické střelby, tzn. že pokud

bude spoušť stisknutá, vystřelí se toto množství nábojů.

\* Znamená, že je zbraň schopná selektivní palby – automatické nebo poloautomatické. Číslo s § značí, že zbraň není automatická, ale dokáže vypálit tolikrát za tah.

**Střel:** Množství střel v zásobníku zbraně. /B nebo /C určují druh energetického článku.

**SL:** Minimální síla potřebná k odstranění postihů za zpětný ráz a jednoho tahu navíc na přípravu zbraně po výstřelu.

**Dávka:** Postih při střelbě dávkou. Viz strana 141.

**Cena:** Pořizovací cena zbraně v době jejího uvedení na trh. Některé zbraně se používají ještě dlouho po svém uvedení. Abyste zjistili aktuální cenu v oblasti s různými úrovněmi počátečního bohatství, vynásobte cenu násobkem rozdílných počátečních bohatství (viz str.16) Automat .45, který stál v roce 1910 \$30, (poč. bohatství \$750) bude v roce 1985 stát \$600 (poč. bohatství \$15000).

**ÚT:** Úroveň technologie, na které se zbraň poprvé objeví.

Zkratky: ACP Automatic Colt Pistol, Br Britské, C Colt, CA Charter Arms, E Enfield, H&H Holland & Holland, H&K Heckler & Koch, IMI Israeli Military Industries, GN Gaussovy jehly, L Lebel, LE Lee Enfield, LR Long Rifle, M Magnum, MH Martini Henry, MI míra, Msr Mauser, N Nitro, Ne jehly, P Parabellum, Pz Polizei, R Russian, Rem Rem-ington, RP Russian Pistol, S Short, Sp Special, Spr Springfield, S&W Smith & Wesson, W Webley, Win Winchester, Wltr Walther.

Zbraň	Druh	Mn.	SOB	Přs	1/2šk	Max	Hm	Kad	Střel	SL	Dávka	Cena	ÚT
<b>AUTOMATICKÉ PISTOLE</b>													
Mauser 96; 7,63mm Msr; DE	tupé	2k+1	11	3	140	1800	1,375	3§	10	10	-1	20	6
Luger parabellum; 9mm P; 1904; DE	tupé	2k+2	9	4	175	1900	1	3§	8	9	-1	25	6
C M 1911; .45 ACP; 1910; US	tupé	2k	10	2	175	1700	1,375	3§	7	10	-2	30	6
Walther PPK; .32 ACP; 1929; DE	tupé	2k-1	10	2	100	1467	0,625	3§	7	8	-1	75	6
PNHP35; 9mm P; 1935; BE	tupé	2k+2	10	3	150	1867	1,25	3§	13	9	-1	80	6
Ruger STD; .22 LR; 1949; US	tupé	1k+1	9	4	75	1200	1,25	3§	9	7	-1	25	6
AMT Backup; 9mm S; 1976; US	tupé	2k	11	0	125	1467	0,5	3§	5	8	-2	180	7
Beretta 92; 9mm P; 1976; IT	tupé	2k+2	10	3	150	1867	1,25	3§	15	9	-1	400	7
Glock 17; 9mm P; 1982; AU	tupé	2k+2	10	3	150	1867	1	3§	17	9	-1	450	7
IMI Eagle; .44 M; 1984; IS	tupé	3k	12	3	230	2500	2,25	3§	9	12	-3	750	7
Jehlovka; .01 Ne; SF	bod	1k+2	9	1	100	300	0,5	3§	100	-	-1	800	8
Gaussová jehlovka; .02 GN; SF	bod	1k+2	10	4	100	300	0,75	12	100/B	-	-1	2000	8
Laserová pistole, SF (PZ)	bod	1k	9	7	400	500	1	4*	20/C	-	0	1000	8
Omračovač; SF (PZ) – viz str.140	omr	Sp.	10	3	12	20	1	3§	40/C	-	0	800	9
Blaster; SF (PZ)	bod	6k	10	6	-	300	2	3§	20/C	8	-1	2000	9
<b>AUTOMATICKÉ PUŠKY</b>													
Thompson; .45 ACP; 1922; US	tupé	2k+1	11	7	190	1150	6	20*	30	11	-3	120	6
MP 40; 9mm P; 1940; DE	tupé	3k-1	10	6	160	1900	5,25	8	32	10	-1	70	6
PPSh 41; 7,62 RP; 1941; RU	tupé	3k-1	10	6	160	1900	6	16	71	10	-1	65	6
IMI Uzi; 9mm P; 1952; IS	tupé	3k-1	10	7	160	1900	4,25	10*	32	10	-1	150	7
H&K MP5; 9mm P; 1966; GB	tupé	3k-1	10	8	160	1900	3,625	10*	30	10	-1	340	7
<b>BROKOVNICE</b>													
Arquebuss; 8 MI; 18. století; UK (ČP)	tupé	5k	14	3	15	100	6	1/15	1	13	-4	15	5
Ithaca; 10 MI; 1900; US	tupé	5k	12	5	25	150	5	2§	2	13	-4	45	6
Rem M870; 120; 1950; US	tupé	4k	12	5	25	150	4	3§	5	12	-3	235	7
<b>NEAUTOMATICKÉ PISTOLE</b>													
Pistole s kolečkovým zámkem; .60; 17. století (ČP)	tupé	1k+1	13	1	75	400	1,625	1/60	1	10	-1	700	4
Pistole s křesadlovým zámkem; .51; 18. století (ČP)	tupé	2k-1	11	1	75	467	1,5	1/20	1	10	-1	200	5
Wogdonova pistole; .45; 1800 (ČP)	tupé	2k-1	10	3	75	467	2,75	1/20	1	9	-1	20	5

Zbraň	Druh	Mn.	SOB	Přs	1/2šk	Max	Hm	Kad	Střel	SL	Dávka	Cena	ÚT
<b>PUŠKY</b>													
Doutnáková; .90; 16. století (ČP)	tupé	2k	20	1	100	600	2,5	1/60	1	10	-3	300	4
Křesadlová muškaeta; .80; 17.stol. (ČP)	tupé	4k	18	2	10	600	10	1/60	1	12	-2	400	4
Brown Bess; .75; 1720; UK (ČP)	tupé	3k	15	5	100	1500	6,5	1/15	1	11	-3	10	5
Kentucky rifle; .45; 1750; US (ČP)	tupé	4k	15	7	400	3700	3,375	1/20	1	10	-2	40	5
Fergusson rifle; .60; 1777; UK (ČP)	tupé	4k	14	7	400	3700	3,5	1/10	1	10	-2	60	5
Baker rifle; .625; 1790; UK (ČP)	tupé	4k	15	7	300	2500	4,625	1/20	1	12	-3	20	5
E '53; .577 Br; 1853; UK (ČP)	tupé	3k	15	8	700	2100	4,25	1/15	1	10	-2	15	5
MH '71; .45 Br; 1871; UK	tupé	4k	15	7	600	2030	3,25	1/4	1	10	-2	20	5
Rem rifle; .45 C; 1871; US	tupé	4k	15	8	700	2100	4,625	1/4	1	10	-2	55	5
Spr 73; .45-70; 1873; US	tupé	4k	15	8	700	2100	9	1/4	1	11	-2	20	5
Win '73; .44 .40 Win; 1873; US	tupé	3k	13	7	300	2200	3,55	2š	6	10	-2	40	5
Lebel '86; 8mm L; 1886; FR	tupé	6k+1	15	10	1000	3900	5	1/2	8	12	-3	125	5
Sharps 50; .50-90; 1890; US	tupé	6k	15	7	600	3300	5,5	1/4	1	12	-3	150	5
Win '94; .30-30 Win; 1894; US	tupé	5k	13	8	450	3011	3,5	2š	6	10	-1	475	5
Msr '98k; 9mm Msr; 1898; GB	tupé	7k	14	11	1000	3972	4,75	1/2	5	12	-3	170	6
LE Mk3; .303 Br; 1903; UK	tupé	6k+1	14	10	1000	3800	5,1	1	10	12	-2	130	6
M1903 A1; .30-06; 1906; US	tupé	7k+1	14	11	1000	3710	4,75	1/2	5	12	-3	135	6
H&H Express; .600 N; 1923; UK	tupé	10k	16	7	1500	5063	8	2	2	13	-6	200	6
M1 Garand; .30-06; 1936; US	tupé	7k+1	14	11	1000	3710	10	3š	8	12	-3	590	6
AK-47; 7,62mm R; 1949; RU	tupé	5k+1	12	7	400	3011	5,25	10*	30	10	-1	290	7
FN-FAL; .308 Win; 1950; BE	tupé	7k	14	11	1000	4655	5,5	11*	20	11	-2	900	9
H&K G3; .308 Win; 1959; DE	tupé	7k	14	10	1000	4655	5,5	10*	20	11	-2	550	7
M16; .223 Rem; 1964; US	tupé	5k	12	11	500	3843	4	12*	20	9	-1	540	7
AUG; .223 Rem; 1978; AU	tupé	5k	11	10	500	3843	4,5	11*	30	9	-1	540	7
H&K PSG1; .308 Win; 1982; DE	tupé	7k	15	13	1200	4655	5,5	3š	20	12	-2	4500	7
Jehlová puška; .01 Ne; SF	bod	2k	13	9	300	800	2,5	3š	100	8	-1	1200	8
Laserová puška; SF (PZ)	bod	2k	15	13	900	1200	2,5	3š	12/C	-	0	2000	8
Vojenská laserová puška; SF (PZ)	bod	2k	12	15	1500	2000	4,5	8*	140/D	-	0	4000	8
Gaussová jehlová puška; .02 GN; SF	bod	2k+1	14	10	500	1000	3	20*	100/B	9	-1	2500	8
Blaster; SF (PZ)	bod	12k	14	13	400	800	5	3š	12/C	9	-1	3000	9
Disrupter; SF (PZ)	bod	6k	13	10	500	1000	4,5	3š	20/C	-	0	2500	9
Omačovací puška; SF (PZ) – str.140	omr	omr	12	10	300	1000	2	3š	20/C	-	0	1000	9
<b>REVOLVERY</b>													
Colt Texas; .34; 1836; US (ČP)	tupé	2k-1	10	1	100	1100	2	1	5	10	-1	10	5
S&W Russian; .44 R; 1871; US	tupé	2k	10	3	150	1700	1,25	1	6	10	-2	20	5
W Nol; .45 W; 1877; UK	tupé	2k	11	2	160	1600	1,5	3š	6	10	-3	40	5
S&W M10; .38 Sp; 1902; US	tupé	2k-1	10	2	120	1934	1	3š	6	8	-1	20	6
Colt Python; .357 M; 1955; US	tupé	3k-1	10	3	185	2034	1,5	3š	6	10	-1	100	7
S&W M29; .48 M; 1956; US	tupé	3k	10	2	200	2500	1,625	3š	6	11	-3	100	7

**GRANÁTY**

Zbraň	Druh	Mn.	Hm.	Pojistka	ÚT
US Mk 2 obranný	tupé	2k-1	0,75	3-5	6
US Mk 67 obranný	tupé	5k+2	0,5	4-5	7
US Mk 68 obranný	tupé	5k+2	0,5	dopad	7
US AN-M8 zadýmovací	-	-	0,75	1-2	7
US Mk 59 útočný	tupé	5k+2	0,75	dopad	7
UK No. 36 obranný	tupé	2k-1	0,75	3-5	6
UK „jam tin“	tupé	5k	0,75	0-8	6
DE „jezte kroupy“	tupé	2k-2	0,65	2-4	6
SSSR RGD-S obranný	tupé	3k-1	0,3	3-4	7

Pravidla pro granáty jsou uvedena na straně 142.

**STŘELIVO**

Jméno	Škody	Modif. škod	Cena/100
ÚT5 a níže	x1	x1,5	\$2 (1850)
Většina pistolí na ÚT6+	x1	x1	\$20 (1988)
Pistole, ráže .40+	x1	x1,5	\$40 (1988)
20. století, .22 LR	x1	x1,5	\$2 (1988)
20. století, vojenské pušky	x1	x1	\$10 (1988)
Ostani pušky ve 20.století	x1	x1	\$30 (1988)
Protipancéřové	x2	x0,5	x3
Tupá špice (dum – dum)	x0,5	x2	x1,5
Jehly	x1	x1	\$15 (ÚT8)
Gaussově jehly	x1	x1	\$25 (ÚT8)

Škody určuje hlavně střelivo, zbraň méně. Změna druhu střeliva může změnit škody, působené zbraní. Modifikátor škod se používá ke všem škodám, které projdou OPŠ cíle.

# STAROVĚKÉ A STŘEDOVĚKÉ ZBROJE

Tuto tabulku budete potřebovat, pokud používáte pravidla pro zásahy do různých částí těla a chcete si složit zbroj kus po kuse. Jednotlivé součásti zbroje pište do kolonky zbraně a majetek. PO a OPŠ pro každou část těla uveďte pod obrázek postavy do příslušných kolonek, nebo je můžete pro jednoduchost zakreslit přímo do obrázku. „Oblasti“ odkazují na tabulku Části těla; viz diagram na další straně.

## Pokrývky hlavy a helmy

*Vycpávaná čapka.* Vycpávaná látka. PO 1; OPŠ 1; \$5; hmotnost nepodstatná. Kryje oblasti 3–4.  
*Kožená helma.* Pevná kůže s látkovou vycpávkou. PO 2; OPŠ 2; \$20; hmotnost nepodstatná. Kryje oblasti 3–4.  
*Drátěná kapuce.* Kroužková kapuce pokrývající hlavu a ramena. \*; \$55; 2 kg. Kryje oblasti 3–4, 5.  
*Svatováclavská přilba.* Ocel, kryje vrch hlavy. PO 3; OPŠ 4; \$100; 2,5 kg. Kryje oblasti 3–4.  
*Rytířská přilba.* Těžká ocel, kryje celou hlavu. Všechny dovednosti se zbraněmi jsou s –1 a hody na IQ pro sluch, zrak apod. jsou s –3. PO 4; OPŠ 7; \$340; 5 kg. Kryje oblasti 3–4, 5.

## Oblečení a zbroje na trupu

Pokud nepoužíváte pravidla pro umístění zásahů, platí PO a OPŠ zbroje na trupu na všechny útoky.  
*Běžné oblečení.* Cena závisí na kvalitě. Žádná PO nebo DR. Hmotnost 0,5 kg. Chudinské hadry (náhodné, špinavé cáry): \$2. Oblečení nižší třídy (tunika a kalhoty různě čisté): \$10. Oblečení střední třídy (tunika a kalhoty nebo šaty, zdobené): \$40. Oblečení vyšší třídy (Různé druhy, pečlivě zdobené): \$200. Oblečení šlechtý (různé druhy, nádherně zdobené zlatem a drahokamy): \$1000+.  
*Zimní oblečení.* Stejně jako výše bez PO, ale OPŠ je 1 kvůli tloušťce. Výše uvedené ceny zdvojnásobte. Pokrývají také paže a nohy. 1,5 kg. Kryje oblasti 6, 8–14, 17–18.  
*Zimník.* Nosí se navíc k zimnímu oblečení. Žádná PO; OPŠ 1. OPŠ přidejte k oblečení (nebo zbroji), na které je zimník nošen. Kryje také ruce a nohy. \$50 (nebo \$100 a více pro vyšší třídu a lepší); 5 kg. Kryje oblasti 6, 8–14, 17–18.  
*Vycpávaná zbroj.* Látka s koženými proužky, vycpávaná bavlnou. PO 1; OPŠ 1. \$30; 3 kg. Kryje oblasti 9–11, 17–18.  
*Kožená zbroj.* Těžká „vařená“ kůže. PO 2; OPŠ 2. \$100; 5 kg. PO 1; 5 kg. Kryje oblasti 9–11, 17–18.  
*Kožená halena.* Lehká, pružná kůže. Kryje také paže. PO 1; OPŠ 1. \$50; 2 kg. Kryje oblasti 6, 8–11, 17–18.  
*Drátěná košile.* \* \$230; 12,5 kg. Kryje oblasti 9–11, 17–18.  
*Šupinová zbroj.* Těžká kožená zbroj s vycpávkou uvnitř a s ocelovými šupinami nebo kroužky zvnějšku. PO 3; OPŠ 4. \$420; 17,5 kg. Kryje oblasti 9–11, 17–18.  
*Kýrys.* Kryje od krku po rozkrok, ale pouze proti zásahům zepředu. Bronzový: PO 4; OPŠ 4. \$400; 10 kg. Ocelový: PO 4; OPŠ 5. \$500; 9 kg. Kryje oblasti 9–11, 17–18.  
*Krunýř.* Na míru vyrobený plátový krunýř, jak záda tak předek. PO 4; OPŠ 6. \$1300; 17,5 kg. Kryje oblasti 9–11, 17–18.  
*Těžký krunýř.* Viz výše, ale těžší a z kvalitnější oceli. PO 4; OPŠ 7. \$2300; 22,5 kg. Kryje oblasti 9–11, 17–18.  
*Torna.* Plná torna kryje proti útokům zezadu. PO 2; OPŠ 2. Cena a hmotnost se různí. Kryje oblasti 9–10, 17–18.

