

---

**AVE,**

Zde jest pokračování žebříku předchozího; upevni jej tedy, řádně podepři, a lez vzhůru. K lepšímu poznání dojdeš, pokud budeš řídit se zásadami, které jsem byl v první knize uvedl; zejména pak tou, abys každou stranu vždy řádně přečetl, dřív, než přejdeš na další.

# Obsah

<b>12 Hody na úspěch</b>	<b>365</b>
12.0.1 Kdy házet	365
12.0.2 Opravy	366
12.0.3 Obtížnost úkolu	367
12.0.4 Míra úspěchu, míra selhání	369
12.0.5 Opakování	370
12.1 Střety	370
12.1.1 Rychlé střety	370
12.1.2 Běžné střety	371
12.2 Tělesné výkony	371
12.2.1 Šplhání	371
12.2.2 Kopání	372
12.2.3 Chození	373
12.2.4 Zadržování dechu	374
12.2.5 Skákání	374
12.2.6 Zvedání a pohyb věcmi	375
12.2.7 Běhání	376
12.2.8 Plavání	377
12.2.9 Vrhání	378
12.2.10 Obzvláštní úsilí	379
12.3 Hody na smysly	380
12.3.1 Vidění	380
12.3.2 Slyšení	381
12.3.3 Chuť a čich	381
12.4 Hody na ovlivnění	381
12.5 Hody na Vůli	382
12.5.1 Hody na strach	382
<b>13 Boj</b>	<b>385</b>
13.0.2 Organizace bojového času	385
13.1 Manévry	386
13.1.1 Seznam manévrů	386
13.2 Pohyb v boji	390
13.2.1 Pohyb	391
13.2.2 Kroky	391
13.2.3 Osobní prostor	391
13.2.4 Pohyb skrz ostatní postavy	391
13.2.5 Dřepy	392
13.3 Útoky	392
13.3.1 Hod na útok	392
13.4 Útoky zblízka	392
13.4.1 Možnosti útoků zblízka	393
13.4.2 Neozbrojený boj	393
13.5 Útoky z dálky	396
13.5.1 Vrhací zbraně	397
13.5.2 Střelné zbraně	398
13.6 Obrana	399
13.6.1 Hody na aktivní obranu	399
13.6.2 Úhyb	400

13.6.3	Kryt štítem . . . . .	401
13.6.4	Kryt zbraní . . . . .	401
13.6.5	Možnosti aktivní obrany . . . . .	402
13.7	Poškození a zranění . . . . .	403
13.7.1	Hod na poškození . . . . .	403
13.7.2	OPŠ a prorážení . . . . .	404
13.7.3	Činitelé zranění . . . . .	405
13.7.4	Účinky zranění . . . . .	406
13.7.5	Zvláštní poškození . . . . .	407
13.8	Kritické zásahy a neúspěchy . . . . .	407
13.8.1	Kritické zásahy . . . . .	407
13.8.2	Kritické neúspěchy . . . . .	408
13.9	Jiné činnosti v boji . . . . .	408
13.9.1	Připravování zbraní a jiných věcí . . . . .	408
13.9.2	Běžné dlouhé akce . . . . .	409
<b>14</b>	<b>Taktický boj</b> . . . . .	<b>411</b>
14.0.3	Figury . . . . .	411
14.1	Bojová mapa . . . . .	411
14.1.1	Hexy . . . . .	411
14.1.2	Natočení . . . . .	411
14.2	Manévry v taktickém boji . . . . .	412
14.3	Pohyb v taktickém boji . . . . .	413
14.3.1	Pohyb a natočení . . . . .	413
14.4	Útoky v taktickém boji . . . . .	414
14.4.1	Útoky zblízka . . . . .	414
14.4.2	Útoky zdálky . . . . .	415
14.5	Obrana v taktickém boji . . . . .	417
14.6	Rvačka . . . . .	418
14.6.1	Vstup do nepřátelského hexu . . . . .	418
14.6.2	Opouštění hexu protivníka . . . . .	418
14.6.3	Zbraně pro rvačku . . . . .	418
14.6.4	Připravování ve rvačce . . . . .	418
14.6.5	Obrana ve rvačce . . . . .	419
14.6.6	Větší rvačky . . . . .	419
14.7	Velké figury . . . . .	419
<b>15</b>	<b>Zvláštní situace v boji</b> . . . . .	<b>421</b>
15.1	Útoky z překvapení a iniciativa . . . . .	421
15.1.1	Úplné překvapení . . . . .	421
15.1.2	Částečné překvapení . . . . .	421
15.2	Viditelnost . . . . .	421
15.3	Zvláštní pohyby . . . . .	422
15.3.1	Pohyb velkými rychlostmi . . . . .	422
15.3.2	Jízdní boj . . . . .	424
15.3.3	Letecký boj . . . . .	427
15.4	Zásahové plochy . . . . .	428
15.4.1	Útoky na zbraně . . . . .	430
15.5	Zvláštní pravidla boje zblízka . . . . .	431
15.5.1	Útoky z výšky . . . . .	431
15.5.2	Boj v různých výškách . . . . .	432
15.5.3	Zvláštní techniky pro boj zblízka . . . . .	433
15.5.4	Zvláštní pravidla zbraní pro boj zblízka . . . . .	434
15.6	Zvláštní pravidla pro střelné zbraně . . . . .	437
15.6.1	Poruchy . . . . .	437
15.6.2	Střelba nahoru a dolů . . . . .	437
15.6.3	Kryt . . . . .	438
15.6.4	Průstřel . . . . .	438
15.6.5	Zvláštní pravidla pro rapidní střelbu . . . . .	439
15.6.6	Zvláštní zbraně pro boj zdálky . . . . .	440
15.6.7	Príslušenství k palným zbraním . . . . .	442
15.6.8	Ovládané a naváděné zbraně . . . . .	443

15.6.9	Plošné útoky a spol. . . . .	444
15.7	Výbuchy . . . . .	445
15.8	Zvláštní druhy poškození . . . . .	447
15.8.1	Způsob utrpení . . . . .	447
15.8.2	Modifikátory průraznosti . . . . .	447
15.9	Kinoherní bojová pravidla . . . . .	448
<b>16</b>	<b>Zranění, nemoci, únava</b>	<b>450</b>
16.1	Zranění . . . . .	450
16.1.1	Obecné zranění — ztracené Žt . . . . .	450
16.1.2	Šok . . . . .	451
16.1.3	Důležitá zranění . . . . .	451
16.1.4	Poražení a omráčení . . . . .	451
16.1.5	Mrzačení . . . . .	452
16.1.6	Smrtelná zranění . . . . .	454
16.1.7	Smrt . . . . .	454
16.2	Zotavování . . . . .	455
16.2.1	Probrání se z mdlob . . . . .	455
16.2.2	Přirozené zotavení . . . . .	455
16.2.3	První pomoc . . . . .	455
16.2.4	Chirurgie . . . . .	456
16.2.5	Lékařská pomoc . . . . .	456
16.2.6	Resuscitace . . . . .	457
16.3	Únava . . . . .	457
16.3.1	Ztracené BÚ . . . . .	457
16.3.2	Únavové ceny . . . . .	458
16.3.3	Hladovění, dehydrace . . . . .	458
16.3.4	Přílišné bdění . . . . .	459
16.3.5	Odstranění únavy . . . . .	459
16.4	Jiná nebezpečí . . . . .	460
16.4.1	Kyseliny . . . . .	460
16.4.2	Způsob utrpení . . . . .	460
16.4.3	Atmosférický tlak . . . . .	461
16.4.4	Chlad, mráz . . . . .	462
16.4.5	Srážky a pády . . . . .	463
16.4.6	Elektřina . . . . .	465
16.4.7	Oheň . . . . .	465
16.4.8	Gravitace a zrychlení . . . . .	466
16.4.9	Horko . . . . .	467
16.4.10	Tlak . . . . .	467
16.4.11	Radiace . . . . .	468
16.4.12	Mořská nemoc . . . . .	470
16.4.13	Dušení . . . . .	470
16.4.14	Vzduchoprázdno . . . . .	470
16.5	Jed . . . . .	471
16.5.1	Popisy jedů . . . . .	471
16.5.2	Pití a otrava . . . . .	474
16.5.3	Drogy . . . . .	475
16.6	Nemoci . . . . .	476
16.6.1	Nakažlivé choroby . . . . .	476
16.6.2	Infekce . . . . .	478
16.7	Stárnutí . . . . .	479
16.7.1	Umělé omlazování . . . . .	479
<b>17</b>	<b>Šablony</b>	<b>480</b>
17.1	Šablony postav . . . . .	480
17.1.1	Typy šablon postav . . . . .	480
17.1.2	Koncept . . . . .	481
17.1.3	Ohebnost . . . . .	481
17.1.4	Volba vlastností . . . . .	482
17.1.5	Určování ceny . . . . .	483
17.1.6	Jak se to zapisuje . . . . .	484

17.1.7	K úpravám šablon	484
17.1.8	Další možnosti	484
17.2	Rasové šablony	485
17.2.1	Koncept rasy	485
17.2.2	Volba vlastností	486
17.2.3	Určování ceny	488
17.2.4	Podrasy	489
17.2.5	Vyplnění mezer	489
<b>18</b>	<b>Zvířata a příšery</b>	<b>490</b>
18.1	Parametry zvířat a příšer	490
18.1.1	Atributy	490
18.1.2	Druhotné údaje	490
18.1.3	Vlastnosti	491
18.1.4	Dovednosti	491
18.1.5	Cena	491
18.2	Běžná zvířata	491
18.2.1	Opice	491
18.2.2	Medvědi	491
18.2.3	Kočkovitě šelmy	492
18.2.4	Jeleni	493
18.2.5	Psi	493
18.2.6	Sokolové	493
18.2.7	Žraloci	494
18.2.8	Hadi	494
18.2.9	Kanci	494
18.2.10	Vlci	495
18.3	Mazlíčci a cvičená zvířata	495
18.3.1	Cvičení zvířat	495
18.4	Jízdní a tažná zvířata	496
18.4.1	Velbloud	496
18.4.2	Oslí, koně, muly	497
18.4.3	Sloni	498
18.4.4	Voli	498
18.5	Fantastické příšery	499
18.6	Zvířata v boji	500
18.6.1	Útoky hejn	500
<b>19</b>	<b>Technologie a artefakty</b>	<b>501</b>
19.1	Vozidla	501
19.1.1	Parametry vozidel	501
19.1.2	Základní pohyb vozidel	502
19.1.3	Základní boj ve vozidlech	506
19.2	Elektronika	510
19.2.1	Spojová zařízení	510
19.2.2	Sensorová zařízení	511
19.2.3	Počítače	512
19.3	Vynálezy	513
19.3.1	Žádané dovednosti	513
19.3.2	Složitost	514
19.3.3	Koncept	514
19.3.4	Prototyp	514
19.3.5	Testování a chyby	515
19.3.6	Výroba	515
19.4	Koumáctví	515
19.4.1	Koumání	516
19.4.2	Rychlé koumání	517
19.4.3	Koumačení během dobrodružství	518
19.5	Futuristické a mimozemské předměty	518
19.5.1	Tabulka tajemných zařízení	519
19.6	Divné technologie	520
19.6.1	Tabulka náhodných vedlejších efektů	520

19.7	Magické předměty . . . . .	521
19.7.1	Kouzla očarování předmětů . . . . .	521
19.7.2	Očarovávání . . . . .	522
19.7.3	Používání magických předmětů . . . . .	524
19.7.4	Na nákupech . . . . .	525
19.8	Rozbíjení předmětů . . . . .	525
19.8.1	Účinky zranění . . . . .	526
19.8.2	Poškození budov . . . . .	527
19.8.3	Opravy . . . . .	527
19.8.4	Mírumilovné poruchy . . . . .	527
<b>20</b>	<b>PJ</b>	<b>529</b>
20.1	Druhy kampaní . . . . .	529
20.1.1	Úroveň moci . . . . .	529
20.1.2	Kampaně s vysokou úrovní moci . . . . .	530
20.1.3	Kinohra . . . . .	531
20.2	Začátek herního sezení . . . . .	533
20.2.1	Mapy . . . . .	533
20.3	Hraní . . . . .	534
20.3.1	K otázkám na pravidla . . . . .	535
20.3.2	Nakládání s hráči . . . . .	535
20.3.3	Hraní NP . . . . .	536
20.3.4	Hody na reakce . . . . .	537
20.3.5	Znalosti . . . . .	538
20.3.6	Udržování postav naživu . . . . .	539
20.3.7	Herní čas . . . . .	540
20.4	Ukončení herního sezení . . . . .	541
20.4.1	Udělování bodů . . . . .	542
20.5	Psaní vlastních dobrodružství . . . . .	543
20.5.1	Kde vzít nápad? . . . . .	543
20.5.2	Návrh dobrodružství . . . . .	543
20.5.3	Vlastnosti dobrého dobrodružství . . . . .	547
20.5.4	Organisace tažení na pokračování . . . . .	547
<b>21</b>	<b>Herní světy</b>	<b>549</b>
21.1	Kultura a jazyky . . . . .	549
21.1.1	Kultury . . . . .	549
21.1.2	Jazyky . . . . .	549
21.2	Zákony a zvyky . . . . .	550
21.2.1	Míra nadvlády . . . . .	550
21.2.2	Legalita . . . . .	551
21.2.3	Vymáhání zákona a věznění . . . . .	551
21.2.4	Soudy . . . . .	552
21.2.5	Trest . . . . .	552
21.3	Typy společnosti a vlád . . . . .	553
21.3.1	Variace . . . . .	554
21.4	Úrovně technologií . . . . .	555
21.4.1	ÚT dle odvětví . . . . .	556
21.4.2	Pozdvížení místní technologie . . . . .	558
21.4.3	Odlišné technologie . . . . .	558
21.4.4	ÚT a žánr . . . . .	559
21.5	Ekonomika . . . . .	559
21.5.1	Nákup a prodej . . . . .	560
21.5.2	Kořist, a jak se jí zbavit . . . . .	561
21.5.3	Bohatství a společenské postavení . . . . .	562
21.5.4	Práce . . . . .	562
21.5.5	Námezdníci . . . . .	564
21.5.6	Otroci . . . . .	565
21.6	Jiné sféry existence . . . . .	566
21.6.1	Typy realit . . . . .	566
21.6.2	Kosmologie sfér . . . . .	567
21.6.3	Meziférické cestování . . . . .	568

<b>22 Tabulky</b>	<b>570</b>
22.1 Opravy v boji . . . . .	570
22.1.1 Opravy na útok zblízka . . . . .	570
22.1.2 Opravy na střelbu . . . . .	571
22.1.3 Opravy k aktivním obranám . . . . .	572
22.2 Tabulka velikosti, rychlosti a vzdálenosti . . . . .	573
22.3 Souhrn manévrů . . . . .	574
22.4 Polohy . . . . .	575
22.5 Tabulky zásahových ploch . . . . .	575
22.5.1 Tabulka zásahových ploch pro humanoidy . . . . .	575
22.5.2 Tabulky zásahových ploch pro nehumanoidy . . . . .	576
22.5.3 Zásahové plochy vozidel . . . . .	578
22.5.4 Tabulka zásahu cestujících . . . . .	579
22.6 Kritický úspěch a neúspěch . . . . .	579
22.6.1 Tabulka kritických zásahů . . . . .	580
22.6.2 Tabulka kritických zásahů do hlavy . . . . .	580
22.6.3 Tabulka kritických neúspěchů v boji . . . . .	581
22.7 Žt a OPŠ předmětů a krytů . . . . .	582
22.7.1 Žt a OPŠ budov . . . . .	582
22.7.2 OPŠ krytů . . . . .	583
22.8 Reakce NP . . . . .	584
22.8.1 Záznamy v tabulce . . . . .	584
22.8.2 Reakční tabulka . . . . .	585
<b>23 Větší slovníček</b>	<b>588</b>

## Kapitola 12

# Hody na úspěch

Kdykoli se postava pokouší o provedení nějaké akce (což znamená většinou užití nějaké dovednosti), hází se na určení výsledku této činnosti třemi kostkami. Tomu se říká „hod na úspěch“. Pokud je součet čísel na kostkách menší nebo roven číslu, které určuje obtížnost daného úkonu (většinou se jedná o hod na dovednost či proti atributu), postava zaznamenala úspěch, jinak selhala.

*Příklad:* Snažíš-li se otevřít zámek se svou dovedností Otvírání zámků na úrovni 9, musíš na 3k hodit 9 nebo méně. Padne-li 10 a víc, otevírání se nesetká s úspěchem. . .

Nezávisle na čísle, proti kterému házíš, platí, že pokud padne 3 či 4, jedná se o automatický úspěch, pokud naopak padne 17 či 18, jde o automatický neúspěch. Obecně platí, že hráč hází pokaždé, když se jeho postava snaží o provedení něčeho důležitého. Pozor! PJ se může rozhodnout, že si hodí za postavu sám, a to skrytě — viz vůbec Kdy má PJ házet {365}.

### 12.0.1 Kdy házet

Aby se hra neobrátila v moře nekonečných hodů kostkami, měl by PJ vyžadovat hod jen, pokud při provádění dané činnosti existuje nějaká šance na důležitý neúspěch nebo na důležitý úspěch. To se týká zejména hodů, pokud

- je v ohrožení zdraví, majetek, reputace, vybavení či přátelé postavy. Do toho se počítají i pronásledování a útěk, boj (i v případě, že je cíl nehybný a útočíš tak, že se prakticky nelze minout cíle), špionáž, krádeže a vůbec podobné jevy v dobrodružství celkem obvyklé,
- snaží-li se HP získat spojení, informace, schopnosti, společenské postavení či bohatství;

zato by vůbec neměl vyžadovat hody v případech, že se jedná o

- úplně primitivní úkoly, třeba přechod silnice, příjezd do města, nakrmení psa, nakoupení v obchodě, zapnutí počítače,
- denní práci v běžné, nikoli dobrodružné každodenní práci. (K poměření účinnosti takové práce se hází jednou za měsíc a říká se tomu „hod na práci“ {562}).

### Kdy hází PJ

Existují ovšem i případy, kdy by PJ měl házet za postavy a přesto nenechat hráče nahlédnout, jak to vlastně dopadlo:

1. *Když si **postava** nemůže být jistá, jestli vlastně uspěla.* Třeba při Vyslýchání, Detekci lží, Meteorologii, Prohledávání, při používání Intuice, Předpovědi či jiných nadpřirozených věsticích výhod. V tom případě hráč prostě prohlásí, že používá svou schopnost a PJ si hodí hezky za zástěnou. Pokud uspěje, poskytne hráči pravdivé informace — čím méně padne, tím víc a lepších informací vydá; pokud ovšem neuspěje, nevypadnou z něj informace buď žádné, nebo lživé (opět platí, čím horší hod, tím horší lži), nebo dle potřeby a gusta PJ.
2. *Když ani **hráč** nemá vědět, co se vlastně děje,* většinou v případech, kdy se pokouší cokoli Vnímat, Číchat nebezpečí apod. Že to není příliš pochopitelné? Hle, příklad: představ si, že skupinka postav jde po cestě v džungli a pár desítek metrů před ní si hoví na větví, pěkně nepozorován, jaguár. PJ by, jak je asi jasné,



neměl v žádném případě prohlásit: „Před vámi je jaguár. Hažte, abychom zjistili, jestli jste si ho všimli,“ rozhodně by ale neměl prohlásit ani: „Všichni si hoďte na Vidění a všichni, kdo mají Čich na nebezpečí, mi to sděli,“ protože oba tyto přístupy prostě varují hráče, že se něco bude dít. Místo toho si za ně hodí tajně za zástěnou a pouze jestliže uspějí, může jim říct, že dvacet metrů před nimi sedí na větvi jaguár. Pokud ne, čeká na ně překvápko.

## 12.0.2 Opravy

Většina hodů na úspěch bude zatížena nějakými opravami. Tyto opravy se ovšem přičítají k *číslu, proti kterému hážeš*, rozhodně ne k výslednému hodu. Bonusy tedy vždy zvyšují tvoje šance na úspěch, zatímco postihy fungují přesně naopak.

U dovednosti Otvírání zámků se například suše konstatuje, že postava dostane „–5, pracuje-li po hmatu (tedy v úplné temnotě)“. To znamená, že pokud pracuješ v úplné temnotě, musíš si od své dovednosti odečíst 5. Máš-li Otvírání zámků 9, hážeš proti čtyřem. No, moc nadějně to s tím otvíráním tedy nevidím!

Případ od případu se ovšem mohou rovněž zámky, na které narazíš, lišit. Tamhleto je třeba podle scénáře zámek zastaralý a primitivní, a poskytne +10. Pokud bys měl 9, házel bys proti 19. Jelikož na 3k lze hodit nejvíce 18, zdálo by se snad, že úspěch je zcela zaručen. To je sice pravda, ale jenom skoro — viz Kritické neúspěchy {370}. Opravy se v drtivé většině případů počítají. Otvíral-li bys tedy ten úplně primitivní zámek v úplných temnotách, házel bys proti  $9 - 5 + 10 = 14$ .

Některé opravy se vyskytují obzvláště často. Mezi ně patří hlavně opravy za kulturu {24}, jazyk {25}, rozdíly ÚT {187}, zvyk {188}, vybavení {367} a obtížnost úkolu {367}.

## Základní a účinná dovednost

Tvoje *základní dovednost* je úroveň tvé dovednosti, tak, jak je zapsána v osobním deníku. Tvoje *účinná dovednost* je oproti tomu tvoje základní dovednost plus všechny opravy, které dostaneš přímo na konkrétní použití. Ve všech těch příkladech s Otvíráním zámků výše by byla tvoje základní dovednost pořád 9, zatímco účinná 4, 19 a 14, pokaždé jiná.

Pojmy „základní“ a „účinná“ dovednost se týkají všech hodů na úspěch, nikoli pouze dovednostních hodů. Platí to i v případě hodů na obranu, na atributy a na sebeovládání.

*O hod na úspěch se nemůžeš ani pokusit, pokud je tvoje účinná dovednost 2 a nižší. Neplatí, pokud hážeš na obranu {399}.*

### Implicitní hody

Pokud stojíš před úkolem, který vyžaduje hod na nějakou dovednost, musíš mít aspoň *nějakou* možnost tento úkol zdárně dokončit; jinak se o něj nesmíš ani pokusit. Ideálně by to chtělo mít v dovednosti i nějaké body — ale i osoby, které nebyly v daných úkonech řádně vycvičeny, mohou uspět. Každý může mávat mečem — ačkoli se předpokládá, že nějakých výraznějších úspěchů v této disciplíně dosáhne pouze cvičený šermíř.

O dovednosti, o jejíž výkon se může pokusit každý, aniž by v ní měl body, se říká, že se „odvozuje“ z nějakého atributu či jiné dovednosti. To znamená, že připočteš k úrovni nějakého svého atributu či dovednosti postih a proti výsledku hážeš. Je to obvyčejný hod na úspěch.

**Příklad:** Otvírání zámků má implicitní úroveň IQ–5, což znamená, že každý se může pokusit otevřít zámek, i když se v tom netrénoval, zdaří-li se mu hod proti jeho IQ snížené o 5. Je-li tvoje IQ 10, běžné zámky otvíráš hodem proti 5. Čím chytřejší jsi, tím větší budou tvoje šance — ale trénink je vždycky lepší. I osoba s běžným IQ 10 a s pouhým jedním bodem v této dovednosti překoná chytrolína s IQ 15!

Popisy dovedností obsahují podrobné údaje o tom, z čeho a jak se dovednosti odvozují. Pokud máš ve volbě implicitní úroveň na výběr, ber vždycky nejlepší.

**Příklad:** Vyslýchání má tyto implicitní úrovně: IQ–5, Zastrasování–3 či Psychologie–4. I když nejsi žádný zkušený vyslychatel, můžeš z vězně vydobýt informace tak, že ho přechytračíš (IQ–5), zastrašíš (Zastrasování–3) či zkusíš aplikovat poznatky z psychologie (Psychologie–4). Pokud bys měl IQ 12, Zastrasování 14 a Psychologii 13, máš implicitní úroveň po řadě 7, 11 a 9. Nejvyšší je 11, ber tedy tu.

**Pravidlo dvaceti:** Pokud máš *atribut* vyšší než 20, bere se pro výpočty implicitních úrovní jako 20. I člověk s IQ 25 bude otvírat zámky na 15, nikoli na 20. Pro odvozování z dovedností toto pravidlo *neplatí*.

**Pusto, prázdno:** Ne vše lze dělat bez výcviku. Příklady? Alchymie, Fyzika (Jaderná), Karate, kouzla. Bez patričního tréninku prostě ostrouháš, aniž bys dostal i nejzanedbatelnější šanci.

### 12.0.3 Obtížnost úkolu

Pokud si PJ myslí, že konkrétní případ nějakého úkonu je jednodušší nebo naopak složitější, než takové úkony běžně bývávají, může přidat opravu za obtížnost, která se přičítá ke všem ostatním opravám a platí pro všechny, kdo se za daných podmínek pokouší daný úkol provést.

Pokud se třeba PJ rozhodne, že jediný způsob, jak dané publikum převážit na svou stranu, je uspět ve Veřejných projevech  $-2$ , je obtížnost úkolu  $-2$ . Všichni, kdo se pokusí takto dané publikum přesvědčovat, mají  $-2$ , ovšem plus osobní opravy, což jest za kulturu, jazyky, Hlas, atd.

Spousta dovedností navrhuje pro určité podmínky určité hodnoty obtížnosti — třeba  $-5$ , pokud se snažíš otevřít zámek po hmatu —, ale celková škála různých úkolů je víceméně nekonečná. Zde jsou nějaké směrnice pro PJ (všechny příklady se zabírají hodem na Řízení):

- +10 *Automatický*. Úkol tak triviální, že PJ by neměl vůbec chtít hod na úspěch, snad leda za mimořádně zajímavých podmínek. *Příklad*: Nastartování auta
- +9, +8 *Primitivní*. Situace, ve kterých je selhání naprosto nepravděpodobné a vyžadovalo by *fakt hroznou* smůlu. *Příklad*: Objetí prázdného parkoviště kolem dokola.
- +7, +6 *Triviální*. Úkony, při kterých sice může dojít k neúspěchu, ale pouze za spoluúčasti smůly. *Příklad*: Průjezd prázdnou silnicí.
- +5, +4 *Jednoduché*. Většina běžných úkolů, včetně hodů, které konají obyčejní lidé v každodenních pracích. *Příklad*: Odjezd autem do práce v malém městě.
- +3, +2 *Snadné*. Úkoly skoro bez rizika, které většina lidí podstoupí bez jakýchkoli rozpaků. *Příklad*: Dojezd autem do práce v životem kypícím velkoměstě.
- +1 *Lehké*. Úkoly, do kterých by se většina lidí zdráhala jít, ale dobrodruh by je pokládal za primitivní. *Příklad*: Účast v automobilových závodech.
- 0 *Průměrné*. Většina úkolů, na které narazíš v dobrodružství. Většina užití dovedností pod stresem. *Příklad*: Automobilová honička.
- 1 *Trochu složitě*. Stresující úkoly, které by byly nováčka výzvou, nikoli však pro zkušené dobrodruhy. *Příklad*: Automobilová honička ve velkých rychlostech.
- 2, -3 *Složitě*. Poněkud stresující úkoly, které by byly dostatečnou výzvou i profesionálovi. Dovední dobrodruzi ale přesto běžně přijímají i tuto úroveň rizika. *Příklad*: Vysokorychlostní automobilová honička na zahlcené výpadovce.
- 4, -5 *Těžké*. Úkoly tak těžké, že i expert se rozhlédne po alternativách. Pravého mistra to ale nezastřeší. *Příklad*: Pokus o udržení vozidla na silnici a současnou střelbu z palné zbraně skrz okýnko během vysokorychlostní automobilové honičky.
- 6, -7 *Ubíjející*. Situace, které si dvakrát rozmyslí i mistři svého oboru. *Příklad*: Vysokorychlostní automobilová honička ve sněžné bouři.
- 8, -9 *Nemožné*. Úkoly, ve kterých se i od největších znalců očekává selhání. *Příklad*: Střelba palnou zbraní během vysokorychlostní automobilové honičky ve sněžné bouři.
- 10 *Absurdní*. Úkoly, o které by se žádná přičetná osoba ani nepokusila. PJ dokonce může takové pokusy úplně zakázat! *Příklad*: Pokus o řízení vozidla pomocí kolenou a současně střelby z obouručně držené pancéřové pěsti skrz okýnko během vysokorychlostní automobilové honičky ve sněžné bouři.

Tato tabulka platí pro cvičenou osobu. Pokud chceš získat představu o tom, jak si povede někdo na implicitní úrovni, přidej jeho opravu implicitní úrovně ke složitosti úkolu.

**Příklad**: Někdo, kdo se nikdy řídit neučil, má svoje Řízení na OB $-5$ . To znamená, že i běžné dojíždění do práce (pro zkušeného řidiče Jednoduché,  $+4$  či  $+5$ ) pro něj bude Průměrný (OB) či dokonce Trochu složitější (OB $-1$ ) a každopádně stresující zážitek!

#### Opravy za vybavení

U dovedností, které vyžadují nějaké náčiní, hraje roli i kvalita náčiní, se kterým pracuješ:

*Žádné nářadí*:  $-10$  pro technologické dovednosti,  $-5$  pro jiné. Existuje spousta dovedností, o jejichž výkon se nelze bez nářadí ani pokusit!

*Improvizované*:  $-5$  na technologické dovednosti a na zbytek  $-2$ .

*Základní*: Bez oprav. Většina případů spadá právě sem.

*Dobré:* +1. Stojí asi pětinasobek ceny základního náradí.

*Skvělé:* +2. Stojí asi dvacetinasobek ceny základního náradí.

*Nejlepší, které je na tvé ÚT k dispozici:* přidává polovinu ÚT zaokrouhlenou dolů, nejméně však +2. Zpravidla neprodejné.

Pokud máš základní a lepší úroveň vybavení, které ovšem není tak docela v pořádku, připočítají se ještě následující opravy:

*Chybí důležité předměty:* −1 za předmět.

*Vybavení je poškozeno:* −1 až −3.

**Příklad:** Pro dovednost První pomoc může „improvizované“ náradí znamenat listí, provázky a vodu, „základní“ běžné sterilní obvazy, „dobré“ standardní lékárničku, co je v každém autě, „skvělé“ nestandardní lékárničku, co je v každé sanitce a „nejlepší“, celou nemocnici. Pokud by chybělo antiseptikum, dostal bys −1, pokud bys použil lékárničku vyhrabanou z nabouraného vozidla, můžeš dostat −1 i víc za poškozené vybavení.

## Strávený čas

Pokud se snažíš rozlousknout nějaký vážně tvrdý oříšek, můžeš snížit postih k hodu — nebo jej třeba i změnit v bonus —, budeš-li pracovat záměrně pomalu a dávat obzvláštní pozor na to, aby všechno bylo, jak má být. Pokud ovšem závodíš o čas a o dokončení úkolů před konečným termínem, může se stát poněkud ošidným i nejjednodušší z úkonů.

**Pomalejší práce:** Pokud záměrně prodloužíš dobu potřebnou k výkonu úkolu (tak, jak to určí pravidla či PJ), dostaneš bonus. Týká se to ovšem pouze nebojových akcí. Zdvojnásobíš-li spotřebovaný čas, dostaneš +1, za zčtyřnásobení dostaneš +2, za zosminásobení +3, za zpatnáctinásobení +4 a za ztřicetinásobení +5. Pokud třeba obětuješ celý pracovní den na úkon, který běžně zabere hodinu, dostaneš +3.

PJ by měl dát obzvláštní pozor, aby nedošlo k žádným absurditám. Lze sice strávit více času otvíráním se-ifu či testováním mimozemského předmětu, ale nelze strávit více času neutralisací jedu či pronásledováním podezřelého! (Nebo, sice lze, ale bonus za to určitě nedostaneš ☺)

**Spěch:** Pokud spěcháš, za každých 10 procent času, o který úkon zkrátíš, dostaneš −1. Pokud se pokusíš dokončit úkol za polovinu času (−50 %), dostaneš −5. Nejdále lze čas redukovat na −90 % s opravou −9. V kinohře by PJ snad mohl povolit i *jeden* pokus s −10 na *okamžitě* dokončení úkolu; třeba hod na Mechanika−10, zda-li se náhodou nepodaří nefunkční přístroj spravit řádným kopancem (☺). Pozor! Příroda se řídí vlastními zákony, které tvůj spěch bohorovně ignorují. Nelze tedy třeba urychlit chemické reakce, nemůžeš-li již zvýšit teplotu, a nemůžeš jet rychlostí nad limity svého vozidla. Při pochybnostech má pravdu PJ.

Pokud nějaká dovednost sama o sobě vyjmenovává nějaké opravy za čas, tyto přebíjejí obecné opravy výše. Platí to třeba pro ceremoniální magii a kouzla vůbec (viz první knihu, kapitolu 5).

## Dlouhé úkoly

PJ může některé větší projekty definovat jako „dlouhé úkoly“, které vyžadují, aby na nich bylo dohromady odpracováno nějaké množství hodin pomocí nějakého atributu či dovednosti. Pokud chtějí postavy postavit přes průrvu provazový most, může PJ prohlásit, že takový most bude vyžadovat celkem 40 hodin práce pomocí OB, 24 hodin Tesařství a 8 hodin Inženýra.

Normálním limitem práce na osobu je osm hodin na každý čtyřiašestihodinový den. Na konci každého dne si všichni pracovníci hodí proti atributu či dovednosti, kterou pracovali, a dle výsledku se zařídí. Úspěch poskytne všem odpracovaný čas, kritický úspěch tři poloviny odpracovaného času, neúspěch polovinu. Kritický neúspěch nejenže nepřispěje ničím, ale navíc znehodnotí 2k hodin již vykonané práce.

Pokud se najde nějaký dozorce, který sám sice na projektu pracovat nebude, ale bude řídit činnost pracovníků, může si hodit na Administraci (pokud záleží víc na organizaci), nebo na Velení (pokud záleží víc na morální podpoře a povzbuzení). Pokud uspěje, všichni pracovníci dostanou na tento den +1; pokud zaznamená kritický úspěch, dostanou všichni +2. Jakkoli však dozorce neuspěje, daný den nepřispěje zhora ničím.

Směny lze pochopitelně prodloužit i nad osm hodin. Pokud potřebuješ k něčemu takovému přesvědčit NP, bude to chtít hod na ovlivnění {381}. Všechny postavy, které pracovaly během dne déle než osm hodin, si musí na jeho konci hodit na ZD, přičemž za každou hodinu přes deset dostanou −1. Pokračuje se jako obvykle hodem na dovednost; pokud ovšem postavy neuspěly v tomto hodu na ZD, dostanou opravu −2 či mínus tolik, o kolik neuspěly v hodu (z toho to, co je horší) a ztratí tolik BÚ, kolik tato oprava činí v absolutní hodnotě — ale práce se započítá (pokud ovšem uspějí v hodu na dovednost). Kritický neúspěch zde funguje jako jakýkoli jiný neúspěch, až na to, že jsi tak zničen, že příští den nemůžeš vůbec pracovat!

Pochopitelně lze práci odfláknout (viz Spěch výše). Pokud se tak stane, sníží se čas a postih dostanou všichni, kdo pracují danou dovedností. Ano, pracovníci, kteří by dělali pomocí OB, by mohli přijmout −5 a zkrátit čas potřebný k vytvoření své části práce na 20 hodin.

Nebud' me však nepořádní; kromě odflákávání práce ji lze pochopitelně i udělat pořádně, stejně, jako je to popsáno výše. Pokud by výše zmínění dělníci nepracovali dohromady 40, ale 80 hodin, házeli by na OB+1. Taková strategie se ale většinou nevyplácí, zejména v případě, že se další čas doluje z pracovníků pomocí dlouhých směn.

### 12.0.4 Míra úspěchu, míra selhání

Jakmile jsi spočítal svou účinnou dovednost a hodil kostkami, je o výsledku činnosti jasno. Pokud v součtu padlo na kostkách méně či stejně, než byla tvoje účinná dovednost, úkol se ti podařilo splnit, a rozdíl mezi hodem a účinnou dovedností se nazve *mírou úspěchu*.

*Příklad:* Pokud jsi měl účinnou dovednost 18 a padlo ti 12, tvoje míra úspěchu je 6.

Naopak, pokud kostky ukázaly v součtu více, než činila tvoje účinná dovednost, selhal jsi a rozdíl mezi hodem a účinnou dovedností se nazve *mírou neúspěchu*.

*Příklad:* Pokud jsi měl účinnou dovednost 9 a padlo ti 12, selhal jsi a tvou mírou neúspěchu je 3.

Míry úspěchu či neúspěchu si vždycky zaznamenávej, protože s nimi spousta pravidel nakládá dost zásadním způsobem. I v případě, že si je pravidla explicitně nežadají, je může chtít PJ, aby odměnil něčím navíc velkou mírou úspěchu, či naopak rádně vytrestal vysokou mírou neúspěchu.

*Velice* vysoké či *velice* nízké hody mají ovšem zvláštní účinky, které jdou nad pravidla o normálních úspěších a neúspěších, a to nezávisle na měřácích úspěchu a neúspěchu.

#### Nepovinné pravidlo: Ovlivňování hodů

Zde jsou popsány dvě možnosti, kterých může PJ využít. Tyto možnosti v zásadě povolují postavám výměnou za pár bodů ovlivnit dění herního světa. Dej ovšem pozor na to, že tato pravidla spíš podporují hráče v obětování dlouhodobého vývoje na oltář krátkodobých úspěchů. To se hodí pro žánry, kde se hrdinové nevyvíjejí, ale často vyhrávají (třeba klasičtí komiksoví superhrdinové). Proto PJ může chtít zavést limit na počet bodů, které může jeden hráč použít během jednoho sezení k těmto účelům.

**Nákup úspěchů:** Hráč může utratit body na spravení výsledku posledního svého hodu na úspěch. Za dva body lze změnit kritický neúspěch v neúspěch obyčejný, za bod lze udělat z obyčejného neúspěchu obyčejný úspěch a za další dva body se dělá z úspěchu úspěch kritický. Více přesunů pro jeden hod je povoleno (z kritického neúspěchu na kritický úspěch se tedy přesouvá za 5 bodů). Aby HP nevyhrávaly všechny boje pouhými sériemi kritických zásahů, může PJ použití tohoto pravidla omezit, aspoň v bojích. Stejně tak se toto pravidlo nehodí v hororových a mysteriózních hrách, kde pocit zaručeného úspěchu stojící za hráčem dost podkopává napětí.

**Vedení světa hráči:** Hráč může pokaždé, když hodí nějaký úspěch, zaplatit dva (jen jeden, byl-li to úspěch kritický) body a přidat do světa či scény nějaký hodnověrný a přijatelný prvek. Tímto se nahradí všechny ostatní účinky kritického úspěchu, padl-li.

*Příklad:* Doktor Smith zrovna pracuje ve Federální laboratoři pro pokročilé zbraně, když se čtyři patra pod ním rozrazí dveře a dovnitř se vkutálí obří robot. Smith si hodí na Smysly a útok zaregistruje; jeho hráč zatím navrhuje: „Šel jsem zrovna kolem bezpečnostní stanice a uviděl jsem toho robota na obrazovce, jdu tedy naproti ke konzoli a zaměřím na něj senzory.“. PJ předtím nezmínil ani bezpečnostní stanici, ani senzory, ale protože to zapadá do jeho představy o ústavu, svolí. Smithův hráč zaplatí dva body a PJ scénu zainteresuje.

Kromě hodnověrnosti ovšem musí být takový přídavek přijatelný jak PJ, tak ostatními HP. Obecně by PJ měl povolit návrhy kreativní, takové, které sunou zápletku vpřed či zachrání nějaké HP život; oproti tomu by neměl podpořit návrh, který by zhotovil zkratku přes celou zápletku, zrušil předtím ustanovený fakt či poškodil jinou HP. V hraničních případech je věc na domluvě hráčů a PJ.

PJ by si měl poznamenat všechna použití tohoto pravidla, protože se tak stávají součástí herního světa!

### Kritické úspěchy

*Kritický úspěch* znamená extrémně dobrý výsledek. Ke kritickým úspěchům dochází takto:

- Padne 3 nebo 4. To je kritický úspěch za všech okolností.
- Pětka znamená taktéž kritický úspěch, je-li tvoje dovednost aspoň 15.
- Šestka znamená taktéž kritický úspěch, je-li tvoje dovednost aspoň 16.

Pokud se ti povede hodit kritický úspěch, vždycky se ti stane něco velmi prospěšného. O tom, co, rozhodne PJ; platí však opět, čím nižší hod, tím lepší.

*Kritický zásah* je vlastně kritický úspěch hozený během útoku. Tady nevybírám účinek PJ, ale kostky a Tabulka kritických zásahů {580}.

## Kritické neúspěchy

*Kritický neúspěch* je naopak výsledek extrémně mizerný. Kritický neúspěch nastane, když ti padne

- 18. To znamená kritický neúspěch za všech okolností.
- 17, *pokud je tvoje účinná dovednost 15 a méně*; jinak jde o automatický, leč obyčejný neúspěch.
- Jakýkoli hod, který aspoň o 10 převyšuje tvoji účinnou dovednost. Pro dovednost 6 je tedy kritickým neúspěchem i 16, pro dovednost 5 i 15, atd.

Pokud se ti povede kritický neúspěch, rozhodne se PJ s náležitou zlomyslností, co zajímavého se stane. Je to vždycky něco špatného, a čím víc padlo, tím horší to bude.

Kritický neúspěch v boji se řídí hodem kostkami a Tabulkou kritických neúspěchů {581}.

### 12.0.5 Opakování

Na některé věci máš jen jeden pokus (zneškodnit bombu, přeskočit průrvu, vyoperovat zanícené slepé střevo, potěšit krále písni), zatímco jiné můžeš zkoušet stále dokola, dokud neuspěješ (otevřít zámek, chytit rybu, analyzovat jed), a u některých věcí se třeba nedozvíš, zda-li jsi uspěl, či nikoli, dokud nebude už příliš pozdě na to, abys to zkusil znova (přeložit starou mapu k pokladu, postavit loď, objednat si ve francouzské restauraci ☺) a nakonec se může stát, že neúspěch bude znamenat zranění, ale budeš to moci vyzkoušet znova (šplhání na zed').

Mezi těmito případy musí svým zdravým rozumem rozlišovat PJ. Většinou by se měl řídit těmito směrnicemi:

- Pokud první neúspěch postavu zabije či zničí předmět zájmu, je jasno.
- Pokud neúspěch způsobí nějaké poškození, ať ho udělí a nechá je po nějaké rozumné pauze pokračovat. (Přesnou délku rozumné pauzy se můžeš dozvědět v mnoha popisech dovedností.)
- Pokud neúspěch nic a nikoho nepoškodí, ať je nechá po nějaké rozumné pauze pokračovat, ale s  $-1$  za každý další pokus; to jest s  $-1$  na druhý, s  $-2$  na třetí pokus, a tak dál — dokud se buď nevzdají, nebo se jim to nepovede.
- Pokud je při výkonu dané činnosti naprosto běžné neustále úkon opakovat (třeba útoky v boji), nebo jde-li o dlouhý úkol, ať jim sdělí, že jejich pokus se sice nesesetkal s úspěchem a nechá je pokračovat bez postihů hned po uplynutí běžné prodlevy.

## 12.1 Střety

Občas je potřeba, aby dvě postavy porovnaly svoje atributy, dovednosti nebo jiné vlastnosti. Tomu se říká „střet“. Neplatí, že ten, kdo má vyšší úroveň, vyhraje — i když vyšší úroveň určitě pomáhá. „Střet“ je rychlé řešení takové situace bez nutnosti nějak odehrávat každý jeho detail.

Ve střetu provede každý zúčastněný hod na úspěch proti vlastnosti, která se testuje, samozřejmě se všemi náležitými opravami, a pak porovná svůj výsledek s výsledkem protivníka. Existují dva způsoby, jak takové porovnávání uchopit.

### 12.1.1 Rychlé střety

Rychlý střet reprezentuje nějakou soutěž, která probíhá v minimálním čase či možná rovnou okamžitě; na stole třeba leží zbraň a dva nepřátelé se ji snaží uchopit, každý dřív než ten druhý, nebo máme třeba dva vrhače nožů a soutěží v házení na terč.

Každý zúčastněný si hodí na úspěch. Pokud jeden uspěje a druhý nikoli, je vítěz zjevný; pokud oba uspějí, zvítězí ten, který má větší míru úspěchu, pokud neuspěje ani jeden, zvítězí ten z nich, který má menší míru neúspěchu. Remíza znamená, že nevyhrál nikdo (oba bojovníci uchopili zbraň zaráz, oba nože jsou od středu terče stejně daleko).

#### Míra vítězství

Je jistě rozdíl mezi případem, kdy vítěz o pět uspěl a prohrávající o pět neuspěl a případem, kdy vítěz uspěl o dva a poražený o jedna. Tento rozdíl je popsán *měrou úspěchu*, která se definuje takto:

- Pokud oba uspěli, je měrou vítězství rozdíl měr úspěchů obou. (Jeden uspěl o 5, druhý o 2, míra vítězství je 3.)
- Pokud oba neuspěli, je měrou vítězství rozdíl měr neúspěchů obou.
- Pokud jeden uspěl a druhý ne, je měrou vítězství součet míry úspěchu a míry neúspěchu obou.

### Hody na odolnost

Většina schopností, která může ovlivnit cíl, který s jejich výkonem na sobě jaksi nesouhlasí, nabízí tomuto cíli možnost pokusit se o odolání. Většinou je to rychlý střet útočící schopnosti a odolnosti obránce; v tom případě se aplikují ještě dvě zvláštní pravidla:

1. *Aby zvítězil, musí útočník **uspět**.* Nemůže tedy zvítězit tak, že bude mít menší míru neúspěchu než jeho cíl; pokud se mu hod nezdaří, automaticky prohrál a střet už nepokračuje.
2. *Aby zvítězil, musí útočník **vyhrát**.* Remíza je v prospěch napadeného.

#### 12.1.2 Běžné střety

Běžný střet reprezentuje soutěž trochu pomalejší. Dá se použít třeba na páku.

Každá postava si hodí na úspěch. Pokud jedna uspěje a druhá ne, je vítěz jasný; pokud oba uspějí nebo oba selžou, nestane se nic a příště mohou házet znova. Nakonec se ovšem stane, že jedna postava uspěje a druhá selže, a v tom okamžiku je vítěz určen; je to ten, kdo uspěl.

Délka každého pokusu v *herním čase* záleží na tom, o jakou aktivitu jde, a rozhodnutí o ní přísluší PJ. Při páce to mohou být třeba dvě sekundy, ale při soutěži v nějakém knihovním výzkumu, kde pomalu osud světa závisí na tom, kdo jako první nalezne nějakou obskurní informaci, může každý pokus reprezentovat několik dní času.

### Vyrovňávání extrémů

Pokud má jeden zúčastněný dovednost 5 a druhý 6, hra by se zasekla, protože obě strany by nebyly s to docílit potřebného úspěchu. Aby k tomu nedošlo, dojde k vycentrování úrovně; nižší zvyš na 10 a vyšší zvyš o tolik, o kolik se tak zvýšilo nižší.

**Příklad:** Pro Střet 5 proti 3 přidej k oběma 7 a hažte 12 proti 10.

Ke stejnému záseku může ovšem dojít i z opačného důvodu: obě strany mají úroveň příliš vysokou. Pokud jsou oba na 15 a víc, bude pro změnu velice dlouho trvat, než se jednomu povede selhat. Aby se tento proces urychlil, od nižšího se odečte tolik, aby se snížilo na 10, a od vyššího se odečte tolikéž.

**Příklad:** Pro Střet 19 proti 16 uber 6 od každého a hažte 13 proti 10.

Pokud jsou ovšem obě vlastnosti vysoko nad dvacet — třeba dojde-li ke Střetu dinosaurů v SL — nebude stačit ani toto opatření. Místo toho vyděl nižší úroveň tolika, aby se snížila na 10, a vyšší vyděl také tolika. Zaokrouhluje se dolů.

**Příklad:** Pro Střet 600 proti 500 se 500 vydělí 50, aby šlo na 10, a 600 taktéž; hažte tedy 12 proti 10.

#### Pravidlo šestnácti

Pokud nějaký nadpřirozený útok (kouzlo, psionická schopnost...) nabízí zasaženému hod na odolnost a dotýčný je *živý* nebo má IQ aspoň 6, nemůže účinná dovednost útočníka přesáhnout *vyšší* z 16 a hodnoty odolnosti obránce. Pokud přesahuje tuto hodnotu, budiž na ni zredukována.

**Příklad:** *Čaroděj má Čtení mysli na 18. Pokud zkouší číst mysl někoho s Vůlí 16 a nižší, háže proti 16, pokud útočí na cíl s Vůlí 17, háže proti 17, jinak háže proti 18.*

## 12.2 Tělesné výkony

Níže jsou popsána pravidla týkající se běžných tělesných a tělocvičných výkonů.

### 12.2.1 Šplhání

Pokud potřebuješ vyšplhat na cokoli složitějšího než žebřík, haž si na Šplhání {243} nebo na jeho implicitní úroveň OB–5. Opravy na hod záleží na typu povrchu a na pomůckách (viz níže); každopádně také odečti od své úrovně svoje naložení. Šplhání s třicetikilovým batohem na zádech nepatří právě k nejbezpečnějším podnikům! Haž jednou na zahájení šplhání a znova každých pět minut. Jakýkoli neúspěch znamená pád (viz Padání {463}).

Pokud ses zajistil pomocí lana, spadneš pouze na konec lana — pokud jsi ovšem nehodil kritický neúspěch; v tom případě se lano urve či odváže.

Tabulka níže poskytuje přehled o opravách a rychlostech pro šplhání po některých běžných površích. Ve většině případů se vás bude týkat obyčejná rychlost; bojová rychlost se používá pouze pro šplhání podpořené zuřivostí či hrůzou, a takové vždycky stojí aspoň 1 BÚ — nebo dvakrát tolik BÚ, co stojí takový výkon za normálních podmínek. Šplhání v boji vyžaduje manévry Pohyb.

Typ šplhání	Oprava	Bojová rychlost	Obyčejná rychlost
Žebřík nahoru	bez hodu	3 špruše/s	1 špruše/s
Žebřík dolů	bez hodu	2 špruše/s	1 špruše/s
Běžný strom	+5	30 cms <sup>-1</sup>	10 cms <sup>-1</sup>
Běžná hora	0	15 cms <sup>-1</sup>	5 cms <sup>-1</sup>
Svislá zeď kamenná	-3	6 cms <sup>-1</sup>	2 cms <sup>-1</sup>
Moderní budova	-3	3 cms <sup>-1</sup>	1 cms <sup>-1</sup>
Slaňování			
(bez vybavení)	-1	60 cms <sup>-1</sup>	25 cms <sup>-1</sup>
(s ním)	-1	3,6 ms <sup>-1</sup>	

### 12.2.2 Kopání

Rychlost kopání závisí na typu zeminy, ZZ kopáče (tj.  $\frac{SL^2}{10}$ ) a na kvalitě dostupných nástrojů. Měří se vždy objem v litrech, který kopáč dokáže za hodinu vykopat.

**sypká hlína, písek** Rychlost kopání je 140 ZZ lh<sup>-1</sup>

**běžná hlína** Rychlost kopání činí 70 ZZ lh<sup>-1</sup>. Dále lze používat krumpáč, kterým se sice nic vykopat nedá, zato však dokáže rozlámat 280 ZZ lh<sup>-1</sup> hlíny na sypkou, která jde snáze vyházet. Nejúčinnější způsob kopání je asi tento: jeden člověk s krumpáčem a další dva s lopatami, kteří uvolněnou hlínu vyhazují.

**tvrdá hlína, jíl atd.** Nejdřív *musí* být narušena krumpáčem (rychlostí 140 ZZ lh<sup>-1</sup>) a pak stejnou rychlostí vyhazována ven. Jedna osoba ozbrojená lopatou i krumpáčem vykope pouze 42 ZZ lh<sup>-1</sup>, protože stráví spoustu času výměnou nástrojů.

**tvrdá skála** Nejdříve se *musí* opotřebovat krumpáčem rychlostí nejvýše 70 ZZ lh<sup>-1</sup> a poté ji lze teprve vyházet stejnou rychlostí.

Rychlosti kopání výše předpokládají, že používáš kovové nástroje. Pro dřevěné nástroje (běžné na ÚT 5 a nižší) se rychlosti dělí dvěma, pro improvizované nástroje (holé ruce) čtyřmi i více.

Čas, který bude potřeba vynaložit, spočítáš snadno; ponásob mezi sebou hloubku, výšku a šířku díry (vše uveď v *decimetrech*) — tak dostaneš objem díry v litrech, který stačí podělit rychlostí kopání a máš dobu potřebnou na vykopání díry v hodinách.

Každá hodina kopání stojí 1 BÚ pro sypkou hlínu, 2 BÚ pro běžnou, 3 BÚ pro tvrdou a 4 BÚ pro skálu.

#### Odlišné gravitace

Gravitace světa se měří v Gěčkách, kde 1 G je gravitace na Zemi. Mars má tedy 0,38 G a měsíc 0,17 G. Ať už je ovšem gravitace jakákoli, hmotnost zůstává touž; pouze tíha se mění.

**Zátěž a pohyb v jiných gravitacích:** Je-li místní gravitace vyšší než 1 G, odečti od ní 1 G a výsledek znásob součtem hmotností své i všeho, co neseš s sebou. Tak získáš tíhu, kterou kvůli změněné gravitaci musíš vláčet navíc, a tato se i připočítá k tvému naložení při výpočtu Pohybu.

**Příklad:** Vážíš 70 kg a s sebou táhneš dalších 15. Na planetě s 1,2 G ovšem dostaneš **ještě navíc**  $(70+15) \times (1,2-1) = \frac{85}{5} = 17$  kg. Jelikož neseš už 15 kg a kvůli gravitaci máš ještě 17, tvoje celková zátěž je 32 kg.

V případech, kdy je místní gravitace nižší než 1 G, sečti hmotnost *pouze toho, co neseš s sebou* a znásob ji počtem G. To je tvoje naložení. (Pokud by se příklad výše počítal ve světě s 0,67 G, tvoje zátěž by se snížila na 10 kg.) Dojde sice i k snížení tíhy tvého těla, ale to se do zátěže nepočítá. (Zato to však má význam třeba při skocích.)

Ve stavu beztlíže se vznášíš v prostoru (pokud nepoužíváš magnetické boty, motory či něco takového). Pokud neumíš létat, potřebuješ se k pohybu odrazit od pevné podložky; při této činnosti se tvůj pohyb rovná  $\frac{SL}{2}$ . Touto rychlostí pak pokračuješ, dokud se něčeho nezachytíš či dokud do něčeho nevrazíš.

**Tělesné výkony v jiných gravitacích:** V gravitacích jiných než 1 G potřebují pravidla pro skoky {374} menší změnu: všechny tvoje výkony se znásobí převrácenou hodnotou gravitace v G. Třeba platí, že v pěti čtvrtinách G skočíš jenom čtyři pětiny toho, co je uvedeno; naopak, v pětině G skočíš pětkrát tak daleko. (*Výjimka:* Takto se nenásobí bonus za rozběh ke skoku vysokému.)

Při vrhání {377} se vzdálenost, na kterou dohodíš, násobí také převrácenou hodnotou gravitace v G. Poškození se nemění, protože závisí na hmotnosti.

**Postihy k atributům:** Pokud se místní gravitace liší od tvé domovské gravitace, můžeš být dezorientován a utrpět i fyziologicky. Změna gravitace, kterou jsi ještě s to ustát bez postihů, se nazývá „stupeň G“ a je rovna jedné pětině (0,2) G, nemá-li Vysokou gravitační toleranci {106}.

V jiné gravitaci závisí tvůj výkon na počtu stupňů G, které tě dělí od tvé domovské gravitace, zaokrouhleném dolů. 0,81 G ani 1,19 G typickému pozemšťanu zvyklému na 1 G ještě nevadí, ale 0,8 G či 1,2 G se už počítá jako jeden stupeň G.

**OB:** Za každý stupeň G dostáváš  $-1$  k OB (pokud máš G-Zkušenosti {46}, pak  $-1$  za každé dva stupně G). Platí pouze při výkonu dovedností, které vyžadují mrštnost či posuzování trajektorií různých předmětů; ovlivní tedy Široký meč, Řízení a Palné zbraně, neovlivní Paprskové zbraně ani Otvírání zámků.

**IQ:**  $-1$  za každé dva stupně G *vyšší* gravitace kvůli sníženému přísunu krve do mozku a celkové únavě. Nižší gravitace nemá účinek.

**ZD:**  $-1$  za každé dva stupně G *vyšší* gravitace kvůli vyšším nárokům na srdce. BÚ se sníží o stejnou hodnotu. Nižší gravitace nemá účinek, snad až na stav beztlíže, který může vyvolat vesmírnou nemoc (viz Syndrom přizpůsobení stavu beztlíže {466}).

Dále viz Dočasně postihy k atributům {453}. Tam je popsáno, jaký účinek budou mít tyto postihy na druhotné údaje a dovednosti.

### 12.2.3 Chození

Rychlost při přesunu ‚per pedes‘ krajinou na dlouhou vzdálenost záleží na pozemním Pohybu. Začni svým základním Pohybem a pak odpočítej zátěž {18}, zranění (viz Obecné zranění {450}) a vyčerpání (viz Ztracené BÚ {457}). Vzdálenost v kilometrech, kterou dokážeš v ideálních podmínkách za den ujít, je pak rovna patnáctinásobku výsledného pohybu.

Pokud máš Vylepšený pohyb (Pozemní) {104}, můžeš si započítaný pohyb vynásobit dle úrovně této výhody. Úspěšný hod na Pochod {232} znásobí tuto vzdálenost šesti pětinami. Háze se každodenně. Ve skupině musí uspět všichni, jinak celá skupina bonus ztrácí, chce-li se pohybovat pohromadě. Skupina vedená osobou s Velením aspoň na 12 může nahradit individuální hody hodem jediným, a to na průměr úrovně Pochodu všech členů (pro ty, kdo ho nestudovali, je implicitní úroveň ZD $-5$ ). Úspěch znamená, že bonus dostane celá skupina, neúspěch, že nikdo.

Skupina se musí pohybovat rychlostí nejpomalejšího, nebo se rozpadnout. Skupina, která se pokusila o jediný hod na Pochod pod účinkem Velení se již napřed rozhodla, že se nerozdělí.

#### Terén

Jakmile víš, kolik ujdeš v ideálních podmínkách, začnou se počítat opravy. Nejdříve za terén.

**mizerný** Hluboký sníh, hustý les, džungle, hory, tekutý písek, bažiny. *Pětina vzdálenosti.*

**špatný** Les, kopce, terén s množstvím potoků. *Polovina vzdálenosti.*

**průměrný** Řídký les, nízké pahorky. *Celá vzdálenost.*

**dobrý** Tvrdá poušť či pláň. *Pět čtvrtin vzdálenosti.*

#### Počasí

**děšť** Snižuje rychlost *mimo cesty* na polovinu. Viz Cesty níže; tam je popsáno, jak se v dešti zachovají.

**sníh** Sníh po kotníky púlí rychlost nezávisle na terénu, cokoli hlubšího ji snižuje na čtvrtinu. *Výjimka:* Mají-li cestovatelé lyže, mohou vzít jakkoli hluboký sníh jako Průměrný terén. Přitom se dovednost Pochod nahradí Lyžováním {217}.

**led** Mráz spojený s vodní pokrývkou znamená pochopitelně led. Led snižuje rychlost na polovinu nezávisle na terénu. *Souvislý led*, jako zamrzlá řeka či jezero, je samostatným typem terénu na úrovni Špatný. *Výjimka:* Pevný led je terénem úrovně Dobrý pro všechny, kdo po něm jedou na bruslích. Přitom se dovednost Pochod nahradí Bruslením {200}.



## Cesty

V pořádném počasí se většina cest počítá jako Průměrný terén, nezávisle na tom, na jakém terénu je cesta vystavěna; nejlepší z nich se dokonce mohou počítat jako Dobré a poskytovat tedy bonus.

V dešti se ovšem může všechno změnit. Nekvalitní cesty z udusané nedlážděné hlíny se rychle promění v bahno a stanou se Mizernými. Lepší, dlážděné cesty budou i v dešti Průměrné, ale nikdy ne Dobré.

V sněhu či ledu se cesty berou jako Průměrné, ale k tomu se připočítají opravy za počasí — nebude-li ovšem cesta udržována.

## Čas a únava

Tato pravidla předpokládají, že celý den strávíte buď přípravami na cestu, nebo vlastním pochodem, nebo odpočinkem, přičemž studiu ani jiným aktivitám nebude přidělen žádný čas. To platí i pro sebemenší vzdálenosti, které ti z mechanismu výše popsaného vypadly — čím nižší číslo, tím těžší je váš náklad a tím horší jsou podmínky, tím pomaleji tedy jdete a tím víc musíte odpočívat.

Jinak viz Únavu {458}.

### 12.2.4 Zadržování dechu

Občas bude potřeba, abys zadržel svůj dech — budeš-li se potřebovat potopit do vody, přežít otravný plyn, vakuum atd. Čas, po který můžeš mít zadržen dech, záleží na tvém ZD a na tom, co děláš:

**žádné vypětí** Klidné sezení, meditace. 10 ZD sekund.

**lehké vypětí** Řízení vozidla, šlapání vody, chůze. 4 ZD sekund.

**velké vypětí** šplhání, běhání, boj. ZD sekund.

Tato čísla předpokládají, že dostaneš jednu sekundu na to, aby ses zhluboka a řádně nadechl (v boji je to manévr Soustředění). Všechny časy znásob třemi polovinami, pokud máš čas dýchat před vlastním zadržením rychle a zhluboka, nebo pěti polovinami, pokud takto rychle a zhluboka dýcháš čistý kyslík. Úspěšný hod na Ovládání dechu {227} ještě násobí třemi polovinami. Jsi-li ovšem překvapen a nemáš možnost se pořádně nadechnout (třeba v případě, že v boji se v tvé bezprostřední blízkosti otevře plynový granát), tyto časy se *místo toho* půlí. Nezávisle na všech těchto okolnostech se tyto časy zdvojnásobí za každou úroveň tvého Zadržování dechu {107}, máš-li jej.

Pokud tento čas uplyne a ty se stále ještě nenadechuješ, ztrácíš každou sekundu jeden BÚ. Na 0 BÚ si musíš házet každou sekundu na Vůli nebo se sesout k zemi v mdlobách; v tom případě je, nebudeš-li zachráněn, prakticky jisté, že zemřeš. Vůbec viz Dušení {470}.

### 12.2.5 Skákání

Pokud chceš přeskochit něco, co má ObrModif aspoň o 3 nižší než ty (což zahrnuje většinu běžných překážek), měl by PJ prostě říct: „Dobrá, přeskochil jsi to.“ a pokračovat ve hře. Takové skoky prostě nemohou neuspět. Jakmile se ovšem překážka zdá být důležitou, použijte následující pravidla:

#### Vzdálenost

Vzdálenosti, které skočíš, jsou určeny tvým základním Pohybem, přibližně takto:

**skok vysoký**  $(6 \times \text{základní Pohyb} - 10) \times \frac{5}{2}$  centimetrů. Základní pohyb 6 ti umožní skočit  $13 \times 5 = 65$  cm. Pokud si dáváš k tomuto skoku rozběh, můžeš si délku rozběhu v metrech připočítat ke svému pohybu. Nemůžeš takto zvýšit svůj výkon na víc než dvojnásobek skoku z místa.

**skok daleký**  $(60 \times \text{základní Pohyb} - 90)$  centimetrů. Základní pohyb 6 znamená skočit 270 cm. Pokud si dáváš rozběh, opět si smíš přidat délku rozběhu v metrech ke svému pohybu a opět nemůžeš svůj výkon oproti skoku z místa víc než zdvojnásobit.

Pokud máš Vylepšený pohyb {104}, můžeš si za něj dle jeho pravidel vynásobit Pohyb, který pak dosazuješ do těchto vzorců, ale to pouze v případě, že si můžeš dopřát rozběh. Tento bonus pak *nahrazuje* připočítání délky rozběhu! Kůň se základním Pohybem 6 a Vylepšeným pohybem 1 skáče z rozběhu, jako by měl Pohyb 12. Z místa, jakoby měl pohyb 6.

Ti, kdo mají Super skákání {92}, si mohou konečnou skočenou vzdálenost za každou úroveň této vlastnosti

vynásobit dvěma. Efekt je kumulativní s účinky Vylepšeného pohybu. Sto centimetrů je jeden metr, a jeden metr je jeden hex na bojové mapě.

### Skoky v boji

Vzorce na skákání předpokládají, že máš dost času se na skok připravit. Zabere to dvě sekundy; v boji tedy dva manévry Soustředění těsně za sebou. Pokud skáčeš bez této přípravy, vzdálenost se půlí.

Pokud skáčeš přes zanedbatelnou překážku (tedy překážku s ObrModif aspoň o 3 nižší, jak je to popsáno výše), můžeš ji přeskóčit v rámci svého Pohybu za jeden pohybový bod.

Pokud chceš během boje přeskóčit větší překážku (třeba židličku) nebo vyskočit na nějaký předmět (třeba na stůl), musíš provést Pohyb, který zabere celý tvůj tah; nejedná-li se ovšem o nějaký extrémní výkon, měl by tě PJ nechat skok zvládnout. (Kdokoli přerušuje boj počítáním takových pitomostí pokaždé, když někdo zkouší vyskočit na židličku, si zaslouží smrt!)

Pokud skáčeš do výšky nebo do větší dálky, musíš si po vykonaném skoku hodit na OB (s nějakými postihy, bude-li PJ chtít), a pokud neuspěješ, upadneš po skoku k zemi. Chceš-li pak vstát, potřebuješ dva manévry Změna polohy. Kritický neúspěch znamená, že spadneš z předmětu, na který ses snažil skočit, nebo špatně přistaněš, a utržíš pro danou výšku standardní poškození pádem (viz Padání {463}).

Pokud máš před sebou svislou překážku, nemusíš ji samozřejmě přeskakovat. Máš-li dost času na přeazení, můžeš jej provést; stojí dva po sobě jdoucí manévry Pohyb a úspěch je automatický.

### Dovednost Skákání

Pokud máš dovednost Skákání {241}, můžeš do vzorců místo svého základního Pohybu dosazovat polovinu úrovně této dovednosti zaokrouhlenou dolů a pokaždé, když si máš házet po skoku na OB, ji můžeš nahradit hodem na Skákání.

#### Nepovinná pravidla ke skokům

Tato pravidla jsou *nepovinná*. Použijte je pouze v případě, že patříte k detailistům a líbí se vám to!

**SL a skoky:** Základní Pohyb je k určování výsledků skoků dobrý, protože určuje rychlost běhu, a běh je série skoků. Navzdory tomu ale existují i nesmírně silní superhrdinové či příšery, které mohou provádět mohutné skoky, aniž by byly nějak zvlášť rychlé. Dá se to nahradit takto: ti, jejichž ZZ je vyšší než jejich tělesná hmotnost, mohou místo základního Pohybu používat čtvrtinu své SL (zaokrouhleno dolů), vyplatí-li se jim to.

**Skoky se zátěží:** Chcete-li víc realismu, znásobte všechny vzdálenosti podle naložení skokana {18} stejně, jako se normálně násobí jeho účinný Pohyb.

### 12.2.6 Zvedání a pohyb věcmi

Hmotnost předmětu, který můžeš uzvednout a pohnout s ním, určuje ZZ, což jest  $\frac{SL^2}{10}$ . Pokud pracuje na úkonu více postav, jejich ZZ se mohou sečíst (uváží PJ) — tlačí-li třeba vícero osob vozík.

**jednoruční zdvih** 2 ZZ (zabere dvě sekundy)

**obouruční zdvih** 8 ZZ (zabere čtyři sekundy)

**shození strčením** 12 ZZ. Dvojnásobek toho, máš-li rozběh.

**nošení na zádech** 15 ZZ. Můžeš tedy nést víc, než zvedneš... ale každou sekundu, ve které je tvoje naložení přes 10 ZZ (tedy Extrémně velké), ztrácíš 1 BÚ.

**lehké posouvání** V závislosti na tom, jak pevnou máš zem pod nohama a jsi-li o něco zapřen, až 50 ZZ.

### Tahání

Pokud za sebou táhneš náklad bez jakékoli pomoci, počítej s jeho plnou hmotností. Děľ tutu hmotnost dvěma, pokud táhneš náklad na saních po ledě či sněhu, děľ ji deseti pro dvoukolák a dvaceti pro čtyřkolový vozík. (Vozíky ani saně nejsou nehmotné; jejich hmotnost musíš připočítat k hmotnosti nákladu ještě před dělením!)

Pokud je povrch hladký a relativně rovný — třeba betonová podlaha, rádná cesta či zmrzlé jezero — děľ se účinná hmotnost nákladu dvěma. Tento efekt je kumulativní s efektem saní a vozíků.

Konečná účinná hmotnost, kterou musíš táhnout, nesmí překročit 15 ZZ, chceš-li mít aspoň nějakou čáku, že objektem vůbec pohneš. Pomocí účinné hmotnosti spočítej svou zátěž, dle toho uprav svůj Pohyb a ten pak použij.

### Zvedání a hýbání věcmi během boje

V boji můžeš ze země zvednout předmět, který váží méně než tvoje ZZ, během jedné sekundy. Používá se k tomu manévř Připravit. Těžší věci se musí zvedat pomocí několika manévřů Připravit v nepřerušném sledu za sebou: dva, pokud používáš jednu ruku, čtyři, pokud obě. Pokud chceš zvednout ze země postavu, která se chce nechat zvednout, ber ji prostě jako trochu těžší náklad; brání-li se tomu ovšem, musíš ji nejdříve uchopit (viz Chápání {394}). Každý pokus zabere jednu sekundu. Během doby, kdy se ji snažíš zvednout, se může bránit a vylomit se z tvého sevření.

Nakopávání, strkání a vůbec jiné hýbání věcmi v boji vyžaduje manévř Útok. Pohnout takto můžeš až 12 ZZ nákladu. Pokud před vlastním posunem obětuješ celý svůj Pohyb rozběhu, můžeš takto posunout až dvakrát tolik (24 ZZ) nákladu tím, že do něj vrazíš z rozběhu. Tato pravidla se aplikují pouze na *neživé* předměty; pokud chceš takto nakládat s předměty živými, viz Povalení {395}; tam jsou uvedena pravidla o tom, jak povalit postavu, která se aktivně brání.

Pokud používáte bojovou mapu, označte nějak, že předmět, který jsi skopl či jinak srazil, se válí na zemi. Stejně tak byste měli z mapy odstraňovat předměty, které bojující zvedli ze země a ponechali si je.

Pokud se ovšem zdá, že pokus má reálnou šanci na úspěch, nerušte průběh bitvy porovnáváním nějakých hmotností a ZZ. Použijte selský rozum. Bavte se!

### Dovednost Zvedání

Úspěšný hod na Zvedání {261} zvýší tvůj ZZ o  $5 \times$  tvoje míra úspěchu procent. Pokud máš třeba Zvedání 14 a padlo ti na něj 9, můžeš si svoje ZZ zvýšit pro tento konkrétní případ o čtvrtinu. Haž jednou na jeden případ zvedání.

### 12.2.7 Běhání

Tvoje rychlost běhu, neboli pozemní Pohyb, je rovna tvému základnímu Pohybu opravenému o naložení {18}. V boji je běh běžný a reprezentuje se prostě sérií manévřů Pohyb. Teprve v případě, že je potřeba vědět, jestli hrdinové stihnou letadlo, uprchnou krvelačným primitivům či něco podobného, použijte tato pravidla.

#### Sprint

Sprint je běh ze všech sil. Je rychlý, ale unavuje (viz Únavu níže). Použij jej, pokud potřebuješ rychle překonat kratší vzdálenost a můžeš si přitom dovolit dorazit ke svému cíli mírně udýchán.

Sprintovat můžeš, pokud se pohybuješ po relativně přímé dráze vpřed. V druhé a další sekundě tohoto běhu se můžeš rozhodnout sprintovat; v tom případě si můžeš zvýšit Pohyb o pětinu. S Pohybem 7 bys mohl po jedné sekundě (ve které bys uběhl 7 metrů), běžet  $8,4 \text{ ms}^{-1}$ .

Na bojové mapě, která je sestavena z hromady diskretních hexů po jednom metru, zaokrouhli dolů; v případě shora uvedeném by ses pohyboval o 8 polí za kolo. Předpokládá se, že i nejpomalejší osoba dostane při sprintu aspoň +1 k Pohybu; z toho plyne, že osoby s Pohybem 9 a nižším si mohou počítat jen +1.

Pokud máš Vylepšený pohyb (Pozemní), můžeš každou sekundu zrychlovat o celý svůj základní Pohyb, a to tak dlouho, dokud nedosáhneš maximální rychlosti. Tento bonus se používá *místo* bonusu „plus jedna pětina“ výše. Se základním Pohybem 7 a Vylepšeným pohybem (Pozemním) 2 bys tedy první sekundu uběhl 7 metrů, 14 metrů v druhé, 21 v třetí a ve čtvrté bys dosáhl hraniční rychlosti  $28 \text{ ms}^{-1}$ , kterou bys mohl udržovat, skoro jak dlouho by se ti líbilo.

Sprintovací rychlostí se můžeš pohybovat pouze, pokud je země pod tvýma nohama pevná a běžíš víceméně přímo k cíli. Jakákoli větší odchylka od pohybu přímo vpřed vyžaduje snížit svou rychlost na jednu sekundu na normální pozemní Pohyb. Po této sekundě můžeš opět nahodit sprint i s jeho bonusem.

#### Běh na dlouhou trať

Pokud potřebuješ uběhnout dlouhou vzdálenost, budeš muset v zájmu zachování své dobré kondice trochu regulovat výdej energie. Běh na dlouhou trať znamená pohyb přesně polovinou rychlosti sprintu pro tvůj Pohyb. S pozemním Pohybem 7 můžeš na pevné zemi běžet  $4,2 \text{ ms}^{-1}$ , a tedy zaběhnout kupříkladu kilometr za 238 s = 5:58.

## Únava

Po každých 15 sekundách sprintu či minutě běhu na dlouhou trať se hod' proti *vyššímu* ze svého ZD a dovednosti Běh {197}. Pokud neuspěješ, ztratíš 1 BÚ a jakmile klesneš pod třetinu svých BÚ, pro účely výpočtu všech rychlostí běhu se tvůj Pohyb sníží na polovinu. Viz Únavu {457}.

Všimni si také, že běh na dlouhou trať má sice oproti sprintu poloviční rychlost, ale BÚ pálí jen čtvrtinovým tempem; můžeš jím tedy uběhnout dvakrát tak daleko, než padneš vyčerpáním. To se netýká Strojů {309}, které se vůbec neunavují.

### Létání

Pro létání používá pravidla pro chození {373} a běhání, až na tyto změny:

1. Místo pozemního Pohybu používej všude Pohyb vzdušný (což je dvojnásobek tvé základní Rychlosti zaokrouhlený dolů). K tomu se aplikují všechny postihy za naložení, zranění i únavu přesně tak, jako tomu je i u pozemního Pohybu.
2. Místo Vylepšeného pohybu (Pozemního) musíš používat Vylepšený pohyb (Vzdušný). Pro létání vysokými rychlostmi použij pravidla pro sprintování.
3. Místo dovedností Běhání a Pochod používej dovednost Létání {216}.
4. Terén můžeš ignorovat, počasí a vítr na tebe budou ale působit tím víc.

## 12.2.8 Plavání

Nejsi-li Obojživelníkem {64} a nejsi-li ani Bez nohou (Vodní) {136}, musíš si pokaždé, když vstoupíš do vody, házet proti Plavání {232}. Plavání má implicitní úroveň ZD–4. Poprvé si hod', když vstupuješ do vody, poté každých pět minut.

**Opravy:** +3, *vstoupil-lis do vody z vlastní vůle; dvojnásobek postihu za zátěž (třeba velké naložení tedy dává –6); +1 za Nadváhu; +3 za Tlustého; +5 za Velmi tlustého (pro tyto tři viz Stavbu {19})*.

Pokud neuspěješ, vdechneš vodu! To znamená ztrátu 1 BÚ a nutnost házet znova za dalších pět sekund — a tak dál, dokud se neutopíš, nejsi zachráněn (viz Zachraňování níže) nebo se ti nepovede úspěšný hod na Plavání a tedy dostat hlavu nad vodu. Pokud se ti podaří vyjít třetí cestou, hod' si znova za minutu; buď neuspěješ (a absolvuješ celý kolotoč znova), nebo uspěješ; v tom případě se můžeš vrátit k předchozí frekvenci jednoho hodu za pět minut. Zatímco jsi nad vodou, můžeš volat o pomoc.

Po prvním úspěšném hodu na Plavání se můžeš začít snažit shodit ze sebe těžké či překážející věci (zbroj apod.) Za každý předmět, který ze sebe sundáváš, si hod' na OB; při odstraňování zbroje trupu, štítu a přileb dostaneš –4. Zkažený hod se rovná vdechnuté vodě (tu už jsme řešili o kousek výš).

Jakmile přijdeš o všechny BÚ a staneš na nule, musíš si každou sekundu uspět na Vůli, nebo upadnout do bezvědomí, což s největší pravděpodobností skončí tvou smrtí, nezachráně-li tě někdo. Pro podrobnosti viz Dušení {470},

### Rychlost plavání

Suchozemci (třeba lidé) se ve vodě pohybují pětinou svého základního Pohybu (zaokrouhli dolů). Tuto hodnotu lze trochu, ale ne moc, změnit {18}. Minimální vodní Pohyb pro takové postavy je  $1 \text{ ms}^{-1}$ .

Obojživelné a Bez nohou (Vodní) bytosti mají vodní Pohyb roven svému základnímu Pohybu.

Pokud plaveš na dlouhou vzdálenost, seskupuj čas do desetisekund. Vzdálenost, kterou uplaveš za deset sekund, spočítáš jako desetinásobek svého vodního Pohybu; tato hodnota se ovšem musí ještě patričně upravit o tvou zátěž {18}. S vodním Pohybem 1 a Velkým naložením bys tedy uplaval za deset sekund čtyři metry.

## Únava

Po každé minutě plavání nejvyšší rychlostí si hod' proti *vyššímu* ze ZD a tvého Plavání. Pokud neuspěješ, ztratíš 1 BÚ. Jakmile padneš pod třetinu svých BÚ, tvůj Pohyb se zpomalí na polovinu; viz Únavu {457}.

Pokud plaveš pomalu, nebo jenom zůstáváš na hladině a nepohybujete se, stačí házet jednou za půl hodiny.

### Zachraňování

Dovednost Plavání lze také použít na zachránění tonoucí osoby. Haž si na Plavání mínus 5 plus tvoje SL mínus SL tonoucího. Pokud uspěješ, vytáhneš tonoucího nad hladinu; ne-li, naopak vdechneš vodu a přijdeš o jeden BÚ, ale po minutě dostaneš další pokus. Při kritickém neúspěchu tě ovšem tonoucí začne topit — ztratíš *šest* BÚ a záchranné práce budeš muset přerušit.

### 12.2.9 Vrhání

Hodit můžeš čímkoli, co uzvedneš, to jest cokoli s hmotností 8 ZZ či nižší. Pokud ještě předmět, kterým chceš házet, neдрžíš v rukou, musíš provést nějaké manévry Připravit na to, aby se tam octl; viz Zvedání a hýbání věcmi {375}.

Vrhání předmětů během boje, ať už slouží jako útok, či nikoli, vyžaduje manévry Útok. Jednou rukou můžeš házet předměty o hmotnosti až do dvou ZZ, těžší budou vyžadovat obouruční hod. Haž na OB–3, chceš-li zasáhnout přímo daný cíl, nebo na OB, chceš-li předmětem prostě mrsknout do nějakého prostoru. Aplikuj i opravy za velikost, rychlost a vzdálenost cíle, jak to bývá u střeleckých útoků běžné.

#### Vzdálenost

Aby se hra nezpomalovala matematikou, měl by PJ povolit všechny hody, které považuje za rozumné; *potřebuješ-li ale přesto vědět přesnou vzdálenost, na kterou předmětem dohodíš, použij tato pravidla:*

1. Vyděl hmotnost vrhaného předmětu svým ZZ. To je „poměr hmotností“.
2. Najdi tento poměr hmotností v tabulce níže (pokud spadá mezi dvě hodnoty, použij *vyšší*) a přečti si v ní jemu odpovídající „činitel vzdálenosti“.
3. Znášob svou SL tímto činitelem. Výsledek se rovná maximální vzdálenosti, do které můžeš předmětem hodit.

Poměr	Činitel	Poměr	Činitel	Poměr	Činitel	Poměr	Činitel
0,05	3,5	0,4	1	2,5	0,25	7	0,09
0,1	2,5	0,5	0,8	3	0,2	8	0,08
0,15	2	0,75	0,7	4	0,15	9	0,07
0,2	1,5	1	0,6	5	0,12	10	0,06
0,25	1,2	1,5	0,4	6	0,1	11	0,05
0,30	1,1	2	0,3				

**Příklad:** Máš SL 12, což ti dává ZZ = 14,4 kg, a potřebuješ přehodit šedesátikilové tělo přes dvoumetrovou jámu. Spočítáme poměr hmotností: 60 děleno 14,4 je (zuřivé klapání tlačítek kalkulačky) 4,1, což spadá někam mezi 4 a 5, takže to musíme vzít jako 5. K pětce patří činitel vzdálenosti je 0,12, to se znásobí tvou silou — 12 krát 0,12 (zase kalkulačka) = 144 cm. Bum-bác, ups! Tělo uletělo asi tři čtvrtky vzdálenosti a pak padlo k zemi, přímo do jámy.

#### Poškození vrhanými předměty

Poškození vrhanými předměty se počítá z bodací škody pro tvou SL (viz Základní poškození {16}) plus nějaké opravy za hmotnost předmětu. Poškození bývá většinou drtivé, ale ani to nemusí být pravidlem. Vrháš-li křehkými předměty (nebo osobami), utrží tyto předměty či osoby stejné poškození, které svým zásahem způsobily! Háže se jednou pro vržený předmět a podruhé pro cíl.

Hmotnost	Poškození
do osminy ZZ	bod, −2 za kostku.
do čtvrtky ZZ	bod, −1 za kostku.
do poloviny ZZ	bod.
do ZZ	bod, +1 za kostku.
do dvou ZZ	bod.
do čtyř ZZ	bod, $-\frac{1}{2}$ za kostku, zaokr. dolů.
do osmi ZZ	bod, −1 za kostku.

**Příklad:** Máš SL 28, což ti poskytuje ZZ 78,4 kg a bodací škodu 3k−1, a zrovna ses rozhodl počítit nějakého ze svých nepřátel pětadvacetikilovým pytlem cementu. To je mezi čtvrtkou tvého ZZ (19,6 kg) a polovinou tvého ZZ (39,2 kg), což, jak vyplývá z tabulky, znamená nemodifikované bodací poškození, nebo 3k−1, neboli — (hod kostkami) — PLESK! Dvanáct poškození — chudák...

#### Vrhání a Umění vrhání

Jesliže vrháš předměty, které se ti vejdou do dlaně — lahve, kamení, granáty —, můžeš použít na zásah cíle či prostoru svou dovednost Vrhání {254}. Navíc, znáš-li tuto dovednost na OB+1, můžeš si připočítat ke své SL

před tím, než ji vynásobíš činitelem vzdálenosti, jedna, nebo rovnou dva, pokud ji znáš na OB+2. Pokud ovládáš Umění vrhání {249}, můžeš házet úplně čímkoli. Na zásah si haž proti dovednosti. Pokud ji ovládáš na úrovni OB, můžeš si k SL před jejím násobením připočítat jedna a ke svému bodacímu poškození +1 *za kostku*, pokud ji znáš na OB+1 a lépe, zvýší se oba tyto bonusy na +2.

### Vrhací zbraně

Pravidla výše se týkají vrhání kamení, těl, televizí... zkrátka všeho kromě zbraní. Vrhací zbraně se odlišují třemi zásadními skutečnostmi:

1. Vrhací zbraně používají při hodech na zásah odpovídající dovednost Vrhací zbraň {253}, nikoli OB ani Vrhání. Umění vrhání lze použít i na vrhací zbraně.
2. Většina vrhacích zbraní doletí o dost dále než běžné předměty, prostě kvůli tomu, že jsou k tomu účelu konstruovány; jiné mají ovšem nižší dolet, a to kvůli způsobu, kterým se házou. Nůž můžeš sice hodit podle těchto pravidel, ale šance na to, že po uletění takové vzdálenosti bude ještě stále mířit hrotem vpřed, je minimální.
3. Vrhací zbraně soustřeďují energii zásahu do několika málo bodů, a proto způsobují skoro vždy více poškození, než tato pravidla uvádí.

#### 12.2.10 Obzvláštní úsilí

I pouhou silou své vůle můžeš dotlačit svoje tělo při vykonávání fyzických úkonů za jeho běžné hranice. Tomu se říká „obzvláštní úsilí“. Stroje obzvláštní úsilí vyvíjet nemohou.

Při kopání a zvedání můžeš pomocí obzvláštního úsilí zvýšit svůj ZZ (ale ne samu sílu), při chození můžeš ujít za den více, při plavání a běhání si můžeš zvýšit Pohyb, při skákání vzdálenost (ale *ne* Pohyb) a při vrhání či pro účely jednorázového hodu na SL (třeba při napínání kuše, na kterou jsi příliš slabý) si můžeš zvýšit SL. Na zadržení dechu obzvláštní úsilí z pochopitelných důvodů použít nelze (☺).

Na vyvinutí obzvláštního úsilí je potřeba uspět v hodu na Vůli.

**Opravy:** -1 za pět procentních bodů zvýšení (na přidání deseti procent k SL haž na -2). Schází-li ti nějaké BÚ, odečti počet, který ti chybí. +5, máš-li motivaci strachem, zuřivostí či obavami o milovaného (o tom rozhodne PJ, ale zpravidla to vyžaduje **neúspěšný** hod na Strach či na sebeovládání, popřípadě se stát terčem úspěšného pokusu o Zastrasování).

Ať už uspěješ či nikoli, obzvláštní úsilí tě stojí únavu. Okamžité výkony (skoky, hody) stojí 1 BÚ za pokus, delší úkony (kopání, plavání, běhání atd.) vyžadují opakované hody a stojí 1 BÚ *za hod*. U chození to funguje úplně jinak, viz dále. BÚ se platí ihned po hodu na Vůli, nezávisle na tom, jestli byl úspěšný. BÚ, které ztrácíš tímto způsobem, nepenalizují *tento* pokus, až pokusy *následující*.

Uspěješ-li, dojdeš kýženého zvýšení tělesných parametrů pro účely daného úkonu. Uvědom si ovšem, že použití obzvláštního úsilí nezaručuje úspěch — i u obzvláště úsilného skoku můžeš neuspět v hodu na OB a upadnout. Pokud padne na Vůli kritický úspěch, nemusíš platit pro tentokrát nic.

Neúspěch znamená, že dosáhneš pouze toho, čeho bys dosáhl i bez obzvláštního úsilí.

Kritický neúspěch znamená, že místo BÚ ztrácíš Žt — to se týká i těch BÚ, které utrácíš nikoli v rámci obzvláštního úsilí, ale úkonu samotného — a pokus *automaticky* selže. Pokud padne 18, musíš také okamžitě uspět v hodu na ZD, nebo utrpět dočasnou nevýhodu v závislosti na úkonu, který ses snažil provést (příklady viz níže). Viz Trvání mrzačících zranění {453}. Dostatečně špatný hod na ZD může nevýhodu přiklepnout na pořád!

### Poznámky pro určité tělesné výkony

Pokud to pro tebe bude lepší, můžeš místo hodu na Vůli použít hod na relevantní dovednost (Pochod, Skákání, Zvedání, Běhání, Plavání, Vrhání) založený na Vůli.

**kopání** Za každou hodinu si hážeš na obzvláštní úsilí a platíš BÚ. Tento BÚ platíš ještě navrch toho, co se platí normálně. Zranění z kritického neúspěchu jde do zad a vyléčí se pouze odpočinkem (První pomoc nepomůže); padne-li 18, dostaneš načas Páteřní potíže {162}.

**chození** Na obzvláštní úsilí si haž jednou denně. Toto obzvláštní úsilí ti poté, co přestaneš pochodovat, přidá ještě dva BÚ nad normál (viz Únava {457}). Zranění za kritický neúspěch přijde až na konec dne — pokud tedy normálně po zastavení přijdeš o 5 BÚ, takto bys přišel o 7, a pokud by padl kritický neúspěch, nebylo

by to sedm BÚ, ale sedm životů. Při užití dovednosti Pochod si hod' *jednou* na tuto dovednost s Vůlí a připočti  $-1$  za každých pět procentních bodů, o které se zvýší tvých 20 % za úspěšný hod.

**skákání** Při kritickém neúspěchu se poškození udělí chodidlu či noze; padne-li 18, stane se z tebe dočasně Chromý (Zmrzačený) {147}.

**zvedání a hýbání věcmi** Haž (a plat' 1 BÚ) každou minutu. (Tento BÚ se *sčítá* s tím BÚ, který se platí každou sekundu za vláčení nákladu přes 10 ZZ). Kritické neúspěchy stejné jako u kopání. Při používání dovednosti Zvedání proved' jeden jediný hod na Zvedání s Vůlí (k tomu připočti  $-1$  za každých deset procentních bodů, o které se má tvůj ZZ zvýšit. To je *místo* běžných pěti procentních bodů krát míra úspěchu).

**běhání** Haž každých 15 sekund sprintu či každou minutu běhu na dlouhou trať; tehdy také plat' jeden BÚ (ještě navíc kromě těch, které platíš za nepodařené hody na ZD!) Při kritickém neúspěchu utržíš všechno poškození do nohou a při 18 obdržíš na čas nevýhodu Chromý (Zmrzačený).

**plavání** Haž (a plat' po jednom BÚ) každou minutu plavání.

**vrhání** Zvyšuje SL pro účely jak vzdálenosti, tak poškození, ale nikoli ZZ; dohodíš tak dál a silněji, ale nikoli víc. Abys mohl vrhat těžší předměty, musíš provést oddělené obzvláštní úsilí na zvedání. Bonusy za Vrhání a Umění vrhání se počítají až po těch z obzvláštního úsilí.

### Nepovinné pravidlo: obzvláštní úsilí v boji

Chce-li PJ a chtějí-li to hráči, můžete používat obzvláštní úsilí i v bojích. Tato pravidla ale fungují odlišně od těch, co jsme viděli doposud — hlavně proto, aby se hra nezahltěla počty a nekonečným házením kostkami.

Vyhlásit použití obzvláštního úsilí (a zaplatit BÚ) musíš ještě před hodem na útok či na obranu. Kritický neúspěch způsobí jedno poškození ruce (pokud jsi kryl či útočil) nebo noze (pokud jsi uhýbal či kopal) a *kromě toho* ještě obvyklé účinky kritického neúspěchu v boji. Proti této škodě OPS neúčinkuje.

**zuřivá obrana** Pokud jsi provedl cokoli kromě Všeho do útoku, můžeš zaplatit 1 BÚ a získat za něj k jednomu hodu na obranu +2. (Tento bonus lze použít i v případě několika krytů jednou rukou; viz Krytí {401}.)

**mračno úderů** Pokud jsi provedl manév'r Útok, můžeš snížit svůj postih za Rapidní rány {393} na polovinu za cenu jednoho BÚ *za útok*.

**mocné rány** Pokud provedeš v boji zblízka útok, můžeš utratit jeden BÚ na získání bonusu Všeho do útoku (Silného) (viz Vše do útoku {388}) *bez* obětování svých drahocenných obran. Stojí 1 BÚ *za útok*.

Mračno úderů a Mocné rány nelze použít zároveň.

## 12.3 Hody na smysly

Do „hodů na smysly“ patří hod na vidění, na slyšení, na chuť/čich a na všechny zvláštní smysly, jako je třeba Echolokace {44} či Snímání záchvěvů {85}.

Aby sis pomocí daného smyslu něčeho všiml, musíš uspět v hodu na své Vnímání, eventuálně opravené o Vyvinuté smysly příslušného druhu.

**Porozumění:** Úspěšný hod na smysly znamená, že jsi něco zaregistroval. To často stačí, ale nemusí tomu tak být; PJ může vyžadovat druhý hod, aby zjistil, jestli jsi *pochopil* to, co jsi zjistil; tedy že sis uvědomil, že to soví zahoukání byl vážně indiánský válečník nebo že tento druh vůně vydává lidožravý druh kytek. Na porozumění si haž proti IQ (jedná-li se o detaily, které by si mohl uvědomit každý), nebo proti speciálním dovednostem (jde-li o stopu, kterou správně vyloží jen expert).

**Čich na nebezpečí:** Máš-li tuto výhodu {37} a nepodaří se ti hod na zjištění či porozumění něčemu *nebezpečnému*, hodí si za tebe PJ tajně ještě jednou na Vnímání, a pokud uspěje, stejně nebezpečí vycítíš.

### 12.3.1 Vidění

Na vidění si haž ve chvíli, kdy je pro tebe důležité něco zahlédnout.

**Opravy:** Bonus za jakékoli Vyvinutý zrak, +3 pro Velkospektrové vidění; opravy za velikost a vzdálenost cíle {573};  $-1$  až  $-9$  v částečné temnotě. V *úplné* temnotě jsou tyto hody zakázány, tedy bez patřičných technologických prostředků. Pokud je potřeba házet na zpozorování předmětu v tvém zorném poli — třeba to, že proti tobě jede na silnici auto —, haž si s +10. Neplatí pro pokusy o zjištění skrytých předmětů, čtení textů, identifikaci obličejů apod. Pokud se snažíš uvidět něco, co je schováno z úmyslu, hod' si Rychlý střet svého

vidění proti dovednosti, která byla ke schování použita (Maskování, Uschovávání apod.), přičemž ti může být povoleno (nebo uloženo jako povinnost) použít místo běžného Vnímání svoje Pozorování či něco jiného.

Zakřivení planet kulovitého tvaru také blokuje výhled za horizont, což na Zemi znamená pro pozorovatele o výšce 150 až 180 cm přibližně čtyři a půl kilometru, což se samozřejmě zvyšuje, jsi-li o dost vyšší či stojíš-li ve vyšších polohách. Ve vesmíru horizont pochopitelně neexistuje.

**Užitečné vlastnosti:** Noční vidění ruší  $-1$  za každou svou úroveň z posthů za částečnou temnotu; Vidění ve tmě ruší všechny postihy za temnotu. Periferní vidění ti umožňuje vidět všechno, co není úplně přímo za tebou, Kruhové vidění ti umožňuje vidět úplně vše, co je kolem tebe. Teleskopické vidění snižuje  $-1$  za úroveň postihy za vzdálenost.

**Omezující vlastnosti:** Špatný zrak dává na vidění  $-6$  na zpozorování předmětů vzdálených víc než metr, jsi-li krátkozraký, nebo méně než metr, jsi-li dalekozraký. Omezené vidění ti znemožňuje zpozorovat všechno, co není tím směrem, kterým se díváš. Slepota znamená, že nevidíš nic.

### 12.3.2 Slyšení

Na slyšení si hážeš pokaždé, když je potřeba zjistit, zaslechl-li jsi nějaký zvuk. PJ bude také občas vyžadovat hod na IQ, abys zjistil, o čem se mluví, jde-li o řeč, obzvláště, jde-li o řeč cizí.

**Opravy:** Bonusy za Vyvinutý sluch.  $+4$  za Rozpoznání zvuků.  $-4$  za Špatný sluch. PJ může tento hod usnadnit či ztížit v závislosti hlasitosti zvuku, okolních zvucích apod.

Vzdálenost, na kterou můžeš zvuk uslyšet bez postihu, je dána tabulkou níže. Za každý stupeň, o který jsi blíž, si můžeš připočítat 1, za každý stupeň, o který jsi dál, musíš naopak jednu odpočítat. Pokud tedy chceš uslyšet normální konverzaci na osm metrů, máš  $-3$ .

Pokud se pokoušíš uslyšet někoho, kdo se pokouší pohybovat potichu, může to PJ pojmout jako Rychlý střet tvého Slyšení proti jeho Kradmosti. Pokud aktivně nasloucháš a snažíš se takovou aktivitu zachytit, může ti PJ povolit nahrazení Vnímání Pozorováním.

**Vhodné vlastnosti:** Parabolické slyšení ti umožňuje slyšet i vzdálené zvuky, jako by byly blízko. Nízkofrekvenční slyšení a Ultraslyšení ti umožňuje slyšet zvuky, které normální lidé slyšet nemohou.

**Omezující vlastnosti:** Hluší neslyší.

Zvuk	Vzdálenost (m)
Šumění listí	0,25
Tichý rozhovor	0,5
Normální rozhovor	1
Lehký dopravní provoz	2
Hlasitý rozhovor	4
Hlučná kancelář	8
Normální dopravní provoz	16
Tichá rocková kapela	32
Hlučný dopravní provoz	64
Vzlet letadla	128
Hlučná rocková kapela	256
Metallica ☺	512

### 12.3.3 Chuť a čich

Chuť a čich jsou vlastně dvěma projevy tohotéž smyslu. Haž si na Chuť, chceš-li ucítit nějakou chuť (týjo, to bys nečekal, že?) a na Čich na zaregistrování nějakého zápachu.

**Opravy:** Za Vyvinutou chuť a čich,  $+4$  za Rozeznání chutí / zápachů. PJ může hod upravit dle síly vůně či chuti, popřípadě přiklepnout nějaké postihy, jsou-li zvlášť maskovány.

**Vhodné vlastnosti:** Rozeznávání chutí / zápachů ti může umožnit určovat podle chuti či čichu osoby či místa s podobnou přesností, jako lidé používají zrak a sluch.

**Omezující vlastnosti:** Anosmie. Anosmici necítí nic.

## 12.4 Hody na ovlivnění

Hod na ovlivnění je *záměrný* pokus o ovlivnění reakcí NP na HP. HP s patřičnou dovedností ovlivňování si může za určitých podmínek (rozhodne PJ) místo běžného hodu na reakci hodit na ovlivnění. Více o reakcích



NP je popsáno u Hodů na reakce {537}.

Rozhodni se nejdříve, jakou z dovedností ovlivňování budeš používat: Diplomacii, Vemlouvání se, Zastrasování, Společenský takt, Sex Appeal či Znalosti podsvětí. Vol dobře! PJ může za určitých podmínek povolit použití i jiných dovedností jako dovedností ovlivnění. Pak se háže rychlý střet tvé dovednosti ovlivnění proti Vůli cíle.

**Opravy:** Všechny osobní opravy na reakce (ačkoli popis dovednosti či PJ může nařídít, že některé z nich se nepočítají); všechny opravy z popisu dovednosti; −1 až −10 za použití nepatřičné dovednosti ovlivňování (rozhodne PJ).

Pokud zvítězíš, NP na tebe zareguje Dobře — nebo dokonce Výborně, použil-li jsi Sex Appeal. Při jakémkoli jiném výsledku si NP uvědomí, že se ji snažíš manipulovat, a bude na tebe reagovat Špatně, nebo dokonce Mizerně, pokud jsi použil Zastrasování {257}. *Výjimka:* Pokud jsi použil Diplomacii, PJ si ještě hodí na reakce a použije lepší. Diplomacie je tedy celkem bezpečná.

Zastrasování na osoby s Nedá se překvapit {58} se mívá účinkem. Všechny hody na ovlivnění osob s Otročským smýšlením {161} automaticky uspívají.

### Psychologická válka

Pro hromadnou manipulaci lze použít Propagandu, pro jiné psychologické operace slouží Psychologie. To je také hod na Ovlivnění, jenom se přitom nepočítá tvoje vlastní oprava na reakce, ale oprava na reakce tvé věci, a používá se průměr Vůlí všech uvnitř skupiny, kterou ovlivňuješ.

#### Ovlivňování HP

Hody na ovlivňování jsou to proto, aby HP mohly ovlivnit reakce NP; PJ by neměl házet za NP na ovlivnění a pak říkat hráčům, jak mají reagovat. Většinu hráčů se bude přičít, když jim PJ řekne, aby hráli dobré reakce vůči NP, kterou nemají rádi či které nevěří.

To ale neznamená, že NP HP vůbec ovlivňovat nemohou! Pokud se NP zdaří úspěšný hod na ovlivnění proti HP, PJ vezme její míru vítězství a připočítá ji buď jako bonus, nebo jako postih k různým hodům při dalším jednání s touto NP. Pokud krásná špiónka porazí HP o 3 pomocí Sex Appeal, mohl by tento hrdina získat −3 na svoje sebeovládání, co se jeho Chlípností týká, a −3 na jeho Detekci lží, půjde-li o tuto špiónku. Buďte kreativní!

## 12.5 Hody na Vůli

Jsi-li vystaven nějaké stresující situaci či jsi-li vyrušen při výkonu nějaké činnosti, PJ může vyžadovat hod na Vůli, aby se vidělo, jestli budeš ovlivněn, či nikoli; při úspěchu můžeš jednat jako normálně, při neúspěchu se poddáš strachu či nátlaku apod.

Účinky selhání v hodu na Vůli v stresové situaci se mohou často velmi podobat účinkům neúspěchu na sebeovládání u nějaké mentální nevýhody. Tyto dva hody ovšem nejsou v žádném případě zaměnitelné. Jaký z těchto dvou hodů budeš provádět, závisí na zdroji stresu, nikoli na jeho účincích.

Pokud způsobí tyto negativní efekty *událost herního světa* každému, kdo neuspěje v hodu na Vůli (vyrušení, omráčení), hážeš si na Vůli, i kdyby bylo výhodnější házet si na sebeovládání.

Pokud ovšem tyto efekty způsobí *mentální nevýhoda* při neúspěchu v sebeovládání, musíš si házet na sebeovládání, i kdyby bylo lepší házet na Vůli.

*Opravy* k těmto dvěma hodům ale zaměnitelné jsou. Pokud jsi tedy požil látku, která dává +2 na Vůli, máš-li čelit vyrušení, pak dostaneš i +2 na sebeovládání pro všechny nevýhody, které ve vyrušení vyústí.

### 12.5.1 Hody na strach

Hod na strach je vlastně hod na Vůli na odolání *strachu*. Může k nim docházet tak často (nebo tak málo), jak si PJ přeje; v hororové kampani, kde obyčejní lidé pravidelně potkávají Neuvěřitelně Nechutné Věci všeho druhu, se mohou stát prakticky rutinou. PJ může také tato pravidla použít pro zmatek a podobné stavy.

Platí, že „běžné“ strašidelné věci hod na strach nevyvolávají. Tyto hody slouží pro věci a události tak neobvyklé a hrůzostrašné, že mohou někoho omráčit či dokonce natrvalo poznamenat.

Co se počítá za „běžné“, záleží na postavách a na nastavení. (Mimochodem, právě tady je jedno z míst, kde se může životopis postavy pozitivně projevit.) Běžný Američan dvacátého prvního století může házet na strach pro střety s příšerami, mrtvými těly a nadpřirozenem. Commando se nebude bát mrtvých těl, a ve fantasy nastavení jsou všechny tyto věci docela běžné; sice děsivé, ale přesto běžné. Na druhou stranu, fantasy postava by třeba házela na Strach, kdyby byla přenesena do jedenadvacátého století a vsazena do vlaku. . .

## Opravy hodu na strach

Jsou kumulativní.

**výhody a nevýhody** Hrdina, Ustrašenost. +2 za Bojové reflexy a -2 za Bojovou paralýzu. Ostatní opravy jsou podmíněné: -1 až -4 za Zbabělost, je-li v ohrožení tvoje tělesná bezpečnost; +1 za Odvážlivce, pokud nabíháš přímo po hlavě do děsivé situace; +1 za Vyšší cíle v případě, že ses střetl s hrozbami, jimž jsi přísahal odporovat; +1 až +4 za Xenofilii, jde-li o příšery. Postavy, které se Nedají překvapit, na strach neházejou!

**těla** +6 za mírumilovně vyhlížející tělo připravené k pohřbu; +2 za mrtvé tělo nevykazující žádné známky násilí; bez opravy pro většinu obětí násilí; -1 až -3, je-li tělo zle znetvořeno. -6, patří-li tělo tvé Závislé osobě.

**boj** +5, pokud sis hrůzostrašná věc přišla (nebo sis jí všiml) v boji.

**příšery** -1 až -10, v závislosti na typu příšery. Je-li příšer mnoho, dostaneš: -1, je-li jich pět, -2, pokud deset, -3, pokud dvacet, -4, pokud padesát a -5, pokud sto a víc.

**místní rozložení** -1, pokud se tě tělo, příšera, atd. *dotýká*; +1, pokud ji vidíš jen z velké dálky (aspoň 100 metrů) nebo +3, pokud ji vidíš vzdáleně (na bezpečnostní kamery, pomocí Vnímání mimo tělo atd.) -1, je-li noc (nebo je-li den, pokud jsi navyklý životu v noci) a -2, jsi-li (nebo si to aspoň *myslíš*) sám.

**příprava** +1, pokud už máš s tímto druhem hrozby předchozí osobní zkušenost. +1 za vystavení *přesně* této hrozbě v minulých čtyřiaadvaceti hodinách; +1 až +3, v závislosti na kvalitě zprávy, dozvěděl-li ses přímo o dané situaci nějaké podrobnosti ještě dříve, než ses v ní octl.

## Pravidlo čtrnácti

Pokud konečná, efektivní Vůle přesahuje 13, redukuj ji na třináct. To znamená, že hod 14 a víc znamená automaticky selhání. Toto pravidlo neplatí pro všechny hody na Vůli, pouze pro strach.

## Tabulka strachu

Pokud v hodu na strach neuspěješ, hod' 3k, přičti svou míru neúspěchu a výsledek si vyhledej v tabulce níže. Takto můžeš občas získat poněkud krkolomné výsledky; PJ by je tedy měl přehodit nebo je změnit na něco trochu vhodnějšího — zejména to platí pro hody na strach plynoucí z bázně spojené s respektem (zaviněno třeba božskou krásou) nebo z mysl překrucující složitosti (geometrie z jiného světa).

Mnoho z těchto výsledků přidává mentální nevýhody či výstřednosti. PJ sám vybere a přiřadí vhodný kousek tak, aby měl nějakou přímou spojitost s tím, co tě vystrašilo, a, je-li to možné, i s tvými dosavadními mentálními vlastnostmi. Vlastnosti získané tímto způsobem snižují bodovou hodnotu oběti.

**4, 5** Omráčen na jednu sekundu, poté se automaticky zotavíš.

**6, 7** Omráčen na jednu sekundu, poté každou sekundu hod na nemodifikovanou Vůli, dokud neuspěješ; pak se probeřeš.

**8, 9** Omráčen na jednu sekundu, poté každou sekundu hod na hodnotu, proti které jsi házel na strach. Úspěch znamená zotavení.

**10** Omráčen na 1k sekund a na tak dlouho, dokud se ti nepovede hod na modifikovanou Vůli, jako výše.

**11** Omráčen na 2k sekund a na tak dlouho, dokud se ti nepovede hod na modifikovanou Vůli, jako výše.

**12** Zvracení po (25 - ZD) sekund; poté si každou sekundu haž na zotavení proti ZD. Závažnost závisí na okolnostech.

**13** Nová mentální výstřednost {182}. Toto je jediný způsob, jak můžeš získat šestou a další výstřednost.

**14, 15** Ztráta 1k BÚ a omráčení na 1k sekund, jako u **10**.

**16** Omráčen na 1k sekund, jako u **10**, a nová mentální výstřednost, jak je to popsáno u **13**.

**17** Mdloby na 1k minut, dále každou minutu hod na ZD na zotavení.

**18** Mdloby, jako u **17**, a okamžitý hod na ZD. Při neúspěchu jeden bod poškození.

**19** Těžké mdloby na 2k minut a jedno poškození. Na zotavení si haž každou minutu na ZD.

**20** Mdloby hraničící s šokem na 4k minut a ztráta 1k BÚ.

**21** Panika. Pobíháš s jekotem dokola, sedíš a pláčeš, nebo děláš něco podobně nesmyslného, a to po 1k minut. Poté si jednou za minutu haž na nemodifikovanou Vůli, uspěješ-li, panika skončí.

- 22** –10bodový Blud {137}
- 23** –10bofová Fobie {141} či jiná –10bodová mentální nevýhoda.
- 24** Účinek na tělo, určí PJ: vlasy zbělají, zestárneš přes noc o pět let, částečně ohluchneš, apod. V herních pojmech to znamená –15 bodů tělesných nevýhod (každý rok věku navíc se počítá za –3).
- 25** Pokud už máš fobii či jinou mentální nevýhodu, která má s incidentem spojitost, tvoje číslo sebeovládání se sníží o tři. Pokud nic takového nemáš či je-li už tvoje číslo sebeovládání 6, dostaneš novou –10bodovou Fobii či jinou mentální nevýhodu.
- 26** Mdloby na 1k minut, jako u **18** a –10bodový Blud, jak je psáno u **22**.
- 27** Mdloby na 1k minut, jak je popsáno u **18** a –10bodová mentální nevýhoda, jako u **23**.
- 28** Lehké kóma. Padneš bez vědomí k zemi; každou půlhodinu si hážeš na zotavení na ZD. Po šest hodin poté, co přijdeš k sobě, máš ke všem hodům na atributy a dovednosti –2.
- 29** Kóma. Jako u **28**, ale na 1k hodin, pak hod na ZD; selžeš-li, zůstaneš v kómatu dalších 1k hodin, a tak dál.
- 30** Katatonie. Zíráš do prázdna po 1k dní a pak si hážeš na ZD; neuspěješ-li, zůstaneš v katatonii dalších 1k dní, a tak dál. Není-li ti poskytována průběžná lékařská péče, ztratíš první den jeden život, druhý dva, třetí tři, a tak dál. Pokud z toho vyjdeš živ, budeš mít ještě po tolik dní, kolik katatonie trvala, –2 ke všem hodům na atributy i dovednosti.
- 31** Záchvat. Ztratíš vládu nad svým tělem. Sesuješ se k zemi v křečích trvajících 1k minut. Ztrácíš 1k BÚ, a pokud neuspěješ v hodě na ZD, i 1k životů. Pokud v tomto hodu na ZD zaznamenáš kritický neúspěch, ztratíš *navždy* 1 ZD.
- 32** Šlak. Zhroutíš se na zem a utržíš 2k poškození v podobě lehkého infarktu či mozkové mrtvice.
- 33** Úplná panika. Neovládáš se a můžeš udělat úplně *cokoli* (PJ si hodí 3k; čím víc padne, tím nesmyslnější tvoje reakce bude). Můžeš se třeba pokusit utéci příšeře skokem z útěstu, apod. Pokud přežiješ první panickou reakci, hod' si na nemodifikovanou Vůli. Pokud neuspěješ, PJ si hodí na další panickou reakci, a tak dál.
- 34** –15bodový Blud {137}.
- 35** –15bodová Fobie {141}.
- 36** Těžký účinek na tělo, jako u **24**, ale za –20 bodů tělesných nevýhod.
- 37** Těžký účinek na tělo, jak je popsán u **24**, ale za –30 bodů tělesných nevýhod.
- 38** Kóma, jako u **29**, a –15bodový Blud, jako u **34**
- 39** Kóma, jako u **29**, a –15bodová Fobie či jiná mentální nevýhoda, jak je to popsáno u **35**
- 40 a víc** Jako **39**, ale oběť ztratí *navždy* jeden bod IQ. Tím se automaticky sníží i všechny dovednosti založené na IQ, včetně kouzel.

# Kapitola 13

## Boj

Úplný soubojový systém se roztahuje přes tři kapitoly. Tato kapitola obsahuje pouze základní pravidla boje; následující popisuje pravidla pro hraní na hexové mapě a další doplňuje pravidla pro různé zvláštní situace, které mohou v boji nastat. Podobně jako systém tvoření postav z knihy první se tento systém aplikuje na HP i NP stejně.

To, kdy se začnou používat bojová pravidla, stanoví PJ. Většinou se to stane v případě, kdy se situace tak přiosťří, že boj je víc než pravděpodobný a zúčastnění si už začínají hledat taktické pozice. Těchto pravidel lze také použít na vyhodnocení „akčních“ situací, jako všelijakých turnajů či pronásledování.

### 13.0.2 Organizace bojového času

Boj se odehrává sekundu po sekundě. Každá postava, která se v boji aktivně angažuje, dostane jednou za sekundu příležitost konat. Tomu se říká „tah“. Jakmile všichni provedli svoje tahy, nastává nová sekunda a s ní pro každého další tah.

PJ by se neměl sekundovou časovou škálou příliš omezovat, protože slouží pouze k rozdělení chaosu boje na spravovatelné kousky. Pokud je to z hlediska dramatickosti vhodné, ať z bojového měření času vystoupí, a jakmile opět bojová akce převáží nad nebojovou, ať jej nasadí zpět. Představ si třeba boj vedený palnými zbraněmi na střechách města: postavy skáčou ze střechy na střechu, nahoru a dolů po balkónech a ochozech a nahánějí se navzájem smrtící palbou. Ať PJ nechá postavy skákat po střechách v reálném čase, a do bojového měření přestoupí jen, pokud se začne střílet.

#### Aktivní postavy

Postava je aktivní, pokud je v boji nějak angažována a je schopna konat nějaké akce. Postava, která je omráčená, spí, atd., aktivní není, ale postava, která nedělá Nic, pořád aktivní je, neboť nedělání Ničeho je platným bojovým manévrem.

#### Pořad bojových tahů

Pořadí bojových tahů určuje (překvapivě), v jakém pořádku za sebou budou táhnout jednotlivé aktivní postavy. Určí se na začátku boje a během něj se už nemění. Jako první vždy táhne bojující s nejvyšší základní Rychlostí, dále táhne bojující s druhou nejvyšší základní Rychlostí, a tak dále; tedy v sestupném pořádku dle základní Rychlosti. Během jedné sekundy (nebo, chcete-li, během jednoho *kola*) všichni zúčastnění táhnou právě jednou; poté tedy nastává další sekunda (kolo) a postavy opět konají svoje tahy.

**Remíza:** Pokud nějaké NP na jedné straně remizují ve své základní Rychlosti, rozhodne mezi nimi nějak PJ — není to vlastně vůbec důležité. Pokud ovšem jde o HP či o zneprátelené NP, vyhrává remízy vyšší OB, jsou-li i OB stejné, rozhodí remizující PJ na začátku boje kostkou a získané pořadí bude používat po celou dobu trvání boje.

**Seznam:** Pokud se boje zúčastňuje vážně mnoho osob, může PJ ocenit seznam bojujících dle pořadí, ve kterém táhnou.

## Tvůj tah

Tah jedné postavy je časový úsek mezi dvěma bezprostředně následujícími volbami manévru. Tahy jednotlivých zúčastněných se tedy překrývají.

## 13.1 Manévry

Manévr je akce, kterou můžeš ve svém tahu provést. Každé kolo si musíš vybrat jeden z následujících manévru: Mířit, Vše do útoku, Vše do obrany, Útok, Změna polohy, Soustředění, Nicnedělání, Odhadování, Klamný výpad, Pohyb, Pohyb a útok, Připravit či Čekat. Tvoje volba určuje, *co můžeš ve svém tahu dělat*, a diktuje ti podmínky ohledně aktivních obran, které budeš moci použít v cizích tazích.

### Aktivní obrana a manévry

Manévr, který si zvolíš, ovlivňuje tvoje „aktivní obrany“, tedy tvou schopnost uhnout či vykrýt nepřátelské útoky (viz Obranu {399}). Aktivní obranu si musíš volit pouze v případě, že jsi napaden.

Pro účely aktivních obran platí, že manévr, který jsi zvolil naposledy, účinkuje, dokud nezvolíš jiný. Pokud zvolíš třeba Vše do obrany (což dává nějaký obranný bonus), benefity z něj se uplatní pouze v případě, že budeš napaden bezprostředně poté, co sis Vše do obrany zvolil. V následujícím kole už platit nebude, ledaže by sis jej zvolil znova.

Pokud jsi byl napaden ještě dřív, než jsi měl možnost zvolit si manévr, počítáš se, jako bys nedělal Nic {386}.

### Pohyb a manévry

Většina manévru povoluje pohyb aspoň v nějaké podobě. Manévry Pohyb a Pohyb a útok slouží k *rychlým* pohybům, až o tolik metrů, kolik činí tvůj Pohyb. Jiné manévry, jako třeba Vše do útoku, tě omezují pouze na zlomek tvého plného pohybu, nebo dokonce jen na „krok“.

Krok je desetina tvého Pohybu zaokrouhlená nahoru, nejméně jeden metr. Pokud máš během manévru povoleno vykonat krok, můžeš se pohnout až o tuto vzdálenost, otočit se do jiného směru, nebo obojí. Svůj krok můžeš provést před nebo po vlastním manévru; lze tedy nejdřív útočit a pak kráčet, i nejdřív kráčet a pak útočit.

Některé manévry pohyb nepovolují, zejména Změna polohy a Nicnedělání.

Pro více informací o pohybu viz Pohyb {387} a Pohyb a boj {390}.

### Volné akce

Volné akce jsou činnosti, které můžeš provádět během libovolného manévru. Zde jsou příklady:

**Mluvení.** Mluvit můžeš vždycky. Pokud chcete být trochu realističtější, můžete omezit mluvení na jednu větu za sekundu... ale bez tohoto omezení to bývá mnohem větší legrace!

**Udržování kouzel a psioniky.** Dokud jsi aktivní, můžeš udržovat kouzlo či psionickou schopnost nezávisle na tom, co dalšího děláš.

**Upuštění předmětu.** Předmět, který máš připraven, můžeš upustit kdykoli během manévru. Pokud se pohybuješ, můžeš jej upustit kamkoli, kam jsi z libovolného bodu své dráhy mohl dosáhnout.

**Dřepnout.** Pokud stojíš, můžeš na začátku kola dřepnout k zemi (abys nebyl střelným zbraním takovým terčem). Tím se zpravidla sníží rychlost tvého pohybu (viz Pohyb {391}). V podřepu nelze sprintovat. Pokud už dřepíš, můžeš jako volnou akci opět vstát.

#### 13.1.1 Seznam manévru

##### Nicnedělání

Pokud nic neděláš a jenom postáváš na místě, z herního hlediska nic neděláš. Platí, že ještě před začátkem boje všechny postavy jakoby zvolí tento manévr; jsou-li tedy napadeny ještě před tím, než si mohly nějaký zvolit, počítá se, jakoby zvolily Nicnedělání.

Postavy, které jsou při vědomí, ale omráčené nebo překvapené, *musí* zvolit tento manévr. Za každé kolo Nicnedělání se mohou pokusit o hod na ZD (na zotavení z fyzického omráčení) či na IQ (na zotavení z mentálního omráčení). Uspějí-li, mohou v příštím kole opět konat, cokoli by se jim líbilo, v kole, ve kterém se zotavily, ale ještě musí stále nedělat Nic.

**pohyb** Žádný.

**aktivní obrany** Jakékoli (nejši-li ovšem svázán či nějak podobně ošetřen proti svobodnému vykonávání činností). Omráčení mají -4, a to i v kole, ve kterém se zotavili.

## Pohyb

Pohyb a pouze pohyb. Během pohybu nemůžeš vykonávat nic kromě volných akcí. Pohnout se můžeš až o tolik metrů, kolik činí tvůj plný Pohyb. Většina ostatních manévru ti ale také povoluje aspoň nějaké pohyby; proto tento manévr použij pouze v případě, že se chceš pouze hýbat a hýbat daleko.

Hráči musí PJ přesně sdělit, kam se jejich HP hýbou, aby si mohl trochu vytvořit přehled o bojové situaci a řádně se rozhodnout, kam se pohnou jeho NP.

Pokud ovládáš vozidlo či jedeš na jízdním zvířeti, ježdění na něm je taktéž Pohyb — až na to, že se nepohybuješ ty, ale vozidlo či zvíře (včetně nákladu i všech cestujících). Pro podrobnosti viz Jízdní boj {424} a Vozidla {501}.

**Sprint:** Pokud už druhým kolem za sebou běžíš, můžeš dostat na svůj pohyb bonus za sprint; viz Sprint {376}.

**pohyb** Viz výše.

**aktivní obrany** Jakékoli.

## Změna polohy

Tento manévr ti umožňuje přejít do jiné polohy, tedy způsobu, kterým je uspořádáno tvé tělo v prostoru. Platnými polohami jsou *stání*, *sezení*, *klečení*, *plazení po čtyřech*, *ležení na břiše* a *ležení na zádech*. Všechny polohy kromě stání omezují tvoje útoky a obrany v boji zblízka a zpomalují tvůj pohyb, zato tě však trochu chrání před útoky střelnými zbraněmi.

Zleže nelze ihned povstat. Pokud ležíš, ať už na zádech či na břiše, musíš se nejdříve zvednout do pokleku, sedu či na čtyři, a teprve odtamtud vstát. (Na druhou stranu, zalehnutí ze stoje zabere pouze jeden manévr — nebo žádný, pokud nebylo dobrovolné! ☺)

Pokleknout ze stoje nebo naopak vstát z pokleku lze i *místo* „kroku“ v rámci všech manévru, které jej nabízejí — není na to ani potřeba Změna polohy. Tak můžeš jedním manévrem pokleknout zleže a pak v rámci druhého manévru, který povoluje krok, povstat.

Dřepnutí a vztyk z dřepu jsou volnými akcemi {386} a tedy jako takové nevyžadují tento manévr.

**pohyb** Žádný. Při změně polohy se nelze zároveň pohybovat.

**aktivní obrany** Všechny, ale započítá se ti postih polohy, ve které jsi, když se bráníš útoku.

## Míření

Manévr dobrý na zamíření se střelnou zbraní (či jiným zařízením, třeba foťákem či dalekohledem) na cíl. Na míření si musíš zvolit určitý cíl. Nelze, pochopitelně, mířit na něco, co nevidíš, ani nemůžeš jinak detekovat.

Pokud za manévrem Míření bezprostředně následuje Útok či Vše do útoku s tou zbraní, kterou jsi mířil, dostaneš bonus na zásah — můžeš si připočítat k dovednosti Přesnost (Přs) zbraně, plus bonusy za všechny mířící systémy, které jsou na zbraní instalovány.

Pokud máš palnou zbraň či kuši a *opřeš* ji o něco, dostaneš +1 k Přs. Opřená je zbraň v případě, že ji můžeš na něco položit, ať už je to cokoli — pytel písku, nízká zeď, auto. Jednoruční palná zbraň (třeba pistole) je také počítána jako opřená, pokud ji použiješ oběma rukama. Obouruční palná zbraň (třeba puška) se takto počítá, i pokud ležíš na břiše a máš zbraň na dvojnožce.

Pokud míříš více kol po sobě, dostaneš za druhé kolo +1 a za třetí také +1. Za další míření už bonusy nejsou. Součet bonusů ze všech mířících systémů nemůže překročit základní Přesnost zbraně. Pokud si třeba na pistoli s Přs 2 přidáš teleskopický zaměřovač s +4 k Přs, poskytne stejně jenom +2.

**pohyb** Krok. *Výjimka:* Nelze se pohybovat, pokud používáš opřenou obouruční zbraň.

**aktivní obrana** Všechny, ale jakákoli aktivní obrana automaticky tvoje míření obrátí vniveč. Jsi-li během míření *zraněn*, musíš uspět v hodu na Vůli, a pokud se to nepovede, míření se také zmaří.

## Odhadování

Tento manévr je takové Míření pro boj zblízka. Studuješ protivníka, abys mohl na ihned následující útok získat bonus. Musíš tedy, podobně jako u míření, určit jednoho viditelného protivníka, který je tak blízko, abys ho

mohl uhodit připravenou zbraní, či ke kterému se můžeš dostat na dosah zbraně jediným manévrem Pohyb a útok. Pak prostě vyčkáváš na správný moment k útoku.

Odhadování ti dává +1 k dovednosti se zbraní či k dovednosti neozbrojeného boje pro účely Útoky, Všeho do útoku či Pohybu a útoku *na daného nepřítele v bezprostředně následujícím tahu*. Odhadovat můžeš i několikrát přímo za sebou; každé kolo ti dá +1, až do maxima +3.

**pohyb** Krok.

**aktivní obrany** Všechny. Tím se tvoje odhadování *nezkazí*.

## Útok

Tento manévr se používá, chceš-li nepřítele napadnout, ať už beze zbraně, zbraní pro boj zblízka či zbraní vrhací neb střelnou. Chceš-li napadnout nepřítele zbraní, musí být tato připravena.

Používáš-li zbraň pro boj zblízka nebo vůbec bojuješ beze zbraně, musí být cíl v tvém dosahu; takové útoky vyhodnoť podle pravidel pod Útoky zblízka {392}. Pokud jsi těsně před útokem použil Odhadování (viz výše), dostaneš k zásahu bonus, pokud jsi před nám použil Klamný výpad (viz níže), protivník může dostat postih ke své obraně.

Střlíš-li na cíl ze střelné zbraně, platí, že tento musí být aspoň v delším z dostřelů zbraně. Tento útok se vyhodnocuje podle pravidel pod Útoky z dálky {396}. Pokud jsi těsně před útokem použil Míření, dostaneš bonus na zásah.

**pohyb** Krok. Chceš-li se pohnout více než o krok, chceš asi Vše do útoku nebo Pohyb a útok.

**aktivní obrana** Jakákoli.

## Klamný výpad

Předstíraný útok zblízka. Nemůžeš předstírat útok na někoho, koho bys nemohl regulérně napadnout; tvoje zbraň tedy musí být připravena a tvůj nepřítel na dosah. Tento manévr není ovšem útokem, a proto neodpřipravuje zbraň.

Klamný výpad se pojímá jako Rychlý střet dovedností Zbraní pro boj zblízka; je-li přitom kterýkoli z vás neozbrojen, může házet i proti dovednosti neozbrojeného boje. Tvůj protivník může v tomto rychlém střetu užít i OB, Plášť či Štít, pokud je na to příslušně vybaven a bylo by to pro něj lepší.

Pokud neuspěješ, klamný výpad se ti automaticky nezdařil, stejně tak, pokud sice uspěješ, ale protivník uspěje o víc než ty. Remízy vyhrává cíl.

Pokud se ti hod zdaří a tvému cíli nikoli, sníží se mu *proti tvému* útoku v přímo následujícím kole všechny aktivní obrany o tvou míru *úspěchu* (nikoli vítězství). Pokud máš tedy dovednost 15 a padlo ti 12, protivník dostane proti tobě v dalším kole –3.

Pokud uspějete oba, ale ty o víc, odečte se od obran cíle tvoje míra vítězství. Pokud máš tedy dovednost 15 a padne ti 10 (úspěch o 5) a on má dovednost 14 a padne mu 12 (uspěje tedy o 2), vyhraješ o 3, bude mít proti tobě v dalším kole –3.

Předstírat útok pochopitelně nemá cenu, pokud tě tvůj protivník nevidí. Pokud ovšem *po* tvém úspěšném klamném výpadu uteče, obrátí se zády, atd., už si nepomůže a pokud jej příště napadneš, postih se mu započítá jako obvykle. Pokud svůj cíl ovšem v následujícím kole z jakéhokoli důvodu nenapadneš, postih na obranu zmizí bez užitku.

Klamný výpad trvá jenom jednu sekundu, ale pokud po něm soupeře napadneš Vším do útoku (Dvojitým), připočítává se postih k oběma útokům.

V každém případě ale tvoji přátelé nemají z tvého klamného výpadu žádný užitek.

**Klamání štítem:** Pokud jsi daného protivníka už napadl štítem, můžeš propříště použít i dovednost Štít.

**pohyb** Krok.

**aktivní obrany** Všechny. Pokud ovšem provedeš klamný výpad nevyváženou zbraní a pak se jí budeš krýt, odpřipraví se a příští kolo s ní nebudeš moci protivníka uhodit, což tvůj klamný výpad učiní zbytečným.

## Vše do útoku

Útok na nepřítele bez přílišného dbání na vlastní bezpečnost. Pokud provádíš útok zblízka, musíš si vybrat před útokem *jeden* z těchto čtyř bonusů:

**rozhodný** Jeden útok s +4 na zásah.

**dvojitý** Dva útoky proti stejnému nepříteli, máš-li dvě připravené zbraně nebo jednu zbraň, která se po použití nemusí připravovat. Útok druhou zbraní drženou v levé ruce má běžné  $-4$  (viz Ruce {15}), nemáš-li ovšem Ambidexteritu {35}.

**klamavý** Nejdřív jeden klamný výpad (viz výše) a ihned po něm jeden běžný útok proti stejnému nepříteli. Účinky klamného výpadu se vztahují již k následujícímu útoku, nikoli k tomu, který provedeš v příštím kole.

**silný** Jeden útok. Pokud zasáhneš, dostaneš  $+2$  poškození, nebo  $+1$  poškození za kostku, pokud to bude pro tebe lepší. Lze použít pouze na zbraně poháněné silou svalů nositele, nikoli třeba silovými meči.

Pro střelecké útoky jsou tu dvě možnosti. Vyber si jednu:

**rozhodný** Jeden útok s  $+1$  na zásah.

**krycí palba** Celé kolo chrlíš do daného prostoru střely z automatické zbraně. Lze zvolit pouze, máš-li zbraň s kadencí aspoň 5. Viz Krycí palbu {440}.

Jak tedy vidno, Vše do útoku je velice účinné; zakazuje ale použití jakékoli obrany, takže doporučuji jej dobře zvážit.

**pohyb** Až polovina tvého Pohybu, ale pouze vpřed.

**aktivní obrany** Žádné. Pokud tě někdo mezi tímto manévrem a dalším kolem napadne, nemůžeš pro svou obranu udělat nic víc, než jen doufat, že se mine.

### Pohyb a útok

Pohyb, podle pravidel svých {387}, až na to, že během či po svém pohybu můžeš vykonat jeden útok, mizerně mířený.

Útočíš podobně, jako při manévru Útok {388}, ale s postihem; střlíš-li, dostaneš  $-2$ , nebo si musíš připočíst Velikost své zbraně, bude-li to pro tebe horší. Pokud jsi Mířil, toto míření automaticky propadá. Pokud provádíš útok zblízka, máš k němu  $-4$  a tvoje účinná dovednost nikdy nepřesáhne 9. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je povalení {395}.

**pohyb** Jako u manévru Pohyb. Jelikož se ale snažíš dělat víc věcí naráz, můžeš dostat  $-2$ , máš-li nespadnout, nezakopnout o překážku apod.

**aktivní obrany** Pouze úhyb či kryt štítem. Kryt zbraní není možné, stejně tak nelze utéci (viz Útěk {402}).

### Vše do obrany

Dobré, jsi-li dočasně obležen nepřáteli — zvláště takovými, co rádi Vše do útoku. Musíš si vybrat jeden z těchto dvou bonusů:

**vylepšená obrana**  $+2$  k jedné z tvých aktivních obran. Trvá až do dalšího kola.

**dvojitá obrana** Proti každému útoku můžeš použít dvě *různé* obrany; pokud útok projde první, můžeš vyzkoušet ještě druhou, jinou. Selže-li tedy tvůj kryt štítem, můžeš ještě zkusit uhnout, nebo kryt zbraní. Použil-li jsi proti prvnímu útoku Kryt zbraní jednou rukou (ať už v ní bylo cokoli), můžeš podruhé použít Kryt zbraní druhou rukou; to se počítá jako „jiná obrana“.

**pohyb** Pokud sis zvolil Vylepšenou obranu (Úhyb), můžeš se pohnout až o polovinu svého Pohybu, jinak pouze o krok.

**aktivní obrana** Jakákoli, a to s bonusem, který sis zvolil.

### Soustředění

Soustředíš se na jeden zejména mentální úkon (i když může mít malou fyzickou složku; třeba obsluhu nějakého zařízení, gestikulaci, mluvení). Může se jednat o sesílání kouzla, používání psionických schopností, házení na Smysly, velení pomocí Velení, házet na Operátora elektroniky pro správné obslužení nějakého zařízení nebo něco podobného. Soustředit se můžeš na výkon většiny dovedností založených na IQ. Jde o manévry na celé kolo. Některé aktivity (třeba sesílání kouzel) vyžadují, aby ses soustředil po více sekund za sebou. Pokud jsi přitom nucen použít aktivní obranu, jsi-li sražen k zemi, zraněn či vůbec jinak vyrušen ještě před koncem, musíš uspět v hodů na Vůli $-3$ , jinak je tvoje soustředění úspěšně promrháno a musíš začít znova.



**pohyb** Krok.

**aktivní obrany** Jakékoli, ale nejsou se soustředěním tak docela kompatibilní; viz výše.

### Připravit

Tohoto manévru se používá k zvednutí předmětu ze země, připravení předmětu k řádnému užití (☺) či vyjmutí předmětu z jeho obalu (tedy tasení meče z pochvy či palné zbraně z pouzdra, popřípadě nabíjení pušky). V případě nevyvážených zbraní je také potřeba je po úderu či po krytu znova připravit, a v případě dlouhých zbraní musíš tento manévr použít, pokud chceš přehmátnout zbraň na jiný dosah — viz Tabulku zbraní pro boj zblízka {318}.

Tento manévr se také používá na provádění fyzických nebo bojových činností, tedy otvírání a zavírání dveří, odemýkání a zamykání dveří (ne vždy pomocí jim příslušného klíče ☺), kopání, zvedání atd. Další aktivity mmohou vyžadovat více manévru Připravit po sobě; viz Jiné činnosti v boji {408}.

Nakonec platí, že manévr Připravit ti umožní zapínat a vypínat nevýhodu, která není pořád zapnutá, a nevyžaduje pro zapnutí jiný manévr, jako třeba Útok či Soustředění.

Pro více informací viz Připravování zbraní a jiných věcí {408} a Kdy je zbraň připravena? {410}.

**pohyb** Krok.

**aktivní obrany** Všechny.

### Čekat

Nedělat nic — dokud se nestane něco, co předem určíš (třeba ti do dostřelu zbraně přicestuje nepřítel). Pokud se to stane ještě před začátkem tvého dalšího tahu, můžeš svoje Čekání vyměnit za Útok, Klamný výpad, Vše do útoku či Připravit. Pokud reaguješ na činnost někoho jiného, jeho tah je tvou akcí přerušen, ale jakmile skončíš, opět může pokračovat.

Již při deklarování Čekání musíš přesně určit, jakou akci vykonáš a co ji spustí. Třeba „Provedu svým mečem Vše do útoku (Rozhodné) na prvního skřeta, který ke mně přijde.“

Čekat můžeš i s připravenou střelnou zbraní (někdo tomu říká „krytí“ daného cíle či prostoru). Pokud kryješ prostor, musíš jej přesně vymezit. Za krytí prostoru o jednom metru čtverečním není žádný postih, pro větší plochy a víc pravidel viz Příležitostnou palbu {417}.

Tohoto manévru lze ale použít i na jiné akce, třeba na držení nože u krku zajatce, nebo dokonce na nebojovou činnost (třeba „Pokud Dora uvidí nějakého skřeta, ihned zatahne za tento provaz, jinak nebude dělat nic.“); jedinou podmínkou je, aby se jednalo o akci proveditelnou jediným pohybem. Rozhodnutí PJ je konečné.

Čekat lze samozřejmě i na pomalejší přátele, abys s nimi mohl držet krok.

**Zastavení bodem.** Máš-li připravenou bodnou zbraň, můžeš ji zapřít v očekávání nepřátelského útoku. Prostě prohlás, že zapíráš zbraň na zastavení nepřítele bodem; v tom případě můžeš, jakmile se proti tobě pohne nějaký nepřítel se zbraní nižšího dosahu, aby tě napadl zblízka (ať už jakýmkoli způsobem), nebo aby se ti vyhnul (viz Vyhýbání {392}), jej napadnout ještě před tím, než přijde tak blízko, aby tě mohl uhodit sám. Pokud zasáhneš a on selže ve svých obranách, způsobíš mu za každé celé dva metry, o které se vůči tobě v tomto kole pohnul, ještě jedno poškození navíc.

**pohyb** Žádný, dokud se tvůj manévr nespustí akcí, na kterou čekáš; pak se můžeš pohnout tak, jak praví manévr, který sis vybral.

**aktivní obrany** Během čekání libovolné, poté dle manévru, který sis vybral. Pokud ses ještě před spuštěním své akce musel bránit a onou akcí mělo být Vše do útoku, automaticky se nahradí obyčejným Útokem.

## 13.2 Pohyb v boji

Základní pohyby v boji nevyžadují ani herní desku, stačí prostě, když má PJ pojem o rozmístění předmětů v poli a základní poznatky o bojišti, a když mentálně zvládá sledovat rozmístění jednotlivých bojujících. Může si přitom samozřejmě pomáhat náčrtý či diagramy, tak, aby když je tázan ve stylu „Chci se k němu rozběhnout a šlehnout mu jednu halapartnou. Jak je to daleko?“, dokázal podat přesvědčivou odpověď. Jeho slovo je ale v každém případě konečné.

Jelikož všechno, co se týká pohybu a natočení postav, je uloženo v hlavě PJ, je jenom na něm, kolik detailů postavám poskytne. Může si klidně vést záznamy o každém centimetru, o který se někdo někam pohl, nebo se může starat o přesné vzdálenosti jen v nejdůležitějších případech. Většina PJ bude někde mezi těmito extrémy.

Tu je příklad:

**PJ:** Indigový Joe je asi devadesát metrů severně od vás. Je na okraji hřbitova, pěkně si tam hoví za náhrobkem. . . a mimochodem, na Kima míří laserovou puškou.

**Hráč:** Sakra, zpozoroval nás. Je tu nějaký pořádný kryt? Nejvyšší čas zapadnout!

**PJ:** Asi 7 metrů na severozápad od vás jsou nějaké velké kameny, za které by se snad šlo schovat, přibližně deset metrů na východ je nějaký strom — a, samozřejmě, vaše helikoptéra je asi deset metrů za vámi, pokud byste chtěli —

**Hráč:** Nepřípadá v úvahu! Kim provede Pohyb a útok. Poběží svým plným Pohybem k tamtěm kamenům a vypálí na Joea z gaussovské pušky!

**PJ:** Fajn. Pohyb máš kolik? Pět? Tak stojíš dva metry od těch kamenů a střílíš. . . (nějaké rachocení kostek — HOD! — kletby a hlasité bušení do stolu). Fajn. Takže teď je na řadě Joe. Pěkně si na tebe zamířil a teď střílí. . .

PJ by měl vždycky poskytnout aspoň tolik informací, aby na jejich základě mohli hráči slušně taktizovat, ale zas ne tolik, aby je jimi zavalcoval do země i s židličkami. Pokud se začnou ve věcech dělat zmatky, pomůže pár papírových poznámek či črty map. Teprve skupiny, které si přejí víc než jenom *tohle*, by měly uvážit hraní na hexové mapě (což se rozebírá o kapitolu dál), nebo aspoň přejmutí nějakých pravidel odtamtud.

Zde jsou sesumírována pouze úplně základní pravidla ohledně pohybu v boji. Pro další viz Jízdní boj {424} a Vozidla {501}.

### 13.2.1 Pohyb

Každý, kdo se pohybuje v bojovém měření času, se za jednu sekundu smí pohnout až o svůj plný Pohyb, a to v případě, že použije Pohyb či Pohyb a útok či o polovinu svého pohybu, zvolil-li si Vše do útoku či Vše do obrany (Vylepšenou obranu (Úhyb)).

Překážky a nepevná země pod nohama pohyb obecně zpomalují; jak, to záleží na PJ. Ten tedy rozhodne, kolik bodů pohybu musí být vydáno na překročení jednoho metru těžkého terénu nebo dané překážky. Třeba průchod hustým porostem bude vyžadovat 2 pohyby na metr, zatímco přelézání padlého těla bude chtít pohyb navíc.

Pohybovat se můžeš prakticky v jakékoli poloze, ale plný Pohyb můžeš využít pouze v případě, že stojíš. Vkleče či na čtyřech máš třetinu svého Pohybu a při ležení na břiše máš Pohyb jen 1. Vsedě se pohybovat nelze.

### 13.2.2 Kroky

Většina manévrů ti umožňuje vykonat buď před, nebo po vlastní akci *krok*. Udělat krok znamená pohnout se o jednu desetinu svého pohybu zaokrouhlenou nahoru. Pohyb 1 až 10 tedy dává krok délky jednoho metru, pohyb 11 až 20 krok délky dvou metrů, a tak dále.

Jsi-li s to kráčet o více než jeden metr, můžeš si tento pohyb rozložit na části. Měl-li bys třeba dvoumetrový krok, mohl by ses pohnout o metr, zaútočit, a zase se pohnout o metr.

Kroku lze použít také na povstání z pokleku, nebo pokleknutí ze stoje. Takováto změna polohy vylučuje pohyb, nezávisle na tom, jak daleko by ses mohl normálně krokem pohnout.

Součástí kroku může být i libovolné natočení.

### 13.2.3 Osobní prostor

Bojovník velikosti člověka potřebuje asi půl metru osobního prostoru na každou stranu; jeden takový bojovník tedy i s prostorem, který potřebuje k boji, zabere jedno pole, které má šířku jednoho metru. Dva takoví válečníci se mohou postavit do dva metry širokého průchodu a chránit jej proti nepříteli tak, že by nemohl projít. Dveře mívají šířku asi jednoho metru, takže na jejich udržení stačí jediná osoba.

Všechny tyto míry počítají s prostorem, který je potřeba na útok a na obranu (prostě potřebuješ místo, chceš-li se rozmáchnout mečem). Nebojující osoby se mohou do stejného prostoru namačkat mnohem úsporněji — ale, pokud by to bylo potřeba, nemají žádné místo na jakoukoli reakci.

### 13.2.4 Pohyb skrz ostatní postavy

Přes pole obsazené spřátelenými postavami můžeš proběhnout vždy, a pole obsazená nepřáteli můžeš oběhnout dokola, pokud ti ovšem nestojí v cestě tak nešťastně, že jedinou tvou možností, jak projít, je namířit si to přímo *skrz* jeho pole. V takovém případě ho můžeš srazit k zemi a pokračovat, nebo se mu „vyhnout“.

## Vyhýbání

Vyhnut se nepříteli znamená projít jeho polem, aniž by ses pokusil jej porazit na zem. Vyhnutí se může stát součástí pohybu v rámci jakéhokoli manévru, který jej umožňuje, za předpokladu, že máš dost pohybu na to, aby ses dostal *za* nepřítele — ne jen do jeho pole.

Nejdřív je nutno zjistit, chce-li tě tvůj nepřítel zastavit. Pokud tě nechá projít, vyhnutí automaticky uspěje a žádný hod není potřeba; chce-li tě ovšem tvůj nepřítel zastavit, musíš hodit Rychlý střet OB. *Svou* OB oprav takto:

−5, pokud nepřítel stojí, −2, pokud klečí,  
+2, pokud přicházíš k nepříteli ze strany, +5, jestliže zezadu,  
+5, jestliže leží.

Pokud zvítězíš, vyhneš se mu, projdeš jeho polem a můžeš pokračovat dále. Pokud zremizuješ či prohraješ, zablokuje ti cestu a ty skončíš před ním.

Nemůžeš se vyhnout nikomu, pokud jsi právě uchopen (viz Chápání {394}) a nemůžeš se vyhnout nepříteli, pokud neexistuje žádný logický způsob, kterým bys mohl projít jeho polem, aniž by ses s ním srazil (určí PJ). . . velká stvoření ovšem mohou prostě překračovat nižší, zatímco malá stvoření mohou prolézat mezi nohama větších.

Také platí, že pokud můžeš pomocí výhod jako Létání či Super skákání prostě zmizet z jeho dosahu pohybem po svislé ose, můžeš se mu vyhnout automaticky.

### 13.2.5 Dřepty

Pokud stojíš, můžeš na začátku svého tahu dřepnout; stejně tak můžeš dřepnout i po manévru, pokud ses během něj nepohnul víc než o krok. Pokud dřepíš, můžeš vstát, a to za volnou akci.

## 13.3 Útoky

„Útok“ je pokus o zasažení nepřítele či jiného cíle. Zasáhnout nepřítele se můžeš pokusit při manévrech Útok, Vše do útoku a Pohyb a útok. Zbraní můžeš útočit pouze v případě, že je připravena (viz Připravit {390}).

PJ může vždy prohlásit, že někteří bojující nemohou napadat určité cíle — třeba proto, že osm osob se kolem jednoho člověka vážně nestěsná tak, aby ho mohly utlouct. (Dokonce je nepravděpodobné i to, že by se kolem jednoho cíle seskupily tři nebo čtyři osoby — není-li ovšem oběť sama.)

Jsou dva základní typy útoků: útoky zblízka (viz níže) a útoky zdálky {396}. Cíl tvého útoku musí být na dosah tvé zbraně, chceš-li ho napadnout zblízka, nebo v aspoň větším z dostřelů tvé zbraně, jde-li o útok zdálky. Vyhodnocení obou typů útoku vyžaduje nejvýše tři hody:

- První je tvůj *hod na útok*. Pokud uspěješ, znamená to, že tvůj útok byl dost dobrý na to, aby zasáhl nepřítele — kdyby se ovšem nebránil.
- Proto si protivník nyní *háze na obranu*. Pokud uspěje, uhnul tvé ráně, nebo ji vykryl, a není zraněn.
- Teprve v případě, že se mu hod na obranu nezdaří, zasáhl jsi jej a *hážeš si na poškození*.

Některé výhody (třeba Další útok) a možnosti v boji (Vše do útoku, Rapidní rány) ti umožňují napadnout svého nepřítele vícekrát za sebou. Takové útoky vyhodnocuje po jednom.

### 13.3.1 Hod na útok

Hod na útok je vlastně hodem na úspěch — viz kapitolu 12. Spočítej svou účinnou dovednost se zbraní, hod kostkami, a vyhodnoť jako obvykle. Celý mechanismus je zevrubně popsán v předchozí kapitole a nemá cenu ho tu rozpitvávat.

## 13.4 Útoky zblízka

Pokud vykonáš manévr, který ti umožní provést útok zblízka, musíš určit svůj cíl. Útok zblízka můžeš provést jakoukoli *připravenou* zbraní pro boj zblízka (včetně přirozených zbraní, jako kousání, kopání, úderů pěstí) proti jakémukoli cíli, který je na *dosah* tvé zbraně.

Některé zbraně lze použít více než jedním způsobem — krátkým mečem lze třeba sekat a bodat. Takové zbraně

mají ve své tabulce více řádků, na každém z nich je pak jedna možnost — viz Tabulku zbraní pro boj zblízka {318}. Pokud takovou zbraň používáš, musíš vždy před útokem určit, jakým z těchto způsobů ji použiješ.

### Připravování zbraní

Jednoruční zbraň je připravena, pokud ji držíš v ruce. Obouruční zbraň je připravena, pokud ji držíš ve dvou rukou. Některé nevyvážené zbraně se ale odpřipraví po každém použití, nemáš-li na jejich ovládání dost síly; viz Tabulku zbraní pro boj zblízka {318}.

Pokud chceš tasit z pochvy či obalu novou zbraň, nebo chceš-li po útoku svou zbraň znova připravit, potřebuješ manévr Připravit {390}.

Tvoje přirozené zbraně (kopání, údery pěstí apod.) jsou připraveny, pokud daná část tvého těla není nějak omezena či obsazena. Nemůžeš udeřit protivníka pěstí, ve které držíš zbraň, a stejně tak nemůžeš kousat, pokud máš na hlavě kbelcovou přilbu.

### Dosah

Zbraní pro boj zblízka můžeš protivníka napadnout pouze v případě, že je v jejím dosahu (ten se měří také v metrech), který je udán v Tabulce zbraní pro boj zblízka {318}. Většina zbraní má dosah jedna, což znamená, že musíš být metr od cíle, nebo-li na sousedním poli. Větší význam má dosah v případě, že používáte hexovou mapu; viz kapitulu 14.

#### 13.4.1 Možnosti útoků zblízka

Před vlastním útokem můžeš ještě určit nějaké přídavné možnosti:

##### Zásahové plochy

Pokud neurčíš jinak, předpokládá se, že útočíš na největší koncentraci hmotnosti v těle nepřítele (u člověka je to trup). Chceš-li napadnout jinou část protivníkovy těla (třeba hlavu), viz Zásahové plochy {428}. Pokud chceš udeřit do jeho zbraně, viz Údery do zbraní {430}.

##### Klamavé útoky

Jakýkoli útok zblízka můžeš označit za klamavý. To znamená, že se snažíš dostat skrz protivníkovu obranu pohou dovedností a obratností (dají se tak reprezentovat některé pokročilé bojové techniky).

Za každé  $-2$  opravy, které přijmeš ke své dovednosti, tvůj nepřítel dostane  $-1$  ke všem svým aktivním obranám. Svou účinnou úroveň dovednosti nemůžeš snížit pod deset, což tuto možnost omezuje pouze na ty zdatnější.

PJ také může chtít zrychlit hru tak, že omezí klamavé útoky na  $-4$  pro útočníka a  $-2$  pro obránce, bez toho, aby si mohl útočník vybírat.

##### Rapidní rány

Místo jednoho útoku provedeš dva, tak rychlé, aby se vešly do jedné sekundy. Musíš mít, pochopitelně, pro každou ránu připravenou zbraň. Tuto volbu můžeš použít v každém kole jen na jeden útok. Každý útok smí mířit na jiného nepřítele a k oběma dostaneš  $-6$ .

Pokud tedy máš třeba Vše do útoku (Dvojitý), pak můžeš cíl napadnout dvakrát normálně, nebo jednou normálně a dvakrát s  $-6$ .

#### 13.4.2 Neozbrojený boj

Občas prostě musíš bojovat beze zbraní nebo s improvizovanými zbraněmi. Tomu se říká *neozbrojený boj*. Neozbrojeně bojovat mohou všichni; existují ovšem dovednosti, které tvůj výkon v neozbrojeném boji poněkud zvýší. K vylepšení úderů slouží Boxování {199}, Rvačky {239} a Karate {213}, k vylepšení úchopů protivníka slouží Judo {212}, Sumo {245} a Zápasení {256}.

##### Údery

Pro dosah, poškození apod. různých neozbrojených útoků viz Tabulku zbraní pro boj zblízka {318}. Viz Vzorové bojové techniky {265} a Zvláštní techniky pro neozbrojený boj {433}. Také by sis měl přečíst Sebezbraňování {405} pro případ, že bys někdy útočil na ozbrojené cíle holýma rukama. . .

## Odnímání

Můžeš popadnout předmět, který tvůj nepřítel drží v ruce; třeba zbraň. Abys tak mohl učinit, musíš mít volnou ruku (nebo vhodnou zbraň. Bič třeba také poslouží.) Útočíš pomocí OB nebo dovednosti, která vylepšuje úchop, s běžnou opravou za útok na ruku (−4). Protivník se brání normálně.

Pokud zasáhneš, popadl jsi protivníkovu zbraň, a v následujících kolech mu ji můžeš zkusit odejmout. Každý pokus zabere celé kolo, a jedná se o Obyčejný střet vašich SL. Každý hod zabere sekundu. Pokud zvítězíš, zbraň mu sebereš, pokud prohraješ, jsi nucen zbraň pustit.

## Chápání

Jedná se o pokus uchopit *tělo* tvého protivníka a znemožnit mu různé nepříjemné činnosti. Na herní desce se musíš pohnout na dosah R (Rvačka), tudíž přímo do protivníkovu hexu.

Každý pokus vyžaduje Útok, Vše do útoku, nebo Pohyb a útok. Na zásah si haž proti OB nebo dovednosti na úchopy. Protivník se brání jako normálně; dokonce můžeš použít i Odhadování či Klamný výpad.

Chápání nezpůsobuje poškození. Pokud zasáhneš, snížíš protivníkovi na dobu, po kterou jej držíš, OB o 4. Dokud se z tvého úchopu neosvobodí (viz Co dělat v cizím úchopu {395}), nebo ho nenecháš jít, nemůže se pohnout z hexu, ve kterém jej držíš. *Výjimka:* Pokud uchopíš protivníka s aspoň dvojnásobnou SL, neznamenáš pro něj nic než jen zátěž — *doslova*. V pohybu mu nebráníš; pouze se mu přičteš k naložení.

Protivníka můžeš uchopit tolika rukama, kolika budeš chtít. Pokud jej chápeš třema a více rukama, dostaneš za každou nad první dvě +2 na zásah. Ruka, která chápe nepřítele, nemůže krýt, dokud se nepřítel nevylomí či dokud jej nenecháš jít. Nechání nepřítele jít je volná akce (pozor ale, můžeš ji pochopitelně provést jen ve svém kole).

Pokud držíš svého protivníka *všema* svými rukama, jediné další útoky, které můžeš provádět, jsou ty, které jsou popsány v sekci Co po úchopu, níže.

**poloha** Pokud chceš uchopit ležící, sedící či klečící osobu, musíš sám pokleknout či ulehnout, pokud ovšem není její ObrModif aspoň o dvě větší než tvůj. Tuto změnu polohy můžeš provést v rámci kroku při svém útočném manévru.

**zásahové plochy** Pravidla výše předpokládají, že se snažíš uchopit trup protivníka. Pokud chceš uchopit jinou část jeho těla, připočítej si polovinu postihu popsaného u Zásahových ploch {428}; viz Chápání a zásahové plochy {429}. Pokud zasáhneš, tvůj protivník dostane −4 k OB *na použití dané části těla*. Můžeš tedy uchopit ruku se zbraní pro odzbrojení oběti, nohu na její povalení, popřípadě krk na její zardoušení. Pokud uchopíš jeho ruku, nemůžeš mu sice zbraň uzmout, ale můžeš jej přinutit k tomu, aby ji pustil — v tom případě nad ním musíš zvítězit v Obyčejném střetu SL. Háze se jednou za kolo, jak je to vysvětleno u Odnímání (výše). Podobnou technikou je Úchop ruky {265}.

## Co po úchopu

Jakmile jsi svého soupeře uchopil, můžeš se v následujících tazích (dokud ovšem protivník zůstává v tvém úchopu, pochopitelně!) pokoušet o následující pohyby. Každá z těchto akcí vyžaduje Útok či Vše do útoku.

**sražení** Jde o pokus složit svého protivníka na zem. Z pochopitelných důvodů je možno se o něj pokoušet jen vůči stojícímu protivníkovi. Haž Rychlý střet, ve kterém oba používáte SL, OB, nebo svou nejlepší dovednost na vylepšení úchopů, podle toho, co je nejvyšší. Pokud nestojíš, musíš si připočítat postih rovný tomu postihu, který se obvykle účtuje ostatním za pokusy o zasažení někoho v tvé poloze. Zvítězí-li, tvůj sok se svalí do tvého a nějakého vedlejšího hexu dle tvé volby, a pokud tě měl v úchopu, tento úchop se ztratí. Pokud prohraješ, stane se totéž tobě. Při remíze se nestane nic.

**přidržení** O přidržení protivníka u země se můžeš pokusit pouze v případě, že leží na zemi a máš jeho trup v úchopu. Jsou-li tyto podmínky splněny, haž Obyčejný střet vašich SL, přičemž větší z obou dostane +3 za každou úroveň rozdílu v ObrModif. Další +3 dostane ten, kdo má více volných rukou. Zvítězí-li, máš protivníka připíchnutého k zemi a fakticky bezmocného. Musíš sice zůstat u něj, abys ho omezoval v jeho pokusech vstát, ale smíš si uvolnit jednu ruku pro jiné akce. Pokud prohraješ či zremizuješ, nestane se nic.

**škrcení** Chceš-li protivníka škrtnout, musíš jej uchopit za krk; to ti ovšem zabavuje ruce, takže s nimi nemůžeš během škrceň dělat nic jiného. To neplatí, pokud máš výhodu Škrtič {89}; pak můžeš místo rukou použít svoje tělo. Každopádně se háze rychlý střet tvé SL proti vyššímu z protivníkovy SL a ZD. Pokud škrtnáš jen jednou rukou, máš −5, pokud více než dvěma, máš za každou nad první dvě +2. Pokud máš ObrModif

větší než nepřítel, můžeš totéž aplikovat i na trup protivníka; v tom případě si ale musíš připočítat  $-5$ , nemáš-li ovšem výhodu Škrtič.

Zvítězíš-li, protivník utrhá tolik poškození, kolik činí tvoje míra vítězství. OPŠ chrání proti těmto škodám jako obvykle. Všechna zranění krku se násobí třemi polovinami. Pokud nějaké poškození — i kdyby šlo jenom o šok z tupé rány {405} — projde OPŠ cíle, začneš jej také dusit! To znamená, že od dalšího kola dále až do svého úniku bude ztrácet 1 BÚ za sekundu; pro další detaily viz Dušení {470}.

**rdoušení** Pokud máš Judo či Zápasení, můžeš se pokusit aplikovat chvat, který dokáže vyřadit protivníka bez rozdrčení jeho krku či trupu. Viz Rdoušení {433}.

**úchop ruky** Pokud máš Judo či Zápasení, můžeš se pokusit použít na ruku nepřítele zámek a způsobit tím omezení jejího pohybu či její zmrzačení. Viz Úchop ruky {433}.

**torze končetin** Pokud jsi uchopil protivníka za krk, končetinu či jinou periferii, můžeš ji zkusit zkroutit. Viz Torzi končetin {434}.

**jiné akce** Můžeš kousat nebo použít Mlátič (má-li dosah R), a to i v případě, že máš všechny svoje ruce zaměstnány. Pokud ti zbyla nějaká volná ruka, můžeš ji použít k Útoku či Všemu do útoku (buď se zbraní dosahu R, nebo neozbrojeným způsobem), nebo k manévru Připravit. Nemůžeš s ní ale Mířit, dělat Klamné výpady, Soustředit se, Čekat nebo provádět útoky na dálku (to platí jen v případě, že tvůj protivník není přidržen k zemi). Také můžeš provádět následující volné akce:

**uvolnit** Nechat protivníka jít, nebo přestat používat jednu ruku na jeho držení — tím mu ale usnadňuješ únik.

**zahození připravené zbraně** Automaticky uspěje a nezabere žádný čas. To můžeš udělat třeba proto, abys odklidil nějakou neúčinnou zbraň, nebo abys zbavil protivníka šance sebrat ti nějakou použitelnou zbraň (třeba obušek).

**táhnout či nést oběť** Pokud jsi svého protivníka přidržel k zemi, můžeš se s ním normálně pohybovat i kráčet; viz Zvedání a hýbání věcmi {375}, tam je napsáno, kolik toho takto uneseš či utáhneš. Protivník se prostě počítá jako zátěž navíc, tedy snižuje tvůj Pohyb. Pokud *není* připíchnut k zemi, odehnutí se od něj znamená, že jej automaticky pouštíš — nemáš-li ovšem SL aspoň dvakrát tak velkou jako on. Pokud jsi *tak* silný, můžeš ho prostě táhnout s sebou.

#### Co v cizím úchopu

Pokud tě nepřítel uchopil, nemůžeš se pohybovat, pokud nemáš aspoň dvakrát takovou SL, co on. Manévry Mířit, Klamný výpad, Soustředění a Čekat (a také útoky zdálky) jsou absolutně vyloučeny. Pokud jsi přidržen k zemi, nemůžeš vykonávat nic, co vyžaduje tělesný pohyb. Jinak můžeš dělat přibližně toto:

**Útok a Vše do útoku:** Nemůžeš použít končetinu, kterou ti nepřítel drží — pokud je to hlava či krk, nemůžeš kousat. Jsi omezen na neozbrojené útoky a na útoky zbraní dosahu R. Jak chceš v takové situaci mávat mečem?

**Připravit:** Pokud máš volnou ruku a uspěješ v hodu na OB, můžeš si Připravit předmět. Neúspěch znamená, že ti předmět vypadl z ruky. Manévry Připravit na zapínání a vypínání výhod těmto omezením nepodléhají.

**Vylomit se:** Pokud jsi uchopen, nemůžeš odejít, dokud se nevylomíš, tedy dokud nevyhraješ Rychlý střet SL s tím, kdo tě drží. Tvůj držitel má  $+5$ , drží-li tě dvěma rukama. Pokud jsi připíchnut k zemi, má  $+10$ , drží-li tě oběma rukama, a  $+5$ , drží-li tě jednou, a ty jsi zároveň omezen na jeden pokus za deset sekund. Pokud kterýkoli z vás má tři a více rukou, každá ruka nad první dvě dává  $+2$ . Je-li tvůj protivník omráčen, háže s  $-4$ , a upadne-li do bezvědomí, stačí ho prostě odhodit stranou a odejít středem — tedy pardón, pohnout se o jeden metr jakýmkoli směrem; důležité je, že jsi volný.

#### Povalení

Záměrně narazíš do nepřítele. To vyžaduje manévry Útok, Vše do útoku nebo Pohyb a útok. Na zásah se háže proti OB, Rvačkám či Sumo. Pozor, pokud používáš Pohyb a útok,  $-4$  i omezení na nejvýše 9 je zrušeno.

Tvůj protivník může použít jakoukoli ze svých aktivních obran (tvoje tělo se přitom ale počítá jako těžká zbraň; viz Krytí těžkých zbraní {401}). Pokud ti protivník uhne, musíš se pohnout aspoň o dva metry za něj, máš-li na to dost pohybu. Pokud tak zasáhneš někoho jiného, viz Koho jsme to trefili??? {416}.