## Paže a nohy

Ceny za zbroje na pažích (oblasti 6, 8) a nohách (oblasti 12–14) jsou uvedeny v párech. Jeden kus je 1/2 původní ceny a hmotnosti.  
*Vycpávaná zbroj.* Látka s koženými proužky, vycpávaná bavlnou. PO 1; OPŠ 1. Paže: \$20, 1kg, nohy: \$20, 1kg.  
*Kožená zbroj.* Těžká „vařená“ kůže s článkovými klouby. PO 2; OPŠ 2. Paže: \$50, 1kg, nohy: \$60, 2kg.  
*Drátěná zbroj\*.* Paže jsou přidány k drátěné košili (přidejte \$70, 4,5kg). Nohy jsou obvykle plátové; \$110, 7,5kg.  
*Šupinová zbroj.* Vycpávaná kožená zbroj s ocelovými šupinami nebo kroužky. PO 3; OPŠ 4. Paže: \$210, 7kg, nohy: \$250, 10kg.  
*Plátová zbroj.* Na míru vyrobené ocelové pláty s článkovými klouby. PO 4; OPŠ 6. Paže: \$1000, 7,5kg, nohy: \$1100, 10kg.  
*Těžká plátová zbroj.* Viz výše, ale těžší a z kvalitnější oceli. PO 4; OPŠ 7. Paže: \$1500, 10kg, nohy: \$1600, 12,5kg.

## Ruce a chodidla

*Látkové rukavice.* Pevné plátno. PO 1; OPŠ 1. \$15; hmotnost nepodstatná. Kryje oblast 7.  
*Kožené rukavice.* Těžká kůže s nekrytou dlaní pro lepší úchop. PO 2; OPŠ 2. \$30; hmotnost nepodstatná. Kryje oblast 7.  
*Plátové rukavice.* Stejně jako výše, ale s kovovými pláty pro lepší ochranu. PO 3; OPŠ 4. \$100; 1 kg. Kryje oblast 7.  
*Sandály nebo nazouváky.* Plátno, látka apod. Žádná PO nebo OPŠ. \$10; 0,5 kg.  
*Boty.* Obvykle kožené boty. PO 1; OPŠ 1. \$40; 1 kg. Kryje oblasti 15–16.  
*Vysoké boty.* Vysoké kožené boty. PO 2; OPŠ 2. \$80; 1,5 kg. Kryje oblasti 15–16.  
*Plátové boty.* Boty s ocelovými pláty, velmi nepohodlné. PO 3; OPŠ 4. \$150; 3,5 kg. Kryje oblasti 15–16.

\* Normálně je kroužková košile nošena přes vycpávanou zbroj. Tato kombinace má PO 3 a OPŠ 4. Vyjimka: Proti *bodným* zbraním má PO 1 a OPŠ 2. Cena a hmotnost za kompletní drátěnou košili, která je uvedena v kapitole Vybavení a naložení (str. 92–99) předpokládá, že je obsažena i vycpávaná zbroj. Pokud je nošena *bez* vycpávky, bude mít kroužková košile PO 3 a OPŠ 3 (PO 0, DR 1 proti bodům). Toto použití kroužkové zbroje není z hlediska ceny a hmotnosti efektivní!



# MODERNÍ A HIGH-TECH ZBROJE

Většina moderních zbrojí kryje pouze trup a rozkrok. V následujících popisech odpovídají čísla oblastí krytým částem těla.

V seznamu helem kryje většina vojenských zbraní pouze vrchol hlavy – oblast mozku. Helmy používané při potlačování pouličních nepokojů kryjí celou hlavu.

Kdykoliv je na kevlarovou vestu veden bodný útok, má PO 1 a OPŠ 2. To neplatí pro oblasti kryté ocelovými nebo keramickými vložkami. Pokud jsou navíc všechny škody útoku absorbovány kevlarom, způsobí všechny hody 5 a 6 na škody jeden bod tupého zranění.

Poznámka: Oblasti 17 a 18 jsou oblasti životně důležitých orgánů. Oblast 11 je oblast rozkroku. Oblast 10 je oblast pasu a 9 je hrud'.

## Helmy

*1916 Britský „cínový klobouk“ (ÚT 6).* První helma, kterou byli vybaveni Britští vojáci v I. světové válce. Tento typ získal velkou popularitu mezi jednotkami, částečně kvůli svému širokému okraji, který chránil tvář před střepinami. PO 2, OPŠ 4; 2 kg, \$70.

*M1935 Německá helma (ÚT 6).* Dobře známá „uhláková“ helma. PO 4, OPŠ 4; 2,5 kg, \$60.

*Helma US Army M1 (ÚT 6).* Stará dobrá americká ocelová helma, nedávno nahrazená helmou PASGT. PO 3, OPŠ 4; 2 kg, \$30.  
*Policejní helma (ÚT 7).* Standardní policejní vybavení. Helma má hledí, které kryje tvář. Ochrana proti tupým úderům je velmi dobrá, proti ostatním útokům je to však horší. OPŠ uvedená za lomítkem platí proti sečným a bodným útokům a proti střelám. PO 4, OPŠ 5/2; 1,5 kg, \$75.

*Helma Gentex PASGT (ÚT 7).* Současná helma používaná US Army. PO 4, OPŠ 5; 1,5 kg, \$125.

*Pěchotní bitevní oblek – helma (ÚT 8).* Helma je normálně nošena se zbytkem PBO. Helma kryje hlavu kompletně. Připevňuje se k připevňovacím bodům na trupové části, aby byla zajištěna kompletní uzavřenost. Na tvářích jsou dvě filtrační jednotky a pokud se uzavře hledí, je zajištěna kompletní těsnost pro operování v zamořeném bojišti. V helmě je zabudováno 128 kanálové, hlasem ovládané rádio a zaměřovací a odměřovací laser. Bradou se dá ovládat infravidění a optický zaměřovač. Helma také obsahuje průhledový display s přehledným znázorněním senzorů a komunikací pomocí optického mikroprocesoru. Jsou zde také přípojky pro dýchací přístroje nebo podobná zařízení ve vozidlech. PO 4, OPŠ 18 (hledí má OPŠ 10); 5 kg, \$300.

## Zbroje na trupu Jednotlivé oblasti těla

*Zbroj z doby americké války Severu proti Jihu (ÚT5).* Byla vyráběna firmou v New Havenu, Connecticut v roce 1962 a měla formu hrudního plátu s kloubovými spojkami. Byla navržena pro nošení pod uniformou. Kryté oblasti jsou 9–11, avšak pouze zepředu. PO 4, OPŠ 10; 6 kg, \$18.

*Flak jacket (ÚT6).* Tyto zbroje existovaly v mnoha formách před II. světovou válkou. Záměrem této zbroje není ochrana proti střelám, ale ochrana proti střepinám ručních či dělostřeleckých granátů. Není možné ji skrýt. Je velmi neforemná a kryje oblasti 9–10, 17–18. Velice rychle je v ní velmi horko a nepohodlně. PO 2, OPŠ 4; 6 kg, \$150.

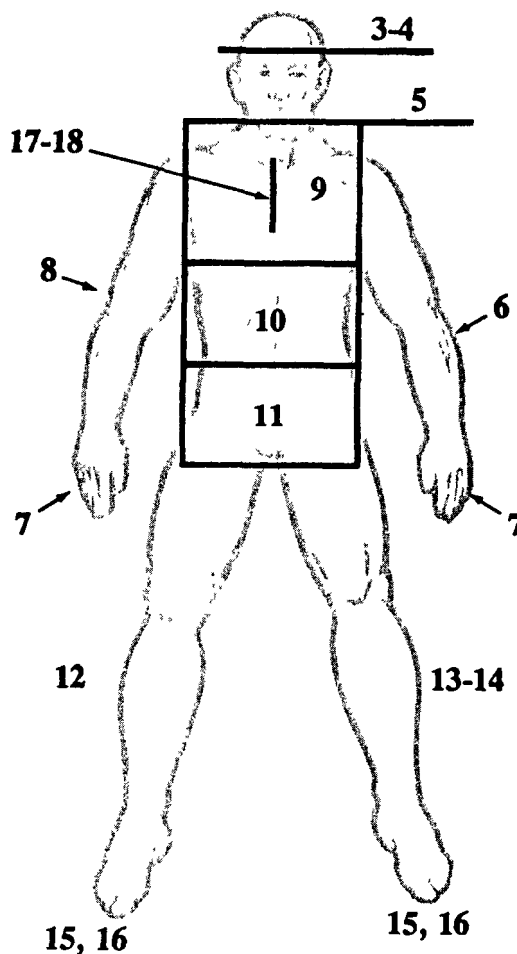
*Ochranná vesta Gentex (ÚT7).* Současná neprůstřelná vesta US Army, určená pro všeobecné použití. Jejím účelem je ochrana před střepinami, ale do jisté míry chrání i před účinky menších palných zbraní. Kevlar kryje oblasti 9–10, 17–18 a poskytuje částečnou ochranu i na krku a zátylku. Je navržena pro nošení přes polní oblečení. Vesta má dvě velké kapsy a úchyty a je dodávána v standardních kamuflážních barvách. PO 2, OPŠ 5; 2,5 kg, \$200.

*EOD PS-820 (ÚT7).* Tento kevlarový oblek je navržen pro týmy US Army pracující s výbušninami. Pohyblivost je omezena (-3 k OB). Uvedená ochrana platí pro oblasti 9–11, 17–18. Paže a nohy mají OPŠ 10. Hlava má OPŠ 20; tvář OPŠ 10. Oblek má také vrstvu materiálu Nomex, odolného proti ohni. PO 3, OPŠ 30; 17,5 kg, \$600.

*Policejní zásahová neprůstřelná vesta (ÚT7).* Vnější neprůstřelná vesta pro použití při přestřelkách. Kevlarová vesta pokrývá oblasti 9–11, 17–18 a má OPŠ 16. Pro dodatečnou ochranu je možné přidat ocelové/keramické vložky na oblasti 9–10, 17–18 s OPŠ 35. Jsou to samostatné přední a zadní části; každá váží 9,5 kg a stojí \$190. Základní vesta má PO 2, OPŠ 16; 3 kg, \$425.

*Standardní policejní neprůstřelná vesta (ÚT7).* Nejoblíbenější ukrytelná kevlarová vesta. Kryje oblasti 9–10, 17–18. Zapíná se po stranách. PO 2, OPŠ 14; 1,75 kg, \$200.

*Pěchotní bitevní oblek (ÚT8).* Vojenský bitevní oblek s ochranou proti účinkům zbraním hromadného ničení. Ocelové pláty zalité v obleku poskytují OPŠ 40 pro oblasti 9–11, 17–18. Plastické pláty poskytují OPŠ 12 pro nohy a ruce. K dispozici je množství úchytnů a poutek. Boty jsou podobné konstrukce. Blůza s rukavicemi: PO 4, OPŠ 40; 12,5 kg, \$300. Kalhoty: PO 2, OPŠ 12; 5 kg, \$140. Boty: PO 3, OPŠ 15; 2,5 kg, \$70. Popis helmy je uveden výše.



# FANTASY A STŘEDOVĚKÉ VYBAVENÍ

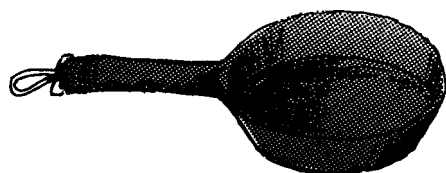
Následující vybavení by mělo být dostatečné pro vybavení většiny družin. PJ může volně přidávat do tohoto ceníku další komodity. Zbraně a zbroje jsou v samostatných tabulkách (str. 228, 229, 232).

Všechny níže uvedené ceny předpokládají, že je daná věc běžné kvality a že není v místě, kde je nakupována, ani příliš běžná ani nedostatečná.

HP si mohou jídlo nakoupit kdykoliv jsou ve městě nebo procházejí přátelskou zemědělskou oblastí. Vybavení je všeobecně k dispozici pouze ve městech; PJ to může podle svého uvážení měnit.

Zbraně a zbroje *nebudou* k dispozici jinde než ve městech. Můžete potkat poutníka, který by vám zbraň prodal, ale bude za ni pravděpodobně chtít minimálně dvojnásobek její normální ceny.

Hmotnost *peněz* závisí na herním světě. Ve fantasy a středověkém herním světě je \$ měďák; \$1000 ve stříbře bude vážit půl kilogramu. Zlaták má cenu 20-ti stříbrných stejné hmotnosti.