Pokud zasáhneš, oba si navzájem způsobíte drtivé poškození o tolika kostkách, kolik činí jedna setina součinu životů a rychlosti, kterou jste do sebe narazili (to bývá zpravidla počet polí, které jsi překonal před tím, než jsi do protivníka vrazil; pokud se ale i on pohl vůči tobě, počty polí, o které jste se pohlí, se sečtou.)

Pokud vyjde méně než 1k, ber zlomky do jedné čtvrtiny jako 1k–3, do jedné poloviny jako 1k–2 a všechny větší jako 1k–1; jinak platí, že zlomky 0,5 a vyšší se zaokrouhlují na celou kostku nahoru (0,6 je 1k–1, ale 2,6 je 3k). Vše do útoku (Silný) tvoje poškození zvýší!

Pokud tvůj hod na poškození přesáhl nebo se aspoň vyrovnal hodu na poškození protivníka, musí onen uspět v hodu na OB, nebo se poroučet k zemi. Pokud jsi hodil aspoň dvojnásobek toho, co padlo jemu, srazil jsi ho automaticky, pokud se ovšem totéž podaří jemu, spadneš na zem ty.

Pokud ti protivník uhnul a ty jsi pokračoval do pevné překážky, spočítej poškození, které bys předal protivníkovi při nárazu a aplikuj ho na sebe sama (a na překážku, pokud je to důležité).

Není ovšem zakázáno ani pokusit se o povalení protivníka vozidlem či jízdním zvířetem. V tom případě si hážeš na svou dovednost ovládání vozidla (chceš-li protivníka zasáhnout vozidlem), nebo na Ježdění (chceš-li ho zasáhnout jízdním zvířetem). Poškození spočítej na základě rychlosti a Žt vozidla či jízdního zvířete.

Další taková pravidla jsou pod Srážkami a pády {463}.

**Sražení ze vzduchu** je dost podobné normálnímu povalení, ale musíš mít aspoň dvě nohy a jednu volnou ruku, což znamená, že většina normálních zvířat tento manévř nesvede. Jsou-li potřebné podmínky splněny, dostaneš +4 na zásah a dosah se ti zvýší o jeden metr (a na zásah můžeš házet proti dovednosti Skákání, budeš-li chtít), ale nezávisle na tom, jestli útok uspěl, či nikoli, skončíš na zemi, ve stejném hexu jako tvůj nepřítel, pokud používáte bojovou mapu

**Útok střemhlav** je podobný sražení ze vzduchu, ale je na něj potřeba mít aspoň čtyři nohy. Po svém útoku si ještě hoď na OB, Akrobacii či Skákání, a pokud uspěješ, zůstaneš stát na nohou! Tuto metodu užívají některá zvířata v praxi, třeba kočky; srazí takto svého nepřítele a pak buď koušou, nebo drápou. Pokud se o takový manévř pokusí jízdní zvíře, jezdec se udrží v sedle pouze v případě, že uspěje na Ježdění–4; jinak spadne.

**Náběh štítem** probíhá jako normální povalení. Je na něj, jak už název napovídá, potřeba štít. Na zásah si haž proti dovednosti Štít a k výslednému poškození si ještě přičti OB štítu. Místo tebe všechno poškození obdrží právě štít; pokud ovšem protivník hodil aspoň dvakrát tolik poškození, co ty, stejně padneš k zemi.

### Strkání

Do svého nepřítele můžeš i strčit, a to jak jednou, tak oběma rukama. Na zásah si haž proti OB či Sumo; tvůj protivník může použít jakoukoli aktivní obranu. Pokud zasáhneš, hodíš kostkami tak, jak určuje tvoje základní bodací škoda (při použití pouze jedné ruky máš –1 na kostku) a výsledek zdvojnásobíš. Toto poškození způsobí pouze odhození {404}, ale nikdy přímo tělesné zranění.

## 13.5 Útoky zdálky

Útokem zdálky se rozumí jakýkoli útok, který se nevede zbraní pro boj zblízka; tedy od vrženého kamene až po laserovou pušku. Patří sem i všechna kouzla střel a útoky výhodami Spoutání, Vnitřní útok a Způsob utrpení, pokud nemají možnosti Aura, Prokletí či Útok zblízka. Většina ostatních kouzel ani výhod se za útoky zdálky nepovažuje.

### Dostřel

Útočit na dálku můžeš pouze v případě, že tvůj cíl je v dostřelu tvé zbraně. Střelné zbraně mají zpravidla dva dostřely; pro jejich zjištění viz příslušnou tabulku zbraní či popis dané výhody či kouzla. Oba tyto dostřely se udávají v metrech; první, menší, značený také jako 1/2Šk, znamená vzdálenost, do které tvoje zbraň ještě způsobuje plné poškození; za hranicí tohoto dostřelu se poškození dělí dvěma. Je-li tvůj cíl za druhým dostřelem, větším, označeným jako Max, pak je mimo dosah a nemůžeš na něj střílet — nebo můžeš, ale bez valného účinku. Některé zbraně mají danu i minimální vzdálenost, na kterou mohou zasáhnout cíl; třeba protože vrhají střely po strmé trajektorii nebo mají jiná omezení. Při používání takovéto zbraně cíl prostě nemůže být k tobě blíž, než je tato minimální vzdálenost.

### Šance na zásah

Závisí na tvé účinné dovednosti, a ta se zjistí takto:

1. Vem svou základní dovednost se zbraní, kterou používáš.
2. Pokud jsi strávil nějaká kola před útokem mířením, můžeš si přičíst Přs (a za druhé a třetí kolo míření +1)
3. Uprav podle ObrModif {20} cíle.
4. Také oprav podle vzdálenosti a rychlosti cíle, dle Tabulky velikosti, vzdálenosti a rychlosti {573}.

5. A do třetice oprav za okolnosti (kontinuální střelba, pohyb, temnota, kryt atd.) Seznam běžných oprav tohoto druhu je hezky sesumírován na straně 571.

Haž na úspěch proti získanému číslu.

### Přesnost a míření

Všechny střelné zbraně mají Přs (Přesnost). Přesnost je číslo, které se ti připočte k dovednosti, pokud si před útokem zamíříš.

Samozřejmě se nejedná o jediný bonus, který můžeš získat; za další sekundy míření můžeš dostat další bonusy, za opření své zbraně či laserové zaměřovače ještě další. Všechny tyto vychytávky jsou popsány pod manévrem Míření {387} a sepsány v hezky přehledné formě pod Opravami na útoky z dálky {571}. Součet Přs a všech dalších bonusů za mířenou střelbu nikdy nemůže převýšit dvojnásobek Přs zbraně.

### ObrModif

Cíl velikosti člověka má ObrModif 0, takže na zásah nedostaneš ani bonus, ani postih. Větší cíle mají kladný ObrModif, zatímco menší záporný. K dovednosti si prostě přičti ObrModif cíle.

ObrModif postavy či vozidla je zapsán v osobním deníku; u ostatních předmětů použij hodnoty z Tabulky velikosti, vzdálenosti a rychlosti {573}.

### Rychlost a vzdálenost cíle

Vzdálenější cíl se hůře zasahuje. Při střelbě na předmět vzdálený do dvou metrů nedostáváš žádný postih, na tři metry máš  $-1$ , na pět metrů  $-2$ , na sedm  $-3$ , na deset  $-4$ , a tak dále; každé zvýšení o polovinu dává přibližně  $-1$  na zásah.

Přesnou výši postihu zjistíš ze sloupce Rychlost/vzdálenost v Tabulce velikosti, vzdálenosti a rychlosti {573}. Pro vzdálenosti spadající mezi dvě hodnoty v tabulce použij pochopitelně vyšší postih. Pro velice vzdálené cíle jsou dostřely poskytovány i v mílech.

**Příklad:** Agentka Nekonečné hlídky Jenny Atkinsová střílí na cíl v dostřelu své zbraně. Je vzdálen 17 metrů, což se zaokrouhlí na dvacet metrů, s  $-6$  na zásah.

Rychle se pohybující cíle jsou také hůř zasažitelné. Použij stejný sloupec, ale místo vzdálenosti použij rychlost v metrech za sekundu. Získáš postih.

Pokud je cíl daleko a ještě k tomu se pohybuje rychle (drzoun jeden!), sečti vzdálenost (v metrech) s jeho rychlostí (v metrech za sekundu) a k součtu si vyhledej patřičný postih. *Nedělá se to tak, že vyhledáš postihy pro obě složky a ty pak sečteš!* Na velkou vzdálenost totiž účinek rychlosti klesá, a stejně tak při velké rychlosti se stává vzdálenost méně důležitou.

**Příklad:** Agentka Atkinsová střílí ze své pistole na špióna z Centra, který před ní prchá na motocyklu. Je od ní vzdálen padesát metrů a jede rychlostí  $72 \text{ kmh}^{-1}$ , nebo-li má Pohyb 30. Součet činí 80, což dle tabulky pro milou agentku znamená kulatých  $-10$  na zásah.

### Útoky z dálky na humanoidní cíle

Pokud střílíš na cíl, který se pohybuje rychlostmi podobnými těm, kterými se jsou s to hýbat normální lidé (to jest Pohyb 9 a méně), můžeš klidně rychlostní složku zanedbat (pokud cíl neletí, nesprintuje nebo nevykonává podobnou činnost). V takových rychlostech ještě platí, že úroveň Úhybu přibližně reprezentuje účinky pohybu.

#### 13.5.1 Vrhací zbraně

Vrhacími zbraněmi se rozumí předměty, které musíš ručně hodit na cíl, a které při zásahu způsobí nějaké poškození. Patří sem tedy kamení, ruční granáty, ninjovské hvězdy, apod. Také je možno vrhat určité zbraně pro boj zblízka (sekyrky, nože, kopí). Viz Tabulku svaly poháněných střelných zbraní {322} pro parametry takových zbraní, a pro účinky vrhacích výbušnin viz kapitolu 15.

Vrhací zbraň ber jako jakýkoli jiný útok z dálky, až na pár výjimek:

- Pokud hodíš vrhací zbraň, už není připravena. Ať už se trefíš, či nikoli, tvoje zbraň skončí někde jinde. Chceš-li házet znova, musíš si buď pro svou zbraň dojít a vzít si ji (ať už ze země, . . . nebo ji vyrvat z těla zasaženého ☺), nebo si připravit novou.



- Dostřel vrhací zbraně se vyjadřuje násobky tvé SL; tedy  $SL \times 2$  apod. Tyto dostřely jsou popsány v Tabulce svaly poháněných střelných zbraní. Pro jiné vržené předměty, které nejsou v tabulce zapsány, viz Vrhání {377}.
- Vrhací zbraně létají docela pomalu a dají se tedy odrážet všemi způsoby. Úspěch o 5 a víc (nebo kritický úspěch) při neozbrojeném Krytí zbraní znamená zachycení vrhací zbraně cílem bez způsobení tělesné újmy!

### 13.5.2 Střelné zbraně

Střelnými zbraněmi se rozumí jakékoli zbraně, které vrhají střely na dálku a nejsou přitom vrhací (viz výše); třeba luky, palné zbraně, kouzla střel, Vnitřní útoky na dálku, a tak dál. Dělí se do dvou kategorií:

**svaly poháněné střelné zbraně** Luky, praky, kuše, a tak dál. Stejně jako u vrhacích zbraní závisí dostřel a poškození na tvé SL (nebo, v případě luku či kuše, na SL *zbraně*). Viz Tabulku svaly poháněných střelných zbraní {322}.

**zbraně palné** Paprskové zbraně, zbraně na střelný prach, sebepohánějící střely. Pro všechny možné druhy palných zbraní viz Tabulku palných zbraní {324}. Dosti zvláštně se sem počítají i kouzla střel, vnitřní útoky na dálku, apod.

#### Kadence

Všechny střelné zbraně mají určenu Kadenci. Je-li kadence 1, je zbraň s to vypálit během jednoho útoku jednu ránu; pokud je vyšší, zbraň dokáže vystřelit na jeden útok více střel; viz Víc ran za útok níže. **Příklady:** Luk má K 1, takže z něj můžeš za jeden manévr Útok vystřelit jen jednou. Revolver .38 má oproti tomu K 3, takže může za útok vystřelit tři projektily. A kulomet má K 10, takže za útok vychrlí deset střel. . . ale stále na jeden hod na útok — *nejde* o deset oddělených útoků!

#### Nabíjení a zásobník

Střelné zbraně také mají parametr Zásobník (Z), který určuje, kolik nábojů je zbraň schopna pojmout. Jakmile jsi tedy vystřelil tolik ran, zásobník je prázdný a před další střelbou jej bude nutno naplnit.

Naplnění zásobníku vyžaduje nějaké manévry Přípravit; viz Přípravování zbraní a jiných věcí {408}. Čas, který je na takovou operaci potřeba, je uveden v tabulkách zbraní v závorkách za velikostí zásobníku.

Nabití naplní zásobník na plný stav. Pokud zbraň udrží jen jednu střelu, znamená to vložení další (třeba založení nového šípu do tětiny luku); pokud se jich do ní vejde víc, znamená to vyměnění nábojového pásu nebo celého zásobníku naráz. Výjimku tvoří zbraně s revolverovými válci či vnitřními zásobníky, u nichž se čas udává *za jednu střelu* (pokud tento proces není nějak urychlen) a značí se v tabulce I.

**Příklady:** Luk má Z 1(2); tedy může vystřelit jeden šíp a další se nabíjí dvě sekundy. Revolver .38 má Z 6(3I), což znamená, že se do něj vejde šest nábojů a poté příprava *každého* zabere tři sekundy. A kulomet má Z 200(5), vejde se do něj tedy dvě stě střel, a až dojdou, výměna pásu (tedy nabití nových dvou set) trvá jen pět sekund.

#### Více ran na útok

Některé střelné zbraně mají K dva a vyšší, což znamená, že mohou *s každým útokem* vypálit víc ran, ne však více než K. Revolver s K 3 tedy může vystřelit jednu, dvě, nebo tři střely za útok. Samozřejmě nelze vypálit více střel, než jich má zbraň v zásobníku, nezávisle na její K.

Zbraně, které jsou s to vystřelit v jednom kole více ran, mají definován i zpětný ráz (ZR), který ukazuje na to, jak dobře je zbraň ovladatelná ve chvíli, kdy střílí více ran. Čím je ZR nižší, tím je to lepší. ZR 1 znamená, že zbraň nemá vůbec zpětný ráz (to platí pro většinu paprskových zbraní).

Má-li zbraň ZR 2 a vyšší, musíš se ještě před útokem rozhodnout, kolik střel vypálíš. Zbraně s K od jedné do tří střílí jednu střelu s každým stiskem spouště, zbraně s K 4 a vyšší mohou střílet plně automaticky, jako třeba kulomet.

Pokud vychrlíš na cíl během svého útoku velké množství střel, samozřejmě se zvyšuje tvoje šance na zásah, a to podle této tabulky:

Počet střel	Bonus
dvě až čtyři	žádný
pět až osm	+1
devět až dvanáct	+2
třináct až šestnáct	+3
sedmnáct až dvacet čtyři	+4
dvacet pět až čtyřicet devět	+5
padesát až devadesát devět	+6
každý dvojnásobek předchozího	+1

Je také pochopitelné, že když vystřílíš více ran během jednoho útoku, že může zasáhnout i více než jedna. Úspěšný hod na útok znamená aspoň jeden úspěšný zásah — a možná i nějaké zásahy na víc, až do maxima, kterým je počet vypálených střel. Kolika zásahů jsi docílil, zjistíš porovnáním své míry úspěchu při hodů na útok ku ZR zbraně.

Útok zaznamená další zásah za každý *plný* násobek ZR, o který jsi uspěl, přičemž celkový počet zásahů nemůže přesáhnout počet vypálených střel. Pokud by tvoje zbraň měla ZR 2, úspěch o 0 a 1 by znamenal jeden zásah, úspěch o 2 a 3 jeden zásah *navíc*, tedy dva, a tak dál, úspěch o 8 či 9 pět zásahů... — pokud bys vůbec vystřílel tolik ran.

Zbraně s K 5 a vyšší mohou střílet na několik cílů zároveň (viz Střelba na více cílů {439}), nebo vypálit spoustu ran na „pokrytí“ prostoru (viz Krycí palbu {440}). Jiná zvláštní pravidla se aplikují jen na určité zbraně — viz Zvláštní pravidla pro rapidní střelbu {439}.

## 13.6 Obrana

Pokud jsi uspěl ve svém hodů na útok, ještě to neznamená, že byl soupeř zasažen (nepadl-li ti ovšem kritický úspěch). Tvůj útok byl akorát dost dobrý na to, aby ho zasáhl — *pokud selže ve své obraně*.

Bojovník může pro svou ochranu a pro odvracení na něj směřujících útoků užít tří takzvaných aktivních obran. Jde o Úhyb {400}, Kryt zbraní {401} a Krytí štítem {401}. Hodnoty těchto aktivních obran by sis měl spočítat již napřed a zapsat si je do osobního deníku.

Aktivní obranou se rozumí záměrný pokus vyhnout se určitému útoku. Je možná pouze v případě, že obránce o útoku ví a je s to na něj reagovat. Jsou-li tyto podmínky splněny, již víme, že může zareagovat trojím způsobem: buď se klidí útoku z cesty (a tedy uhne), nebo odkloní útok zbraní či prázdnou rukou (tehdy se Kryje zbraní), nebo mezi útok a sebe sama vloží štít či jinou překážku (pak jde o Kryt štítem).

Pokud tě protivník napadl a uspěl ve svém hodů na útok, můžeš si *jednu* z těchto aktivních obran zvolit a pokusit se proti ní o „hod na obranu“. *Výjimka*: Vše do obrany (Dvojitá) ti umožní v případě selhání první obrany vyzkoušet ještě druhou, odlišnou.

Aktivní obrany, ze kterých můžeš volit, závisí na situaci — *zejména* na tom, jaký manévr jsi volil naposled. Některé manévry tedy omezují obrany, které můžeš ve zbytku svého tahu použít, z toho nejdůležitější je, že Vše do útoku *zamezuje* po další kolo výkonu jakékoli aktivní obrany.

Pokud o útoku nevíš, žádnou aktivní obranu také nedostaneš. Příklady takových situací by se našel nespočet: nemůžeš se tedy bránit střele ostřelovače ani ráně do zad od „přítele“, rozhodně pak ne, jsi-li v bezvědomí, znehybněný, nebo je ti reakce jinak znemožněna.

### 13.6.1 Hody na aktivní obranu

Obránce si hází 3k proti zvolené aktivní obraně — jde o normální hod na úspěch, na nějž se vztahuje pouze jedna výjimka, a to z toho pravidla, že s dovedností nižší než 3 se nelze o hod ani pokoušet. Bránit se můžeš zkusit nezávisle na účinném čísle, proti kterému házíš — 3 nebo 4, a tedy kritický úspěch, může padnout vždy. (Jenom pro utěšení: šance na to, že se něco takového zdaří při dovednosti 4 a nižší, je 1,8 %... ale neztrácej naději ☺.)

K hodům na aktivní obranu se připočítávají ještě nějaké opravy navíc. Několik z nich je popsáno níže, ale úplný seznam je pod Opravami pro aktivní obrany {572}.

#### Zranění a aktivní obrany

Jsi-li omráčen, všechny tvoje aktivní obrany dostanou −4. Šok se však na aktivní obrany nikdy nevztahuje. Více o šocích a omráčení je pod Účinky zranění {406}.

## Štíty a obranné bonusy

Pokud máš připraven štít, jeho OB (obránný bonus) si můžeš připočíst ke všem aktivním obranám v případech, kdy se bráníš útoku zepředu či od té ruky, na které máš štít připjatý.

Pro malý štít, lehký plášť a většinu improvizovaných štítů činí tento bonus 1, pro těžký plášť či obyčejný štít 2 a pro velký či silový štít 3. Kouzlo Štít {297} poskytuje OB od jedné do čtyř.

OB štítu lze připočíst pouze při obranách proti útokům zblízka, vrhacími a svaly poháněnými střelnými zbraněmi, *nikoli* proti palným zbraním (pokud si ovšem PJ nepřeje zavést nepovinná pravidla pro poškození štítů {526}).

## Útěk a zalehávání

V některých situacích můžeš od nepřítele utéci či při jeho útoku zalehnout, a dostat za to bonus k aktivním obranám. Viz Možnosti aktivních obran {402}.

### 13.6.2 Úhyb

Úhyb je definován jako aktivní pokus o pohyb mimo zpozorovaný směr útoku. Ve chvíli, kdy neumíš pořádně se svou zbraní a nemáš k dispozici štít, nebo má-li nepřítel takovou zbraň, že se ji bojíš krýt, se jedná často o nejlepší obranu.

Úhyb je také jedinou aktivní obranou, kterou můžeš použít proti útokům palnými zbraněmi. To ovšem *neznamená*, že bys mohl pohodlně uhýbat kulkám! Úhyb proti takovým útokům reprezentuje prostě pokus nebýt tam, kde si myslíš, že tvůj protivník bude střílet.

Tvůj Úhyb je roven tvé základní Rychlosti + 3, zaokrouhleno dolů, mínus úroveň zátěže (viz Zátěž a pohyb {18}). Aby hru nezdržovaly žádné počty, raději si Úhyb napiš do osobního deníku.

Uhýbat můžeš všem útokům kromě těch, o kterých nevíš. Proti jednomu útoku dostaneš vždy jen jeden hod na úhyb.

Pokud na tebe zbraň s vysokou kadencí vychrlila vícero ran, umožní ti úspěšný Úhyb uhnout jednomu zásahu do základu plus tolika zásahům, kolik činila tvoje míra úspěchu. Kritický úspěch znamená, že jsi uhnul všem zásahům, které ti z daného útoku hrozily.

**Příklad:** Střílí po tobě kulomet a zaznamená čtyři zásahy. Tvůj Úhyb je 10 a na kostkách ti padne 8, což znamená úspěch o dva. Vyhnul ses tedy třem ranám ze čtyř a pouze jedna tě zasáhne.

Proti jednomu útoku můžeš uhýbat jen jednou (a v tom ti nepomůže ani Vše do obrany (Dvojité)), ale na počet úhybů, které můžeš za kolo vykonat proti různým útokům, není uvaleno žádné omezení.

## Akrobatický úhyb

Pokud máš aspoň jeden bod v Akrobacii, můžeš *jednou* za kolo zkusit „elegantní“ úhyb. Může to být cokoli od přeskočení čepele útočnicka až po odválení sudů do bezpečné vzdálenosti. Chceš-li to takto, musíš ještě před vlastním hodem na Úhyb házet na Akrobacii. (Pokud letíš, hážeš místo toho na Aerobacii.) Při úspěchu dostaneš k následujícímu Úhybu +2, při neúspěchu −2.

Takový úhyb se dá kombinovat i s útekem (viz Útěk {402}).

## Sebeobětování

Je také možné ochránit jinou osobu svým vlastním Úhybem — způsob, jakým se to dělá, je asi docela jasný již z nadpisu. Vrhneš se do cesty útoku a vynasnažíš se schytat ránu za cíl; aby se to však mohlo podařit, musíš být dost blízko na to, aby ses mohl vložit mezi útočnicka a jeho oběť jedním krokem (viz Krok {391}). Pokus o sebeobětování se hlásí *poté*, co nepřítel háže na útok, avšak *předtím*, než napadený háže na obranu.

Použijí se normální pravidla pro úhyb, z nichž přijde k řeči jediná výjimka, totiž že se během tohoto úhybu (logicky) nesmíš pokusit o útěk {402}. Pokud v hodu na Úhyb uspěješ, útočník zasáhl místo cíle tebe a ty si musíš přičíst všechny následky; pokud ne, ty sám se sice nepohneš včas a zůstaneš stát na místě, ale cíl se může pokusit o obranu. V obou případech ale platí, že se až do svého dalšího tahu nesmíš pokoušet o útěk.

## Úhyb vozidlem

Úhybně manévrující vozidlo může také získat nárok na Úhyb; místo jeho základní Rychlosti + 3 se však používá *polovina* řidičovy dovednosti řízení vozidla (Řízení, Pilotování apod.) zaokrouhlená dolů a opravená o Ovladatel-

nost vozidla. Třeba takový motocyklista s Řízením (Motorka) 14 na motocyklu s ovladatelností + 1 by měl Úhyb 8.

### 13.6.3 Kryt štítem

Kryt štítem znamená pokus o vložení štítu či jiné překážky mezi sebe sama a útočníka. K tomu je potřeba *připravený* štít či plášť. (Pokud jsi ovšem dost silný na to, abys někoho popadl a zvedl, můžeš se krýt i jeho tělem!)

Úroveň tvého Krytu štítem je rovna *polovině* tvé dovednosti Štít či Plášť, podle toho, co používáš, + 3, zaokrouhleno dolů. Štít na 11 tedy dá Kryt štítem 8.

Štítem lze krýt jakýkoli útok zblízka, vrhací zbraň, vrženou kapalinu či střelu ze střelné zbraně poháněné svaly. Nelze takto z pochopitelných důvodů krýt projektily z palných zbraní ani zbraně paprskové.

Můžeš se pokusit jen o *jeden* kryt štítem za kolo.

### 13.6.4 Kryt zbraní

Jedná se o pokus odvrátit ránu pomocí ruční zbraně či holých rukou. Tuto aktivní obranu nemůžeš využít, pokud tvoje zbraň není připravená — nebo, nemáš-li žádnou, pokud nemáš volnou ruku.

Ke krytí tímto způsobem je způsobilá většina zbraní pro boj zblízka; viz Tabulku zbraní pro boj zblízka {318}, kde jsou uvedeny všechny patřičné údaje. Některé zbraně, zvláště dřevcové, jsou *nevyvážené* a nelze je tedy použít ke krytí, pokud jsi s nimi to kolo již útočil. (Pokud máš ovšem v druhé ruce jinou zbraň, nebo ji máš prázdnou, můžeš použít ke krytí tu.)

Tvoje úroveň Krytu zbraní je *polovina* tvé dovednosti s ní + 3, zaokrouhleno dolů, plus oprava za krytí uvedená v Tabulce zbraní pro boj zblízka (jedná se zpravidla o nulu či o postih, jen několik málo dlouhých a vyvážených zbraní, třeba hole, dostává +1 nebo +2, protože se s nimi nepřítel dobře udržuje v patřičných mezích). Široký meč 13 by ti dal Kryt zbraní 9 plus opravy za zbraň.

Kryt zbraní se dá použít pouze proti útokům zblízka či vrhacím zbraním, tedy pokud nemáš nějaké zvláštní dovednosti. *Výjimka*: Pokud tě nepřítel napadne střelnou zbraní a je v dosahu tvé zbraně pro boj zblízka, můžeš krýt zbraní; v tom případě ale nekryješ střelu, nýbrž zbraň. Pokud by na tebe útočník vypálil na metr z pistole, můžeš pistoli zkusit vykřýt, a pokud uspěješ, sice nezastavíš kulku, ale odstrčíš pistoli tak, aby se rána minula cíle.

**Počet krytů**: První pokus o kryt určitou zbraní či rukou je bez postihu, každý další dostane *oproti předchozímu* ještě −4. Pokud šermuješ šermířskými zbraněmi, redukuje se tato oprava na −2; totéž platí, byl-li jsi Vycvičen mistrem či jsi-li Mistr zbraní — nebo, pokud platí dvě a víc z těchto podmínek, −1 za kryt. Tento postih se aplikuje pouze na další kryty v jednom kole a mezi tahy se nepřenáší.

**Krytí špatnou rukou**: Zbraní drženou v levé (nebo pravé, jsi-li levák) ruce nebo přímo levou rukou kryješ s −4 k dovednosti; jelikož se Kryt zbraní odvozuje z poloviny dovednosti, platí na krytí špatnou rukou −2, které lze ignorovat, máš-li Ambidexteritu {35}.

**Krytí vrhacích zbraní**: Je sice možné, ale opět s postihem. Pro většinu vrhacích zbraní si musíš odpočítat 1, pro mimořádně lehké a malé dokonce 2.

**Krytí neozbrojených útoků**: Pokud neozbrojený útok (kousání, úder pěstí atd.) úspěšně vykryješ zbraní, můžeš útočníka zranit. Ihned po krytu se háže na tvou dovednost se zbraní, kterou jsi se kryl; pokud útočník použil proti tobě Judo či Karate, dostaneš −4. Uspěješ-li, tvůj kryt zasáhl protivníkovu končetinu a rovnou si hážeš na poškození.

### Krytí improvizovanými zbraněmi

Krýt se můžeš přirozeně čímkoli, co oplývá příhodným tvarem a velikostí; při výpočtech se přitom použije nejbližší zbraňová dovednost. Tyč či puška se dá vzít jako hůl, luk se může aproximovat na kyj; jakmile s ním však jednou zkusíš něco vykřýt, je zaručeně zničen... *jako luk*. Jako kyj možná vydrží o pár sekund déle ☺.

Jiné křehké předměty lze tímto způsobem polámat docela stejně — většina takových improvizovaných zbraní se počítá pro účely lámání jako mizerná (viz box Krytí těžkých zbraní níže, pokud si nejsi jist, co to znamená).

#### Krytí těžkých zbraní

Plandavý rapír příliš neposlouží ani proti meči obrovského robota, ani proti obrově stromu-kyji. Pokud se pokoušíš krýt mnohonásobně těžší zbraň, než je tvoje vlastní, může úder tvou zbraň prostě odhodit z cesty — nebo ji dokonce *zlomit*.

Totéž platí i pro neozbrojené útoky od příšer s vysokou SL. Pro účely těchto pravidel se bere kop, úder, kousání apod. jako zbraň s účinnou hmotností desetiny SL útočníka. Pokud se tě útočník pokusil povalit či použil jakoukoli ze tří dalších možností pod povalením uvedených, použij jeho *plnou* SL!

Pokud tvoje zbraň kryje předmět aspoň třikrát těžší, je možné, že se při tom zlomí. (To neplatí pro krytí holýma rukama; viz výše.)

Zbraň, která kryje trojnásobek své vlastní hmotnosti, má šanci jedné třetiny na to, že se zlomí (tedy při hodech 1 a 2 na 1k). Za každý další plný násobek se přidává jedno další číslo na 1k; pro čtyřnásobek je šance jedna polovina, pro pětínásobek dvě třetiny, atd. Kvalita zbraně má na toto také vliv; je-li zbraň mizerná, připočti 2 čísla, jedno naopak odpočti, je-li dobrá, a odpočítej dvě, je-li skvělé kvality.

I přesto, že se tvoje zbraň zlomí, kryt se stále počítá... pokud ovšem šance na úspěch nepřekročila 1 (šest čísel na kostce). V takovém případě kladla tvoje zbraň tak malý odpor, že nemá na ránu vliv!

Nezávisle na hmotnosti tvé zbraně platí, že pokud kryješ jednou rukou, ať už v ní držíš nějakou zbraň, či nikoli, nemůžeš vykryt zbraň těžší než je tvoje ZZ. Pokud používáš obouruční zbraň, pak nevykryje nic těžšího než dvě tvoje ZZ. Pokusy o krytí čehokoli těžšího automaticky selhávají; ať už se tvoje zbraň přelomí, či nikoli, rána ji odhodí do strany tak, že je k nepotřebě, a poškodí tě normálním způsobem. Pokud se zbraň nezlomí, pustíš ji z rukou; pokud jsi kryl holou rukou, jsi odhozen o metr a musíš uspět v hodě na OB, nebo se poroučet k zemi.

Útočník může také do zbraní za účelem jejich zlámání či vyrazení mlátit naprosto záměrně; viz Údery do zbraní {430}.

### Krytí beze zbraně

Pokud bojuješ beze zbraní, nebo máš aspoň jednu ruku volnou, můžeš se rozhodnout krýt útoky holýma rukama. Bytostem, které ruce jaksi postrádají (třeba většina zvířat) je tento způsob prostě zapovězen — svoje naděje musí vložit do Úhybů.

Na krytí jednou rukou lze použít Boxování, Rvačky, Judo, Karate či OB, podle toho, co z těchto pěti je pro tebe nejlepší. Krytí lze i dovednostmi Sumo a Zápasení, ale to vyžaduje obě ruce. Tvůj Kryt zbraní je pak roven *polovině* dané dovednosti (či OB) + 3, zaokrouhleno dolů.

Na krytí jiných neozbrojených útoků se tento způsob hodí dobře, ale proti zbraním poněkud pokulhává. Za krytí zbraní holýma rukama dostáváš −3, není-li to útok bodem nebo nepoužíváš-li Judo či Karate (v těchto případech použiješ plnou hodnotu). Pro ostatní omezení viz přímo popisy příslušných bojových dovedností.

Selhání v krytu znamená, že jsi zasažen. Pokud používáte zásahové plochy, může si útočník místo původního cíle vybrat paži, kterou jsi kryl! Pokud taková paže utrhá více než polovinu tvých Žt poškození, je automaticky zmrzačena (viz Mrzačící zranění {452}).

Některé dovednosti neozbrojeného boje (třeba Judo) ti poskytují po úspěšném vykrytí útoku další možnosti. Pro jejich bližší specifikaci viz popisy dovedností.

### 13.6.5 Možnosti aktivní obrany

Naději na úspěch v aktivní obraně můžeš trochu vylepšit použitím jedné z těchto dvou možností:

#### Útěk

Pokud od svého protivníka hodláš utéci, je potřeba, aby ses od něj hnul právě o krok {391}. Pokud tak učiníš, dostaneš +3 k Úhybu, popřípadě +1 ke Krytu zbraní či Krytu štítem. *Výjimka:* Pokud kryješ pomocí Boxování, Judo, Karate či nějaké šermířské dovednosti (což jsou Levoruční dýka, Rapír, Šavle, Malý meč), poskytuje ti útěk +3 i ke Krytu zbraní, protože účinek těchto zbraní stojí a padá hlavně s mobilitou jejich nositele.

Tvůj krok zpět se odehraje okamžitě — předpokládá se, že k němu dochází současně s útokem nepřítele. I pokud se takto dostaneš mimo dosah zbraně nepřítele, před ranou se nezachráníš; pokud má z jakéhokoli důvodu vícet útoků, nedojde kvůli tomu ani ke zrušení všech následujících útoků. Svůj bonus ale dostaneš ke *všem* aktivním obranám proti *všem* útokům tohoto nepřítele — až do dalšího kola.

Pokud tě protivník napadl manévrem, který povoluje krok, a nevyčerpal tento krok před útokem, může se rozhodnout, že tě bude následovat svým ještě nevyužitým krokem. Tím se účinek útoku anuluje.

Utéci pouze *jednou* za jedno kolo. Jinými slovy řečeno: jakmile se ti povede utéci, nemůžeš už až do příštího kola utíkat.

Utíkat také nelze, pokud klečíš či sedíš, nebo jsi-li omráčen, popřípadě pohnul-li ses v minulém kole o víc, než činí tvůj základní Pohyb (třeba v případě, že jsi sprintoval či používal Vylepšený pohyb.)

## Zalehnutí

Pod palbou může občas být rozumné sebou prostě seknout k zemi. Tím dostaneš +3 k Úhybu, ale *pouze proti útokům z dost velké dálky*. A taky zůstaneš ležet na zemi, a v takové pozici jsi docela zranitelný.

Podobně jako útek platí i u zalehnutí, že se připočítává ke všem tvým Úhybům proti jednomu nepříteli na jedno kolo. Žádný kryt z těch, za které jsi tímto způsobem zapadl, se při prvním útoku nevezme v potaz, ale proti dalším útokům již funguje jako obvykle.

**Sebeobětování:** Zalehnutí můžeš použít v spojení se sebeobětováním {400} na cíl, který od tebe není vzdálen více než na krok. Pokud ve svém Úhybu uspěješ, oba padnete k zemi a ty koupíš zásah... pokud se ti hod nepovedl o 3 a víc; v takovém případě není zasažen ani jeden z vás. Stejný postup lze použít i proti vržené výbušnině, třeba granátu; pokud uspěješ, výbuch ti způsobí maximální možné poškození; pouze tvoje OPŠ tě ochrání jako obvykle.

**Zapadání do krytu:** Pokud se octneš v oblasti účinku výbušniny nebo schopnosti s Kuzelem či Plošným účinkem a jen o krok dál je nějaký kryt (třeba zákop), můžeš si takto házet na Úhyb + 3. Úspěch znamená, že do krytu zapadneš včas, neúspěch značí, že ne. Pokud na krok od tebe žádný kryt není, ještě pořád není důvod k zoufalství; pokud uspěješ, pohneš se o krok ještě před výbuchem, a jelikož se poškození snižuje s trojnásobkem vzdálenosti, můžeš si pěkných pár zranění ušetřit. Pokud neuspěješ, krok sice provedeš, ale až po výbuchu, což ti příliš nepomůže.

**Létání a plavání:** Zalehávání při létání a plavání bude fungovat pouze v případě, že se krokem dostaneš pod terén, který tě schová (létající bytost třeba zapadne za hřeben hory). Přitom ani neskončíš vleže na zemi. Zapadání do krytu můžeš použít třeba na oddálení sebe sama od epicentra výbuchu apod.

## 13.7 Poškození a zranění

Pokud uspěješ ve svém hodů na útok a protivník selže při hodů na obranu, je zasažen. Pokud tvůj útok působí nějaké poškození, právě nastal čas hodit kostkami a zjistit, kolik to bude. Číslo, které ti padne, se říká *základní poškození*.

Počet kostek, kterými hážeš na poškození, určuje tvoje zbraň (a u svaly poháněných zbraní i tvoje SL), nebo síla tvého Vnitřního útoku, a tak dále. Pokud tvůj cíl má nějakou OPŠ, ať už z výhody Přirozená zbroj či díky zbroji umělé, ochranným magickým kouzlům apod. — odečte si ji od tvého hodu; předtím se na ni ale započítají všechny činitele a dělitele zbroje, které tvůj útok má.

Pokud odečtení OPŠ snížilo zranění na nulu a méně, tvůj útok prostě nebyl dost silný na to, aby prorazil — odrazil se, nebo byl pohlcen. Sečné, drtivé, prorážecí a bodné útoky ovšem mohou způsobit škodu i bez toho, aby prorazily; viz Ohebnou zbroj a šok z tupé rány {405}.

Pokud poškození po odečtení OPŠ zůstalo v kladných číslech, právě tolik poškození, kolik činí tento rozdíl, prorazilo. Pokud tvůj protivník nemá žádnou OPŠ, prorazí všechno.

Jakmile víš, kolik poškození prošlo zbrojí, vynásobí se podle typu útoku (to se týká pouze sečných, prorážecích a většiny bodných poškození). Součin ukazuje konečné poškození, které protivník obdrží a které si odečte od svých životů.

**Příklad:** Tvoje základní poškození s mečem je  $2k+1$  sečné. Hodíš dvěma kostkami, padlo 7. Připočteš jedna, to je 8 bodů *základního poškození*. Protivník má OPŠ 3, což sníží poškození na pět. Pořád jde o kladné číslo, takže nepřítele zbroj nezachránila; ale co víc, šlo o sečnou ránu a poškození z ní se násobí třemi polovinami; způsobil jsi tedy 7 poškození (zaokrouhluje se vždy dolů). Protivníkovi tedy ubude sedm životů.

### 13.7.1 Hod na poškození

Na poškození si většinou hážeš sám, a na poškození NP si háže zpravidla PJ. Hody na poškození jsou vyjádřeny jako počet kostek plus nějaká oprava, třeba jako  $6k-1$  či  $1k+2$ . Ani záporná oprava nemůže nikdy snížit poškození pod 1 (nebo pod 0, šlo-li o drtivý útok).

Útoky, které způsobují vážně mnoho poškození, jej mohou vyjadřovat jako počet kostek krát nějaký činitel.  $6k \times 3$  tedy znamená: hod' šesti kostkami a součet vynásob třemi. Pokud by na těchto kostkách padla nejpřavděpodobnější hodnota, 21, způsobil bys 63 poškození. Jde ale jenom o rychlý způsob, jak rychle hodit mnoho kostek.

Výsledkem tohoto hodu je už zmíněné *základní poškození*.

### Oblast poloviční škody pro střelné zbraně

Pokud má tvoje střelná zbraň dva dostřely, ten menší určuje, na jakou vzdálenost je zbraň ještě s to způsobit plné poškození. Střílíš-li na větší vzdálenost, *dělí se základní poškození dvěma*. Zaokrouhluje se dolů. (Už slyším nějakého štárala, jak si stěžuje, že to prý není realistické. Není, ale realistický výpočet by obsahoval spoustu strašidelných zlomkových čar a symbolů jako  $d$ ,  $\partial$  či dokonce  $\int$ , a my jsme si tu chtěli hrát!)

Některé střelné zbraně (třeba granáty) tímto účinkem netrpí, a proto takový dostřel nemají uveden. Stejně tak se nepůlí poškození útoku, který má Nositele — rozpůlí se pouze poškození, které způsobí Nositel sám.

Pokud má útok tento dostřel, ale vyžaduje hod na odolnost proti nějakým zlým věcem, místo půlení nějakých škod dostane napadený +3 k odolnosti.

### 13.7.2 OPŠ a prorážení

Ochrana před škodami (OPŠ) označuje, jakou ochranu ti poskytuje tvoje zbroj, silové pole, tuhá kůže atd. Vozidla a jiné předměty mají vlastní OPŠ, kterou se chrání před poškozením, které se týká jich samých — a začne se ovšem týkat také tebe, pokud se ukryješ za nebo do takových předmětů.

OPŠ se prostě odečítá od základního poškození. Rozdíl ukazuje, kolik poškození zbroj prorazilo natolik, aby způsobilo nějaké vážnější zranění. Zasáhl-li tě útok, který ti způsobil 6 bodů základního poškození, zůstanou ti v případě, že máš na sobě kroužkovku s OPŠ 4, jen dva.

OPŠ z více zdrojů se zpravidla sčítá; máš-li tedy přirozenou OPŠ 2 a nasadíš si taktickou vestu s OPŠ 15, tvoje celková OPŠ je 17.

OPŠ zbroje se také často liší na jednotlivých částech těla. Pokud nepoužíváte zásahové plochy (viz Zásahové plochy {428}), prostě předpokládej, že všechny útoky zasáhly trup, a uplatni jeho OPŠ.

A nakonec si uvědom, že OPŠ z určitých zdrojů může poskytovat různé stupně ochrany proti různým typům poškození.

Více o OPŠ se dozvíš u Přirozené zbroje {76} a u Zbrojí {328}.

### Dělitelé zbroje a modifikátory průraznosti

Dělitel zbroje ukazuje, jak je daný útok dobrý (nebo naopak nevhodný) na prorážení zbrojí. Objevují se v tabulkách zbraní jako čísla v závorkách, hned za poškozením v kostkách. Je tedy psáno třeba 3k(2) bod, což znamená 3k bodných poškození s dělitelem zbroje 2.

Dělitel zbroje 2 a vyšší znamená, že se OPŠ proti takovému útoku sníží. OPŠ se tedy dělí číslem v závorkách a teprve poté se odečte od základního poškození; v příkladě výše to znamená, že odrazí pouze polovinu poškození. Zaokrouhluje se dolů a minimální OPŠ je 0.

Některé z těchto dělitelů fungují jako činitelé; třeba (0,5), (0,2), (0,1). OPŠ se v těchto případech zvyšuje! (0,5) se rovná znásobení OPŠ dvěma, (0,2) pěti a (0,1) deseti. Navíc platí, že proti útokům s dělitelem zbroje nižším než 1 se i OPŠ 0 bere jako 1!

Dále existují ještě takzvané modifikátory průraznosti, které určují, k čemu bude napadenému zbroj vlastně dobrá. Patří sem třeba Všeobecně jedovatý, Kontaktní, Nositel, Dusivý, Založený na smyslech... Takové možnosti bývají často na Způsob utrpení a jedovatých Vnitřních útocích. Pro podrobnosti viz Zvláštní modifikátory průraznosti {447}.

#### Odhození

Pokud někoho praštíš opravdu důkladně, můžeš ho od sebe odhodit. Odhození způsobují pouze *drtivé* a *sečné* útoky; drtivé vždy, sečné pouze v případě, že *neprojdou* OPŠ cíle.

To, jestli k odhození dojde, a jestliže, tak k jak velkému, záleží na poškození, které padlo před odečtením OPŠ a na SL cíle. Za každý plný násobek SL–2 cíle, který padl, se napadený odsune o metr směrem od útočníka. Člověk se SL 10 by tedy byl za každých celých 8 poškození odhozen o metr vzad. Pokud má cíl SL 3 a nižší, cíl zároveň odletí o tolik metrů, kolik padlo poškození. Pokud cíl vůbec SL nemá (jako zeď), nebo se nebrání, použij jeho Žt.

Každý, kdo je odhozen, si hází proti nejvyššímu z OB, Akrobacie a Juda. Pokud je odhozen více než o metr, odečte si za každý po prvním 1. Rovnováha {80} dává +4. Pokud cíl selže v tomto hodu, složí se k zemi.

Pokud odhodíš svého nepřítele do nějaké pevné překážky, výsledek — včetně poškození pro něj a pro to, do čeho narazil — je stejný, jako by do překážky narazil rychlostí rovnou počtu metrů, o který měl být odhozen. Viz Srážky a pády {463}.

Některé útoky nezpůsobují reálné poškození; pouze odhození. Hod' si sice normálně na poškození a uplatni odhození, ale nikomu se nic nestane (pokud cíl není odhozen přímo do zdi...)

### Ohebná zbroj a šok z tupé rány

Ohebné zbroje (třeba kožený kabát, kroužkovka, moderní balistická vesta) jsou sice mnohem lehčí než jejich tuhé protějšky, ale narozdíl od nich nepohlcují celou sílu rány, kterou zastaví. Drtivé, sečné, prorážecí či jakékoli bodné útoky mohou způsobit, *pouze v případě, že neprorazí ohebnou OPŠ*, šok z tupé rány, což znamená jeden bod zranění (zranění, nikoli pouze základního poškození) za každých celých deset bodů sečného, prorážecího či bodného poškození (nebo za každých celých pět bodů drtivého poškození), které zbroj zadržela.

Pokud ovšem zbrojí pronikne byť i jen jedno sebemenší poškozeníčko, šok z tupé rány nehrozí.

Pokud máš ohebnou zbroj pod pevnou, šok z tupé rány působí pouze to poškození, které prošlo svrchní částí zbroje.

### Rozežírání

Útoky, které působí poškození žíravinou, tedy kyseliny, dezintegrační paprsky, apod. — ničí jeden bod OPŠ cíle za každých pět bodů základního poškození. Nejdříve je ovšem ovlivněna zbroj umělá, pak teprve přirozená. Proti tomuto útoku se OPŠ ovšem ještě neodpočítá a zaúčinkuje tou hodnotou, jakou měla před útokem!

Ztracené OPŠ přirozené zbroje se léčí stejnou rychlostí jako ztracené Žt.

#### Rychlé určení poškození z více zásahů

Pokud během jednoho útoku docílíš více zásahů, můžete urychlit hru prostě tak, že místo házení na poškození pro každý zásah hodíš jednou, odečteš OPŠ, a vynásobíš proniknuvší škodu počtem zásahů.

### Kryt a průstřel

Některé útoky jsou dost silné na to, aby proletěly skrz slabší kryty (třeba štíty), nebo i oběť samotnou, když na to přijde, a zasáhly někoho na druhé straně. Většinou je s tím příliš mnoho starostí na to, aby se to nějak řešilo, ale pokud to náhodou začne být důležité (někdo prostřelil dveře nebo někdo prostřelil svůj cíl a za ním stál jeho kamarád), viz Průstřely {438}.

### Sebezraňování

Pokaždé, když útočíš *beze zbraně* (holýma rukama či nohama, drápy, tesáky apod.) a zasáhneš cíl s OPŠ 3 a vyšší, můžeš se zranit! Za každých pět bodů základního poškození, které padlo, utržíš jeden bod drtivého poškození, až do maxima OPŠ cíle, který jsi zasáhl. Pokud používáte zásahové plochy, poškození půjde do útočící části těla. Tvoje vlastní OPŠ proti tomuto poškození chrání. *Výjimka:* Neplatí to, pokud má tvůj cíl Přirozenou zbroj s omezením Tuhá kůže {76}.

### 13.7.3 Činitelé zranění

Poškození, které zbyde po odečtení OPŠ, je to, které zbrojí prošlo, a vynásobí se tedy nějakým číslem v závislosti na typu útoku, přesněji takto:

**malé bodné (bod-)** Polovina poškození

**oheň (o), žíravina (ž), drtivé (dr), znavující (zn), bodné (bod) a jedovaté (j)** Poškození se nemění

**sečné (sek) a velké bodné (bod+)** Tři poloviny poškození

**prorážecí (pro) a megabodné (bod++)** Dvojnásobek poškození

Výsledek tohoto násobení určuje konečný počet poškození, které oběť utrží, a tedy i počet životů, které ztratí. Zlomky se zaokrouhlují dolů, ale pokud poškození proniklo zbrojí, způsobí vždy alespoň jedno poškození.

**Příklad:** Zavšivený Pierre je zasažen sekerou, která činí sečná poškození. Útočníkovi padlo 7, ale Pierre má koženou zbroj s OPŠ 2, takže projde jen pět poškození. To ovšem ještě není konec; sekera způsobuje sečná poranění, a pět se tedy vynásobí třemi polovinami na sedm a půl poškození. Zaokrouhluje se dolů, takže výsledek je 7 poškození. Fúj! To byla pěkná pecka.

Zranění z šoku z tupé rány *se nikdy ničím nenásobí*.

Pokud řešíte zásahové plochy {428}, může se poškození ještě násobit dle místa, do kterého jsi ránu dostal. Pravidla výše předpokládají zásah do trupu či do tváře.



**Zranění neživým, homogenním a rozplizlým cílům**

Činitelé zranění uvedení výše předpokládají zásah do normální živé bytosti (člověka, běžného zvířete apod.) Oproti tomu stroje, nemrtví opatření tělem, hejna drobných tvorů a jiné zajímavé entity jsou zranitelné některými druhy útoků, zejména těmi, které proti lidem účinkují dobře, mnohem méně:

**Neživí:** Stroje a všichni s Odolností na zranění (Neživý) {64} jsou o dost méně poškoditelní prorážecí a bodnou škodou. Místo činitelů uvedených výše vcházejí v platnost tyto: megabodné a prorážecí  $\times 1$ , velké bodné  $\times \frac{1}{2}$ , bodné  $\times \frac{1}{3}$ , malé bodné  $\times \frac{1}{5}$ .

**Homogenní:** Věci, které prostě nemají žádné důležité vnitřní součásti a mechanismy — zejména jednoduše pevné či duté předměty (zbraně, štíty, nábytek), stromy, zdi — jsou ještě méně zranitelné! Proti takovým oživlým sochám, slizům a vůbec čemukoli s Odolností na zranění (Homogenní) fungují bodné a prorážecí útoky ještě hůře: megabodné a prorážecí  $\times \frac{1}{2}$ , velké bodné  $\times \frac{1}{3}$ , bodné  $\times \frac{1}{5}$ , malé bodné  $\times \frac{1}{10}$ .

**Rozplizlé:** Cíle s Odolností na zranění (Rozplizlý) jsou na zasažení ještě těžší. Sem patří vzdušní elementálové, hejna drobných příšerek, sítě apod. Bodné a prorážecí útoky nezpůsobí nikdy víc než jedno poškození, nezávisle na tom, kolik škod prošlo zbrojí! Ani jiné útoky na tom nejsou o moc líp; těmi nelze způsobit rozplizlým cílům víc než dvě poškození jedním útokem. *Výjimka:* Plošné, kuželové a výbušné útoky způsobují normální poškození.

**Příklad:** Edmund Žang vystřelil po přibližující se zombii celý zásobník své 9mm automatické pistole (2k+2 bod). Zasáhl třikrát. Po odečtení OPŠ zombie 1 dojde k závěru, že při prvním zásahu prošlo osm poškození, při druhém sedm a při třetím deset. Zombie má ovšem Odolnost na zranění (Neživý), takže se klasický činitel 1 snížil na třetinu!! Zaokrouhleno dolů, způsobily tyto tři rány po řadě dvě, dvě a tři poškození, a tak zombie, obrána o sedm životů ze čtyřiašedeseti, potácí se beze všeho dále vpřed. A Edmund? Ten má aspoň do příštího života ponaučení, že na zombii se musí chodit se sekýrou či plamenometem!...

### 13.7.4 Účinky zranění

Jsi-li zraněn, odečti si počet poškození, které jsi utržil, od svých životů. Zpravidla zůstáváš bojeschopný přibližně tak dlouho, dokud máš kladný počet životů; viz Obecná zranění: ztracené Žt {??}. Nejdůležitějšími účinky ale jsou:

- Pokud jsi už nakousl poslední třetinu svých životů, znamená to, že tvoje pohyblivost kvůli četným ranám značně utrpěla a tvoje Rychlost i Pohyb se tedy snížil na polovinu (zaokrouhlil výjimečně *nahoru*). Úhyb se snížil stejnou měrou.
- Pokud máš nula či méně životů, držíš se při vědomí pouhou silou vůle a adrenalinem (nebo, jsi-li stroj, jentak ještě tvoje základní součásti drží pohromadě). Každé kolo si musíš hodit proti ZD, nebo padnout do bezvědomí. Pokud omdlíš, viz Zotavení z bezvědomí {455}, kde je psáno, jak dlouho bude trvat, než se probereš.
- Pokud klesneš na mínus jednonásobek svých životů, hrozí ti smrt. Ihned musíš uspět v hodu na ZD nebo zemřít, a stejně tak musíš učinit, pokud tvůj počet životů klesne o další celý násobek; tedy znova na mínus dvojnásobku životů, dále na mínus trojnásobku, a tak dále. Na mínus pětinašobku svých životů padneš automaticky mrtev k zemi a je po tobě; viz Smrt {454}.

Svou daň si ovšem mohou vybrat i *náhlé* ztráty životů:

**šok** Všechna zranění, která způsobují ztrátu životů, způsobují i šok. Šok je postih k OB, IQ a dovednostem na nich založených. Trvá pouze následující kolo a jeho výše je  $-1$  za ztracený Žt, pokud nemáš víc než 19 životů; v takovém případě jde o  $-1$  za každou desetinu ztracených životů (zaokrouhlenou dolů). Šok nikdy nepřekročí  $-4$ , ať už jsi obdržel jakékoli množství poškození.

**důležitá zranění** Jedna rána, která způsobila poškození za polovinu tvých životů a vyšší, je důležité zranění. Důležité zranění trupu znamená nutnost hodu na ZD; pokud neuspěješ, jsi omráčen a padneš k zemi, pokud neuspěješ o 5 a víc, omdlíš. Pro detaily viz Důležitá zranění {451} a Sražení a omráčení {451}.

**omráčení** Jsi-li omráčen, dostaneš ke všem svým aktivním obranám až do zotavení  $-4$ . Nemůžeš utíkat a v dalším kole můžeš pouze nedělat Nic; teprve na jeho konci si můžeš hodit na ZD. Pokud uspěješ, zotavíš se, pokud ne, jsi stále omráčen a postih k obranám i povinnost Nicnedělání přetrvává další kolo. A tak dál.

Více o zraněních (a taky o tom, jak z nich ven) je pod Zraněními {450}.

### 13.7.5 Zvláštní poškození

Některé útoky mají zvláštní účinky navíc: otravu, elektické šoky, omráčení, zapálení oběti, a tak dál. Ostatně viz tabulky zbraní, seznamy možností pro útoky v kapitole 2 a určité části kapitol 14 a 15.

#### Nositel

Některé útoky, jako třeba otrávené šípky či výbušné střely, sestávají ze dvou částí; z fyzického nositele, který musí proniknout zbrojí, a z druhotného účinku, který jí proniknout nemusí. Tento fyzický nositel způsobuje vždy jen nějaký běžný druh poškození — bodné, prorážecí apod.

Pokud se fyzickému nositeli podaří prorazit OPŠ cíle, druhotný účinek se odehraje uvnitř cíle, za zbrojí, která je tímto z hodnocení účinků vyřazena. Tyto účinky probíhající vnitřně nikdy nepůsobí odhození ani šok z tupé rány, i kdyby to jejich typ poškození mívával ve zvyku.

Pokud ovšem fyzický nositel zbroj neprorazí, druhotný účinek se odehraje na jejím povrchu. Šíp otrávený nějakou látkou přenášející se krví, který prostě neprošel zbrojí, tedy není k ničemu dobrý, ale výbušný projektil vybuchne stejně, rozdílem je pouze to, jestli vně cíle (v tom případě jej OPŠ ochrání), nebo uvnitř něj (pak ne).

#### Připojené účinky

Některé útoky mají připojené další účinky navíc. Jedná se o další druh poškození či jiného efektu, který se odehraje naráz s primárním efektem. Na zásah fyzickým nositelem se háže jednou, ale na poškození se háže pro každý efekt zvlášť. Příkladem zbraně s připojeným účinkem je granát, který zároveň vybuchuje a zároveň rozhazuje nebezpečné střepiny. Postava ve zbroji tak může být sice oslepená, ale nezraněná, zatímco u postavy beze zbroje, zato v brýlích, tomu může být přesně naopak.

#### Útoky bez poškození

Ne všechny útoky působí poškození — třeba omračující paprsky, drogy apod. vyžadují hod na odolání ZD (třeba ZD–2). Je-li oběť zasažena a selže-li její odolnost, je ovlivněna (takové útoky se reprezentují Způsob utrpení {108}). Jiné druhy útoků oběť omezují v pohybech a nutí ji použít SL k jejich anulaci (viz Spoutání {89}).

## 13.8 Kritické zásahy a neúspěchy

Kritické zásahy a kritické neúspěchy v boji jsou vlastně kritickými (ne)úspěchy {369} během hodů na útok a na obranu v boji.

### 13.8.1 Kritické zásahy

Kritickým zásahem se rozumí mimořádně šťastná či dobrá rána. Automaticky zasáhne — protivník nedostane ani hod na obranu.

Pokud ti padla při útoku přímo trojka či čtyřka, způsobíš kritický zásah a můžeš si házet na účinek z Tabulky kritických zásahů {580}. Pokud jsi dost schopný, budeš samozřejmě docilovat kritických zásahů častěji. Bonusy na zásah tedy šanci na kritický zásah zvyšují, zatímco postihy na zásah ji snižují.

**Příklad:** Louis LeBlanc potřebuje na zasažení Zavšiveného Pierrehodit nejvýše 15. Hod! — a padne pětka. To ovšem znamená kritický zásah! Pierre tedy nedostane žádný hod na obranu a rána zasáhne automaticky. Kritický zásah je často jedinou cestou, jak poškodit o dost silnějšího či obrněnějšího protivníka, než jsi sám. Občas se každému podaří šťastná rána — ale přesto si všimni, že šance na to, že ti v tabulce padne „žádné další poškození“, je asi jedna třetina! Dokonce i v případě, že budeš mít štěstí a zasáhneš schopnějšího nepřítele, ještě nemusíš mít tolik štěstí, abys ho praštil nějak tvrdě. . .

#### Kritické úspěchy v obraně

Pokud se bráníš útoku zblízka a na obranu ti padne kritický úspěch, tvůj *protivník* okamžitě si hodí na výsledek z Tabulky kritických neúspěchů {581}. Tak ho můžeš úplně přechytračit, vyrazit mu zbraň z ruky, nebo se jinak *velmi* dobře bránit.

Kritický úspěch při krytí střelných zbraní nemá žádné zvláštní účinky, až na jednu výjimku: pokud tě útočník napadl vrhací zbraní, kritický úspěch při krytu holou rukou ti umožní příchozí zbraň zachytit, pokud si to budeš přát.

### 13.8.2 Kritické neúspěchy

Prímým protikladem ke kritickému zásahu je kritický neúspěch. Kritický neúspěch znamená, že jsi při pokusu o napadení nepřítele či o svou vlastní obranu *fakt hrozně* selhal. Může to vyústit v zlomení zbraně či její upuštění, popřípadě se ti může podařit zasáhnout sebe sama!

Pokud ti padne 18, je to vždycky kritický neúspěch; hod 17 znamená kritický neúspěch, pokud tvoje dovednost není větší než 16; tak by šlo obyčejný neúspěch. Útok zblízka nebo hod na obranu, nikoli však útok zdálky, který selže aspoň o 10, je taktéž pokládán za kritický neúspěšný.

Pokud se ti zadaří kritický neúspěch při útoku či při krytu zbraní, haž si okamžitě 3k a výsledek konzultuj s patřičnou Tabulkou kritických neúspěchů {581}. Výsledek se uplatní okamžitě. Pokud kriticky neuspěješ při úhybu, ztratíš rovnováhu a sekneš sebou k zemi (pokud už ležíš, nemá účinek), pokud ses pokusí krýt štítem, povolíš ve svém úchopu štítu a musíš strávit nějaký příští tah tím, že jej Připravíš. Do té doby bude nepoužitelný. Palná zbraň se může při dost špatném hodu *porouchat*. Viz Poruchy palných zbraní {437}. Porucha má přednost před kritickým neúspěchem; pokud by mělo dojít k obojímu, zbraň se pouze porouchá.

#### Příklad boje

Zbraní Louise LeBlanca je krátký meč. Od svého protivníka, Zavšiveného Pierreho, je vzdálen dva metry. Ve svém tahu tedy použije manévru útok, provede krok směrem k Pierrovi a napadne ho.

Louis má Krátký meč 15, podmínky jsou normální, nedostává tedy žádné opravy. Na zásah tedy potřebuje hodit 15 a mín. Hod! — třináct. Zásah.

Pierre má Úhyb 8, Štít 12 (což mu poskytuje Kryt štítem 9) a Krátký meč 11 (na Kryt zbraní 8). Jeho Kryt štítem je evidentně nejlepší, bude se jej tedy snažit používat, jak nejčastěji to půjde. Pierrův malý štít poskytuje OB +1 (viz Štíty {332}), takže se všechny jeho obrany zvýší o jedna.

Pierrův Kryt štítem je tedy 9 a jedna navíc, tedy 10. Pokud uteče, bude to 11. Rozhodne se tedy utéci o krok a háže proti jedenáctce. Hod! — hehe, dvanáct. To je příliš. Pierre je tedy zasažen.

Ačkoliv se mohou tyto počty zdát složité, ve hře jsou vlastně docela primitivní. Většina potřebných čísel si tou dobou už hezky hová na patřičných místech v osobních denících a není potřeba je počítat. Útočník háže proti své dovednosti, kterou má na osobním deníku, a obránce si posčítá obrany, které má v osobním deníku, a háže proti součtu. Snadné, ne?

Ale ještě není konec: Louis napadl Pierra, jeho rána byla dobrá a Pierre se mu neubráníl. Rána tedy prorazila a způsobí tedy asi nějaké poškození.

Louis si háže na poškození. V osobním deníku už má dávno sepsáno, kolik poškození působí s krátkým mečem; má SL 11, takže to je 1k+1. Hod! — čtyři. Pět základních poškození.

Pierre má na sobě však látkovou zbroj s OPŠ 1, projdou tedy jen čtyři poškození.

Krátký meč je ovšem zbraň sečná, a poškození se tedy násobí třemi polovinami. Čtyři krát tři poloviny jsou šest, takže si Pierre bude muset odpočítat šest životů. Taková rána by trochu slabšího člověka dokázala sejmout. Smutné, ale pravdivé... jedna pořádná rána mečem zpravidla rozhodne boj.

PJ tedy z Pierrových životů odečte šest kousků. Naštěstí pro něj to není *víc* než půlka z jeho původních 12 životů, takže nemusí zjišťovat, nebyl-li náhodou sražen k zemi či omráčen. Pokud ovšem bude další kolo útočit, bude mít k OB a k IQ, a tedy i k dovednosti se zbraní, buď minus velikost zranění, nebo minus čtyři, podle toho, co je méně. Přišel o šest životů, tedy příště bude mít −4.

A bojuje se vesele dál.

## 13.9 Jiné činnosti v boji

Bojujícím jsou pochopitelně povoleny kromě útoků a pohybů i jiné činnosti. Fyzické činnosti užívají manévru Připavit, mentální Soustředění.

### 13.9.1 Připravování zbraní a jiných věcí

Předmět je „připraven“, pokud ho máš v ruce a můžeš s ním ihned provádět nějaké činnosti. Zbraň (či jiné zařízení) tedy připravena *není*, je-li v pouzdru, pochvě či obalu či válí-li se po zemi či na stole, atd.

Vyjmout předmět z obalu či pochvy na opasku či ze závěsu na zádech, popřípadě z kapsy, zabere zpravidla jeden manévru Připavit.

Pokud stojíš v klidu, můžeš také jedním manévrem Připavit sebrat předmět ze stolu, stojanu, police atd., je-li v tvém dosahu, což je pro normální, lidem podobné bytosti jeden metr.

Jeden manévru Připavit také stačí na přijetí předmětu, který ti jiná postava podává. Musíte ovšem být na dosah

(pro člověka jde o jeden metr) a ve svém kole musí i podávající provést manévr Připravit. Oba musíte stát v klidu. Nelze vyměňovat dva předměty zároveň — nejdříve musí jít jeden od jednoho k druhému, pak druhý od druhého k prvnímu. Jednoduše shrnuto, každý předaný předmět vyžaduje jeden manévr Připravit z obou stran. (Tato pravidla jsou, a pokud mi to nevěříš, podívej se do záhlaví stránky, pro *boj*. Pokud jdou dva lidé po mírumilovné ulici, mohou si klidně podávat předměty semo-tamo, jak se jim bude líbit.)

A ještě něco navíc:

**Zvedání věcí ze země** zabere jeden manévr Připravit, ale musíš při tom klečet, stát na čtyřech, sedět či ležet (nemáš-li dvoumetrové ruce). Pokud stojíš, musíš tedy nejdříve pomocí manévru Změnit polohu pokleknout, usednout atd.

**Připravování zbraní:** Útočit či krýt můžeš pouze takovou zbraní, kterou máš v ruce a kterou máš připravenou k použití. Některé neohrabané zbraně se musí připravovat po každé ráně! To se týká třeba těžkých sudlic a halaparten, prostě proto, že moment síly rozmachu je odnese do nepotřebných poloh a musíš se jimi znova napřáhnout. Pro to, které zbraně se takto musí připravovat a které ne, viz kapitolu 8 a v ní patřičné tabulky zbraní.

**Nabíjení zbraní** vyžaduje několik přímo za sebou jdoucích manévru Připravit; jejich počet je uveden v závorkách za kapacitou zbraně ve statistice Zásobník. Například nabití dlouhého luku trvá dvě sekundy — jednu zabere vytažení šípu z toulce, druhou jeho založení do tětiny a natažení luku. Třetí kolo můžeš Mířit — a nebo rovnou Útočit.

**Připravování štítů a plášťů:** Válí-li se štít či plášť na zemi či máš-li ho hosen na zádech, zabere jeho příprava k bojové použitelnosti tolik manévru Připravit, kolik činí jeho obranný bonus, a stejný počet sekund trvá jeho umístění zpět do přepravní polohy (pokud však chceš, můžeš jej upustit na zem za jednu akci Připravit). Pro účely připravování se pěštní štítek počítá také jako zbraň.

**Dlouhé akce:** Některé činnosti prostě zabírají déle než jednu sekundu (třeba tento překlad, bohužel), a v boji tedy musíš provést více manévru Připravit v řadě za sebou. Jde prostě o manévr, který ti obecně umožní vykonat práci za jednu sekundu. O tom, kolik sekund která činnost zabírá, rozhodne PJ; pro nějaké běžné příklady viz Běžné dlouhé akce níže. Některé věci (třeba házení kamenů na hromadu) se dají přerušit uprostřed, je-li to potřeba, některé, jako třeba magie, nikoli. U takových musíš po vyrušení prostě začít znova.

Pokud akce zabírá mnoho času, můžeš PJ pomoci prostě tak, že budeš uvádět pokaždé, když manévr ohlašuješ, i to, jaký postup jsi zaznamenal. Při nabíjení zbraně tedy řekneš například „nabíjím pušku, poprvé,“ a v následujícím kole „nabíjím pušku, podruhé, dokončeno“.

### 13.9.2 Běžné dlouhé akce

Pro některé běžné dlouhé akce je tu tabulka (a ta je na konci tohoto článku). Každou sekundu musíš provádět manévr Připravit.

Časy, které tyto akce vyžadují, jsou realistické, ale občas mohou být prostě moc dlouhé a hráč jenom kvůli tomu, že mu padnou špatně kostky, může být úplně vyřízen — třeba v případě, že se hrabe ve svém batohu a něco tam hledá. *Pokud to PJ považuje za dramaticky vhodné*, může HP umožnit o několik sekund činnost zkrátit, zejména výměnou za úspěšný hod na OB či IQ; na druhou stranu, pokud neuspěje, může se stát něco zajímavého — třeba upustí batoh a vše, což bylo uvnitř, se rozsype vůkol.

Tak to je vše z bojového systému. Jdi a bojuj!

Jakmile ti tato pravidla přejdou do krve, můžeš zkusit Taktický boj v příští kapitole. Ten zejména popisuje, jak se bojuje na hexové mapě. V kapitole 15 je pak soupis určitých faktorů, které nemusí přijít ke slovu pokaždé; třeba zásahové plochy, jezdecké srážky, překvapivé útoky, exotické zbraně apod.

Činnost	Délka
Zvednutí těžkého (až 2 ZZ) předmětu jednoruč	2 s
Zvednutí těžšího (až 8 ZZ) předmětu obouruč	4 s
Otevření odemčeného kufříku, schrány, truhly, dveří.	1 s
Nalezení předmětu volně loženého ve schráně, kufříku, batohu (není-li schován)	2k s
Nalezení předmětu ve vlastní kapse	1k s
Zápis krátké zprávy	5 s / věta
Čtení krátké zprávy	2 s / věta
Pozření pilulky či nápoje	2 s

Činnost	Délka
Zažehnutí zápalky, svíce, cigarety, pochodně	2 s
Stopení malého předmětu do kapsy	2 s
Celkem zevrubné prohledání neodporující osoby	1 min
Nasazování brnění	3 s / kus
Nasazování Ochranných obleků	30 s / kus

**Kdy je zbraň připravena?**

Zbraň je připravena, pokud ji držíš v ruce a jsi s ní s to hned napadnout protivníka. Na tasení zbraně z pochvy je potřeba jedna sekunda (ale viz Rychlé tasení {239}). Zde je ještě souhrn několika důležitých relevantních pravidel:

**Přehmaty:** Některé dlouhé zbraně mají několik možných dosahů, ale útočit lze vždy jen na jeden z nich. Chceš-li použít další, musíš zbraň Připravit. Nepřipravenou zbraň lze připravit na jakýkoli z jejích dosahů, nezávisle na tom, jak jsi ji používal před tím.

**Nevyvážené zbraně:** Některé zbraně jsou nevyvážené a moment mávnutí je pošle do nepoužitelné polohy. Pokud nemáš aspoň o polovinu více SL, než zbraň požaduje, stane se po každé ráně nepřipravenou. Na její připravení je potřeba manévr Připravit (zajímavé, že?) Pokud jsi spadl na zem, ztratil rovnováhu či byl omráčen, tvoje zbraň se odpřipraví, pokud po každé ráně vyžaduje přípravu.

**Zasunutí zbraně:** Jedna sekunda na zasunutí pistole do pouzdra, dvě na zasunutí zbraně do pochvy, závěsníku u opasku či závěsu na zádech.

# Kapitola 14

## Taktický boj

Tato pravidla ti umožní vyhodnocovat boj s pomocí hexové mapy, žetonů a figurek; předpokládají ovšem, že jsi již dokonale zvládl učivo předchozí kapitoly a pokrývají tedy jen výjimky a systémové úpravy potřebné k tomu, aby se dalo bojovat i na mapě pozičním způsobem.

### 14.0.3 Figury

Pro každého bojujícího je potřeba žeton či figura. Může být kovová, plastová... nebo to prostě mohou být kvádříky z dětské stavebnice, které mají jednu stranu nějak označenou, co já vím. Je potřeba pouze, aby bylo poznat, kam se postava dívá a aby se dala položit pro reprezentaci tohoto stavu.

*Cumiéres: Tato vesnice byla během Velké války zcela zničena, se píše.*

*A zde stála reklama na kartónové figurky. Během překládů byla zcela zničena. Budiž jí země lehká, amen.*

## 14.1 Bojová mapa

Taktický boj používá „bojovou mapu“, která je rozdělena na spoustu spolu sousedících šestiúhelníků. Šestiúhelník se řekne cizím slovem hexagon, a lenošní hráči si to zkrátili; je tedy dnes naprosto běžné taková šestihranná pole nazývat *hexy*. Každý hex na mapě reprezentuje prostor, který je jeden metr široký. Na začátku boje si vždycky vyberte vhodnou mapu a na tu pak rozestavte svoje figury.

### 14.1.1 Hexy

Jeden hex na bojové mapě reprezentuje jeden metr vzdálenosti. Jde také o základní jednotku pohybu; každý hex, o který se bojovník pohne, reprezentuje pohyb o jeden metr. Počet hexů, o který se můžeš během svého kola pohnout, závisí na tom, jaký manévry použiješ (viz Manévry v taktickém boji {412}) a na tvém Pohybu.

Postava velikosti člověka nebo menší musí zabírat jeden hex. Do výjimak patří pouze rvačka (viz Rvačka {418}), hejna (viz Útoky v hejnech {500}) a situace, ve kterých jsou lidé naskládání do malého prostoru, ale nechovají vůči sobě nepřátelské úmysly a nebojují. Takto můžeš do jednoho hexu nacpat až čtyři postavy velikosti člověka. Bojovník velikosti člověka, který leží na zemi či má nevýhodu Vodorovný, zabírá dva hexy; viz Změna polohy (níže). Větší bojovníci také zabírají (i ve stoje) více než jeden hex; viz Postavy na více hexů {419}.

Částečné hexy (třeba takové, které rozsekává v půli zeď) ber jako celé; lze se skrz ně tedy hýbat a je povoleno v nich přebývat bez postihu, pokud PJ neurčí jinak. Také se můžeš pohnout skrz hex, ve kterém je spojenec (ale zaplatíš za to pohyb navíc). Oproti tomu nelze projít a už vůbec ne se zastavit v hexu, který je zcela zaplněn pevnou překážkou (třeba hex, ve kterém je umístěn sloup).

### 14.1.2 Natočení

Pokaždé musíš být natočen k jedné z šesti stran hexu, ve kterém stojíš. To, jak jsi natočen, totiž určuje, které z tvých sousedních hexů jsou tvé přední, boční a zadní hexy.

Přední hexy jsou pro tebe takové, do kterých vidíš a do kterých můžeš snadno vejít. Pohnout se můžeš do jakéhokoli sousedícího hexu, ale pohyb do stran a vzad stojí více než pohyb do předního hexu. Normální postava má tři přední hexy, a to hex, ke kterému je natočena, a oba hexy, které s ním sousedí.

Levý a pravý hex sousedí každý z jedné strany s blokem tří předních hexů, zadní hex je přímo naproti hexu, do

kterého se postava dívá.

Občas se používají pojmy „zbraňová“ a „štítová“ strana. Pro praváka je zbraňová strana vpravo a štítová vlevo, pro leváka naopak.

## 14.2 Manévry v taktickém boji

Taktický boj používá stejné manévry jako boj základní (ty jsou popsány pod Manévry v předchozí kapitole {386}), ale některým přidává hexová mapa další potíže navíc. Několik z těchto pravidel hovoří o „pohybových bodech“; o nich je pojednáno hlouběji u Pohybu v taktickém boji {413}.

### Pohyb

Dostaneš tolik pohybových bodů, kolik činí tvůj Pohyb.

### Změna polohy

Pokud bojovník velikosti člověka leží na zemi nebo má nevýhodu Vodorovný, zabírá dva hexy. Pokud si leháš, ať už ze své vlastní vůle či nikoli (☺), tvoje dolní polovina těla bude v hexu, ve kterém jsi původně stál; to kde bude horní polovina tvého těla, si můžeš vybrat, ale zvolený hex musí pochopitelně sousedit s tím, kde máš nohy. Pokud opět vstaneš, můžeš se umístit do kteréhokoli z těchto hexů.

### Vše do útoku

Nejdřív pohyb, potom útok, nikdy ne naopak. Pohyb můžeš a nemusíš využít, můžeš se třeba jenom otočit nebo se vůbec nehýbat. Pokud se rozhodneš pro pohyb *vpřed*, můžeš se pohnout o polovinu svého pohybu (zaokrouhli nahoru), nebo o dva hexy, je-li to víc. Svoje natočení můžeš změnit pouze na konci pohybu.

### Pohyb a útok

Dostaneš tolik pohybových bodů, kolik činí tvůj Pohyb.

### Vše do obrany

Pokud si zvolíš Vylepšenou (Úhyb), dostaneš tolik pohybových bodů, kolik činí polovina tvého Pohybu zaokrouhlená nahoru.

### Připravit

Zvednout můžeš předmět, který je v tvém hexu nebo v nějakém hexu, do kterého dosáhneš rukou (zpravidla tedy v sousedním).

### Čekat

Větší přesnost taktického boje ti umožňuje s tímto manévrem mnohem více kouzlit — viz box níže o taktice čekání v boji a článek o příležitostné palbě {417}. Pokud čekáš se zbraní pro boj zblízka, je *fakt hodně důležitý* její dosah; dlouhá zbraň ti totiž umožní nabodnout útočníka ještě dřív, než se k tobě přiblíží.

#### Taktika čekání v boji

Manévr Čekání může být velmi užitečný, pokud potřebuješ odříznout ústupovou cestu prchajícímu nepříteli, nebo bránit někoho za sebou.

Pokud jsi použil manévr Čekat, můžeš zaútočit kdykoli — dokonce (a hlavně) i uprostřed cizího pohybu! Pokud ses vůbec ve svém tahu nepohyboval, můžeš popojít o krok (viz Kráčení v taktickém boji {413}) a teprve pak udeřit. Nepřítel může pochopitelně v pohybu pokračovat pouze v případě, že ustojí tvou ránu.

Jedná se o nejlepší, a často také jediný způsob, jak zabránit rychlejšímu nepříteli, aby kolem tebe proběhl a utekl. Pokud bys použil jiný manévr (třeba Útok na napadení někoho jiného), byl bys tím příliš zaujat — a ve chvíli, kdy se tahá postupně jednou za sekundu, by se mohlo dost dobře stát, že tě protivník prostě oběhne a uteče. Pokud ale na něj čekáš, budeš mít, zatímco poběží kolem, šanci ho napadnout.

## 14.3 Pohyb v taktickém boji

V taktickém boji se pohyby měří přesněji, hex po hexu. V takovém případě je důležité i natočení jednotlivých bojovníků.

### Pohybové body

Jednoduchým způsobem, jak udržet svoje pohyby pod kontrolou, je prostě si představit, že ti Pohyb a Pohyb a útok dávají tolik „pohybových bodů“, kolik je tvůj Pohyb. Vše do útoku a Vše do obrany (Vylepšená (Úhyb)) poskytují tolik pohybových bodů, kolik je polovina tvého Pohybu, zaokrouhlená nahoru.

### 14.3.1 Pohyb a natočení

Natočení hraje při pohybech důležitou roli a otázky o něm se dostávají na přetřes pokaždé, když volíš nějaké pohybové manévry.

#### Pohyb vpřed a natočení

Při pohybu vpřed musíš za vstup do každého hexu zaplatit jeden pohybový bod. Pohyb vpřed znamená pohyb do nějakého z tvých tří předních hexů. Tvoje natočení se před takovým pohybem změní tak, aby ses díval směrem do hexu, do kterého vstupuješ.

Tak tedy můžeš (a zpravidla i budeš) měnit svoje natočení i během pohybů vpřed. Tři pohyby vpřed ti tedy umožní opsat půlkruh a skončit natočen přesně opačně, než jsi začal.

#### Pohyby do stran a vzad a natočení

Pokud provedeš nějaký pohybový manévr (ne však Vše do útoku) a nechceš se pohybovat vpřed, můžeš se pohybovat i vzad a do stran. Tvoje natočení v takovém případě zůstane zachováno. Každý hex takového pohybu stojí dva pohybové body.

Také ovšem můžeš ukročit do svého předního hexu beze změny natočení. To je povoleno i během Vše do útoku, ale stojí to dva pohybové body.

#### Kráčení v taktickém boji

Většina manévrů ti umožňuje provést krok (viz Krok {391}). Každý metr kroku znamená hex pohybu. Natočení můžeš změnit buď před krokem, nebo po něm, nikoli však v obojím případě.

#### Změny natočení a pohyby

Na konci svého kola se můžeš natočit jakýmkoli směrem, pokud jsi nepoužil víc než půlku svých pohybových bodů (nebo použil Vše do obrany (Vylepšenou (Úhyb))).

Pokud ses pohnul o víc než polovinu svých pohybových bodů, můžeš se otočit o jednu stranu hexu.