## Jídlo

*Cestovní zásoby* (jedno jídlo, většinou sušené maso a sýr). 0,25 kg, \$2

*Jednoduché jídlo v hostinci* (maso, ovoce, zelenina ap.). \$2 až \$4

*Voda* (1 litr). 1 kg, většinou zadarmo

*Víno* (1 litr). 1 kg, \$2

*Pálenice* (1 litr). 1 kg, \$15

## Lékařské potřeby

*Jednoduchá lékárníčka* (přidává 1 k hodů na První pomoc). 1 kg, \$30

*Velká lékárníčka* (přidává 2 k hodů na První pomoc). 5 kg, \$100

*Lékařský kufřík* (přidává 2 k hodů na První pomoc; -2 k Chirurgii, pokud nemáte alespoň tohle). 7,5 kg, \$300

## Vybavení pro šplhání a pronikání ap.

*Provaz* (průměr 0,5 cm, unese 45 kg). 10 metrů: 0,25 kg, \$1

*Lano* (průměr 1 cm, unese 150 kg). 10 metrů: 0,75 kg, \$5

*Těžké lano* (průměr 2 cm, unese 550 kg). 10 metrů: 2,5 kg, \$25

*Námořní lano* (průměr 3 cm, unese 1850 kg). 10 metrů: 8,5 kg, \$100

*Železná skoba* 0,25 kg, \$1

*Železný hák* (unese 150 kg) 1 kg, \$20

*Pakličce* (běžná kvalita) hmotnost nepodstatná, \$30

*Pakličce* (dobrá kvalita, bonus +1) hmotnost nepodstatná, \$200

## Nářadí

*Dvoumetrová hůl* (na stan nebo pro zkoušení země před sebou) 1,5 kg, \$5

*Kruppáč* (na kopání) 4 kg, \$16

*Lopata* 3 kg, \$30

*Páčidlo* (1,5 metru, železné) 5 kg, \$8

*Kladivo* (malý perlík, ne tesařské kladivo) 2 kg, \$12

*Sekera* (na dřevo, -1 v boji) 1 kg, \$20

## Vybavení do přírody

*Osobní potřeby* (věci, bez kterých se do divočiny vydá jenom idiot). -2 ke všem hodům na Přežití, pokud je nemáte: Lžice, vidlička, hrnek; křesadlo; ručník ap.

hmotnost nepodstatná, \$5

*Potřeby pro skupinu* (robustní bedna se vším, co je běžně potřeba pro skupinu 3 až 8 osob pro táboření: hrnce, kus provazu, sekera ap.) 10 kg, \$50

*Brousek* (Na broušení nástrojů a zbraní; Zbrojír může vhodný nalézt po jedné hodině hledání a úspěšném hodů) 0,5 kg, \$5

*Pochodeň* (bude hořet jednu hodinu) 0,5 kg, \$3

*Lampa* 1 kg, \$20

*Olej do lampy* (0,5 l hoří 24 hodin) 0,5 kg, \$2

*Stan* (1 osoba). Včetně lan, tyče nejsou nutné. 2,5 kg, \$50

*Stan* (2 osoby). Včetně lan, je nutné vést nebo vyrobit 2 m tyče. 6 kg, \$80

*Stan* (4 osoby). Včetně lan, jsou nutné dvě 2 m tyče. 15 kg, \$150

*Stan* (20 osob). Včetně lan, je nutné mít šestnáct 2 m tyčí. 50 kg, \$300

*Přikrývka* (těžká vlna). 2,5 kg, \$20

*Spací pytel* (pro nepříznivé počasí). 7,5 kg, \$100

*Rybářská síť* 5 kg, \$30

*Malá keramická láhev* (1 litr) 0,5 kg, \$3

*Velká keramická láhev* (5 litrů) 2 kg, \$5

*Malý vak na vodu* (5 litrů) hmotnost nepodstatná, \$10

*Velký vak na vodu* (20 litrů) 0,5 kg, \$30

*Malý váček* (unese 1,5 kg) hmotnost nepodstatná, \$10

*Velký váček* (unese 5 kg) 0,25 kg, \$20

*Malá torna* (unese 20 kg nákladu) 1,5 kg, \$60

*Velká torna, krosna* (s konstrukcí, unese 50 kg) 5 kg, \$100



## Jízda a doprava

*Jezdecká zvířata*: viz Zvířata, strana 165.

*Sedlo, udidlo a uzda* (na koně, mulu ap.) 10 kg, \$150

*Vůz na jednoho koně* (uveze do 1 tuny) 150 kg, \$400

*Vůz na tři koně* (uveze do 2 tun) 250 kg, \$700

*Vůz na čtyři koně* (uveze do 4 tun) 400 kg, \$1000

*Vůz s oslím spřežením* (uveze do 10 tun) 600 kg, \$1500

*Veslice* (uveze do 500 kg, pomalu) 150 kg, \$500

*Kánoe* (uveze do 300 kg) 50 kg, \$300

# MODERNÍ VYBAVENÍ

Tento ceník základního vybavení je vhodný pro jakoukoliv hru ve 20. století. PJ může do ceníku přidat cokoli, co uzná za vhodné. Postavy si klidně mohou koupit cokoli, co by se dalo normálně koupit v obchodě. Zbraně a zbroje jsou v samostatných tabulkách (viz výše).

Všechny níže uvedené ceny předpokládají, že je daná věc běžné kvality a že není v místě, kde je nakupována, ani příliš běžná ani nedostatková. Ceny jsou založeny na cenách ve Spojených státech kolem let 1985 – 1990; pro rok 1960 použijte poloviční ceny, pro rok 1940 čtyřnásobné. Dobrodruzi v centrální Africe samozřejmě narazí na menší výběr a vyšší ceny.

Jídlo je možné koupit prakticky kdekoli, alespoň v civilizovaných zemích. Neobvyklé vybavení se dá koupit pouze ve městech, ale jakýkoliv obchod se smíšeným zbožím na venkově bude mít nářadí, jednoduché potřeby pro stanování a oblečení.

Zbraně jsou k dostání pouze ve městech, ale na venkově možná budou mít stělvivo pro běžné zbraně (hlavně pro lovecké pušky, ráže .22 a brokovnice). Neprůstřelné vesty nosí pouze příslušníci armády nebo policie a civilisté si ji mohou koupit pouze pomocí objednávky nebo ve větších městech.

Hmotnost peněz je většinou nepodstatná, protože normální transakce se provádějí papírovými penězi, šeky nebo (v druhé polovině století) kreditními kartami.

## Jídlo

<i>Jídlo nízké kvality</i>	\$3,5
<i>Jídlo střední kvality</i>	\$7,5
<i>Jídlo vysoké kvality</i>	\$10
<i>Láhev dobrého likéru</i>	\$20
<i>Cestovní zásoby</i> (na jeden týden)	1 kg, \$50

## Lékařské potřeby

<i>Jednoduchá lékárnička</i> (přidává 1 k hodů na První pomoc).	1 kg, \$30
<i>Velká lékárnička</i> (přidává 2 k hodů na První pomoc).	5 kg, \$100
<i>Lékařský kufřík</i> (přidává 2 k hodů na První pomoc nebo Chirurgii).	7,5 kg, \$300

## Vybavení pro šplhání a pronikání ap.

<i>Provaz</i> (průměr 0,5 cm, unese 45 kg).	10 metrů: 0,25 kg, \$1
<i>Lano</i> (průměr 1 cm, unese 150 kg).	10 metrů: 0,75 kg, \$5
<i>Těžké lano</i> (průměr 2 cm, unese 550 kg).	10 metrů: 2,5 kg, \$25
<i>Námořní lano</i> (průměr 3 cm, unese 1850 kg).	10 metrů: 8,5 kg, \$100
<i>Provaz/lano vysoké kvality</i> stojí 5 násobek ceny a má dvojnásobnou nosnost.	
<i>Železná skoba</i>	0,25 kg, \$1
<i>Železný hák</i> (unese 150 kg)	1 kg, \$20
<i>Pakličce</i> (běžná kvalita)	hmotnost nepodstatná, \$30
<i>Pakličce</i> (dobrá kvalita, bonus +1)	hmotnost nepodstatná, \$200
<i>Pouta</i>	0,5 kg, \$50
<b>Nářadí</b>	
<i>Páčidlo</i> (1 metr, železné)	1,5 kg, \$8

<i>Autogen</i>	4,5 kg, \$75
<i>Plynové bomby</i> (pro autogen)	0,5 kg za minutu, \$1
<i>Kladivo</i> (malý perlik, ne tesařské kladivo)	2 kg, \$12
<i>Krumpáč</i> (na kopání)	4 kg, \$16
<i>Lopata</i>	3 kg, \$12
<i>Švýcarský armádní nůž</i> (pokud je to jediné nářadí k dispozici, má Mechanik postih –3 místo –5)	hmotnost nepodstatná, \$25
<i>Bedna s nářadím</i> (obsahuje základní nářadí, které každý mechanik potřebuje)	20 kg, \$600

## Vybavení do přírody

<i>Osobní potřeby</i> (věci, bez kterých se do divočiny vydá jenom idiot). –2 ke všem hodům na Přežití, pokud je nemáte: Lžice, vidlička, hrnek; zápalky; ručník; mýdlo; kartáček na zuby ap.	hmotnost nepodstatná, \$5
<i>Potřeby pro skupinu</i> (robustní bedna se vším, co je běžné potřeba pro skupinu 3 až 8 osob pro táboření: hrnce, kus provazu, sekera ap.)	10 kg, \$50
<i>Sekera</i>	3 kg, \$15
<i>Krosna</i> (s konstrukcí, unese 50 kg)	5 kg, \$100
<i>Baterie</i>	hmotnost nepodstatná, \$1 za kus
<i>Dalekohled</i> (civilní, zvětšení 2,5x)	1 kg, \$40
<i>Dalekohled</i> (vojenský s možností odečítání vzdálenosti – až do 2000m – zvětšení 7x)	1,5 kg, \$400
<i>Polní láhev</i> (s izolací, na jeden litr)	0,5 kg (prázdna), 1,5kg (plná), \$10
<i>Elektrická lampa</i>	1 kg, \$30
<i>Rybářské potřeby</i> (prut, splávek, vlasec)	3,5 kg, \$25
<i>Svítilna</i> (3 baterie)	0,5 kg, \$10
<i>Těžká svítilna</i> (3 baterie, v boji jako malá huň)	1,5 kg, \$50
<i>Čištění na zbraně</i> (vše potřebné pro udržení zbraně čisté v polních podmínkách)	0,5 kg, \$20
<i>Malá sekera</i>	1 kg, \$7,5
<i>Spací pytel</i> (pro normální počasí).	3,5 kg, \$25
<i>Spací pytel</i> (pro nepříznivé počasí).	7,5 kg, \$100
<i>Nůž pro přežití</i> (velký nůž; rukojeť obsahuje množství miniaturizovaného vybavení pro přežití).	0,75 kg, \$40
<i>Stan</i> (2 osoby). Včetně lan a tyček.	2,5 kg, \$80
<i>Stan</i> (4 osoby). Včetně lan a tyček.	6 kg, \$150
<i>Hodinky</i>	hmotnost nepodstatná, \$25 a víc
<i>Brousek</i> (Na nástroje a zbraně)	hmotnost nepodstatná, \$10

## Doprava

<i>Jízdní kolo</i>	\$60 a výše
<i>Použité auto</i>	\$500 a výše
<i>Nové auto</i>	\$6000 a výše
<i>Luxusní nové auto</i>	\$25000 a výše
<i>Soukromé motorové letadlo</i>	\$80000 a výše
<i>Benzín</i>	\$1 za 4,5 litru
<i>Let z New Yorku do L.A.</i> (economy class)	\$300
<i>Let z New Yorku do L.A.</i> (business class)	\$600
<i>Taxík</i>	\$1 za km
<i>Autobus</i>	\$0,5 za jízdu

## Komunikace

<i>Vysílačka</i> (dosah 3 km)	1,5 kg, \$75
<i>Komunikátor</i> (stejně jako výše, ale nosí se na hlavě – dosah 0,5 km)	0,5 kg, \$20
<i>Transistorové rádio</i> (1 baterie)	0,5 kg, \$15
<i>Miniaturní krátkovlnné rádio</i> (3 baterie)	0,5 kg, \$70









# SLOVNÍČEK

Mnoho těchto termínů již nejspíše bude hráčům HNH známo. V některých případech přináší systém GURPS termíny nové nebo používá obdobných v mírně odlišných významech. Většina definic je následována odkazem na stránku, kde lze nalézt mnohem podrobnější vysvětlení.

Slovníček Magických termínů viz str. 169.

Slovníček Psionických termínů viz str. 189.

**aktivní obrana:** Akce (úskok, kryt zbrání nebo štítem), které chrání proti útoku, ale vyžaduje zvláštní úsilí ze strany obránce. Str. 119, 129.

**atributy:** Nejzákladnější charakteristiky postavy. V systému GURPS jsou atributy Síla, Obratnost, Inteligence a Zdraví. Hodnota 10 u každého z atributů je průměrnou hodnotou pro lidskou rasu. Čím vyšší, tím lepší. 13.

**body postavy:** Body, které se používají pro vytváření atributů, dovedností při tvorbě a rozvoji postavy. Body navíc se používají při vykupování nedostatků nebo na zlepšení dovedností, bohatství nebo atributů. 9, 10.

**boj z blízka:** zápas mezi postavami ve stejném hexu (nepoužívá se v Základním soubojovém systému). Neozbrojený zápas (pěstní souboj, džudo, karate) není nutně bojem zblízka, protože bojovníci nestojí na stejném hexu. 132–135.

**bojová mapa:** Mapa, která se používá jako herní deska pro boj. 199.

**deník postavy:** Popis (zahrnující i vyobrazení) postavy. Pouze pro důležité postavy má cenu vytvářet jejich deník. Pro méně důležité postavy se vytváří jednodušší záznam. 12, 99–101.

**dobrodružství po krocích:** Hráči používají ke hře knihu s očíslovanými odstavci. Přečtou si situaci v odstavci, učiní rozhodnutí, které jim odstavec nabízí a mohou pokračovat odstavcem, určeným odpovídajícím číslem. Viz také samostatné dobrodružství.

**dobrodružství:** Základní jednotka při hraní na hrdiny. Hry na hrdiny nikdy nekončí, dokud hráči chtějí hrát, ale jednotlivé dobrodružství začínají a končí. Taková hra může trvat po několik sezení nebo být zakončena během jednoho dne. Dobrodružství může být samostatně publikováno nebo může být vytvořeno pánem jeskyně. 8.

**doplněk:** Cokoliv co se přidává k základním pravidlům systému GURPS. Jedná se o dobrodružství, knihy a popisy světů.

**dosah:** Vzdálenost, na kterou dosáhne ruční zbraň. Rozsah je blízký (stejný hex) až 3 hexy. Dosah je dán délkou zbraně. 123.

**dovednost:** Číslo, které definuje schopnost postavy v určité oblasti. 53.

**druh zranění:** Zranění může být tupé, sečné nebo bodné. 94.

**družina:** Skupina hráčských postav, které sdílí dobrodružství.

**efektivní dovednost:** Tvá základní velikost dovednosti, která je modifikována (zvýšena či snížena) podle odpovídající situace. 107.

**herní čas:** Čas, který uplynul v konkrétním herním světě. 204.

**herní svět:** Prostředí pro hru, nebo pro herní dobrodružství. Občanská válka, vlastní kreace PJ nebo svět science fiction může být základem pro herní svět. GURPS je vytvořen pro libovolné herní světy a dovolují hráčům pohybovat se mezi nimi. 6, 206–217, 222.

**hex:** Pravidelně šestiúhelníkové pole na herní mapě. Jednotlivé mapy mají rozdílné rozměry. Hex v bojové mapě je velký jeden metr. 7, 198–199.

**hod na obranu:** Hod kostkami, který se provádí po úspěšném útoku protivníka, aby se zjistilo jakou měrou byla vaše postava zasažena. 119.

**hod na reakci:** Hod kostkou, který provádí PJ, aby zjistil vztah nehráčské postavy k nabídce nebo požadavku hráčské postavy. 201.

**hod na škody:** Hod kostkami, kterým se zjišťuje velikost zranění při zásahu zbraní. 9.

**hod na úspěch:** hod kostkami (3 šestistěnné) prováděné postavou pro zjištění, zda bylo její snažení úspěšné. 107.

**hod na útok:** Hod na úspěch na dovednost se zbraněmi na zjištění, zda došlo k zásahu protivníka. 118, 129.

**hod na vůli:** Hod proti IQ plus/mínus silná/slabá vůle. Provádí se na zjištění vůle postavy při nějaké činnosti. Celkový součet IQ+silná/slabá vůle se nazývá souhrnné vůle. 114.

**hodnota (úroveň):** Obecný termín označující hodnotu atributu nebo dovednosti. 13.

**hody na smysly:** Hod proti IQ s bonusy a postihy za vnímavost nebo za dobré či špatné smysly, zda postavy něco vidí, slyší, cítí... 113.

**hody na strach:** Hody na vůli (viz dále), kterými se zjišťuje reakce postavy v děsivé situaci. 114–115.

**hody na vliv:** Hody na mentální dovednosti, které provádí hráč (nebo nehráčská postava), jestliže se pokouší ovlivnit ostatní, např. Přesvědčováním či Sexappealem. Reakční modifikátory vždy ovlivňují hody na vliv. 114.

**HP:** Viz Hráčské postavy.

**hra na hrdiny (HNH):** Hra, při které hráč na sebe bere osobnost vymyšlených jednotlivců nebo fiktivních nebo historických postav a hraje (rozhoduje) za ni.