Také se můžeš natáčet před či během svých pohybů, ale to stojí pohybové body navíc. Otočení o jednu stranu hexu stojí jeden pohybový bod, tedy otočka o sto osmdesát stupňů bude stát tři pohyby.

#### Pohybové ceny

Tyto pohybové ceny se používají při všech běžných pohybech z manévrů (tedy při Pohybu, Pohybu a útoku, Všem do útoku či Všem do obrany (Vylepšeném (Úhybu))). Ať už jsou postihy jakkoli těžké, vždy se můžeš pohnout za kolo aspoň o jeden hex.

Většina manévrů povoluje kroky {391}. V takové případě na ceně nezáleží — můžeš se pohnout o svůj plný krok (většinou jeden hex) nezávisle na natočení, poloze a terénu.

#### Směr pohybu

*Vpřed*: 1 bod za hex.

*Vzad či v bok*: 2 body za hex.

#### Překážky

##### Poloha

*Podřep*: plus půl pohybu za hex.

*Na kolenou*: plus dva pohyby za hex.

*Na čtyřech*: plus dva pohyby za hex.

*Vleže*: všechny pohyb za jeden hex.

*Vsedě*: pohyb je zakázán.



**Změny natočení**

*Před nebo během pohybu:* plus jeden pohyb za jednu stranu hexu.

*Na konci pohybu:* zdarma. Pokud jsi nepoužil víc než polovinu svých pohybových bodů, můžeš se natočit jakkoli, jinak pouze o jednu stranu hexu.

*Malá překážka uvnitř hexu* (třeba spojenec či tělo ležící na zemi): plus jeden bod za překážku.

*Velká překážka uvnitř hexu* (třeba hromada těl, zátaras): Buď musíš hex obejít, nebo přeskočit (viz Skákání {374}).

*Nepřítel v hexu:* Musíš ho buď obejít, nebo se mu vyhnout {392}.

**Špatný terén**

*Zrádná zem* (bahno, navoskované podlahy): plus jeden bod za hex, nebo víc, podle PJ.

*Schody* (kterýmkoli směrem): plus jeden bod za hex.

*Mělká voda* (ne víc než šestina tvé výšky): plus jeden bod za hex.

*Hlubší voda:* všechen pohyb za jeden hex.

## 14.4 Útoky v taktickém boji

Útoky fungují stejně, jako se píše v kapitole 13, ovšem s tím rozdílem, že hexová mapa umožňuje přesné určení natočení, zorného pole a vzdáleností jednotlivých postav. To chce nějaká další pravidla, zejména pro případ boje dvou, kteří stojí ve stejném hexu (viz Rvačka {418}).

### 14.4.1 Útoky zblízka

Normálně můžeš útočit pouze do svých předních hexů. Vzdálenost, na kterou dokážeš nepřítele zasáhnout, závisí na dosahu tvé zbraně.

**Dosah zbraní**

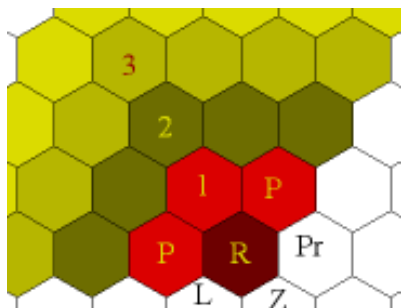
Je dán v tabulce Zbraní pro boj zblízka {318} a určuje hexy, do kterých můžeš útočit, následovně:

**dosah R (Rvačka)** Můžeš napadat pouze cíle ve svém vlastním hexu.

**dosah 1** Můžeš napadat všechny cíle ve svých předních hexech. Viz obrázek.

**dosah 2** Můžeš napadat všechny cíle ve výšce ohraničené hexy, které přímo navazují na tvé vnější přední hexy. Viz obrázek.

**dosah 3** Podobně, můžeš napadat všechny cíle ve výšce ohraničené hexy přímo navazujícími na vnější hexy dosahu 2. Také viz obrázek.



Většina zbraní má dosah 1.

Některé zbraně mají také více než jeden dosah. Nožem se dá třeba seknout jak ve rvačce na stejném hexu, tak na vzdálenost jednoho metru. Kopí můžeš držet buď tak, abys mohl napadat cíle vzdálené jeden hex, nebo tak, abys mohl napadat cíle vzdálené dva hexy. Delší dřevcové zbraně mohou mít ještě větší dosah.

Většina zbraní s dosahem dva a víc vyžaduje manévr Připravit pokaždé, když chceš přepnout dosah, který zbraň má, protože každý z dosahů vyžaduje jiný úchop. Pokud třeba držíš halapartnu tak, abys s ní mohl uhodit nepřítele vzdáleného tři metry a nějaký drzoun se k tobě přiblíží na dva metry, nemůžeš ho praštit hned, ale nejdřív halapartnu přechytit na dva metry manévrem Připravit. Z tohoto pravidla má výjimku jen několik vyvážených zbraní, zejména dlouhé obouručáky a hole. Přehledně to zobrazuje Tabulka zbraní pro boj zblízka. Pokud jsi velmi obrovský, tvůj dosah se zvýší — viz ObrModif a dosah {431}.

### Útoky skrz obsazená pole

Dlouhými zbraněmi můžeš v boji zblízka útočit i skrz obsazené hexy, pouze záleží na tom, kdo je uvnitř. Je-li tam přítel, nedostaneš žádný postih (dovednost zasáhnout nepřítele skrz hex obsazený přítelem je základní a určité je součástí výcviku s jakoukoli dlouhou zbraní), pokud je tam nepřítel, máš  $-4$ . Pokud tvůj útok směřuje přímo přes hranici dvou hexů, musí být pro to, abys dostal postih, obsazený oba hexy. Jsou-li, funguje to jako u jednoho — je-li tam aspoň jeden nepřítel,  $-4$ , jinak nic.

#### Taktika boje s dlouhou zbraní

Manévr Útok ti umožní udělat krok buď před tím, než nepřítele napadneš, nebo poté. Pokud má tvoje zbraň větší dosah než nepřítelova, je pro tebe výhodné kráčet spíše *po* svém útoku. Proč?

Inu, představ si, že máš kopí a tvůj nepřítel meč. Ty jeho můžeš napadnout ze vzdálenosti dvou hexů, on tebe ze vzdálenosti jednoho hexu. Napadneš ho tedy na vzdálenost dvou hexů a učiníš krok zpět; tak tě od něj dělí *tři* hexy. Jelikož on může útočit jenom na sousední cíle, manévrem Útok na tebe asi nedosáhne (pokud nemá Pohyb větší než 10, což by mu umožnilo v rámci kroku popojít o dva hexy) a bude muset, bude-li ti chtít ránu vrátit, použít Vše do útoku či Pohyb a útok; obojí ho ovšem dost radikálně obírá o obrany, takže (pokud jeho ránu přežiješ) máš příště slušnou šanci na zásah. A i kdyby se dostal tak blízko k tobě, že tě dokáže napadnout, můžeš při obraně vždycky utéci...

### Rozmach naslepo

Rozmach naslepo je útok zblízka proti nepříteli, kterého nevidíš, ale víš, kde je; tedy proti nepřátelům v tvém levém, pravém a zadním hexu. Sice není moc pravděpodobné, že by zasáhl, ale je to lepší než nic.

Rozmach naslepo má k zásahu  $-5$  nebo aktuální postih za viditelnost, podle toho, co je horší. Tvoje účinná dovednost při něm nemůže překročit 9 a také nemůžeš mířit na jednotlivé části těla nepřítele — pokud používáte pravidla o zásahových plochách, haž náhodně, kam protivníka zasáhneš.

Rozmach naslepo nemusí být nutně *rozmach*. I bodat lze naslepo, ačkoliv ne dál než na jeden metr.

Rozmach naslepo lze kombinovat se Vším do útoku, ovšem *nesmíš* si zvolit možnost Rozhodný, abys  $+4$  vykompenzoval postih za rozmach. Během Pohybu a útoku lze rozmach naslepo provádět také; přitom spočítej postihy jak za rozmach naslepo, tak za pohyb a útok, a použij horší.

Pokud máš Periferní vidění {70}, útoky obouručními zbraněmi do pravých a levých hexů, a jednoručními zbraněmi do hexu příslušnému ruce, ve které zbraň držíš (tedy pro pravou ruku pravý hex), *nejsou* rozmachy naslepo; útoky jednoručními zbraněmi na protější stranu (tedy pravou rukou do *levého* hexu) a útoky na protivníky přímo za tebou stále jsou rozmachy naslepo.

Pokud máš Kruhové vidění {51}, žádný z tvých útoků, ať už směřuje kamkoli, *není* rozmachem naslepo — útoky přímo dozadu a na protější stranu mají ovšem kvůli značně nemotornému úhlu útoku  $-2$ .

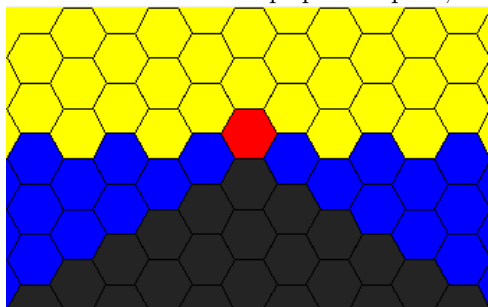
Některé techniky bojových umění (třeba Kop vzad) ti umožňují napadat nepřítele za tebou *bez* rozmachů naslepo.

#### 14.4.2 Útoky zdálky

Útoky zdálky na hexové mapě vyžadují pár pravidel navíc:

##### Zorné pole

Pokud máš střelnou zbraň, můžeš útočit do jakéhokoli ze žlutých polí na diagramu níže. Periferní vidění {70} ti umožňuje střilet do polí vyznačených žlutě a modře. Do černých polí může střilet pouze ten, kdo má Kruhové vidění. Ve všech třech případech platí, že pole, do kterých můžeš útočit, definují tvoje zorné pole.



### Střelba naslepo

Pokud máš střelnou zbraň, můžeš útočit i na někoho, koho nevidíš, ať už pro to, že na místě, kde bojujete, je tma jak v pytli (to jest úplná ☺), nebo proto, že je prostě mimo tvoje zorné pole. Použijí se pravidla podobná těm pro rozmachy naslepo výše, až na to, že máš k dovednosti  $-10$ . Tvoje efektivní dovednost nesmí, jako vždy, převýšit 9. (Murphyho zákon praví, že při vedení boje na tento způsob je šance na zásah cíle nižší než šance na zasažení čehokoli jiného, co třeba vůbec zasáhnout nechceš; viz Koho jsem to trefil? níže.) Asi se rozumí úplně samo sebou, že nelze při takovém způsobu útoku mířit.

### Střelba skrz obsazené hexy

Na nepřítele můžeš střílet, pokud můžeš sestrojít souvislou úsečku mezi jakoukoli částí tvého a jeho hexu bez toho, aby procházela pevnou překážkou. Pokud jste na pochybách, použijte něco dost rovného — třeba pravítko. Zavazet ovšem nemusí pouze překážky pevné a neživé; pokud zvolená úsečka prochází skrz hex, který je již obsazen, jeho obyvatelé stojí tvé střele v cestě. Pokud svůj cíl nezasáhneš, mohou to koupit oni — viz Koho jsem to trefil? níže.

Každý obsazený hex, který ti leží v cestě, ti dává  $-4$ , ať už je uvnitř kdokoli. Pokud střela prochází větším počtem takových hexů, dostaneš  $-4$  za každý!!

Pokud střela prochází přímo hranicí mezi dvěma hexy, nedostaneš za ně žádný postih, pokud nejsou oba obsazeny. Jsou-li, dostaneš  $-4$ .

Někdo, kdo leží, není v cestě, pokud neležíš sám; stejně tak nikdo, kdo klečí či sedí, není v cestě, pokud ty *nebo tvůj cíl* také nesedíte nebo neklečíte.

Tato pravidla předpokládají bojující velikosti lidí a menší. Bojovník s ObrModif aspoň o dva větší, než máš ty (nebo aspoň o tři, pokud je Vodorovný či klečí, nebo aspoň o čtyři, leží-li) úplně zamezuje výhledu. Prostě za něj střílet nemůžeš — pokud nestojíš výš než on.

### Koho jsem to trefil???

Občas se prostě stane, že odpovědí na takovou otázku nebude „svůj cíl, přece, ne?“. A občas se stane, že by sis za to nejraději vyrval všechny vlasy z hlavy. Proč?

Protože pokud útočíš střelnou zbraní a netrefíš se, může to koupit ještě někdo jiný, a to všichni ti, kdo stáli na úsečce, kterou se určovalo, kudy střela poletí. Pamatuj, že fyzika nedělá rozdíl mezi přítelem a nepřítelem. Klečící, sedící, ležící nezavazí a nemohou být tedy zasaženi, pokud také neklečíš, nesedíš, neležíš.

Zasažení špatného cíle není zas tak pravděpodobná věc. Šance každého, kdo zavazel, na to, že bude zasažen, je (skoro) stejná. Haž proti každému, od nejbližších směrem k nejvzdálenějším, na útok proti 9 nebo tomu, co bys měl na zásah, kdybys na něj zkoušel střílet normálně, podle toho, co je horší.

Haž tedy proti nejbližšímu. Pokud se mineš cíle nebo pokud cíl uhne, haž na další cíl, a tak dál, dokud tvůj útok nezasáhne, není vykryt zbraní či štítem či nedojdou možné cíle. Pokud tvůj útok procházel hranicí mezi dvěma obsazenými hexy, mohou být zasaženi oba jejich obyvatelé. Hod' si za každého kostkou, komu padne míň, je testován dříve.

Každý testovaný dostane proti tomuto útoku stejnou obranu, jakou by dostal, kdyby ses ho snažil zasáhnout záměrně.

#### Jako čertík ze škatulky

Přesně tak můžeš vyskočit během svého manévru Útok — smíš se vynořit z krytu, pohnout se ne víc než o hex, vystřelit a zase zapadnout do krytu, a to vše za jedno kolo. V praxi to může vypadat třeba tak, že vykoukneš za roh, vypálíš tam a zase se schováš, nebo vylezeš ze zákopu, vypálíš a zase se tam vrátíš. Takový útok je možno praktikovat vrhacími zbraněmi, palnými zbraněmi a kušemi, nikoli však luky ani praký.

Při takovém útoku se pochopitelně nedá mířit; a navíc dostaneš  $-2$ , protože musíš na svůj cíl zamířit ve zlomku sekundy.

Pozor! Jestliže se ze svého krytu vynoříš k útoku a někdo prohlásil, že jakmile vylezeš z krytu, začne po tobě střílet, je to možné. V takovém případě můžeš pouze uhnout.

### O drahách střel

Pokud se ti zdaří hod na útok, ale tvůj protivník střelu vykryje zbraní či štítem, předpokládej, že ji při tom srazil k zemi a že tedy nemůže nikoho dalšího zasáhnout.

Pokud ale nepřítel střele uhnul, proletí *kolem* něj a může trefit někoho jiného. Postupuj jako obvykle (viz Koho

jsem to trefil?? výše), až na to, že střela letí dále za protivníka; první tedy bude testován ten, kdo je nejbližší z opačné jeho strany a stojí na přímce, po které střela letí, a tak dál. (To, že projektil nezasáhl nikoho mezi tebou a primárním cílem už víš, neboť tvůj protivník jím byl ohrožen natolik reálně, že se mu musel bránit.)

### Příležitostná střelba

Pokud máš střelnou zbraň, můžeš sledovat nějaký určitý prostor a začít střílet, až když se v něm někdo objeví. Tomu se říká „příležitostná střelba“.

Pokud chceš užít této příležitostné střelby, musíš provést manévr Čekat, stát klidně a být natočen směrem k prostoru, který chceš sledovat. Nic jiného dělat nemůžeš.

Pokud se v prostoru něco objeví, musíš to napadnout (můžeš se sice pokusit rozeznat, jde-li o přítele či nepřítele, ale v takovém případě dostaneš na zásah nějaký postih — viz níže). Zaútočíš ihned. Pokud cíl napadlo příležitostnou střelbou více osob, předpokládej, že jejich útoky se odehrávají současně.

Pokud se neobjevilo nic, tvoje kolo přišlo vniveč, aniž bys v něm cokoli vykonal.

Celý prostor, který chceš krýt, musí být v tvém zorném poli {415}. Čím větší prostor sleduješ, tím větší postih dostaneš ke svému útoku:

Sledovaných hexů	Oprava útoku
1	0
2	−1
3 až 4	−2
5 až 6	−3
7 až 10	−4
11 a víc	−5

Pokud se ti tento způsob nelíbí, můžeš zkusit ještě jiný: určíš přímku a prohlásíš prostě, že vystřelíš na první cíl, který přímkou projde. Oprava za takový druh příležitostné střelby činí pouze −2.

Při útoku musíš vzít v potaz kromě běžných oprav, které se na střelbu aplikovávají, i opravu za sledovaný prostor seshora. Nemůžeš mířit — pokud nesleduješ *jeden jediný* hex; pak můžeš v každém tahu *jak Mířit, tak Čekat*.

PJ by se měl ujistit, že doopravdy zná *přesně*, které hexy kdo sleduje. Pokud se mezi sebou srážejí HP, ať to ohlašují PJ *tajně* — není dobré, když se jejich nepřátelé takto dozví, kam chtějí střílet. . .

**Rozeznávání cílů:** Normálně platí, že když se rozhodneš pro příležitostnou střelbu, *musíš* napadnout první předmět, který vejde dovnitř, ať je to kdokoli či cokoli. Při ohlašování manévru ovšem můžeš zároveň říci, že *nebudeš* útočit automaticky — zpravidla v zájmu bezpečnosti svých spolubojovníků. Je-li tomu tak, PJ si pokaždé, když se něco octne uvnitř, hodí na tvoje Vidění, a řekne ti, *co si o cíli myslíš*; je-li to tedy přítel či nikoli. Kvůli času, který jsi rozhodováním ztratil, ale dostaneš na zásah −2.

## 14.5 Obrana v taktickém boji

Aktivní obrany fungují přesně tak, jak jsou popsány v kapitole 13, až na tato:

### Obrana proti útokům ze stran

Proti útoku, který přilétá z jednoho z tvých bočních hexů se bráníš s −2 — pokud ovšem nemáš Periferní {70} či Kruhové {51} vidění. *Nezávisle* na těchto výhodách ale platí, že:

- máš-li štít, *nemůžeš krýt štítem útok, který jde ze strany ruky se zbraní*, a podobně
- máš-li jednoruční zbraň pro boj zblízka, *nemůžeš krýt zbraní útok, který jde z tvé štítové strany*, pokud ruka, ve které držíš zbraň, nemá vylepšení Extra ohebná či nejsi-li Gumový.

#### Obíhací útoky

Pohyblivý bojovník může občas být schopen začít svůj pohyb před nepřítelem, přesunout se v jednom kole za něj a napadnout jej z jeho zadního hexu. Proti pravému útoku ze zálohy není samozřejmě možná žádná aktivní obrana, prostě proto, že o takovém útoku oběť neví; pokud ale útočník začne před ní a prostě ji oběhne, oběť je zpravena o tom, že na ni bude útočeno a obdrží pouze postih za obranu proti útokům zboku, tedy −2 ke všem aktivním obranám, pokud ovšem oběť nemá nějaké výhody, které to vykompenzují.

### Obrana proti útokům zezadu

Proti útokům, které přicházejí z tvého zadního hexu, se *vůbec nemůžeš bránit*, pokud nemáš Periferní vidění (což ti umožní bránit se s  $-2$ ) nebo Kruhové vidění (které ti obstará totéž, ale bez postihu). Dále, pokud se snažíš útok krýt zbraní, máš ještě  $-2$  (a proti tomu tyto výhody nepomáhají); krytí štítem je proti takovým útokům zakázáno, ledaže by tvoje štítová ruka byla Extra ohebná či bys byl Ohebný.

### Útěky

Útekem se přeneses o krok, tedy zpravidla hex, zpět od protivníka, kterému se bráníš. Nemůžeš pochopitelně utéci do obsazeného hexu. Při útěku můžeš svoje natočení změnit o jednu hexovou hranu.

## 14.6 Rvačka

Rvačkou se nazývá situace, ve které bojují v jednom hexu dvě (nebo rovnou i více) osob. Tato pravidla platí i na pokusy o vyhýbání {392}. Funguje to podobně jako v kapitole 13, až na následující přídavky:

### 14.6.1 Vstup do nepřátelského hexu

Do nepřátelského hexu můžeš vejít jakýmkoli manévrem, který ti poskytne tolik pohybu, že do hexu můžeš dojít. Jakmile vejdeš do cizího hexu, octneš se s jeho obyvatelem ve rvačce, nezávisle na tom, jaký manévru jsi zvolil ty a jaký on.

Pokud se pohneš pomocí Pohybu, Pohybu a útoku či Všeho do útoku, můžeš prostě vběhnout do nepřítelova hexu, otočit se k němu a zůstat tam. Pokud si tam ovšem zůstat nepřejdeš, *musíš* se mu buď zkusit vyhnout {392}, nebo ho zkusit srazit k zemi {395} — to je na tobě a na manévru, který jsi použil.

Jakmile se octneš v hexu, který je už obsazen nepřítelem, obsadíš jednu z jeho polovin, a to tu, do které jsi vkročil; protivníkovi zůstane druhá polovina. Do svých předních hexů, které jsou na druhé straně tvého protivníka prostě nemůžeš vejít — pokud bys snad chtěl, musel by ses svému protivníkovi nejdřív úspěšně vyhnout {392}.

### Vyhýbání v taktickém boji

Pokud se chceš vyhnout nepříteli v nějakém hexu, musíš mít dost pohybu nejen na to, abys *vešel* do jeho hexu, ale i na to, abys jej *opustil*. Pokud by tvůj pohyb v jeho hexu měl skončit, nemůžeš se toto kolo nepříteli vyhýbat.

### 14.6.2 Opouštění hexu protivníka

Pokud začneš svoje kolo v hexu protivníka (a tento tě nemá v úchopu), můžeš hex opustit v kteroukoli ze tří stran, která je na tvé půli hexu. Pokud to budeš chtít udělat pomocí manévru Pohyb či Pohyb a útok, budeš muset utratit nějaký ten pohybový bodík navíc (kvůli úkrokům či chození pozadu, změně natočení či něčemu takovému). Dopředným pohybem hex protivníka, pokud ses mu předtím úspěšně nevyhnul, vyklidit nelze.

Pokud provedeš manévru, který ti umožňuje krok, můžeš z hexu vykročit směrem zpět a ihned provést druhou část manévru. Také můžeš provést útok ve rvačce a pak teprve vykročit; to je docela na tobě.

Pokud tě náhodou protivník v úchopu má, nijak tě to neomezuje ve volbách manévru, snad pouze v tom, že dokud se nevyhlomíš {395}, nebude ti povoleno onen hex opustit.

### 14.6.3 Zbraně pro rvačku

Ve rvačce je poněkud těsno — na obrovské a neohrabané předměty tam není místa. Potřebuješ spíše menší a dobře ovladatelné zbraně, to jest zbraně pro boj zblízka s dosahem R. Pokud používáš ve rvačce střelnou zbraň, ignoruje běžnou opravu za vzdálenost a rychlost a místo toho si přičti k efektivní dovednosti ohodnocení Velikosti zbraně.

### 14.6.4 Přípravování ve rvačce

Pokud chceš připravit ve rvačce nějakou zbraň, je na to potřeba úspěšný hod na OB. Pokud se ti tento hod nezdaří, sice manévru Připravit provedeš, ale nebude mít žádný výsledek. Pokud máš dovednost Rychlé tasení a chtěl bys ji použít, musíš provést *dva* hody: první na OB, popsany výše, na to, jestli se ti vůbec zbraň povede

připravit, druhý na vlastní Rychlé tasení; ten ukáže, jestli se ti to povedlo tak rychle, abys s ní mohl ještě někoho napadnout. Pokud tedy neuspěješ v hodů na Rychlé tasení, zbraň bude sice připravena, ale zabere to celý tah.

### 14.6.5 Obrana ve rvačce

Uhýbat můžeš bez omezení; krýt zbraní můžeš pouze prázdnou rukou či zbraní s dosahem R (třeba nožem). Krýt štítem nelze.

*Můžeš utíkat {402}, nejsi-li v cizím úchopu. Prostě vystup z hexu, ve kterém rvačka probíhala, do nějakého ze tří hexů na tvé půlce hexu. Bonus za útěk se připočítává jako obvykle.*

### Štíty ve rvačce

Štít je ve rvačce hrozně nepraktický, neřku-li rovnou otravný, neřku-li rovnou *možná, občas* i smrtelně. Stále poskytuje svůj OB, ale kazí ti všechny útoky. Kromě prvního pokusu o povalení či útok apod., ti poskytuje na útok právě postih v hodnotě svého OB!! Všechny hody na OB, o které se ve rvačce pokoušíš po prvním kole, jsou postiženy docela stejně.

Ve rvačce se lze štítu zbavit jedním manévrem Připravit doprovazeným běžným hodem na OB.

### 14.6.6 Větší rvačky

Rvačky v jednom hexu se může pochopitelně zúčastnit více osob než jen dvě. Nejjednodušeji se to znázorňuje pomocí plochých žetonů — s 3D figurami ovšem může nastat menší problém. Můžete si vyrobit několik mega-hexů a tam figury skládat, nebo povolit bojovníkům, aby se ve rvačce mohli angažovat i ze sousedních polí. Proti jedinému nepříteli mohou spojit svoje síly dva, chtějí-li ho strhnout k zemi; pokud jej chtějí přidržet u země, mohou se na tom podílet dokonce tři. V takovém případě vem celou SL, OB či dovednost chápání nejlepšího útočníka, a k jeho úrovni přičti pětinu úrovně každého z jeho pomahačů.

#### Útoky do rvačky

Pokud sám nejsi ve rvačce zapojen, můžeš pomáhat svým přátelům, kdo se v ní perou prostě tak, že budeš napadat jejich nepřátele. Na zásah máš  $-2$  plus opravy za polohu cíle (třeba pokud leží).

Pokud *zasáhneš*, protivník se může bránit tak, jak je to popsáno pod Obránami ve rvačce někde výše.

Pokud se ovšem *mineš*, nebo tvůj nepřítel snad úspěšně uhne, můžeš zasáhnout místo něj někoho jiného z těch, kdo v hexu jsou. Pokud je tam více jiných osob než jedna, rozhod' mezi nimi kostkami, abys viděl, v jakém pořadí si budeš proti nim házet na útok.

Na zásah máš 9, nebo tolik, kolik bys měl na normální napadení cíle, podle toho, co je horší. Pokud zasáhneš, tvoje oběť se smí pokusit o jakoukoli legální obranu ve rvačce. Haž tak dlouho, dokud někoho nezasáhneš nebo ti nedojdou cíle.

## 14.7 Velké figury

Obři, velká zvířata, příšery, vozidla atd. často zabírají víc než jen jeden hex. Může tedy být dobré vyrobit si vícehexové podstavce pro vaše figury nebo vícehexové žetony.

Pohyb vícehexové figury se řídí její hlavou. Všechno — uraženou vzdálenost, směr, natočení — ber jako pohyb hlavy jako jednohexové figury, za kterou se jenom jakoby mimochodem tahá zbytek. Dokonce to může i znamenat, že zatímco se drak pohne o tři pole, protože se jeho hlava pohla o tři pole, jeho ocas mohl proletět *deseti* poli a pokácet tam pár hloupých lidiček v plechovkách, kteří na něj dostali chuť. To je v pořádku — a pro draka je to skvělý způsob, jak vyřizovat hodně hloupých lidiček v plechovkách, aniž by to zabralo zbytečně moc času. Vícehexová figura se ovšem neprotlačí skrz průchody, které jsou tak úzké, že se do nich nevejde, tj. je v nějakém místě jednoznačně širší než průchod; co se však týče částečných překryvů vícehexových figur se zdmi a podobnými předměty, měl by PJ být shovívavý. Koneckonců, částečný hex se počítá jako plný.

### Zorné pole

Zorné pole vícehexového stvoření se určuje opět od jeho hlavy tak, jako by šlo o jednohexovou figuru. To znamená, že se může jednoduše stát, že obří příšera nebude mít ve svém zorném poli ani celé své tělo! Většina takových stvoření na to ale má vychytávky; třeba Periferní vidění {70}.

### Řešení předních, bočních a zadních hexů

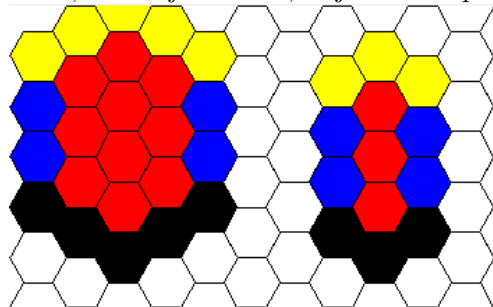
Každé takové obří stvoření má také přední, zadní a boční hexy, stejně jako lidé; viz obrázek.

### Porazit a podupat

Pokud se figura o dvou a více polích pohne skrz plošně menší figuru, bere se to jako povalení {395}. Malá figura tedy dostane šanci urychleně vyklidit větší cestu; pokud to nezvládne, asi bude sražena k zemi. Větší figura pak po ní může plynule pokračovat.

### Ilustrace

Červené hexy označují přímo plochu zabranou vícehexovou figurou; žluté hexy jsou přední hexy, černé jsou zadní, modré jsou boční, to jest levé a pravé, dle toho, na které straně se nalézají.



# Kapitola 15

## Zvláštní situace v boji

### 15.1 Útoky z překvapení a iniciativa

Pokud se HP podaří překvapit skupinu nepřátel, nebo, samozřejmě, pokud se to povede naopak, překvapená strana nebude pravděpodobně s to jednat ihned; proto útočníci zpravidla dostávají nějaká „volná kola“ navíc, během nichž jejich protivníci netáhnou. Za určování toho, kdo je kdy překvapen, je zodpovědný PJ.

Postava s Bojovými reflexy je překvapena jen vzácně, a *nikdy* nezamrzne. Také dostane na všechny hody na IQ v souladu s ukončením překvapení +6. Dost divokých zvířat má Bojové reflexy.

#### 15.1.1 Úplné překvapení

Jsou-li obránci překvapeni *úplně*, prostě „zamrznou“; PJ si za ně hodí 1k, a po přesně tolik kol nebudou s to vůbec jednat; bere se to, jako by byli mentálně omráčeni. Výjimkaú z tohoto pravidla mají pouze jedinci s Bojovými reflexy; úplné překvapení se pro ně převádí pouze na částečné.

Dobrodruzi, stráže apod. bývají totálně překvapeni jen málokdy — pokud nespí. Totální překvapení ale rozhodně nastupuje v případě, kdy se skrz dveře místní knihovny prorve smečka vlkodlaků a začne řádit. (Takový extrémní případ by už ale určitě vynesl hod na strach — aspoň pro knihovníka.)

Jakmile prvotní zamrznutí skončí, hodí si všichni překvapení proti svému základnímu IQ. Pokud uspějí, mohou po zbytek boje jednat jako normálně, ne-li, jsou mentálně omráčeni a mohou to zkusit příští kolo. Postava s nízkou IQ může tedy překvapeně zjistit, že promeškala podstatnou část boje!

#### 15.1.2 Částečné překvapení

Částečné překvapení nastává, pokud se dvě skupiny překvapily navzájem, nebo pokud překvapení očekávali určité potíže. PJ tedy bude po každé straně chtít, aby si hodila na *iniciativu*.

Velitel každé strany si hodí 1k. Velitel dostane +1, pokud někdo na jeho straně má Bojové reflexy, +2, je-li to on sám (nepočítá se za každou osobu, pouze jednou za všechny!!). Velitel s vyšším IQ dostane +1. Jakákoli Taktika poskytuje +1, Taktika 20 a vyšší +2. Další opravy si vymyslí PJ, podle toho, co se mu bude zdát vhodné.

Strana, která nemá žádného velitele, je ubohá; háže za ně PJ a odpočítá 2. (Neplatí pro zvířata ani skupiny s IQ 5 a nižším).

Strana, které padlo víc, má iniciativu, a může se pohybovat i jednat normálně; na druhou stranu, všichni na druhé straně (☹) jsou mentálně omráčeni a musí házet v každém svém kole na IQ, dokud neuspějí a nezačnou být schopni jednání (je to totéž, co je popsáno u úplného překvapení), přičemž druhé kolo dostanou +1, třetí +2, a tak dále, dokud neuspějí. Tak se po několika sekundách chytí i postavy s nižší IQ. Zvířata sice mají dost nízkou IQ, ale zato u nich Bojové reflexy nejsou žádnou výjimkou, což následky nízké IQ pro tyto účely ruší.

Pokud strany v hodu na iniciativu zremizují, nebyl překvapen nikdo a obě strany mohou jednat ihned.

### 15.2 Viditelnost

Bojová situace, ve které bojující pořádně nevidí na ostatní zapojené, je zvláštní a platí pro ni tato pravidla, zabývající se jednotlivými situacemi na straně útočníka i obránce a jejich dopadem na ně:

**Útočník nevidí nic:** Pokud je útočník slepý, nebo dlí v úplných temnotách, může se pro zjištění protivníka



pokusit akorát o hod na Slyšení–2 (nebo zkusit nějakou jinou metodu). Pokud se mu hod na Slyšení nezdaří, jeho hráč může stanovit, na který hex bude útočit. Útočník háze s –10 (pokud je na slepotu zvyklý, –6); pokud nedej Bože označil hex, na kterém stál protivník a tohoto protivníka se mu, nedej Bože (!), podařilo zasáhnout, zásahová plocha, pokud na ně hrajete, se určí náhodně.

**Útočník nevidí pouze protivníka:** Pokud je pouze nepřítel neviditelný, použijí se pravidla výše, až na to, že velikost opravy je jen –6.

**Útočník sice protivníka nevidí, ale najisto ví, kde se nalézá:** Pokud je jasné, že protivník je třeba v jediném hexu, ve kterém je kouř, není vyžadován hod na Slyšení a oprava k útoku se sníží na –4.

**Obránce nevidí svého nepřítele:** Pokud je útočník včetně své zbraně neviditelný, ale obránce je ve střehu a počítá s tím, že by mohl být napaden, může proti útoku Uhnout s –4. Pokud se mu zdaří hod na Slyšení–2, může také krýt zbraní či štítem — také s –4. Pokud o tom, že by mohl být napaden, vůbec neví, nedostane žádnou obranu. Pokud je útočník zahalen kouřem či nadpřirozenou temnotou, ale obránce nikoli, brání se normálně, protože vidí přicházet zbraň.

Neviděný bojovník si může dovolit bezpečně věci, které by normální bojující prostě nikdy nemohl udělat. A taky se může oprítopřítv rohu a sledovat cirkus, který mu skýtá jeho protivník.

### Pochodně, svítilny

Pochodeň nebo svítilna snižuje postih k hodům na útok kvůli temnotě. Předpokládej, že taková světla snižují opravu za tmu z –10 (úplné temnoty) na –3. Prakticky všechny zdroje světla ovšem mají omezený dostřel — pro podrobnosti viz konkrétní předmět a jeho popis.

Pochodeň lze použít i jako zbraň; pak se počítá jako obušek s jedním bodem ohnivého poškození navíc (to je připojený efekt {407}). Pochodeň je také dobrá k zapalování věcí (je-li na to dost času, ovšem). Většina druhů oleje, který je ve středověkém světě k mání, chytne během tří sekund styku s otevřeným plamenem; obyčejné šaty se vznítí po čtyřech sekundách. Zbytek je na PJ.

Je samozřejmě možné nést světlo ve své levé (nebo pravé, jsi-li levák) ruce, a nejen to; je dokonce možné s ním krýt — s patřičnými opravami za používání levé ruky, samozřejmě. Pochodeň či běžná ruční svítilna se rozpadne v prvočinitele ihned, jakmile je použita k vykrytí něčeho aspoň trojnásobné hmotnosti. Policejní baterky z ÚT 7 a vyšší se dají použít jako docela normální obušky; jejich cena a hmotnost se oproti běžné svítilně těžké z Táborového vybavení a potřeb k přežití {334} ztrojnásobí.

## 15.3 Zvláštní pohyby

Většina forem vylepšené pohyblivosti má na boj *značný* dopad.

### 15.3.1 Pohyb velkými rychlostmi

Je možné se pohybovat tak rychle, že nemůžeš snadno zastavovat a měnit směr. K tomu vlastně dojde pokaždé, když tvoje rychlost překročí tvůj základní Pohyb. Tato pravidla se rovně aplikují jak na živé bytosti, tak na rychle jezdící vozidla.

Na konci jakéhokoli kola, ve kterém ses pohnul o svůj plný základní Pohyb (opravený o zátěž, ovšem) přibližně jedním směrem vpřed (ne víc než jedna otočka o hranu hexu), se můžeš rozhodnout zrychlit. Musíš být na nohou.

Jakmile přepneš na vysokorychlostní pohyb, hýbeš se tak, jak je psáno pod Sprintováním {376}. Jdeš-li sprintovat, můžeš se od druhého kola dál pohybovat rychlostí o pětinu větší, než je tvůj Pohyb (a přitom dostaneš k Pohybu aspoň +1). Pokud máš výhodu Vylepšený pohyb, nebo jsi vozidlo, které má nejvyšší rychlost vyšší než svůj Pohyb, můžeš od druhého kola začít svou rychlost zvyšovat vždy na dvojnásobek, dokud neběžíš svou plnou rychlostí. V tomto stavu vysoké rychlosti se musíš řídit pravidly uvedenými níže.

### Rychlost

Neustále si veď přehled o své rychlosti (v metrech za sekundu). Na *koncích* svých kol ji můžeš zvyšovat či snižovat; viz Zrychlování níže. Ve vysokých rychlostech se musíš pohybovat svou maximální rychlostí; tedy je-li tvoje rychlost 17, musíš se pohnout o 17 metrů, ne o méně, ledaže by ti něco pohyb mezitím ztížilo (třeba mizerný terén).

### Manévry během vysokorychlostního pohybu

Pokud se pohybuješ vysokou rychlostí svou vlastní silou, *měl bys* používat manévry Pohyb nebo Pohyb a útok. To tedy platí pro vozidla a jízdní zvířata, ale ne pro jejich jezdce a posádku. Pokud tak neučiníš (nebo pokud vůbec vozidlo není ovládáno), viz Ztráta nadvlády {424}.

### Směr a poloměr zatáček

Ve vysokých rychlostech je těžké měnit směr. Musíš se tedy pohybovat víceméně rovně; otočka o jednu hexovou hranu, tedy  $60^\circ$ , je možná pouze poté, co se pohneš od předchozí zatáčky aspoň o (aktuální rychlost dělená základním Pohybem) metrů. Pokud běžíš rychlostí 13 a máš základní Pohyb 5, musíš se mezi každými dvěma změnami natočení o hexovou hranu pohnout aspoň o 2,6 (což se zaokrouhluje na 2) metru.

Pokud ti tato pravidla nedovolují změnit natočení, musíš se pohybovat stále vpřed. Pokud používáte taktický boj, můžeš se pohybovat pouze do svých předních hexů, a to bez změny natočení. Další problémy jsou s překážkami na cestách; máš-li nohy nebo nějaké podobné zařízení, můžeš si při naražení na překážku hodit proti OB či Skákání a pomocí toho ji překonat; nemáš-li ovšem nic takového, s čímkoli, co nemůžeš objet nebo co se ti dost rychle neklidilo s cesty, se srazíš.

**Poznámka:** Tato pravidla jsou snazší na použití, ale dost kinoherní. Pokud chceš více realismu (a pokud se tím chceš zabývat), použij pro hodnotu poloměru zatáčky desetinu dvojmoci své rychlosti.

Pokud máš základní Pohyb 0, pravidla výše vůbec nepoužívej — sám svou silou se totiž vůbec nemůžeš otočit! Jedeš jenom dopředu, a máš-li být natočen, někdo tě musí táhnout, strčit apod.

### Útoky a obrany

Během vysokorychlostního pohybu můžeš bojovat docela normálně, dle limitů manévru, který provádíš. Můžeš i uhýbat; jediné, co nesmíš, jsou útoky a zapadání do krytu. PJ by měl ovšem pokaždé, když se bojuje ve vysokých rychlostech, připočítávat i opravy za rychlost.

### Zrychlování

Pokud máš na konci kola rychlost nižší než maximální, můžeš ji zvýšit až o svůj základní Pohyb, až na maximální rychlost. Tvoje maximální rychlost je normálně základní Pohyb, pokud sprintuješ (a nemáš k tomu Vylepšený pohyb), pak šest pětín základního Pohybu.

### Zpomalování

Místo zrychlování můžeš stejnou měrou i zpomalovat — tedy snížit svoji rychlost až o svůj základní Pohyb (nebo s trochou rizika i víc, viz níže). Pokud snížíš svou rychlost pod nebo na svůj základní Pohyb, nepočítá se to již jako vysoká rychlost a můžeš od příštího kola začít používat normální pravidla.

### Za hranice našich schopností

Můžeš ovšem zpomalit až o *dvojnásobek* svého základního pohybu, a také se můžeš pokusit měnit svůj směr ještě před uběhnutím požadované vzdálenosti. Obojí vyžaduje hod na OB+3, nebo, pokud řídíš vozidlo, hod na dovednost řízení onoho vozidla plus jeho Ovladatelnost.

Uspěchané zpomalování vyžaduje hod s  $-1$  za každé dva metry za sekundu nad základní Pohyb, o které se tvoje rychlost sníží. Pokud máš základní Pohyb 5 a chceš zpomalit o  $9\text{ ms}^{-1}$ , musíš házet s  $-2$ .

Pokud zahneš moc brzo, nebo příliš mnoho (třeba o dvě strany hexu místo o jednu), házíš s  $-1$  za každý *plný* násobek základního Pohybu, o který jej tvoje rychlost překračuje. Pokud máš třeba základní Pohyb 3 a pohybuješ se rychlostí  $23\text{ ms}^{-1}$ , házel bys s  $-6$ .

Pokud neuspěješ, buď ztratíš pohon a sekneš sebou k zemi (pokud ses hýbal vlastní silou), nebo ztratíš vládu nad vozidlem (pokud ne).

### Taktický pohyb

Pokud používáš pravidla taktického pohybu pro pohyby vysokorychlostní, ber to prostě takto: Na začátku kola dostaneš tolik pohybových bodů, kolik činí právě tehdy tvoje rychlost. Nemůžeš ukračovat do stran a už vůbec ne couvat. Natočení je přípustno měnit jen o jednu hexovou hranu zároveň, a mezi dvěma změnami musíš urazit nějakou dráhu; o tom jsme se už bavili.

Menší překážky a špatný terén stojí víc pohybových bodů, viz Pohybové ceny {413} a *navíc tě zpomalují* na konci kola o tolik, kolik pohybových bodů jsi musel zaplatit. Pokud jsi běžel rychlostí  $14 \text{ ms}^{-1}$  a prosvítl šestí hexy bahna (+1 za hex), automaticky na konci kola zpomalíš na  $8 \text{ ms}^{-1}$ . To se počítá s dobrovolným zpomalením. Pokud tvoje celkové zpomalení z tohoto důvodu přesáhne tvůj základní Pohyb, haž si, jako to bylo psáno výše; pokud přesáhne dvojnásobek základního Pohybu, automaticky nad svým pohybem ztrácíš kontrolu.

### Ztráta nadvlády

Pokud běžíš po zemi a dojde ke ztrátě kontroly, zakopneš, upadneš, ujedeš čtvrtinu zbytku svých pohybových bodů („deset metrů po kolejkách a dva metry po nose“), pokud ovšem něco nezasáhneš, a pak zastavíš. Pokud přistaneš na zemi a smýkneš sebou bez toho, abys cokoli zasáhl, utrpíš pouze poškození za pád ve své aktuální rychlosti; viz Padání {463}. Pokud se ovšem s něčím srazíš, je to poškození ze srážky {463}.

Také automaticky ztrácíš nad pohybem nadvládu, pokud jsi vyřazen, nebo pokud provedeš během pohybu vysokou rychlostí cokoli jiného než Pohyb či Pohyb a útok. Pokud bys byl v tak vysoké rychlosti třeba omráčen a byl nucen nedělat Nic, zakopl bys, jak je popsáno více.

**Výjimka:** Pokud máš tři a více koleček, jsi stabilnější. PJ může v takovém případě prostě prohlásit, že jsi zpomalil o bezpečné maximum, pokud ovšem nebyla ztráta nadvlády výsledkem kritického neúspěchu či nějakého zranění.

### Vysokorychlostní plavání a létání

Základní Pohyb používej jen v případě, že se pohybuješ *po zemi*. Ve vzduchu používej vzdušný Pohyb, a ve vodě vodní Pohyb. Pokud ztratíš nadvládu nad pohybem ve vzduchu či ve vodě, nezakopneš, ale musíš se pohnout podle své rychlosti přímo vpřed a pak zpomalit o bezpečné maximum. Na nic jiného nemáš nárok — tak vlastně skončí tvoje kolo.

## 15.3.2 Jízdní boj

Všelijací rytíři, kovbojové, indiáni a jim podobní často bojují nikoli per pedes, ale hezky na jízdním zvířeti. To jim poskytuje zvýšenou pohyblivost, ale nejen; výška zvířete a jeho rychlost mohou dost zefektivnit jezdcovy útoky. Některá jezdecká zvířata jsou vycvičena tak, že bojují zároveň s jezdcem.

Mimo nějaké občasné velbloudy a slony jezdívají takoví válečníci zpravidla na koních, a pravidla to také předpokládají. Pro rozdíly mezi koněm a jinými jízdními zvířaty viz popisy patřičných zvířat.

Normálně platí, že jezdec dokáže ovládat zvíře, které prošlo válečným výcvikem, hlasem a tlakem nohou, obě ruce mu tedy zůstanou volné pro používání zbraní; pokud ovšem nemá na otěžích žádnou ruku, dostane na všechny hody na Ježdění  $-3$ , pokud tam má jen jednu, dostane  $-1$ . Jezdci, kteří potřebují z nějakého důvodu začít ovládat svoje zvířata oběma rukama, mohou zahazovat předměty, které v nich drží; pokud by snad prohlásili, že je chtí raději založit na patřičná umístění, ať provedou manévry Připravit a hodí si na OB $-3$ ; tak přibližně je složité vrátit zbraň do pochvy, zatímco sedíš na vesele křepčícím koníku.

Ne-moudrá jízdní zvířata bez válečného výcviku (viz Válečný výcvik jízdních zvířat {496}), se pravděpodobně při prvním nebezpečí splaší; a to platí dvojnásob, pokud zaslechnou výkřiky zraněných a mrtvých zvířat svého vlastního druhu či uslyší-li střelbu z palných zbraní (tady hraje roli hlasitost). *Všechny* hody na Ježdění v takové atmosféře mají  $-3$ , máš-li dobrého koně, jen bez válečného výcviku, a  $-6$ , pokud kůň není způsobilý ani k normálnímu používání.

Pokud nemáš koně s válečným výcvikem, musíš, chceš-li, aby se tvůj kůň rozjel přímo proti překážce, nebo aby vešel do nepevného terénu, nebo aby prováděl riskatlné manévry, skoky apod., uspět v hodu na Ježdění $+2$ , *pokud se pro zvíře nejedná o otázku života a smrti!* Neúspěch znamená, že zvíře neposlechne; viz Splašení koně {425}

### Jak se nasedá

Nasednutí na koně nebo jiné, rozměrově podobné stvoření, vyžaduje dva po sobě jdoucí manévry Pohyb na vyšplhání či vyskočení do sedla, a jednu Změnu polohy na usazení se. Pokud se ti povede hod na Ježdění, Akrobacii či Skákání s  $-3$  (nebo jen tak, bez postihu, jsou-li na zvířeti instalovány třmeny), můžeš vyskočit na zvíře během jediného kola — pokud ale neuspěješ, spadneš z něj.

Pokud používáte pravidla taktického boje, je důležité také vědět, kde na zvířeti je jezdec. Na trojhexovém zvířeti, třeba koni, je uprostřed, na dvojhhexovém vpředu. Sloni nebo zvířata podobné velikosti mívají plochá záda a mohou tak umožnit jezdcovi volný pohyb po jejich hřbetě; koneckonců, sloni tradičně nesli řidiče zvaného

*mahout* (ten se vezl na krku) a takzvanou *howdah*, plošinu s nějakými bojovníky, která byla usazena dále na zádech.

### Pohyb a manévry

Viz Zvířata jízdní a tažná {496}; tam jsou uvedeny hodnoty Pohybu všelijakých zvířat. Základní Pohyb zvířete ukazuje, jak rychle je schopno zvíře kráčet či klusat; jeho Vylepšený pohyb platí, pokud cválá, a používá pravidla pro vysokorychlostní pohyb {422}. Postihy za zátěž se připočítávají běžným způsobem... (viz Pohyb a zátěž {18})... ale většině zvířat se vůbec nebude chtít táhnout víc než Střední naložení.

V boji může *i zvíře* provádět jakékoli manévry, nepohybuje-li se vysokou rychlostí; pak by bylo omezeno na Pohyb a Pohyb a útok jako každý jiný.

Jezdec může také provádět jakékoli manévry. Pro bezpečné opuštění zvířete, které se v daném tahu nepohlo víc než o krok, slouží Změna polohy; jinak je tvou jedinou šancí skok — a nebo pád. Pokud chceš provést záchranný seskok a nenatlouci si při tom, použij manévry Pohyb či Pohyb a útok a hod' si na Akrobacii či Skákání. Pokud v tom neuspěješ, spadneš a natlučeš si podle regulérních pravidel.

**Padání:** Pokud jízdní zvíře provedlo nějakou obtížnou akci, třeba skok, velkou zatačku, velké zpomalení, zvíře si háže na OB. Pokud uspěje, manévry se zdaří, pokud ne, viz 12 v následující tabulce o ztrátě nadvlády nad jízdním zvířetem. I pokud zvíře uspěje, jezdec musí házet na Jezdění — a pokud se mu tento hod nezdaří, vyletí ze sedla.

#### Nepovinné pravidlo: Změna polohy ve zbroji

Pro navýšení realismu můžete zavést toto pravidlo: manévry Změna polohy zabere tolik sekund, kolik činí tvoje naložení, nejméně však jednu. Pokud jsi na půli cesty mezi dvěma polohami, počítá se stále, že jsi v té staré. Toto pravidlo může zpomalovat hru, ale také dává lehkooděncům realistickou výhodu nad těžkooděnci.

### Splašení koně

Pokud jízdní zvíře neuspěje v hodu na strach, nebo má pocit, že je po něm žádáno příliš mnoho, zpravidla se začne plašit, házet sebou, vyskakovat, vzpínat se, a tak dál. Jezdec musí v takovém případě každou sekundu provádět manévry Připravit a přitom si házet na Jezdění.

Kritický úspěch zvíře uklidní okamžitě; stejně tak učiní tři běžné úspěchy za sebou. Tři obyčejné neúspěchy v řadě (nebo jeden kritický) znamenají úplnou ztrátu kontroly na zvířetem (viz níže). Pokud se ti dlouho střídají úspěchy a neúspěchy v neúplných řadách, máš prostě smůlu; místo nepřítele tak můžeš bojovat aspoň se svým koněm. Dokonce i šílící jízdní zvíře, stejně jako jezdec na něm, však má povoleno Úhyb — i když, pravda, zbytek obran je jim zapovězen, ale aspoň něco.

### Tabulka ztráty nadvlády nad jízdním zvířetem

Pokud docela ztratíš kontrolu nad svým zvířetem, haž si 2k a viz výsledek. Na odpovídající výsledky se také podívej, když chceš zjistit účinky nepříjemných věcí — pádů koně i jezdce, apod.

- 2** Kůň tě shodí ze sedla a uteče. Poškodíš se pádem ze tří metrů (to se dá pro nezvykle rozměrné či naopak nezvykle malé zvíře upravit). Pokud zůstaneš při vědomí, můžeš okamžitě zkusit hod na Nakládání se zvířaty —3. Pokud se ti zdaří, kůň je přivolán nazpět, pokud ne, můžeš to zkoušet každých pět minut, dokud neuspěješ.
- 3** Neudržíš se na hřbětě zvířete, spadneš a kůň uteče. Poškodíš se pádem ze dvou metrů (úspěšný hod na Skákání či Akrobacii to neguje). Jinak jako 2, výše.
- 4** Upadl ti předmět, který jsi držel v ruce. Haž znovu!
- 5** Zvíře vyrazí přímo *proti* nepříteli, do riskantní situace atd.
- 6 až 7** Zvíře je vyčerpáno a nebude bojovat ani se pohybovat rychleji než Pohybem 2, dokud nedostane několik hodin odpočinku.
- 8 až 9** Zdá se, že se zvíře uklidnilo, ale nikoli docela; až do konce boje máš —1 na všechny hody na Jezdění. Pokud tento výsledek dostaneš víckrát, je postih kumulativní.
- 10** Kůň vyrazí přímo směrem pryč od nepřítele, riskantní situace apod.
- 11** Uvolnilo se sedlo. Všechny hody na Jezdění a hody na útok z jízdního zvířete budou mít —3, dokud nezastavíš, nesesedneš a nestrávíš 4k sekund upevňováním popruhů. Pokud jsi jel bez sedla, viz 3, výše.
- 12** Kůň spadl. Okamžitě háže na OB+1; pokud neuspěje, zlomí si nohu. Každopádně ale jezdec háže na Jezdění —2, a pokud neuspěje, vyletí ze sedla a poškodí se pádem ze tří metrů. Pokud uspěje, musí okamžitě házet

*znova* na Ježdění, tentokrát s postihem rovným jeho naložení, aby se zjistilo, jestli se mu povede vyskočit z padajícího zvířete. Pokud uspěje, povede se to a jezdec se poškodí pádem ze dvou metrů, pokud ne, skočí tak nešťastně, že zvíře padne rovnou na něj; poškodí se pádem ze dvou metrů a *k tomu* utrpí tolik drtivého poškození, kolik činí bodací škoda pro SL zvířete.

### Útoky jízdních zvířat

Zvíře s válečným výcvikem může útočit, pokud provede příslušný manévr; pro podrobnosti viz kapitolu 18. Kůň může kousat, kopat, nebo dupat; železné podkovy přidávají ke škodě kopáním a podupáním +1. Útoky *jezdce* dostanou −2, pokud *zvíře* ve svém posledním tahu útočilo.

**Panika:** Pokud se jízdní bojovník vyřítí na postavu, která není zvyklá na jízdní útoky (rozhodne PJ), může po cíli PJ chtít, aby si hodil na Vůli. Pokud uspěje, může stát na místě a bojovat, pokud ne, zkusí utéci. Bojové reflexy k tomuto hodu přidávají +6. Postavy s ObrModif větším či rovným ObrModif útočícího jízdního zvířete (klasický problém rytíř versus drak) tento hod dělat *nemusí* (☺).

### Jezdecké zbraně

**Zbraně pro boj zblízka:** Jezdec používá zbraně pro boj zblízka na úrovni *menší* z úrovně jeho Ježdění a Zbraně pro boj zblízka. Cvičený jezdec tedy nebude mít s užíváním zbraní pro boj zblízka žádné problémy. Pokud se jízdní zvíře pohybuje *relativně k nepříteli* rychlostí aspoň  $7 \text{ ms}^{-1}$ , útok dostane −1 na zásah, ale +1 k poškození. Stejná pravidla se použijí při útocích z motorek či jiných otevřených vozidel (za těchto podmínek se místo dovednosti Ježdění akorát užije Řízení).

**Kopí:** Používá dovednost Jezdecké kopí. Pokud chce jezdec kopí pořádně zapřít, potřebuje k tomu pochopitelně třmeny a sedlo. Poškození zapřeným kopím závisí na hybnosti zvířete — škoda způsobená srážkou mezi zvířetem a cílem se rovná setině součinu SL zvířete a vzdálenosti, kterou ujelo poslední kolo, v kostkách. K tomu se připočítá bonus za kopí, +3. Způsobuje prorážecí poškození (!). *Příklad:* Válečný kůň se SL 25 řítící se rychlostí  $8 \text{ ms}^{-1}$  způsobí  $\frac{25 \times 8}{100} = 2k+3$  prorážecího poškození.

**Dřevce** jsou jezdecká kopí určená k použití na turnaji. Jsou tupá, celodřevěná a navržena tak, aby se při dost silném nárazu zlomila. Působí stejné poškození, ale *drtivě*; pokud navíc poškození přesáhne 15, dřevce se přelomí a poškození se sníží na 15.

### Střelba z koňského hřbetu

**Útok:** Střelba z pohybujícího se zvířete je zkouškou jak dovednosti střelby, tak jezdeckých schopností; proto ház na zásah proti *nižší* z dovednosti Ježdění a dovednosti se střelnou zbraní. Pokud střlíš ze zbraně, která dělá hluk (to se týká zejména palných zbraní bez tlumičů), musíš po každém výstřelu uspět v hodu na Ježdění; pokud přitom neuspěješ, zvíře se splaší (viz výše), při kritickém neúspěchu nad ním úplně ztratíš kontrolu (viz tabulku ztráty nadvlády výše).

**Míření:** Z koňského hřbetu můžeš i mířit, ovšem pokud se v tahu, ve kterém míříš, zvíře pohlo víc než o krok, utrpíš stejné postihy, jako dostávají ti, co střlí z pohybujících se vozidel, což mezi jinými znamená, že nedostaneš žádný bonus z dalších kol míření ani z různých zlepšováků, mířících systémů a teleskopických zaměřovačů.

**Triky:** Otočení se v sedle a střelba na nepřítele, který je za tebou, si vyžádá −4 na zásah a −1 ke všem hodům na Ježdění, které to kolo musíš provést. Pokud se dokonce svěsíš na vnější stranu (to jest na tu, která je dál od nepřítele) zvířete a budeš střílet nad nebo pod ním, dostaneš na zásah −6 a ke všem hodům na Ježdění to kolo −3, a zároveň omezuje zásahové plochy, které vystavuješ nepříteli: jde pouze o jedno chodidlo, tvář, oči, lebku a jednu ruku. Pokud ovšem vypálí a mine ne víc než o 5, zasáhne zvíře, na kterém jedeš!

### Ochrana jízdních zvířat

Jedinou obranou zvířete je Úhyb; některá zvířata však mohou mít přirozenou zbroj, popřípadě zbroj umělou (viz Tabulku zbroje koní {331}).

*Jezdec* může používat všechny tři aktivní obrany; pokud má přitom Ježdění aspoň na 12, nedostává k nim žádný postih. Pro méně dovedné jezdce se odečítá od jejich aktivních obran rozdíl mezi 12 a jejich dovedností; třeba osoba s Ježděním 9 bude mít ke všem aktivním obranám −3.

### Rozdíl výšek

Jezdec na koni se počítá, jako by byl o metr výš než stojící protivník. Viz Boj na různých úrovních {432}.

### Výsledky jízdního boje

Jezdec, který je omráčen, musí uspět v hodu na Ježdění –4 nebo spadnout ze zvířete. Automaticky také padá ten jezdec, který utrpí odhození — pokud není vybaven sedlem a třmeny, v kterémžto případě si háze na Ježdění s –4 za každý metr odhození, a při úspěchu může zůstat na zvířeti.

Útoky, které minuly jezdce o 1, zasahují zvíře — pokud se i jemu nepodaří aktivní obrana. Totéž platí i pro jezdce při útocích mířených na zvíře — napadat lze záměrně obojí!

Je-li zasaženo jízdní zvíře, jezdec musí okamžitě házet na Ježdění a opravit o postih za šok, který utřžilo zvíře; při neúspěchu se zvíře splaší {425}. Pokud se zvíře zmrzačí a upadne, funguje to přesně tak, jak je to popsáno u výsledku 12 v Tabulce ztráty nadvlády nad jízdním zvířetem.

### Více jezdců

Na koni a zvířatech podobné či větší velikosti se může za jezdce ovládajícím zvíře vézt ještě jedna osoba lidské či menší velikosti. Je-li taková osoba přítomna, poskytuje řidiči –1 ke všemu Ježdění. Pokud se testuje, zda-li tento pasažér spadne či nikoli, může házet buď proti Ježdění řidiče, nebo proti své vlastní SL, každopádně však snížené o 3.

### 15.3.3 Letecký boj

Do vzduchu se může člověk dostat ledasjak — pomocí výhod (Létání, Telekineze apod.), magie, antigravitačních pásů a jánevímjakještě. K tomu se ovšem váže několik dalších pravidel.

#### Vzdušný pohyb

Pokud bojujete v místnosti a strop je tam dost vysoký, mohou letci přelétat přes pozemní postavy; stejně tak mohou činit, bojuje-li se venku. Lidé a podobná stvoření normálně létají ve vodorovné poloze (kvůli tomu, aby se mohla orientovat a vidět, kam letí); ber je jako dvouhexové postavy {419}.

**Svislé pohyby** se počítají úplně stejně jako pohyby vodorovné — zvýšení výšky o metr vyžaduje jeden pohyb, stejně jako rovinný pohyb o metr. Pokud se chceš pohnout o metr nahoru a o metr vodorovně, můžeš to brát jako pohyb o 1,5 metru.

**Kroky a útěk** se ve vzduchu počítají podle tvého vzdušného Pohybu, z čehož mimojině plyne, že pro většinu letců znamená vzdušný krok pohyb o dva metry, někdy i o víc. Pokud letec bere jako součást své aktivní obrany útěk, může se pohnout i *svisle*.

**Rychlé létání** funguje úplně stejně jako pozemní pohyby ve velkých rychlostech {422}. Střemhlavě klesající letec může zrychlovat více: ke svému základnímu vzdušnému Pohybu si může připočítat 10 a pro všechna kola, kdy letí střemhlavě a nedělá nic jiného, se počítá, jako by měl dvojnásobnou maximální rychlost.

**Bez vznášení:** Pokud létáš pomocí své vlastní výhody Létání s omezeními Bez vznášení, Kontrolované plachtění či Plachtění, můžeš ve vzduchu provádět pouze manévry Pohyb a Pohyb a útok a stále se musíš pohybovat aspoň čtvrtinou své aktuální maximální rychlosti; jinak nejdřív zastavíš, potom začneš padat. Zastavit můžeš také, pokud ztratíš kontrolu nad svými pohyby {423} či utrpíš náhlé zpomalení takového rozsahu, že se tvoje rychlost sníží pod čtvrtinu maxima. Ze zastavení se můžeš opět rozhýbat pouze střemhlavým letem, vyrovnáním a opětovným nabráním výšky.

#### Strop létání

Na Zemi se pro obyčejné lidi dostávají dýchací potíže asi za 2 km nadmořské výšky. Nad 7 km nadmořské výšky už jsou potřeba kyslíkové masky či výhody jako Nedýchá (viz Atmosférický tlak {461}). Ve světech s vyšším tlakem vzduchu je možné létat i výše, ve světech s nižším tlakem vzduchu je pravdou opak. Pokud používáš k létání křídla, potřebuješ vzduch; nemůžeš tedy létat ve vakuu ani v místech, kde je množství vzduchu jen stopové.

#### Útok a obrana ve vzduchu

K útokům ani obranám se ve vzduchu nepřipočítávají žádné zvláštní postihy. Letci nejsou o nic stabilnější než pozemní bojovníci.

**Útoky:** Pokud letci napadají pozemní cíle, použij pravidla pro boj na rozdílných výškách {432}. Tady je důležitý dosah zbraní! O výškový rozdíl mezi dvěma bojujícími letci se nestarej — místo toho je důležitá eukleidovská prostorová vzdálenost mezi nimi (odmocnina ze součtu dvojmocí rozdílů jejich souřadnic, pokud to někoho

zajímá).

**Obrana:** Pokud letec utíká, může ovšem utéci z výškové vrstvy útočníka. Pokud se letec může vznášet a má dost místa na to, aby provedl krok nahoru či dolů, dostane k běžnému bonusu za útěk +1. Pokud chceš provádět akrobatické úhyby {400}, použij Aerobacii.

## 15.4 Zásahové plochy

Pokud už napadáš nepřítele, můžeš se zpravidla rozhodnout, *kteřou část jeho těla chceš zasáhnout*. Některé části těla, tedy „zásahové plochy“, se zasahují špatně a dostaneš tedy pro rány do nich postih na zásah; jiné jsou více (nebo naopak méně) náchylné na určité druhy poškození. Existuje ovšem několik výjimek:

- Zcela nemířené útoky — rozmachy naslepo, útoky v temnotách, střepiny z granátů apod. — nemohou záměrně zasahovat určitou zásahovou plochu cíle. Místo toho se používá tabulka náhodných zásahů {429}.
- Útoky, které pokrývají velký prostor — lavina, kužel dračího ohně — zase způsobí, že na zásahové ploše vůbec nezáleží. Viz Velkoplošná zranění {429}.
- Znavující poškození zásahové plochy za všech okolností vesele ignoruje.

### Rozhodnutí o útoku

Kam můžeš protivníka uhodit (a kam ho můžeš uhodit s aspoň trochu reálnou šancí na zásah), závisí na mnoha faktorech — na tom, jak to se zbraní umíš, na tom, jak a kde je protivník obrněn a také na tom, jestli ho chceš *zabít*, či nikoli! Humanoidní cíle mají zásahové plochy vypsane níže (pro nehumanoidy existují zvláštní tabulky {575}). Ke každé zásahové ploše je uveden název, oprava na zásah a účinky, které může zásah do ní způsobit.

**trup, 0** Žádný postih na zásah, ale ani žádné speciální poškození. Jedná se o implicitní cíl; pokud neurčíš, do které zásahové plochy chceš protivníka uhodit, míříš na trup.

**životně důležité orgány, -3** Zepředu plíce či srdce, zezadu ledviny. Určité útoky mohou při zásahu do životně důležitých orgánů způsobit zvýšené poškození; konkrétně jde o útoky prorážecí a jakékoli bodné — u těch se jejich činitel zranění mění na  $\times 3$ ! Pro úzkopaprskové ohnivé útoky (viz box) se mění činitel na  $\times 2$ . Jiné útoky na životně důležité orgány mířit nemohou.

**lebka, -7** To je ta část hlavy, která tvoří vnější ochrannou schránku pro mozek. Lebka má sama o sobě OPŠ 2, ale činitel zranění se zvyšuje na  $\times 4$  (!), hody proti poražení mají  $-10$  a podařil-li se ti kritický zásah, použije se Tabulka kritických zásahů do hlavy {580}. Nic z toho se netýká jedovatého poškození.

**oko, -9** Prorážecí, bodné a úzkopaprskové ohnivé útoky mohou cílit i oči. Poškození nad desetinu Žt cíle oko oslepí. Jinak se oko počítá jako zásah do lebky, ale bez  $-2$ . Stejně jako u zásahů do lebky i zde jedovaté poškození ostrouhá bez zvláštních účinků.

**tvář, -5** Obličej od očí (ty z toho vyjímáje) níže až po bradu, plus uši. Většina přileb tuto zásahovou plochu nechrání. Hody proti poražení mají  $-5$ , kritické zásahy používají tabulku kritických zásahů do hlavy. Poškození žíravinou (pouze) dostává  $\times \frac{3}{2}$  a pokud způsobí důležité zranění (více než polovinu životů), oslepí jedno oko (pokud způsobí více než Žt poškození, oslepí obě).

**krk, -5** Drtivé a žíravinové útoky  $\times \frac{3}{2}$ , sečné  $\times 2$ . Zabití sečnou ranou do krku může vyústit k oddělení hlavy od zbytku těla!

**genitálie, -3** Ne všechny zbroje tuto zásahovou plochu chrání. Fungují jako trup, až na to, že muži lidí a lidem podobných druhů zasažení do genitálií drtivým útokem dostanou dvojnásobný šok (až do  $-8$ ), a proti poražení si hází s  $-5$ .

**paže, nohy, -2 (proti ruce se štítem -4)** Dobrý způsob, jak nezabít, ale vyřadit z boje. Megabodné, prorážecí a velké bodné útoky na paže a nohy živých cílů snižují svůj činitel zranění na  $\times 1$ . Důležité zranění (přes polovinu Žt) končetinu zmrzačí, ale poškození přes polovinu Žt je v tom případě ztraceno.

**ruce či chodidla, -4 (proti ruce se štítem -8)** Jako u paží a nohou, až na to, že na zmrzačení stačí rána přes třetinu Žt. Přebytné poškození se ovšem pořád ztrácí. Takto můžeš způsobit jen pár poškození, ale protivníka úplně vyřadit — ovšem také může prostě popadnout zbraň do druhé ruky a úplně vyřadit *tebe*!

**zbraň, různé** Sem dává smysl udeřit pouze v případě, kdy chceš zajmout nepřítele živého, nebo se prostě jenom předvést. Viz Údery do zbraní {430}.

**Úzkoproudové ohnivé útoky**

To jsou *střelné* ohnivé útoky, které na sebe neberou podobu proudu, kužele, plošného útoku, výbuchu či útoku, který následuje nositele. Laser tyto podmínky splňuje, pochodeň ani plamenomet nikoli. Takové zbraně mohou napadat oči a životně důležité orgány, a fasovat za to bonus, ovšem pro účely zapalování věcí {466} se jejich poškození dělí deseti.

**Chápání a zásahové plochy**

Pokud se snažíš danou část těla cíle *uchopit*, postih se sníží na polovinu (zaokrouhli nahoru) — je jednodušší uchopit část těla nepřítele, než se do ní trefit zbraní. Neplatí, pokud se snažíš uchopit zbraň.

**Náhodné zásahové plochy**

Nejsi samozřejmě povinen útočit na nějakou zásahovou plochu — prostě můžeš praštit vždycky tu část těla, kterou ti cíl nabídne. V tom případě za zásahovou plochu nedostaneš na zásah žádný postih a pokud se ti podaří zasáhnout (a tvému protivníkovi se podaří neubránit se), prostě si hod' 3k a podívej se do tabulky, kam ses trefil (viz Tabulky zásahových ploch {575}). To, jaké tabulky se použijí pro nehumanoidní cíl, rozhodne PJ. Stejně musíš postupovat, pokud provádíš rozmach naslepo {415}, střílíš naslepo {416}, provádíš krycí palbu {440}, jde-li o zásah střepinami roztrhnuvšího se granátu {446} nebo uzná-li PJ za nereálné daným způsobem chtít mířit na konkrétní zásahovou plochu. Pokud útok přichází přímo seshora, ber „chodidla“ jako „ruce“ a „nohy“ jako „paže“.

**Odolnost na zranění a zásahové plochy**

Ano, ona všivá odolnost na zranění {64} může dokonce pozměnit i účinky zásahů do citlivých míst. **Rozplizlí a homogenní** mohou ignorovat veškeré opravy k hodu na porazení i jejich činitele zranění (!), to ale neznamená, že jim nelze zvyrazet oči a polámat ručičky a nožičky. Všechna poškození používají činitele uvedené pod Poškozením neživým, homogenním a rozplizlým cílům {405}.

**Nemá mozek:** Zásahy do lebky neposkytují žádný činitel zranění ani postih k hodu proti sražení na zem. Zásah do oka ovšem může oslepit, jinak se ovšem bere jako zásah do tváře, nikoli do lebky.

**Nemá oči, Nemá hlavu, Nemá krk:** Postrádáš určené zásahové plochy a nemůžeš do nich tedy být zasahován.

**Nemá životně důležité orgány:** Zásahy do životně důležitých orgánů a genitálií neúčinkují o nic víc, než obyčejné zásahy do trupu.

**Neživí** trpí z ran do všech zásahových ploch tak, jako každý jiný, až na to, že bodné a prorážecí poškození kamkoli *kromě očí, lebky a životně důležitých orgánů* používá pouze činitele z článku o poškození neživým, homogenním a rozplizlým cílům.

**Velkoplošná poškození**

Některé útoky zasahují naráz větší část těla obětí — příkladem budiž dračí dech, výbuch bomby, obrovský oheň, kyselinová lázeň. To se týká v zásadě všech útoků, které mají Plošný účinek či Kužel, a stejně tak všech velmi blízkých výbuchů.

Z útoků zblízka jsou velkoplošné ty, které vykonává útočník, který je aspoň o sedm úrovní ObrModif větší než jeho cíl — tedy v případě, že útočí beze zbraně, nebo zbraní přizpůsobenou velikosti jeho těla. (Pokud si přeje zasáhnout přímo nějakou zásahovou plochu, musí být jeho cíleček nějak znehybněn.)

OPŠ proti tomuto zranění chrání jako normálně — ovšem, pokud tvoje OPŠ není na všech částech tvého těla stejná, musíš si spočítat svou účinnou OPŠ. Ta se rovná *průměru* OPŠ tvého trupu a nejnižší OPŠ z těch ploch, které jsou útoku vystaveny (to může být ovšem opět trup), zaokrouhleno nahoru. Pokud máš proti různým typům útoků různou OPŠ, musíš tuto účinnou OPŠ pochopitelně počítat z hodnot pozměněných dle typu útoku.

Zásahová plocha, kterou kryje zbytek tvého těla či něco jiného, není vystavena útoku. Výbuchům a kuželům jsou vystaveny pouze části těla, které jsou otočeny směrem k nim (pokud tedy něco bouchne a ty otočíš hlavu, nemůžeš být zasažen ani do tváře, ani do očí). Proti poškozením, které pochází z lázně v něčem škodlivém (ohni, kyselině. Nemusí jít nutně o lázeň, stačí, když budeš poškozením ze všech stran obalen) se za vystavené počítají pouze ponořené části těla. Proti opravdovému plošnému účinku ovšem není ochráněna žádná část tvého těla.

Velkoplošný zásah se bere jako zásah do trupu, pokud mu není vystavena pouze jedna zásahová plocha; pak funguje, jakoby zasáhl tuto plochu.



### Zásahové plochy nehumanoidů a vozidel

Není pochopitelně možné poskytnout pravidla pro všechny druhy zvířat a strojů. Místo toho se podávají pouze nějaké směrnice: viz Tabulky zásahových ploch {575}.

#### Zasahování mezer ve zbroji

Klasická dovednost každého literárního elfíka. Tady ale nejsme v žádné beletrii; elfík by musel přijmout mastných  $-8$ , chtěl-li by zasáhnout spoj či mezeru ve zbroji trupu, pro zbroj jiných ploch dokonce  $-10$ . Tento postih se používá *místo* oprav za zásahovou plochu. Pokud zasáhneš, OPŠ daného místa se vydělí dvěma. Tento účinek je kumulativní s Děliteli zbrojí.

### 15.4.1 Útoky na zbraně

Zpravidla nejsou dobré k ničemu — snad jen v případě, že můžeš chtít svůj cíl získat živý, nebo proto, že dosáhneš pouze na zbraň — nebo snad pokud jejího nositele nemůžeš poškodit.

Musíš nejdřív určit, jestli se budeš snažit nepřítele *odzbrojit*, nebo jestli chceš jenom *rozbít zbraň*; od toho se také budou odvozovat tvoje postihy na zásah. Chceš-li zasáhnout zbraň pro boj zblízka dosahu R (třeba nůž), nebo pistoli, dostaneš  $-5$ ; na zásah zbraně dosahu 1 (meče, palčátu) či středně velké palné zbraně (karabiny)  $-4$  a na zásah zbraně pro boj zblízka dosahu 2 a vyššího (kopí, obouručáku, dřevcových zbraní), nebo pušky. Pokusy o odzbrojení mají většinou  $-2$ , ale viz ještě dále.

**Útoky na zbraně v taktickém boji:** Zbraň dosahu R je v hexu jejího držitele, zbraň dosahu 1 je v hexu jejího držitele a v hexu přímo před ním; podobně zbraně dosahu 2 a 3 jsou v dalších hexech ve stejném směru. Pokud ovšem nějaká zbraň dosahu 2 a vyššího *na tebe* v minulém kole útočila či klamně vypadávala, můžeš ji zkusit zasáhnout vždy.

### Obrana zbraní

Máš dvě možnosti, zde jsou:

Můžeš **Uhnout** tak, aby tvoje zbraň nebyla zasažena.

Můžeš se **Krýt zbraní**, která byla napadena — je-li ovšem připravena. Pokud máš v jedné ruce meč, v druhé nůž, a protivník zkusil napadnout nůž, nemůžeš se krýt mečem! Kryt zbraní reprezentuje takové natočení a umístění zbraně, že rána nepřítele mine či neškodně sklouzne po zbraní dále.

**Krýt štítem** svou zbraň nesmíš v žádném případě.

Štít neposkytuje během obrany zbraní žádný bonus — ani svůj OB. K Úhybu či Krytu zbraní ovšem můžeš přidat útěk a patriční bonus za něj.

### Vyrazení zbraní

Úder, kterým chceš nepřítele odzbrojit, je vlastně pokusem o vyrazení, vyrvání či vykroucení zbraně z rukou nepřítele bez toho, aby se poškodila. Odzbrojit protivníka můžeš pouze zbraní, kterou se dá krýt, tedy holýma rukama, zbraněmi pro boj zblízka a určitými vrhacími zbraněmi. Pokud nepoužíváš šermířskou zbraň (tedy levoruční dýku, rapír, šavli či malý meč), dostaneš  $-2$  na zásah.

Pokud zasáhneš a tvůj protivník se neubrání, haž Rychlý střet dovedností zbraně pro boj zblízka mezi tebou a protivníkem; pokud se pokoušíš protivníka zbavit stříelné zbraně, háže proti OB. Oba z vás mohou místo OB použít svou dovednost se zbraní se SL, pokud to bude lepší. Pokud používáš dovednost Jitte/Sai či Bič (tedy k nim máš patriční zbraň; jedno bez druhého ani druhé bez prvního nefunguje!), dostaneš  $+2$ ; tolikéž ovšem dostane tvůj protivník, zbavuješ-li jej obouruční zbraně.

Zvítězíš-li, zbraň je protivníkovi vyražena a odletí o jeden metr náhodným směrem. Pokud ovšem zvítězí (či aspoň zremizuje) protivník, ponechá si svou zbraň; nevyhrál-li ale o 3 či víc, bude poté nepřipravená.

Pokud se ti podaří kritický neúspěch, odzbrojen budeš ty sám!

### Ničení zbraní

Na zbraň můžeš také mířit s cílem ji prostě rozrazit, zlomit, zkrátka zničit. Napadat zbraně s úmyslem je zničit smíš všemi zbraněmi, dokonce i palnými.

Pokud zasáhneš a protivník se ti neubrání, norálně si haž na poškození proti jeho zbraní; účinky tohoto poškození popisuje článek o Poškození neživých předmětů {525}. OPŠ a Žt zbraně určuje její hmotnost a složení. (Zbraně, které sis pořídil jako *výhodu*, rozbít jít nemusí; viz Omezení věcí {128}.)

**Já ho chci zajmout!**

Občas se prostě může stát, že budeš chtít nepřítele porazit, ale nikoli *zabít*, třeba proto, abys ho mohl vzít do zajetí. Nejlepší způsob, kterým toho lze docílit, spočívá v užití slzných plynů, omračovačů, magie apod. — zásah snad každou zbraní může rychle způsobit smrt. Pokud ovšem nic takového po ruce nemáš, budeš muset použít některou z těchto možností:

**Odzbrojit ho:** Buď mu zbraň vyrazit, nebo ji rovnou rozrazit, zničit. Ani tehdy se ovšem nemusí vzdát, ale bude to s ním každopádně o dost snazší.

**Krotit se:** Nikdy nemusíš dávat do ran všechnu svou sílu. Při útocích holýma rukama, zbraní pro boj zblízka, vrhací zbraní, lukem či prakem (ale *nikoli* kuší ani palnou zbraní) můžeš použít jakoukoli SL od jedné až do tvé plné SL. Pokud máš normálně SL 10, můžeš třeba do nepřítele klepat silou 2. To je na tobě.

**Útoky naplocho:** Slavný manévr už z dob Dračího douště. Naplocho lze útočit jakoukoli mávací sečnou zbraní (mečem, sekýrou apod.); to promění sečné poškození v poškození drtivé. Můžeš ovšem použít i tupého konce bodací prorážecí zbraně (kopí, halapartny atd.); to sníží poškození o 1 a změní poškození na drtivé. Převrácení takové zbraně o dosahu aspoň 2 tak, abys mohl tupým koncem útočit, zabere jeden manévr Připravit.

**Přidržit ho:** Pokud můžeš protivníka uchopit, můžeš ho přidržit u země (viz Neozbrojený boj {393}) a pak ho svázat. To trvá asi minutu, pokud používáš provazy, dvě sekundy, máš-li připravena pouta. Další možností je použít zámek ruky {433}.

**Podusit ho:** Rdoušení a dušení, zavčas ukončené, může taky posloužit.

**Dušení**

Je možné někoho uvést do bezvědomí — nebo ho i zabít — bez toho, abys mu způsobil nějaké obzvláštní fyzické poškození. Pro detaily viz Dušení {470}.

Pokud si nepřeješ svou oběť *zardousit* (viz Co po úchopu {394}), musíš omezit nějakým způsobem buď její dýchání, nebo přísun krve (a tedy i kyslíku) do jejího mozku, a to pokud možno bez rozdrčení krku. Pokud se oběť nebrání, ať už proto, že nechce, nebo nemůže, máš spoustu možností: můžeš jí buď zacpat nos a zavřít ústa ručně, nebo jí do obličeje vmáchnout nějaký polštář či něco podobného, apod.

Pokud jsi při vědomí a někdo se tě pokouší takto dusit, můžeš zkusit neklást odpor a předstírat mdlobu. Ve většině případů ovšem musíš vyčkat rozumně dlouhou dobu; aspoň deset sekund dušení! Na to, abys pasivně ležel v rukou osoby, která se tě snaží zabít, potřebuješ úspěšný hod na Vůli. A pak už stačí jenom Rychlý střet tvého Obelhávání proti protivnickové IQ, a pokud zvítězíš — je přesvědčen, že už máš dost, a nechá tě být.

## 15.5 Zvláštní pravidla boje zblízka

Tato pravidla přidávají k útokům a obranám v boji zblízka další možnosti — a další složitost.

### 15.5.1 Útoky z výšky

Překvapení *sešhora* má zpravidla dobrou šanci na úspěch. Aby se zjistilo, jestli ses schoval pořádně, je potřeba uspět v Rychlém střetu tvé Kradmosti proti Vidění oběti. Oběť, která jde třeba ulicí, alejí nebo něčím podobným, kde je z obou stran ohraničena spoustou objektů, ve kterých může někdo být, dostane −2, pokud ovšem přímo neurčí, že se dívá do vysokých oken, do korun stromů apod.; pak dostane +2 (ale −2 na zaregistrování věcí, které se dějí na její vlastní úrovni!) Periferní vidění v této situaci nijak nepomáhá.

Pokud tento Rychlý střet vyhraješ, tvoje oběť tě nepozoruje, a proto proti tvému útoku nedostane žádnou aktivní obranu. Pokud se to PJ bude zdát vhodné, mohou obzvláště nepozorní jedinci úplně zamrznout; viz Překvapení a iniciativa {421}. I v případě, že prohraješ (nebo tvou oběť někdo varoval), dostane −2 ke všem svým aktivním obranám. Snad jedinou nepříjemností je, že obzvláště vychytralý protivník s dřevcovou zbraní tě může při pádu dolů zastavit bodem — to je popsáno u manévru Čekat {390}.

Seskočit takto před útokem můžeš z libovolné výšky (jde o zvláštní typ kroku). Na zásah máš −2. Nezávisle na výsledku útoku také obdržíš přiměřené poškození z pádu — viz Padání {463}. Na snížení této výšky lze použít hod na Akrobacii stejně, jako se používá při běžném pádu. Bytosti, které tohoto způsobu útoku využívají často (třeba jaguáři), mívají ovšem Kočičí pád {50}.

Můžeš se také rozhodnout přistát přímo na své oběti (tak ráda útočí všelijaká zvířata). V tom případě vyhodnot poškození sobě a tvému cíli odděleně od vlastního útoku. Také si uvědom, že tvůj cíl je z hlediska přistávání měkký — pokud nemá OPŠ aspoň 3.

**ObrModif a dosah**

Pokud je tvůj ObrModif větší než 0, znamená to, že máš dlouhé paže, a proto logicky dosáhneš zbraní dál; *horní* mez dosahu zbraní, které užíváš, se zvýší podle tabulky níže.

Pokud se pokoušíš uchopit menší cíl, připočteš si bonus rovný rozdílu vašich ObrModif.

**Příklad:** Obr s ObrModif +3 dostane k horní mezi dosahu zbraní — pokud má nějaké kopí či co s dosahem 2 až 3, změní se v jeho rukách dosah na 2 až 5! Pokud popadne člověka s ObrModif 0, dostane na zásah +3. Pokud se pokusí popadnout jiného obra, nedostane nic.

ObrModif	Dosah
+1	+0
+2	+1
+3	+2
+4	+3
+5	+5
+6	+7
+7	+10
+8	+15
+9	+20
+10	+30

+0 znamená, že dosah R se zvýší na 1, ale jinak nic.

### 15.5.2 Boj v různých výškách

Fajn. Takže chceš vyskočit na ten stůl a praštit do nepřítele seshora? Nebo si proboujovat cestu po schodech až nahoru? Pokud je v boji zblízka každý ze zúčastněných jinak vysoko, může to podstatně zamíchat bojovými kartami! (Tato pravidla platí pro boj *zblízka*. Pro boj *zdálky* viz Střelbu nahoru a dolů {437}.)

**Do 30 cm rozdílu** neznámá nic zásadního. Ignoruj to.

**30 až 60 cm rozdílu** neznámá také nic zásadního, pokud nepoužíváte zásahové plochy. Pokud je chcete použít, dostane horní bojovník −2 na zásah do nohou a chodidel (a +1 na zásah do hlavy) svého protivníka; oproti tomu má dolní bojovník +2 na zásah do nohou a chodidel, ovšem −2 na zásah do hlavy svého soupeře. Tyto opravy *se sčítají* s běžnými postihy za zásahovou plochu!

**60 až 90 cm rozdílu** to funguje jako výše, až na to, že horní má ke všem aktivním obranám +1 a spodní −1.

**90 až 120 cm rozdílu** je to dost podobné tomu výše, až na to, že k aktivním obranám dostane horní plus *dva*, a spodní mínus dva. Horní nemůže útočit na nohy a chodidla spodního.

Pro **120 až 150 cm rozdílu** platí, že spodní bojovník nemůže útočit na hlavu horního, a horní nemůže útočit na nohy a chodidla spodního. Horní dostává ke všem aktivním obranám +3, spodní *mínus* tolikéž.

V rozdílu **od 150 do 180 cm** může horní napadat *pouze* hlavu spodního, a spodní *pouze* chodidla a nohy horního. Nikdo z nich nedostane k těmto útokům žádné bonusy ani postihy. +3 a −3 k aktivním obranám stále platí jako výše.

Ve **větších rozdílech** už bojovat nelze, pokud soupeři nezaujmou nějaké prapodivné pozice; pokud si třeba horní lehne na plošinu a bude mlátit příchozího nepřítele po hlavě přes okraj. V takovém případě se ovšem sníží o 90 cm a umožní také svému protivníkovi napadat jeho hlavu a paži. Ať PJ ke všem taktikám, které hráči vymyslí, vymyslí patřičné opravy!

#### Účinky dosahu

Pokud ti tvoje zbraň či tvůj ObrModif poskytuje víc než jeden metr dosahu, každý metr dosahu navíc tě přibližuje k tvému nepříteli o metr. Pozor! Ty se k protivníkovi nijak nepřibližuješ, je to jednostranné! Pokud stojíš 180 cm pod protivníkem, budeš bojovat, jako by byl jenom 90 cm nad tebou, ale on si ničeho takového užívat nebude — pokud také nemá delší dosah.

#### Různé výšky

Výšky určete selským rozumem a společnou dohodou, a, je-li to možné, předem. Zde jsou příklady: Obyčejné schody stoupávají tak o 20 cm za schod. Sedadlo židle je méně než 60 cm nad zemí. Běžný jídelní stůl nepřevyšuje 90 cm. Střecha auta či nákladní prostor běžného vozu může být přes 120 cm vysoko.

### 15.5.3 Zvláštní techniky pro boj zblízka

Tyto techniky jsou tu hlavně pro ty, kteří se nespokojí jenom s mlácením pěstí, kopáním a chytáním nepřátel. Většina z nich potřebuje ke svému výkonu Rvačky, Karate, Judo či Zápasení. Některé z těchto technik lze ještě vylepšit pomocí technik k daným dovednostem {263}.

#### Zámek ruky

Jde o pokus omezit či zmrzačit protivníka zkroucením jeho ruky. Abys ho mohl provést, potřebuješ Zápasení či Judo, dvě volné ruce a útok zblízka nepřítele, který se ti musí podařit úspěšně vykrýt holýma rukama pomocí Judo či Zápasení.

Jsou-li tyto podmínky splněny (tedy napadl-li tě nepřítel a ty jsi mu ránu vykryl), můžeš se pokusit v bezprostředně následujícím tahu uchopit paži útočníka, *je-li ještě v okruhu jednoho metru od tebe*. Jde o útok; podnikni krok do hexu protivníka, vstup s ním ve rvačku a haž si proti Judu či Zápasení. Protivník může použít jakoukoli aktivní obranu, *včetně krytu zbraní* (pokud by uspěl, může to pro tebe mít jisté nepříjemné následky). Pokud se neubrání, dostaneš jeho paži do zámku.

Protivník se sice může v dalším tahu pokusit vylomit (viz Co v cizím úchopu {395}), ale ty dostaneš do rychlého střetu +4. Pokud prohraje, dostane navíc ke všem dalším pokusům −1.

Ty se ve svém dalším kole — a v každém dalším kole, dokud budeš mít v pasti jeho ruku — můžeš pokusit jeho paži poškodit. Haž si Rychlý střet nejvyššího ze svého Judo, Zápasení či SL proti vyššímu ze SL a ZD oběti. Pokud vyhraješ, způsobíš paži tolik drtivého poškození, kolik činila tvoje míra úspěchu. Přirozená zbroj cíle (nemá-li omezení Tuhá kůže) a OPŠ jeho *pevné* zbroje se normálně počítají, ohebná zbroj nemá účinek!

Pokud se ti podaří protivníkovi paži zmrzačit, zároveň upustí, cokoli v ní držel. Poté, co paži zmrzačíš, už žádné další poškození nelze způsobit, ale můžeš v zámku stále pokračovat; v tom případě při vítězství už paži nepoškodíš, ale šok a eventuální omráčení se započítají, jako by se tak stalo.

Hody na způsobení poškození paži jsou zcela pasivní a nepočítají se jako útoky! Můžeš tedy zároveň napadat protivníka regulérními útoky vhodnými do rvačky. Zámek také snižuje všechny obrany protivníka o 4, nepočítaje v to postihy z poškození, které způsobil zámek sám o sobě.

Tuto schopnost lze také užít v útoku. Místo toho, abys čekal, až tě protivník napadne, abys ho mohl vykrýt, a tak dál, jej můžeš pomocí Judo či Zápasení uchopit. Pokud se v dalším kole nevylomí, můžeš aplikovat výše popsany postup, jako bys vykryl nějaký jeho útok.

#### Rdoušení

Tato technika (je taktéž vhodná pro Judo a Zápasení) spočívá v umístění předloktí jedné tvé ruky na krk cíle a aplikaci tlaku na jeho průdušnici. Čím víc se oběť pere, tím se ovšem tlak zvyšuje. V zásadě se jedná o způsob, jak snadno a rychle vyřadit protivníka.

Pokud chceš protivníka zardousit, musíš jej uchopit *zezadu* oběma rukama. Funguje to jako normální úchop {??}, ale na zásah si hážeš proti Judu−2 nebo Zápasení−3. Oběť, která si je vědoma toho, že ji jdeš uchopit, se může pokusit o jakoukoli přijatelnou aktivní obranu, ovšem s běžným postihem za obranu proti útoku ze zálohy.

V dalším kole protivníka (a dále napotom) se protivník může pokoušet vylomit. Do rychlého střetu dostaneš +5, ovšem pozor! Ovládáš sice krk a hlavu oběti, ale nikoli její končetiny! Může tě napadnout rozmachem naslepo {415}, Kopem vzad {265} atd., ovšem s běžnými mínus čtyřmi za to, že je v úchopu.

V tvém dalším kole, a dále napotom, dokud se protivník nevytrhne, nebo dokud ho nezabiješ, ztratí protivník 1 BÚ, jako u Dušení {470}. Pokud chceš, můžeš ho zároveň škrtit a tak způsobovat jeho dýchacím cestám fyzické poškození (viz Co v cizím úchopu {395}). Pokud se k tomu rozhodneš, dostaneš pro tyto účely +3 k SL.

#### Rána loktem

Nepřítele, který je za tebou, můžeš napadnout prostým šlehnutím vzad loktem. Na zásah haž proti Rvačkám−2 či Karate−2. Za to, že nestojíš k nepříteli čelem, nedostáváš žádný postih; pokud ovšem chceš zasáhnout specifickou plochu, dostaneš *kromě postihu, který jí přísluší*, ještě −1. Pokud zasáhneš, počítej, jako bys protivníkovi dal jednu pěstí. Z toho tedy mimo jiné plyne, že protivníka, který je před tebou, nemá cenu takto mydlit.

#### Kop kolenem

Co to je, si snad každý dokáže představit. Narozdíl od běžného kopu má ovšem pouze dosah R. Na zásah se háže proti Rvačkám−1 či Karate−1. Pokud máš cíl v úchopu, brání se s −2. Pokud ho máš v úchopu zepředu,

můžeš *bez postihu útočit na jeho genitálie*. V případě zásahu způsobíš takové poškození, které tvůj kop obvykle působí.

### Smrtící údery

Jde o údery, které směřují veškerou svou sílu na jedinou uzoučkou plochu: na palec, pár prstů apod. Je to možnost, kterou můžeš použít pokaždé, když kopeš či mlátíš pomocí Karate. K poškození sice dostaneš  $-1$ , ale poškození je místo drtivého *bodné* (můžeš tedy napadat i životně důležité orgány a oči!) Je tu ovšem i stinná stránka věci; pravidlo o sebezbraňování {405} se aplikuje v případě, že tvůj cíl má *jakoukoli* OPŠ, ne až od tří.

### Lámání vazů, kloubení končetin

Jde o útoky brutální silou spočívající v uchopení a náhlém zkroucení hlavy (v tom případě jde o lámání vazů) nebo končetiny (v takovém případě jde o kloubení či lámání končetin).

Nejdříve musíš ovšem nepřítele uchopit za danou končetinu nebo krk, a to oběma rukama (viz Chápání {394}). Oběť se může pokusit ve svém tahu vyломit; pokud neuspěje, můžeš ty ve svém dalším tahu házet rychlý střet své SL snížené o čtyři vůči vyššímu ze SL a ZD oběti. Pokud zvítězíš, způsobíš krku či končetině oběti *máv dr* škod. Poškození do krku se klasicky násobí třemi polovinami. Přirozená a umělá pevná OPŠ cíle se počítá normálně, přirozená tuhá kůže a ohebné zbroje nechraň vůbec.

Můžeš se ovšem pokoušet v dalších kolech o další poškozování protivníka, ale tento se oproti tomu může pokoušet o vylovení se; také pamatuj, že mu tímto nezamezíš v útocih — k nim se připočítávají pouze běžná omezení za to, že je v cizím úchopu.

### Podupání

Podupat můžeš každou oběť, jejíž ObrModif je aspoň o 2 (pokud leží na zemi a ty ne, stačí o jedna) nižší než tvůj.

Jde o útok zblízka: na zásah si hážeš proti vyššímu z OB a Rvaček. Jedinou platnou obranou oběti je Úhyb. Pokud zasáhneš, způsobíš bodací/drtivou škodu závislou na tvé SL. Pokud máš Drápy (Kopyta), připočti si jedna za každou kostku poškození.

Pokud protivníka ve srážce povalíš k zemi, nikdo tě samozřejmě nenutí zastavovat; pokud to neučiníš, můžeš jej prostým pokračováním v pohybu podupat. Na zásah se neháže, háže se ihend na poškození, které se ovšem zakládá na *polovině* tvé SL, zaokrouhleno dolů.

Ve všech případech platí, že pokud tvoje ObrModif přesahuje ObrModif cíle aspoň o 3, nemusíš se zatěžovat zásahovými plochami — půjde stejně o velkoplošné zranění {429}.

#### Improvizované zbraně

Občas můžeš chtít praštit nepřítele něčím běžným, co zbraní být vůbec nemá a není to tedy zaneseno v tabulce. Tehdy by měl PJ prostě odhadnout, které zbraně z tabulky se zbraň podobá nejvíc, a tu použít. Některá tyčka bude jako obušek, těžký pracovní nástroj zafunguje jako palice či palcát, řetěz poslouží jako sice docela neohrabaný, ale jednoruční řemdi, apod.

Pokud je taková zbraň *vážně* dost nemotorná, můžeš k opravě ke Krytí připočítat  $-1$  až  $-3$ , nebo zvýšit požadavky na SL nositele. Pokud je lehčí nebo kratší než běžná zbraň takového typu (nebo, pokud jde o čepel, není nijak zvlášť ostrá), sniž její poškození.

## 15.5.4 Zvláštní pravidla zbraní pro boj zblízka

S některými zbraněmi pro boj zblízka se dají provozovat zajímavé věci. Některé z nich jsou popsány níže:

### Pláště

Pláštěm můžeš šlehnout protivníkovi do obličeje nebo mu s ním jinak překážet ve výhledu (to se bere jako Klamný výpad {388}), nebo jej můžeš použít na uchopení protivníka — na zásah se háže proti dovednosti Plášť, dosah je R či 1, jinak vše funguje jako normální neozbrojený úchop {394}.

### Šermířské zbraně

Šermířské zbraně (levoruční dýka, rapír, šavle, malý meč) jsou lehké a snadno ovladatelné, což umožňuje šermíři po krytí zbraň bleskově připravit k dalšímu — proto máš za více krytů za kolo {401} jen poloviční postih. Tyto

zbraně jsou obzvláště vhodné pro pohyblivé osoby — pokud použiješ při své obraně útěk {402}, dostaneš ke Krytu zbraní místo +1 dokonce +3. Není ale všechno jenom bílé; od Krytu zbraní musíš odpočítat úroveň své zátěže a je ti zakázáno krýt těmito zbraněmi řemdihy. Také jsou to pouze lehká párátka a obzvláště rády se lámou.

### Řemdihy

Zbraň, která má mezi úchopovou částí a hlavicí řetěz, se nazývá řemdih. Řetěz je zrovna obzvláště příjemnou součástí této zbraně; omotává se totiž kolem zbraní a štítů, které se pokouší řemdih krýt! Všechny kryty zbraní tedy proti řemdihům dostávají −4, šermířské zbraně řemdihy vůbec krýt nemohou a dokonce i štíty jsou znevýhodněny; ke krytu štítem se dostává −2.

### Škrticí struna

Jde prostě o kus provazu či drátu, který je uzpůsoben k škrcení. Použít se dá pouze na oběť, která o tobě neví, nebo na oběť, která se nemůže bránit. Útoky musí být vedeny zezadu (často se tedy může vyžadovat hod na Kradmost!)

Jakmile jsi ve správné poloze, můžeš zaútočit. Na zásah se háže proti dovednosti Škrcení. Musíš mířit na krk, s obvyklým −5. Ve většině případů o tobě ale cíl neví, takže si můžeš bezpečně dovolit Vše do útoku (Rozhodný) a drtivou část postihu anulovat.

Oběť se může pokusit o Kryt zbraní holou rukou či nějakou připravenou zbraní s dosahem R, ale dostane k tomu −3. Pokud nemá Bojové reflexy, je ale stejně tvým pokusem s největší pravděpodobností mentálně omráčena a dostane tedy ještě −4. Pokud uspěje, povede se jí umístit mezi svůj krk a strunu svou ruku. Ruka tím není poškozena, pokud struna není drátěná.

V kole, kdy jsi útočil, a v každém dalším, můžeš oběť škrtit (viz Co po úchopu? {394}); do Rychlých střetů určených k tomuto účelu dostaneš +3 k SL. Poškození se počítá jako drtivé ( $\times \frac{3}{2}$  do krku), pokud používáš provazovou strunu, a jako sečné ( $\times 2$  do krku), pokud používáš strunu drátěnou. Navíc se tvoje oběť začne dusit {470}. Chce-li se napadený vylomit, musí vyhrát Rychlý střet své SL−5, Juda−3 či Zápasení−3 proti tvé dovednosti Škrcení.

Improvizovaná struna, tedy prakticky jakýkoli kus provazu, dává k dovednosti −2. Drátěná struna musí být ovšem vybavena patričními držadly; není-li, budeš každé kolo škrcení zároveň do obou rukou tržít bodací/sečné poškození!

### Krumpáče a spol.

Zbraně pro boj zblízka, které působí mávací/prorážecí poškození — válečná kladiva, motyky, krumpáče — ho působí sice obrovské sumy, ale zůstávají v protivníkovi zaseknuty! Po každém tvém útoku, který prošel zbrojí nepřítele a způsobil poškození, se zbraň zasekne. V tom případě dostaneš na vybranou; buď zbraň opláčeš a necháš ji v nepříteli (to tě nic nestojí ☺), nebo se pokusíš o hod na SL, abys ji z nepřítele vyprostil (to je manévr Připravit).

Pokud se ti tento hod na SL zdaří, zbraň se uvolní. Pokud je to taková, která se musí po každé ráně připravovat, můžeš ji připravit další kolo. Pokud neuspěješ, zbraň zůstane vězet v nepříteli; nemůžeš ji tedy ani použít, ani ji připravit. Pokud chceš odejít, nezbyde ti, než ji oplakat. Pokud by se ti podařil kritický neúspěch, místo vyrvání se ti ji podařilo zarazit do protivníka tak důkladně, že ji nelze nijak rychle získat zpět; během bitvy ji tedy už dostat nemůžeš.

Ve chvíli, kdy se ti podaří zbraň vyrvat, způsobí polovinu toho poškození, které způsobila, když šla dovnitř. Pokud tedy zbraň způsobila při cestě tam čtyři poškození, při cestě nazpátek způsobí ještě dvě. Neúspěšné hody na SL nepůsobí žádné další poškození.

Pokud se tvůj protivník pokusí odejít s tvou zbraní zaseklou v těle, můžeš se pokusit se s ním rychle střetnout v SL. Pokud zvítězí on, odkráčí i s tvou zbraní, pokud zvítězíš ty, podržíš si jej na místě. Při remíze z něj zbraň vyrvete a způsobí se poškození tak, jak je popsáno výše.

### Štíty

Štít je nejen dobrý ochranný prostředek proti zbraním nízké ÚT; dá se taky dobře použít k útoku:

**Rána štítem** je obyčejný útok zblízka štítem. Takto smíš ovšem napadat pouze cíle v tvých předních hexech a v hexech tvé štítové strany. Viz Zbraně pro boj zblízka {318}.

**Náběh štítem** znamená pokus o sražení protivníka k zemi pouhým vběhnutím proti němu štítem napřed. Detaily se řeší u Povalení {395}. Z pochopitelných důvodů nelze nabíhat pěstním štítkem.

## Biče

Jsou dobré na odzbrojování. Pokud útočíš na zbraň protivníka, abys mu odebral (nikoli zničil!) jeho zbraň, dostaneš do nadcházejícího střetu +2 (viz Vyrážení zbraní {430}).

Můžeš se také pokusit místo protivníkovy zbraně zamotat samotného protivníka. Takový útok má na zásah ještě −4 a nepůsobí žádné poškození, ale pokud se zdaří, zafunguje jako laso {441}.

Biče se nehodí k obraně. Kryt zbraní s nimi dostane −2. Biče jsou také nevyvážené, což znamená, že nemohou krýt a útočit v jednom kole. Připravit bič dlouhý dva metry trvá jedno kolo, připravit delší bič trvá dvě kola.

V závislosti na typu biče se mohou aplikovat i další pravidla:

**Bič:** Dá se s ním praskat, a nejen do vzduchu, ale i do nepřátel. Takový způsob útoku sice znamená −4 na zásah, ale +2 k poškození. Všechny zásahy bičem hrozně bolí, i když nemusí způsobit nijak mnoho poškození; kdokoli utrhne zásah do paže či ruky, musí okamžitě uspět v hodu na Vůli (tento hod se opraví o postih za šok kvůli zranění). Pokud neuspěje, upustí, cokoli v oné ruce předtím držel.

**Kusari:** Zatížený řetěz. Dosah můžeš nastavovat mezi 1 až 4, používá se k tomu manévr Připravit. Pro účely odzbrojování, zamotávání a připravování se počítá jako bič, proti nepřátelským obranám funguje jako řemdiň, tedy poskytuje −2 ke Krytu štítem a −4 ke Krytu zbraní. Pokud se někdo pokusí kusari vykřýt zbraní, ihned si haž proti dovednosti; pokud zaznamenáš úspěch, dotyčnou zbraň se ti povede zamotat. Neúspěch neznamena nic zajímavého, kritický neúspěch znamená, že jsi náhodou kusari upustil.

Protivník se může pokusit svou zbraň ve svém kole uvolnit — to ovšem vyžaduje volnou ruku a úspěšný hod na OB. Pokud v tom neuspěje, můžeš ho v následujícím kole odzbrojit, aniž by se před tím muselo házet na zásah; prostě prohlás, že ho jdeš odzbrojit, a ihned haž Rychlý střet. Stále jde ovšem o útok. Při použití kusari potřebuješ nějaké místo ve všech směrech; jak vedle sebe, tak i nad sebou (jako překážky se počítají i okolostojící lidé!) Hody 3, 4, 17 a 18 při kritickém neúspěchu znamenají, že ses zasáhl do obličeje!

**Jednovláknový bič:** Ultratechnický bič vyrobený ze supertenoučkého vlákna. Jeho ovládání ti umožňuje měnit délku od jedné do sedmi; tím se mění jak dosah, tak čas na přípravu. Vlastní upravení délky vyžaduje manévr Připravit. Pokud tímto bičem zamotáš protivníka či zbraň, zařezává se při pokusech se z jeho omotání vyprostit stále hlouběji a působí přitom bod+1k(10) poškození, dokud oběť neuteče. Pokud se ti povede kritický neúspěch, znamená výsledek „upustí zbraň“ zásah tebe či přítele.

### Škaredé triky

Kreativní hráči určitě budou neustále vymýšlet nové bojové triky — třeba typické hození písku do očí. Pro PJ to znamená akorát potíže — na jednu stranu by měl kreativitu ocenit a podpořit, na druhou stranu, takové triky nefungují pořád — kdyby tomu tak bylo, nikdo by se nezatěžoval s taháním mečů a místo nich by nastoupily pytle s pískem! Nejlepším řešením je nechat trik zafungovat jednou, možná dvakrát, a pak dost. Pokud si jako PJ myslíš, že hráč měl chytrý nápad, měl bys mu dát slušnou šanci na úspěch, ale nikdy nezapomeň, že složité triky mohou i složitě selhat. První trojský kůň představoval obrovský úspěch. Od té doby už nezafungoval.

### IQ a triky

Občas může PJ uznat za vhodné házet kvůli chytrým trikům na IQ. Podle okolností PJ může:

- I. Nechat házet trikaře proti jeho IQ, aby trik správně vykonal,
- II. nechat házet proti jejímu IQ oběť, aby se vidělo, jestli se triku neubrání,
- III. nebo nechat oba hodit rychlý střet IQ, aby se vidělo, kdo koho přechytračil.

Žádné univerzální pravidlo neexistuje. Pamatuji akorát, že nikdo by neměl dovolit hráči bojovníka s IQ 8, aby z něj dělal génia!

### Kapaliny v obličeji

Starý a hrozně profláklý trik. Kapaliny vrženou do obličeje ber jako vrhací zbraň s Přs 1 a Max 3. Za cílení obličeje je −5!

Při kritickém zásahu se oběti kapalina dostane do očí a oslepí ji na 1k sekund (určí tajně náhodně PJ). Při běžném zásahu se může cíl normálně bránit (proud vody ale nelze krýt zbraní, pochopitelně!) Pokud se cíl neubrání, musí si hodit na Vůli, a jestli neuspěje, trhne sebou vzad; k aktivním obranám dostane na to kolo −2, a do dalšího kola ke všem hodům na Smysly a OB −2. Při úspěchu v tomto hodu útok neúčinkuje... pokud oběť neměla Špatnou náladu! Toto platí pro neškodné substance, třeba vodu nebo pivo. Kyseliny, žíraviny a jedy mají ještě jiné zajímavé účinky.

## 15.6 Zvláštní pravidla pro střelné zbraně

Následující pravidla přidávají další kupu podrobností k situacím, ve kterých se bojuje na dálku.

### 15.6.1 Poruchy

Toto *nepovinné* pravidlo se vztahuje pouze na palné zbraně, granáty a jiné výbušniny. „Porucha“ znamená mechanickou poruchu zbraně; třeba zaseknutí. Na rozdíl od kritického neúspěchu porucha uživatele zbraně *neohrožuje* (tedy většinou ☺).

Pro účel tohoto pravidla jsou všechny palné zbraně, granáty a jiné výbušniny ohodnoceny poruchovostí, což je funkce ÚT: zbraně ÚT 3 mívají poruchovost 12, zbraně ÚT 4 mívají 14, ÚT 5 mívají 16 a vyšší ÚT mívají 17. Dobré a skvělé zbraně dostávají +1, mizerné −1. Zvláštní typy zbraní mohou mít toto číslo ještě nějak upravené — k jeho snížení může také dojít, pokud zbraň nebyla dlouho udržována či se poškodila.

Nezávisle na dovednosti útočníka platí, že se zbraň porouchá, pokud na 3k padne aspoň poruchovost zbraně. Přesné účinky závisí na typu zbraně.

#### Tabulka poruch palných zbraní

Pokud se zbraň porouchá, haž 3k a výsledek konzultuj s touto tabulkou:

**3 a 4** Mechanický či elektrický problém

**5 až 8** Zástava

**9 až 11** Zásek

**12 až 14** Zástava

**víc** Mechanický či elektrický problém a možný výbuch.

**Mechanický či elektrický problém** Zbraň nevystřelí. Úspěšný hod na Zbrojírství či na dovednost zbraně s IQ (vyžaduje manévr Připravit) může problém odhalit. Jakmile je znám, je potřeba hod na Zbrojírství, aby mohl být i odstraněn. Každý pokus zabere hodinu. Kritický neúspěch znamená zničení zbraně.

**U granátů** tento výsledek reprezentuje poruchu zapalovače; zbraň tedy vybuchne o 1k sekund později, než má.

**Zástava** Zbraň nevystřelí. Úspěšný hod na Zbrojírství+2 či na dovednost zbraně s IQ (vyžaduje manévr Připravit) může ukázat, kde je problém. Pokud jde o revolver, stačí prostě přejít na další náboj a zbraň bude střílet normálně; jinak je potřeba ji spravit. Každý pokus o spravení vyžaduje tři manévry Připravit, dvě volné ruce a úspěšný hod na Zbrojírství+2 či dovednost zbraně s IQ. Kritický neúspěch způsobí mechanický či elektrický problém.

**U granátů** tento výsledek znamená, že jde o zmetek, který prostě nevybuchne za žádných okolností.

**Zásek** Zbraň vypálí jednu ránu a pak se zasekne či jinak přestane pracovat. (Vypálená střela se počítá jako běžný útok.) Každý pokus o odesknutí zbraně vyžaduje tři manévry Připravit, dvě volné ruce a úspěch v hodů na Zbrojírství či dovednost zbraně s IQ na −4. Neúspěch znamená, že se ti zbraň spravit nepovedlo, ale nebrání ti v dalších pokusech. Kritický neúspěch způsobí mechanický či elektrický problém.

**U paprskových zbraní** je tento výsledek roven mechanickému či elektrickému problému.

**U granátů a jiných zbraní na jedno použití** tento výsledek znamená, že jde o zmetek, který nevybuchne, ani kdyby se nad ním hroutil svět.

**Výbuch** Palné zbraně ÚT 3 a granáty, zadovky či opakovačky z ÚT 4 mohou střelci vybuchnout do tváře (tím způsobí 1k+2 dr ex [2k] poškození). Pokud zbraň obsahovala válečnou hlavici, použijte místo toho poškození hlavice. Zbraně ÚT 5 a vyšší nevybuchují — u nich jde o mechanický či elektrický problém.

### 15.6.2 Střelba nahoru a dolů

Pokud střílíš na nižší cíl, vzdálenost, na kterou dostřelíš či dohodíš, se zvyšuje, při střelbě nahoru platí opak. Na krátké vzdálenosti tento efekt asi nebude důležitý, ale při vedení boje na opravdu velkou dálku se může projevit zásadním způsobem. Pro paprskové zbraně neplatí vůbec.

Při střelbě nahoru se od účinného dostřelu se odečte *polovina* rozdílu vašich výšek (pokud jsi tedy 40 metrů



od cíle a 10 metrů nad ním, počítej, že střílíš na 35 m), pokud jsi naopak níže, musíš si k účinné vzdálenosti připočítat *celý* rozdíl vašich výšek (jsi-li 40 metrů od cíle a 10 metrů pod ním, střílíš na 50 m!)

### 15.6.3 Kryt

Pokud se chceš skrýt za překážku, stačí, když se prostě pohneš tak, aby byla mezi tebou a útočníkem a tam eventuálně ulehneš či poklekneš, podle toho, jak je vysoká. Kryt chrání nějaké tvoje zásahové plochy a poskytuje útočníkovi postih na zásah.

Pokud chceš zpoza krytu něco vidět, musíš vystavit aspoň lebku, oči, tvář a krk. Pokud chceš vypálit z jednoruční zbraně, musíš vystavit jednu paži a odpovídající ruku, při střelbě z obouruční zbraně vystavuješ obě paže a obě ruce a *k tomu* polovinu trupu a životně důležitých orgánů, pokud nestřílíš nějakou mimořádně úzkou střílnou. Tvoje genitálie, nohy a chodidla však mohou, je-li na to kryt dostatečný, každopádně zůstat skryty. Pokud ovšem nemůžeš za nízkým krytem zaujmout odpovídající pozici, můžeš vystavit i více zásahových ploch.

Je-li tvůj protivník zčásti v krytu, máš tři možnosti:

- Můžeš zamířit na zásahovou plochu, která je ti vystavena. Útok je normálně postihnut a opraven za zásahovou plochu. Pokud střílíš na plochu, která je vystavena pouze způli, dostáváš ještě –2.
- Můžeš si hodit a určit zásahovou plochu náhodně. Nedostaneš žádný postih za zásahovou plochu, ale pokud ti padne plocha, která je za krytem, střela zasáhne kryt. Pokud je vystavena pouze polovina části těla, haž 1k: pokud padne 3 a méně, střela zasáhla kryt a nikoli cíl.
- A na závěr můžeš kryt úplně ignorovat a dělat, jakoby tam nikdy nebyl. Takový postup asi nebude moc účinný, pokud nebudeš mít vážně silnou zbraň a/nebo tvůj cíl nebude za nepřilíš pevným krytem. Na zásah máš ještě –2. (**Výjimka:** Pokud je cíl za krytem schován docela, dostaneš běžný postih za střelbu naslepo, typicky –10.) Kryt přidává proti útoku další OPŠ (většinou svou vlastní OPŠ plus čtvrtinu svých Žt, viz Poškození předmětů {525} a Tabulka OPŠ různých krytů {583}). Pokud se kryješ za něčím živým, viz Průstřel, níže.

Kryt je normálně dobrý pouze proti střelným zbraním, ale občas může jít udělat výjimka i pro zbraně pro boj zblízka. Můžeš třeba bojovat přes nízkou překážku, pokud máš dost velký dosah na to, abys ji překlenul svou ranou — dva šermíři si mohou tedy dát souboj i přes to, že jim v cestě stojí stůl, ale nebudou moci útočit na svoje nohy ani chodidla.

### 15.6.4 Průstřel

Pokud působíš útokem zdálky bodné, prorážecí či úzkopaprskové ohnivé poškození, existuje šance na to, že rána pronikne původním cílem a poškodí ještě někoho na opačné straně, nebo šance na to, že rána projde chatrným krytem (nebo štítem {526}) a poškodí toho, kdo sedí za ním — nebo dokonce budovou či vozidlem a poškodí ji i ty, kdo jsou uvnitř.

To, kdo by měl být kvůli průstřelu zasažen, rozhodne PJ. Zásah je automatický, pokud je druhý cíl přímo za prvním (tedy v případě, že jsi prostřelil někomu štít, za kterým se schovával), jinak se cíle určují podle Koho jsem to zasáhl?? {416} a Tabulky zásahů cestujících {579}.

Útok prostřelí prvotní cíl pouze v případě, že jeho *základní* poškození překročí „krytovou OPŠ“ cíle. Tato hodnota sestává z OPŠ zasaženého a celého jeho Žt, šel-li průstřel masem, poloviny Žt, šel-li strojem, vozidlem či jiným Neživým cílem, nebo čtvrtiny Žt, prošel-li homogenním předmětem. Pokud jde jen o tenkou desku, třeba zeď či dveře, životy se nepřipočítávají. Nakonec se aplikují dělitelé zbroje.

Pokud útok způsobí dost poškození na to, aby prošel OPŠ krytu, musí se určit, je-li někdo na druhé straně zasažen. Je-li někdo zasažen, dostane proti poškození kromě své vlastní OPŠ i krytovou OPŠ cíle, který byl prostřelen.

**Příklad:** Zvláštní agent Ira Gray eskortující důležitou osobu zpozoruje zabijáka s puškou. Vrhne se na poslední chvíli přímo před ni a je ihned zasažen průraznou střelou z pušky přímo do hrudi! Jde o útok 7k(2) bod—. Hod! — dvacet poškození. Grayova balistická vesta s OPŠ 8 zastaví pouze čtyři poškození (kvůli děliteli zbroje (2)) a šestnáct projde. Jelikož střela byla malá bodná, dělí se těchto šestnáct poškození dvěma. Agent Gray tedy inkasuje osm poškození a sesuje se k zemi.

Ale co naše důležitá osoba? Grayova vesta poskytuje OPŠ 16 (protože kulka musela proletět zbrojí jak při vstupu do jeho těla, tak při výstupu z něj) a Gray má 12 Žt. Celkem tedy poskytuje krytovou OPŠ 28, která se půlí kvůli děliteli zbroje na 14. Jelikož základní poškození kulky činilo 20, byl Gray prostřelen skrz naskrz a střela pokračuje přímo na důležitou osobu. Nemá na sobě žádnou zbroj, takže shrábne všechno poškození pro

sebe — když se vydělí dvěma kvůli typu poškození, vyjde najevo, že utrpěla tři zranění. Je sice zraněná, ale nijak zle — zvláštní agent Gray jí zachránil život.

### 15.6.5 Zvláštní pravidla pro rapidní střelbu

Další pravidla, která jdou použít spolu s pravidly pro více ran {398}. Platí pouze pro útoky s K aspoň 2.

#### Automatické a plně automatické zbraně

Automatické zbraně, tedy palné zbraně s K aspoň 4, používají pravidla pro více ran za útok {398}. Většina takových zbraní má dva režimy — buď může střílet náboje jednotlivě, s každým stisknutím spouště, nebo plně automaticky, tedy tak dlouho, dokud držíš spoušť.

Některé automatické zbraně (třeba kulomety) ale mohou střílet pouze plně automatickým způsobem. Tyto zbraně jsou v tabulkách označeny u statistiky Kadence vykřičníkem. Zde pak platí, že jediným způsobem, jak vystřelit krátkou dávku, je držet krátce spoušť; vypálit musíš vždy aspoň čtvrtinu kadence zaokrouhlenou nahoru, ledaže bys měl v zásobníku míň střel.

#### Automatická palba na blízké stacionární cíle

U automatické palby se předpokládá, že ze všech vystřílených ran jich zasáhne jenom malý zlomek. Je to realistické... až na případ, kdy se cíl není s to pohybovat a je dost blízko. Tato situace nastává nejčastěji při střelbě na neživé cíle; dveře, zdi, zaparkovaná auta, ale dá se upotřebit i třeba při popravách.

Je-li tvůj cíl *zcela nehybný* (tedy neživý či sice živý, ale bezvědomý či úplně omezený ve svých pohybech) a má takový ObrModif, že úplně vyváží postih za vzdálenost, způsobí úspěšný hod na útok, že zasáhne přesně každá druhá střela (zaokrouhli nahoru). Pokud útok uspěje o ZR zbraně či o víc, zasáhnou všechny.

**Příklad:** Jaksi ti začaly vadit dveře, a chceš je rozstřílet. Abys měl dost velkou jistotu, chceš aplikovat toto pravidlo. Dveře mají ObrModif +2, takže bys mohl vypálit až z pěti metrů (oprava -2). Pokud by ti začal vadit nějaký člověk (ObrModif 0), šlo by to pouze na dva metry, a pokud by byl úplně svázán či v bezvědomí.

#### Brokovnice a více střel

Zbraň se K ve formě součinu (třeba K  $3 \times 9$ ) vypálí méně střel, které se rozpadnou každá ve více střel. Nejběžnějším příkladem je brokovnice — u té první číslo znamená, kolik střel může vystřelit zaráz (tedy kolik spotřebuješ nábojů), druhé pak, na kolik střel se každá z nich rozpadne; při řešení útoku tedy tato dvě čísla znásob mezi sebou, a dostaneš účinnou kadenci.

**Příklad:** Otec O'Leary, kněz, se rozhodl bojovat proti démonům poněkud netradičním způsobem — brokovnicí s K  $3 \times 9$ . Proti němu pleská křídly démon a ctihodný otec ho už má plné zuby; vypálí na něj tedy tři střely, které se ovšem vyhodnotí jako 27 útoků.

Při střelbě z velmi malé vzdálenosti se takové množství projektilů nemůže rozletět do stran; tím jsou tedy soustředěnější a tím je zásah více smrtící. Na vzdálenosti nižší a rovné desetíně  $1/2\text{Šk}$  se už kadence nenásobí, zato se *polovinou* tohoto činitele (zaokrouhlenou dolů) vynásobí jak celé poškození, tak OPŠ cíle.

**Příklad:** Otec je zákeřný — chce mít jistotu, že démona zneškodní, a tak jej nechá přiletět docela blízko — až na pět metrů. Jakmile je vzdálen pět metrů a méně, aplikuje se toto pravidlo. Jak už jsme řekli, otec chce mít jistotu, že démona sestřelí, a tak vypálí tři rány (jeho kadence je pořád 3, nikoli 27). Počet střel by se ale násobil devíti, takže se jak poškození brokovnice, tak OPŠ démona, znásobí čtyřmi. Základní poškození brokovnice je  $1k+1$ , ctihodný otec tedy hází  $4k+4$  za každý zásah (kolikrát z těchto tří ran zasáhne, už závisí na jeho dovednosti a na kostkách). Démonova OPŠ se ovšem ze 3 zvedne pro účely tohoto útoku na 12.

#### Rozptýlení palby

Zbraň s kadencí 5 a vyšší může napadnout v jednom tahu víc cílů. Všechny cíle ovšem musí být ve stejném směru (musí se tedy vejít do třicetistupňové výseče) a musíš je napadat popořadě — zleva doprava, nebo naopak; to je na tobě.

Ještě před tím, než si půjdeš házet na zásah, oznam, kolik střel na každý ze svých cílů hodláš vypálit — svou kadencí můžeš rozmístit, jakkoli se ti bude líbit. Pokud jsou cíle od sebe vzdáleny víc než metr, musíš ovšem nějaké střely vyplýtvat během přesunu od cíle k cíli. Pro kadence 16 a nižší jde o jednu střelu za každý metr mezery, pro vyšší kadence o dvě střely za každý metr mezery. Tyto střely, ačkoli o nich píš jako o „vyplýtvaných“, nemizí ze světa. Mohou klidně zasáhnout něco jiného {416}.

Proti každému cíli si haž na útok odděleně. Tvoje účinná kadence v tomto podútku je přesně tolik, kolik střel jsi na daný cíl vypálil. Jelikož se ovšem zbraň, pokud s ní máváš tak, abys pokryl více cílů, poněkud špatně ovládá, musíš pro druhý cíl v pořadí přidat 1 k ZR, pro třetí ještě 1, a tak dál; pro každý další cíl ještě 1.

**Příklad:** Seržant Kelly, SAS, vykopne dveře a uzbije tři ozbrojené teroristy. Žádná rukojmí nejsou v dohledu, takže začne okamžitě střílet! Má v ruce 4,6mm osobní obrannou zbraň {325} s kadencí 15 a začne pokrývat teroristy ohnivou sprchou. První dva stojí od sebe dva metry, třetí stojí od obou čtyři metry daleko. Kelly tedy vypálí po prvním pět ran, při přechodu k druhému ztratí jednu střelu, na něj vypálí čtyři náboje, při přechodu k třetímu ztratí tři náboje a zbylé dvě rány daruje třetímu. Jde tedy o tři oddělené útoky; první má K 5 a normální ZR zbraně 3, druhý má K 4 a ZR 3 a třetí K 2 a ZR 4.

### Krycí palba

Pokud máš automatickou zbraň, tedy s kadencí aspoň pět, můžeš pokrývat nějaký prostor krycí palbou. To znamená, že budeš prostě držet celé kolo spoušť a kropit prostor střelami. Kdokoli v onom kole vejde do krytého prostoru, bude automaticky napaden. Výhodou je, že v okamžiku, kdy se pro krycí palbu rozhoduješ, v prostoru vůbec žádný nepřítel být nemusí.

Kryjí se vždy dva hexy někde v dostřelu tvé zbraně. Zvol si tedy dva hexy vedle sebe, ohlaš Vše do útoku (Krycí palbu) a začni střílet! Manévr zabere celou sekundu; v onom kole tedy nesmíš dělat nic jiného.

Můžeš si zvolit, kolik střel vypálíš — až do tvé plné kadence. Pokud má tvoje zbraň kadenci aspoň deset, můžeš zvolit dvě dvojhexové zóny, za předpokladu, že budou vedle sebe a že do každé z nich vypálíš aspoň pět ran. Pak se rozhodni, kolik z které vystřelíš, a pokud někdo do jedné z těchto zón vejde, bude podarován pouze tolika střelami, kolik jsi jich pro danou zónu vymezil.

Jakmile spustíš krycí palbu, *musíš* napadnout kohokoli, kdo se v ní octne, nebo se octne v hexech sousedících z každé strany s čarou nataženou od tebe do středu zóny. Aplikují se všechny běžné opravy kromě postihů za viditelnost, včetně bonusu za rapidní střelbu a za to, že před krycí palbou budeš mířit. Celková účinná dovednost nesmí přesáhnout pro většinu zbraní 6 plus tvůj bonus za rapidní střelbu; u zbraní na trojnožkách či na vozidlech nesmí přesáhnout 8 plus bonus za rapidní střelbu.

Pokud něco zasáhneš, haž rovnou podle tabulky náhodných zásahů {429} — takovým způsobem střelby nemůžeš rozhodně mířit na zásahové plochy! Tak můžeš klidně vystřelit spoustu střel do krytu toho, kdo vešel dovnitř!

### 15.6.6 Zvláštní zbraně pro boj z dálky

Některé zbraně pro boj z dálky jsou prostě zvláštní a vyžadují další pravidla.

#### Bola

Bola je vrhací zbraň určená k zamotávání — v zásadě provaz se zátěžemi na koncích. Cíl jí může uhnout či krýt štítem, ale pokud se jí pokusí krýt zbraní, počítá se to automaticky jako zásah do paže, ve které držel zbraň; co to znamená, je psáno níže. (**Výjimka:** Úspěšný kryt *sečnou* zbraní bolu ale přeseke a zničí.)

Mířit můžeš na jakoukoli část těla protivníka. Pokud zasáhneš, zbraň způsobí poškození *a* k tomu se ještě omotá kolem cíle — pokud chce cíl uniknout, potřebuje volnou ruku a tři úspěšné hody na OB. Každý pokus se počítá jako manévr Připravit, během kterého oběť nemůže dělat nic jiného. Zvířata si házou s postihem; s −3, mají-li packy s drápy, s −6, mají-li kopyta.

Pokud zasáhneš zbraň či paži, která něco drží, háže se Rychlý střet tvé dovednosti Bola proti SL cíle. Pokud zvítězíš, cíli vyrveš z ruky to, co v ní držel; tento předmět pak spadne na zem. (Pozor! To evidentně nefunguje na štít, který je k paži dobře připoután.) Pokud zasáhneš chodidlo či nohu, zamotá bola cíli dvě nohy; pokud cíl běžel, musí okamžitě uspět v hodu na OB, nebo sebou seknout k zemi a utržit 1k−2 poškození. Pokud zasáhneš cíl do krku, bude jej bola dusit {470}, dokud se neosvobodí.

#### Kuše

Pokud si kupuješ kuši, musíš určit, jakou SL má mít. Natáhnout jakoukoli kuši nejvýše tvé SL zabere dvě sekundy.

Silnější kuše sice napáchají více škod, ale natahují se pomaleji. Kuše, která má SL o jedna či o dva vyšší než ty, se musí natahovat šest sekund, pokud má kuše SL o tři či čtyři vyšší než ty, musíš ji natáhnout napínákem, což zabere dvacet sekund. Kuši o pět a víc silnější napnout sám nemůžeš, leda za užití nějakých nesmírně pomalých mechanických zařízení. Pokud máš ovšem kuši už nabitou, můžeš z ní střílet nezávisle na tom, jakou SL má.

K času pro napnutí kuše musíš připočítat ještě jednu sekundu za připravení šípky — tu lze anulovat, pokud se ti ji povede Rychle tasit (Šíp) —, a ještě jednu sekundu za zakládání šípky do tětiny kuše.

### Zápalné šípy

Dá se sestrojít prostě tak, že omotáš dřík šípu těsně pod jeho hrotem hadrem napuštěným olejem či tukem, možná trávou nebo zkrátka něčím hořlavým. Připravuje se deset sekund a musí být použit do tří sekund od své přípravy. Létá hrozně nemotorně (−2 na zásah). Pokud zasáhne, funguje stejně jako běžný šíp, až na to, že jako připojený účinek způsobí jeden bod poškození ohněm. Šance na to, že se oheň z šípu rozšíří do okolí, záleží na tom, co bylo zasaženo.

### Ruční granáty

K připravení granátu z opasku či jiného úložiště je zapotřebí (obrovské překvapení) manévr Připavit. Před tím, než jím hodíš, ho musíš odjistit; to zabere další sekundový manévr Připavit. Poté ho můžeš hodit!

Některé granáty mají kontaktní zápalník, některé vybuchnou po předem dané prodlevě (zpravidla pod pět sekund). Pokud má granát takto nastavenou prodlevu, můžeš si dát ještě jednu či dvě sekundy na míření (a doufat, že tě nikdo mezitím nezastřelí). Kromě toho, že dostaneš na zásah bonus, to má ještě jeden důležitý účinek; není pravděpodobné, že by ti ho nepřítel hodil zpět. Co když odjistíš granát s prodlevou pěti sekund a hodíš? Inu, nepřítel v první sekundě klekne, v druhé granát připraví, v třetí zamíří, ve čtvrté ho hodí. . .

### Harpuna

Většina harpun má na sobě všelijaké háčky a ostny; proto se budou řídit pravidly pro krumpáče (divné, že?) {435}, až na to, že lano ti umožní vyrvat zbraň z cíle i na dálku. Harpunovaná oběť se může hýbat, ale ne dál, než na délku lana; pokud chce jít dál, musí ti harpunu vyrvat z rukou rychlým střetem SL. Má to ale háček; pokud je lano z pořádného materiálu a je připevněno k něčemu hodně těžkému (třeba lodi), může se stát, že cíl bude muset překonávat třeba SL 50 i vyšší.

### Laso

Stejně jako harpuna se bere i laso jako vrhací zbraň, a to i přesto, že jej na jednom konci držíš. Mířit můžeš na jakoukoli část těla cíle. Cíl může uhnout nebo krýt zbraní (pokud se úspěšně vykryje sečnou zbraní, poškodí laso, jakoby se ho pokoušel přeseknout, viz níže). Pokud ovšem zkusí kryt zbraní a nezdaří se mu, automaticky zamotáš jeho paži, ve které držel zbraň, kterou kryl!

Pokud se trefíš do paže či do trupu, zamotáš je. V dalších kolech musíš na to, abys oběť udržel zamotanou, používat manévr Připavit. Ve svém kole si pak s obětí hod' rychlý střet SL. Pokud zvítězíš, povedlo se ti protivníka znehybnit, pokud zvítězí on, vyrvе ti laso z rukou.

Pokud se laso cíli omotá kolem krku, použij se stejná pravidla, ale ve střetu cíl dostane −5. Pokud vyhraješ, začne se dusit {470}.

Pokud zasáhneš chodidla, cíl musí uspět v hodu na OB nebo se svalit na zem (tento hod *nahrazuje* rychlý střet výše). Pokud běžel, háže s −4. Při neúspěchu utrží 1k–4 poškození, nebo 1k–2, pokud běžel. V dalších kolech se k tomu, abys cíl udržel zamotán, používají pravidla výše.

Pokud má cíl být znehybněn či dušen, laso musí být napjaté, a to vyžaduje každé kolo manévr Připavit. Je možné mít koně vycvičeného tak, aby to dělal za tebe; v tom případě můžeš nahradit v rychlém střetu svou SL jeho.

Z napjatého lasa lze utéci pouze tak, že ho zničíš (dva životy a OPŠ 1), z volného lasa (třeba z toho, které právě taháš útočníkovi z rukou) se použijí pravidla pro boly {440}.

Pokud mineš, musíš laso připravovat jedno kolo za každých jeho pět metrů. Běžná lasa mívají něco kolem deseti metrů.

### Molotovovy koktajly a lahve s olejem

Molotovův koktajl (ÚT 6) je lahev naplněná bensinem a vybavená doutnákem — tedy, ono to zní dost vznešeně, ale zpravidla to býval prostě kus hadru. Jakmile máš koktajl v ruce, jedním manévrem Připavit zapálíš doutnák (pokud máš čím) a manévrem Útok jej hodíš.

Teoreticky by se lahev měla při zásahu do tvrdého povrchu rozletět na kusy a benzin by se z ní měl vylít do všech stran a být ihned zapálen; skutečnost je ale o dost jinačí. Molotovovy koktajly jsou přímo pověstné svou

nespolehlivostí — mají poruchovost 12, nezávisle na jejich ÚT {437}. Pokud padne na útok 12 a víc, zbraň nevybuchne: buď se doutnák v letu od lahve oddělí, nebo se lahev odmítne rozbít, nebo se bensin nebude ochoten zapálit.

Pokud házíš koktajl na živou osobu, může uhýbat či krýt štítem. Krýt zbraní nesmí. Pokud uhne, lahev se roztříští o zem u jejích nohou; totéž se stane, pokud se sice neubrání, ale její OPŠ je nižší než 3 (v tom případě se lahev od ní odrazí, aniž by se rozrazila, a taktéž vybuchne u jejích nohou). Pokud zkusí krýt štítem, lahev se rozbije na jejím štítu.

Pokud jsi koktajl hodil do země úmyslně, nebo tam z nějakého důvodu spadl (a pokud se neporouchá), zapálí všechno v okruhu jednoho metru; viz Plošné útoky {444}. Na bitevní mapě se to znázorní prostě tak, že se celý zasažený hex octne v plamenech.

Pokud zasáhneš nějaký živý cíl, koktajl způsobí 3k ohnivého poškození ihned a každé kolo poté ještě 1k. Většina OPŠ chrání pouze pětinou své hodnoty; výjimkou je pouze zcela utěsněná zbroj, která chrání úplně. Pokud jsi zasáhl štít, utrží ono poškození štít. Cíl jej může používat, dokud neprohoří tak, že ho plameny budou ohrožovat (hoří z vnější strany). Buď použijte pravidla o poškozování štítů {526}, nebo prostě usudte, že štít natolik ohořel, že je zničen a po boji bude k nepotřebě. Při zásahu země působí oheň 1k–1 ohnivého poškození za kolo. Plameny hoří 10k sekund.

Jiným příkladem budiž řecký oheň (ÚT 3). Sestává z nafty (ta je do značné míry podobná bensinu) a nějakého tuku či smoly, aby to lépe hořelo. Byl určitě nehorázně drahý. Lahve naplněné řeckým olejem fungují jako Molotovovy koktajly. Podobně můžeš také reprezentovat klasické fantasy lahve s olejem.

V realistických herních světech nejsou pod ÚT 3 dostupné žádné tak vysoce (a takovou teplotou) hořlavé kapaliny.

Tyto zbraně jsou křehké. Pokud upadneš, haž za každou takovou lahev 1k; pokud padne čtyři a méně, lahev se rozbije! Protivník může lahve, které máš připevněné na opasku, dokonce zasahovat v boji (s –5); pokud jsou zasaženy, automaticky se rozbijí. Oba výsledky znamenají, že jsi promočen vysoce hořlavou kapalinou; stačí pak jeden bodík ohnivého poškození — a můžeš si být jist, že tě čeká *velmi* zářivá kariéra! (☺)

## Sít

Vrhací zbraň určená k zamotání protivníka. Cíl může buď uhnout, nebo krýt zbraní; pokud úspěšně síť kryje sečnou zbraní, poškodí ji (bere se jako rozplizlý předmět s OPŠ 1 a Žt podle její hmotnosti). Pokud se cíl neubrání, je zamotán a nemůže se ani pohybovat, ani útočit, dokud ho někdo (může to být i on sám) neosvobodí. Pokud chce cíl utéci, potřebuje na to aspoň jednu volnou ruku a tři úspěšné hody na OB–4. Každý pokus se počítá jako manévř Připravit, během kterého cíl nesmí vykonávat žádné jiné akce. Zvířata a lidé, kteří mají k dispozici pouze jednu ruku, dostávají –3. Hody na únik z malé sítě dostanou +3. Pokud se oběti při hodech na OB podaří tři neúspěchy v řadě, zamotá se tak, že musí být ze sítě doslova vysekána.

Je také možno uniknout prostě jejím zničením. Oběť může síť napadat pouze útoky s dosahem R. Zásah takových útoků je zaručen (!). Použijte pravidla u ničení zbraní {430}, až na to, že síť se bere jako rozplizlá {405}.

Malou síť můžeš použít jako zbraň pro boj zblízka. Má dosah 1 nebo 2, funguje jako laso a oběť se může osvobodit stejným způsobem jako po zásahu boly {440}.

### 15.6.7 Příslušenství k palným zbraním

Tato pravidla specifikují účinky příslušenství z kapitoly 8.

#### Dvojnožky a trojnožky

Pokud je zbraň na dvojnožce, může ji ležící střelec počítat jako opřenou (viz Míření {387}) a její požadavky na SL se sníží na dvě třetiny normálu, zaokrouhleno nahoru. Sejmutí a nasazení zbraně z a na dvojnožku chce manévř Připravit.

Těžké zbraně mohou být namontovány na trojnožce či podobném zařízení. Střelec se při střelbě z takové zbraně nemůže hýbat ani kráčet, ale může se normálně bránit. Dokud je zbraň takto namontována, může střelec úplně ignorovat její požadavky na SL. Odstranění zbraně z trojnožky nebo její opětovné připojení bude chtít tři manévry Připravit, pro některé hodně těžké zbraně i víc.

#### Laserové pomůcky

Jsou to v zásadě zařízení, které užívají laserového paprsku podobně jako ukazovátka, se kterými se přednáší; prostě promítají do místa, které bude zasaženo střelou, tečkou. Někde se používá viditelné světlo, jinde světlo

infračervené či ultrafialové.

Laserové pomůcky jsou účinné jen na určitou vzdálenost; za ní už je tečka prostě neviditelná. Pokud není dán žádný maximální dostřel této pomůcky, rovná se  $1/2\text{Šk}$  zbraně, na které je namontována.

Pokud vidíš svou tečku promítnutou tímto zařízením, dostaneš na zásah +1, aniž bys musel Mířit. Pokud ji vidíš i cíl, dostane +1 na Úhyb. Aktivování laserových pomůcek je volnou akcí; pokud jsi jimi vybaven, měl bys před mířením a útoky hlásit, jestli jsou zapjaty, či naopak.

### Teleskopické zaměřovače

Teleskopický zaměřovač ti dá bonus na zásah, pokud před útokem zamíříš. Existují dvě kategorie těchto zaměřovačů: s pevným a pohyblivým nastavením. Zaměřovač s pevným nastavením vyžaduje aspoň tolik sekund míření, kolik činí bonus, který ti poskytne; se zaměřovačem s pohyblivým nastavením můžeš sice mířit méně, ale bonus se podle toho sníží. Zaměřovače jsou s pohyblivým nastavením, pokud není dáno jinak.

Tato zařízení mohou být už ve zbraní vestavěna, popřípadě k ní připojena; mohou být také instalována ve vozidlu, které má připojenou zbraň. Naráz lze používat pouze jeden takový zaměřovač. Některé pokročilejší zaměřovače mohou fungovat i jako noční vidění.

### Tlumiče

Tlumič, jak už název napovídá, tlumí zvuk výstřelu. Běžný, netlumený výstřel nedá skoro žádnou práci zaslechnout; stačí, abys byl na několik set metrů daleko a dostaneš hod na Slyšení+5. K tomuto hodů můžeš dostat +4 za zbraň, která způsobuje obzvlášť velké rány či za obzvlášť klidné prostředí, −4 za opačné podmínky — zbraň dělá příliš málo hluku, kolem je hrozný rámus. Typický tlumič tento hod ještě opravuje o −4; ani ty nejlepší však nedávají víc než −6.

Každý, kdo je před tvou zbraní, je jí vystaven a je jen tak daleko, že kdybys chtěl, mohl bys ho napadnout, ránu uslyší automaticky, ať už je tlumená, nebo ne. Tlumič ale brání v přesném určení místa, odkud rána přišla; posluchač si musí hodit na IQ (*ne* na Slyšení), aby se zjistilo, jestli si uvědomil, odkud se střílelo. Takový hod samozřejmě není potřeba, pokud tě normálně vidí.

Tlumiče se používají nejčastěji na pistole a samopaly, ale existují i pro spoustu dalších zbraní.

## 15.6.8 Ovládané a naváděné zbraně

Některé zbraně se dají ovládat za letu, jiné zbraně se dokonce po výstřelu ovládají samy! Tím se částečně řeší problém zasažení vzdáleného cíle. Zbraně založené na tomto principu se objevují na sklonku ÚT 6; v ÚT 7 jsou už celkem běžné. Většina z nich je založena na bázi raket, až na torpéda tohoto druhu a až na nějaké magické předměty z fantasy světů.

### Ovládané zbraně

Jde o takové střely, které přijímají příkazy ke změně směru přímo během letu. Tento princip umožňuje střelci, aby střelu udržel v žádoucím směru. Při útoku ovládanou zbraní pranic nezáleží na dovednosti střelce; důležitá je dovednost operátora, který střelu řídí. Z počátku to neznamenal žádnou výhru — operátor měl joystick a tím střelu řídil, ale dnes se to dělá prostě tak, že namíříš nějakým zaměřovačem zbraně na cíl a elektronika v ní se už postará o zbytek.

Většinou se zbraně dělí podle toho, jak zbraň komunikuje se střelou. Do typických příkladů spadá ovládání přes dráty, které se v letu odvíjí za projektil, a ovládání rádiem, ale to nejsou zdaleka všechny!

Útok ovládanou zbraní se vyhodnocuje stejně jako jakýkoli jiný útok z dálky, až na tyto zvláštní úpravy:

**Míření:** Pokud před útokem zbraň zamíříš, dostaneš bonus za přesnost zbraně. Mířit tě nikdo nenutí. Pokud střela potřebuje na zásah cíle více kol, je mířená automaticky a útok dostane bonus za přesnost.

**Útok:** Pokud je cíl v dostřelu  $1/2\text{Šk}$ , zbraň jej může zasáhnout již v tom kole, ve kterém je z ní vystřeleno. Na útok se používá (no kdo by to tušil) manévr Útok. Pokud je cíl dále, musíš používat manévry Soustředit na její řízení — a jelikož pouhé střely vzduchem potrvá více sekund, budeš muset tento manévr opakovat několikrát.

**Opravy:** Jako u jiných útoků palnými zbraněmi, až na to, že *se ignoruje postih za vzdálenost*. Cíl může mít elektronické protiprostředky (ECM), které ti dávají nějaký postih na zásah; podrobnosti však záleží na ECM a naváděcím systému, a to je mimo záběr těchto příruček.

## Naváděné zbraně

Naváděné zbraně se narodily od ovládaných dovedou nasměrovat na cíl samy. Používají k tomu nějaký smysl, kterým sama střela vnímá své okolí; zpravidla jde o nějakou senzorovou výhodu: infračerveně naváděné střely tedy používají Infravidění, radarově naváděné střely používají Echolokaci (Radar) apod. Některé zbraně mohou mít takových smyslů i více! Při určování bojových postihů se všechno musí vztahovat ke smyslu střely, nikoli střelce; tma na radar sice nepůsobí, se zasekávacími zařízeními to ale bude krapet jinak.

Naváděné zbraně používají běžná pravidla pro útok z dálky s následujícími výjimkami:

**Čas přípravy:** Některé vrhače vyžadují delší čas na vložení baterií, zapnutí, zahřátí elektronických systémů apod. Tyto aktivity se dají reprezentovat manévrem Připravit. Jsou už započítány do času potřebného pro nabití nové střely.

**Míření:** Před útokem se tvoje zbraň musí „přimknout“ k cíli. To vyžaduje manévry Míření a zpravidla vyžaduje, aby cíl viděl i střelec. Tento zvláštní manévry míření potřebuje také úspěšný hod proti dovednosti se zbraní, což je v tomto případě Dělostřelba (Naváděné střely).

**Útoky:** Střelec střelu vypouští pomocí manévru Připravit, protože projektil útočí sám. Pokud je cíl do 1/2Šk od zbraně, střela zasáhne ještě to kolo; jinak to bude nějakou dobu trvat (viz A kdy už tam budeme?, níže). Při hodu na útok se neházejte proti své dovednosti se zbraní, ale proti dovednosti *zbraně*, což je 10 plus bonus za přesnost, pokud se ti s ní povedlo zamířit.

**Opravy:** Tyto střely ignorují veškeré postihy za vzdálenosti a za stav střelce. Základní oprava za viditelnost závisí na snímácm smyslu střely, nikoli na střelci. Cokoli, co vnímání tímto smyslem kazí, dává střele postih na zásah. Všechny ostatní modifikátory se aplikují jako normálně.

## A kdy už tam budeme?

Pokud má ovládaný či naváděný útok parametr 1/2Šk, poškození se nepůlí; tato statistika místo toho určuje rychlost útoku v metrech za sekundu. Projektil může tedy zasáhnout cíl na vzdálenost až 1/2Šk během tohotéž kola, pro vzdálenější cíle bude potřeba více kol.

Projektil letí danou rychlostí, dokud něco nezasáhne — nebo dokud neuletí vzdálenost větší či rovnu svému maximálnímu dostřelu, v kterémžto případě padne k zemi, autodestruuje se či jinak selže při zasahování cíle. Je tedy možné ovládaným a naváděným útokům sprostě utéci — pokud jsi na to dost rychlý!

A ještě pár pravidel:

**Pro ovládané zbraně** platí, že musíš každé kolo, během kterého střela letí, ji řídit na cíl. Pokud by ti náhodou cíl zmizel z očí a střela stále byla na cestě, útok automaticky mine. Ve chvíli, kdy střela dosáhne cíle, musíš provést manévry Útok či Vše do útoku (Rozhodný). Útok se vyhodnotí, jako bys právě vystřelil z běžné zbraně. Pokud z nějakého důvodu v osudnou chvíli Útok ani Vše do útoku provést nemůžeš, projektil proletí okolo cíle a až překročí maximální uraženou vzdálenost, bude zničen.

**Pro naváděné zbraně** platí, že jakmile takovou zbraň jednou vystřelíš, už nad ní nemáš vládu. Jakmile dosáhne zbraň cíle, sama podnikne manévry Útok.

### 15.6.9 Plošné útoky a spol.

Některé útoky — dračí dech, plynové bomby atd. — ovlivňují větší prostor. Poškození ze všech takovýchto útoků se tedy bere jako velkoplošné {429}, pokud oběť není tak velká (nebo tak na okraji), že v oblasti účinku je pouze jedna její zásahová plocha.

#### Plošné útoky

Plynové bomby, už zmíněné Molotovovy koktajly a podobné věci, plus cokoli s vylepšením Plošný účinek {115} účinkují na všechno, co je do dané vzdálenosti od epicentra útoku. Poškození se zpravidla se vzdáleností nesnižuje. Pokud takovým útokem nezasáhneš, použij Rozptyl {445}; tak se určí, kde epicentrum vlastně bude. Aktivní obrany proti plošnému útoky nepomáhají; jediné, co ohrožení mohou udělat, je zapadnout do krytu nebo utéci z ohrožené oblasti; viz Možnosti aktivní obrany {402}.

#### Kuželové útoky

Jsou to prostě útoky vybavené vylepšením Kužel {113}; příkladem budiž třeba dračí oheň. I kuželový útok vyžaduje hod na zásah; minutí ovšem nutně neznamená, že cíl nebyl zasažen! Stejně se může octnout v ovlivněné oblasti. Pokud zasáhneš, kužel (jelikož hraje na rovinné mapě, tak vlastně jenom kruhová výseč) se sestrojí

podle pravidel níže přímo na cíl, pokud mineš, použije se na cílový bod Rozptyl {445}.

Jakmile znáš cílový bod, můžeš začít střílet kruhovou výseč (nebo si představovat, co jsi vlastně zasáhl, pokud hrajete bez mapy). Kužel se postupně rozšiřuje na obě strany přímkou mezi tebou a cílovým polem rovnoměrně, a to až do maximální šířky a dosahu.

Kužel je ve svém začátku (tedy jedno pole před tebou) jeden hex široký, ale rozšiřuje se. Jak rychle, to se určí jednoduše; kužel se rozšiřuje rovnoměrně, vydělíš tedy pouze maximální dosah maximální šířkou, a získáš vzdálenost, ve které se kužel rozšíří o celý hex. Třeba kužel s dosahem 100 metrů a maximální šířkou 5 metrů se bude rozšiřovat rychlostí jednoho hexu za 20 metrů. V šedesáti metrech od začátku by byl tedy tři hexy široký. Pokud maximální šířka není uvedena, počítej, že je to prostě jeden metr rozšíření za jeden metr vzdálenosti.

Kužel zasahuje všechny v pokrytém prostoru; každý, kdo je za krytem, který jej před tebou zcela kryje, je ale chráněn normálním způsobem. Cíle se mohou pokoušet o úhyb, chtějí-li opustit zasažený prostor či zapadnout do krytu; jinak se žádná aktivní obrana nepočítá.

### Vyprchávání

Určité kuželové a plošné útoky s přibývajícím vzdáleností slábnou — to je běžné hlavně u realistických širokopásových paprskových zbraní a plošných ohnivých útoků. Tato pravidla také používají útoky s omezením Prchavý {125}. V případě poškozujících útoků se poškození se vzdáleností od středu kruhu či od začátku kužele snižuje. Pro kužel platí, že se poškození dělí šířkou kužele v místě, kde byl cíl zasažen; pro plošné útoky se poškození dělí vzdáleností od středu.

Pro útoky, které nezpůsobují poškození, ale nehezké stavy, a povolují proti tomu hod na ZD, to funguje podobně; nalezní vzdálenost jako u směrnice výše, ale ke škodě (je-li jaká) ji nepřipočítávej. Místo toho ji přidej cíli k hodů na ZD jako bonus; třeba cíl dva metry od středu plošného útoku bude házet na ZD+2.

## 15.7 Výbuchy

Některé útoky, třeba ruční granáty či kouzla výbušných ohnivých koulí, při zásahu vybuchnou. To se symbolizuje zkratkou **ex** (od slova „explose“) za typem poškození (třeba **dr ex**, **o ex** atd.)

Takové útoky, kromě toho, že poškodí zasažený cíl, také způsobují poškození všemu, co je od místa zásahu do dvojnásobku počtu kostek metrů. Pokud činí poškození  $6k \times 2$ , mohou být zraněni všichni v okruhu 24 metrů — i když je pravděpodobné, že šťastlivci, kteří byli poněkud u okraje tohoto prostoru, zcela ujdou poškození.

Poškození se tak, jak je psáno, aplikuje pouze na přímo zasažený cíl; cokoli jiného bylo na ploše účinku, může být také zraněno a taktéž si háže na psané poškození, ale dělí jej trojnásobkem své vzdálenosti od středu výbuchu v metrech a zaokrouhlí jej dolů. Poškození se háže pro každého zasaženého zvlášť (i když, pokud je na bojišti příliš těsně, je možné, aby PJ použil pro několik NP jeden hod.) Proti škodám z výbuchů chrání zbroj trupu.

Pokud má výbušný útok dělitele zbroje, tento se aplikuje pouze na přímo zasažený cíl. Hlavice protitankové rakety má dělitele zbroje (10), ale ten se vztahuje pouze na zasaženého; cokoli kolem se chrání svou plnou OPŠ. Výbuchy mohou založit požár (viz Chytání plamenem {466}).

Kdokoli v zasažené oblasti může zkusit hod na Úhyb, pokud má dost blízko nějaký kryt, a při úspěchu se uchránit škod z výbuchu i střepin; viz Zapadání do krytu {402}.

#### Útoky na prostor

Můžeš záměrně napadnout prázdnou zem — u plošných útoků to dokonce dává i smysl. Pro ruční výbušniny vrhací to znamená, že jsi je vyhodil vysokým obloukem. Na zásah si ház s +4; pokud nezasáhneš, aplikuje se pravidlo o rozptylu níže. Ostatní nemohou, jak je zvykem, zkoušet hody na obranu, leda pokusy o únik z nebezpečné oblasti a zapadání do krytu {572}.

#### Rozptyl

Pokud normální útok mine svůj cíl, je dost jedno, kde skončil; pro plošné, výbušné a kuželové útoky to ale zdaleka neplatí!

Pokud se ti nezdaří hod na zásah, minul ses o tolik metrů, kolik činí tvoje míra neúspěchu. Nemůžeš se nikdy minout o víc, než je polovina vzdálenosti mezi tebou a cílem, který ses snažil trefit (zaokrouhlí nahoru).

**Výjimka:** Pokud byl cíl ve vzduchu nebo ve vodě, nebo pokud pomocí Dělostřelby či Bombardování napadáš cíl, který nevidíš, mineš se o *dvojnásobek* své míry neúspěchu.

Směr, ve kterém střela poletí, určíš podle kostky; jednička znamená směr, kterým koukáš dopředu, dvojka znamená odchylku o jednu hexovou hranu po směru hodin, trojka o dvě hrany, atd. Tvůj útok tedy mine tímto směrem o tolik metrů, kolik jsi určil výše.



**Výbuchy v jiných prostředích**

**Jiné atmosféry:** Tato pravidla počítají s normálním tlakem vzduchu na Zemi. Jiná atmosféra ovšem účinek výbušnin potlačuje, nebo naopak ještě umocňuje. Pod vodou se rázy šíří lépe; poškození z výbuchů se tam dělí akorát vzdáleností v metrech od místa zásahu místo jejího trojnásobku. Ve vakuu či jen stopové atmosféře, kde není žádné médium, které by se o přenos rázové vlny postaralo, poškození způsobují pouze expandující plyny (a to je jen málo škodlivé); poškození se dělí desetinásobkem vzdálenosti od středu.

**Exploze na osobách** mohou vzniknout třeba v případě, kdy se někdo obětuje a skočí na granát, který pod ním vybuchne; viz Sebeobětování {572}. Takový sebeobětovač utrhá maximální možné poškození; jeho OPŠ jej proti němu chrání normálním způsobem. Všichni ostatní dostanou jeho Žt a OPŠ trupu jako „OPŠ krytu“.

**Vnitřní výbuchy** vzniknou, pokud něco vybuchne *uvnitř* někoho — taková situace může nastat třeba v případě, že se výbušná střela roztrhne v cíli nebo když pitomý drak sežere ruční granát (☺). OPŠ pak pochopitelně nemá účinek; celý útok se navíc počítá jako útok na životně důležité orgány a poškození se násobí třemi!

**Poškození střepinami**

Většina granátů, bomb a dělostřeleckých granátů sestává v zásadě z kovové schrány, výbušniny a nějakého zapalovacího mechanismu. Kovová schrána je pak dobrá k tomu, aby se při výbuchu rozletěla na kousky a rozhodila prostorem smršť nebezpečných střepů. Do některých se k posílení takových účinků ještě přidávají další věci (třeba hřebíky).

Pokud výbušina způsobuje poškození střepinami, je uvedeno v hranatých závorkách za poškozením (třeba [2k] znamená 2k poškození střepinami). Cokoli, co je v okruhu pětinasobku počtu kostek metrů od středu, může být střepinami zasaženo. Útok [2k] by tedy vymrštil střepiny na  $2 \times 5 = 10$  metrů.

Čím dále je cíl od střdu výbuchu, tím menší šanci má na to, že bude zasažen. Pokud stál přímo v hexu, ve kterém se výbušina roztrhla, je zásah automatický; ostatní jsou napadáni střepinami se základní dovedností 15. K tomu se připočítávají tři opravy: za vzdálenost od středu, za polohu (leh, sed) a za ObrModif. Je možné, že cíl zasáhne víc než jedna střepina! Za každé plné tři body, o které útok uspěl, zasáhne cíl další střepina.

Jedinou obranou cíle proti střepinám je útek z ohroženého prostoru nebo zapadnutí do krytu. Viz Možnosti aktivní obrany {403}.

Všechny zásahy se rozdělují mezi zásahové plochy náhodně. Pokud vyšla zásahová plocha, která je za krytem, byl zasažen místo tvého těla kryt.

Střepiny způsobují sečné poškození. Pokud má výbušný útok dělitel zbroje, pro střepiny *neplatí*.

**Vzdušné výbuchy:** Pokud něco vybuchne ve vzduchu a na zem se snese pouze déšť střepů, kryty vhodné proti obyčejné střelbě ti vůbec nepomohou. Jediná věc, která tě zachrání, je pořádná střecha nad hlavou.

**Improvizované střepiny:** Že zbraň nemá uvedeno žádné poškození střepinami, ještě neznamená, že nemůže při výbuchu na určitých površích rozhodit kolem sprchu nebezpečných předmětů. Ty mohou způsobovat 1k–4 (pro běžnou zeminu) až 1k (pro nějaké nebezpečné kovovo-skleněné svinstvo volně ložené na zemi) poškození.

**Horké střepiny** po sobě zanechávají zpravidla válečné hlavice plněné bílým fosforem. Takové střepiny působí i 1k(0,2) o poškození po jednu minutu, vždy jednou za deset sekund.

**Demolice**

Občas se prostě stane, že je potřeba vyhodit do vzduchu! A pokud takové vyhazovací chutě přepadnou HP nebo někoho v jejich blízkosti, může být důležité, kolik poškození způsobí a kolik čeho bude potřeba. Poškození se určuje v násobcích 6k; škoda je drtivá a má zpravidla Opravu poškození (Výbuch a Střepiny) {114}.

**Kolik toho bude potřeba**, zjistíte jednoduše: výbuch, která činí  $6k \times n$  poškození, bude chtít  $\frac{n^2}{8}$  kg TNT. Pokud nepoužíváte TNT, ale něco jiného, musíte ještě podělit výslednou hmotnost relativní explosivní silou (REF) dané výbušniny. Níže je tabulka s REF pro některé běžné výbušniny.

**Jak by tahle hromada vybuchla**, se zjistí prostě inverzí vzorečku výše; určitá hmotnost určité výbušniny způsobí  $6k \times \sqrt{8m \times \text{REF}}$ , kde  $m$  je hmotnost v kilogramech a REF je už zmíněná relativní explosivní síla.

**Příklad:** Píše se rok 1920 a jakýsi lupič v Chicagu právě dumá, kolik by asi bylo potřeba dynamitu, aby vyrval díru ve stěně bankovního trezoru. Odhadne tloušťku stěny trezoru a po zralé úvaze dojde k názoru, že potřebuje výbuch, který způsobí  $6k \times 8$  poškození. Dynamit má REF  $\frac{4}{5}$ , takže bude potřeba  $\frac{8^2}{8}$  kg TNT, nebo  $\frac{8^2}{8} \times \frac{5}{4} = 8 \times \frac{5}{4} = 5 \times 2 = 10$  kg dynamitu.

ÚT	Název	REF	Popis
3	Černý prach	1/3	Standardní střelný prach z dob před rokem 1600.
4	Dusičnan amonný	2/5	Běžná improvizovaná výbušnina
4	Černý prach	2/5	Běžný střelný prach, 1600 až 1850
5	Černý prach	1/2	Běžný střelný prach, 1850 až 1890
6	Benzín / Dusíkaté hnojivo	1/2	Běžná improvizovaná výbušnina
6	Dynamit	4/5	Komerčně dostupný pro důlní a demoliční práce.
6	Trinitrotoluen, TNT	1	Profláklá a všude známá výbušnina.
6	Amatol	6/5	Neméně známý. Plnily se tím dělostřelecké granáty za II. sv. války.
6	Nitroglycerin	3/2	Nestálý. Při neurvalé manipulaci hažte 3k; při 13 a víc vybuchne.
7	Tetryl	4/3	Běžný pro menší výbušné střely, i pro ruční zbraně.
7	Composition B	7/5	Další běžná výbušnina.
7	C-4	7/5	Plastická trhavina pro běžné vojenské použití.
9	Oktanitrokubát	4	Teoretická, velmi pokročilá výbušnina.
10	Stabilizovaný kovový vodík	6	Smyslená výbušnina, hodí se do sci-fi.