**hráčská postava:** postava, vytvořená a hraná jedním z hráčů, narozdíl od nehráčských postav, které jsou hrány PJ. 10.

**charakteristika:** Čísla a jiné hodnoty, které popisují postavu. 13.

**implicitní hodnota:** Pokud postava nemá žádný trénink v nějaké dovednosti, ale pokouší se uspět, musí stejně provést hod na dovednost, nicméně na základě odpovídajícího atributu (např. implicitní hodnota pro odemykání zámku je IQ-5, tzn. ze hod bude veden vůči atributu Inteligence, která bude snížena o 5). Hod IQ-5 a nižší bude úspěchem, vyšší neúspěchem. 55–57.

**iniciativa:** V boji mohou postavy, které mají iniciativu, jednat první. Lze ji získat překvapením nepřítele, nebo tak, ze budete myslet rychleji než on. 143.

**Intelligence (IQ):** Vyjadřuje schopnost postavy přemýšlet, její bdělost, ostražitost a přizpůsobivost. 13.

**jeskyně:** Podzemní fantasy herní svět. 218.

**kampaň:** Navazující série několika dobrodružství. Kampaň se může pohybovat mezi různými herními světy, ale z nějakého logického důvodu („Našli jsme tento stroj času a další věc, kterou jsme zjistili je, že je rok 1492.“) 198, 221.

**kritické minuty:** Útok, který se natolik nezdařil, že sám útočník je zraněn nebo upustí zbraň apod. 107, 224.

**kritický neúspěch:** Hod na dovednost, který se opravdu nepovedl a může mít pro postavu katastrofické následky. 107.



**kritický úspěch:** Hod na dovednost, který se opravdu povedl a postava může mít velmi dobrý nebo jinak neobvyklý stupeň úspěšnosti. 107.

**kritický zásah:** Úder tak dobrý, že nepřítel neprovádí hod na obranu. Může také způsobit neobvyklé zranění nebo zranění navíc, např. přeražení končetiny, zlomení zbraně nebo bezvědomí. 107, 224.

**kryt štítem:** Použití štítu pro aktivní obranu. 119, 129.

**kryt zbraní:** Použití zbraně jako aktivní obrany na odvrácení hrozícího útoku. 120, 129.

**magický talent:** Speciální talent na používání magie. 21.

**manévr:** Jeden z možných pohybů, které může postava provádět během boje. Může se skládat z pohybu, útoku nebo obrany, jiné akce nebo kombinace akcí. 116, 124.

**mapa místnosti:** mapa používaná k boji. PJ může připravovat mapy dopředu nebo je může kreslit podle potřeby. Na znázornění pozice postav je možné použít figurky. 199.

**modifikátor:** Číslo, které se přičítá nebo odečítá od hodů na úspěch nebo hodů na atribut při určitém provádění herních akcí. 107.

**modifikátory k reakci:** Postih nebo bonus ke všem hodům na reakci (viz dále). Jestliže má postava bonus k reakci, je vnímána spíše dobře, zatímco postih vystihuje neatraktivnost nebo nepřístojnost postavy. 201.

**na vás závislý:** Nehráčská postava, za kterou je hráč nějakým způsobem zodpovědný. 48.

**naložení:** Váha všech předmětů nesených postavou. Čím větší je naložení, tím je pohyblivost postavy menší. 97–98.

**námezdník:** Nehráčská postava, člen skupiny. Hráči mu dávají rozkazy, ale námezdník zůstává postavou PJ a ten má vždy poslední slovo o tom, co námezdník udělá. 215–216.

**nehráčská postava:** Jakákoli postava, která je hrána PJ. Zvláštním druhem nehráčské postavy je postava hraná pomocníkem PJ. 200.

**nepřítel:** Nehráčská postava, vytvořená spolu s postavou jako opravdový sok a protivník. 50.

**nevýhoda:** Vrozený nedostatek. Postava ji může také získat během hry. 32.

**NP:** Viz nehráčská postava.

**obratnost:** Vystihuje stupeň koordinace a hbitosti postavy. 13.

**odkoupení:** Vynaložení bodů postavy získaných v průběhu hry na zbavení se nedostatku nebo nevýhody, se kterou postava vstupovala do hry. 26, 103.

**Odolnost vůči škodám (OPŠ):** Tato odolnost se odečítá od škod způsobených zásahem (zbraní atd.). Představuje jej tuhost kůže nebo brnění. 92.

**ochromení:** Zasazení nepřítele do ruky, chodidla, paže nebo nohy a způsobení takového zranění, které zabrání dalšímu používání končetiny. Může být dočasné nebo trvalé. 131, 148.

**omráčení:** Postava může být omráčena úderem protivníka nebo překvapením. Omráčený se brání s postihem -4 a nemůže provádět žádný manévr, dokud se nevzpamatuje. 148.

**pán jeskyně:** Rozhodčí, který určuje dobrodružství, mluví s hráči, rozhoduje o výsledcích nejrůznějších hodů a rozdává postavám body za odměnu. 198.

**pasivní obrana:** Obranný faktor (jako brnění), které odráží útoky. Poskytuje ochranu „bez námahy“. Není to stejná hodnota jako Odolnost proti škodám. Pasivní obrana způsobí, že zásah bude méně pravděpodobný, zatímco odolnost proti škodám chrání až při zásahu. 92–93.

**patron:** Nehráčská postava, která zaměstnává, velí nebo dohlíží na postavu. 29.

**PJ:** Viz také pán jeskyně.

**PO:** Viz pasivní obrana.

**pohyb:** Číslo, které se spočítá z Rychlosti a Naložení. Říká, jak rychle se lze pohybovat v boji, v hexech (metrech) za tah (sekunda). 98.

**pomocník:** Asistent pána jeskyně, který hraje nehráčské postavy. Pomocník ví o herním světě jen to, co mu řekne Pán jeskyně. Takto nejsou hráči v nespravedlivé situaci dané tím, že PJ ví o postavách vše. 201.

**popis světa:** Herní doplněk, který prezentuje detailní prostředí pro určitý herní svět a poskytuje pravidla pro zvláštní situace či schopnosti a uvádí rizika, ceny apod. daného světa.

**postava, hrdina:** jakákoli postava (osoba, zvíře atd.), hraná PJ, pomocníkem nebo hráčem. 10.

**předpoklad:** Dovednost, kterou postava musí umět na úrovni 12, aby mohla používat některé další dovednosti nebo kouzla. Například pro Biochemii je nutná znalost Chemie. 54.

**příběh postavy:** Původ postavy; fiktivní příběh o jejím životě, vymyšlený jejím tvůrcem. 101.

**připravená zbraň:** Zbraň, kterou má postava v ruce, připravenou k použití. Zbraň nelze použít v případě, že není připravena. 116, 118.

**reálný čas:** Čas, který uběhne ve skutečném světě – nikoli v herním.

**rozsah škod:** Efektivita zbraně. Čím lepší je zbraň, tím větší způsobuje škody. Škody se stanovují kostkami plus bonusy (např. poškozením 3k6+2 znamená součet hodů tří kostek a nakonec přičtení dvou). 9, 94.

**ruční zbraň:** Zbraň, která zasáhne nepřítele přímo, ne hodem, ohněm či na dálku. Též opak střelných zbraní.

**rychlost:** Číslo vypočítané ze zdraví a obratnosti, které určuje, jak rychle může postava běžet bez naložení. 14.

**scénář:** Viz dobrodružství.

**setkání:** Jedna scéna z dobrodružství. Setkání hráče(ů) se zvířaty, různými tvory nebo nehračskými postavami. 220.

**síla:** Vyjadřuje fyzické propozice a svalovou vybavenost postavy. 13.

**sólo:** Sólo dobrodružství hraje jen jedna postava bez PJ. Jedná se většinou o krokové dobrodružství hrané podle knihy s variantami postupu.

**střelba při vyčkávání:** Předpřipravená střelba nebo jiná akce prováděná mimo bojové kolo v momentě, kdy se objeví cíl. 125.

**střelné zbraně:** Vrhací, střelné nebo palné zbraně; zbraně používané na dálku. 122 135.

**střet dovedností:** Vzájemné porovnávání dovedností, při kterém se každá strana snaží provést úspěšný hod a tím také získat vítězství v boji, hádce apod. 108.

**škody:** Množství a také druh zranění, které zbraň způsobuje. 9, 94.

**tabulka zbraní:** seznam zbraní pro určité herní světy, zahrnující popis zbraně, její charakteristiky, zranění atd. 228–231.

**únava:** Body odečtené z atributu síly z důvodu vyčerpání, narozdí od životů, které se odečítají z atributu zdraví. 155.

**ÚT (úroveň technologie):** Číslo indikující úroveň technologického vývoje kultury světa, kde 0 je žádná technologie a současnost je charakterizována č. 7. 206.

**výhoda:** Vrozená schopnost; postava je s ní vytvářena 19.

**Zdraví:** Vyjadřuje energii a vitalitu postavy. 13

**zvláštnost:** malá (jednobodová) nevýhoda, kterou se postava „vybrousí“, aby byla ve hře zajímavější. Není nutné, aby šlo o „skutečné nevýhody“. Jak „Míluje děti“ tak „Nenávidí děti“ mohou být zvláštnosti. 52.

**životy:** Míra poškození postavy nebo předmětu. Čím jsou způsobené škody vyšší, tím více je ztraceno životů. Za každý život se atribut ZD sníží o 1, dokud nedojde k léčbě. 13.

# POUŽITÉ VÝRAZY A JEJICH PŘEKLAD

## Použité překlady z Češtiny do Angličtiny

<b>Dovednosti</b>	<b>Skills</b>				
Administrace	Administration	Lékař	Physician	Sít	Net
Agronomie	Agronomy	Létání	Flight	Skafandr	Vacc suit
Akrobacie	Acrobatics	Lezení	Climbing	Skoky	Jumping
Alchymie	Alchemy	Lingvistika	Linguistics	Sledování	Shadowing
Antropologie	Anthropology	Literatura	Literature	Sokolnictví	Falconry
Archeologie	Archeology	Lov	Hunting	Sporty	Sports
Architektura	Architecture	Luk	Bow	Stopování	Tracking
Astronomie	Astronomy	Lyžování	Skiing	Strategie	Strategy
Astrologie	Astrology	Matematika	Mathematics	Střelec operátor	Gunner
Bard	Bard	Malířství	Artist	Střelné zbraně	Guns
Běh	Running	Mechanik	Mechanic	Šerm	Fencing
Beztížný trénink	Free fall	Mentální blok	Mind blok	Široký meč	Broadsword
Bič	Whip	Metalurgie	Metallurgy	Šplh	Climbing
Biochemie	Biochemistry	Meteorologie	Meteorology	Štít	Shield
Biologie	Biology	Motocykl	Motorcycle	Taktika	Tactics
Biják	Flail	Motorový člun	Powerboat	Tanec	Dancing
Bitevní oblek	Battlesuit	Nakládání	Packing	Telegrafie	Telegraphy
Bolaso	Bolas	Námořnictví	Seamanship	Televizní produkce	Video production
Botanika	Botany	Navigace	Navigation	Teologie	Theology
Box	Boxing	Nenápadnost	Stealth	Triky	Sleight of hand
Břichomluvectví	Ventriloquism	Nukleární fyzika	Nuclear physics	Truhlářství	Carpentry
Bumerang	Throwing stick	Nůž	Knife	Ukrývání věcí	Holdout
Cit pro počasí	Weather sense	Obchodování	Merchant	Útěky	Escape
Demolice	Demolition	Obouruční meč	Two-handed sword	Velení	Leadership
Diagnóza	Diagnosis	Obouruční Sekera/Kyj	Two-handed axe/mace	Veřejné projevy	Public speaking
Diplomacie	Diplomacy			Veterinář	Veterinary
Dřevcové zbraně	Polearm	Obušek	Blackjack	Vodáctví	Boating
Ekologie	Ecology	Odezíráni	Lip Reading	Vozka	Teamster
Ekonomie	Economy	Odhalování lží	Detect lies	Vrh nožem	Knife throwing
Elektronika	Electronics	Okultismus	Occultism	Vrh oštěpem	Spear throwing
Etiketa	Savoir-Faire	OPZHN	Nuclear-biological-chemical warfare	Vrh sekerou	Axe throwing
Exoskeleton	Exoskeleton	Orientace	Orienteering	Vrhač oštěpu	Spear thrower
Filozofie	Philosophy	Oštěp	Spear	Vrhací zbraň	Thrown weapon
Fotografování	Photography	Otevírání zámek	Lockpicking	Vrhání	Throwing
Foukačka	Blowpipe	Padělání	Forgery	Vybírání kapes	Pickpocket
Fyzika	Physics	Paprskové zbraně	Beam Weapons	Vyhrožování	Intimidation
Fyziologie	Physiology	Parašutista	Parachuting	Výsledky	Interrogation
Gestikulace	Gesture	Pasti	Traps	Vystupování	Performance
Genetika	Genetics	Pilotáž	Piloting	Výuka	Teaching
Genetické inženýrství	Genetic engineering	Pitky	Carousing	Xenobiologie	Xenobiology
Geologie	Geology	Plášť	Cloak	Xenologie	Xenology
Hackování	Computer hacking	Plavání	Swimming	Zacházení s náklady	Freight handling
Hazard	Gambling	Podvodní demolice	Underwater demolition	Zacházení se zvířaty	Animal handling
Heraldika	Heraldry	Pochodování	Hiking	Zastrašování	Intimidation
Herectví	Acting	Poezie	Poetry	Zbrojř	Armoury
Historie	History	Politika	Politician	Znaková řeč	Sign Language
Hledání nerostů	Prospecting	Práce s elektronikou	Electronics operation	Znalost oblasti	Area knowledge
Hlubinné potápění	Hard-hat diving	Práce s kůží	Leatherworking	Znalost přírody	Naturalist
Hrnčířství	Pottery	Práce s počítačem	Computer operation	Znalost ulice	Streetwise
Hudební nástroj	Musical instrument	Práce se dřevem	Woodworking	Zpěv	Singing
Hůl	Staff	Prak	Sling	Zpravodajská analýza	Intelligence analysis
Hypnotizace	Hypnotism	Právo	Law		
Chemie	Chemistry	Programování	Computer Programming	<b>Nevýhody</b>	<b>Disadvantages</b>
Chirurgie	Surgeon	Pronásledování	Shadowing	Albín	Albinism
Inženýrství	Engineering	První pomoc	First aid	Alkoholismus	Alcoholism
Jízda	Riding	Předsunutý pozorovatel	Forward observer	Amnézie	Amnesia
Jízda na kole	Bicycling	Přesvědčování	Fast-talk	Barvoslepost	Color Blindness
Judo	Judo	Převleky	Disguise	Berserk	Berserk
Kaligrafie	Calligraphy	Přežití	Survival	Bludy	Delusions
Karate	Karate	Přístrojové potápění	Scuba	Bojová paralýza	Combat Paralysis
Klenotnictví	Jeweler	Psaní	Writing	Cit pro povinnost	Sense of duty
Kontrola dechu	Breath control	Psionické vidění	Clairvoyance	Dyslexie	Dyslexia
Kopí	Spear	Psychokineze	Psychokinesis	Epilepsie	Epilepsy
Kovářství	Blacksmith	Psychologie	Psychology	Eunuch	Eunuch
Krátký meč	Short sword	Rvačky	Brawling	Fanatismus	Fanaticism
Kriminalistická expertíza	Forensics	Rybolov	Fishing	Fobie	Phobias
Kriminologie	Criminology	Rychlá orientace	Body sense	Gigantismus	Gigantism
Kriptoanalýza	Criptoanalysis	Rychlé tasení	Fast-draw	Hamižnost	Greed
Kuše	Crossbow	Rízení	Driving	Hemofilie	Hemophilia
Laserový meč	Force sword	Sekera/Palcát	Axe/Mace	Hluchota	Deafness
Laso	Lasso	Sexappeal	Sex Appeal	Chlípnost	Lecherousness
		Silový štít	Force shield	Cholerik	Bad temper
				Chromý	Lame

Chudoba	Poverty
Impulsivita	Impulsivness
Intolerance	Intolerance
Jedna noha	One leg
Jedna paže	One arm
Jedna ruka	One hand
Jedno oko	One eye
Kleptomanie	Kleptomania
Kletba	Jinxed
Koktavost	Stuttering
Krvežíznivost	Bloodlust
Lakota	Miserliness
Lenost	Laziness
Liliput	Dwarfism
Magnet na výstřednosti	Weirdness
magnet	
Maniodepresivita	Manic-depressive
Megalomanie	Magalomania
Megalomanie	Megalomania
Mláď	Youth
Morální kodex	Code of honor
Na hraně	On the edge
Na mizině	Dead broke
Na Vás závislý	Dependent
Nadváha	Overweight
Naivita	Gullibility
Neatraktivní	Unattractive
Nechutný zlozvyk	Odius personal habit
Němý	Mute
Nenasytost	Gluttony
Nepřítel	Enemy
Neschopnost	Incompetence
Neumí číst	Illiteracy
Nízký práh bolesti	Low pain threshold
Nutkává štědrost	Compulsive generosity
Nutkávé jednání	Compulsive behavior
Nutkávé lhaní	Compulsive lying
Nutkávé pití	Compulsive carousing
Obsese	Obsession
Odporný	Hideous
Ošklivý	Ugly
Osud	Destiny
Otrok slávy	Glory hound
Pacifismus	Pacifism
Paranoia	Paranoia
Poctivost	Honesty
Povinnosti	Duty
Pravdomluvnost	Truthfulness
Primitiv	Primitive
Prokletí	Cursed
Přehnaná sebedůvěra	Overconfidence
Pyromanie	Pyromania
Rozpolcená osobnost	Split personality
Roztržitost	Absent-mindedness
Sadismus	Sadism
Slabá vůle	Weak will
Slepota	Blindness
Slib	Vow
Smolař	Unluckiness
Smrtelně nemocný	Terminally ill
Smysl pro povinnost	Sense of duty
Sociální stigma	Social Stigma
Stydlivost	Shyness
Surovost	Bully
Špatná reputace	Bad reputation
Špatný sluch	Hard of hearing
Špatný zrak	Bad vision, bad sight
Tajemství	Secret
Tloušťka	Fat
Tvrdohlavost	Stubbornness
Ubohé	Poor
Věk	Age
Vidiny	Flashbacks
Vychrtlý	Skinny
Z ruky do huby	Struggling
Závislost	Addiction
Závist	Jealousy
Zbabělost	Cowardice
Značka	Trademark
Zvědavost	Curious

Žádný čich/chuť	No sense of smell/taste
(Anosmia)	
Žádný smysl pro humor	No sense of humor

**Výhody****Advantages**

Alternativní identita	Alternate identity
Ambidexterita	Ambidextrousnes
Atraktivita	Attractive
Bleskový kalkulátor	Lightning calculator
Bohatství	Wealth
Bojové reflexy	Combat Reflexes
Církevní postavení	Clerical investment
Cit pro matematiku	Mathematical ability
Cit pro zvířata	Animal empathy
Dlouhověkost	Longevity
Dobrá chuť a chuť	Acute taste and smell
Dobry sluch	Acute hearing
Dobry zrak	Acute vision
Dokonalá rovnováha	Perfect balance
Empatie	Empathy
Extra výdrž	Extra fatigue
Extra životy	Extra hit points
Fotografická paměť	Eidetic memory
Hlas	Voice
Hudební sluch	Musical ability
Charisma	Charisma
Imunita	Legal immunity
Imunita proti nemocím	Immunity to disease
Infravidění	Infravision
Intuice	Intuition
Jazykový talent	Language talent
Klidřas	Unfazeable
Krásný	Handsome/Beautiful
Léčení	Healing
Magická rezistence	Magic Resistance
Magický talent	Magical
apititude/Magery	
Možnost prosazování práva	Legal enforcement powers
Multimilionář	Multimilionare
Nádherný	Very handsome/V.
beautiful	
Neobvyklé pozadí	Unusual background
Nezničitelnost	Hard to kill
Noční vidění	Night vision
Obrovské bohatství	Filthy Rich
Odolnost	Toughness
Odvaha	Fearlessness
Osud	Destiny
Periferní vidění	Peripheral vision
Planetologie	Planetology
Pohodlné	Comfortable
Požehnaný	Blessed
Pružnost těla	Double-Jointed
Psionická rezistence	Psionic resistance
Reputace	Reputation
Rychlé uzdravování	Rapid healing
Selský rozum	Common Sense
Silná vůle	Strong Will
Smysl pro čas	Absolute timing
Smysl pro orientaci	Absolute direction
Statut	Status
Šestý smysl	Danger sense
Štěstí	Luck
Umí číst	Literacy
Vděčnost	Favor
Velké bohatství	Very Wealthy
Vidění za tmy	Dark vision
Vnímavost	Alertness
Vojenská hodnost	Military rank
Vynulovaný	Zeroed
Vyšší práh bolesti	High pain threshold

**Atributy****Attributes**

Intelligence	Intelligence
IQ	IQ
OB	DX
Obratnost	Dexterity
Pohyb	Move

Síla	Strength
SL	ST
Základní rychlost	Basic speed
ZD	HT
Zdraví	Health

**Ostatní termíny**

Držení u země	Pin
FP	Rof
Frekvence palby	Rate of fire
HNH	RPG
HP	PC
Hra na hrdiny	Roleplaying game
Hráčská postava	Player character
Chyt	Grapple
Kravata	Arm Lock
Kryt štítem	Block
Kryt zbraní	Parry
Mách	Swing
Max	Max
Maximální dostřel	Maximum range
Maximální škody	Maximum damage
Mimosmyslové vnímání	Extrasensory perception
MSV	ESP
MŠ	MD
Naložení	Encumbrance
Nehráčská postava	Non-player character
NP	NPC
Odolnost proti škodám	Damage Resistance
OPŠ	DR
Pasivní obrana	Passive defence
PO	PD
Pohyb	Move
Poloviční škody	Half damage
Předstíraný útok	Feint
Presnost	Accuracy
Přs	Acc
PŠ	HD
Rychlost	Speed
SOB	SS
Stržení	Takedown
Střelba od boku	Snap shot
Střet dovedností	Contest of Skills
Široký mách	Wild swing
Škody	Damage
Škrčení	Strangle
Úder	Thrust
Úhyb	Dodge
Úroveň technologie	Technology level
ÚT	TL
Útoky povalením	Slam attack
Vše do útoku	All-out-attack
Výdrž	Fatigue
Vyproštění	Break Free
Základní rychlost	Basic speed

**Kouzla**

Analyzuj magii	Analyze Magic
Analyzuj magii	Analyze magic
Aura	Aura
Běžná	Regular
Bláznovství	Foolishness
Blesk	Lightning
Blesk	Lightning
Bráněná	Resisted
Čtení myšlenek	Mind reading
Davové pomatení	Mass daze
Davový spánek	Mass sleep
Děšť	Rain
Děšť	Rain
Detekuj magii	Detect magic
Dýchej vodu	Breathe water
Energie	Power
Formuj oheň	Shape fire
Formuj vzduch	Shape air
Formuj zemi	Shape earth
Hledač	Seeker
Hůl	Staff
Hůl	Staff

## 244 Použité výrazy a jejich překlad

Chůze po vodě	Walk on water	Pravdomluvnost	Truthsayer	Výbušný kulový blesk	Explosive fireball																																																																																																																																																																																				
Chůze po vzduchu	Walk on air	Procitnutí	Awaken	Vycit' emoce	Sense emotions																																																																																																																																																																																				
Informace	Information	Přesnost	Accuracy	Vycit' život	Sense life	Jednoduchá iluze	Simple illusion	Přivolání zvěře	Beast summoning	Vyčisti vodu	Purify water	Kámen na zem	Stone to earth	Přivolej elementála	Summon elemental	Vyčisti vodu	Purify water	Kamenná střela	Stone missile	Půjči sílu	Lend strength	Vyčisti vzduch	Purify air	Kulový blesk	Fireball	Půjči zdraví	Lend health	Vytvoř elementála ohně	Create fire elemental	Ledová koule	Ice sphere	Rozmazání	Blur	Vytvoř vzduch	Create air	Manový krystal	Powerstone	Roztržení	Shatter	Záblesk	Flash	Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion		
Jednoduchá iluze	Simple illusion	Přivolání zvěře	Beast summoning	Vyčisti vodu	Purify water	Kámen na zem	Stone to earth	Přivolej elementála	Summon elemental	Vyčisti vodu	Purify water	Kamenná střela	Stone missile	Půjči sílu	Lend strength	Vyčisti vzduch	Purify air	Kulový blesk	Fireball	Půjči zdraví	Lend health	Vytvoř elementála ohně	Create fire elemental	Ledová koule	Ice sphere	Rozmazání	Blur	Vytvoř vzduch	Create air	Manový krystal	Powerstone	Roztržení	Shatter	Záblesk	Flash	Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion								
Kámen na zem	Stone to earth	Přivolej elementála	Summon elemental	Vyčisti vodu	Purify water	Kamenná střela	Stone missile	Půjči sílu	Lend strength	Vyčisti vzduch	Purify air	Kulový blesk	Fireball	Půjči zdraví	Lend health	Vytvoř elementála ohně	Create fire elemental	Ledová koule	Ice sphere	Rozmazání	Blur	Vytvoř vzduch	Create air	Manový krystal	Powerstone	Roztržení	Shatter	Záblesk	Flash	Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion														
Kamenná střela	Stone missile	Půjči sílu	Lend strength	Vyčisti vzduch	Purify air	Kulový blesk	Fireball	Půjči zdraví	Lend health	Vytvoř elementála ohně	Create fire elemental	Ledová koule	Ice sphere	Rozmazání	Blur	Vytvoř vzduch	Create air	Manový krystal	Powerstone	Roztržení	Shatter	Záblesk	Flash	Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																				
Kulový blesk	Fireball	Půjči zdraví	Lend health	Vytvoř elementála ohně	Create fire elemental	Ledová koule	Ice sphere	Rozmazání	Blur	Vytvoř vzduch	Create air	Manový krystal	Powerstone	Roztržení	Shatter	Záblesk	Flash	Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																										
Ledová koule	Ice sphere	Rozmazání	Blur	Vytvoř vzduch	Create air	Manový krystal	Powerstone	Roztržení	Shatter	Záblesk	Flash	Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																
Manový krystal	Powerstone	Roztržení	Shatter	Záblesk	Flash	Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																						
Manový krystal	Powerstone	Sleduj	Trace	Začarování	Enchant	Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																												
Menší léčba	Minor healing	Spánek	Sleep	Začaruj	Enchant	Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																		
Mlha	Fog	Spoj	Rejoin	Zapal oheň	Ignite fire	Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																								
Mraky	Clouds	Statečnost	Bravery	Země na kámen	Earth to stone	Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																														
Najdi vodu	Seek water	Strach	Fear	Země na vzduch	Earth to Air	Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																				
Najdi zemi	Seek earth	Stvoř elementála	Create elemental	Země na vzduch	Earth to air	Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																										
Nalezni slabost	Find weakness	Stvoř oheň	Create fire	Zmrtvýchvstání	Resurrection	Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																
Oblast	Area	Stvoř vodu	Create water	Znič vodu	Destroy water	Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																						
Obnov sílu	Recover Strength	Stvoř vzduch	Create air	Zpomal život	Suspended animation	Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																												
Obnov	Restore	Stvoř zemi	Create earth			Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																		
Odčaruj	Remove enchantment	Světlo	Light			Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																								
Odklonění	Deflect	Světlo	Light			Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																														
Odlehčení	Lighten	Svítek	Scroll			Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																				
Odolej ohni	Resist fire	Temnota	Darkness			Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																										
Odstraň začarování	Remove enchantment	Ticho	Silence			Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																
Okouzlení	Charm	Tišeň zvěře	Beast soother			Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																						
Oprav	Repair	Trvalé světlo	Continual light			Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																												
Oslab	Weaken	Uhas oheň	Extinguish fire			Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																																		
Ovládnání plazů	Reptile control	Utiš tvora	Beast soother			Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																																								
Ovládnání ptáků	Bird control	Velké léčení	Major healing			Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																																														
Ovládnání savců	Mammal control	Větší léčba	Major healing			Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																																																				
Ovládej elementála	Control elemental	Vidění země	Earth vision			Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																																																										
Pomatení	Daze	Vrhaná	Missile			Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																																																																
Posílení	Fortify	Vstřícnost	Persuasion																																																																																																																																																																																						

### Psionické schopnosti

Jasnozřivost	Clairvoyance
Jasnozřivý sluch	Clairaudience
Mentální štít	Mind shield
Předpovídání	Precognition
Psionický cit	Psi sense
Telepatická kontrola	Telecontrol
Telepatické vysílání	Telesend
Telepatický příjem	Telereceive
Vnímání emocí	Emotion sense
Vymytí mysli	Mindwipe

## Použité překlady z Angličtiny do Češtiny

<b>Skills</b>	<b>Dovednosti</b>				
Acrobatics	Akrobacie	Computer operation	Práce s počítačem	Heraldry	Heraldika
Acting	Herectví	Computer Programming	Programování	Hiking	Pochodování
Administration	Administrace	Criminology	Kriminologie	History	Historie
Agronomy	Agronomie	Criptoanalysis	Kriptoanalýza	Holdout	Ukrývání věcí
Alchemy	Alchymie	Crossbow	Kuše	Hunting	Lov
Animal handling	Zacházení se zvířaty	Dancing	Tanec	Hypnotism	Hypnotizace
Anthropology	Antropologie	Demolition	Demolice	Chemistry	Chemie
Area knowledge	Znalost oblasti	Detect lies	Odhalování lži	Intelligence analysis	Zpravodajská analýza
Archeology	Archeologie	Diagnosis	Diagnóza	Interrogation	Výslechy
Architecture	Architektura	Diplomacy	Diplomacie	Intimidation	Vyhrožování
Armoury	Zbrojář	Disguise	Převleky	Intimidation	Zastrašování
Artist	Malířství	Driving	Řízení	Jeweler	Klenotnictví
Astrology	Astrologie	Ecology	Ekologie	Judo	Judo
Astronomy	Astronomie	Economy	Ekonomie	Jumping	Skoky
Axe throwing	Vrh sekerou	Electronics	Elektronika	Karate	Karate
Axe/Mace	Sekera/Palcát	Electronics operation	Práce s elektronikou	Knife	Nůž
Bard	Sekera/Palcát	Engineering	Inženýrství	Knife throwing	Vrh nožem
Battlesuit	Bitevní oblek	Escape	Útěk	Lasso	Laso
Beam Weapons	Paprskové zbraně	Exoskeleton	Exoskeleton	Law	Právo
Bicycling	Jízda na kole	Falconry	Sokolnictví	Leadership	Velení
Biochemistry	Biochemie	Falcnry	Sokolnictví	Leatherworking	Práce s kůží
Biology	Biologie	Fast-draw	Rychlé tasení	Linguistics	Lingvistika
Blackjack	Obušek	Fast-talk	Přesvědčování	Lip Reading	Odezírání
Blacksmith	Kovářství	Fencing	Šerm	Literature	Literatura
Blowpipe	Foukačka	First aid	První pomoc	Lockpicking	Otevírání zámků
Boating	Vodáctví	Fishing	Rybolov	Mathematics	Matematika
Body sense	Rychlá orientace	Flail	Biják	Mechanic	Mechanik
Bolas	Bolaso	Flight	Létání	Merchant	Obchodování
Botany	Botanika	Force shield	Silový štít	Metallurgy	Metallurgie
Bow	Luk	Force sword	Laserový meč	Meteorology	Meteorologie
Boxing	Box	Forensics	Kriminalistická expertíza	Mind blok	Mentální blok
Brawling	Rvačky	Forgery	Padělání	Motorcycle	Motocykl
Breath control	Kontrola dechu	Forward observer	Předsunutý pozorovatel	Musical instrument	Hudební nástroj
Broadsword	Široký meč	Free fall	Beztízný trénink	Naturalist	Znalost přírody
Calligraphy	Kaligrafie	Freight handling	Zacházení s náklady	Navigaton	Navigace
Carousing	Pitky	Gambling	Hazard	Net	Sít'
Carpentry	Truhlářství	Genetic engineering	Genetické inženýrství	Nuclear physics	Nukleární fyzika
Clairvoyance	Psionické vidění	Genetics	Genetika	Nuclear-biological-chemical warfare	OPZHN
Climbing	Lezení	Geology	Geologie	Occultism	Okultismus
Climbing	Šplh	Gesture	Gestikulace	Orienteering	Orientace
Cloak	Plášť	Gunner	Střelec operátor	Packing	Nakládání
Computer hacking	Hackování	Guns	Střelné zbraně	Parachuting	Parašutista
		Hard-hat diving	Hlubinné potápění	Performance	Vystupování