## 15.8 Zvláštní druhy poškození

Tato pravidla hovoří o útocích, které mají za úkol něco víc, než jenom prorvat se skrz OPŠ cíle a zranit ho.

### 15.8.1 Způsob utrpení

Útoky touto výhodou (a spousta dalších, které se řídí podle stejných pravidel) prostě představují útoky způsobující místo přímého zranění nějaký nepříjemný účinek — slepotu, dušení, omráčení apod. Příklady buďtež třeba slzný plyn a omračovač.

Cíl proti takovému útoku dostane vždycky hod na ZD, možná o něco opravený. K tomuto hodů si sice smí přidat celou svou OPŠ, ale často se stává, že takové útoky mívají slušného dělitele zbroje, popřípadě nějaký modifikátor průraznosti, který jim umožní některou či všechny ze zbroje cíle obejít. Zbroj třeba nedává žádný bonus proti útoku, jehož nositel (třeba šipka, na které se vezl smrtící jed) už zbroj prorazil (jed už zbrojí pocho-pitelně procházet nemusí).

Pokud se oběti hod nezdaří, je ovlivněna účinky útoku. Pro soupisku viz stranu 460. Jelikož tyto útoky zobrazují *obrovskou* řadu různých útoků, od paprskových zbraní přes psionické útoky až k chemickým jedům, měl bys vždycky raději řádně konzultovat všechny poznámky u patřičných tabulek zbraní.

**Připojené utrpení:** Některé útoky mohou způsobovat normální poškození a kromě toho ještě nějakou legraci dle vzoru Způsob utrpení. Kdokoli, kdo je takovým útokem zasažen, musí házet proti Způsob utrpení, i přesto, že jej třeba fyzický útok nepoškodil.

**Vedlejší účinky:** Některé útoky jsou na tom tak, že mají vedlejší účinek, pokud způsobí nějaké poškození, Oběť zpravidla dostává na odolání hod na ZD, ale zpravidla s  $-1$  za každá plná dvě utržená zranění.

### 15.8.2 Modifikátory průraznosti

Dělitelé zbroje {404} a útoky na nositelích {407} nejsou zdaleka jedinými t. zv. modifikátory průraznosti. Zde jsou ještě další čtyři:

**všeobecně jedovatý** Útok musí dospět k nějaké otevřené ráně či jiné náchylné části těla (nosu, očím, otevřeným ústům), jinak prostě nebude fungovat. Viz str. 126.

**kontaktní** Běžný modifikátor pro kontaktní jedy, nervový plyn a exotické útoky typu „ruka smrti“. Útok se musí dostat do styku s holou kůží nebo s porézním oblečením; jakákoli OPŠ jej zastaví (nemá-li omezení Tuhá kůže). Pozor! Pokud je tato možnost kombinována s Plošným účinkem {115} či Kuželem {113}, ovlivní všechny, kdo nejsou Utěsnění (ať už od přírody nebo oblekem).

**dusivý** Útok pouze postihne ty, kdo ho vdechnou. OPŠ sice nefunguje, co ale funguje až moc dobře, je třeba i prachspřátá plynová maska či zadržení dechu, nemluvě už o dýchání vlastního vzduchu (třeba ve skafandru). Také nijak třešnuté nefunguje na osoby, které Nedýchají či mají Filtř v plicích.

**založeno na smyslech** Útok prochází do oběti jedním ze smyslů (zrakem, sluchem apod.) Neúčinkuje pocho-pitelně na ty, kdo daný smysl nepoužívají. Viz str. 119.

## 15.9 Kinoherní bojová pravidla

Nejsou reálná, zato jsou legrační. Používejte je pouze, pokud to chtějí všichni a je-li to vhodné.

### Neprůstřelná nahota

Aspoň Atraktivní HP mohou získat bonus k aktivním obranám prostě tak, že svléknou nějaké či všechny ze svých oděvů: oblečky, které odhalují nohy či hrud' dostanou +1, pouhá bederní rouška či kratičké plavčičky poskytnou +2. Ženy bez horní části oděvu dostanou ještě plus jedna. Úplná nahota nepřináší už žádné další bonusy k obraně, ale pomáhá při pohybu; +1 k pozemnímu a +2 k vodnímu Pohybu.

### Nižší poskoci

Poskoci alias „kanónenfutr“, jak by někdo možná řekl, jsou prostě NP, jejichž jediným smyslem života je být zmasakrován, a to zpravidla rovnou s několika svými druhy naráz. Hody na obranu se jim nikdy nedaří, nikdy neprovádějí Vše do útoku a dokonce i jediné poškození jim stačí k zhroucení se do mdlob, či rovnou k úmrtí. Žt se u nich vůbec nepočítají.

### Efektní exploze

V tvrdé realitě granát člověka prostě zabije; to je smutná věc. Ve filmu se ale přežívají i přímé zásahy protitankovými raketami! Proto nemusíte používat u výbušnin přímá poškození ani škody ze střepin; jediné, co výbuch způsobí, je maximálně semtam nějaká začerněná tvář a možná, ale opravdu jen možná, pocuchané vlasy a oblečení, a (a to je snad nejdůležitější) odhození. Každý metr odhození takovým výbuchem znamená 1 Žt drtivého poškození.

### Řádná odhození

V našem nudném, reálném světě palné zbraně člověka zastřelí, ale neodhodí. V kině se to ale děje přesně naopak! Zásah z pistole prohodí protivníka zdí až do vedlejšího pokoje! (No, možná trochu přeháním, ale jen maličko!) Odhození se vypracuje, jakoby zbraň působila drtivé poškození. Kdokoli utrhá odhození, musí si házet na IQ s -1 za každý metr, který uletěl, nebo bude na další kolo mentálně omráčen.

### Povrchová zranění

Okamžitě poté, co utrháš nějaké poškození, můžeš prohlásit, že útok, který tě poškodil (což může znamenat i vícero zásahů, pokud do tebe protivník poslal pár střel z automatické zbraně) „byl vlastně jenom povrchovým zraněním“. To ti umožní ignorovat všechno poškození až na jedno, ovšem za cenu jednoho bodu. Pokud bod nemáš, PJ ti snad může povolit i jít do dluhu a odečíst tyto body od těch, které získáš v dalším průběhu hry.

### Nekonečné střelivo

HP mají *vždycky* nějaké náboje nebo energetické články navíc. Pokud už všechno, co měly u sebe, vystřílely, okamžitě se jim všude po kapsách zhmotní další. Zbraně se také nikdy neporouchají.

### Galantní boj zblízka

Pokud si HP usmyslí bojovat s nepřítelem zblízka, ať už bez či se zbraní, její protivníci s ní budou vždy bojovat jeden na jednoho. Ostatní NP mohou sice tancovat okolo a povzbuzovat, ale zaútočí až v případě, že osoba, která je právě na řadě, bude vyřízena.

Pokud proti HP stojí supersilná příšera, které by na zničení postavy stačilo jedno počastování packou, nebude příliš často působit přímá zranění; místo toho hrdinu raději popadne a zahodí, nebo do něj vrazí!

### Násilí jako z televize

Pokud je HP zasažena možná smrtícím útokem (včetně útoku automatickou střelbou, který zasáhne vícrát), může se rozhodnout, že za jeden BÚ promění svůj neúspěch v hodů na obranu v úspěch. Zaplatí za to jedním BÚ a celým dalším tahem.

Hrdina nemůže takto vetovat útoky beze zbraně, útoky drtivými zbraněmi, útoky, které vůbec žádné poškození nezpůsobují (třeba úchop), pokud nezasahují lebku či krk, ani útoky na svoje zbraně či jiný neživý majetek.

S tímto pravidlem se i boj smrtícími zbraněmi promění v samé „zatlačil mě do defensivy“... dokud nedojdou BÚ.

**Útoky dvěma zbraněmi**

Toto pravidlo může, ale nemusí být vhodné pouze do kinohry. To, jestli se použije, si PJ musí rozhodnout sám.

Pokud máš aspoň dvě ruce, můžeš udeřit oběma záraz, a to pouhým manévrem Útok. Každý ruka může útočit beze zbraně, jednoruční zbraní pro boj zblízka či pistolí (nebo, pokud na to máš dost velkou SL, třeba můžeš v jedné ruce držet obouruční zbraň!)

Jde o dva útoky, každý má ještě  $-4$  na zásah (připočítává se k  $-4$  za levou ruku!) Za každou ruku se tedy háže zvlášť. Můžeš napadnout jednoho nebo dva protivníky; pokud napadáš dva, musí stát vedle sebe. Pokud obě rány míří na jednu osobu, brání se jim s  $-1$  — její pozornost je rozdělena.

Pokud už máš více útoků, pouze jeden z nich můžeš takto zdvojit; zbytek musí být vykonán poctivě, jednou zbraní.

## Kapitola 16

# Zranění, nemoci, únava

Život dobrodruha, to není jenom čest a sláva. Postupem času se to pozná — pověsí se na tebe únava, oblečení i tělo se zašpiní, ale nejen to. Taky se můžeš zranit, a pokud budeš mít dost smůly, můžou tě i *zabít*. Naštěstí se všechny tyhle problémy dají řešit. Někdy i smrt. Čti dál...

### 16.1 Zranění

Rány v boji a všelijaké zranění v důsledku nehody ti způsobí poškození; tak se nazývá dočasná (aspoň zpravidla) ztráta Žt. Počet tvých životů tedy určuje, jak jsi schopen vzdorovat zraněním.

Běžným způsobem, jak nějaké to poškození utržit, je boj. Pokud tě někdo zasáhne zbraní a tvoje zbroj všechno nezachytí, dostaneš přebytek jako poškození, ale to není jediný způsob, jak o životy přijít. Nemoci, přetížení a takové věci mohou také způsobovat poškození, a zbraně k tomu nejsou vůbec potřeba.

Pokud utržíš tolik poškození, že se tvoje životy sníží na nulu a méně, brzo upadneš do mdlob. Můžeš dokonce sestoupit k záporným hodnotám Žt, ale z větších hlubin už není návratu — ve vyšších záporných číslech na tebe čeká pouze smrt. U obyčejného člověka může hranici mezi životem a smrtí být jedna či dvě rány mečem či zásahy palnou zbraní. Je to realistické, a taky docela dramatické. Dokonce ani v kinoherních bojích se nestává, že by se bojující zasypávali desítkami ran a přežívali je — místo toho se snaží prostě nebýt zasaženi. Zbroj sice pomáhá... ale boje jsou smrtící, takže před jednáním doporučujeme zapnout mozek.

#### 16.1.1 Obecné zranění — ztracené Žt

Opakované zraňování dokáže nakonec srazit k zemi kohokoli (nebo cokoli), i pokud žádná z dílčích ran nebude nijak velká. Následující seznam sumíruje účinky příliš malého počtu životů. Všechny účinky se sčítají.

**méně než třetina životů** Tvoje rány tě zpomalují. Pohyb a Úhyb se snižují na polovinu (zaokrouhluje se nahoru).

**nula a méně** Jentak se držíš při vědomí. Kromě účinků výše musíš v tvém následujícím tahu uspět v hodu na ZD s  $-1$  za každý plný násobek ZD, o který jsi pod nulou. Selhání znamená, že prostě omdlíš (nebo přestaneš fungovat, pokud jsi nebyl vlastně naživu), viz Probírání se z mdlob {455}. Úspěch znamená, že můžeš jednat toto kolo jako normálně; v každém dalším kole si ale musíš házet znova. **Výjimka:** Pokud se ve svém kole rozhodneš nedělat Nic a nepokoušíš se o žádné obranné hody, nemusíš v něm házet.

**mínus Žt** Kromě účinků výše si *okamžitě* hod' na ZD nebo zemři. (Pokud neuspěješ o jedna či o dva, sice začneš umírat, ale ještě se držíš na živu; viz Smrtelná zranění {454}.) Pokud uspěješ, můžeš mluvit, bojovat atd. jako výše (dokud se ti nezdaří hod na ZD a nesesuješ se bez života k zemi). Pokaždé, když se octneš na dalším celém násobku Žt, musíš tento hod provést znova. Pokud tedy máš 11 Žt, první hod na smrt máš na  $-11$  životech, další na  $-22$ , ještě jeden na  $-33$ , a tak dál.

**mínus pětínásobek Žt** To znamená, že jsi už ztratil šestínásobek svých Žt! Tolik zranění nikdo nemůže přežít. Okamžitě umíráš.

**mínus desetinásobek Žt** Úplné tělesné zničení — pokud k tomu byly použity vhodné prostředky. Dvě stě poškození šípy zanechá pravda sice trochu jehelníček připomínající, ale přesto rozeznatelné tělo; po dvou stech bodech ohnivého poškození z tebe nezůstane nic než troška popela. Rozdíly mezi těmito dvěma případy mohou být dost důležité, je-li povoleno ožívání!

### 16.1.2 Šok

Kdykoli utržíš nějaké poškození, tvoje OB a IQ se *na tvůj následující tah* sníží o počet utržených poškození (nebo o čtyři, pokud jsi utrpěl víc než čtyři poškození). Říká se tomu „šok“.

Šok ovlivní i dovednosti založené na OB a IQ, ale ne aktivní obrany ani jiné obranné reakce; viz Dočasné postihy k atributům {453}. Je tedy po zásahu moudřejší spíš vyklidit pole (aspoň to, ve kterém právě stojíš ☺) nebo přejít do Všeho do obrany, protože protiútok nemá věru mnoho šancí na úspěch.

**Šok u vysokých Žt:** Pokud máš dvacet a víc Žt, dostaneš  $-1$  za každou desetinu svých životů, zaokrouhlenou dolů. Máš-li tedy 20 až 29 životů, utrpíš pouze  $-1$  za každé dvě poškození, u 30 až 39  $-1$  za každá tři, a tak dál. Maximální postih je stále 4.

#### Příklad počítání zranění

Dábelský Fridrich má ZD 12 a 14 životů, a kromě toho má taky pěknou smůlu; právě je v slepé uličce, jejíž jediný vchod důkladně zazátkovala horda skřetů. Bojuje statečně, ale příser pořád přibývá.

První rána, kterou utrží, je od oštěpu a způsobila čtyři poškození. Tím se mu počet životů snižuje na deset, a v příštím kole bude mít kvůli šoku  $-4$ .

Velitel skřetů pak napadne Fridricha halapartnou; jelikož PJ používá zásahové plochy, prohlásí, že se ho snaží udeřit do pravé paže. Fridrich ránu nevykryje a obdrží jedenáct bodů poškození. To je *více než* polovina jeho Žt, což znamená, že jeho paže je zmrzačená. Poškození končetině ale nesmí překročit minimum toho, co je potřeba na její zmrzačení, což je osm škod, Fridrich proto ztratí pouze osm životů. Nyní má dva životy a nevýhodu Jedna paže.

Ježto mrzačící rána je zároveň důležitým zraněním, musí Fridrich uspět v hodu na ZD, aby nebyl omráčen a sražen k zemi — a pokud by neuspěl o 5 a víc, dokonce by mohl omdlí! Naštěstí uspěje. Na další kolo má opět šokový postih  $-4$  (to je strop), ale stále může bojovat. Sekyru uchopí do levé ruky a pokračuje se dál...

Fridrichovi ovšem zbývá již méně než třetina jeho životů — jeho pohyby jsou mdlé a pomalé, a má tedy jen poloviční Pohyb a Úhyb. A tak netrvá dlouho, a utrží další dvě poškození. Má tedy přesně nula životů, takže si musí házet na ZD, jestli neomdlí. Zaznamenaná úspěch, stojí tedy pořád na nohou a navzdory  $-2$  za šok srazí k zemi dalšího skřeta. Po další dvě kola se mu hody daří a stejně tak se mu daří odrážet všechny útoky. Posléze je znova raněn třemi poškozeními; zůstanou mu tedy mínus tři životy. V třetím kole se mu ale hod nepovede a okamžitě padne v mdlobách k zemi.

Fridrich totiž znesvětil skřeti posvátná pohřebiště, takže jsou skřeti jako šílení. Mydlí do něj i přes to, že už je na zemi a bez vlády! Jakmile dojde na  $-14$  Žt, musí si házet na ZD nebo zemřít. Uspěje, ale skřeti do něj sekají neustále. Na  $-28$  háze znova, a na  $-42$  ještě jednou; ještě naposledy na  $-56$ . Pokaždé se mu však hod na 12 a méně zdaří a zůstává tedy naživu. Skřeti ovšem ve svém úsilí nijak nepolevují — Fridrich brzy dosáhne  $-70$ , a tehdy je po něm automaticky veta.

Ted' už pro něj není moci ani pomoci, snad až na mimořádně mocnou magii. Skřetům to ale nestačí. Mydlí do něj tak dlouho, dokud mu nesníží životy na  $-140$  — a pak z něj nezbude ani tělo, které by se dalo oživit — jenom Fridrichburgr.

### 16.1.3 Důležitá zranění

Důležité zranění je každé *jedno zranění*, které ti sebralo přes polovinu tvých Žt. Pokud používáte zásahové plochy, jako důležitá zranění se počítají i zranění, která zmrzačila nějakou tělesnou část; viz Mrzačení níže. Všechna důležitá zranění vyžadují okamžitý hod na ZD na vyhnutí se sražení k zemi a omráčení, viz níže.

### 16.1.4 Poražení a omráčení

Pokud utržíš důležité zranění nebo jsi-li udeřen do hlavy (tedy do lebky, tváře či oka) či životně důležitých orgánů tak, že je to dobré na způsobení šoku {451}, musíš si okamžitě házet na ZD, nebo být omráčen a sražen k zemi.

**Opravy:**  $-5$ , pokud důležitá rána vedla do tváře či životně důležitých orgánů (a u humanoidních mužů i do genitálií);  $-10$ , pokud šla do lebky či do oka,  $+3$  za Vysoký práh bolesti a  $-4$  za Nízký práh bolesti.

Při úspěchu se ti kromě běžného šoku nestane nic.

Zato při neúspěchu je to zajímavější. Jsi omráčen (viz Účinky omráčení níže), padneš k zemi (pokud jsi už jsi na ní neležel) a pokud jsi držel něco v ruce, upustíš to. Říká se tomu „poražení“.

Neúspěch o 5 a víc či dokonce kritický neúspěch způsobí mdloby; viz Probírání se z mdlob {455}

Jedinci s Odolností na zranění {64} utrpí menší následky: Nemá mozek způsobí, že zásahy do lebky, tváře a očí nepůsobí sražení ani omráčení, pokud to nebyly důležité rány, a ani tehdy kvůli tomu nehází s žádným zvláštním postihem. Nemá životně důležité orgány znamená totéž pro životně důležité orgány a genitálie, Homogenní a Rozplizlý znamená obojí.

## Účinky omráčení

Nezdařilý hod na sražení může způsobit omráčení, podobně jako některé kritické zásahy a útoky výhodou Způsob utrpení. Jsi-li omráčen, musíš v příštím tahu nedělat Nic; ve výběru aktivních obran sice omezen nejsi, ale všechny se sníží o 4 a je ti navíc zapovězen útek.

Na konci kola můžeš házet proti ZD. Pokud uspěješ, zotavíš se a od příště dál můžeš jednat jako normálně; pokud neuspěješ, zůstaneš omráčen, tedy musíš příště také nedělat Nic a házet, a tak dál, dokud se nezotavíš.

**Mentální omráčení:** Pokud jsi překvapen, můžeš být omráčen mentálně {421}. Takový druh omračování funguje stejně jako výše, ale místo proti ZD se háže na IQ. Nejsi tedy zraněn, pouze zmaten.

### Nepovinná pravidla pro zranění

Tato pravidla přidávají realismus a poskytují postavám s lékařskými dovednostmi či schopnostmi poněkud více zábavy, ale vyžadují také zaznamenávání většího počtu údajů, jsou tedy nepovinná.

**Krvácení:** Pokud jsi zraněn, můžeš krváčet, a to ti může způsobit další poškození. Na konci každé minuty poté, co jsi byl zraněn, si haž na ZD s  $-1$  za každých plných pět ztracených životů. Při neúspěchu tě krvácení připraví o jeden život, při kritickém neúspěchu dokonce o tři; při kritickém úspěchu krvácení skončí úplně, při úspěchu obyčejném nekrváčíš, ale to neznamená, že je s krvácením konec; na to je potřeba, abys tři po sobě jdoucí minuty nekrvácel. Dá se na to taky použít První pomoc {??}.

To, ze kterých ran se bude krváčet, rozhodne P.J. Často se to týká sečných, prorážecích a bodných ran, skoro vůbec se to netýká ran drtivých — výjimky se ale najdou vždycky. Menší ohnivá a žíravinová zranění nekrváčí, protože naopak ránu vypálí či vyleptají a krvácení tak zastaví. Pokud ovšem bude taková rána důležitá, stejně způsobí únik krve dle běžných způsobů.

**Strádání ran:** Normálně je na zmrzačení potřeba udělit požadované poškození *jedinou* ranou. Pokud ovšem chcete více realismu, můžete poškození jednotlivým končetinám zaznamenávat a ve chvíli, kdy u nich počet zranění přesáhne danou mez, je prostě zmrzačit. Dobře se to značí třeba pomocí čárek k jednotlivým částem těla na obrázku postavy. Přebytečná zranění se stejně ztrácí. Pokud máš jedenáct životů, na zničení ruky je jich potřeba šest, a další zranění se ignorují; neodečtou se ti od životů a jsou dobrá pouze k určení míry rozbití končetiny.

**Poslední rány:** Stává se, že těžce zraněný hrdina stále bojuje, a nakonec je vyřízen jedním poškozením do nohy. Některým se to nelíbí; ti pak mohou ignorovat jakýkoli zásah do končetiny či periferie, pokud to: za Á, není kritický zásah, za Bé, není dost na to, aby se tím daná část těla zmrzčila, za Cé, není třetina tvého Žt a víc.

### 16.1.5 Mrzačení

Pokud používáte zásahové plochy, může dojít k mrzačení jednotlivých tělesných částí, zejména pak končetin, periferií a očí. Stačí na to jediné zranění překračující nějaký zlomek Žt obětí. Pro lidi a tvory jim podobné jde o tyto hodnoty:

**Končetina** (tedy paže, noha, křídlo, mlátic či chápavý ocas) je zmrzačena při jediné ráně za víc než polovinu Žt, **periferie** (ruka, chodidlo, ocas, přebytečná hlava, ploutev) je zmrzačena při ráně za víc než třetinu Žt, a na **oko** stačí zranění vyšší jedné desetiny životů.

Občas je možno zmrzačit danou část těla menším poškozením, či dokonce bez něj, zejména v důsledku různých kritických zásahů.

Zásahy do končetin ani periferií nemohou nikdy způsobit více poškození, než kolik bylo na jejich zmrzačení potřeba. Pokud máš 10 životů a utržíš devět poškození do paže, paže se zmrzačí a utrpíš pouze šest poškození, tolik, kolik je zapotřebí na její zmrzačení. **Výjimka:** Na oči se to nevztahuje.

**Ničení končetin** nastává, pokud jsi utržil do končetiny aspoň *dvakrát tolik* poškození, než by na její zmrzačení bylo potřeba. To, jak je zničena, závisí na typu útoku: sečné útoky a výbuchy ji prostě mohou urazit, jinak může být nenávratně rozmělněna, zpopelněna apod.

### Mrzačení dalších končetin

Pokud máš více než dva kusy od určité končetiny (paže, nohy apod.), stačí na zmrzačení jedné pouze Žt lomeno počtem takových končetin poškození; máš-li tedy čtyři paže, na zmrzačení jedné stačí zaskórovat víc než Žt čtvrt.

Podobně je to i s periferiemi, ale u nich se počet stejných periferií ve jmenovateli zlomku násobí třemi polovinami; výsledek je tedy dvojnásobek Žt lomeno trojnásobkem počtu takových periferií životů. Máš-li čtyři chodidla, stačí na zničení jednoho  $2\text{Žt}/3 \times 4$ , tedy šestina Žt.

## Účinky mrzačících zranění

Všechna mrzačící zranění jsou zároveň důležitými zraněními, a vyžadují tedy patřičné hody na sražení a omráčení {451}. Níže jsou sepsány některé další účinky na jednotlivé části těla (tyto platí jak pro zmrzačení, tak pro úplné zničení končetiny). Trvají aspoň do konce boje, a některé i déle, a některé i natrvalo {453}.

**Ruka:** Upustíš, cokoli jsi v ní držel. Pokud jsi držel předmět více než jednou rukou, upustíš jej pouze při neúspěchu v hodů na OB. V dané ruce nelze držet nic. Štít, který je k paži připoután (nikoli tedy pěstní), na paži zůstane a bezvládná ruka v něm zůstane pevně zapasována; se štítem tedy lze krýt, ale ne útočit. Dokud není poškození vyléčeno, trpíš nevýhodou Jedna ruka {148}.

**Paže:** Je na tom podobně, jako zmrzačená ruka, až na to, že ten, kdo přišel o funkčnost ruky, může stále ještě paží omezeným způsobem něco nést a bojovat štítem, zmrzačená paže k ničemu z toho neslouží. Štít, který je k paži připoután, tam zůstává (pokud paže není zcela zničena), ale nelze jím krýt. Pasivní bonus, který poskytuje, se sníží o jedna, protože před tebou jen tak povlává. Dokud není tento stav vyléčen, trpíš nevýhodou Jedna paže {147}.

**Chodidlo:** Padneš k zemi. Bez berle nebo něčeho, oč se můžeš opírat, se nemůžeš ani postavit, ani se pohybovat. Pokud se opřeš o zeď, můžeš stále bojovat, jestliže nemáš nic na opření, můžeš aspoň padnout na kolena či usednout a bojovat tak. Dokud stav není vyléčen, trpíš nevýhodou Chromý (Zmrzačený) {147}.

**Noha:** Padneš k zemi. Můžeš bojovat pouze vsedě či v leže. Dokud tento stav trvá, nese s sebou i nevýhodu Chromý (Částečná absence).

**Oko:** Oslepeš na něj. Dokud nedojde k vyléčení, máš Jedno oko {148}, a pokud to bylo tvoje poslední, vyměníš jej za Slepotu {168}, pokud za svoje oči nemáš žádnou náhradu.

**Třetí či další ruka a paže** při zmrzačení prostě přestane fungovat; zbytek ti však zůstane k volnému užívání. Popsané nevýhody se aplikují pouze v případě, že jsi zredukován na méně než dvě ruce či paže.

**Další hlavy,** jsou-li zmrzačeny, prostě přestanou poskytovat svoje výhody. Viz Další hlavu {38}.

**Další nohy** a jejich zmrzačení je popsáno pod stejnojmennou výhodou {38}.

**Mlátič** po zmrzačení prostě přestane fungovat a nepůjde jej už užít k útokům. Šlo-li o ocas či křídlo, čti dále a účinky sečti.

**Ocas:** Všechny výhody, které se na ocas vázaly (Další ruka, Mlátič apod.) přestanou fungovat. Tvoje rovnováha je tím poněkud poškozena, takže dostaneš  $-1$  k OB, až na úkony jemnější motoriky. Pokud plaveš či jsi okřídlený letec, dostaneš k OB  $-2$  a vodní a vzdušný Pohyb se ti sníží na polovinu (na polovinu se tedy sníží i tvoje maximální rychlost pro účely Vylepšeného pohybu).

**Křídlo** po vyrazení prostě přestane fungovat; sloužilo-li k létání, je ti létání zapovězeno, pokud jsi byl v okamžiku zásahu ve vzduchu, padáš k zemi. Pokud máš křídlo jako Mlátič, přestane fungovat i tímto způsobem.

## Trvání mrzačících zranění

Pokud utrpíš mrzačící zranění, hážeš si na ZD, aby se vidělo, na jak dlouho je končetina poškozena. Pro bojová zranění se háže na konci boje. Úspěch znamená dočasné, neúspěch prodloužené a kritický neúspěch trvalé zmrzačení. Zničení končetiny (více než dvojnásobek poškození, které se požadovalo ke zmrzačení) je trvalé automaticky a házet tedy vůbec nemá cenu.

**Dočasné** zmrzačení odezní, jakmile se doléčíš do plných životů.

**Prodloužené** zmrzačení znamená zlomenou kost, rozervaný či spálený sval či jiné nebezpečné poškození. Zranění se léčí 1k *měsíců*. (Pokud jsi ošetřován lékařem, můžeš si od hodu něco odečíst: na ÚT 5 jedna, na ÚT 6 dva, na vyšších ÚT tři. Dobu léčení nelze snížit pod jeden měsíc.)

**Trvalé** zmrzačení znamená prostě ztrátu dané tělesné části; buď je přítomna, ale nefunkční, nebo se prostě odpojila od tvého těla. Každopádně všemi účinky, které jsou popsány výše, trpíš už napořád. Občas lze spravit i takovýto rozsah poškození; viz Léčení trvale zmrzačených končetin {456}.

### Stav pacienta

V nemocnicích se zpravidla stav pacienta označuje jako dobrý, přijatelný, vážný a kritický. Zde je krátce popsáno, jak tyto pojmy lze integrovat do GURPSů.

*Dobry:* Základní životní funkce běží stabilně tak, jak mají, všechno indikuje skvělý stav, pacient je při vědomí. Má aspoň jednu polovinu svých životů. Obvyčejný člověk s deseti životy tedy bude v tomto stavu na pěti až deseti Žt.

*Přijatelný:* Základní životní funkce běží stabilně a v normálních mezích, indikátory ukazují na celkem dobrý stav, pacient je při vědomí, ale zakouší střední až těžší nepříjemnosti. Má tedy aspoň jeden život. (Naše osoba seshora bude v tomto stavu při jednom až čtyřech Žt.)



*Vážný:* Základní životní funkce nemusí běžet stabilně či se mohou vymykat limitům; indikátory ukazují na vážnější stav, pacient je vážně zraněn či nemocen, nemusí být při vědomí. Má tedy víc než mínus Žt, ale je na či pod nulou. Náš človíček je tu tedy v rozmezí  $-9$  až  $0$  Žt.

*Kritický:* Základní životní funkce nejsou stabilní a vymykají se limitům, indikátory nejsou příznivé, pacient je v bezvědomí, nemusí přežít. Má mínus Žt či méně. Náš příkladný pacient tedy bude v tomto stavu s  $-10$  a méně životy.

#### **Dočasné postihy k atributům**

Způsobují je šoky, Způsob utrpení a spousta jiných věcí. Snížení SL ovlivní poškození, které rozdáváš se svaly poháněnými zbraněmi, postihy na IQ se rovnomocně aplikují i k Vůli a Vnímání. Na druhotné charakteristiky ale snížení atributů další vlivy nemají; nejsou tedy ovlivněny Žt, BÚ, základní Rychlost ani Pohyb.

Postihy na atributy se stejně aplikují i na všechny dovednosti na nich založené.  $-2$  na IQ dá tedy  $-2$  ke všem dovednostem založeným na IQ, Vůli a Vnímání.

*Výjimka:* Obranné reakce, které nevyžadují k vykonání žádné manévry, třeba aktivní obrany, hody na odolnost či na strach, nikdy snížením atributů nejsou ovlivněny.

Permanentní ztráty atributů vyžadují přepočítání všech závislých dovedností a druhotných údajů.

### **16.1.6 Smrtelná zranění**

Pokud selžeš v hodů na ZD na umírání o jedna či o dva, nezemřeš ihned, ale jsi smrtelně raněn; to zpravidla znamená, že jsi utrpěl vnitřní zranění takového rázu, že smrt není příliš odvratná.

Pokud jsi smrtelně zraněn, okamžitě jsou ti znemožněny veškeré akce. Můžeš, ale také nemusíš být při vědomí (rozhodne PJ). Pokud utrčíš ještě nějaké zranění a házíš znova na smrt, život se pro tebe končí jakýmkoli neúspěchem.

Máš-li smrtelné zranění, každou půlhodinu si musíš házet na ZD; v případě neúspěchu umíráš. Pokud uspěješ, sice žiješ po další půlhodinu, ale pak musíš házet znova. Při kritickém neúspěchu se ti nějakým zázrakem podaří smrtelné zranění zrušit; pak sice ono samo zmizí, ale přesto budeš neschopen akce.

Pokud jsi naživu, ale smrtelně zraněn, může ti pomoci pokročilá chirurgie — viz Stabilizace smrtelné rány {456}. Na ÚT 6 a vyšší tě je možno udržet naživu pomocí všelijakých transfúzí, zavádění kyslíku, CPR apod.

Místo toho, aby se házelo každou půlhodinu na tvoje ZD, házíš se jednou za hodinu proti vyššímu z tvého ZD a dovednosti Lékař tvého opečovávatele; pokud jsi na nějakém přístroji, který zaskočí za srdce a plíce, stačí házet jednou denně. Pokud jsi poslán na magickou či ultratechnickou hibernaci, nemsuíš házet vůbec.

Pokud se ti povede vyvážnout, haž na ZD. Při neúspěchu ztratíš navždy jeden bod ZD, při kritickém neúspěchu může PJ přiklepnout třeba nevýhodu Zranění {180} či něco jiného, třeba ti snížit úroveň tělesného vzhledu..

### **16.1.7 Smrt**

Je-li tvoje postava zabita, stejně můžeš chtít zaznamenávat poškození, které trží, protože v určitých futuristických či magických nastaveních můžeš být oživen, pokud je správně ošetřeno jeho celkem nedotčené (!) tělo (tedy tělo, které neutřžilo víc než  $-10 \times$  Žt).

#### **Okamžitá smrt**

Sražení hlavy, proříznutí hrdla apod. prostě zabije kohokoli nezávisle na ZD a Žt. Pokud je bezvědomá či bezvládná (nebo naopak úplně svázaná) postava napadena zjevně smrtícím útokem, je prostě po ní. Neobtěžujte se s házením na škody a odčítáním živůtků, prostě počítejte, že klesla na  $-5 \times$  Žt.

To neplatí na oběť, která prostě jenom nedává pozor. Pokud se vyplíšíš za strážného s nožem v ruce, nemůžeš ho automaticky zabít. Zahrajte to realisticky. Zamiř na krk či životně důležité orgány. Jelikož jde o útok z překvapení, nevrátí ti to. Dej si tedy Vše do útoku! S pravděpodobností hraničící s jistotou zasáhneš. Oběť nedostane žádný hod na aktivní obranu. Asi se ti povede způsobit dost poškození na to, abys ji vyřadil či zabil, ale není to automatické.

#### **Předsmrtné akce**

Pokud je nějaká HP či hodně důležitá NP zabita jakýmkoli nepříliš náhlým a důkladným způsobem, PJ by jí mohl povolit předsmrtnou akci. Pokud má jít o poslední ránu do nepřítele či něco podobného, neměla by taková akce zabrat víc než kolo; pokud je to proslov na smrtelné posteli, může klidně PJ pro účely dramatickosti čas trošku natáhnout. S realismem to sice nemá nic společného, ale je to zábavné.

## 16.2 Zotavování

Dosud uvedená pravidla mohou vypadat hrozně tvrdě, ale to je jenom jedna stránka věci, totiž zranění. Teď se zaměříme na jejich léčení.

### 16.2.1 Probrání se z mdlob

Neúspěch o 5 a víc při hodu na poražení či neúspěch v hodu na udržení se při vědomí na 0 životech a méně, a spousta dalších věcí (třeba některé kritické neúspěchy) tě mohou prostě poslat do bezvědomí. To, jestli jsi doopravdy v bezvědomí, nebo jenom naprosto ochromen bolestí a zraněním, je na PJ, ale ať už je to jak chce, nemůžeš dělat nic. Zotavuješ se tímto způsobem:

- Pokud máš aspoň jeden život, za čtvrt hodiny se automaticky probereš.
- Na nule a níže (ale nad mínus Žt) si hážeš každou hodinu. Jakmile uspěješ, můžeš normálně jednat. Není potřeba, aby sis každou sekundu dál házel na mdloby, dokud neutrčíš nové zranění. Ježto máš však méně než třetinu svých životů, je tvůj Pohyb i Úhyb snížen na polovinu.
- Na mínus Žt a níže je to s tebou už zlé. Na probuzení dostaneš jeden jediný hod po dvanácti hodinách. Při úspěchu se probereš a můžeš jednat podobně jako výše, při neúspěchu už se bez lékařské pomoci neprobereš — použijí se pravidla pro stabilizaci smrtelných ran {456}. Dokud neobdržíš lékařskou pomoc, musíš si každých dvanáct hodin házet na ZD, přičemž při neúspěchu ihned umíráš.

### 16.2.2 Přirozené zotavení

Odpočinek ti časem nějaké životy doplní, není-li poškození takového rázu, že se přirozeně neléčí (pro příklad viz Nemoc {476}). Na konci každého dne odpočinku a dostatečného příjmu jídla si můžeš hodit na ZD. Při úspěchu se ti obnoví jeden život. PJ může přiklepnout postih za mizerné (nebo naopak bonus za velmi dobré) podmínky.

### 16.2.3 První pomoc

Dovednost První pomoc {237} je dobrá hlavně na ovazování ran a léčení šoků.

#### Ovazování

Na zastavení krvácení obvazem je potřeba jedna minuta. Jakmile je to hotovo, dostane obvázaný jeden život. Pokud používáte pravidla o krvácení {452}, platí, že pokud někdo s První pomocí úspěšně ošetří krvácejícího do jedné minuty od zranění, automaticky krvácení zastaví. Pozdější zásah pouze tlumí krvácení (úspěch znamená, že danou minutu se nekrvácí).

#### Léčba šoků

Po obvázání může pomahač provést ještě přídatná opatření a tím urychlit léčení oběti. Zejména musí dostat oběť do tepla, pohodlí, ticha a klidu. Jakmile je tato podmínka splněna, může začít se stabilisací; hodí si proti své První pomoci.

Při úspěchu se podívá do tabulky první pomoci na to, kolik životů své oběti obnoví. Minimálně se obnoví jeden život. Kritický úspěch obnoví maximum životů. Získaný počet životů už v sobě obsahuje jeden život za obvázání; hod 1 Žt tedy už nic dalšího nepřidá.

Při kritickém neúspěchu oběť žádné životy nedostane (ani za obvaz), místo toho však dva ztratí.

Tabulka první pomoci		
ÚT	Čas stabilisace	Obnovené Žt
0 a 1	30 min	1k–4
2 a 3	30 min	1k–3
4	30 min	1k–2
5	20 min	1k–2
6 a 7	20 min	1k–1
8	10 min	1k
9 a víc	10 min	1k+1

### 16.2.4 Chirurgie

Chirurgie může opravit tělesné poškození, ale je riskantní, zvláště na nižších ÚT, obzvláště pak před vynálezem anestezie (střední ÚT 5) a zjištěním základních poznatků o krevních skupinách (ÚT 6). Pro obecné opravy a účinky neúspěšného hodů na dovednost viz dovednost Chirurgie {200}. Zde jsou ještě nějaká pravidla: **Výbava:** Základní vybavení poskytuje tyto opravy dle ÚT: na ÚT 1 je to  $-6$ , na ÚT 2 a 3  $-5$ , na ÚT 4  $-4$ , na ÚT 5  $-2$  a na ÚT 6 a vyšší je to  $+(\text{ÚT}-6)$ ; viz opravy za vybavení {367}. Opravy za chirurgii v ÚT 5 a vyšší předpokládají, že je dostupná anestezie; není-li tomu tak, dostaneš  $-2$ . To je *místo* běžného  $-1$  za jeden chybějící předmět.

**Infekce:** Před ÚT 5 (a také dost v jejím průběhu) je používání antiseptik dost vzácné. Po všech chirurgických zákrocích zjisti, jestli se nedostavila infekce {??}.

#### Stabilizace smrtelné rány

Každý pokus zabere jednu hodinu. Pokud je pacient na či pod mínus trojnásobkem svých životů, dostane  $-2$ , pokud je na či pod mínus čtyřnásobkem svých životů, bude to  $-4$ . Při neúspěchu se můžeš pokusit znova, ale s kumulativním  $-2$  za každý předchozí zkažený pokus. Pokud ti oběť zemře přímo na stole, může být možná ještě resuscitace {457}.

#### Oprava prodloužených mrzačících zranění

Je možno chirurgicky spravit prodloužené mrzačící zranění (viz Trvání mrzačících zranění {453}). Háže se na Chirurgii, pokus trvá dvě hodiny. Při úspěchu se sníží zbývající doba v měsících na týdny, při neúspěchu se nestane nic, při kritickém neúspěchu se zranění stane trvalým.

#### Oprava trvajících mrzačících zranění

To je trochu složitější. Takový zákrok lze provádět až od ÚT 7. Přesné detaily jsou na PJ, zpravidla se však vyžadují protézy či transplantace, které mohou být dost drahé či naopak složité na sehnání. Na ÚT 7 a 8 může tento postup znamenat pouze částečné obnovení funkcionality končetiny. K dovednosti dostaneš  $-3$ . Pokud neuspěješ, pacient bude potřebovat do dalšího pokusu 1k měsíců odpočinku.

### 16.2.5 Lékařská pomoc

Každý, kdo je pod kontrolou školeného lékaře (Lékař aspoň na 12), dostane k hodům na přirozené zotavování  $+1$ .

Pomocí dovednosti Lékař lze pacienta také léčit. Jednoho pacienta může ošetřovat pouze jeden lékař; na jednoho lékaře však může připadnout až dvě stě pacientů- Přesný počet pacientů, které lékař dokáže obsloužit, závisí na ÚT, a stejně tak i frekvence, se kterou může házet na jejich léčení; tyto závislosti jsou obsaženy v Tabulce lékařské pomoci níže. Při úspěchu v hodu na Lékaře při léčení se cíli obnoví 1 život, při kritickém neúspěchu dva životy, kritický neúspěch naopak jeden život sebere. Neúspěch znamená, že se nestalo nic.

Lékaři z vysoké ÚT jsou sice velmi závislí na výbavě, ale přesto dostávají dobrý výcvik a potřebné vzdělání; pokud tedy má lékař z ÚT 6 a vyšší konat svoje povolání bez patričních nástrojů, bude fungovat, jako by byl na ÚT 6, za předpokladu, že je prostředí kolem něj čisté.

Tabulka lékařské pomoci		
ÚT	Frekvence hodů	Pacientů na lékaře
0	Lékaři nejsou, uzdrav se sám.	
1 až 3	jednou týdně	10
4	každé tři dny	10
5	každé dva dny	15
6	denně	20
7	denně	25
8	denně	50
9	dvakrát denně	50
10	tříkrát denně	50
11	čtyřikrát denně	100
12 a víc	pětkrát denně	200

### 16.2.6 Resuscitace

Oživení oběti, která se utopila, udusila či utrpěla infarktem, vyžaduje *resuscitaci*. Každý pokus zabere minutu a znamená hod na Lékaře/ÚT7+ či První pomoc/ÚT7+ –4. Opakování nezdařených pokusů je možné, dokonce bez postihu; závodíš s časem.

Kardiopulmonární resuscitace (CPR) a umělé dýchání, které se učí po roce 1960 prakticky všude, jsou účinnější než prvotní formy resuscitace. První pomoc má při použití těchto technik na utonulé či udušené –2 místo –4 — to však neplatí pro implicitní úrovně.

#### Ultratechnická léčiva

Zázračné léky jsou v sci-fi medicíně docela běžnou věcí. Níže je popsán rychlý a špinavý systém pro navrhování léčiv pro ÚT 9 a vyšší.

**Účinky:** Zvol si je z oprav atributů, výhod a nevýhod. Kromě účinků kladných by měly být navrženy i nežádoucí vedlejší efekty. Většina léčiv bude poskytovat Rychlé léčení, Odolnost na nemoci či bonus na ZD, popřípadě může potlačovat během svého účinku jiné nevýhody (psychiatrická droga bude potlačovat Bludy a Paranoii apod.) Několik málo může třeba přímo léčit Žt či BÚ.

**Délka trvání:** V zásadě ji lze vybrat ze čtyř kategorií: krátká (25 - ZD minut), střední ((25 - ZD)/4 hodin), dlouhá (24 hodin), velmi dlouhá (až týden). Více dávek zpravidla nezvyšuje účinek, pouze prodlužuje účinek jednoduchý.

**Mocnost:** Cíl dostane při požití léčiva hod na ZD na odvrácení nežádoucích efektů. Hod se opraví o mocnost léčiva. Každé zdvojnásobení dávky dává k hodu –1.

**Forma:** Léčivo může být dostupné ve formě pilulky, injekce, aerosolu, kontaktní látky, popřípadě kontaktního aerosolu. Většina léčiv je dostupná ve více formách. Pilulky se dají rozpouštět v nápojích, ale účinkují nejdříve za 30 minut, kontaktní látky účinkují nejdříve za pět minut, aerosoly a injekce působí téměř ihned.

**Cena:** Může se měnit, ale zde je pravidlo na odhadnutí: Sečti bodovou hodnotu vlastností, které se odebírají, přidávajíc či mění a znásob za dobu trvání: dvěma za krátkou, deseti za střední, padesáti za dlouhou, dvěma sty padesáti za velmi dlouhou. Léčiva, která přímo léčí, mají cenu rovnou padesátinásobku bodové hodnoty vyléčených Žt a BÚ. Za každé –1 k hodů na ZD se cena zdvojnásobí. Konečná cena se násobí dvěma, pokud má léčivo formu aerosolu či kontaktní látky, nebo deseti, pokud obojího.

**TL:** Bude se měnit dle společnosti a povahy léčiva. Běžná léčiva budou mít typicky TL 3, léčiva, která se uvažují za společensky škodlivá mohou mít ale méně.

**Příklad:** „Lék na pravdu“, který cílí na (25-ZD) minut Vůli o 4 a poskytuje proti tomu pouze ZD–3, bude stát 20 (bodová hodnota odebrané Vůle)  $\times$  2 (krátkodobé)  $\times$  2<sup>3</sup> (mocnost –3)  $\times$  1 (jde o injekci) = 320 \$ za dávku. Pravděpodobně bude dostupná pouze v okruhu vojska: TL 2.

## 16.3 Únava

Běh an dlouhou vzdálenost, obzvláštní úsilí, dušení, sesílání kouzel a spousta jiných věcí může mít za výsledek „únavu“, to jest dočasnou ztrátu BÚ (Bodů Únavy). Ze začátku máš BÚ rovno svému ZD, ale to nemusí být pravidlem; můžeš tuto hodnotu oproti nějakým čachrům s body klidně modifikovat {17}. Stejně jako zranění reprezentuje poškození těla a odčítá se z životů, únava znamená tělesné vyčerpání a odčítá se z BÚ. Stejně jako u životů se i změny BÚ musí pečlivě zaznamenávat a aktualizovat.

### 16.3.1 Ztracené BÚ

Tabulka níže stručně shrnuje účinky příliš nízkých hodnot BÚ. Všechny účinky se počítají.

**méně než třetina** Jsi hrozně unaven. Tvůj Pohyb, Úhyb a SL se snižují na polovinu, zaokrouhlenou nahoru. Tím se neovlivňují žádné statistiky závislé na SL, třeba Žt či poškození.

**0 a méně** Jsi na pokraji zhroucení. Pokud ještě utržíš nějakou únava, půjde s každým ztraceným BÚ dolů také jeden život. Únava z hladovění, dehydrace apod. tě tedy může zabít, stejně jako se lze upracovat k smrti. Cokoli mimo mluvení a odpočinek vyžaduje hod na Vůli. V boji si haž před každým manévrem lišícím se od Nicnedělání. Pokud uspěješ, můžeš normálně jednat, dokonce budeš moci utrácet další BÚ na sesílání kouzel apod., a pokud se topíš, můžeš se ještě zkoušet zachránit, ale pokud utrpíš únava, za každou ztratíš i život. Pokud neuspěješ, zkolabuješ, neschopen jakékoli činnosti, a tak zůstaneš, dokud tvoje BÚ nepřejdou zpátky do černých čísel (nad nulu). Při kritickém neúspěchu si musíš navíc ihned hodit na ZD; neúspěch pak bude znamenat infarkt (viz Smrtelné stavy {461}).

**mínus BÚ** Automaticky omdlíš. V mdlobách se ti BÚ obnovují stejně, jako by se jednalo o odpočinek, a zůstaneš v nich, dokud opět tvoje BÚ nezačnou nabývat kladného počtu. Pod tuto úroveň tvoje BÚ nikdy

klesnout nesmí; pak už místo každé únavy trčíš jenom zranění.

### 16.3.2 Únavové ceny

Dále uvedené aktivity často ústí v ztrátu BÚ.

#### Boj

Všechny boje, které trvají déle než deset kol, budou stát nějaké BÚ — pokud se bojuje o život, energie se vydává neuvěřitelným tempem. Ti, kdo v boji sice jsou, ale nijak se v něm neangažují, jsou z povinnosti platit tuto únavu vyňati. Na konci každého boje delšího než deset sekund všichni zúčastnění obdrží (1 + naložení) BÚ do základu; pokud je horko, připočte se ještě jeden BÚ, a ještě jeden, pokud jsi v tom horku v plátové zbroji, kabátě apod. Plné zbroje z ÚT 9 a vyšší už jsou vybaveny klimatizačními systémy, které tento postih zruší.

Ceny jsou uvedeny *za boj*, nikoli za každých deset sekund boje. Aby byly vyšší nároky na BÚ realistické, musel by boj trvat asi sto dvacet až sto osmdesát kol.

#### Pochod

Na pochodu se používají stejné ceny jako v boji, ale počítají se pouze každou hodinu cesty; tedy hodina cesty s lehkou zátěží ubere 2 BÚ, nebo tři, pokud je horko. Pokud skupina vstoupí z pochodu do boje, počítej, jakoby pochodovali celou hodinu, pokud to nevypadá vyloženě nelogicky, a podle toho rozděl únavu.

#### Přetížení

Pokud neseš více než extra velkou zátěž či táhneš/tlačíš supertěžké břemeno, musíš platit 1 BÚ *za sekundu* (viz Zvedání a hýbání věcmi {375}). Pro ceny v BÚ za jiné formy těžké námahy viz Obzvláštní úsilí {379}.

#### Běh a plavání

Každých patnáct sekund sprintu či každou minutu běhu na dlouhou trať či plavání si musíš hodit na ZD, a pokud neuspěješ, ztratíš jeden BÚ. Na ztráty BÚ zátěž sice přímo nepůsobí, zato však ovlivňuje tvou rychlost; budeš tedy spotřebovávat BÚ z dráhového hlediska častěji.

#### Zvláštní dovednosti

Většina kouzel (viz kapitolu 5), dost výhod (třeba Léčení) a nějaké kinoherní dovednosti (třeba Mocný úder) vyžadují pro použití nějaké BÚ, a stejně tak se chovají všechny vlastnosti s omezením Stojí únavu.

### 16.3.3 Hladovění, dehydrace

Při nákupu vybavení se věru nevyplatí zapomínat na jídlo! Porce jídla udaná pod Táborovým vybavením a potřebami k přežití {334} znamenají absolutní minimum pro udržení tělesného zdraví; jakmile vynecháš byť jednu takovou dávku, už tě to oslabí.

Pokud se vám starost o jídlo a pití družiny nejeví být nijak zábavným, prostě ho ignorujte; pokud se však rozhodnete tak neučinit, bude cesta pro hrdiny mnohem větším riskem!

#### Hladovění

Člověk potřebuje za den sníst tři jídla. Pokud nějaké jídlo vynechá, ztratí jeden BÚ. Takový BÚ se nedá vyléčit jen tak; pouze celodenním odpočinkem, během kterého požiješ tři plné porce. Každý den takového odpočinku nahradí až tři vynechaná jídla.

#### Dehydrace

V osídlených oblastech, kde se dá voda poměrně snadno získat, prostě předpokládejte, že jakmile je to potřeba, družina si vodu doplní; je-li však vody málo, dejte pozor! Člověk, elf, nebo cokoli humanoidního potřebuje denně přijmout dva litry tekutiny v normálním podnebí, tři v horkém, pět litrů na poušti. Pokud nepiješ tolik, kolik by bylo třeba, ztratíš každých osm hodin jeden BÚ. Pokud nevypiješ za den ani litr, ztratíš během toho dne další

BÚ, a kromě něj ještě život. Všechny takto ztracené BÚ můžeš obnovit jediným dnem odpočinku s dostatečnou zásobou nápojů. Ztracené Žt se léčí běžnou rychlostí.

#### **Lovci a sběrači**

V k tomu vhodné krajině můžeš svoje zásoby podpořit lovem a sběrem. Lovit a sbírat lze i za pochodu; může to provádět každá postava, a to prostým hodem na Přežití či Přírodovědu. Úspěch v takovém hodu znamená, že se ti povedlo sebrat dost jedlých rostlin a bobulí na to, aby se jimi dala nahradit jedna porce jídla. (Padlo-li sedmnáct, přiotrávil ses: ihned si haž na ZD, při úspěchu ztratíš jeden život, při neúspěchu 1k. Pokud padne 18, velkoryse ses o tyto předměty k jídlu nevhodné rozdělil i s přáteli; každá HP si tedy musí házet zvlášť a trpí zvlášť.)

V k tomu příhodném terénu lze provádět i lov menší zvěře: úspěšný hod na dovednost se střelnou zbraní s  $-4$  chytí králíka či podobné stvoření, které vydá za dvě porce jídla. U vody by dokázal hod na Rybaření vylovit srovnatelné množství ryb.

Každý lovec-sběrač může za den vyzkoušet *jeden* hod na Přežití či Přírodovědu a *jeden* hod na střelnou zbraň či Rybaření.

Zaopatřovat potravu lze pochopitelně nejen za pochodu. Pokud bude skupina chtít, může se zastavit a provést nějaký pořádný lov a sběr. Každý lovec a sběrač dostane místo jednoho a jednoho hodu pět a pět! Maso i ryby lze oudit nad ohněm a takto konzervované je přidat k regulérním zásobám skupiny.

PJ může v prostorách, kde nežije žádné třeskuté množství zvířat ani jedlých rostlin uvalit postih (ve sněhu třeba  $-3$ , na poušti  $-6$ ), a stejně tak i postihy za opakovaný lov a sběr na jednom místě.

### **16.3.4 Přílišné bdění**

Průměrný člověk potřebuje ze čtyřiačtyřiceti hodin osm spát; šestnáct mu tedy zbývá pro zábavu. Nespí tolik {61}; Více spí {175} a Spáček {180} umožňují tento poměr změnit. Pokud nespíš tolik, kolik by bylo potřeba, utržíš nějakou únavu; takovou únavu lze pak smýt pouze důkladným spánkem.

Prerušování spánku hlukem či nevýhodami jako jsou Chronické bolesti, Nespavost, Lehký spánek či Noční můry mohou snížit kvalitu tvého spánku; to v herních pojmech znamená, že tvůj spánek se počítá za méně času, než jsi doopravdy spal — anebo také za žádný.

Kdo Nespí {61}, může celou tuto sekci s klidem ignorovat.

#### **Dlouho do noci**

Pokud jsi vzhůru už déle, než je obvyklé (typicky 16 hodin), začneš se unavovat. Pokud nepůjdeš spát v dobu, kdy to začneš potřebovat (tedy po oněch šestnácti hodinách), ztratíš jeden BÚ, a za každou čtvrtinu tvého aktivního dne (což bývají čtyři hodiny), po kterou zůstaneš vzhůru poté, ztratíš ještě jeden BÚ.

Pokud jsi kvůli nedostatku spánku ztratil víc než polovinu svých BÚ, musíš si za každé dvě hodiny, kdy neděláš nic aktivního (třeba stojíš na hlídce), házet na Vůli. Pokud neuspěješ, usneš a budeš spát, dokud tě někdo neprobudí či dokud nedostaneš plnou porci spánku. Při úspěchu se ti pouze sníží OB, IQ a všechno sebeovládání o 2. Kdo Špatně vstává {170}, dostane navíc ještě  $-1$ .

Pokud jsi takto ztratil už dvě třetiny svých BÚ, místo jednou za dvě hodiny hážeš jednou za *půl* hodiny. To ovšem může být dost nebezpečné!

#### **Brzké vstávání**

Pokud jsi spal méně, než by bylo potřeba, budeš stejně, až se probereš, unavený. Od délky svého následujícího aktivního dne si musíš odečíst *dvojnásobek* toho, o kolik sis spánek ukrátil. Pokud musíš spát osm hodin a spal jsi pouze šest, dvě hodiny jsi zanedbal, což se ti ovšem vrátí odečtením čtyř hodin; unavovat podle odstavce výše se začneš už po dvanácti hodinách.

### **16.3.5 Odstranění únavy**

Běžným způsobem ztracené BÚ můžeš prostě doplnit klidným odpočinkem. Mluvení, čtení a přemýšlení jsou přípustné, ovšem chození dokolečka či něco ještě náročnějšího už nikoli. Ztracené BÚ se vrací rychlostí jednoho za deset minut takového odpočinku. Pokud během odpočinku sníš pořádné jídlo, může ti PJ povolit zisk dalšího BÚ. Kromě odpočinku ovšem na únavu mohou pomoci i různé magické či chemické přípravky či kouzla typu Propůjč energii či Obnov energii {288 a 289}.

BÚ ztracené z nedostatku spánku lze obnovit pouze pořádným spánkem po aspoň plnou dobu spánku. Za to dostaneš nazpátek BÚ, a další BÚ dostaneš za každou hodinu dalšího nerušeného spánku.

Na obnovu BÚ ztracených kvůli dehydraci či hladovění viz odpovídající článek o něco výše.

## 16.4 Jiná nebezpečí

Kromě běžného nebezpečí ze strany zbraní a kouzel se člověk může poškodit i spoustou jiných zajímavých věcí.

### 16.4.1 Kyseliny

Síla kyselin se rozvíjí do plynulého spektra mezi úplně slabé a dost silné (většina těch známých, třeba chlorovodíková, dusičná, sírová, patří mezi ty silné). V laboratořích se většinou užívá kyselin ředěných, které jsou nebezpečné pouze, pokud se dostanou do očí; silné a koncentrované kyseliny se mohou ale prožrat i skrz vybavení i maso. Pro účely hry fungují silné zásady (hydroxid sodný) docela stejně jako silné kyseliny.

Pokud je někdo silnou kyselinou *postříkán*, utrží 1k–3 r poškození; pokud se mu kyselina dostane do obličeje, musí házet na ZD, aby se vyhnul poškození očí. Pokud neuspěje, či pokud útočník mířil do očí a zasáhl, jde o prostý zásah do očí; rovnou pak použijte pravidla pro mrzačení končetin a periferií a jejich trvání {??}, aby se vidělo, jestli cíl na zasažené oko oslepne, a pokud ano, na jak dlouho to bude. Při kritickém neúspěchu je trvalé oslepení docela jisté, a reprezentuje se regulérně nevýhodou Slepota {168}.

Pokud je oběť do kyseliny *ponořena*, tržít 1k–1 r poškození za sekundu. Pokud má pod hladinou i hlavu, háže již popsaným způsobem na poškození očí — každou sekundu.

Pokud se oběti povede kyselinu pozřít, utrží dohromady 3k poškození; oběť každých patnáct minut jedno obdrží, a za další čtvrt hodinu opět, atd., dokud není poškození vyčerpáno či dokud nepřijde někdo s dovedností Lékař či Jedy; taková osoba může po 2k minut trvajícím ošetřování toto poškozování utnout.

Na zámky a jiné, snadno zranitelné předměty potřebuje kyseliny 3k minut; pak jsou jí prožrány skrz.

Ampule kyseliny tak silné, aby byla tohoto schopna, je dostupná od ÚT 3 a bude stát 10 \$.

### 16.4.2 Způsob utrpení

A jsme zase u naší oblíbené výhody. Ve většině případů dostane oběť takového útoku, ať už šlo o skutečný útok ze strany nepřítele, nebo o něco jiného, nějaký hod na ZD, a škaredé účinky utrpí pouze v případě, že neuspěje. Délka trvání těchto účinků závisí na zdroji; viz popis příslušné zbraně, nemoci, jedu atd.

#### Obtěžující stavy

Nejsou příliš nebezpečné.

**kašel** −3 k OB, −1 k IQ. Hody na Kradmost automaticky selhávají ☹.

**únava** Jsi na hranici mezi bděním a spánkem. Za každé dvě hodiny, které strávíš nepříliš aktivní činností, si musíš házet na Vůli, a tak dál; viz článek o vynechaném spánku {459}.

**opilost** Silná otrava alkoholem. −2 k OB a IQ, −4 na všechno sebeovládání *kromě Zbabělosti*. Plachost se sníží o dvě úrovně, máš-li ji.

**euforie** −3 k OB, IQ, všem dovednostem a ke všemu sebeovládání.

**žaludeční nevolnost** −2 ke všem atributům a všem dovednostem, −1 ke všem aktivním obranám. Po jídle, vejmutí nechutného zápachu, selhání v hodů na strach, omráčení a za každou hodinu ve stavu beztíže či v situacích, kde by se dalo trpět z pohybové nemoci si musíš hodit na ZD. Pokud sis v poslední hodině dopřál bohaté jídlo, dostaneš −2, pokud sis naopak dopřál prášky proti zvracení, obdržíš +2. Neúspěch znamená zvracení po 25–ZD sekund, viz níže.

**bolest** Postih k OB, IQ, všem dovednostem a všemu sebeovládání. Za střední bolest −2, krutou −4 a strašlivou −6. Za Vysoký práh bolesti se postihy půlí, za Nízký práh bolesti se dvojnásobí.

**podnapilost** Mírná. −1 k OB a IQ, −2 ke všemu sebeovládání *kromě Zbabělosti*, snížení Plachosti o jednu úroveň, pokud nějakou máš.

#### Znemožňující stavy

Všechny tyto stavy ti znemožňují po celé trvání konat akce o své vlastní vůli. Kromě popsaných účinků jsi také, dokud trváš, omráčen (−4 k aktivním obranám, nemožnost jakkoli jednat).

**agonie** Jsi sice při vědomí, ale zakoušíš tak hroznou bolest, že se zmůžeš jen na řev a jek. Pokud jsi stál či seděl, padneš k zemi. Během trvání agonie ztrácíš 1 BÚ za minutu. Jakmile se z agonie dostaneš, také platí, že kdokoli ti bude uvěřitelně vyhrožovat tím, že dokáže takovou bolest znova navodit, dostane +3

na Zastrasování a Vyslýchání. Nízký práh bolesti dvojnásobí ztrátu BÚ i bonus za mučení; Vysoký práh bolesti ti umožní agónii překonat natolik, že budeš funkční, ale s  $-3$  k OB i IQ.

**dušení** Nejsi s to dýchat ani mluvit; můžeš pouze padnout k zemi. Trpíš všemi účinky dušení {470}. Pokud je tento stav způsoben nežádoucím tělesem v dýchacích cestách, může se někdo pokusit o hod na První pomoc; úspěch znamená, že těleso bylo z tvých dýchacích cest vypuzeno. Na ÚT 6 a nižší se od tohoto hodu odpočítává 2. Každý pokus zabere dvě sekundy. Kdo Nedýchá, nebo má Odolnost na zranění (Homogenní), se dusit nemůže.

**zmatek** Jsi při vědomí — pokud jsi stál, zůstaneš tak — ale nemůžeš nic dělat. Probereš se ovšem, jakmile tě někdo uhodí, zatřepe tebou či ti vlepí políček.

**extáze** Jsi vyrazen ohromnou rozkoší. Je to totéž, co agónie, ale je to příjemné a nebolí to; prahy bolesti tedy nijak neúčinkují. Bonus na mučení také nikdo nedostane, zato ten, kdo ti nabídne, že tvoji rozkoš prodlouží, dostane  $+3$  na všechno Ovlivňování! Suchaři jsou imunní.

**halucinace** Můžeš se sice pokusit o vykonání nějakých činností, ale před každým hodem na úspěch si musíš hodit na Vůli. Úspěch v takovém případě znamená pouhou desorientaci na 2k sekund a  $-2$  na hody na úspěch, neúspěch v tomto hodu ovšem znamená halucinace na 1k minut a  $-5$ . PJ může specifikovat tvoje halucinace, jak by se mu to koli líbilo, nikoli nutně vizuálně. Pokud zaznamenáš kritický neúspěch, vypadneš na 3k minut, během kterých provádíš různé nesmysly! PJ si hodí 3k; čím větší číslo, tím větší a hlavně nebezpečnější nesmysly budeš provádět.

**ochrnutí** Ze své vůle nemůžeš pohybovat žádnými svaly. Pokud se nenalézáš ve vyvážené poloze, upadneš na zem. Jsi ale plně při vědomí a můžeš používat výhody, které nevyžadují pohyby ani mluvení.

**zvracení** Jsi při sobě, ale trpíš těžkým návaem zvracení. Můžeš se pokusit o nějakou činnost, ale dostaneš  $-5$  k OB, IQ a Vnímání. Zvracení automaticky zkaží všechno Soustředění, o které by ses chtěl pokusit. Jakmile zvracení přejde, ztratíš jeden BÚ a účinky všeho jídla a látek podaných ústní cestou během několika posledních hodin přijdou vniveč — prostě jsi je vyzvrátil a mimo organismus jaksi nebudou účinkovat.

**záchvat** Utrpíš nějaký záchvat. Pokud jsi stál, padneš k zemi, zaznamenáš neovladatelný třes končetin, nejsi s to ani mluvit, ani soudně uvažovat. Nemůžeš dělat vůbec nic. Na konci záchvatu ztratíš 1k BÚ.

**mdloba** Funguje úplně stejně jako mdloba získaná ze zranění v boji.

### Smrtelné stavy

**kóma** Zhrouť se k zemi, jako bys právě dorazil na mínus Žt životů a méně. Na místě omdlíš; viz Zotavování z mdlob {455}. Po dvanácti hodinách dostaneš jeden jediný hod na ZD; při úspěchu se probereš, při neúspěchu ne, a bez lékařské pomoci už toho ani nebudeš samostatně schopen (pak si každých dvanáct hodin hážeš proti ZD, přičemž neúspěch znamená smrt.)

**infarkt** Tvoje srdce přestane pracovat. Tvoje BÚ se okamžitě sníží na mínus BÚ. Nezávisle na tvém počtu životů zemřeš do ZD/3 minut, pokud nedostaneš resuscitaci {457}. Pokud přežiješ, zůstaneš na 0 Žt nebo tvém stávajícím počtu životů, podle toho, co je horší. Chybějící Žt se léčí jako obvykle. Pokud zemřeš a přitom záleží na tom, kolik životů jsi měl, ber to jako smrt na mínus Žt, nebo tvém aktuálním počtu životů, podle toho, co je horší. Odolnost na zranění (Nemá životně důležité orgány, Rozplizlý či Homogenní) před infarktem chrání.

### 16.4.3 Atmosférický tlak

To, jestli bude atmosféra dobrá k dýchání, není určeno pouze jejím složením; dýchat stejně nepůjde, pokud bude mít špatný tlak. Tlak atmosféry se měří v atmosférách, které se značí zkratkou atm. Jedna atmosféra znamená průměrný tlak na úrovni hladiny moře na Zemi, nebo 1013,27 hPa, pokud by to někoho snad zajímalo.

**stopová** (*do setiny atm*): Pokládej takovou atmosféru za vakuum {470}.

**velmi řídká** (*do půl atm*): Vzduch je tak řídký, že se nedá dýchat. Na Zemi tohle platí od asi šesti tisíc šesti set metrů. Pokud nemáš žádnou ochranu (třeba respirátor, kyslíkové nádrže, nebo výhodu Nedýchá), budeš se dusit {470}. Bez ochrany očí máš na vidění  $-2$ .

**řídká** (*do čtyř pětín atm*): Dá se dýchat, aspoň na Zemi, ale pro nechráněné osoby je to těžké. Tato úroveň se na Zemi vyskytuje od dvou tisíc metrů výše. Všechny ceny za tělesnou námahu se zvýší o jeden BÚ, bez ochrany očí dostaneš  $-1$  na vidění, a každý, kdo dýchá aspoň hodinu pouze řídký vzduch, navíc může utrpět nemocí z výšek. Haž si denně proti ZD+4. Kritický úspěch znamená přizpůsobení a zbavuje



tě nutnosti házet přístě znova. Obyčejný úspěch znamená, že se to dnes obejde bez účinku. Neúspěch ti poskytne bolesti hlavy, žaludeční nevolnost a podobně zábavné stavy, dohromady za  $-2$  k OB i k IQ. Kritický neúspěch znamená, že oběť do 1k hodin utrpí kóma (viz Smrtelné stavy, výše); v takovém případě lze zabránit smrti oběti pouze lékařskou pomocí. Na Lékaře si můžeš házet jednou denně, při úspěchu se ti podaří stav oběti stabilizovat.

**hustá** (*šest pětín až tři poloviny atm*): Dá se dýchat, ale není to pohodlné: pokud nemáš odpovídající oblek, dostaneš ke všem hodům na ZD  $-1$ . Pokud kyslík obsahuje nadpoloviční většinu kyslíku, musíš použít redukční respirátor, který sníží tlak kyslíku; jinak kvůli kašli a poškození plic utržíš  $-2$  k OB.

**velmi hustá** (*přes tři poloviny atm*). Jako hustá, ale redukční respirátor se vyžaduje už od deseti procent kyslíku. V tak husté atmosféře může být také kvůli skleníkovým efektům pořádně horko.

**superhustá** (*přes 10 atm*): Jako velmi hustá, tlak je však tak velký, že může klidně rozdrtit někoho, kdo na něj není zvyklý, nemá-li Rozšířenou podporu tlaku či příslušný ochranný oblek; viz Tlak {467}. Návštěvníci Venuše či hloubek pod povrchem Jupitera bývají často vystaveni tlaku o velikosti stovek atmosfér! To, že tyto atmosféry nejsou většinou úplně zdravotně nezávadné, znamená odlišný problém.

Tato pravidla předpokládají, že jsi zvyklý na jednu atm a že mezi 0,8 a 1,2 atm můžeš fungovat normálně. Pokud jsi zvyklý na něco jiného, musíš všechny hodnoty ponásobit tím tlakem, na který jsi zvyklý. Pokud jsi tedy přizpůsoben tlaku jedné poloviny atmosféry, hustá by pro tebe byla atmosféra s tlakem 0,6 až 0,75 atm, a řídká s 0,25 až 0,4 atm.

#### Nebezpečné atmosféry

Atmosféra planety Země sestává ze 78 procent dusíku, 21 procent kyslíku, a jednoho procenta spousty dalších věcí, vodních par, vzácných plynů, a tak dále. Návštěvníci jiných planet, popřípadě laboratorních nehod či smrtících pastí, se mohou ovšem setkat i s atmosférami, které nejsou pro lidi bez příslušné ochrany bezpečné.

**Žíravá:** Atmosféra rozežírá maso, které je jí vystaveno. V bezpečí jsou Utěsnění a majitelé *některých* utěsněných obleků; skrz některé si atmosféra může prožrat cestu, skrz některé ne. Malé koncentrace v jinak dýchatelném vzduchu vyžadují jednou za minutu hod na ZD s až  $-4$ ; při neúspěchu se utrží 1 žíravinové poškození. Oběti trpí, jakmile přijdou o třetinu svých životů, kašlem {460}, nebo slepotou (jako u stejnojmenné nevýhody), ztratí-li kvůli tomu aspoň dvě třetiny životů. Atmosféry složené z žíravých plynů účinkují podobně, jako by se oběť máchala v kyselině {460} a navíc se počítají jako dusivé. Mezi nejžíravější a nejedovatější patří zejména atmosféry chlorové a fluorové.

**Jedovaté:** Atmosféra není vhodná k dýchání. Osoby bez dýchacích přístrojů či odpovídajících výhod jsou tím zranitelné; běžné průmyslové svinstvo, které poletuje vzduchem nad pozemskými městy, bude vyžadovat jednou denně hod na ZD a při neúspěchu se dostaví jeden bod jedovatého poškození. Smrtící plyny budou chtít jeden hod na ZD s  $-2$  až  $-6$  za minutu, opět s jedním bodem jedovatého poškození při neúspěchu. Pokud je z takových plynů složena atmosféra, působí *aspoň* 1k j poškození za patnáct sekund (proti tomu není ochrany) a zároveň se počítá jako dusivá. Typickým dusivým plynem je oxid dusný, a již zmíněný chlor a fluor.

**Dusivá:** Atmosféra se nedá dýchat. Pro lidi to znamená, že v ní není kyslík. Ti, kdo proti tomu nejsou chráněni přístroji či výhodami, se začnou dusit {??}. Takové účinky mají hlavně vodík, dusík, methan a stejně tak i atmosféry žíravé a jedovaté, ačkoli ty zabíjí tak rychle, že dušení se proti nim stává docela bezvýznamným.

#### 16.4.4 Chlad, mráz

Chlad může být smrtící, ale tak rychle, aby to bylo dobré k ovlivnění boje, jej dokáže vyrobit snad jen magie či její supertechické ekvivalenty. Proti takovým okamžitým útokům mrazem chrání zbroj normálně celou svou OPŠ; jsi-li ovšem vystaven chladu po dlouhou dobu, potřebuješ vytápěný ochranný oblek.

Za každých třicet minut v normálním mrazu si haž buď na ZD, nebo na Přežití (Arktické) se ZD, podle toho, co se ti hodí víc. Pro většinu osob to znamená něco málo pod dva stupně Celsia a méně; viz ale Teplotní toleranci {98}. V mírném větříku ( $25 \text{ kmh}^{-1}$  a víc) se háže každých patnáct minut, v silném větru ( $45 \text{ kmh}^{-1}$  a víc) každých deset minut. Hodně silný vítr také může zajímavě snížit účinnou teplotu! Také platí opravy za oblečení: příliš lehké až žádné znamená  $-5$ , běžné zimní nic, „arktické“  $+5$ ; vyhřívání oblek  $+10$ . Mokrý šaty znamenají *ještě*  $-5$ . Za každých pět a půl stupně pod mínus 18 stupňů ještě mínus 1. (Znova si zanádávejte na stupně Fahrenheita! Ó, jak my je nesnášíme!)

Selhání stojí jeden BÚ. Jakmile se dostaneš pod nula BÚ, začneš s každým dalším BÚ také ztrácet po jednom životě. Navrácení takto ztracených životů a BÚ ovšem vyžaduje přiměřený přístřešek a zdroj tepla.

**Teplotní šok:** Náhlé ponoření do ledových vod může způsobit teplotní šok, a ten může způsobit až smrt. Za II. světové války to byl ostatně dost běžný osud těch, kdo bojovali v konvojových bitvách na murmanské trase a přišli o lodě, které by je vezly; smrt pak nastává do pár minut. Čistá voda sice mrzne na nule, ale voda znečištěná, třeba slaná, může klidně zamrznat na podstatně nižší teplotě! Pokud máš na sobě kompletně

voděodolný oblek, jsi ovlivněn jako u normálního mrazu; jinak musíš jednou za minutu házet na ZD (bez oprav za oblečení). Při úspěchu ztratíš jeden BÚ, při neúspěchu ztratíš tolik BÚ, kolik činila tvoje míra neúspěchu. Kromě toho také nezapomeň kontrolovat topení!

### 16.4.5 Srážky a pády

Pokud nějaký pohyblivý předmět zasáhne jiný předmět, říká se tomu srážka a nějaký ze zúčastněných předmětů se při tom může poškodit. Pravidla níže hovoří o všech možných druzích takových srážek, ať už byly způsobeny z úmysla, či náhodou, a stejně tak o pádech, tedy srážkách předmětů letících z výše s jiným předmětem na zemi, či přímo se zemí samotnou.

#### Poškození ze srážky

Poškození je určeno počtem životů a rychlostí pohyblivého se tělesa. Hmotnost do vzorce nevstupuje přímo; zásah lokomotivou o hmotnosti několika desítek tun bude mít za následek úplně něco jiného než zásah polštářem stejné hmotnosti. Počet životů bere v úvahu jak hmotnost, tak strukturální pevnost předmětů.

Rychlost se určuje v metrech za sekundu. Během střemhlavého letu či při volném pádu může ovšem překračovat všechny zavedené meze; ostatně viz Vysokorychlostní pohyb {422}.

Narážející předmět působí setinu součinu svých životů a rychlosti poškození v kostkách. Pokud vyjde méně než 1k, ber zlomky do jedné čtvrtiny jako 1k–3, zlomky do jedné poloviny jako 1k–2 a zlomky do jedné jako 1k–1. Necelistvá čísla nad jednou se zaokrouhlují dle normálních pravidel; zlomek jedné poloviny a vyšší se tedy okrouhlí už na plnou kostku. Poškození je drtivé.

Pokud má předmět tvar náboje či je ostrý či špičatý, působí sice polovinu poškození, ale typ poškození se změní na bodné, sečné či prorážecí.

#### Nepohyblivé předměty

Pokud nějaký předmět zasáhne při srážce jiný předmět, který je ovšem příliš velký a těžký na to, aby se dal odstrčit — třeba země, hora, ledovec —, poškození se aplikuje na oba kolidující. Pokud se dá překážka rozbít, nemůže ani předmět, který na ni narazil, utržit ani udělit více než  $\text{Žt} + \text{OPŠ}$  překážky poškození.

**Tvrdé předměty:** Pokud je nepohyblivý předmět tvrdý, použij k výpočtu poškození dvojnásobek ZD. Hlína, beton, písek, zemina, to vše jsou tvrdé materiály, stejně jako budovy, hory a podobné překážky.

**Měkké předměty** nijak poškození neupravují. Jsou-li navíc elastické (matračky, sítě, airbagy), poskytnou navíc proti poškození ze srážky přídatnou OPŠ — 2 za polštář až 10 za bezpečnostní síť, trampolínu či airbag. Pokud narazíš do kapaliny, haž na Plavání (nebo, pokud navštěvuješ vodu i s vozidlem, na dovednost jeho ovládnutí); úspěch eliminuje *veškeré* poškození. Tento hod dostane postih za rychlost z Tabulky pro velikost, rychlost a vzdálenost {573}.

#### Pád

Pád znamená prostě srážku se zemí. Země je nepohyblivá, a velmi zpravidla tvrdá. Rychlost, ve které do země narážíš, se dá spočítat jednoduše jako  $\sqrt{2l, 4gl}$ , kde  $g$  je gravitační zrychlení v Gěčkách a  $l$  značí upadnutou dráhu.

**Příklad:** V pátém patře se strhla jakási rvačka, během níž Vilík jaksí vypadl z okna na ulici. To znamená 17 metrů výšky. Ve chvíli, kdy bude narážet do pouliční dlažby, bude jeho rychlost  $\sqrt{21, 4 \times 1 \times 17} = \sqrt{363, 8} = 19$  ( $19^2 = 361$ ) (a něco maličkého navíc, které se zaokrouhlí dolů)  $\text{ms}^{-1}$ . Vilík má deset životů, ale ty se zdvojnásobí, protože narazil natvrdo; poškození tedy bude  $\frac{2 \times 10 \times 19}{100} = 3, 8$  k, což se zaokrouhlí na 4k dr.

**Pády ve zbrojích:** Při pádu způsobují *všechny* zbroje šok z tupé rány, jako by byly ohebné. Tedy, i když má oběť dost OPŠ na to, aby pád znegovala, stejně utrží za každých pět poškození, které zbroj vykryla, jedno; viz Ohebnou zbroj a šok z tupé rány {405}.

**Kontrolované pády:** Akrobacie ti může při padání pomoci; pokud se ti na ní povede úspěšně hodit, můžeš se zachovat, jako bys upadl o pět metrů méně. Pokud padáš do vody, můžeš si vybrat buď akrobacii, nebo správný náběh na potopení, ale ne obojí.

**Horní mez rychlosti** je maximální rychlost, kterou můžeš padat. Přítomnost tohoto stropu má na svědomí odpor vzduchu, který se od určitých rychlostí dál prostě vynekuje s gravitačním zrychlením. Pro vzdálenosti v řádu jedné, dvou, tří stovek metrů je to zanedbatelné, ale pro delší pády je tento efekt velmi důležitý.

Horní mez rychlosti pochopitelně značně závisí na tvaru předmětu. Pro předměty tvaru lidí je asi šedesát až sto metrů za sekundu; 60 použij, pokud nastavuješ vzduchu maximální plochu svého těla, 100 naopak při

střemhlavém letu. Pro husté předměty a předměty, které mají úzký průřez, to ale může být i přes dvě stě metrů za sekundu.

Tato pravidla platí na Zemi, kde je  $g = 1\text{ G}$  a tlak je roven  $1\text{ atm}$ . Pokud hrajete někde, kde tomu tak není, vynásob dané rychlosti odmocninou z gravitačního zrychlení v Gécích a výsledek vyděl odmocninou tlaku v atmosférách. Horní mez je tedy snížena gravitačním zrychlením pod  $1\text{ G}$  a tlakem nad  $1\text{ atm}$ , opačné podmínky způsobují její zvýšení. Ve vakuu, kde není přítomen vzduch, který je za celý tento efekt zodpovědný, pochopitelně žádná horní mez není.

### Poškození od padajících

Pokud spadne předmět, a někoho přitom zasáhne, poškodí jej jako při normální srážce; rychlost spočítej již známým způsobem. Pokud se snažíš na někoho úmyslně shora svrhnout nějakou věc, na zásah si hážeš proti Bombardování {199}. (Většina takto svrhaných objektů bude mít Přs 1.) Cíl, který neví, že na něj shůry letí předmět, se nemůže bránit; pokud je s tím obeznámen, může použít Úhyb.

Pokud na někoho dopadne předmět, jehož ObrModif je aspoň roven ObrModif jeho cíle, zároveň tomuto cíli značně ztěžuje pohyby — prostě je příliš velký. V příštím kole se bude moci pohnout pouze o jeden metr a všechny jeho aktivní obrany dostanou  $-3$ . SL postavy není relevantní — jde o postih za to, že je předmět hrozně velký, nikoli však hrozně těžký.

#### Zásahové plochy a padání

Pokud používáte zásahové plochy, vybere se zasažená plocha při pádu náhodně. Pokud se ti poškodí periferie či končetina a je zmrzačena, přebytek zranění se *neignoruje*! Místo toho se odečte od životů všechno poškození, a nejen to; hážeš si při tom 1k, a pokud padne 5 a víc, zmrzačíš si *všechny končetiny daného druhu* — i když z toho netrpíš žádná další zranění.

### Úhel srážky

Úhel, pod kterým se tělesa srazí, ovlivní účinnou rychlost, a ta ovlivní poškození. Obzvláště to platí, pokud se vyhodnocuje srážka mezi dvěma pohybujícími se předměty!

Při **čelní srážce** se rychlosti obou sražených těles sčítají! Přitom ovšem pomalejší nemůže nikdy způsobit více *kostek* poškození než ten rychlejší.

Naopak, při **nárazu zezadu** dojde k tomu, že rychlejší objekt dožene a zezadu vrazí do pomalejšího. Rychlost je pak rovna *rozdílu* jejich rychlostí. Platí také, že zasažený předmět nikdy nemůže způsobit víc *kostek* poškození než ten, který srážku způsobil.

Při **nárazu zboku** se vzhledem k narážejícímu tělesu napadený předmět nijak nepohybuje; rychlost srážky je proto rovna pouze rychlosti předmětu, který srážku způsobil. Napadený předmět nemůže způsobit víc *kostek* poškození než ten, který srážku způsobil.

**Příklad:** Automobil s šedesáti životy se řítí devadesátkou ( $25\text{ ms}^{-1}$ ) a náhle srazí chodce s deseti životy. Tento utíkal směrem od automobilu pohybem 5, takže jde o náraz zezadu; rychlost srážky je tedy 25 (auto) bez pěti za chodce =  $20\text{ ms}^{-1}$ . Auto tedy způsobí  $\frac{60 \times 20}{100} = 12\text{k}$  poškození, chodec  $\frac{10 \times 20}{100} = 2\text{k}$ . Všechna poškození jsou drtivá. PJ asi bude muset zavést do herní výbavy kalíšek, pokud se mu takové incidenty budou stávat častěji!

### Převálcování

Pokud je ObrModif předmětu, jenž je původcem srážky, aspoň o dva vyšší než ObrModif napadeného předmětu (třeba auto versus chodec v příkladu výše), je uhozený předmět navíc převálcován. To znamená pouze další poškození; háže se bodné poškození pro sílu rovnou polovině ZD napadajícího předmětu (pokud má nějakou SL, použije se polovina SL). Dokonce i tank či pomalu se pohybující slon prostě rozdrtí toho, kdo včas nevypadne z cesty. Toto pravidlo *neplatí* pro pády.

Cokoli, co má definován atribut SL, může ovšem podupávat jiné cíle zcela záměrně; viz Podupání {434}.

### Co uvnitř

Pokud se srazí předměty, které jsou zevnitř duté a obydlené nějakými živými bytostmi, tyto bytosti kvůli srážce či pádu a posléze okamžitému zastavení (třeba v případě padajícího výtahu či automobilového neštěstí) utrpí také poškození. Zjistí, o kolik se předmět, ve kterém jsou pasažéři, zpomalil, a poškodí je, jako by spadli takovou rychlostí. Bezpečnostní pásy poskytují proti této škodě OPŠ 5, airbagy 10. Pokud byl některý z předmětů otevřený a osazený pasažéry, také pro všechny, kdo nebyli uvnitř připoutáni, zjistí velikost odhození. To pak určí, jak daleko z vozidla vyletí.

### 16.4.6 Elektrizace

Pokud je nechráněná osoba vystavena elektrické, může utrpět šok. Účinky takového šoku mohou být všelijaké, od krátkého omráčení až k okamžité smrti. Tato sekce je tu hlavně pro PJ, aby získal představu o tom, jak takové případy realisticky řešit.

Elektrická poškození se řadí do dvou skupin: mohou být škodlivá, nebo smrtící. (Toť vsutku optimistická klasifikace, není-liž pravda? ☺) Kovová zbraň se pochopitelně proti žádnému z těchto druhů nehodí — poskytuje pouze OPŠ 1, a pokud je její nositel uzemněn, naopak elektrické útoky *přitahuje*, což poskytne tomu, kdo by ho jimi chtěl napadnout, +2 na zásah.

#### Škodlivé poškození

Šoky s vysokým napětím, ale malým proudem jen zřídka zabíjí; to ale neznamená, že jimi nemůžeš být omráčen či dokonce uveden v bezvědomí! Říká se tomu „škodlivé poškození, aby se odlišilo od smrtícího, které se popisuje dále. Takové poškození způsobují třeba elektrické omračovací zbraně, elektrické ohradníky a statické šoky v chladných a suchých dnech. Je-li někdo zasažen takovým šokem, PJ by měl ihned požadovat hod na ZD.

**Opravy:** Od +2 za zkrat v nějaké věci na baterie až k −3 či −4 za k tomuto určenou zbraň. Nekovová zbraň chrání plnou OPŠ; povrchové šoky ovšem spíše poběží po zbroji a budou tedy mít dělitel zbroje ( $\frac{1}{2}$ ), zatímco energetické zbraně přímo určené k prorážení zbroje budou mít dělitel (2) či dokonce (5).

Při neúspěchu je oběť omráčena. Jednorázový a okamžitý šok omráčí na jednu sekundu, po které si oběť normálně háže proti ZD na zotavení; kontinuální šok (třeba z omračovačů či elektrického ohradníku) ovšem omračuje tak dlouho, dokud je oběť v kontaktu se zdrojem, a poté ještě po (20−ZD) sekund, nejméně však jednu. Teprve poté si může začít házet klasickým způsobem každou sekundu proti ZD na zotavení. Oprava k prvotnímu hod na ZD se aplikuje také na všechny hody na zotavení z omráčení.

Některé ultratechnické zbraně jsou ovšem schopny vyvinout větší proud a způsobit jím křeče. Hod na ZD dostane −5, a při neúspěchu oběť místo omráčení padne ochrnutá k zemi. Jinak se účinky od těch popsaných výše neliší.

#### Smrtící

Šoky s vysokým proudem jsou ovšem s to vařit maso, zastavit srdce, prostě poškodit či zabít. Do příkladů zahrňme třeba blesky, ať už přirozené, či magické, a kinoherní elektrické ohradníky.

Elektrické šoky tohoto druhu působí ohnivé poškození; za ohradník kolem domu to bude 1k−3 až 3k, za blesk či elektrického vedení zdviženého na sloupech klidně až 6k. Oběť, která tímto způsobem utrpěla jakékoli poškození, si háže na ZD s −1 za každá dvě poškození, která jí byla způsobena. Pokud neuspěje, složí se k zemi v mdlobách trvajících tak dlouho, jak dlouho se aplikuje proud, a poté po (20−ZD) minut (minimálně po jednu minutu). Po *dalších* (20−ZD) minut bude mít −2 k OB. Neúspěch o 5 a víc, či dokonce kritický neúspěch, způsobí infarkt {461}. Obětím s nevýhodou Elektrický tento druh poškození také způsobí účinky Vlny.

**Lokalizovaná zranění:** Útoky, které nenapadají celé tělo cíle, včetně většiny magických útoků elektrinou, způsobují sice bolest a spáleniny, ale ne mdloby a už vůbec ne selhání srdce. Bere se to jako normální ohnivé poškození. Oběť si háže opět na ZD s −1 za každá dvě poškození, která jí byla způsobena, a při neúspěchu je normálně omráčena (na sekundu; pak se jednou za sekundu háže na ZD na zotavení). Pokud byla zasažena ruka či paže, cíl musí uspět v hod na Vůli nebo upustit, cokoli v ní byl držel.

### 16.4.7 Oheň

S ohněm se dobrodruzi budou setkávat docela často, a to v rozličných podobách, od lahve oleje až po důmyslné zbraně nejvyšších ÚT, od Vnitřních útoků až po bojovou magii (zejména ohnivou). A to není vše — i kdyby takové útoky snad náhodou nic nezasáhly, ještě mohou zapálit všelijaké pozemní smetí, a s tím se teprve užije zábavy!

Pokud strávíš nějakou část svého kola v ohni (třeba probíháš plameny), utrháš 1k−3 o poškození; pokud strávíš v ohni běžné intensity (nebo pokud sám hoříš) celé kolo, získáš v něm 1k−1 poškození. Velmi intenzivní oheň ovšem může způsobit daleko větší škody; roztavený kov či vysoká pec stačí na 3k za sekundu! Ve všech případech jde o velkoplošná zranění {429}.

Jsi-li déle vystaven ohni, můžeš poztrácet díky horku spoustu BÚ, třeba i v případě, že oheň sám nestačí ani na proražení tvé OPŠ. Viz Horko {467}.

**Útoky hořlavínami:** Všechny útoky s Opravou poškození (Zápalným) {115} navíc kromě běžného poškození působí jeden bod ohnivého poškození. Funguje to jako připojený útok. Mezi takové zbraně patří pochopně (viz

Pochodně a svítilny {422} a zápalné šípy {441}. Podobné účinky mohou vyvolávat i zásahy střelami z ručních zbraní vysokých ÚT.

### **Chytání plamenem**

Jeden zásah, který způsobí aspoň tři ohnivá poškození, zapálí část šatů zasaženého (stejně účinkuje třetí úroveň kouzla Rozdělej oheň {286}). Hořící šaty způsobují 1k–4 o poškození za sekundu a navíc hrozně rozptylují pozornost (–2 k OB. Neplatí, pokud to cílí nepůsobí žádné poškození.) Oheň lze umlátot rukama (to chce hod na OB a manévr Připravit).

Jeden zásah, který způsobí deset a víc ohnivého poškození, zapálí naráz všechno oblečení oběti. Pokud je tvůj úbor kompletně v plamenech, budeš z toho trpět 1k–1 o poškození za sekundu; kromě toho je to *nesmírně* otravné (–3 na OB, kromě pokusů o udušení ohně válením se po zemi). Pokud se chce oběť ohně zbavit, musí se válet po zemi — jeden pokus o válení zabere *tři* sekundy a vyžaduje hod na OB. Je-li nablízku nějaká voda, můžeš do ní skočit; za prvé to trvá jenom jednu sekundu a za druhé se tím oheň automaticky uhasí.

Pokud máš dřevěný štít a zachytíš s ním v jediném kole deset a více ohnivého poškození, budeš mít –2 k OB, protože to obtěžuje, a každou sekundu dostaneš 1k–5 o poškození, dokud se štítu nějak nezbavíš.

Pokud ti oheň způsobil zranění, způsobí i šok; na to se nesmí zapomenout!

Směrnice výše uvažují normální oblečení. Zbroj je proti ohni dobrou ochranou; i v případě, že ti chytne oblečení, které máš přes ni (třeba plášť), její OPŠ proti tomu normálně zabere. Oblečení, které je mokré či pod vrstvou zbroje s drtivou pravděpodobností prostě hořet nebude; na druhou stranu, všelijaké fešácké šatičky mohou vzplát i po jediném ohnivém poškození!

Pro *úzkoproudové* ohnivé útoky nezapomeň poškození vydělit deseti.

#### **Zapalování věcí**

Pokud se chystáš holdovat této zábavné činnosti, měl bys vědět zejména toto:

Materiály se třídí do skupin podle toho, kolik ohnivého poškození je potřeba na jejich zapálení, a to takto: *Superhořlavé* (éter, černý prach) začnou hořet, jakmile přijmou sebemenší ohnivé poškození (stačí plamen svíčky).

*Vysoce hořlavé* (láh, papír, troud): jedno poškození.

*Hořlavé* (suché dřevo, olej): tři poškození.

*Odolné* (navlhle dřevo, oblečení, provaz, kůže): deset bodů.

*Velmi odolné* (zelené dřevo, maso): třicet bodů.

*Nehořlavé* (cihly, kovy, kámen, ohnivzdorné látky) se rozhoří jen za velmi speciálních podmínek; zpravidla však zapálit nejdou.

Zdroj, který způsobí v jediném kole uvedený počet poškození, látku okamžitě zapálí (pro *úzkoproudové* útoky se poškození dělí deseti!)

Pokud se nepovede způsobit tolik poškození, ale nejlepší hod by jej takové množství vygenerovat dokázal, prostě haž jednou za každou sekundu kontaktu, dokud se předmět nezapálí; hořet ale můžeš donutit předmět i plamenem, který vůbec není s to způsobit naráz požadovanou škodu — pak musíš spoléhat na účinek prodlouženého kontaktu. Každých deset sekund pobytu zapalovaného předmětu v ohni si haž 3k: materiály, které jsou páleny o jednu úroveň nižším ohněm (třeba Hořlavá látka tržící jedno poškození za kolo), se vznítí na 16 a méně, předměty, které jsou páleny o dvě úrovně slabším plamenem (třeba Hořlavé látky na plamení svíce) se rozhoří při hodu 6 a méně.

Jakmile předmět začne hořet, může už zapalovat okolní předměty; účinkuje na ně podle toho, jak mocně hoří (běžný oheň působí 1k–1 o za sekundu).

### **16.4.8 Gravitate a zrychlení**

Změny v gravitaci ti mohou ublížit. Zde jsou popsány účinky na tělesný stav; to, jak gravitace ovlivňuje běžné úkony, je popsáno u Odlišných gravitací {372}.

#### **Vesmírná nemoc; syndrom přizpůsobení stavu beztíže**

Ti, kdo nejsou přizpůsobení zanedbatelné či nulové gravitaci (tzv. „stavu beztíže“), mohou díky tomu dostat žaludeční nevolnost či být dezorientováni. Jakmile vejdeš do stavu beztíže, haž si na vyšší ze svého ZD a Stavů beztíže. Nevýhoda Vesmírná nemoc {175} dává –4.

Při úspěchu se nestane nic, při neúspěchu dostaneš žaludeční nevolnost {460}, která může vyústit ve zvracení. Pokud začneš zvracet ve skafandru, můžeš se až udusit — funguje to úplně stejně jako topení (viz Plavání {377}) (odporná představa ☹). Každých osm hodin si můžeš znova házet proti lepšímu z tvého Stavů beztíže a ZD. Kdo má Vesmírnou nemoc a nepřizpůsobil se ihned, nepřizpůsobí se už nikdy!

### Přílišné zrychlení

Pokud náhle zaznamenáš zrychlení o velikosti aspoň pěti polovin tvého gravitačního zrychlení, musíš si házet na ZD. Gravitační pod desetinu  $G$  se berou pro tento účel jako jedna desetina  $G$ .

**Opravy:**  $-2$  za každé zdvojnásobení zrychlení (tedy  $-2$  za pětinašobek,  $-4$  za desetinašobek atd.),  $+2$ , pokud sedíš či ležíš,  $-2$ , pokud visíš hlavou dolů.

Při neúspěchu ztratíš tolik BÚ, kolik činila tvoje míra neúspěchu. Při kritickém neúspěchu také omdlíš na desetinašobek míry neúspěchu v sekundách!

Náhlé zrychlení tě také může vymrstit proti pevnému předmětu. Pokud to nastane, ber to jako náraz do onoho předmětu v rychlosti rovné desetinašobku zrychlení v Gěčkách.

### 16.4.9 Horko

V běžném horkém počasí se ti nemůže nic stát, pokud zůstáváš ve stínu a nejsi moc fyzicky aktivní. Pokud je ovšem teplota v horních pěti a půl stupních tvé zóny pohodlí či výše (to znamená pro obyčejné lidi bez Teplotní tolerance {98} víc než dvacet šest a dvě třetiny stupně Celsia), musíš si každou půlhodinu házet na ZD či na Přežití (Poušť) se ZD, podle toho, co je lepší.

**Opravy:** Za naložení ( $-1$  za lehké,  $-2$  za střední, a tak dál),  $-1$  za každých dalších 5,5 stupně.

Neúspěch tě stojí jeden BÚ, kritický neúspěch vyvolá srdeční potíže, které tě připraví o  $1k$  BÚ. Pokud sejdeš do záporných BÚ, začneš jako obvykle ztrácet s každým dalším BÚ i život. Dokud se nepřesuneš do chladnějších oblastí, nemůžeš tyto BÚ dostat zpět.

V teplotách až o šestnáct a dvě třetiny stupně nad tvou zónou pohodlí (to je pro běžné lidi 32,7 až 48,8 stupně Celsia) se všechny tvoje výdaje BÚ kvůli tělesné zátěži či dehydraci zvýší o jeden BÚ; v teplotách až o 32,2 stupně vyšších budeš muset připlácet místo jednoho rovnou dva BÚ.

**Intenzivní horko:** Lidská kůže se začíná pálit na 71 Celsiových stupních; viz Oheň {465}. I v případě, že tvou OPŠ neprojde žádné poškození, stejně ti v případě, že se teplota zvýší o šestinašobek šířky tvé zóny pohodlí nad tuto zónu, hrozí přehřátí. Po trojnásobku OPŠ sekund si budeš muset každou sekundu házet na ZD; neúspěch ti odebere jeden BÚ. Proti poškození ohněm tvoje OPŠ bude chránit pořád, ale této ztrátě BÚ nezabrání.

**Spáleniny od slunce:** Po dni plném vlivu slunce na nechráněnou kůži se mohou dostavit zajímavé účinky: albín bude na hranici života a smrti, nějaký příslušník severních národů se bude cítit hrozně nepříjemně ( $1k-3$  poškození) a černoši (ó, pardón, Afroameričané ☺) budou v úplné pohodě. Rozhodnutí je na PJ.

**Zbroj** proti ohnivému poškození staví celou svou OPŠ, ale ztrátám BÚ zabránil jen klimatizovaný ochranný oblek z vysoké ÚT. U bojových zbrojí z ÚT 9 a vyšší je to už standard.

### 16.4.10 Tlak

Dobrodruzi potkají extrémní tlaky zpravidla v superhustých atmosférách (viz Atmosférický tlak {461}) nebo hluboko pod vodou (kde se tlak zvyšuje asi o každých 11 metrů hloubky o jednu atmosféru). Tlaky, které překračují ten tlak, na který jsi stavěn (což je pro lidi jedna atmosféra. Budu tomu říkat ‚konstrukční tlak‘, protože jsi na ten tlak zkonstruován.) představují vždy vážné ohrožení tvého zdraví — a někdy i tvého života.

**přes dvojnásobek konstrukčního tlaku** Pokud se z takového tlaku vrátíš do normálního tlaku, riskuješ zásah kesonovou nemocí (viz níže). Pokud máš Rozšířenou podporu tlaku I, kesonová nemoc se tě týká pouze v případě, že přecházíš z desetinašobku konstrukčního tlaku na normál. S Rozšířenou podporou tlaku II a III jsi na kesonovou nemoc imunní.

**přes desetinašobek konstrukčního tlaku** Můžeš být rozdrcen! Jakmile jsi takovému tlaku vystaven, a každou minutu poté, si musíš házet na ZD s  $+3$  a  $-1$  za každý desetinašobek konstrukčního tlaku. Pokud neuspěješ, utrpíš tolik zranění, kolik činila tvoje míra neúspěchu. Pokud máš ObrModif 2 a vyšší, vynásob jí všechna zranění! S Rozšířenou podporou tlaku II se tě netýkají desetinašobky, ale stonásobky konstrukčního tlaku, a s Rozšířenou podporou tlaku III jsi na všechny účinky tlaku zcela imunní.

### Kesonová nemoc

Není to sice nemoc v pravém slova smyslu (nemocí to nazvali ještě raně novověcí lékaři, kteří neměli moc potuchy o tom, oč vlastně běží), ale přesto je to strašlivě nebezpečná věc. Jev se nazývá podle potápěčských zvonů, primitivních potápěčích zařízení, která udržovala v horní části vzduch — ten byl ovšem stlačen zespoda vodou. Takovým zvonům se říkalo také kesony, a odtud název.

Princip je tento: Vzduch se skládá z 78 % z dusíku, z 21 % kyslíku a procenta dalších příměsí. Problém je

v tom, že dusík dělá bubliny, a to jak v krvi, tak v tkáních. Pokud tedy dýcháš stlačený vzduch, vzniknou ti v tkáních tyto bublinky — to se děje i normálně a není v tom žádná potíž; problém však nastane, pokud se příliš rychle vynoříš a dojde k náhle dekompresi. Vnější tlak se nesmírně sníží a dusíkové bubliny se stejně nesmírně rozepnou, čímž rozervou vnitřní tkáně těla a přivodí tak bolestivou smrt. (Někdy následky nemusí být tak hrozné; může se jednat jen o závratě či bolesti kloubů.) Novověcí potápěči, kteří těchto zvonů užívali se pak mnohdy vraceli se smrtelným vnitřním zraněním a poté umírali na „chrlení krve“, způsobené roztrháním plic zevnitř.

Všechny tyto nádhery tě mohou potkat, pokud rychle přejdeš z dvojnásobku (nebo desetinásobku, pokud máš Rozšířenou podporu tlaku I) svého konstrukčního tlaku na tlak normální. Pokud se tomu chceš vyhnout, musí dekompresi probíhat velice pomalu, aby byl dán tkáním čas na přizpůsobu a dusíku čas na bezpečný únik.

Potápěči a horolezci na to mají přesné tabulky, ale nám bude stačit toto: do dvou atmosfér tlaku, tedy do 11 metrů pod vodou, může člověk dělat cokoli jakkoli dlouho a pak se vrátit bez jakéhokoli rizika. Pod dvěma a půl atmosférami, tedy asi 17 metry, může člověk normálně jednat asi osmdesát minut a stále se vrátit bez potřeby pomalé dekompresi. Dále však čas rychle narůstá: na čtyřech atmosférách (34 m hloubky) je to asi 22 minut, na pěti a půl atmosférách a výše (62 m) nepomůže ani nejdelší čekání.

Pomalé dekompresi lze dosáhnout několika způsoby: buď můžeš tlak pomalu snižovat přirozeně (třeba jako potápěč dobrovolně strávíš mnoho hodin pomalým popláváním k povrchu), nebo v dekompresní komoře (ta se většinou spouští do vody z lodi; potápěč do ní nasedne, je v ní vyzvednut a pak tam tráví svůj volný čas). Obecně se čas potřebný k bezpečné dekompresi zvyšuje s tlakem i dobou vystavení. Může jít o desítky minut, o hodiny, i o několik dní.

Pokud se ti pomalá dekompresi z nějakého důvodu nepodaří, musíš si házet na ZD. Kritický úspěch znamená, že se ti nestane nic; úspěch znamená těžké bolesti kloubů (z herního hlediska jde o agonii {460}); na zotavení si haž jednou za hodinu proti ZD. Neúspěch znamená bezvědomí či velmi bolestivé ochrnutí; opět si haž každou hodinu na ZD, každý neúspěch však způsobí 1k poškození. Kritický neúspěch znamená neodvratitelnou smrt v hrozných bolestech. Všem těmto účinkům kromě smrti se dá zabránit rekompresí na nejvyšší tlak, který jsi zaznamenal; pak se na zbavení efektu háže jednou za pět minut proti ZD+4.

*Okamžité* snížení tlaku může vést k dekompresi výbuchem; viz Vzduchoprázdno {470}. Všechny účinky se počítají!

### 16.4.11 Radiace

Radiace ohrožuje hlavně hrdiny z vysoké ÚT ve všech možných podobách: ze Slunce, z kosmického záření, jaderných nehod, radioaktivních materiálů a zbraní. Míra expozice radiaci se měří v *radech*. Čím víc jich dostaneš, tím větší bude tvoje šance na to, že se ti stane něco ošklivého.

Kdykoli je postava vystavena radiaci, měl by PJ zaznamenat jak dávku, kterou dostala, tak datum a čas. Každá dávka se léčí odděleně od ostatních; začíná se po třiceti dnech rychlostí deseti radů za den; desátý díl radiace ale zůstane a nevyléčí se nikdy, leda za podpory technických či magických prostředků.

**Příklad:** Reaktorový technik stráví celý den v „horkém“ prostředí a inkasuje dávku velikosti 200 radů. Po třiceti dnech se tato dávka (pokud jindy utržil jiné, nebude to na ně mít vliv) začne léčit rychlostí deseti radů za den. Po osmnácti dnech bude zlikvidováno 180 radů, ale desetina původní dávky — dvacet radů — zůstane na věky věkův.

#### Účinky radiace na živé předměty

Každý den, kdy je živá bytost pod vlivem nějaké radiace, si musí házet na ZD. V tabulce níže se k celkové dávce, kterou má momentálně bytost v sobě, naleznou odpovídající účinky. K ZD této bytosti se připočítá oprava ze sloupce nadepsaného ZD a dle výsledku hodu se připsou následky; sloupec nejvíce vlevo znamená kritický úspěch, a dále doprava jsou úspěch, neúspěch a kritický neúspěch.

Dávka	ZD	Účinky			
1 až 10	+0	0	0	A	B
11 až 20	+0	0	A	B	C
21 až 40	+0	A	B	C	D
41 až 80	−1	A	B	C	D
81 až 160	−3	A	B	C	D
161 až 800	−4	A	B	C	D
800 až 4 tisíce	−5	C	D	E	E
Nad 4 tisíce	−5	D	E	E	E

**0** Žádný viditelný účinek.

**A: Radiační popáleniny a somatická poškození** ZD hodin po radiaci utrpíš 1k poškození a na další týden získáš Nízký práh bolesti (pokud ho už máš, nedostaneš nic, pokud máš Vysoký práh, na týden jej místo toho ztratíš). Pokud přežiješ, hážeš si ještě dvakrát na ZD, pokaždé s opravou z tabulky; pokud *kriticky* neuspěješ při prvním, staneš se neplodným, pokud kriticky neuspěješ při druhém, dostaneš Smrtelnou nemoc na jeden rok.

**B: Rozklad krve** Jako **A**, ale s tím, že po uplynutí ZD hodin jsi na (40–ZD) dalších hodin vystaven pěkné snůšce nepříjemných efektů: možné žaludeční nevolnosti {460}, ztratíš 1k z OB, IQ a BÚ a zisku Hemofilie. Každým dnem si ház na ZD s opravou z tabulky; při kritickém úspěchu se ti vyléčí dvě ztracené od OB, IQ i BÚ, při úspěchu se vyléčí od každého jedna, při neúspěchu se nestane nic a při kritickém neúspěchu jedna ode všeho *ztratíš*. Jakmile se ti vyléčí všechna OB, IQ i BÚ, zmizí i Hemofilie a nutnost dalších hodů na ZD.

**C: Potíže se zažívacím ústrojím** Jako **B**, ale v 1k půl týdnech ti také vypadají všechny vlasy a chlupy a dostaneš povinnost házet si každodenně na ZD. Při kritickém neúspěchu utrpíš 1k zranění, při neúspěchu dva body, při úspěchu jeden. Kritický úspěch celý kolotoč zastaví a nastartuje normální obnovu životů (zároveň ti také začnou dorůstat vlasy i chlupy). Dokud není zraňování zastaveno, jsi Citlivý na Nemoc –3 {138} a budeš trpět žaludeční nevolností. Pokud ztratíš kvůli radiaci přes dvě třetiny svých životů, začnou ti též vypadávat zuby a nehty.

**D: Nemoc z ozáření** Jako **C**, až na to, že ztráta ZD začne v 1k půl *dnech* a kritický úspěch zraňování *nezastaví* — nezpůsobí žádné zranění, ale jinak pouze odloží ztrátu životů na zítřek. Smrti nelze v tomto případě uniknout.

**E: Smrt** Po hodině ztratíš 1k z OB, IQ a BÚ, utrpíš 1k zranění, získáš Hemofilii, Nízký práh bolesti, Citlivost na Nemoc –3 a žaludeční nevolnost. Jednou za hodinu si ház na ZD. Kritický neúspěch znamená okamžitou smrt kvůli krvácení do mozku; neúspěch znamená ztrátu dalších dvou od OB, IQ a BÚ a dvě zranění, úspěch znamená ztrátu jedné od všeho a jedno zranění, kritický úspěch znamená, že danou hodinu se tvůj stav nezhorší.

**další účinky** K těmto účinkům se řadí ještě tyto: *jedna* dávka velikosti aspoň 200 radů způsobí na 1k měsíců slepotu a neplodnost, dávka velikosti přes 500 radů způsobí tyto problémy natrvalo. Sto radů, i naštědovaných, způsobuje riziko poškození plodu; máš-li se stát rodičem pod takovou radiací, musíš si házet na ZD (jsi-li muž, dostaneš +3). Při neúspěchu bude mít dítě nějakou poruchu (rozhodne PJ).

## Radiace nelidem

Účinky výše se vztahují na lidi a většinu ostatních savců; jiná stvoření však mohou mít Odolnost proti radioaci {65}.

**Stroje** nejsou nijak zasaženy, pokud nemají nevýhodu Elektrický {140}. Pokaždé, když takový stroj naštědává sto radů, musí si hodit na ZD, s +4 a –1 za každých sto radů, které získal. Pokud neuspěje, rozbije se a nebude fungovat, dokud ho někdo nespraví. Při kritickém neúspěchu se rozbije tak důkladně, že ho už ani opravit nepůjde; všechny informace, které se v něm byly nacházely, také zaniknou.

## Ochrana před radiací

Všechny předměty, které jsou mezi tebou a zdrojem radiace ti poskytnou nějaký FO (Faktor Ochrany), kterým se dávka vydělí; FO 100 tedy znamená setinu dávky. Centimetr olova, 4 cm oceli či 675 metrů vzduchu má FO 2, metr vody má FO 8, metr zeminy FO 27 a metr betonu FO 64.

Proti různým typům radiace jsou tyto štíty různě účinné. Radiace ze Slunce většinou sestává ze záření alfa a beta, tedy z volných elektronů a heliových jader, což se dá odklonit i listem papíru; FO se tedy násobí 20. Proti kosmickým paprskům se FO ovšem dělí 100.

## Léčba radiace

Všechny ceny uvedené níže jsou *za jednu léčbu*.

Na ÚT 7 jsou dostupná léčiva, která mohou snížit dávku, kterou inkasuješ, na polovinu, jsou-li požitá s jednou až třemi hodinami předstihu. Dávka takového léčiva stojí 500 \$. Za 500 \$ lze také pořídit léčiva, která vyženou radioaktivní spad z tvého těla; jedna dávka sníží po třech dnech expozici v radech na polovinu a po týdně ji naprosto vymaže. Na radiaci, kterou jsi již pohltil, ale nemá účinek!



Na ÚT 8 jsou tyto druhy léčiv vylepšeny; za 500 \$ dostaneš dávku, která z tebe spad odstraní do dvanácti hodin.

Na ÚT 9 již existují pokročilé protiradiační léky a nanotechnologie umožňující opravu buněk. Jedna dávka či léčba stojí 1000 \$ a poskytne +3 na všechny hody na ZD související s radiací. Účinkují dva týdny.

Na ÚT 10 mohou být nanotechnologie či omlazovací technologie s to zcela opravit účinky radiace; stačí pouze, aby oběť byla ještě na živu.

#### Nebezpečí radiace

**Kosmické záření** představuje pro mezihvězdné cestovatele permanentní nebezpečí. Dává jeden rad týdně, před kterým je velice složité se ochránit.

**Radioaktivní spad** je souhrnné označení pro malé radioaktivní částice, třeba ty, které vyrobí jaderná bomba při pozemním výbuchu. Do několika hodin od infekce působí 2 až 5 radů za minutu a další den několik radů za hodinu. Pokud spad vdechněš či pozřeš, nastane lepší zábava; viz níže.

**Neštěstí v jaderné elektrárně** působí ve své bezprostřední blízkosti 1000 radů za hodinu, a možná i víc. Platí zákon převrácených čtverců: dávku děl dvojnásobí vzdálenosti od zdroje v metrech.

**Požítí radioaktivního materiálu**, třeba plutonia, radia 226 či uranu 235 působí neustálou radiací, dokud se jich nezbavíš. I malíčky dávčičky mohou působit radiací v rozmezí jednoho radu denně až po několik radů za minutu, v závislosti na nuklidu, s kterým jsi měl tu čest. (Některé z těchto materiálů, třeba plutonium, jsou ovšem i silně jedovaté! ☺)

**Vnitřní útok:** Útok s opravou Radiace {115} působí jeden rad za každý bod poškození, které padlo na kostkách.

**Jaderný výbuch** do 1800 metrů způsobuje 6600 radů!!

#### 16.4.12 Mořská nemoc

Všichni, kdo jsou na palubě nějaké lodi plavící se po moři (kromě velkých a moderních plavidel se stabilizátory) si musí v prvním dni na moři házet, jestli nebudou trpět mořskou nemocí. Použijí se pravidla u Pohybové nemoci {164}, až na to, že pokud tuto nevýhodu nemáš, hážeš na ZD+5 a při úspěchu o 5 a víc nebo kritickém úspěchu netrpíš *žádnými* negativními účinky.

#### 16.4.13 Dušení

Pokud zcela postrádáš vzduch — viz Co po úchopu {394}, něco o rdoušení {433} a Zadržování dechu {374}, například — ztrácíš jeden BÚ za sekundu. Pokud se topíš po neúspěšném hodu na Plavání, neznamená to nutně, že se ti nepovedlo získat vzduch; nějaký třeba vdechněš, ale s ním vejde dovnitř i voda. V tom případě hážeš každých pět sekund na Plavání a neúspěch tě bude stát opět jeden BÚ (viz Plavání {377}).

Na 0 BÚ musíš také každou sekundu házet na Vůli; neúspěch znamená, že upadneš do mdlob, ale budeš se dusit dále; pokud tě tedy někdo nezachrání, je pravděpodobné, že si tě zubatá kmotra odnese již poměrně zanedlouho. (viz Ztráta BÚ {457}). Nezávisle na Žt a BÚ zemřeš po čtyřech minutách bez příjmu vzduchu.

Pokud se ti povede ještě před tím, než zemřeš, vdechnout nějaký čistý vzduch, přestaneš ztrácet BÚ a započne jejich obnova běžným způsobem (viz Odstranění únavy {459}). Pokud jsi v bezvědomí, probeřeš se, jakmile získáš první BÚ nad nulou. Pokud ses topil, musí ovšem tvůj zachránce také provést úspěšný hod na První pomoc, aby vypudil vodu z tvých plic; viz Resuscitace {457}.

Pokud jsi byl bez vzduchu po více než dvě minuty, může dojít k trvalému poškození mozku: haž si na ZD, při neúspěchu ztratíš 1 IQ.

#### 16.4.14 Vzduchoprázdno

Jak už název napovídá, vzduchoprázdno je prostě nepřítomnost vzduchu. Říká se tomu také ‚vakuum‘. Tato pravidla ovšem pro jednoduchost platí i v prostorách, kde sice nějaký vzduch je, ale je ho zanedbatelné množství. Následující pravidla se aplikují navíc jen tehdy, když se dostaneš do vakua a nejsi přitom nijak chráněn (třeba skafandrem či výhodou Rozšířená podpora vakua).

**Dýchání ve vakuu:** Ve vakuu nelze zadržovat dech — nebo, samozřejmě lze, ale pokud to zkusíš, poroucháš si plíce (1k zranění). Pokud vydechněš a necháš ústa otevřená, můžeš tak fungovat po polovinu doby uvedené pod Zadržováním dechu {374}. Potom se začneš dusit, viz výše.

**Superrychlá dekomprese** nastane v případě, že atmosférický tlak v prostoru se bleskurychle sníží na malý či dokonce žádný. V tom případě se tělní tekutiny začnou vařit (samozřejmě jen obrazně, jak to je ve skutečnosti, jsme si už vysvětlili u kesonové nemoci), cévy se trhají, tkáně se střelhitě ničí. Okamžitě utrpíš 1k poškození a musíš si házet na ZD, jak je to popsáno u kesonové nemoci v případě, že se nedeprimuješ dost pomalu

{467}. Pro každé oko si haž na ZD+2, neúspěch znamená jeho trvalé vyřazení (tedy Jedno oko či Slepotu). Nakonec si haž na ZD−1, nebo získej Špatný sluch. To, jak dlouho budou tyto účinky trvat, zjistíš u Trvání mrzačících zranění {453}.

**Extrémní teploty** jsou dalším problémem vakua. Vakuum samotné není ani horké, ani chladné, ale bez vzuchu, který by pohlcoval spoustu tepla a umožňoval jeho cirkulaci, dojde k mnohem větším teplotním rozdílům — ve stínu je hrozné chladno, zato na slunci hrozné vedro. Na měsíci třeba během jediného „dne“ teplota kolísá od 107 stupňů Celsia (v poledne) až k −147 stupňům Celsia (v noci).

## 16.5 Jed

Jed se najde na zbraních, v nápojích a jídlech a vůbec všude, kde bys ho nečekal. Samozřejmě zdaleka neplatí, že tě mohou otrávit pouze lidští nepřátelé; i různí hadi a hmyzové (a všelijaká jiná stvoření) mají také od přírody k dispozici jed. Jde zpravidla o všeobecně jedovaté látky, které se musí dostat do krve.

### 16.5.1 Popisy jedů

Jed je určen svým názvem, prostředky doručení, prodlevou, která uplyne mezi jeho podáním a účinkem, opravami k hodu na odolání, účinky a cenou za dávku, popřípadě ještě nějakými poznámkami o tom, co obsahuje jedna dávka jedu, jak se jed používá a jak se dá zneškodnit.

Jed může mít pochopitelně i více sad účinků — slzný plyn je třeba dusivou látkou (k tomu se váže jedna množina účinků) a látkou založenou na zraku (k tomu jde další taková množina).

#### Doručení

Jed může dosáhnout své oběti několika způsoby, dle svého druhu:

**Všeobecně jedovaté látky** musí vniknout do krve nějakou vhodnou membránou (očima, otevřenými ústy, nosem atd.) nebo otevřenou ranou. Pokud je takový jed stříkán či pliván, musí zasáhnout přímo nějaký zranitelný cíl (tedy plivající kobra musí zasáhnout třeba obličej); pokud je ovšem jed tohoto typu distribuován coby plyn či je-li rozstříkán do široka a daleka, jsou před ním v bezpečí pouze Utěsnění {100} a ti, kdo Nedýchají {60} či mají Filtr v plicích {46} a zároveň mají Oční kryt {64} či Chráněný smysl (Zrak) {47}. Tyto výhody samozřejmě nemusí cíl mít; stačí, když mu je poskytne vybavení.

**Kontaktní** látky se musí dotknout kůže či se musí vdechnout, jinak nebudou účinkovat. Pokud jsou použity na otrávení zbraně pro boj zblízka, musí zbrň zasáhnout naprosto odhalenou část těla. Pokud se distribuuje jako plyn či stříká-li se široko a daleko, ovlivní všechny, kdo nejsou Utěsnění.

**Zaživací** jedy se musí spolknout a strávit. Typické pro jedovaté rostliny a substance, třeba arsenik. Pokud má jed výraznou chuť, může PJ povolit hod na Chuť či na Jedy s Vnímáním; s −2, ale s +2 za každé zdvojnásobení běžné dávky; aby byla zaznamenána včas. Některé jedy se dají odhalit snáze; tyto poskytnou bonus, jedy, které se naopak nedají tak snadno zjistit (nebo je-li jejich chuť doplněna vhodným jídlem a nápoji), dávají postih. Pokud chceš zamezit tomu, aby oběť jed vyplivla, musíš ji uchopit za hlavu či krk a držet deset sekund.

**Jed na nositeli** potřebuje bodnou či prorážecí zbraň; účinkuje pouze v případě, že zbraň pronikne OPŠ cíle. Většina těchto jedů je prostě všeobecně jedovatými látkami na zbrani.

**Dusivé** látky se musí vdechnout; působí tedy v plicích. Doručeny mohou být buď plošnými útoky, nebo jedovatou *atmosférou*. Proti dusivým látkám zcela chrání Filtr v plicích a Nedýchá; pokud ovšem oběť jed včas zaznamená, může zkusit zadržet dech {374}. Bezvědomé a omráčené cíle jed vdechnou automaticky. Improvizovaná maska (třeba mokrá ručník přes tvář. Víte, kde máte svůj ručník? ☺) poskytuje +1 k hodům na ZD na odolání.

Látky **založené na smyslech** napadají oběť skrz určitý smysl. Na ty, kdo tento smysl nemají či mají jeho patričnou ochranu, vůbec neúčinkuje. Jed založený na čichu je třeba smrdutý puch způsobující žaludeční nevolnost; jedem založeným na zraku může být třeba slzný plyn. Viz možnost Založeno na smyslech {119}.

**Zvláštní doručování**

K některým ze standardních způsobů doručení se mohou připočítat ještě tyto modifikátory:

**Kumulativní:** Jed může být v nízkých koncentracích zanedbatelně slabý a jeho účinky se mohou spustit pouze s dlouhodobým vystavením. PJ pak musí rozhodnout, jak velká expozice bude znamenat jednu „dávku“ jedu; to může záviset buď na čase (třeba toxická atmosféra, která začne účinkovat teprve po hodině), nebo na velikosti či hmotnosti oběti (musí se vypít  $3 \times \text{SL}$  gramů tekutiny, spolykat ZD/5 tablet apod.) Viz Pití a otravu {474} — tam je podrobnější příklad.

**Trvanlivý plyn:** Dusivá látka či plošně působící všeobecně jedovatá či kontaktní látka zpravidla vydrží působit aspoň deset sekund; kolik přesně, záleží na vnějších podmínkách, zejména na síle větru. Některé kontaktní jedy zanechávají na vystavených površích nebezpečné zbytky, které musí být zvlášť spláchnuty či odstraněny.

**Prodleva**

Většina jedů potřebuje na zabránění aspoň několik hodin; zejména to platí pro zažívací jedy.

Prodlevy jsou uváděny pro postavy s ObrModif 0. Každé +1 k ObrModif prodlevu dvojnásobí, každé −1 ji naopak půlí. Pokud je standardní prodleva jedna hodina, na tvora s ObrModif −2 začne účinkovat už v patnácti minutách.

**Hod na odolnost**

Některé jedy dávají otrávenému odolnostní hod na ZD. Tento hod se, je-li vůbec nějaký, provádí až poté, co uplyne patřičná prodleva. Často se připočítává oprava; třeba jed slabý bude vyžadovat úspěch na ZD+2, zato jed, kterému se nedá skoro odolat, bude potřebovat úspěšný hod na ZD−8! Typickými hodnotami jsou ZD až ZD−4. OPŠ tento hod pochopitelně nijak neovlivňuje.

Pokud jsi v jedovatém *prostředí* (třeba v mraku plynu či v toxické atmosféře) a zdaří se ti první hod na ZD, musíš stejně hod každou sekundu opakovat, dokud se neotrávíš, nebo dokud neopustíš otrávený prostor. Pokud má jed nějakou prodlevu, haž pokaždé, když uplyne další plná prodleva.

Některé jedy mohou účinkovat jen na některé druhy a na jiné nemít vliv, jiným mohou jiné druhy odolávat snáze či naopak hůře. To vše je na PJ.

**Účinky jedů**

Jed zpravidla vyvolává nějaké jedovaté či znavující poškození. Hodně slabé jedy mohou způsobovat poškození třeba jen za jeden život či BÚ, zato silnější mohou s sebou nést až 1k, nebo i víc. OPŠ proti této škodě pochopitelně vůbec nechrání. Tyto ztráty se léčí normálně; byl-li však jed cyklický (viz níže), začne léčení až poté, co skončí poslední cyklus.

Přímo škodlivé jedy mohou také způsobovat svým obětem škody po delší dobu, vždy po nějakém díle za určitý čas. Popis takového jedu pak musí obsahovat délku jednoho intervalu, jejich počet a poškození, které je způsobeno jedním cyklem. Intervalem může být třeba jen jedna sekunda (pro jed, který má vyřídit okamžitě) až jeden den. Celkový počet cyklů se může pohybovat od dvou až do několika desítek.

Pokud cyklický jed zároveň nabízí hod na odolnost, háže si oběť s každým novým cyklem. Při úspěchu se jí povede působení jedu ukončit, při neúspěchu utrhá další poškození a cyklování pokračuje. Pamatuj, že rychlost nemá s tím, jak je jed smrtící, nic společného; třeba jed, který působí jeden bod zranění jednou za den a má pětadvacet cyklů, je docela stejně smrtící jako jed, který činí čtyři sekundy po sobě 1k — oběť se prostě neskácí před tvýma očima, ale najdou ji mrtvou za deset, patnáct, dvacet dní.

Jed se vždycky dá nějak poznat. Není jedu, jenž by prostě oběť skolil, aniž se projevil jakkoli jinak; základními symptomy požití jedu jsou bolesti hlavy, vysoké horečky, otoky na různých částech těla. Jedy způsobující jedovaté poškození mohou mít další symptomy, které se spustí, jakmile oběť kvůli nim ztratí předepsané množství životů (třeba třetinu, polovinu, dvě třetiny Žt oběti). Například můžeš určit, že jed způsobí slepotu, pokud ubere přes polovinu životů. Jakmile dosáhne oběť opět nad životovou hranici symptomu, symptom odezní.

Některé jedy způsobují kromě zranění a únavy i jiné věci; třeba postihy k atributům, všelike stavy, zejména otravné a znemožňující {460}, dočasné nevýhody či dočasnou ztrátu výhod (to může být třeba jed-protičaroděj, který odstraňuje kupř. dvě úrovně Magie). Proti těmto účinkům oběť většinou dostane nějaký hod na odolnost. Tyto efekty musí taktéž mít přesně danou dobu trvání — implicitně je to tolik minut, o kolik oběť neuspěla v hodě na odolnost. V jedovatém *prostředí* jed působí tak dlouho, dokud se v prostředí nalézáš, a stanovenou délku trvání potom.

## Cena za dávku

To, jestli je jed běžně na prodej, je na PJ; může se stát, že jej bude mít nějaké zvíře, ze kterého ho nepůjde rozumně izolovat, nebo si někdo mocný nebude přát, aby se prodával. Pokud je jed dostupný, jeho cena by měla odrážet to, jak složité je ho získat, nikoli to, jak je účinný. Ve většině herních světů prodávají jedy osoby, které se zákonem přišly do křížku, možná i nejednou. Všechny tyto faktory tedy znemožňují určit jakýkoli vzorec, dle kterého by se měla cena spočítat. Pro návrhy viz Příklady jedů {473}... PJ ale samozřejmě může použít jakékoli ceny, které se mu budou zdát vhodné.

## Dávkování

Statistiky, které jsou dány v popisu jedu, vždy předpokládají, že je podána jedna dávka jedu. Jedna dávka je tedy dost na to, aby byly *jedné* oběti způsobeny popsané účinky. K tomu se váže ještě několik poznámek:

Jedna dávka **kontaktní látky** zasáhne jen jednu zásahovou plochu cíle.

Jedna dávka **dušivé, všeobecně jedovaté či kontaktní látky ve formě plynu či spreje** také ovlivní jednu zásahovou plochu jedné oběti. Pro dušivé látky se musíš trefit do obličeje. Na to, aby byli ovlivněni všichni v místnosti, je potřeba deset dávek (řekněme, že to stačí na kruh o poloměru dvou metrů).

**Otrávené zbraně** jsou také oblíbené; jedna dávka jedu stačí na otrávení hrotu bodné či prorážecí zbraně. Otrávení jednoho metru *čepel* zbraně vyžaduje tři dávky; přitom většina jedů vydrží na čepeli pouze po jeden zásah, či tři útoky vykryté štítem či zbraní (pokud otrávenou zbraní kryješ, připočítají se i tvoje kryty!) Útoky, které nezasáhly či kterým nepřítel uhnul, jedu z čepelí nijak neubírají.

Je samozřejmě možné **podat cíli více (či méně) dávek** než jednu; každé zdvojnásobení počtu dávek sníží na polovinu prodlevu a interval cyklů, dvojnásobí poškození, dává  $-2$  na všechny hody na odolnost a  $+2$  na všechny pokusy o zjištění jedu, ať už ze strany samotné oběti, či ze strany vnějšího činitele, který se v jejím případě bude pomoci různých Diagnóz a Forenzních věd babrat. Pokud použiješ méně než jednu dávku, jed zpravidla nebude fungovat; pokud ale chcete, můžete uvedené účinky zdvojení dávky prostě převrátit. Je to na PJ.

## Léčení

Pokud má jed nějakou prodlevu, může se stát, že z oběti bude jed odstraněn ještě dřív, než z něj vzejdou nějaké nepříjemnosti. Jelikož se ovšem nebudou projevovat žádné symptomy, musí se o tom, že je otrávena, nějak dozvědět; normálně se to nedozví, dokud nepřijde první vlna účinků.

Jasným případem je třeba kousnutí jedovatého zvířete; to, že je zvíře jedovaté, však nemusí být každému docela jasné, zvláště, jde-li o něco nepříliš známého — pak by PJ mohl vyžadovat hod na Přírodovědu, abys vůbec poznal, že je zvíře jedovaté. Vysání rány zabere minutu, pro správné provedení vyžaduje hod na První pomoc či Lékaře s  $-2$  a poskytne k hodům na odolnost  $+2$ .

Pokud má oběť podezření na nějaký zažívací jed, může jej prostě vyzvrátit (stejně tak to může udělat i někdo jiný — stačí vyvolat zvracení). Zabere to deset sekund, bude to chtít hod na První pomoc či Lékaře a poskytuje na odolání jedu  $+2$ . Pro některé jedy ovšem zvracení není vůbec dobrým nápadem — naopak může zranění ještě zvýšit!

Také může být k dispozici odpovídající protijed, ale to je případem spíše vzácnějším, protože protilátky jsou dostupné jen na málo jedů, a pokud existují, zpravidla zabírají jen na jeden jed. Pokud je ovšem podán otrávenému *správný* protijed, může dostat velký bonus na odolání jedu či jeho působení dočista zastavit.

Patříčná lékařská opatření a procedury mohou poskytnout také bonus na odolnost, ale pouze v případě, že se způsob léčby hodí k jedu. Správná aplikace takových postupů také vyžaduje úspěšný hod na Lékaře. Bonus na odolnost získaný těmito praktikami nikdy nepřesáhne  $ÚT/2$ , zaokrouhleno nahoru, minimálně  $+1$ .

Pokud chceš vědět, jestli je bezpečné se pokoušet jed vyzvrátit, nebo kterých protijedů je nutno užít, nebo které techniky se mají na oběti provést, je potřeba jed určit, což je, jelikož se symptomy ještě neobjevily, dost složité. PJ může vyžadovat hod na Jedy (pokud je k dispozici šipka, která cíl zasáhla, sklenice, ze které cíl pil, atp., a je tam snad možno zjistit zbytky použitého jedu), Přírodovědu (na zjištění toho, které zvíře tě pokousalo) či dokonce Zastrasování či Vyslýchání (pokud máš traviče v rukou a potřebuješ z něj vyrazit, cože to použil).

S prvním poškozením, které oběť utrží, se začnou objevovat i všechny symptomy — v tomto bodě už lze pomoci Diagnóz a Jedů podle příznaků jed určit docela snadno. Pokud je jed jednorázový, je už příliš pozdě a oběti není pomoci; je-li však cyklický, může podání protijedu či aplikace patřičných procedur cyklus ukončit prostě poskytnutím bonusů k odolnosti.

**Příklady jedů**

**Kobří jed** / ÚT 0. Jed musí mít nějakého Nositele. Prodleva = 1 minuta, odolává se na ZD–3, působí 2k j poškození po šest hodinových cyklů. Oběť, která ztratí třetinu, polovinu a dvě třetiny životů, dostane k obratnosti po řadě –2, –4 a –6. TL 1, 10 \$ za dávku.

**Arsenik** / ÚT 1. Zaživací jed, hodinová prodleva, odolnost ZD–2, působí 1k j poškození po 8 hodinových cyklech. TL 1, 1 \$ za dávku.

**Kyanid** / ÚT 4. Rychlý a smrtící. Jako jed na Nositeli nemá žádnou prodlevu, jako kontaktní či zaživací jed má prodlevu čtvrt hodinovou. Nelze odolat, působí 4k j poškození. TL 1, 2 \$ za dávku.

**Hořčičný plyn** / ÚT 6, který strašil po bojištích I. světové války pod jménem yperit. Kontaktní a dusivý plošně působící jed. Jako kontaktní nemá prodlevu, odolává se mu s ZD–4 a bude působit 1 j poškození v 24 osmihodinových cyklech, jako dusivý bude mít prodlevu dvou hodin, odolávat se mu bude na ZD–1 a působit bude 1k j poškození v šesti hodinových cyklech. TL 0, 10 \$ za dávku.

**Nervový plyn** / ÚT 6. Plošný, kontaktní jed, nemá prodlevu, odolává se mu na ZD–6, působí 2k j poškození v šesti minutových cyklech; dále působí často agónii, paralýzu, zvracení či záchvaty {460}. TL 0, 20 \$ za dávku.

**Kouř** je taky jed; prodleva je 10 s, odolává se mu ZD, způsobí kašel {460} na dobu, kterou v kouři strávíš, plus na tolik minut, kolik činila tvá míra neúspěchu poté. Poškození může způsobit jen mimořádně hustý kouř. TL 4.

**Slzný plyn** / ÚT 6 je plošný dusivý a na zraku založený jed. Jako dusivý nemá prodlevu, odolává se mu ZD–2 a způsobuje kašel {460}, jako na zraku založený funguje docela stejně, ale místo kašle způsobí slepotu. Oba účinky působí po dobu pobytu v plynu, plus tolik minut, o kolik jsi neuspěl. Není průhledný, hody na vidění dostávají –1 až –3 za metr zamořený plynem. TL 2, 10 \$ za dávku.

Jedinci nepřipravení na hořčičný, slzný či nervový plyn mohou dostat naordinovány hody na strach!

## 16.5.2 Pití a otrava

Pokud vypiješ příliš mnoho lihovin, můžeš se jimi otrávit. Takové otravě alkoholem se říká zpravidla opilost a její účinky jsou důvěrně známé.

Je tedy potřeba udržovat přehled o tom, kolik dávek alkoholu jsi vypil. Pro jednoduchost se jednou dávkou rozumí půllitr piva, 200ml sklenka vína, či 50ml „panák“ tvrdého alkoholu.

Na konci každé hodiny, ve které vypiješ více než SL/4 dávek, si musíš hodit proti *vyššímu* ze svého ZD a Pitek. Pokud budeš pít dál, budeš si muset házet jednou za hodinu, dokud toho nenecháš.

**Opravy:** –1 za každý nápoj přes SL/4 v oné hodině; –2, piješ-li nalačno, +1, pokud jsi nedávno před tím jedl, +2 za zvláštnost Zpracování alkoholu a –2 za výstřednost Alkoholová slabost.

Každý neúspěch tě posune o jeden stupeň na této stupnici: střízlivý → podnapilý → opilý → bezvědomý → kóma {460}. Kritický neúspěch znamená posun o dva stupně. Pokud nabereš tolik postihů, že hážeš proti 2 a méně, kritický neúspěch znamená posun o 3 stupně!! Přitom pamatuj, že všechny hody aspoň o 10 vyšší než dovednost znamenají kritický neúspěch; tedy pokud hážeš proti 1, je kritickým neúspěchem i 11 a víc.

**Růžový sloni:** Pokud jsi opilý, musíš si hodit ještě na ZD+4; při neúspěchu se dostaví i halucinace {460}.

**Zvracení:** Pokud jsi opilý, a přesto piješ dál, tvoje tělo dojde k závěru, že sám o sobě s příjmem dalšího alkoholu nejspíš přestat nehodláš, a proto podnikne samo radikální kroky k nápravě. Pokud by nepovedený hod na ZD ukazoval, že bys měl omdlít či se dostat do kómatu, okamžitě si haž podruhé na nemodifikované ZD. Pokud uspěješ, místo posuvu o další stupeň alkohol vyzvracíš {460}. Při kritickém neúspěchu ovšem dojde jak k posuvu, tak ke zvracení, což znamená, že omdlíš a zároveň budeš zvracet. To nabízí skvěle nechutnou smrt udušením, a tak se to také počítá {470}.

Na svém **vystřízlivění** můžeš začít pracovat až poté, co přestaneš pít. Po jedné hodině za každé dvě dávky, které jsi vypil si můžeš hodit na ZD; přitom mohou existovat prostředky, které přidají nějaký bonus. Při úspěchu se posuneš o jeden stupeň směrem ke střízlivosti. Po stejné době haž znova, a tak dál, dokud nejsi docela střízlivý.

**Výjimka:** z kómatu se tak snadno nedostaneš, budeš vyžadovat lékařskou péči!

**Kocovina** je lidovým názvem pro stav, který nastává poté, co přestaneš pít. Tehdy si hážeš na ZD. Pokud nejsi ani podnapilý, pochopitelně si házet nemusíš, pokud jsi opilý, dostaneš –2, pokud jsi v mdlobách, bude to –4. Při neúspěchu utrpíš kocovinou, kterou začneš vnímat 1k hodin po dopití posledního nápoje, nebo při probuzení, pokud jsi mezitím omdlel či usnul, a trvá tolik hodin, kolik byla tvoje míra neúspěchu. Během této doby budeš trpět střední bolestí {460} a dostaneš Nízký práh bolesti (nebo, pokud máš Vysoký práh bolesti, tento ztratíš). Pokud podnikneš proti kocovině nějaké kroky (zejména vypiješ-li hodně vody či vezmeš-li si mírné analgetikum), můžeš dostat na tento hod bonus.

### 16.5.3 Drogy

Pravidelné používání substancí navozujících jiné stavy mysli mohou vést až k závislostem. Uživatelé těchto substancí, kterým se říká *drogy*, dostanou nevýhodu Závislost {177} a pokud se musí bez drogy obejít, budou trpět abstinenčními příznaky.

Níže jsou popsána pravidla pro tři nejběžnější skupiny drog. Drogy se vždy pokládají za *jedy*; užiješ-li tedy příliš mnoho drogy, budeš se muset zařídit podle všech pravidel pro jedy výše, až na výjimky uvedené dále.

#### Stimulanty

Stimulanty nabíjí uživatele energií a zlepšují jeho náladu. . . na nějaký čas. Silnější, jako třeba amfetamin, mohou obnovit 1k BÚ, dát Nespí a Přílišnou sebedůvěru (12), to vše na (12–ZD) hodin, nejméně však na jednu. Poté ovšem uživatel *naráz* ztratí *dvakrát* tolik BÚ, než si prve obnovil (pokud tedy z 8 BÚ předtím přešel na 10, spadne o čtyři, tedy na 6) a dostane Špatnou náladu (12) a Chronické deprese (9), a to na stejně dlouho.

Pokud si jedna osoba vezme během 24 hodin více dávek, musí si po druhé a každé další dávce házet proti ZD, s kumulativním –1 za každou dávku, kterou už toho dne měla. Kritický neúspěch je jasný. . . v tom případě už cíli není pomoci, je prostě po něm. V pojmech hry dostal infarkt {461}, jinak se nestane nic.

Stimulanty jsou levné a nevytváří příliš velké závislosti. Pokud jsou legální, závislost na nich je jen menší (za –1), ne-li, bude za –5.

#### Halucinogeny

Halucinogeny, třeba LSD či meskalin, způsobují celkovou desorientaci, halucinace a paranoické záchvaty. Lze se na nich stát závislým psychicky, ale nikoli tělesně.

Většina těchto drog je určena k ústnímu podání a působit začnou teprve asi 20 minut po požití, a tehdy je taky pravá chvíle k hodu na odolnost; ten se provádí proti ZD–2. Při neúspěchu začnou halucinace {460}, a budou trvat tolik hodin, o kolik jsi neuspěl; poté můžeš začít jednou za hodinu házet, pokaždé opět proti ZD–2, aby ses vlivu drogy zbavil.

Závislost na halucinogenech je většinou dobrá na –15 bodů, nebo na –10, jde-li o halucinogen legální.

#### Uklidňující prostředky

Navozují ospalost, malátnost a, hlavně při velkých dávkách, i necitlivost. Všem lze odolat hodem na ZD, velká dávka dává k tomuto hodu, stejně jako u jedů, nějaký postih, příliš velké dávky mohou mít ještě zajímavější účinky; viz box. Mezi často užívané uklidňující prostředky spadají zejména:

**sedativa** Sem patří prášky na spaní, prášky na uklidnění a spousta psychiatrických léčiv. Typické sedativum se podává ústně, začíná působit po 20 minutách a nabízí na odolnost hod proti ZD–2. Při neúspěchu se uživatel začne cítit ospale {460} a setrvá přitom tolik hodin, o kolik neuspěl. Pokud jsou užívány pravidelně, brzy přestanou v malých dávkách zabírat a pro získání patřičných účinků bude potřeba zavádět stále větší a větší přísun; tím se ovšem rychle zvyšuje nebezpečí předávkování.

Sedativa jsou levná a velmi návyková. Pokud je uživatel získává zákonnou cestou, je závislost na nich za –5, jinak za –10 bodů.

**tlumiče bolesti** Silnější z této kategorie, třeba morfin, se používají na léčbu chronických či chirurgických bolestí; kvůli tomu začíná většina nelegálního užívání docela nevinnou cestou. Podává se buď ústně (pak potřebuje dvacet minut, než začne působit), nebo injekčně (pak začne účinkovat ihned). Na odolnost můžeš házet proti ZD–4, při neúspěchu získáš Vysoký práh bolesti {106}, Nedá se překvapit {58}, Lenost {151} a jako bonus euforii {460}. Všechny účinky trvají tolik hodin, o kolik jsi v hodu prohrál.

Látky, které dovedou způsobit výše popsané efekty, jsou mimořádně silné, velice drahé a nesmírně návykové. Pokud jsou získávány legálně, stojí závislost na nich –15 bodů, ne-li, –20.

**heroin** Zvláštní případ. Jde o derivát opia a jeho užívání je většinou silně persekuováno. Většinou se podává injekcí; v tom případě účinkuje okamžitě. Na odolnost se háže proti ZD–4. Prohra znamená extázi {460} na tolik hodin, o kolik jsi neuspěl, a nejen to; existuje jistá šance, že byl heroin v důsledku ledabylého ředění (zpravidla se převází jako koncentrát, z něj se pak izolují pomocí nějaké úžasné chemikálie roztoky a ty se doplňují třeba cukrem) „říznut“ látkou nepříliš zdraví prospěšnou — účinek je na PJ. Heroin je vždycky velice drahý, znemožňující, úplně návykový a jeho užívání jest nezákonné; proto je závislost na něm –40bodová!

**Abstinenční příznaky**

Tato pravidla se použijí pokaždé, když je čas, aby sis vzal dávku drogy, na které jsi závislý, a prostě tak neučiníš, ať už dobrovolně, či proto, že jednoduše není dostupná.

Pokud chceš odvyknout droze, bude to proces nesmírně bolestivý, bude trvat dlouho a budeš to možná muset zkoušet naněkolikrát. Každodenně se po tobě bude požadovat *hod na odvykání*. Abys závislost setřásl, musí se ti povést 14 úspěchů (odvykání tedy vždy zabere alespoň dva týdny).

Pravidla, jimiž se odvykání bude řídit, se dělí podle toho, jsi-li na droze závislý fyzicky či psychicky.

**Fyzická závislost:** Na droze je závislé tvoje tělo! Na odvykání si haž proti ZD; nikdy však nesmíš házet proti číslu nad 13. Každý úspěch tě posune blíže ukončení tvé závislosti, zato účinek neúspěchu bude záležet na tom, je-li droga dostupná, či nikoli. Je-li, selžeš a dáš si dávku; další pokusy o odvykání ti sice zapovězeny nejsou, ale musí začít opět od začátku, není-li, ztratíš jeden život a odvykání se nepřeruší, i když se nezapočítá do oné čtrnáctky úspěchů, kterých je na odvyknutí zapotřebí. Takto ztracené životy nelze obnovit přirozenou cestou, dokud buď nepodlehneš a nezanecháš pokusů o odvyknutí, nebo dokud se ti nepodaří úspěch.

**Psychická závislost** znamená, že jsi přesvědčen, že bez drogy nemůžeš existovat. Háze se proti Vůli, opět nelze překročit číslo 13. Použijí se pravidla pro fyzickou závislost, až na to, že při neúspěchu (a nevžití si drogy) neutrzíš zranění, ale dostaneš nějakou mentální nevýhodu či výstřednost za  $-1$  bod. Pokud se nakonec poddáš a vezmeš si dávku drogy, odezní, ale musíš začít odznova; pokud se nepodvolíš a vydržíš až do konce, musíš si po úspěšném odvyknutí hodit na Vůli, a při neúspěchu si musíš všechny nastrádané nevýhody ponechat.

**Předávkování**

Kdokoli, kdo si vezme dvě a víc dávek uklidňujících prostředků, riskuje předávkování; pokud přitom pomícháš více druhů drog, tím spíše a tím hůř na tebe předávkování dolehne! Jakýkoli alkohol se k tomu připočítává jako dávka navíc — pokud požiješ několik různých drog naráz, můžeš usnout, a už se neproбудit, a ani nevědět, jak k tomu vlastně došlo.

Předávkování nastane při kritickém neúspěchu při hodu na odolání droze. Stejně jako u všech jedů platí, že každé zdvojení dávky dává na odolnost  $-2$ , a stejně jako u všech hodů na úspěch platí, že cokoli, co je aspoň o 10 vyšší než efektivní dovednost, se počítá jako kritický neúspěch. Heroin třeba dává na odolnost ZD $-4$ ; pokud si běžný člověk se ZD 10 vezme dvě dávky, háže proti čtyřem! Předávkuje se tedy při hodu 14 a vyšším.

Předávkování způsobí mdloby na tolik hodin, o kolik jsi v hodu na odolnost neuspěl. Pozor ale! Droga je jen obyčejný jed, a při příliš velké dávce způsobuje i docela reálná poškození; haž si ještě jednou proti ní na odolnost (nebo, pokud jsi namíchal víc drog naráz, použij ten nejhorší), a při neúspěchu se zachová jako jed s 1 jedovatým poškozením a 24 čtvrt hodinovými cykly. Pokud oběť dosáhne  $-Žt$ , plynule se přesune do kómatu... {461}.

## 16.6 Nemoci

Ne vždy ti musí jít někdo po krku na to, abys umřel — stačí někde chytit nemoc, a může se ti to stát taky; zejména ve vzdálených zemích, kde rádí exotické choroby, na něž nejsi připraven...

Hledání léku může znamenat skvělou zápletku — ať už jde o lék pro princeznu, o lék na nemoc od mimozemšťanů či teroristickou biologickou zbraň. Zároveň jde o skvělou příležitost pro dekadentní PJ, kterým navrhování dalších nemocí způsobí jistě nemalé potěšení!

Před nemocí tě může ochránit magie, technologie, výhoda Odolný {65} a vysoké ZD. V teplejších a vlhčích podnebí riziko onemocnění stoupá. Pokud něco chytíš, nedozvíš se to, dokud se nezačnou projevovat symptomy — a na to, jestli se už projevují, si háže PJ, hezky v tajnosti!

### 16.6.1 Nakažlivé choroby

Většina takových chorob je způsobena mikroorganismy a šíří se od nakažených směrem dále; nemusí tomu tak ale být vždy. Některé mohou mít příčiny docela jiné!

Novinky o tom, že se v nějakých oblastech vyskytly epidemie nějakých chorob, se šíří velice rychle; pokud si někdo hodí na Aktuality, může snadno dostat upozornění, že v regionu se opravdu nemoc nalézá. Pokud Aktuality nedorazí, existuje další šance, tentokrát v podobě místních obyvatel trpících symptomy nemoci; to vyžaduje úspěšný hod na Diagnózu či Lékaře s Vnímáním. V oblasti, kde nemoc, kterou mohou získat i lidé, přenáší zvířata, musí být přímo prohlédnuto několik jedinců druhu, který danou nákazu přenáší pomocí hodu na Veterináře; při úspěchu se povede zjistit pravdu.

## Definice choroby

Nemoci se určují docela stejně jako jedy {471}. Pro každou nemoc, se kterou se HP mohou setkat, by tedy měly již být určeny následující parametry:

**způsob infekce** Určuje se v termínech, které jsou nám již důvěrně známy u jedů — zpravidla se s nimi zachází, jako by šlo o látky všeobecně jedovaté, kontaktní, zažívací či dusivé. Viz Doručení {471}.

**hod na odolnost** Hod na ZD, kterým se můžeš nemoci bránit. Všichni, kdo se vystavili riziku nákazy, si musí házet, pravděpodobně s nějakým postihem — u většiny nemocí to bude hod mezi ZD a ZD–6. Hod může ovlivnit způsob, kterým jsi nemoci vystaven; viz Nakažení {477}. Při úspěchu oběť nemocí netrpí, při neúspěchu se na ní nemoc sice projeví, ale pouze jeden cyklus; jakmile bude mít nastat další, oběť dostane novou šanci.

**prodleva** Tedy inkubační doba — rozdíl mezi časem, ve kterém jsi byl nakažen, a časem, ve kterém se poprvé háže na odolnost. Pro obecné nemoci jde o jeden den, může se ale všelijak měnit.

**poškození** Účinek nemoci v pojmech hry. Zpravidla jde o 1 j poškození, ale může ho být i víc — až 1k, tedy pro obzvláště zákeřné a podlé choroby. Proti nemoci zbroj samozřejmě neúčinkuje. Symptomy (tedy všelijaké horečky, kaše, smrkání, skvrny na kůži atd.) se objeví až s prvním zraněním, které cíl utrpí. Zranění z nemocí se nebude přirozeně léčit, dokud se oběť nemoci nezabaví.

**cykly** Opět fungují docela stejně jako u jedů — nemoci poškozují svoje oběti nikoli naráz, ale průběžně. Je tedy určen počet cyklů a prodleva mezi nimi; pokaždé, když interval uběhne, oběť si háže na odolnost. Při neúspěchu utrpí poškození a cyklování pokračuje, při úspěchu poškození netrpí a cyklus se zastaví. Implicitní délkou cyklu je jeden den; počet cyklů se mění s nebezpečností nemoci; i smrtící nemoc může dávat pouze 1 j poškození za den, ale může mít třeba dvacet, třicet cyklů.

**symptomy** Příznaky, které se objeví, jakmile oběť utrpěla kvůli nemoci poškození za předepsaný zlomek svých životů. Může jít o postihy k atributům, dočasné nevýhody, a tak dál; pro větší seznam zajímavých účinků viz Způsob utrpení {460}.

**nakažlivost** Některé nemoci nakažlivé nejsou, některé málo, některé velice; nemoc ale zpravidla není schopna přenosu, pokud v nakaziteli ještě nepřekonala inkubační stadium.

Nebezpečnost choroby je tedy určena obtížností hodu na odolnost, poškozením, které nemoc působí, a počtem cyklů (pozor! Není příliš ovlivněna délkou cyklu.) Pokud PJ zvolí tyto parametry dostatečně citlivě, může rozlišit mezi rychlou, ale slabou chřipkou (inkubační doba jeden den, odl ZD–2, 1 j poškození, šest půldenních cyklů) a pomalou, avšak smrtící chorobou (inkubační perioda tři dny, odl ZD–5, 1 j poškození, třicet denních cyklů).

## Diagnóza

Jakmile se symptomy nemoci projeví, stačí každému, kdo tě trochu zkoumá, hod na Diagnózu či Expertní dovednost (Epidemiologii) (popřípadě, jsi-li zvíře, na Veterináře), co ti je. Pro nové, neznámé a nezpracované nemoci to pochopitelně neplatí, ale dobrý hod na tyto dovednosti může vydat o této nemoci nějaké informace, které mohou poté ulehčit její léčbu.

## Léčba nemocí

Patříčné léky — byliny, chemická léčiva apod. — mohou poskytnout bonus k hodu na odolnost, který zkoušíš před každým cyklem nemoci. Na ÚT 6 a vyšší jsou k dispozici antibiotika (třeba penicilin); ta dávají *proti nemocem bakteriálního původu* +3 na odolnost. Na jakékoli ÚT platí, že lékařský dozor poskytuje na léčení nemoci stejný bonus, jako poskytuje k přirozenému léčení {456}.

Některé nemoci ovšem mohou vytvořit větve resistantní na běžná léčiva; v tom případě je klasická léčba pochopitelně jen pramálo účinná a nedává nic. Na ÚT 7 a vyšší lze i běžnými léčivy zpravidla nemoc zmírnit, to jest snížit poškození, prodloužit délku cyklu — ale nejde o žádné definitivní řešení. Může ovšem fungovat léčení ozařováním, genetická terapie, nanotechnologie, magie a psionika.



**Nákaza**

Pokud vejdeš do nákazou zamořeného území či se střetneš s někým, kdo jí již trpí, musíš na konci onoho dne házet na ZD. Při neúspěchu dostaneš nemoc taky! K hodu se připočítává běžná oprava na odolání nemoci a *nejméně výhodný* z následujících:

+4 pro toho, kdo se systematicky vyhýbal všemu styku s možnými oběťmi,

+3 pro toho, kdo pouze vstoupil do domu či obchodu oběti,

+2 pro toho, kdo s ní pouze mluvil zblízka,

+1 pro toho, kdo se jí pouze lehce dotkl,

nic pro toho, kdo užil její oblečení, příkrývky apod.,

stejně nic pro toho, kdo snědl její vařené maso (zde jen tiše doufám, že běží o zvíře ☺)

–1 pro toho, kdo snědl její syrové maso (o našich nadějích již pojednáno výše),

–2 pro toho, kdo byl s obětí v dlouhém a blízkém kontaktu,

–3 pro toho, kdo se s ní líbal či se s ní stýkal jinak velice intimně.

Patřičné prostředky prevence — masky, antiseptika atd. — poskytují bonus těm, kdo tuší, k čemu jsou dobré a jak se mají používat. PJ by tyto prostředky měl omezit na postavy, které mají tušení o mikroorganické teorii nemocí (vznikla v pozdní ÚT 5!)

**Imunita a náchylnost**

Členové nějaké skupiny, tedy příslušníci určité rasy, pohlaví, národnosti atd. mohou být na nějakou nemoc více či méně náchylní. PJ může třeba rozhodnout: trpaslíci jsou proti téhle nemoci imunní, elfové dostávají na odolnost +2, ale obří mužského pohlaví umírají, nejsou-li do dvou dní řádně ošetřeni. Úspěšný hod na Diagnózu či Lékaře může takové výjimky, existují-li vůbec, odhalit.

Někteří jedinci mohou být také na některé nemoci prostě imunní. Pokud PJ při vůbec *prvním* tvém pokusu na odolání nemoci zaznamená kritický úspěch, jsi imunní! Měl by si to zapsat a tobě to neříkat — za normálních okolností nemáš žádnou šanci svou imunitu zjistit. U některých nemocí se však může stávat, že ten, kdo jí jednou projde a přežije to, dostane imunitu automaticky a pokaždé.

Od ÚT 5 dále existuje také očkování. Očkování sice nemoc nevyhladí, ale poskytne proti ní téměř zaručenou imunitu. Na ÚT 5 je jeho úroveň dost slabá, je dostupné jen pro pár nemocí, zejména neštovice, není známé ani rozšířené a příliš se nepoužívá. Od ÚT 6 se ovšem začínají hromadně objevovat očkovací směsi pro roztočivné nemoci a očkování se kvapem rozšiřuje. Vynajítí očkovací směsi na nějakou novou chorobu ovšem není žádná legrace; spotřebuje to úžasné množství času a je to dost složité; viz pravidla pro nové vynálezy {513}; haž proti Bioinženýrství. Na ÚT 10 a vyšší mohou být k dispozici nějaké nám neznámé prostředky, třeba kolonie nanorobotů, které mohou jednotlivcům i celým skupinám osob poskytnout imunitu.

**16.6.2 Infekce**

Mikroorganismus, který napadne otevřenou ránu, může způsobit infekci. K infekci můžeš přijít kdekoli, ale v některých prostředích je to pravděpodobnější a pravděpodobně tě tam budou také čekat zajímavější typy infekcí (třeba v džunglích).

Otevřené rány ošetřené antibiotiky (vynalezena byla v ÚT 6) nejsou infikovány, ledaže by při pokusu o První pomoc či Lékaře padl kritický neúspěch. Osoby, které však byly zraněny v nepříliš čistém prostředí (rozhodne PJ) a není s tím nic činěno, musí uspět v hodě na ZD+3. Obyčejná čistá špína v ráně nevádí; hnůj, trus či jiné nečisté svinstvo dává –2, a obzvláště zákeřná infekce ještě –3. Tyto opravy se sčítají a nahrazují ty, které jsou uvedeny u Nakazení {477}.

Při neúspěchu je rána infikována. Infekce ran probíhá jako každá jiná nemoc; typická infekce bude vyžadovat denně hod na ZD, opravený podle směrníc výše; neúspěch bude znamenat ztrátu jednoho života, a tak budou probíhat, dokud oběť buď nekoupí tolik zranění, že zemře, nebo se jí nepovede hod na ZD, který celou záležitost ukončí.

Léčení antibiotiky poskytne +3, což je většinou dost na zastavení infekce ještě před tím, než způsobí zranění. Pokud nejsou k dispozici žádná léčiva či pokud je na tom pacient dost zle, může školený chirurg vyříznout infikovanou tkáň; to pomůže ovšem jen v případech, kdy se nemoc ještě dále nestihla rozšířit. Infekce hlavy či trupu lze tak léčit pouze, pokud ještě nezpůsobily víc než  $\frac{1}{2}$  zranění; u končetin a periférií je nelze takto léčit, pokud způsobily tolik poškození, že by to stačilo na zmrzačení dané části těla. Tak vážným infekcím už ani chirurgie nepomůže.

Je-li tato léčba možná a je-li k ní přistoupeno, musí chirurg uspět v hodě na Chirurgii; každopádně způsobí 2k poškození do hlavy či trupu, nebo amputuje končetinu či periferii. Při úspěchu je tím infekce zničena, při neúspěchu je pacient sice poškozen a končetina je mu amputována, ale ničemu se tím nepomůže.

## 16.7 Stárnutí

Jak už jsme řekli na straně 21 (herdek, to je ale dávno, co?), můžeš začít s kariérou v jakémkoli věku, který je u tvé rasy běžně k vidění; pokud ovšem náhodou Nestárneš, začneš poté, co zestárneš příliš, ztrácet schopnosti, které jsi měl dřív.

Od padesáti let dále si každý rok musíš házet na stárnutí, aby se vidělo, jestli si náhodou stárí nevybírám svou daň. (Pokud nemá tvoje postava určeny přesné narozeniny, haž v prvním dni každého herního roku.) Od věku 70 let se háže jednou za šest měsíců, a od věku 90 let výše se háže jednou za tři měsíce.

Pokud máš Rozšířený životní cyklus {82}, každá jeho úroveň dvojnásobí hranice stárnutí (tedy 50, 70 a 90 let) a časové intervaly mezi hody na stárnutí (12, 6 a 3 měsíce). Pokud máš naopak Krátký život {150}, tyto údaje se půlí.

To, co jsme nazvali hodem na stárnutí, jsou vlastně čtyři hody proti ZD za sebou, jeden za každý ze základních atributů, a to v tomto pořádku: SL, OB, IQ, ZD. Na tyto hody neplatí žádná forma štěstí {92} (☺).

**Opravy:** ÚT světa ve zdravotnictví snížena o tři; na ÚT 0 tedy -3, na naší ÚT 8 +5. +2, jsi-li Hodně fit, +1, jsi-li Fit, -1, jsi-li Nefit a -2, jsi-li Hodně nefit.

Při neúspěchu sniž opovídací atribut o jedna. Kritický neúspěch, nebo jakýkoli hod 17 a vyšší, znamená pokles o dva stupně. **Výjimka:** Pokud jsi Dlouhověký {42}, jako neúspěch se berou pouze hody 17 a 18, a hážeš-li proti 17 a více, znamená neúspěch jen 18!

Pokud ztratíš kvůli věku nějakou úroveň nějakého atributu, tvoje bodová hodnota se podle toho sníží; a podle tohoto snížení se sníží i všechny druhotné údaje a dovednosti tak, aby odrážely novou hodnotu atributu. Pokud kvůli stárí přijdeš o jeden bod IQ, tvoje Vnímání, Vůle a všechny dovednosti založené na IQ, Vnímání a Vůli se sníží o jedna. Pokud se jakýkoli atribut sníží takto na nulu, znamená to klidnou, přirozenou smrt.