Philosophy	Filozofie	Bloodlust	Krvežíznivost	Stuttering	Koktavost
Physician	Lékař	Bully	Surovost	Terminaly ill	Smrtelně nemocný
Photography	Fotografování	Code of honor	Morální kodex	Trademark	Značka
Physics	Fyzika	Color Blindness	Barvoslepost	Truthfulness	Pravdomluvnost
Physiology	Fyziologie	Combat Paralysis	Bojová paralýza	Ugly	Ošklivý
Pickpocket	Vybírání kapes	Compulsive behavior	Nutkové jednání	Unattractive	Neatraktivní
Piloting	Pilotáž	Compulsive carousing	Nutkové pití	Unluckiness	Smolař
Poetry	Poezie	Compulsive generosity	Nutková	Vow	Slib
Polearm	Dřevcové zbraně	štedrost		Weak will	Slabá vůle
Politician	Politika	Compulsive lying	Nutkové lhání	Weirdness magnet	Magnet na výstřednosti
Pottery	Hrnčářství	Cowardice	Zbabělost	Youth	Mládí
Powerboat	Motorový člun	Curious	Zvědavost	Advantages	Výhody
Prospecting	Hledání nerostů	Cursed	Prokletí	Absolute direction	Smysl pro orientaci
Psychokinesis	Psychokineze	Dead broke	Na mizině	Absolute timing	Smysl pro čas
Psychology	Psychologie	Deafness	Hluchota	Acute hearing	Dobrý sluch
Public speaking	Veřejné projevy	Delusions	Bludy	Acute taste and smell	Dobrý čich a chuť
Riding	Jízda	Dependent	Na Vás závislý	Acute vision	Dobrý zrak
Running	Běh	Destiny	Osud	Alertness	Vnímavost
Savoir-Faire	Etiketa	Duty	Povinnost	Alternate identity	Alternativní identita
Scuba	Přístrojové potápění	Dwarfism	Liliput	Ambidextrousnes	Ambidexterita
Seamanship	Námořnictví	Dyslexia	Dyslexie	Animal empathy	Cit pro zvířata
Sex Appeal	Sexappeal	Enemy	Nepřítel	Attractive	Atraktivita
Shadowing	Pronásledování	Epilepsy	Epilepsie	Blessed	Požehnaný
Shadowing	Sledování	Eunuch	Eunuch	Clerical investment	Církevní postavení
Shield	Štít	Fanaticism	Fanatismus	Combat Reflexes	Bojové reflexy
Short sword	Krátký meč	Fat	Tloušťka	Comfortable	Pohodlné
Sign Language	Znaková řeč	Flashbacks	Vidiny	Common Sense	Selský rozum
Singing	Zpěv	Gigantism	Gigantismus	Danger sense	Šestý smysl
Skiing	Lyžování	Glory hound	Otok slávy	Dark vision	Vidění za tmy
Sleight of hand	Triky	Gluttony	Nenasytost	Destiny	Osud
Sling	Prak	Greed	Hamižnost	Double-Jointed	Pružnost těla
Spear	Kopí	Gullibility	Naivita	Eidetic memory	Fotografická paměť
Spear	Oštěp	Hard of hearing	Špatný sluch	Empathy	Empatie
Spear thrower	Vrhač oštěpu	Hemophilia	Hemofilie	Extra fatigue	Extra výdrž
Spear throwing	Vrh oštěpem	Hideous	Odporný	Extra hit points	Extra životy
Sports	Sporty	Honesty	Poctivost	Favor	Vděčnost
Staff	Hůl	Illiteracy	Neumí číst	Fearlessness	Odvaha
Stealth	Nenápadnost	Impulsivness	Impulsivita	Filthy Rich	Obrovské bohatství
Strategy	Strategie	Incompetence	Neschopnost	Handsome/Beautiful	Krásný
Streetwise	Znalost ulice	Intolerance	Intolerance	Hard to kill	Nezničitelnost
Surgeon	Chirurgie	Jealousy	Závist	Healing	Léčení
Survival	Přežití	Jinxed	Kletba	High pain threshold	Vyšší práh bolesti
Swimming	Plavání	Kleptomania	Kleptomanie	Charisma	Charisma
Tactics	Taktika	Lame	Chromý	Immunity to disease	Imunita proti nemocím
Teaching	Výuka	Laziness	Lenost	Infravision	Infravidění
Teamster	Vozka	Lecherousness	Chlipnost	Intuition	Intuíce
Telegraphy	Telegrafie	Low pain threshold	Nizký práh bolesti	Language talent	Jazykový talent
Theology	Teologie	Magalomania	Megalomanie	Legal enforcement powers	Možnost prosazování práva
Throwing	Vrhání	Manic-depressive	Maniodepresivita	Legal immunity	Imunita
Throwing stick	Bumerang	Megalomania	Megalomanie	Lightning calculator	Bleskový kalkulátor
Thrown weapon	Vrhací zbraň	Miserliness	Lakota	Literacy	Umí číst
Tracking	Stopování	Mute	Němý	Longevity	Dlouhověkost
Traps	Pasti	No sense of humor	Žádný smysl pro humor	Luck	Štěstí
Two-handed axe/mace	Obouruční	No sense of smell/taste	Žádný čich/chuť	Magic Resistance	Magická rezistence
Sekera/Kyj		Obsession	Obsese	Magical aptitude/Magery	Magický talent
Two-handed sword	Obouruční meč	Odious personal habit	Nechutný zlovyk	Mathematical ability	Cit pro matematiku
Underwater demolition	Podvodní	On the edge	Na hraně	Military rank	Vojenská hodnost
demolice		One arm	Jedna paže	Multimillionare	Multimilionář
Vacc suit	Skafandr	One eye	Jedno oko	Musical ability	Hudební sluch
Ventriloquism	Břichomluvectví	One hand	Jedna ruka	Night vision	Noční vidění
Veterinary	Veterinář	One leg	Jedna noha	Perfect balance	Dokonalá rovnováha
Video production	Televizní produkce	Overconfidence	Přehnaná sebedůvěra	Peripheral vision	Periferní vidění
Weather sense	Cit pro počasí	Overweight	Nadváha	Planetology	Planetologie
Whip	Bič	Pacifism	Pacifismus	Psonic resistance	Psonická rezistence
Woodworking	Práce se dřevem	Paranoia	Paranoia	Rapid healing	Rychlé uzdravování
Writing	Psaní	Phobias	Fobie	Reputation	Reputace
Xenobiology	Xenobiologie	Poor	Ubohý	Status	Statut
Xenology	Xenologie	Poverty	Chudoba	Strong Will	Silná vůle
<b>Disadvantages Nevýhody</b>		Primitive	Primitiv	Toughness	Odolnost
Absent-mindedness	Roztržitost	Pyromania	Pyromanie	Unfazeable	Klid'as
Addiction	Závislost	Sadism	Sadismus	Unusual background	Neobvyklé pozadí
Age	Věk	Secret	Tajemství	Very handsome/V. beautiful	Nádherný
Albinism	Albín	Sense of duty	Cit pro povinnost	Very Wealthy	Velké bohatství
Alcoholism	Alkoholismus	Sense of duty	Smysl pro povinnost	Voice	Hlas
Amnesia	Amnézie	Shyness	Stydlivost	Wealth	Bohatství
Bad reputation	Špatná reputace	Skinny	Vychrtlý	Zeroed	Vynulovaný
Bad temper	Choleric	Social Stigma	Sociální stigma	<b>Attributes</b>	<b>Atributy</b>
Bad vision, bad sight	Špatný zrak	Split personality	Rozpolcená osobnost	Basic speed	Základní rychlost
Berserk		Struggling	Z ruky do huby		
Blindness	Slepota	Stubborness	Tvrdohlavost		

Dexterity	Obratnost
DX	OB
Health	Zdraví
HT	ZD
Intelligence	Intelligence
IQ	IQ
Move	Pohyb
ST	SL
Strength	Sila

**Ostatní termíny**

Acc	Přs
Accuracy	Přesnost
All-out-attack	Vše do útoku
Arm Lock	Kravata
Basic speed	Základní rychlost
Block	Kryt štítem
Break Free	Vyproštění
Contest of Skills	Střet dovedností
Damage	Škody
Damage Resistance	Odolnost proti škodám
Dodge	Úhyb
DR	OPŠ
Encumbrance	Naložení
ESP	MSV
Extrasensory perception	Mimosmyslové vnímání
Fatigue	Výdrž
Feint	Předstíraný útok
Grapple	Chyt
Half damage	Poloviční škody
HD	PŠ
Max	Max
Maximum damage	Maximální škody
Maximum range	Maximální dostřel
MD	MŠ
Move	Pohyb
Non-player character	Nehráčská postava
NPC	NP
Parry	Kryt zbraní
Passive defence	Pasivní obrana
PC	HP
PD	PO
Pin	Držení u země
Player character	Hráčská postava
Rate of fire	Frekvence palby
Rof	FP
Roleplaying game	Hra na hrdiny
RPG	HNH
Slam attack	Útoky poveláním
Snap shot	Střelba od boku
Speed	Rychlost
SS	SOB
Strangle	Škrčení
Swing	Mách
Takedown	Štržení
Technology level	Úroveň technologie
Thrust	Úder
TL	ÚT
Wild swing	Široký mách

**Kouzla**

Accuracy	Přesnost
Analyze Magic	Analyzuj magii
Analyze magic	Analyzuj magii
Area	Oblast
Aura	Aura
Awaken	Procitnutí
Beast soother	Tišítel zvěře
Beast soother	Utiš tvora
Beast summoning	Přivolání zvěře
Bird control	Ovládání ptáků
Blur	Rozmazání
Bravery	Statečnost
Breathe water	Dýchej vodu
Clouds	Mraky
Continual light	Trvalé světlo
Control elemental	Ovládá elementála
Create air	Stvoř vzduch
Create air	Vytvoř vzduch
Create earth	Stvoř zemi
Create elemental	Stvoř elementála
Create fire	Stvoř oheň
Create fire elemental	Vytvoř elementála ohně
Create water	Stvoř vodu
Darkness	Temnota
Daze	Pomatení
Deflect	Odklonění
Destroy water	Znič vodu
Detect magic	Detekuj magii
Earth to Air	Země na vzduch
Earth to air	Země na vzduch
Earth to stone	Země na kámen
Earth vision	Vidění země
Enchant	Začarování
Enchant	Začaruj
Explosive fireball	Výbušný kulový blesk
Extinguish fire	Uhas oheň
Fear	Strach
Find weakness	Nalezni slabost
Fireball	Kulový blesk
Flash	Záblesk
Fog	Mlha
Foolishness	Bláznovství
Fortify	Posílení
Charm	Okouzlení
Ice sphere	Ledová koule
Identify spell	Identifikuj kouzlo
Ignite fire	Zapal oheň
Information	Informace
Led health	Půjči zdraví
Lend strength	Půjči sílu
Light	Světlo
Light	Světlo
Lighten	Odlehčení
Lightning	Blesk
Lightning	Blesk
Major healing	Velké léčení
Major healing	Větší léčba
Mammal control	Ovládání savců
Mass daze	Davové pomatení
Mass sleep	Davový spánek

Mind reading	Čtení myšlenek
Minor healing	Menší léčba
Missile	Vrhaná
Persuasion	Vstřícnost
Power	Energie
Powerstone	Manový krystal
Powerstone	Manový krystal
Puissance	Průraznost
Purify air	Vyčisti vzduch
Purify water	Vyčisti vodu
Purify water	Vyčisti vodu
Rain	Děšť
Rain	Děšť
Recover Stregth	Obnov sílu
Regular	Běžná
Rejoin	Spoj
Remove enchantment	Odčaruj
Remove enchantment	Odstraň začarování
Repair	Oprav
Reptile control	Ovládání plazů
Resist fire	Odolej ohni
Resisted	Bráněná
Restore	Obnov
Resurrection	Zmrtvýchvstání
Scroll	Svitek
Seek earth	Najdi zemi
Seek water	Najdi vodu
Seeker	Hledač
Sense emotions	Vycít' emoce
Sense Foes	Vycít' nepřítel
Sense life	Vycít' život
Shape air	Formuj vzduch
Shape earth	Formuj zemi
Shape fire	Formuj oheň
Shatter	Roztříšti
Silence	Ticho
Simple illusion	Jednoduchá iluze
Sleep	Spánek
Staff	Hůl
Staff	Hůl
Stone missile	Kamenná střela
Stone to earth	Kámen na zem
Summon elemental	Přivolej elementála
Suspended animation	Zpomal život
Trace	Sleduj
Truthsayer	Pravdomluvnost
Walk on air	Chůze po vzduchu
Walk on water	Chůze po vodě
Weaken	Oslab

**Psionické schopnosti**

Clairaudience	Jasnozřivý sluch
Clairvoyance	Jasnozřivost
Emotion sense	Vnímání emocí
Mind shield	Mentální štít
Mindwipe	Vymytí myslí
Precognition	Předpovídání
Psi sense	Psionický cit
Telecontrol	Telepatická kontrola
Telereceive	Telepatický příjem
Telesend	Telepatické vysílání

# REJSTŘÍK

- Administrace ..... 76,215,242,244  
 Agronomie ..... 80,215,242,244  
 Akrobacie ..... 57,65,119,129,242,244  
 Aktivní obrana ..... 3,64,100,119,129  
 Albín ..... 34,242,245  
 Alchymie ..... 80,106,242,244  
 Alkoholismus ..... 37,43,51,242,245  
 Alternativní identita ..... 19,243,245  
 Ambidexterita ..... 19,243,245  
 Amnézie ..... 37,242,245  
 Analýzy magii ..... 173,181,182,185,243,246  
 Antropologie ..... 80,242,244  
 Archeologie ..... 80,82,242,244  
 Architektura ..... 81,242,244  
 Astrologie ..... 81,242,244  
 Astronomie ..... 71,81,242,244  
 Atraktivita ..... 20,243,245  
 Aura ..... 22,182,243,246  
 Bard21,46,76,78,79,106,215,242,244  
 Barvoslepost ..... 34,242,245  
 Běh ..... 2,57,98,106,109,112,242,245  
 Berserk ..... 9,37,38,242,245  
 Beztížný trénink ..... 57,66,242,244  
 Běžná ..... 110,170,172,243,246  
 Bič ..... 58,59,228,242,245  
 Biják ..... 59,228,242,244  
 Biochemie ..... 81,85,106,242,244  
 Biologie ..... 81,242,244  
 Bitevní oblek ..... 59,65,75,151,242,244  
 Bláznovství ..... 181,243,246  
 Blesk ..... 178,243,246  
 Bleskový kalkulátor ..... 20,243,245  
 Bludy ..... 38,45,242,245  
 Bohatství ..... 2,11,16,20,23,27,31,32,33,212,243,245  
 Bojová paralýza ..... 38,242,245  
 Bojové reflexy ..... 20,102,105,143,144,243,245  
 Bolaso ..... 59,229,242,244  
 Botanika ..... 81,84,85,106,242,244  
 Box ..... 7,59,122,132,242,244  
 Bráněná ..... 170,171,243,246  
 Břichomluvecství ..... 86,242,245  
 Bumerang ..... 59,242,245  
 Církevní postavení ..... 20,243,245  
 Cit pro matematiku ..... 20,73,243,245  
 Cit pro počasí ..... 84,242,245  
 Cit pro povinnost ..... 49,242,245  
 Cit pro zvířata ..... 20,243,245  
 Čtení myšlenek ..... 180,243,246  
 Davové pomatění ..... 181,243,246  
 Davový spánek ..... 181,243,246  
 Demolice ..... 86,87,242,244  
 Deník postavy ..... 11,100  
 Déšť ..... 177,180,243,246  
 Detekuj magii ..... 181,182,243,246  
 Diagnóza ..... 69,154,242,244  
 Diplomacie ..... 21,35,46,76,85,106,215,242,244  
 Dlouhověkost ..... 20,243,245  
 Dobrodružství ..... 8,218,240  
 Dobrý čich a chuť ..... 20,86,105,243,245  
 Dobrý sluch ..... 19,20,31,102,105,113,243,245  
 Dobrý zrak ..... 19,20,88,105,106,113,243,245  
 Dokonalá rovnováha ..... 20,243,245  
 Dosah ..... 3,157,161,195,228,229,240  
 Dovednost ..... 53,57,58,59,60,61,62,63,64,65,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,86,88,89,90,91,109,112,117,118,126,144,157,168,169,186,211,241  
 Držení u země ..... 64,243,246  
 Dřevcové zbraně ..... 60,242,245  
 Dýchej vodu ..... 177,179,243,246  
 Dyslexie ..... 38,242,245  
 Efektivní dovednost ..... 30  
 Ekologie ..... 81,84,85,242,244  
 Ekonomie ..... 81,242,244  
 Elektronika ..... 81,82,87,242,244  
 Empatie ..... 20,69,85,87,180,189,243,245  
 Energie ..... 4,169,172,175,176,177,178,179,180,181,182,183,184,185,186,190,194,195,196,243,246  
 Epilepsie ..... 34,242,245  
 Etiketa ..... 4,18,21,47,76,106,215,242,245  
 Eunuch ..... 34,242,245  
 Exoskeleton ..... 65,242,244  
 Extra výdrž ..... 21,243,245  
 Extra životy ..... 21,243,245  
 Fanatismus ..... 39,242,245  
 Filozofie ..... 81,242,245  
 Fobie ..... 39,114,242,245  
 Formuj oheň ..... 178,179,243,246  
 Formuj vzduch ..... 175,177,243,246  
 Formuj zemi ..... 243,246  
 Fotografická paměť ..... 21,167,186,243,245  
 Fotografování ..... 79,242,245  
 Foukačka ..... 60,229,242,244  
 FP ..... 243,246  
 Frekvence palby ..... 243,246  
 Fyzika ..... 82,84,242,245  
 Fyziologie ..... 81,82,85,242,245  
 Genetické inženýrství ..... 82,242,244  
 Genetika ..... 81,82,85,242,244  
 Geologie ..... 82,83,84,242,244  
 Gestikulace ..... 69,242,244  
 Gigantismus ..... 34,242,245  
 Hackování ..... 82,86,242,244  
 Hamižnost ..... 9,39,41,51,52,105,242,245  
 Hazard ..... 76,106,242,244  
 Hemofilie ..... 34,242,245  
 Heraldika ..... 72,242,244  
 Herectví ..... 46,76,77,78,86,87,88,106,242,244  
 Herní čas ..... 4,204  
 Hex ..... 170,175,240  
 Historie ..... 82,106,242,244  
 Hlas ..... 21,79,105,243,245  
 Hledač ..... 82,182,243,246  
 Hledání nerostů ..... 82,242,245  
 Hlubinné potápění ..... 71,242,244  
 Hluchota ..... 34,242,245  
 HNH ..... 240,243,246  
 Hod na obranu ..... 119,131  
 Hod na reakci ..... 9,201,226  
 Hod na strach ..... 114  
 Hod na škody ..... 9  
 Hod na úspěch ..... 9,215,240  
 Hod na útok ..... 118  
 Hod na vůli ..... 40  
 HP ..... 4,78,161,181,203,205,215,222,226,227,234,240,243,246  
 Hra na hrdiny ..... 8,198,200,203,243,246  
 Hráčská postava ..... 243,246  
 Hrnčířství ..... 74,242,245  
 Hudební nástroj ..... 79,106,242,244  
 Hudební sluch ..... 21,243,245  
 Hůl ..... 60,129,176,177,178,179,180,181,182,183,185,228,242,243,245,246  
 Hypnotizace ..... 69,70,242,244  
 Charisma ..... 21,35,78,79,105,214,226,243,245  
 Chemie ..... 81,82,83,113,241,242,244  
 Chirurgie ..... 53,70,242,245  
 Chlípnost ..... 40,242,245  
 Cholerik ..... 37,41,105,242,245  
 Chromý ..... 35,242,245  
 Chudoba ..... 32,51,103,243,245  
 Chůze po vodě ..... 179,244,246  
 Chůze po vzduchu ..... 177,244,246  
 Chyt ..... 64,132,243,246  
 Identifikuj kouzlo ..... 182,244,246  
 Implicitní hodnota ..... 66,91  
 Impulsivita ..... 41,243,245  
 Imunita ..... 3,21,25,154,243,245  
 Imunita proti nemocím ..... 21,243,245  
 Informace ..... 87,170,244,246  
 Infravidění ..... 21,22,243,245  
 Inteligence ..... 11,13,79,240,242,243,244,246  
 Intolerance ..... 41,243,245  
 Intuice ..... 22,243,245  
 Inženýrství ..... 54,82,206,208,242,244  
 IQ ..... 13,14,18,20,21,22,23,24,25,26,27,31,34,36,37,38,39,41,43,44,45,46,48,53,54,55,61,62,63,64,65,66,68,69,74,76,77,87,88,89,91,99,102,104,105,106,107,113,114,115,143,144,147,148,153,154,161,164,165,166,167,168,171,172,175,177,180,181,182,183,186,189,191,196,198,210,213,214,215,216,226,232,240,243,246  
 Jasnozřivost ..... 195,244,246  
 Jasnozřivý sluch ..... 195,244,246  
 Jazykový talent ..... 22,68,243,245  
 Jedna noha ..... 35,243,245  
 Jedna paže ..... 35,243,245  
 Jedna ruka ..... 35,243,245  
 Jedno oko ..... 35,243,245  
 Jednoduchá iluze ..... 183,244,246  
 Jeskyně ..... 4,8,9  
 Jízda ..... 20,55,57,60,65,67,106,156,160,234,242,244,245  
 Jízda na kole ..... 55,57,65,242,244  
 Judo ..... 53,60,64,106,120,122,133,135,242,244

- Kaligrafie ..... 79,106,242,244  
 Kámen na zem..... 176,244,246  
 Kamenná střela..... 173,176,244,246  
 Kampaň ..... 8,222,240  
 Karate  
   59,60,106,120,122,132,135,242,244  
 4  
 Klenotnictví..... 74,185,242,244  
 Kleptomanie ..... 41,243,245  
 Kletba ..... 41,243,245  
 Klidšas ..... 22,78,243,245  
 Oktavost ..... 35,243,245  
 Kontrola dechu..... 57,242,244  
 Kopí ..... 228,242,245  
 Kouzlo  
   168,169,170,171,175,176,178,180,  
   181,182,183,184,185  
 Kovářství..... 57,74,80,242,244  
 Krásný..... 15,41,105,243,245  
 Krátký ..... meč  
   53,60,64,91,104,120,228,229,242,  
   245  
 Kravata..... 243,246  
 Kriminologická ..... expertíza  
   ..... 30,83,242,244  
 Kriminologie ..... 83,242,244  
 Kriptoanalýza ..... 83,86,242,244  
 Kritický ..... neúspěch  
   22,58,63,87,110,112,133,157,159,  
   167,169,173,180,184,190,194,208,  
   215  
 Kritický ..... úspěch  
   2,4,59,62,149,157,167,181,182,19  
   0,192,214  
 Kritický zásah ..... 130,131,141  
 Krvežíznivost ..... 41,243,245  
 Kryt ..... štítem  
   ..... 3,60,62,100,119,129,243,246  
 Kryt ..... zbraní  
   ..... 3,100,120,129,130,243,246  
 Kulový ..... blesk  
   ..... 169,171,178,179,244,246  
 Kuše ..... 60,135,136,229,242,244  
 Lakota ..... 41,243,245  
 Laserový ..... meč  
   ..... 60,61,64,228,229,242,244  
 Laso ..... 61,63,229,242,244  
 Léčení  
   4,22,148,150,186,196,197,243,245  
 Ledová koule..... 180,244,246  
 Lékař ..... 69,70,106,149,242,245  
 Lenost..... 42,243,245  
 Létání ... 3,20,58,70,160,184,242,244  
 Lezení..... 55,242,244  
 Liliput..... 35,243,245  
 Lingvistika ..... 22,68,83,242,244  
 Literatura..... 84,242,244  
 Lov ..... 71,242,244  
 Luk ..... 61,242,244  
 Lyžování ..... 58,242,245  
 Magická rezistence... 22,171,243,245  
 Magický ..... talent  
   22,23,105,106,167,175,176,177,17  
   9,180,181,182,183,184,243,245  
 Magnet na výstřednosti ... 32,243,245  
 Mách ..... 243,246  
 Malířství..... 79,242,244  
 Manévr .. 3,116,120,126,132,133,225  
 Maniodepresivita..... 42,243,245  
 Manový krystal ..... 185,244,246  
 Matematika ..... 54,81,84,242,244  
 Max  
   62,136,159,176,178,179,180,225,2  
   29,230,231,243,246  
 Maximální dostřel... 136,230,243,246  
 Maximální škody .... 228,229,243,246  
 Megalomanie ..... 42,45,243,245  
 Mechanik  
   54,63,65,73,75,83,106,235,242,24  
   4  
 Menší léčba ..... 181,244,246  
 Mentální blok ..... 73,74,242,244  
 Mentální štít..... 188,190,244,246  
 Metalurgie ..... 84,242,244  
 Meteorologie ..... 84,242,244  
 Mimosmyslové ..... vnímání  
   ..... 186,195,243,246  
 Mládí ..... 14,35,103,104,243,245  
 Mlha ..... 179,244,246  
 Modifikátor  
   74,76,77,87,110,197,216,223,230,  
   231  
 Morální kodex ..... 42,243,245  
 Motocykl ..... 65,242,244  
 Motorový člun .... 65,66,159,242,245  
 Možnost ..... prosazování ..... práva  
   ..... 23,243,245  
 Mraky ..... 177,178,244,246  
 MSV ..... 4,195,196,243,246  
 MŠ ..... 96,243,246  
 Multimilionář ..... 23,243,245  
 Na hraně ..... 43,243,245  
 Na mizině ..... 16,46,243,245  
 Na vás závislý..... 28  
 Nádherný ..... 15,41,243,245  
 Nadváha ..... 35,243,245  
 Naivita ..... 43,243,245  
 Najdi vodu ..... 179,182,244,246  
 Najdi zemi ..... 182,244,246  
 Nakládání ..... 67,242,244  
 Nalezni slabost ..... 183,244,246  
 Naložení  
   .. 2,97,98,99,160,166,241,243,246  
 Námořnictví..... 65,70,71,242,245  
 Navigace26,70,71,78,81,106,242,244  
 Neatraktivní ..... 15,105,243,245  
 Nehráčská postava..... 241,243,246  
 Nechutný ..... zlozvyk  
   ..... 32,44,51,52,105,243,245  
 Němý ..... 35,243,245  
 Nenápadnost  
   ..... 72,86,88,91,106,145,242,245  
 Nenasytnost ..... 43,243,245  
 Neobvyklé ..... pozadí  
   ..... 20,21,22,23,26,28,243,245  
 Nepřítel ..... 30,32,49,50,243,245  
 Neschopnost ..... 43,243,245  
 Neumí číst ..... 43,243,245  
 Nevýhoda ..... 46,50,105,173  
 Nezníčitelnost ..... 23,243,245  
 Nízký práh bolesti ..... 36,243,245  
 Noční vidění ..... 23,243,245  
 NP  
   2,4,9,14,17,18,21,26,28,30,42,45,4  
   6,47,50,51,78,105,200,201,202,20  
   3,205,216,218,219,220,222,226,22  
   7,241,243,246  
 Nukleární fyzika ..... 84,242,244  
 Nutková štedrost ..... 43,243,245  
 Nutkové jednání ..... 43,243,245  
 Nutkové lhaní ..... 43,243,245  
 Nutkové pití ..... 43,243,245  
 Nůž  
   35,61,63,91,118,120,135,223,235,  
   242,244  
 OB  
   13,14,19,20,25,27,35,36,39,45,53,  
   54,55,57,58,59,60,61,62,64,65,66,  
   71,77,80,87,91,99,102,104,105,10  
   6,108,109,111,112,117,119,121,12  
   2,126,129,132,133,134,135,142,14  
   7,148,152,153,154,156,158,160,16  
   1,163,165,166,167,171,172,174,17  
   5,178,179,183,186,198,203,215,22  
   4,225,233,243,246  
 Obchodování  
   34,43,44,46,77,81,85,106,211,226,  
   242,244  
 Oblast ..... 4,170,233,244,246  
 Obnov ..... 169,180,183,184,244,246  
 Obnov sílu ..... 169,180,184,244,246  
 Obouruční meč .... 61,63,228,242,245  
 Obouruční ..... Sekera/Kyj  
   ..... 61,228,242,245  
 Obratnost ..... 9,11,13,240,243,246  
 Obrovské bohatství ..... 16,243,245  
 Obsese ..... 44,243,245  
 Obušek ..... 61,63,228,242,244  
 Odčaruj ..... 173,244,246  
 Odezírání ..... 34,87,242,244  
 Odhalování lži... 43,45,86,87,242,244  
 Odklonění ..... 185,244,246  
 Odlehčení..... 185,244,246  
 Odolej ohni ..... 178,179,244,246  
 Odolnost  
   3,24,60,93,96,100,146,153,154,24  
   1,243,245,246  
 Odolnost ..... proti ..... škodám  
   ..... 3,93,96,100,146,241,243,246  
 Odporný ..... 15,105,243,245  
 Odstraň začarování ..... 184,244,246  
 Odvaha ..... 24,25,243,245  
 Okouzlení ..... 183,244,246  
 Okultismus..... 84,242,244  
 Omráčení ..... 3,115,131,148  
 Oprav ..... 183,184,244,246  
 OPŠ  
   24,60,62,93,95,100,131,141,146,1  
   50,151,152,159,161,164,165,166,1  
   75,178,183,184,185,195,225,231,2  
   32,233,241,243,246  
 OPZHN ..... 61,72,242,244  
 Orientace ..... 3,71,123,140,242,244  
 Oslab ..... 183,244,246  
 Osud ..... 24,32,210,243,245  
 Ošklivý ..... 15,243,245  
 Oštěp61,95,136,143,228,229,242,245  
 Otevírání ..... zámků  
   ..... 56,73,87,91,106,107,242,244  
 Otok slávy ..... 44,243,245  
 Ovládání plazů ..... 182,244,246  
 Ovládání ptáků ..... 182,244,246  
 Ovládání savců ..... 183,244,246  
 Ovládej ..... elementála  
   ..... 177,178,179,180,244,246  
 Pacifismus..... 44,105,243,245  
 Padělání ..... 87,106,242,244  
 Palné zbraně..... 3,64,140,159  
 Pán jeskyně ..... 32,198,241  
 Paprskové zbraně . 61,75,230,242,244  
 Paranoia ..... 44,243,245  
 Parašutista ..... 58,242,244



- Pasivní obrana  
3,64,93,96,97,119,120,241,243,246
- Pasti ... 4,71,83,86,87,91,106,242,245
- Patron..... 28,29,30,31
- Periferní vidění .. 25,145,184,243,245
- Pilotáž..... 34,66,159,242,245
- Pitky..... 44,46,77,106,242,244
- PJ  
2,4,8,9,15,17,18,19,20,21,22,23,24,25,26,27,28,29,30,31,32,33,34,35,36,37,38,39,40,41,43,45,46,47,48,49,50,51,52,53,54,56,57,58,59,61,62,63,65,66,68,69,70,71,72,73,74,75,76,77,78,79,80,81,82,83,84,85,87,88,89,92,96,97,101,102,103,104,105,106,107,108,109,110,111,112,113,114,115,116,117,118,120,121,122,123,127,128,134,137,138,139,141,142,143,144,145,146,148,149,150,151,152,154,155,159,160,161,162,164,165,166,167,168,170,171,172,173,174,175,176,177,178,179,181,182,183,184,185,186,187,188,189,193,194,195,196,198,199,200,201,202,203,204,205,206,207,208,210,211,212,213,214,215,216,217,218,219,220,221,222,223,226,234,235,240,241
- Planetologie ..... 84,243,245
- Plášť ..... 62,242,244
- Plavání  
2,35,36,58,106,107,108,112,151,152,242,245
- PO  
60,62,93,100,141,143,151,153,158,159,161,165,166,178,185,195,232,233,241,243,246
- Poctivost .... 32,45,49,51,105,243,245
- Podvodní demolice ..... 86,87,242,245
- Poezie ..... 79,242,245
- Pohodlné..... 16,213,243,245
- Pohyb  
2,3,14,35,38,98,99,100,106,109,110,112,116,119,123,124,128,129,132,133,147,155,156,157,160,162,166,175,179,209,223,225,243,246
- Pochodování ..... 71,242,244
- Politika..... 21,47,77,106,215,242,245
- Poloviční škody ..... 136,138,243,246
- Pomatení ..... 181,244,246
- Pomocník ..... 215,241
- Posílení ..... 185,244,246
- Povinnosti  
... 2,27,30,32,33,42,49,50,243,245
- Požehnaný..... 25,243,245
- Práce s elektronikou 72,73,81,242,244
- Práce s kůží..... 74,75,242,244
- Práce s počítačem ..... 73,82,83,84,85,242,244
- Práce se dřevem ..... 75,242,245
- Prak..... 62,229,242,245
- Pravdomluvnost  
..... 45,180,243,244,245,246
- Právo..... 73,106,209,242,244
- Primitiv ..... 32,243,245
- Pročitnutí ..... 181,244,246
- Programování ..... 84,242,244
- Prokletí ..... 45,243,245
- Pronásledování..... 86,88,242,245
- Průraznost..... 184,244,246
- Pružnost těla ..... 25,31,72,91,243,245
- První pomoc  
3,34,69,70,106,110,112,148,149,174,234,235,242,244
- Předpoklad  
60,66,67,70,73,79,81,84,176,177,178,179,180,181,182,183,184,185,190,191,192
- Předpovídání ..... 195,244,246
- Předstíraný útok ..... 2,117,126,127,134,243,246
- Předsunutý pozorovatel.... 62,242,244
- Přehnaná sebedůvěra ..... 42,45,51,105,243,245
- Přesnost  
117,136,184,196,223,243,244,246
- Přesvědčování  
35,46,47,76,77,78,87,88,91,242,244
- Převleky ..... 36,76,88,106,242,244
- Přežití  
54,71,82,84,103,106,151,234,235,242,245
- Příběh postavy..... 101
- Přístrojové potápění 58,71,87,242,245
- Privolání zvíře ..... 182,244,246
- Privolej elementála ..... 176,177,178,179,180,244,246
- Přs  
59,62,117,124,136,138,158,159,176,178,179,180,223,225,229,230,231,243,246
- Psaní ..... 79,242,245
- Psonická rezistence .. 25,197,243,245
- Psonické schopnosti ..... 244,246
- Psonické vidění ..... 242,244
- Psonický cit..... 188,244,246
- Psychokineze ..... 4,193,242,245
- Psychologie ..... 85,242,245
- PŠ ..... 59,243,246
- Půjči sílu ..... 180,244,246
- Půjči zdraví ..... 180,181,244,246
- Pyromanie ..... 45,243,245
- Reputace ..... 2,17,18,25,33,243,245
- Rozmazání ..... 183,244,246
- Rozpolcená osobnost ..... 45,243,245
- Roztržitost..... 45,243,245
- Roztříšti ..... 183,244,246
- Ruční zbraně ..... 120
- Rvačky . 62,106,122,132,135,242,244
- Rybolov..... 72,242,244
- Rychlá orientace..... 58,242,244
- Rychlé taseň ..... 3,37,63,106,135,242,244
- Rychlé uzdravování ..... 25,243,245
- Rychlost  
14,35,57,98,99,109,110,112,137,159,160,166,185,208,209,223,243,246
- Řízení  
4,34,55,65,66,67,75,106,159,198,202,242,244
- Sadismus ..... 46,51,243,245
- Sekera/Palcát..... 63,242,244
- Selský rozum..... 25,48,105,243,245
- Setkání ..... 4,37,220,241
- Sexappeal ... 21,26,47,77,106,242,245
- Síla  
4,10,13,28,34,35,95,97,171,173,174,240,243,246
- Silná vůle ..... 25,26,171,243,245
- Silový štít ..... 63,64,242,244
- Síť ..... 29,63,242,244
- Skafandr ..... 66,242,245
- Skoky ..... 2,58,109,242,244
- SL  
3,9,13,14,15,21,25,35,36,45,47,55,58,59,60,61,62,63,64,70,74,78,91,94,95,96,97,98,99,102,104,105,108,109,110,111,112,117,122,128,133,134,135,136,138,140,141,151,153,154,155,157,163,164,165,166,167,169,171,173,174,175,176,177,180,181,185,190,198,203,215,224,228,229,230,231,243,246
- Slabá vůle ..... 46,147,243,245
- Sledování ..... 36,37,242,245
- Sleduj ..... 182,244,246
- Slepot ..... 22,36,243,245
- Slib ..... 46,243,245
- Smolař ..... 24,45,46,105,243,245
- Smrtelně nemocný ..... 36,243,245
- Smysl pro čas ..... 26,243,245
- Smysl pro orientaci.... 26,31,243,245
- Smysl pro povinnost ..... 32,42,46,243,245
- SOB  
59,62,100,117,136,159,176,178,179,180,223,229,230,231,243,246
- Sociální stigma ..... 243,245
- Sokolnictví ..... 67,242,244
- Spánek ..... 26,181,191,244,246
- Spoj ..... 183,244,246
- Sporty ..... 58,242,245
- Statečnost ..... 181,244,246
- Statut  
2,11,16,18,26,27,33,212,214,243,245
- Stopování  
..... 34,70,71,72,88,161,242,245
- Strach ..... 10,39,181,244,246
- Strategie ..... 77,215,242,245
- Stržení ..... 64,243,246
- Střelba od boku 121,136,223,243,246
- Střelba při vyčkávání..... 3,223
- Střelec operátor 63,66,75,159,242,244
- Střelné zbraně  
3,96,100,122,123,135,224,230,242,244
- Střet dovedností  
2,26,72,73,86,87,88,89,108,243,246
- Stvoř elementála  
..... 177,178,179,180,244,246
- Stvoř oheň ..... 178,179,244,246
- Stvoř vodu ..... 179,244,246
- Stvoř vzduch ..... 176,177,244,246
- Stvoř zemi ..... 176,244,246
- Stydlivost ..... 46,243,245
- Surovost ..... 47,243,245
- Světlo ..... 169,183,244,246
- Svítek ..... 184,244,246
- Šerm ..... 64,129,228,242,244
- Šestý smysl  
..... 26,31,105,113,196,243,245
- Široký mách ..... 243,246
- Široký meč  
..... 60,61,64,89,228,229,242,244
- Škody  
3,62,94,95,96,99,111,112,121,122,141,142,143,147,148,163,184,190,225,231,241,243,246
- Škrcení ..... 133,243,246
- Špatná reputace ..... 32,243,245
- Špatný sluch ..... 36,105,113,243,245

Špatný zrak ..... 10,36,105,106,113,243,245  
 Šplh... 72,88,91,106,108,110,242,244  
 Štěstí ..... 26,173,243,245  
 Štít  
 61,63,64,96,106,120,129,133,134,  
 144,151,152,191,242,245  
 Tajemství ..... 33,243,245  
 Taktika ..... 77,85,144,242,245  
 Tanec ..... 80,242,244  
 Telegrafie ..... 69,242,245  
 Telepatická kontrola..... 192,244,246  
 Telepatické vysílání  
 ..... 186,189,190,191,192,244,246  
 Telepatický příjem  
 ..... 186,189,190,191,192,244,246  
 Televizní produkce..... 73,80,242,245  
 Temnota ..... 183,244,246  
 Teologie ..... 85,215,242,245  
 Ticho ..... 168,244,246  
 Tišitel zvěře..... 182,183,244,246  
 Tloušťka ..... 36,243,245  
 Triky ..... 76,88,106,158,242,245  
 Truhlářství ..... 74,75,242,244  
 Trvalé světlo ..... 183,244,246  
 Tvrdohlavost ..... 47,243,245  
 Ubohé ..... 16,213,243,245  
 Úder ..... 122,144,148,241,243,246  
 Uhas oheň ..... 178,179,244,246  
 Úhyb  
 3,98,100,116,119,128,129,130,152,  
 161,243,246  
 Ukrývání věci ..... 88,242,244  
 Umí číst ..... 26,73,79,243,245  
 Únava ..... 3,4,110,155,186,208  
 Úroveň technologie  
 ..... 39,149,206,230,243,246

ÚT  
 28,32,33,43,53,57,59,61,62,63,65,  
 66,67,69,70,71,72,73,74,75,77,79,  
 80,81,82,83,84,86,87,92,93,96,97,  
 119,149,150,151,164,206,230,231,  
 233,241,243,246  
 Útěky ..... 86,89,242,244  
 Utiš tvora ..... 170,244,246  
 Útoky povalením ..... 243,246  
 Vděčnost ..... 26,243,245  
 Věk ..... 2,14,20,36,103,104,243,245  
 Velení ..... 27,46,78,242,244  
 Velké bohatství ..... 16,33,243,245  
 Velké léčení ..... 244,246  
 Veřejné projevy ..... 78,242,245  
 Veterinář ..... 20,67,106,154,242,245  
 Větší léčba ..... 181,244,246  
 Vidění za tmy ..... 26,183,243,245  
 Vidění země ..... 176,244,246  
 Vidiny ..... 47,243,245  
 Vnímání emocí ..... 74,188,244,246  
 Vnímavost ..... 27,105,113,243,245  
 Vodáci ..... 65,66,70,72,242,244  
 Vojenská hodnota ..... 27,243,245  
 Vozka ..... 66,67,242,245  
 Vrh nožem ..... 64,91,135,242,244  
 Vrh oštěpem ..... 64,229,242,245  
 Vrh sekerou ..... 64,229,242,244  
 Vrhací zbraň ..... 58,64,242,245  
 Vrháč oštěpu ..... 64,229,242,245  
 Vrhání  
 2,58,62,64,70,111,121,135,152,17  
 1,230,242,245  
 Vstřícnost ..... 180,182,244,246  
 Vše do útoku  
 2,3,37,43,117,118,123,126,127,12  
 9,130,132,134,157,160,225,243,24

6

Vybirání kapes ..... 89,106,242,245  
 Výbušný kulový blesk ..... 244,246  
 Vycit' emoce ..... 180,181,244,246  
 Vycit' nepřítele ..... 180,244,246  
 Vycit' život ..... 180,244,246  
 Vyčisti vodu ..... 170,179,244,246  
 Vyčisti vzduch ..... 177,244,246  
 Výdrž ..... 95,96,243,246  
 Výhoda ..... 105,113,114,119,129  
 Vyhrožování ..... 22,89,242,244  
 Vychrtlý ..... 37,243,245  
 Vymytí mysli ..... 191,192,244,246  
 Vynulovaný ..... 27,243,245  
 Vyproštění ..... 65,133,243,246  
 Výslechy ..... 39,87,89,226,242,244  
 Vystupování ..... 21,76,78,242,244  
 Vyšší práh bolesti ..... 27,243,245  
 Vytvoř elementála ohně ..... 244,246  
 Vytvoř v zduch ..... 177,244,246  
 Výuka ..... 47,78,242,245  
 Xenobiologie ..... 85,242,245  
 Xenologie ..... 85,242,245  
 Z ruky do huby ..... 16,213,243,245  
 Záblesk ..... 22,183,244,246  
 Začarování  
 ..... 4,170,172,173,184,185,244,246  
 Začaruj ..... 173,184,244,246  
 Zacházení s náklady ..... 67,242,244  
 Zacházení se zvířaty  
 ... 9,20,67,72,106,156,164,242,244  
 Základní rychlost  
 ..... 14,98,99,109,161,243,245,246  
 Zapal oheň ..... 178,244,246  
 Zastrahování ..... 78,242,244  
 Závislost ..... 37,47,243,245  
 Závist ..... 47,243,245  
 Zbabělost ..... 38,47,51,105,243,245  
 Zbrojář ..... 73,75,224,234,242,244  
 ZD  
 13,14,21,22,23,25,34,36,37,38,45,  
 47,55,57,60,71,77,80,91,92,99,102  
 ,104,105,109,112,115,122,133,146  
 ,147,148,149,150,151,153,154,155  
 ,161,162,165,166,167,169,171,172  
 ,173,175,176,177,180,181,183,186  
 ,189,194,196,198,224,225,241,243  
 ,246  
 Zdraví  
 11,13,34,35,162,166,240,241,243,  
 246  
 Země na kámen ..... 176,244,246  
 Země na vzduch 170,176,178,244,246  
 Zmrtvýchvstání ..... 180,244,246  
 Značka ..... 48,243,245  
 Znaková řeč ..... 69,242,245  
 Znalost oblasti ..... 72,78,91,242,244  
 Znalost přírody  
 ..... 9,70,71,72,81,85,106,242,244  
 Znalost ulice  
 30,47,77,86,89,90,91,106,201,209,  
 211,226,242,245  
 Znič vodu ..... 177,179,244,246  
 Zpěv ..... 21,35,80,106,242,245  
 Zpomal život ..... 181,244,246  
 Zpravodajská analýza ..... 90,242,244  
 Zvědavost ..... 48,243,245  
 Zvláštnost ..... 38,40,41,43,44,48,52  
 Žádný čich/chuť ..... 37,113,243,245  
 Žádný smysl pro humor ... 48,243,245  
 Životy ..... 21,97,147,166