Pokud si to PJ bude přát, můžeš místo atributů ztrácet výhody (či naopak získávat nevýhody) stejné bodové hodnoty. Třeba se může snížit úroveň tvého vzhledu, nebo můžeš dostat Špatný sluch.

### 16.7.1 Umělé omlazování

V některých nastaveních může být průběh stárnutí zvrácen magií či užitím pokročilých technologií; pokud se kvůli tomu staneš mladším, získáš zpátky vše, co jsi měl ve věku, do kterého se vracíš. Tím se tvoje bodová hodnota opět prostě zvýší; vyšší hodnoty atributů si nemusíš kupovat nazpátek. Samozřejmě můžeš svoje body používat na zvyšování atributů a bojovat tak se stárím!

# Kapitola 17

## Šablony

PJ je pochopitelně zodpovědný za určení toho, které profesní, rasové a společenské vlastnosti se pro HP hodí, a které nikoli. Žádný PJ ovšem nemůže takto rozpitvávat všechny nuance tvorby postavy; dobrý PJ ale dá najevo, jak si postavy představuje, a pomůže těm, kdo mají nouzi o nápady. Jednou z lepších cest, která k tomu vede, je zavádění šablon, tedy sad vlastností, které tvoří typizovanou postavu určitého druhu, nejspíše takovou, která se v dobrodružství určitě vyskytne.

Tato kapitola dává nějaká doporučení pro *tvorbu* šablon; je tedy určena PJ a předpokládá, že máš v malíku pravidla pro jejich *užívání*, která sídlí v kapitole s číslem sedm.

### 17.1 Šablony postav

Šablona postavy je vlastně sice pečlivě sestrojený, leč naprosto nezákladný a obyčejný seznam hodnot atributů, druhotných údajů, výhod, nevýhod a dovedností, o kterých si PJ myslí, že by HP měla mít, aby byla působivá k plnění nějaké role v kampani. PJ spočítá všechny bodové ceny napřed, spočítá je, a cenu uvede u šablony; tím také trochu ulehčí HP, které příliš nemusí matematiku.

Hlavním účelem tvorby postavy je ovšem poukázat na zásadní vlastnosti, které by postava nějakého typu určitě měla mít; druhým cílem je pak urychlení návrhu postavy. Šablona by tedy měla obsahovat pouze to, co je nutné, nikoli všechno z toho, co se může hodit. Ať si hráč vezme šablonu, která mu určí základ, a pak si šachuje se zbytkem, jak je mu libo! To mu udělá dobře.

#### **Jak GURPSy fungují: Šablony postav nejsou pravidla!**

Vážně ne. Jde o nějaká doporučení toho, jak zjednodušit hráčům práci s návrhem postavy a na bodové ceny, hody na úspěch, reakce NP, vývoj postavy ani cokoli jiného vůbec neúčinkují. Vlastnosti, které jsou na šabloně uvedeny, představují doporučení toho, jaké vlastnosti by měl hrdina mít, aby plnil v herním světě zadanou roli. Pořádně dohlédni, aby to hráči věděli! Měli by vědět, a řídit se tím, že si vezmou základní šablonu a dále mají ruce volné, a že pokud šablonu nechtějí, mohou si ji upravit, nebo ji vůbec nepoužít!

#### 17.1.1 Typy šablon postav

Většina šablon postav spadá do jedné kategorie uvedené níže; jen málo jich bude vhodných do více.

##### Posiční šablony

Šablony, které ti zajišťují nějakou pozici, ať už pracovní, nebo společenskou — můžeš mít šablonu jak pro mechanika, fyzika atd., tak pro šlechtice, otoka atd. Některé z těchto šablon, a zvláště ty druhé dvě, mohou zahrnovat nějaké Závazky, kodexy chování (viz Dobrovolné mentální nevýhody {133}) a „vstupní požadavky“. Všechny tyto šablony by měly obsahovat společenské postavení a bohatství, které dané pozici odpovídá, a měly by také určovat hodnoty atributů, které by měly být aspoň dosaženy, chtěl-li by snad někdo zastávat tuto pozici déle a úspěšně.

##### Kulturní šablony

Kulturní pozadí je pro většinu nastavení velice důležité. Alexandr Veliký byl třeba první a největší Makedonec, a to jej během všech jeho dobrodružství identifikovalo. Kulturní šablona tedy může určovat obecné vlastnosti

uzavřené skupiny, dovednosti, které se učí všichni v dané kultuře, nebo víry a předsudky daného kmene, národa, náboženství. Také sem budou spadat kulturní obeznámenosti a jazyky.

### Dramatické šablony

Dramatická šablona ukazuje, jakou roli má postava v zápletky — zpravidla jde o nějaký archetyp, jako třeba „moudrý muž“. Některé role jsou žánrově specifické (archetyp „ječící oběť“ je například mimo horor k vidění poměrně vzácně), jiné jsou zase universální. Dramatická šablona akorát zajišťuje, že postava má vlastnosti, které jí umožní pohnout zápletkou dopředu, *nezávisle* na tom, co dělá, jaké má postavení a do jaké patří kultury. Tento typ šablony se pokouší specifikovat jak zvláštnosti osobnosti, tak její schopnosti; obsahuje tedy (aspoň zpravidla) více mentálních vlastností, než ten zbytek.

#### 17.1.2 Koncept

Šablona postavy je částečně postavená postava. Abys mohl ovšem začít se stavbou postavy, musíš mít koncept — jasný návrh toho, co postava reprezentuje a kam patří (viz Koncept postavy někde na straně 13; to už je taky hodně dávno.) Rozhodni se, který typ šablony budeš navrhovat a jakému účelu bude sloužit, a pak si představ, které asi vlastnosti se budou nejlépe hodit na požadavky na tuto roli v kampani. Znáš herní svět nejlépe, tím si pomoz!

**Příklad:** Budeme si stavět klasického fantasy hrdinského rytíře. Je to jak dramatická (je to hrdina), tak poziční (je to rytíř) šablona. Můžeme pro každou z těchto složek napsat zvláštní šablony a pak na nich spáchat sjednocení (a sečíst bodové ceny, popřípadě je snížit o cenu průniku obou), nebo můžeme dokonce jednu brát jenom jako čochu nad tou druhou {484}. Rozhodli jsme se však, že věci budou lepší, když budou jednoduché, a prohlásíme, že hrdinný rytíř je silný, čestný, je dobrým velitelem a zručným válečníkem.

#### 17.1.3 Ohebnost

Koncept za šablonou by měl být dost ohebný na to, aby se hráč necítil, jako že je mu podstrkována celá postava, a že na tom už nelze nic změnit. Ať je v ní dost místa na kreativitu hráče; neměla by přesvědčovat, že si hráč musí vzít nějaký stereotyp. Existují v zásadě dva způsoby měření ohebnosti: počet vlastností v šabloně (tedy její podrobnost) a množství bodů, které odčerpají z hráčova konta (tedy její cena).

#### Úroveň detailu

„Hustá“ šablona bude obsahovat spoustu vlastností a bude postavu přesně definovat — dokonce tak přesně, že HP může dostat dojem, že ji někdo oloupil o individualitu. „Řídká“ šablona naopak bude obsahovat jen pár návrhů, možná jen pár dovedností. Hráč si pak může postavu více dotvořit sám, ale má to i nevýhodu — nezkušený se budou ptát „A co s tím mám, pro Boha, dělat?“. Samozřejmě mám šalomounské doporučení: použij zlatou střední cestu ☺ — nezkoušej rvát do šablony všechno, co by se tam mohlo hodit, pouze to, co roli jasně určuje!

##### Šablony postav a hráčovy dojmy

Šablony postav, které svým hráčům nabízíš, něco vypovídají o světě a typu kampaně, který chceš hrát. Řekněme, že plánuješ klasickou fantasy kampaň; pokud poskytneš pouze šablonu zloděje a šablonu válečníka, dojdou hráči nevyhnutelně k závěru, že si chceš hrát na nějaké piráty. Pokud ovšem přidáš i šablony na farmáře, bylinkáře a potulné zpěváky, mohou tvoji hráči získat dojem, že plánuješ rozsáhlejší kampaň a že ji chceš umístit do skorostředověkého světa. Dej pozor, aby seznam šablon nevypovídal o něčem, co není vůbec pravda!

Také si jasně označ šablony, které jsou jak pro HP, tak pro NP, a dej pozor, aby se HP dostaly pouze šablony, které jsou pro ně určeny. Hráči zpravidla předpokládají, že seznam vlastností v šabloně nějak odráží principy herního světa, budou tedy očekávat, že i nepřátelští válečníci a zloději budou fungovat podobně jako jejich. Utratí body a peníze, aby se na to dobře připravili — a pokud jejich přípravy zklameš, můžeš je zmást, nebo je naštvat.

Šablony by se měly doplňovat, nikoli překrývat. Pokud je jedna znatelně zajímavější než zbytek, mohou hráči získat pocit, že budeš protěžovat ty, kdo si vezmou některé typy postav — i když to nemusí být zdaleka pravda.

#### Cena šablony

Čím dražší je šablona, tím víc bodů utrácíš za hráče, a to je třeba mít na paměti. Musíš mít neustále v podvědomí úroveň moci kampaně a cenu seřizovat podle ní, aby hráči zůstalo dost bodů na to, aby mohl svou postavu jaksepatří rozvinout (pokud jsi také uvalil limit na nevýhody, měl bys zajistit, aby šablona nechávala

oproti tomuto limitu hráči dostatek volného místa). Pokud šablona prostě *musí* stát spoustu bodů, aspoň ji učin interaktivní {485}.

**Příklad:** Náš hrdinský rytíř bude sloužit pro hru na 150 bodů s limitem nevýhod  $-75$ . To znamená, že bychom měli utratit ne víc než sto bodů a nekupovat nevýhody za víc než asi  $-50$ .

### 17.1.4 Volba vlastností

Následující články poskytují konkrétní rady ohledně volby vlastností, které se objeví na soupisce šablony.

#### Atributy

Pro většinu postav se hodí něco z rozmezí 9 až 13. Šablony pro nějaké dobrodruhy mohou mít jeden či dva atributy nastaveny na nadprůměrných hodnotách; šablony nějakých běžných povolání nebo nějakých jiných celkem obyčejných osob by ale měly nechávat všechno na 10. Pamatuj si, že 11 a 12 se dá poznat, 13 a 14 jsou výjimečné; viz něco k volbám základních atributů někde kolem strany 15 v první knížce. Speciálním případem jsou dramatické šablony, protože často slouží ke všelijakým zvláštním účelům.

**Příklad:** Náš rytíř, to musí být zejména schopný válečník. Pro válečníka jsou důležité atributy tělesné, tedy SL, OB a ZD. Všechny tři mu nastavíme na 12, což bude stát  $20+40+20$ , a IQ 11 — žádný génius, ale moudrý velitel. Dohromady 100 bodů.

#### Druhotné údaje

Životy, Vůle, Vnímání, BÚ, Základní rychlost i základní Pohyb je lepší nechat tak, jak jsou. Pokud se s nimi bude moc šachovat, mohou se slabší náтуры vyděsit, a to přece nechceme — takže pokud je to jen trochu vyhnutelné, vyhněme se tomu (třeba takový detektiv samozřejmě potřebuje vysoké Vnímání, u něj je to v pořádku), a zvyšme raději atributy, na nichž tento údaj závisí a nechme zbytek hráči na hraní.

#### Výhody

Pro poziční šablony, které zpravidla představují nějaké zaměstnání, prostě stačí vypsát požadavky na ono zaměstnání (pro takové jako já třeba Jazyky ☺), nebo jeho výhody (pro kněze třeba Duchovní svěcení), nebo věci, které jsou pro vykonávání daného povolání důležité (pro vojáka třeba Bojové reflexy) a schopnosti, které by samy o sobě vedly osobu k volbě určité kariéry (Noční vidění pro zloděje).

Pro kulturní šablony se musí započítat i vlastnosti dané kultury (třeba všichni severané mohou mít Teplotní toleranci) a Obeznačenosti s kulturou, Jazyky, popřípadě Společenské uznání.

Dramatické šablony mohou obsahovat vlastnosti, které jsou pro dané archetypy známy z literatury (pro nějaké chvastouny a barony Prášily Charisma či Atraktivní vzhled).

Každou přidanou výhodu musíš ospravedlnit nějakým postupem, který se bude pravděpodobně dost shodovat s některým ze tří výše; z toho také plyne, že to, co je na šabloně, by mělo být naučené, nikoli vrozené. Neobvyklým výhodám se vyhýbej — pokud by každá postava nějakého druhu měla nějakou vzácnou výhodu, hodnota takové výhody by se snížila a možná by s tím vznikly i herní problémy.

**Příklad:** Rytíř, to už ve společnosti něco znamená. Společenské postavení musí být aspoň 2, to je 10 bodů, a bohatství úrovně Komfort, to je ještě 10 bodů, protože jeho vybavení něco stojí a jeho život je také mírně nákladnější. To je tedy 20 bodů.

#### Nevýhody

Zejména se říd' směrnicemi danými u výhod; v případě pozičních šablon se střež přidávat nevýhody, které kazí výkon daného zaměstnání apod. (Poctivost pro zloděje); místo toho, pokud můžeš nevýhodou postavě *pomoci*, udělej to (Tlustého pro sumo zápasníka), a stejně tak přidej nevýhody, které postava prostě mít *musí* (Kodex víry či Přísahu pro kněze). Některé profese jsou s některými nevýhodami spjaty jen zpravidla, ale často k nim vedou; třeba pro zloděje je docela běžné společenské stigma.

Dramatické šablony dostávají zpravidla jen mentální nevýhody, a často mívají buď „dobré“ nevýhody, nebo všelijaké tragické úchylinky (viz Nevýhody pro hrdiny {131})

**Příklad:** Náš rytíř musí být samozřejmě věrný svému lennímu pánovi, takže bude vůči němu mít Závazek (Lenní pán, 9 a míň)  $[-5]$ . A jelikož je to *hrdinný* rytíř, jako vystřižený z nějaké jednodušší fantasy, dostane také Kodex cti (Kavalířský)  $[-15]$ , Poctivost (6)  $[-20]$  a Přísahu (Nikdy neodmítnout žádost o pomoc)  $[-15]$ . Suma —  $-55$  bodů.

## Dovednosti

Vyber je tak, aby dobře seděly k popisu role, kterou má šablona reprezentovat, a necht' není zahrnuto ani o dovednost víc, než být musí, ale ani o dovednost méně, než je zapotřebí, snad až na několik dovedností doplňkových a snad jedné, snad dvou na vymalování pozadí.

Při určování úrovně dovedností se říd' asi tímto: 12 je dost pro všechny bezpečné úkoly (účetnictví, knihovnictví), 14 je dost pro riskantní prácičky (chirurgie, nájemné vraždy). Úrovněmi 16 a vyššími šetři pouze pro ty, kdo ve svém oboru doopravdy vynikají; nekrať jejich hodnotu tím, že je rozhážeš plnou náručí všude, kam bude možno. Samozřejmě je, že tyto směrnice jsou určeny pro realistické postavy. Spousta nadlidských hrdinů má samozřejmě spoustu dovedností na strašně vysokých úrovních — to, jestli chce PJ zavést módu kupčení s vysokými úrovněmi, záleží čistě na něm.

**Příklad:** Náš rytíř je samozřejmě hlavně na dobrodružství, proto bude mít Široký meč 14 [8], Jezdecké kopí 14 [8], Jezdění (Kůň) 12 [2] a Štít 14 [4]; jeho velitelské schopnosti budou spíše druhotné; Velení bude mít 11 [2] a Taktiku 11 [4]. Nakonec dostane ještě Zbrojírství (Zbraně pro boj zblízka) 10 [1] a Heraldiku 10 [1] jako dokreslovací dovednosti. Konečná cena — třicet bodů.

### Jak zapsat dovednosti

Při vypisování dovedností je potřeba na malém prostoru obsáhnout vše důležité. Užije se k tomu tento formát:

<název> <úroveň> [<cena>], nebo rozšířený

<název> (<obtížnost>) <relativní úroveň> [<cena>] <úroveň>.

Může to vypadat divně, ale má to svoje positiva. Široký meč na úrovni 14 zapíšu takto: Široký meč 14 [8], nebo Široký meč (P) OB+2 [8] 14. Věci se tak docela usnadní, zejména ve chvíli, kdy se stávající úroveň hráči nelíbí a chtěl by s ní něco dělat.

Také může být vhodné rozdělit dovednosti na tři skupiny:

**Primární,** které mohou představovat hranici mezi životem a smrtí. Měly by být na 12 a víc, nebo, pokud na nich vážně bude záviset život (třeba dovednosti boje se zbraní) ať dostanou 14.

**Druhořadé,** u kterých je složité si představit, že je postava nemá, a jsou pro ni důležité. Měly by být na úrovni 11 či trochu vyšší.

**Třetířadé,** pouze na vykreslení pozadí postavy, spíše pro její popis. Úroveň má ještě nižší než druhořadé dovednosti.

### 17.1.5 Určování ceny

Posčítej ceny všeho, co se v šabloně nalézá; toto číslo pak udává „cenu šablony“, tedy počet bodů, který musí být zaplacen, aby mohla šablona být porížena.

Pokud šablona stojí přes devadesát procent počátečního množství bodů kampaně, budou ji asi hráči shledávat dosti omezující. Pokud se ti to nelíbí, sniž hodnoty atributů, odeber některé méně důležité výhody a dovednosti, nebo přidej vhodné nevýhody. Dále se můžeš pokusit o optimalisaci šablony; o tom, co to je, viz níže.

Pokud se cenu šablony ještě stále nepodařilo stáhnout na přijatelnou úroveň, je jasné, že startovní počet bodů, který jsi zvolil, docela neodpovídá úrovni hrdinů, kterými si představuješ svůj svět obydlen; v tom případě by úroveň moci kampaně neškodila menší revise! Viz Úroveň moci {529}.

**Příklad:** Náš rytíř utratil 100 bodů na attributech, 20 na výhodách, —55 jsme museli zaplatit za nevýhody a 30 za dovednosti. To je dohromady 95 bodů, což se do doporučeného limitu 90 % bodů ze 150, což jest sto třicet a pět, vejde dobře.

### Optimalisace

Zkušené hráči se zpravidla pokouší dosáhnout za co nejméně bodů co nejvíce muziky, zato nováčci do asi dělat nebudou; proto je dobré šablony optimalisovat, aby postavy, které vznikly z šablon, byly rovnocenné těm, které postavili od píky. Existují dvě metody, jak na to:

Za prvé, dosáhni optima mezi hodnotou atributu a cenou dovedností. Například, Průměrná dovednost bude na OB+2 stát 8 bodů, a šest takových bude za 48 bodů. Nebude ale lepší zvýšit si OB o 1 a zakoupit všech šest dovedností na OB+1? Vizme: průměrná dovednost stojí na OB+1 jen čtyři body, za šest takových zaplatíme tedy pouze dvacet čtyři bodů, a k tomu přidáme dvacet za jednu obratnost.  $24+20 = 44$ ! Ušetřili jsme oproti původnímu stavu celé čtyři body.

Za druhé, přidej výhody, které ti zlevní některé dovednosti, zejména talenty {93}.

Pamatuj si, že dobrodruzi jsou osoby výjimečné a že mají o dost víc bodů než obyčejní lidé, takže se k nim vysoké atributy a vzácné výhody spíše hodí.

### 17.1.6 Jak se to zapisuje

Dle tohoto formátu. Popíšeme si jej na příkladě našeho rytíře.

#### Hrdinný rytíř

95 bodů

Jsi statečný rytíř, jako vytažený z fantasy nebo pohádek — silný, čestný, moudrý velitel, schopný válečník.

**Atributy:** SL 12 [20]. OB 12 [40]. IQ 11 [20]. ZD 12 [20].

**Druhotné údaje:** Poškození 1k–1/1k+2. ZZ 14,5 kg. 12 Žt [0]. Vůle 11 [0]. Vnímání 11 [0]. 12 BÚ [0]. Základní Rychlost 6,0 [0]. Základní Pohyb 6 [0].

**Výhody:** Společenské postavení 2 [10]. Bohatství (Komfort) [10].

**Nevýhody:** Kodex cti (Kavalírský) [–15]. Závazek (Lenní pán, 9 a méně) [–5]. Poctivost (6) [–20]. Přísaha (Nikdy neodmítnout žádost o pomoc) [–15].

**Primární dovednosti:** Široký meč (P) OB+2 [8] 14. Jízdní kopí (P) OB+2 [8] 14. Ježdění (Kůň) (P) OB [2] 12. Štít (L) OB+2 [4] 14.

**Druhořadé dovednosti:** Velení (P) IQ [2] 11. Taktika (T) IQ [4] 11.

**Třetířadé dovednosti:** Zbrojířství (Zbraně pro boj zblízka) (P) IQ–1 [1] 10. Heraldika (A) IQ–1 [1] 10.

### 17.1.7 K úpravám šablon

Dej hráči nějaké návrhy na to, co by mohl přidat, aby se jeho postava nějak lišila od jiných postav vyrobených pomocí stejné šablony; můžeš třeba přidat seznam užitečných vlastností, které se dají pořídit za přebytek bodů, zamýšlení na téma vybavení dané postavy nebo něco podobného.

**Příklad:** Hodilo by se zmínit, že hráč by měl stanovit rytíři erb a lenního pána, a také to, že je určitě zapotřebí zakoupit všeliké zbraně, brnění a jízdní zvířata. Jelikož na to Bohatství (Komfort) rozhodně nestačí, měli bychom doporučit hráči, aby několik svých bodů přeměnil na další bohatství — nebo aby si vzal svého lenního pána jako Patrona, který takové věci zajistí.

Pro posílení šablony se sem sluší a patří uvést také podrobnosti k hodu na práci, měsíční výplatu a příslušnou úroveň Bohatství; viz Práce {562}. *Předpoklady* k vykonávání daného zaměstnání by měly být zahrnuty v šabloně samotné, netřeba je tedy jmenovat ještě zde.

### 17.1.8 Další možnosti

Šablony postav nemusí být ovšem neměnné kameny — s trochou snahy můžeš princip šablon nádherně rozhybat a zohýbat. Není složité specifikovat nástroje, které může hráč použít při koupi šablony na upřesnění některých jejích vlastností.

#### Čočky

Běžné variace šablon můžeš brát jako „čočky“, skrz něž lze vidět šablonu základní. Jde v zásadě o balík dalších vlastností, které se přikoupí a tvoří dohromady z postavy nějakou důležitou odnož vlastní šablony. Nemusí být samozřejmě namontovány na všech šablonách, a nemusí se na každou šablonu dávat pouze jedna; jak to bude, je na tobě.

Čočka samozřejmě nebude přidávat žádné vlastnosti, které už na šabloně jsou, a už vůbec ne takové, které šabloně protirečí. Je-li to nevyhnutelné, jasně určí, jak se má hráč zachovat, kdyby na takový konflikt narazil. Čočka by měla také být stejným způsobem kompatibilní se všemi ostatními čočkami, které si k ní hráč může přikoupit (k čočkám-jedináčkům, které se s žádnou další čočkou nesnesou, se samozřejmě nic takového nevztahuje).

Hráč sečte hodnotu všech čoček, které si zvolil, výsledek přičte k ceně šablony, všechno si přepíše a součet zaplatí.

**Příklad:** Našeho hrdinného rytíře můžeme reprezentovat třeba šablonou obecného válečníka, na kterou napasujeme čočky „hrdina“ a „rytíř“.

#### Válečník

101 bodů

Jsi fantasy válečník — barbar, rytíř, nebo vůbec kdokoli, komu meč vydělává na živobytí.

**Atributy:** SL 12 [20]. OB 12 [40]. IQ 10 [0]. ZD 12 [20].

**Druhotné vlastnosti:** Poškození 1k–1/1k+2. ZZ 14,5 kg. 12 Žt [0]. Vůle 10 [0]. Vnímání 10 [0]. 12 BÚ [0]. Základní rychlost 6,0 [0]. Základní pohyb 6 [0].

**Dovednosti:** Zbrojířství (Zbraně pro boj zblízka) (P) IQ–1 [1] 9. Štít (L) OB+2 [4] 14 a dvě dovednosti zbraně

pro boj zblízka, každá (A) OB+2 [8] 14.

#### Čočky:

*Hrdina* (−9). Jsi moudrý, čestný a ctěný, dokážeš dobře velet. Přidej +1 k IQ [20], Poctivost (6) [−20], Přísahu (Nikdy neodmítnout žádost o pomoc) [−15], Velení (P) IQ [2] a Taktiku (T) IQ [4].

*Rytíř* (+3). Jsi řádně pasovaný rytíř, se všemi právy a povinnostmi, které k tomu náleží. Přidej Bohatství (Komfort) [10], Spol. postavení 2 [10], Kodex cti (Kavalírův) [−15], Závazek (lenní pán, 9 a méně) [−5], Heraldiku (P) IQ−1 [1] a Ježdění (Kůň) (P) OB [2].

### Interaktivní šablony

Kromě vlastností fixních, jimiž každá postava z šablony musí oplývat, můžeš chtít nechat hráče, aby si vybral z několika variant stejné bodové ceny. Může jít o varianty specifické (třeba Vysoký práh bolesti *nebo* +1 k SL; Chemie 14 *nebo* Matematika 14), nebo obecné (třeba jedna OB/Průměrná zbraňová dovednost na 15; tři vědy IQ/Těžké na 14); vlastně na tom moc nezáleží, dokud je bodová cena všech variant stejná. O tom, že je hráči lepší nechat nějaké body, aby si pak dokreslil postavu, jak se líbí jemu, jsme už pojednali; tyto volby slouží pouze k výběru něčeho vhodného v rámci šablony.

Jakmile jsi s návrhem šablony spokojen, uvaž, zda-li jej nepoužít pro všechny ostatní šablony. Je to jednoduché a zjednodušuje to hráči volbu bez toho, aby ji to zcela vyřadilo; jde také o účinný stupeň na cestě k tvorbě postavy bez jakékoli dopomoci. Tento princip je dobrý používat zejména pro mentální nevýhody, protože dává hráči větší svobodu ve výběru.

**Příklad:** Ne všichni rytíři rádi meče; někteří upřednostňují třeba palcát. Na naší šabloně hrdinného rytíře tedy můžeme nahradit Široký meč (P) OB+2 [8] 14 zápisem Sekyra/Palcát *či* Široký meč, obojí (P) OB+2 [8] 14 a nechat hráče, aby si vybral.

Také můžeme nabídnout větší menu mentálních nevýhod. Místo toho, abychom striktně požadovali Kodex cti, Poctivost a Přísahu, můžeme říci: Zvol si celkem −50 bodů ze Shovívavosti [−15★], Kodexu cti (Kavalírského) [−15], Poctivosti [−10★], Sebeobětavosti [−5★], Pocitu závazku [−2 až −20], Pravdomluvnosti [−5★] a Přísahy [−5 až −15]. Všimni si toho, jak se nabízí nevýhody s všelijakými cenami; u některých je přímo uveden rozsah, některé lze aspoň modifikovat pomocí sebeovládání (to je u nich značeno ★).

## 17.2 Rasové šablony

Základní pravidla GURPSů předpokládají, že jsou všichni lidé, to se ale nemusí hodit. Nelidských ras je ve spoustě herních světů spousta a je zapotřebí je nějak od lidí odlišit; a o to se starají hlavně rasové šablony. Jde o soupisku rozdílů mezi příslušníkem dané rasy a člověkem.

Narozdíl od šablon postav se u rasových šablon nestává, že by v nich bylo cokoli na výběr — každý člen rasy si musí pořídit vše, přesně jak jest to psáno. A navíc se tyto šablony podřizují troše zvláštních pravidel, která mohou mít na hru zajímavý dopad.

### 17.2.1 Koncept rasy

Před výstavbou rasové šablony by sis měl zcela ujasnit, co vlastně hodláš navrhnout. Koncept rasy *není* konceptem postavy — vytváříš celou rasu, musíš brát v úvahu stavbu jejich těla, způsoby přežívání, biologické, technické i magické, způsoby chování ve skupině, kulturu.

#### Co je to rasa?

Rasa je normálně biologický druh — člověk, tygr, elf, šedý mimozemšťan apod. — ale nemusíš zůstat jen u této definice. Může jít i o geneticky vyvinuté poddruhy, určité kategorie fantastických příšer („víla“, „upír“) nebo typy neživých předmětů (golem, robot, inteligentní počítačový program). Důležité je prostě, že rasa je skupina nějakých předmětů, které sdílí nějakou množinu celkem snadno identifikovatelných vlastností.

#### Jak vypadají?

Vzhled člena rasy již dost napovídá o tom, jaké vlastnosti bude rasa mít. Kupříkladu, druh se čtyřma rukama si musí pořídit Další ruce, protože má o dvě ruce víc než člověk, a to je výhoda; oproti tomu kyklopidní rasa s jedním okem bude mít nevýhodu Jedno oko, protože jí absence vidění dvěma očima přináší vzhledem k lidem nevýhodu.



Dej pozor, aby byly zásadně rozlišeny vlastnosti čistě kosmetické a ty, které mají co do činění se hrou. Vnější vzhled je často jen zvláštním efektem a jako takový by neměl stát body — viz Rysy a tabu {487}. Za zápis stojí jenom evidentní rozdíly ve způsobu funkce, a ty se pak definují v pojmech výhod, nevýhod, a atributů. Ocenění nějaké vlastnosti, která rasu neurčuje, a její zařazení, může snadno zavést do kampaně zmatek, či dokonce znerovnovážit postavení jednotlivých ras.

### Jak myslí?

Rozhodni se, podle čeho a jak členové dané rasy jednají, a také se chvíli věnuj promýšlení dominantního kulturního prostředí rasy. Tyto věci mají totiž zásadní dopad na mentální vlastnosti rasy, včetně rasových dovedností. Znovu se musí přetřást také upozornění, aby nebyly do specifikace rasy vkládány předměty, které neovlivňují hru.

Nejzajímavějším problémem je ovšem určit, jak rasa *myslí*. To je ovšem naprosto důležité v případě, že očekáváš od hráčů, že za příslušníky těchto ras budou hrát! Hlavními motivacemi lidí se zdá být dostatek pohlavního vyžití a dostatek majetku, ale co ostatní rasy? Ty nemusí tyto potřeby zdaleka sdílet. Je jasné, že každé biologické stvoření musí mít nějaký instinkt, který jí umožní udržet si na světě nějaké své členy, anžto by ji jinak nebylo ani nutno specifikovat, protože by vyhynula.

## 17.2.2 Volba vlastností

Rasová šablona sestává z oprav atributů, druhotných údajů, seznamu výhod, nevýhod, zvláštností, výstředností a dovedností,  *které se aplikují na každého jednoho člena rasy*. Rasa se může taktéž vyznačovat určitými vlastnostmi, které sice nemají bodovou hodnotu, ale mají herní účinek.

Většina tělesných a mentálních vlastností z kapitol 1 až 3 je pro rasy docela vhodná; jen málo často se stává, že by se hodily vlastnosti společenské, i když třeba zotročená rasa může jako celek trpět společenským stigmatem. Jako PJ klidně můžeš rozestavovat exotické a nadpřirozené vlastnosti do rasových šablon, jak se ti bude líbit — a to i v případě, že jsou tyto vlastnosti jinak zakázány (koneckonců, nejsou-li ony zakázány proto, aby si je nebrali obyčejní lidé??). Pár vlastností přímo konstatuje, že jsou vyhrazeny pro rasové použití a u oddělených individuí nemohou být k vidění.

Ve všech případech se však ujisti, že zvolené vlastnosti jsou v dobré shodě s konceptem postavy a, a to hlavně, *dávají smysl*.

### Opravy atributů

Pokud se SL, OB, IQ či ZD průměrného člena rasy liší od průměru lidského, kterýmž jest 10, musí dostat rasa opravu atributu. Jako vždy, stojí  $\pm 1$  SL a ZD  $\pm 10$  bodů, a  $\pm 1$  OB či IQ  $\pm 20$  bodů.

Člen rasy s takovými opravami si pak zakoupí úrovně atributů jako člověk, tedy od základu deseti, zaplatí, pak připočítá opravy za šablonu, kterou taktéž zaplatí.

**Příklad:** Rasové  $+10$  k SL stojí sto bodů, zatímco rasové  $-1$  k IQ stojí  $-20$  bodů. Rasová šablona s těmito opravami bude popsána jako SL  $+10$  [100]. IQ  $-1$  [ $-20$ ]. Člen takové rasy si pořídí sám o sobě SL 9 [ $-10$ ] a IQ 14 [80]; posléze připočítá vlastnosti rasy, a dostane SL 19, IQ 13.

### Opravy druhotných údajů

Fungují úplně stejně jako opravy atributů; ceny oprav těchto údajů se nijak neliší od cen běžných, které jsou uvedeny od strany 16 dále.

**Příklad:** Rasové  $-\frac{3}{4}$  k základní Rychlosti stojí  $-15$  bodů; šablona by hlásala: Základní Rychlost  $-0,75$  [ $-15$ ]. Člen rasy s takovými opravami se zachová jediným logickým způsobem; po zjištění *výsledných* úrovní svých atributů, tedy po aplikaci šablony na atributy, spočítá hodnoty svých druhotných údajů a k nim připočítá opravy.

#### Rasy pro HP a pro NP

Je to asi jasné; rasu pro HP si může vzít hráč při tvorbě své postavy, zato u rasy pro NP je mu tento postup zapovězen. Není žádné pravidlo, které by odlišovalo tyto dva druhy šablon od sebe — je to pouze na tobě jako na PJ. Rozděl rasy do těchto kategorií, jak je ti libo; dokonce je můžeš během tažení i přesouvat!

Snaž se ale moc neomezovat. GURPSy mají pro většinu situací docela obecná pravidla, což umožňuje HP hrát i rasy, které nejsou v běžných hrách k dispozici (příšery, duchy, roboty), tedy pokud mají PJ i hráč náladu na trochu legrace s hraním postav.

**Rasy stvořené hráči**

Navrhovat šablony ras, to je práce PJ. Pravidla, která jsou popsána, mají mnohem méně omezení než běžná tvorba postavy, protože jsou přímo určena jen pro PJ, který si sám může jako jediný rozhodnout, co se v jeho světě hodí a co nikoli, co je vyvážené a co nikoli.

Ovšem PJ, dostane-li se do jaksepatří dobrodružné nálady, může povolit obzvláště dobrým hráčům či skupinám návrh vlastní rasy pro jejich postavy, a tak si ušetřit spousty času, zejména v případě, že tažení volá po značné plejádě nelidských stvoření.

Pro PJ, kteří se do takové dobrodružné nálady dostali, tu máme pár doporučení:

Dej si pozor na zneužitelnost. V těchto pravidlech nejsou žádné vyvažovací faktory, a je tedy možno vyrobit rasu, která má nad lidmi velice podstatnou výhodu. Takové rasy zakazuj, nebo je aspoň vyhrad' pro NP.

Schopnosti (nebo jejich *kombinace*), které nechceš v rukou HP raději vidět, také zakaž, ať už jsou vyvážené jakkoli. Obzvláštní pozor musíš věnovat exotickým a nadpřirozeným vlastnostem. Pokud je vlastnost zakázána všem HP bez rozdílu, na rase by nemělo záležet.

Rasy vyrobené hráči fungují nejlépe ve světech, které už mají spoustu rozdílných ras, protože „ještě jedna rasa“ kampaň asi příliš nerozhodí. Měj také připraveno pár rasových šablon pro ty, kdo se s výrobou vlastní zatěžovat nehodlají, a jako příklad pro ty, kdo ano.

Rasy *pro NP* vytvořené hráči jsou špatné a měly by se zamítat. Rasy NP mají být přece pro hráče určitým tajemstvím, a tajemství se udržuje před hráči vskutku těžko, když jej hráči vymysleli!!!

**Rasové výhody a nevýhody**

Nelidé mohou mít pravděpodobně jakoukoli výhodu či nevýhodu, kterou si zmanou. . . bude-li k tomu nějaký důvod. Při pochybnostech zapojte selský rozum.

Vlastnosti, které se váží k tělesné stavbě, tedy Kost a kůže, Nadváha, Tlustý, Velmi tlustý, Trpaslík a Obr {19} se do rasových šablon nehodí, protože jsou relativní k normě *rasy*. Pokud chceš stvořit rasu, která bude jako celek menší či větší než lidé, budou mít její členové jiný ObrModif. Změna ObrModif nestojí nic, protože se výhody a nevýhody navzájem seškrtačí — větší ObrModif znamená sice větší dosah, ale zároveň vyšší šanci na zásah od nepřítele, menší ObrModif znamená krátké nožičky a ručičky, ale zároveň nižší šanci na zásah, atd. Jednotlivci v daných rasách mohou mít ovšem osobní stavbu jakoukoli; zlobři mohou mít třeba ObrModif 1, a nějaký zlobr si vezme Trpaslíka a bude mít osobní ObrModif 0.

Rasové nevýhody se *nepočítají* do limitu nevýhod, protože se tento uvaluje na pouze osobní nevýhody. Je-li limit nevýhod –75 bodů, může si hráč nabrat –75 bodů, nezávisle na tom, jakou rasu si pro svou postavu zvolil.

**Rasové výstřednosti**

Zpravidla nejsou k ničemu, ale občas se mohou hodit. Používej je ovšem jen řídce a s mírou, protože hráči musí svoje výstřednosti hrát, a pokud bude rasa mít výstředností příliš mnoho, vznikne z toho leda nechutný, nehratelný guláš.

Ani rasové výstřednosti se *nepočítají* do limitu pěti výstředností.

**Rysy a tabu**

Různé rasy se od sebe liší většinou velkým množstvím malých rozdílů, které nemají žádný herní účinek a nestojí tedy za placení body. Takové rozdíly stojí vždy nula bodů, a dělí se na dvě odnože:

**rys** Rys je poznámka o tom, jak se kosmeticky či fyziologicky rasa odlišuje od lidí. Důležité je, že nesmí poskytovat žádnou výhodu a nesmí tedy mít žádnou bodovou hodnotu. Poddruh lidí, který postrádá slepé střevo, má tedy oproti lidem rys, a stejně tak i rasa, jejíž členové jsou při zrození poznamenáni magickou značkou; stejně tak jsou rysy i zrychlené či zpomalené dospívání, stejně tak i výchozí podmínky, na které je rasa stavěna, pokud se liší od lidské normy (lidé jsou zvyklí na gravitaci 1 G, zónu tepelného komfortu mají od 1,6 do 32,1 stupně Celsia a dýchají vzduch s 78% podílem N a 21% podílem O při tlaku jedné atmosféry). Každá rasa může tyto podmínky posouvat, jak je jí libo; pokud je ovšem přivyklá většímu rozsahu podmínek než lidé, jde už o výhodu.

**tabu** Některé vlastnosti mohou být prostě rase zakázány; v takovém případě si je žádný její člen nesmí vzít. Nejde o nevýhodu. Tabu často přímo vyplývají z nevýhod, které rasa má; je-li třeba rasa Bez nohou, logicky jsou jí zapovězeny vlastnosti, které nějak upravují pohybové schopnosti. Aby bylo hraní za rasu aspoň trochu zábavné, nemělo by se to s tabu přehánět. Každé tabu musí být řádně odůvodněno.

### Rasové opravy k dovednostem

Rasa s nadáním pro určitou dovednost bude mít výhodu, zatímco rasa, která je na určitou dovednost mimořádně levá, bude mít nevýhodu.

Rasový talent na *jednu* dovednost stojí dva body za každé +1, přičemž maximum je +3. To se zapíše třeba jako +1 k Falšování [2] či +3 k Vemlouvání se [6]. Tato vlastnost ovšem dovednost *neposkytuje* — pouze zlepšuje šance na úspěch člena rasy, který se o výkon dovednosti pokouší.

Nadání pro velkou skupinu se sebou souvisejících dovedností se jmenuje Talent {93} a stejně tak se i bere u ras. Každé +1 k daným dovednostem stojí 5 bodů, je-li skupina velká nanejvýš šest dovedností, 10 bodů, má-li něco mezi sedmi a dvanácti dovednostmi, a 15 pro třináct a víc dovedností. Maximální výše bonusu je +4. Pokud nejde o standardní talent, musíš jej plně popsat i se všemi dovednostmim.

Rasová neschopnost v diskretních dovednostech se pořizuje v inkrementech po mínus čtyřech, a jedno takové mínus čtyři stojí −1 bod. Jde vlastně o výstřednost Neschopnost {183} a platí pro to všechna pravidla tam uvedená. Pro vyvážení věcí by žádná rasa neměla mít neschopnost za víc než −5 bodů.

Skupiny souvislých dovedností ber jako antitalenty — spočítej hodnotu podle pravidel talentů až na to, že nepoužívej kladné opravy, ale záporné. −2 pro jedenáct dovedností bude znamenat −20 bodů. Rasa může mít tento antitalent jen jeden.

**Účinky zkušenosti:** Pokud se jedinci povede vylepšit rasově upravenou dovednost, spočítej novou úroveň dovednosti pouze podle toho, kolik bodů utratil, a k výsledku teprve připočítej rasovou opravu. Člen rasy s +1 k Vemlouvání se bude platit jeden bod, aby dostal Vemlouvání se na IQ, a další bod, aby jej dostal na IQ+1.

### Rasově naučené dovednosti

Jde o dovednost, kterou automaticky získává každý člen rasy (třeba všichni elfové mají Znalce umění na nějaké úrovni, létající rasa bude mít rasovou dovednost Létání a rasa s měkčenými chodidly může mít automatickou Kradmost).

Bodově se tyto dovednosti hodnotí, jakoby si je kupovala obyčejná postava; viz Tabulku cen dovedností {189} a zapisují se v tom formátu, který jsme si už představili u šablon postav {483} a píšeme tedy Létání (P) ZD [2] a Kradmost (P) OB+1 [4]. Absolutní úrovně nemá cenu psát, protože se atributy mohou jakkoli změnit.

**Účinky zkušenosti:** Tyto dovednosti se dají vylepšovat docela stejně jako normálně naučené dovednosti. Pokud má rasa Létání na ZD, jedinec k ní příslušný si může za dva body postoupit na ZD+1.

### Rasová magie

Spousta ras z fantasy a hororu je magická. Existují dvě možnosti, jak tyto skutečnosti vyjádřit v herních pojmech:

**výhody** Jako zvláštní účinek za 0 bodů může skoro každá výhoda vyvstávat z magické podstaty rasy (viz Původ výhod {35}). Pokud jsou ve vašem světě běžné oblasti bez many, je dobré přidat omezení Citlivý na manu, −10 %.

**vnitřní znalost kouzel** Každý člen rasy může mít vrozenou schopnost sesílat jedno či více kouzel; viz kapitulu 5, která o magii pojednává. Ignoruj běžné předpoklady a zakup kouzla, jakoby to byly rasově naučené dovednosti (což také jsou). K úrovni dovednosti přidej úroveň vrozené Magie rasy, je-li nějaká. Pozor! Rasa nemusí mít Magii na to, aby mohla sesílat svoje vnitřní kouzla, ale bez ní to bude fungovat jen v oblastech s dostatkem many (v horních dvou úrovních) {278}. Rasa, která může sesílat pouze rasová kouzla, musí za Magii 0, bude-li ji chtít, zaplatit běžných pět bodů, ale další stupně si smí pořídít s −40% omezením Přístupnost „Pouze vnitřní kouzla.“

#### 17.2.3 Určování ceny

Cena rasové šablony, jinak také „cena rasy“, je součtem všech vlastností, které ji tvoří. Kdokoli, kdo chce danou rasu hrát, musí zaplatit danou hodnotu a připočítat si všechno, co na šabloně je. Je-li rasová cena vyšší než 0, jde o výhodu, pokud je nižší než 0, jde o nevýhodu. Hraní člověka stojí 0 a nemusí se nijak značit; kdo chce hrát něco jiného než člověka, musí si pořídít rasovou šablonu.

Rasová šablona se zápornou cenou se nepočítá do limitu nevýhod, protože se do něj nepočítá nic záporného, co se v šabloně nalézá. Individuální problémy jsou u všech ras stejně běžné.

Hráči si musí pořídít celou šablonu a vše, co v ní je; pořídít si jen její podmnožinu mohou pouze se souhlasem PJ.

Vyřazení výhody znamená ušetření bodů, vyřazení nevýhody znamená zdražení; v obou případech ale zaplat celou rasovou šablonu a změny napiš stranou; třeba „Bez Infravidění“ [–10] či Bez Špatného zraku [25].

### 17.2.4 Podrasy

Jde o části rasy, které se dost liší od rasové normy. Příklady budiž opravdové biologické poddruhy, kříženci, mutace, vylepšování (v případě robotů).

Podrasy by měly sdílet většinu vlastností se svým rodičem, ale měly by se od něj v několika ohledech vážně odlišovat (podle toho se upraví i cena). Funguje to stejně jako čocka u šablon postav {484},

### 17.2.5 Vyplnění mezer

Po dokončení rasové šablony by mělo být možno zodpovědět tyto otázky. Pokud se to nepovede, bylo potřeba nad body selhání více přemýšlet (☺), zdaří-li se to, pomohou ti odpovědi prezentovat rasu hráčům a pomoci jim v jejím hraní.

- Jak vypadají? Jak jsou barevní? Výška? Velikost? Tvar? Mají nějaké vlasy či chlupy? Jak husté, jak dlouhé, jak barevné? Mají oči? Kolik, kde, jaké barvy? Jiné zajímavé rysy? Ruce, či pařáty? Mají klouby? Kterým směrem se ohýbají?
- Byli stvořeni? Kým? Vyvinuli se? Z čeho? Kde? Které vlivy prostředí se zkombovaly, aby jim poskytly dané vlastnosti?
- Jak žijí? Jak se spravují? Stádní? Společenská? Samotářští? Jsou-li společenská, jak se shromažďují? Do obrovských měst, menších vesniček, rodinných skupin?
- Jak myslí? Mají rasovou filosofii? Mají náboženství? Kolik? Jedno, nebo padesát? Jak reagují ve vypjatých situacích? Mají rádi nové věci, nebo jsou konzervativní? Jsou důvěryhodní?
- Jak vychází s ostatními? Bojují mezi sebou? Bojují s příchozími nestejné rasy? Jak reagují na jiné rasy? Podezřívavé? S nadějí? Obchodují s nimi? Které rasy mají zejména v oblibě? Které nenávidí?

#### Cena postavy versus síla rasy

Spousta PJ si bude přát vytvořit aspoň pár ras, které budou o mnoho silnější než běžní lidé. V herních pojmech to znamená, že jejich šablony budou drahé. U takových ras se ovšem dá poukázat na zajímavou otázku: „Když jsou tihle chlápci tak skvělí, jaktože neovládají svět?“

Pravidelnou odpovědí je „Vždyť je ovládají!“ Není důvodu, proč by měli být lidé v kampani hlavní rasou! Lidé mohou být oproti prastarým civilizacím nelidi jen malí a nedůležití!

Není ovšem nutné zakazovat takové rasy ani v kampaních, které jsou zjevně antropocentrické (lidostředné ☺). Faktory, které dovolují *jednotlivcům* excelovat v některých oblastech jsou jiné než ty, které umožní jedné *rase* vládnout nad jinou. Antropocentrický příběh či kampaň zpravidla předpokládá tři výhody, které se na osobním deníku žádného člověka neobjevují, přesto však umožňují lidem dominovat nad ostatními druhy.

**Lidé jsou relativně plodní.** Lidská žena může za svůj život porodit něco mezi šesti a dvanácti dětmi, muž může mít děti s prakticky neomezeným množstvím žen. Jiné rasy mohou být ovšem přísně monogamní, vázané na složitý cyklus plodnosti, nebo vůbec spíše neplodné, což umožní lidem nad nimi dominovat pouhým počtem.

**Lidé jsou agresivní.** Chtějí peníze, majetek a moc, a to zejména pro své vlastní použití. Pragmatická rasa může lidi nechat klidně vtrhnout k sobě a jednoduše se smířit s nákladem událostí; mohou sice trvat na několika základních právech, ale ne nutně na politické moci. Extrémně mocná rasa ovšem může jít za cíli, které omezení lidé vůbec nemohou pochopit, a proto mohou nechat lidi dělat, cokoli se jim zachce.

**Lidé jsou organizovaní.** Členové superrasy nikdy nemusí mít potřebu se slučovat pro potřebu ochrany před nebezpečím tak, jak to dělali prapředci lidí. Taková rasa pak nemusí být s to řádně oponovat organizovanému vojenskému vpádu lidí nebo jejich politickému programu; může se ovšem také stát, že takové rasy v přijetí lidského pořádku naleznou četné výhody.

Taková diskuse se dá vést i pro mimořádně slabé rasy versus lidé. Nějaká úlní zvířata nemusí být pro nás jednotlivě vůbec žádnými soupeři — ale jestli jsi někdy šlápl do vosího hnízda, tušíš, jak dobře mohou být organizovaná, jak mohou být agresivní, a kolik jich může být.

# Kapitola 18

## Zvířata a příšery

Zvířetem se míní jakékoli stvoření, které lze běžně nalézt v přírodě a jeho IQ nepřesahuje 6; jde tedy třeba o nosorožce či tygra. Oproti tomu příšerou se myslí jakákoli fantastická či nepřírozená bytost, ať už moudrá (jako třeba drak), nebo nikoli (jako třeba masožravý slimák), která se neorganizuje v žádné civilizaci. Obojí se bere jako postava s rasovou šablonou (viz předchozí kapitola), která ukazuje, jak se liší od lidí.

Jelikož zvířata normálně mívaly IQ nanejvýš 6 a jen málo či žádné dovednosti, a jelikož příšery se spíš míní jako nepřítelé pro HP, PJ se nemusí zatěžovat s jejich vytvářením jako úplných postav. Pokud PJ ovládá příšeru, může jednoduše použít její rasovou šablonu, či dokonce vypsát jen pár bojových parametrů, je-li míněna jenom jako nepřítel pro hráče.

Zvířata a příšery, které ale nabídneš ke hraní hráčům, musí obsahovat všechny statistiky; PJ také může chtít některé zvířecí či příšerné postavy řádně rozvést — je přece rozdíl mezi „vlkem“ a „tím starým mazaným vlkem, který terorizoval tamhle tu vesnici“.

Přípisek (*metavlastnost*) za nějakou vlastností znamená, že je složená z více kousků a její konkrétní skladbu je nutno hledat na konci sedmé kapitoly.

### 18.1 Parametry zvířat a příšer

V této kapitole se parametry různých stvoření vyskytují pouze ve zkrácených podobách.

#### 18.1.1 Atributy

Jde pouze o rasové průměry a dobře se hodí pro běžné střetnutí.

**SL** Pro extrémně velké či extrémně malé, mladé či slabé exempláře ji lze modifikovat, a to oběma směry až asi o pětinu. Je *extrémně* důležitá pro tažná zvířata.

**OB** Zpravidla se neliší víc než o stupeň sem či tam.

**IQ** Pevně daná. Zvýšení IQ jen o jedna znamená udělat ze zvířete ve svém druhu génia. Občas to ale nemusí být na škodu; taková zvířata mohou posloužit jako zajímaví mazlíčci.

**ZD** O jeden či o dva oběma směry.

#### 18.1.2 Druhotné údaje

Jde opět o rasové průměry a odvozují se z průměrných atributů pomocí běžných vzorců. Drtivá většina zvířat má ale Vůli, Vnímání a Pohyb rasové, nikoli vypočtené. Pro poškození viz článek o poškození od zvířat {498}. ZZ se počítá normálně, je-li to potřeba. Žt se rovná SL a BÚ se rovná ZD, pokud není psáno jinak. Úhyb záleží na základní rychlosti a píše se včetně +1 za Bojové reflexy, má-li je zvíře. Píše se zde také ObrModif a průměrná hmotnost.

Počet Žt a BÚ se může lišit oběma směry až o pětinu. Vůle může kolísat o bodík či dva; zvířata s vysokou Vůlí budou sice tvrdohlavá, ale také se nebudou příliš plašit, což je žádoucí zejména u zvířat pro bojové použití, méně pak pro běžné mazlíčky. Vnímání se dá změnit možná o bod sem a tam (a i taková změna bude u loveckého zvířete znamenat obrovský skok v ceně), stejně tak Pohyb a Rychlost (a i taková změna bude u jízdního zvířete znamenat neméně obrovský skok v ceně).

### 18.1.3 Vlastnosti

Soupiska vlastností, které jsou z *hlediska člověka* důležité. Většina zvířat má i spoustu jiných vlastností, ale ty jsou důležité pouze při tvorbě úplné šablony a zde většinou nehrají roli. Jinak se výhody a nevýhody mezi jednotlivými exempláři celkem nemění, až na nějaké mentální nevýhody a výstřednosti, které mohou být individuální, a pro pár unikátů i jiné vlastnosti, jako třeba Čich na nebezpečí či Štěstí.

Morfologické metavlastnosti (rybě podobný, čtvernožec) by měly zůstat stejné, ale Zdomácnělé a Divoké zvíře se dá mezi sebou občas zaměnit.

### 18.1.4 Dovednosti

Sem se píší ty *doopravdy důležité* dovednosti, a to na rasově průměrných úrovních. Předpokládej, že stvoření s metavlastností Divoké zvíře bude mít ve svém přirozeném prostředí také Přezítí na úrovni rovné jeho Vnímání. Bez dlouhého výcviku ze strany člověka se příliš mnoho měnit nebudou — viz Cvičení zvířat {495}.

### 18.1.5 Cena

*Jakékoli* zlepšení v parametrech zvířete bude znamenat ohromné zvýšení jeho tržní ceny. U tažných zvířat je ceněna hlavně SL a hned v druhé řadě BÚ, pro válečná zvířata jízdní Vůle, pro lovecké pomocníky Vnímání, pro jízdní zvířata Pohyb, pro *všechna* cvičená zvířata IQ a dovednosti. Tyto parametry mohou být samozřejmě i sníženy; pak dojde ke snížení ceny podobným způsobem, jako by v opačném případě došlo k jejímu zvýšení. Vzorečky nejsou, vše je na P.J. Třeba zvíře, normálně pouze divoce žijící, s vlastnostmi Zdomácnělé zvíře a Jízdní zvíře bude znamenat pěkné bohatství!

## 18.2 Běžná zvířata

Níže se nalézají popisy pro pár zvířat, která lze potkat poměrně běžně. Při navrhování statistik zvířat, která zde nejsou psána, použij tyto jako vzor.

### 18.2.1 Opice

Jsou inteligentní — často až příliš na to, aby byly předvídatelné. Nakládání se zvířaty dostává na tato stvoření –1. Opice v boji útočí úchopem a kousáním, nikoli kopáním a pěstmi.

#### Šimpanz

Mírumilovný žrout všeliké zeleně. Nebude bojovat, není-li ohrožen sám či jeho mladí.

**SL 11. OB 12. IQ 6. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 7.**

ObrModif 0. 70 kg.

**Vlastnosti:** SL paže +3. Špatný úchop 2. Houpání. Přirozená zbroj 1. Zuby (Ostré zuby). Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Šplhání 14.

#### Gorila

Opice značné velikosti.

**SL 15. OB 12. IQ 6. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 7.**

ObrModif +1. 200 kg.

**Vlastnosti, dovednosti** jako u šimpanze.

### 18.2.2 Medvědi

Při hodech na reakce ze strany medvědů pamatuj, že grizzlyové, polární a jeskynní medvědi jsou zejména masožraví a jsou ustavičně v mizerném rozpoložení. Jakákoli matka s medvíďaty bude agresivní a reagovat bude s –3.

Medvěd, běží-li či jde po čtyřech, rozkládá se přes dva hexy; pokud se vztyčí na zadní nohy (což dělává zejména pro účely boje), zabere pouze jeden.

### Černý medvěd

Menšího vzrůstu, všežravý.

**SL 14. OB 11. IQ 4. ZD 13.**

**Vůle 12. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 7.**

ObrModif 0. 135 kg.

**Vlastnosti:** Drápy (Malé drápy). Přirozená zbroj 2. Žádné vhodné končetiny. Polovzpřímený. Zuby (Ostré zuby). Teplotní tolerance II. Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Rvačky 13.

### Medvěd grizzly

**SL 19. OB 11. IQ 4. ZD 13.**

**Vůle 11. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 8.**

ObrModif +1. 360 kg.

**Vlastnosti a dovednosti** jako u černého medvěda, plus Špatná nálada (9).

### Lední medvěd

**SL 20. OB 11. IQ 4. ZD 13.**

**Vůle 11. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb pozemní 7, vodní 3.**

ObrModif +1. 450 kg.

**Vlastnosti a dovednosti** jako u grizzlyho, plus Plavání 13.

### Jeskynní medvěd

Dávno vymřelá bytost z pravěkých jeskyní.

**SL 23. OB 11. IQ 4. ZD 13.**

**Vůle 11. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 7.**

ObrModif +1. 630 kg.

**Vlastnosti a dovednosti** jako u grizzlyho.

## 18.2.3 Kočkovité šelmy

Kočky jsou domestikovány pouze tím způsobem, že mívají ve zvyku potulovat se kolem lidských sídel. Je velmi vzácné, že by někdo naučil kočku triku, s jehož naučením by nesouhlasila. . .

### Domácí kočka

Častý mazlíček, kouzelnický přítel, a v neposlední řadě také likvidátor myší.

**SL 4. OB 14. IQ 4. ZD 10.**

**Vůle 11. Vnímání 12. Rychlost 6. Úhyb 10. Pohyb 10.**

ObrModif -3. 5 kg.

**Vlastnosti:** Kočičí pád. Bojové reflexy. Zdomácnělé zvíře (metavlastnost). Noční vidění V. Čtvernožec (metavlastnost). Drápy (Krátké drápy). Zuby (Ostré zuby).

**Dovednosti:** Rvačky 16. Skákání 14. Kradmost 14.

### Lev

Velká a líná šelma kočkovitá, dá se na ni narazit v pláních i v džungli. Loví zpravidla v malých skupinkách.

**SL 16. OB 13. IQ 4. ZD 11.**

**Vůle 11. Vnímání 12. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 10.**

ObrModif +1 (dvě pole). 230 kg.

**Vlastnosti:** Přirozená zbroj 1. Lenost. Noční vidění V. Čtvernožec (metavlastnost). Drápy (Krátké drápy). Zuby (Ostré zuby). Teplotní tolerance I. Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Rvačky 15. Běhání 13.

## Tygr

Samotářská šelma kočkovitá, zpravidla žije v džungli.

**SL 17. OB 13. IQ 4. ZD 11.**

**Vůle 11. Vnímání 12. Rychlost 6. Úhyb 10. Pohyb 10.**

ObrModif +1 (dvě pole). 230 kg.

**Vlastnosti:** Bojové reflexy. Přirozená zbroj 1. Noční vidění V. Čtvernožec (metavlastnost). Drápy (Krátké drápy). Zuby (Ostré zuby). Teplotní tolerance I. Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Rvačky 15. Kradmost 13. Plavání 13.

## 18.2.4 Jeleni

Rychlí a obratní býložravci, často jsou loveni a zpracovávání na různé druhy jídla.

### Jelen

Velký jelen. Ve středověku byl v Evropě docela běžný a dnes je tam ještě stále poněkud rozšířen.

**SL 12. OB 13. IQ 3. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 6,25. Úhyb 9. Pohyb 9.**

ObrModif +1 (dva hexy). 90 kg.

**Vlastnosti:** Drápy (Kopyta). Mlátič (prorážecí) — parohy. Čtvernožec (metavlastnost). Slabý skus. Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Běhání 13.

## 18.2.5 Psi

Domestikovaní psi se používají zpravidla k lovu nebo hlídání stád či předmětů (a někdy jako tažná zvířata, jsou-li na to dost velká). Plemen psů existuje asi tak sedm miliónů sto padesát čtyři tisíc dvě stě osm a jejich statistiky mohou být dočista všelijaké, stejně jako cena, která může jít od zanedbatelna do desetitisíců \$. Zdravý a vycvičený pes stojí vždy nejméně 200 \$.

### Velký pes hlídací

**SL 9. OB 11. IQ 4. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 12. Rychlost 5,75. Úhyb 8. Pohyb 10.**

ObrModif 0. 40 kg.

**Vlastnosti:** Kamarád. Rozeznání zápachů. Zdomácnělé zvíře (metavlastnost). Čtvernožec (metavlastnost). Zuby (Ostré zuby).

**Dovednosti:** Rvačky 13. Stopování 13 (lovečtí psi mívají Stopování na 15 i víc!).

## 18.2.6 Sokolové

Létající dravci, zpravidla se používají pro sportovní lov. Cvičený sokol může napadnout člověka a může v tom být poněkud úspěšný (!). Sokol ve střemhlavém letu může dosahovat až Pohybu 70, což jest 252 kmh<sup>-1</sup>.

### Velký sokol

**SL 3. OB 14. IQ 3. ZD 10.**

**Vůle 10. Vnímání 12. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb pozemní 2.**

ObrModif -4. 2250 g.

**Vlastnosti:** Vyvinutý zrak III. Zdomácnělé (či Divoké) zvíře (obojí metavlastnosti). Let (Křídla. Vzdušný pohyb 12). Vylepšený pohyb I (Vzdušný pohyb 24). Žádné vhodné končetiny. Zuby (Ostrý zobák). Drápy (Krátké drápy).

**Dovednosti:** Rvačky 16.



### 18.2.7 Žraloci

Někteří žraloci jsou líní a sežerou prostě to, co se v okamžiku, kdy dostanou hlad, právě naskýtá. S tím není *vůbec* žádná legrace.

#### Žralok tygří

Velký a agresivní žralok.

**SL 19. OB 13. IQ 2. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 12. Rychlost 6,25. Úhyb 10. Pohyb vodní 7.**

ObrModif +2, 4 hexy. 400 kg.

**Vlastnosti:** Špatná nálada (9). Bojové reflexy. Citlivý čich. Mlátič (drtivý) — čumák. Nedýchá (Žábry). Vylepšený pohyb I (Vodní pohyb 14. Stojí 2 BÚ). Rybě podobný (metavlastnost). Rozšířená podpora tlaku II. Zuby (Ostré zuby). Podzvukové slyšení. Snímání záchvěvů. Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Rvačky 15. Přežití (Otevřený oceán) 14.

#### Žralok bílý

Z hororů a slavných televizních krváků notoricky známý dravec.

**SL 38. OB 10. IQ 2. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 5,5. Úhyb 9. Pohyb vodní 7.**

ObrModif +3, 7 hexů. 3,25 tuny.

**Vlastnosti:** Jako žralok tygří plus Špatně se zabíjí II.

**Dovednosti:** Rvačky 12. Přežití (Otevřený oceán) 14.

### 18.2.8 Hadi

Hadi jsou z nejběžnějších plazů, které na Zemi známe; ze sedmi kontinentů je nalézáme na šesti.

#### Krajta

Velký škrtič. Níže psané údaje se týkají pětimetrového exempláře, ale mohou mít délku i dvojnásobnou!

**SL 13. OB 12. IQ 2. ZD 11.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 5,75. Úhyb 8. Pohyb 4.**

ObrModif 0. 110 kg.

**Vlastnosti:** Studenokrevný (10 °). Škrtič. Hadovitý (metavlastnost). Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Kradmost 12. Zápasení 13.

#### Chřestýš

Běžný jedovatý had. Nebezpeční jsou i ti nejmenší; gigantický chřestýš kostkovaný, jenž dosahuje délky až dvou metrů a čtyřiceti centimetrů, je naprosto smrtící. Na ZD proti jedu platí tyto opravy: +1, je-li jed okamžitě vysán z rány, +2, je-li použit patřičný protijed, dostupný od ÚT 6.

**SL 5. OB 13. IQ 2. ZD 11.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 4.**

ObrModif -1. 7 kg.

**Vlastnosti:** Studenokrevný (10 °C). Zuby (Tesáky). Vnitřní útok 2k j (Cyklický, čtyři 24hodinové cykly. Nositelem jsou Tesáky. Odolatelný na ZD-4). Hadovitý (metavlastnost). Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Rvačky 15. Kradmost 13.

### 18.2.9 Kanci

Zpravidla se loví pro obživu, ale není to ta nejbezpečnější zábava pod sluncem. Divočáci jsou *chytří*, mizerně naladěni a útočí zpravidla i v případě, narazí-li se na ně náhodou. Útočí zpravidla z rozběhu, pokusí se oběť nárazem složit k zemi a tam ji rozebrat na prvočinitele.

**Velký kanec**

SL 15. OB 12. IQ 5. ZD 14.

Vůle 12. Vnímání 12. Rychlost 6,5. Úhyb 10. Pohyb 8.

ObrModif +1 (dva hexy). 180 kg.

**Vlastnosti:** Špatná nálada (9). Bojové reflexy. Mlátič (sečný) — kly. Přirozená zbroj 2. Čtvernožec (metavlastnost). Divoké zvíře (metavlastnost).**Malý kanec**

SL 8. OB 12. IQ 5. ZD 12.

Vůle 12. Vnímání 12. Rychlost 6. Úhyb 10. Pohyb 7.

ObrModif −1. 20 kg.

**Vlastnosti** jako u velkého kance, až na to, že se přirozená zbroj snižuje na 1.**18.2.10 Vlci**

Tito divocí masožravci zpravidla loví ve smečkách. Dají se domestikovat, tu méně, tu více, ale nikdy na úroveň psa.

**Vlk obecný**

SL 10. OB 12. IQ 4. ZD 12.

Vůle 11. Vnímání 14. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 9.

ObrModif 0. 55 kg.

**Vlastnosti:** Rozeznání zápachů. Přirozená zbroj I. Noční vidění II. Čtvernožec (metavlastnost). Zuby (Ostré zuby). Teplotní tolerance I. Divoké zvíře (metavlastnost).**Dovednosti:** Rvačky 14. Stopování 14.**18.3 Mazlíčci a cvičená zvířata**

Běžná cvičená zvířata jsou prostě majetkem, který se pořizuje za peníze, *nikoli* výhodou, která se pořizuje za body. Čím je zvíře cvičenější, tím větší šance je na to, že učiní to, co je po něm žádáno, a její možnosti budou taktéž širší.

Tato pravidla neplatí na *unikátní* zvířecí společníky, třeba kouzelnické přátele. Pro takové stvoření určí její bodovou hodnotu, jako by šlo o postavu, a kup si ho jako Spojence {89}.

**18.3.1 Cvičení zvířat**

Pokud chceš cvičit zvířata, musíš mít odpovídající obor Nakládání se zvířaty {221}. Úroveň výcviku, který lze do zvířete nalít, je závislá na jeho IQ.

**IQ 2** *Průměrný plaz*. Dokáže se naučit přijít na signál zvěstující jídlo, dokáže rozpoznat svého pána a (zpravidla ☺) ho nenapadnout.

**IQ 3** *Průměrný kůň či jestřáb*. Může se naučit příkazy související s jeho prací — pro jestřába lovecké přírazy, pro jízdní či tažné zvíře pohybové a tahací rozkazy apod. Zvládá také tolerovat většinu lidí, nebo určité lidi, to závisí na trenéru. Zná své jméno, a je-li zvoláno, přijde (pokud na to má chuť ☺).

**IQ 4** *Průměrný pes*. Jako výše, ale zvládá i příkazy typu „přines“, „najdi“, „napadni“, „sedni“, „lehni“ apod., podle svého druhu. Pokusí se svého pána varovat před nebezpečím, které vidí, a pro svého pána může bojovat, a dokonce i zemřít.

**IQ 5** *Průměrná opice*. Jako výše, ale ještě složitější. PJ může povolit v zásadě všechno, co viděl s cvičenými opicemi dělat v cirkuse či nějakém filmu...

Čas potřebný k vycvičení zvířete na danou úroveň IQ v závislosti na IQ zvířete nalezneš v tabulce níže. Tyto časy předpokládají, že trenér pracuje se zvířetem dvakrát dvě hodiny denně.

Tabulka poskytuje čas potřebný k vycvičení na *obecnou* úroveň danou výše. Naučení jednoho specifického triku, bude-li PJ vůbec souhlasit s tím, že se jej může naučit, bude pro bytost s IQ 5 trvat čtrnáct dní, pro bytost s

IQ 4 měsíc a pro bytost s IQ 3 tři měsíce.

zvíře / výcvik	IQ 2	IQ 3	IQ 4	IQ 5
IQ 2	dva měsíce	nelze	nelze	nelze
IQ 3	měsíc	rok	nelze	nelze
IQ 4	týden	šest měsíců	rok	nelze
IQ 5	dva dny	tři měsíce	šest měsíců	dva roky

### Hodnota cvičených zvířat

Cena zvířat je výcvikem ovlivněna takto: Stvoření s **IQ 2** se jsou s to naučit tak málo, že výcvik cenu vůbec nemění.

Tvorové s **IQ 3** jsou bez výcviku jen málo užiteční. Pokud není zvíře vycvičeno, jeho cena se snižuje o třetinu. Mladý příslušník svého druhu bude asi ještě nevycvičený, a tedy i levnější.

Bytosti s **IQ 4** bývají při koupi již vycvičena na IQ 3; pokud nejsou, jejich cena se snižuje o třetinu. Při plném výcviku na IQ 4 zvyš cenu o polovinu.

Stvoření s **IQ 5** jsou na tom stejně jako stvoření s IQ 4. Jsou-li vycvičena na IQ 5, jejich cena se dvojnásobí. Pokud má zdomácnělé zvíře (cokoli s metavlastností Zdomácnělé zvíře) větší IQ, než je u jeho druhu běžné, bude mít *mnohem* vyšší hodnotu, bude-li plně vycvičeno: pro +1 násob cenu čtyřmi, pro +2 k IQ deseti. Kůň s IQ 5 má tedy hodnotu rovnou desetinásobku ceny běžného koně.

Divoké zvíře (opět cokoli s metavlastností stejného jména), je-li zajato a vycvičeno, také nabude ohromné hodnoty, zejména je-li zvíře inteligentní a/nebo velmi silné a zuřivé. Je to na PJ. Všechno Nakládání s takovými zvířaty má −5.

## 18.4 Jízdní a tažná zvířata

Níže jsou dány popisy pro některá domestikovaná zvířata, která se chovají pro účely ježdění a tahání břemen. Pokud používáte hexovou mapu, kůň zabere tři hexy a jezdec sedí uprostřed, osli a muly zaberou dvě pole a jezdec sedí vzadu. Dále viz pravidla jezdeckých srážek {424}.

Cena odpovídá výcviku na IQ 3 a dá se zvýšit několika způsoby:

Změna **SL** vyvolá proporcionálně stejnou změnu ceny; vyděl tedy SL zvířete průměrnou SL, a výsledkem vynásob běžnou cenu. U velice silných zvířat se může cena oproti této formulce ještě zvýšit.

Změny **IQ** jsou již popsány výše.

Změny **pohybu** jsou velmi důležité. Násob dvěma na rozdíl pohybů — za +1 se dvojnásobí, za +2 čtyřnásobí. Nezapomeň také patřičně zvýšit velikost Vylepšených pohybů, jsou-li nějaké.

Další změny jsou na PJ.

### Válečný výcvik

Zvířata s válečným výcvikem jsou hodnotnější než zvířata bez něj. Před ÚT 4 jsou tato zvířata cvičena k tomu, aby vstoupila do boje a zuřivě se v něm angažovala, a to i v případě, že přijdou o jezdce. Dobře cvičený válečný kůň pravděpodobně napadne každého, kdo se přiblíží, kromě svého majitele. Na ÚT vyšší než 3 se již neučí bojovat, ale pěstují se z nich spolehlivé dopravní prostředky, které se nezaleknou ani rachotu palných zbraní a výkřiků, jak lidských, tak příslušníků jejich vlastního druhu.

Na jakékoli ÚT platí toto: Po výcviku na IQ 3 trvá ještě rok, než je zvíře plně vycvičeno a je vhodné k boji. Válečný výcvik zdvojnásobí hodnotu zvířete. U válečných koní popsaných níže se předpokládá, že mají tuto úroveň výcviku.

Je možné dát zvířeti až tři další roky výcviku, z nichž každý dává +1 ke všem hodům na Ježdění a Nakládání se zvířaty v boji a násobí hodnotu třemi polovinami na počet roků navíc, které zvíře absolvovalo; pro dva roky tedy dvakrát za základní válečný výcvik a ještě tři poloviny na druhoukrát, tedy  $2,25 \times 2 \times = 4,5 \times$ .

### 18.4.1 Velbloud

Žije ve vyprahlých pláních a pouštích. V pořádku přestojí až čtyři dny bez vody. Je tvrdohlavý a poskytuje na všechno Nakládání se zvířaty −4.

**SL 22. OB 9. IQ 3. ZD 12.**

**Vůle 11. Vnímání 12. Rychlost 5,25. Úhyb 8. Pohyb 7.**

ObrModif +1, tři hexy. 630 kg.

**Vlastnosti:** Špatná nálada (12). Zdomácnělé zvíře (metavlastnost). Vylepšený pohyb I (Pozemní Rychlost 14).

Drápy (Kopyta). Periferní vidění. Čtvernožec (metavlastnost). Snížená spotřeba III (Pouze voda). Tvrdohlavost. Slabý skus.

**Dovednosti:** Přežití (Poušť) 12.

**Cena:** 1500 \$.

### 18.4.2 Osli, koně, muly

V Evropě a v Asii došlo k jejich zdomácnění již před zaznamenanou historií, do Ameriky byli zavedeni v šestnáctém století.

#### Jezdecký kůň

Lehký válečný kůň.

**SL** 22. **OB** 9. **IQ** 3. **ZD** 11.

**Vůle** 11. **Vnímání** 12. **Rychlost** 3. **Úhyb** 9. **Pohyb** 8.

ObrModif +1, tři hexy. 630 kg.

**Vlastnosti:** Bojové reflexy. Zdomácnělé zvíře (metavlastnost). Vylepšený pohyb I (Pozemní Rychlost 16).

Drápy (Kopyta). Periferní vidění. Čtvernožec. Slabý skus.

**Dovednosti:** Rvačky 10. Jízdní zvíře 12.

**Cena:** 4 tisíce \$.

#### Osel

Odolný. Pro dospělého je na ježdění příliš malý.

**SL** 15. **OB** 10. **IQ** 3. **ZD** 11.

**Vůle** 11. **Vnímání** 12. **Rychlost** 5,25. **Úhyb** 8. **Pohyb** 5.

ObrModif +1, dva hexy. 225 kg.

**Vlastnosti:** Zdomácnělé zvíře (metavlastnost). Vylepšený pohyb  $\frac{1}{2}$  (Pozemní Rychlost 8). Drápy (Kopyta).

Čtvernožec (metavlastnost). Slabý skus.

**Cena:** 1000 \$.

#### Tažný kůň

**SL** 25. **OB** 9. **IQ** 3. **ZD** 12.

**Vůle** 10. **Vnímání** 11. **Rychlost** 5,25. **Úhyb** 8. **Pohyb** 6.

ObrModif +1, tři hexy. 900 kg.

**Vlastnosti:** Zdomácnělé zvíře (metavlastnost). Vylepšený pohyb I (Pozemní Rychlost 12). Drápy (Kopyta).

Periferní vidění. Čtvernožec (metavlastnost). Slabý skus.

**Cena:** 2 tisíce \$.

#### Těžký válečný kůň

**SL** 24. **OB** 9. **IQ** 3. **ZD** 12.

**Vůle** 11. **Vnímání** 12. **Rychlost** 5,25. **Úhyb** 9. **Pohyb** 7.

ObrModif +1, tři hexy. 860 kg.

**Vlastnosti** jako u jezdeckého koně, plus Špatná nálada (12) a Vylepšený pohyb I (Pozemní Rychlost 14).

**Dovednosti:** Rvačky 12. Jízdní zvíře 13.

**Cena:** 5 tisíc \$.

#### Velká mula

**SL** 22. **OB** 10. **IQ** 3. **ZD** 12.

**Vůle** 12. **Vnímání** 12. **Rychlost** 5,5. **Úhyb** 8. **Pohyb** 6.

ObrModif +1, dva hexy. 630 kg.

**Vlastnosti** jako u osla, ale Vylepšený pohyb  $\frac{1}{2}$  znamená pozemní Rychlost 9.

**Cena:** 2 tisíce \$.

## Poník

**SL 18. OB 10. IQ 3. ZD 11.**

**Vůle 11. Vnímání 12. Rychlost 5,25. Úhyb 8. Pohyb 7.**

ObrModif +1, tři hexy. 360 kg.

**Vlastnosti** jako u tažného koně, ale Vylepšený pohyb I znamená pozemní Rychlost 14.

**Cena:** 1500 \$.

## Závodní kůň

Je jen málo rychlejších!

**SL 20. OB 9. IQ 3. ZD 11.**

**Vůle 11. Vnímání 11. Rychlost 5. Úhyb 8. Pohyb 9.**

ObrModif +1, tři hexy. 500 kg.

**Vlastnosti** jako u tažného koně, ale Vylepšený pohyb I tu znamená pozemní rychlost 18.

**Dovednosti:** Jízdní zvíře 12. Běhání 12.

**Cena:** 4 a více tisíc \$.

## Běžný kůň

Běžný kůň pro nebojové jezdecké užití.

**SL 21. OB 9. IQ 3. ZD 11.**

**Vůle 10. Vnímání 12. Rychlost 5. Úhyb 8. Pohyb 6.**

ObrModif +1, tři hexy. 540 kg.

**Vlastnosti** jako u tažného koně.

**Dovednosti:** Jízdní zvíře 11.

**Cena:** 1200 \$.

## Malá mula

**SL 18. OB 10. IQ 3. ZD 12.**

**Vůle 12. Vnímání 12. Rychlost 5,5. Úhyb 8. Pohyb 5.**

ObrModif +1, dva hexy. 360 kg.

**Vlastnosti** jako u osla.

**Cena:** Tisíc \$.

### 18.4.3 Sloni

Často jsou domestikováni. Jsou inteligentní, věrní a dovedou tvrdě pracovat.

**SL 45. OB 12. IQ 5. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 4. Úhyb 7. Pohyb 4.**

ObrModif +3, deset hexů. 5,5 tuny a více.

**Vlastnosti:** Mlátič (drtivý) — kly. Zdomácnělé či Divoké zvíře (metavlastnosti). Přirozená zbroj IV. Vylepšený pohyb I (Pozemní Rychlost 8). Periferní vidění. Čtvernožec (metavlastnost), ale nahraď Žádné vhodné končetiny Jednou paží. Slabý skus. Jeho jediná ruka je chobot (Extra ohebný. Dlouhý, +1 k ObrModif. Slabý, čtvrtka SL).

**Cena:** 10 tisíc \$.

### 18.4.4 Voli

Typická tažná zvířata, běžně se cvičí a užívají na polní práce. Zachází se s nimi jednodušeji než s koňmi.

**SL 27. OB 8. IQ 3. ZD 12.**

**Vůle 12. Vnímání 10. Rychlost 5. Úhyb 8. Pohyb 4.**

ObrModif +2, tři hexy. 1,1 tuny.

**Vlastnosti:** Zdomácnělé zvíře (metavlastnost). Přirozená zbroj II (pouze na lebku). Mlátič (prorážecí) — rohy. Kastrovaný. Čtvernožec (metavlastnost). Slabý skus.

**Cena:** 1500 \$.

**Poškození od zvířat**

Zvířata způsobují vždy pouze bodací škodu; pro její zjištění oproti její SL konzultuj tabulku základního poškození na straně 16, přičemž ji uprav takto:

**Kousání** způsobuje bod –1 škod. Slabý skus, běžný pro velké býložravce, dává –2 *za kostku*. Kousání je tupé, nemá-li zvíře Zuby (Ostré zuby), pak mění na sečné, nebo, má-li Zuby (Tesáky), dokonce na prorážecí.

**Útok drápy** dává také bod –1 škod, jako úder pěstí člověka. Poškození je tupé. Drápy (Malé drápy) poskytují +1 za kostku, Drápy (Krátké drápy) znamenají změnu poškození z drtivého na sečné.

**Kop** způsobuje bod škod. Drápy (Malé drápy) dávají +1 *za kostku* drtivé škody, Drápy (Krátké drápy) bonus sice nedávají, zato mění typ poškození na sečné. Čtvernožci, jejichž metavlastnost obsahuje nevýhodu Vodorovný, kopou s –1 *za kostku*, nemají-li drápy. U velkých býložravců se to zpravidla zruší s +1 za kostku za Drápy (Kopyta).

Většina ostatních přirozených útoků — kly, čumák, rohy — jsou Mlátiče {57}, kteréžto působí bod škod s +1 za kostku. Typ poškození závisí na typu Mlátiče a ten je individuální.

Predátoři a zvířata s bojovým výcvikem mívají často Rvačky na OB+2 či lepší, což přidává +1 *za kostku* k základní bodací škodě pro účely *všech* těchto útoků.

## 18.5 Fantastické příšery

Zde se nalézají tři zástupci neskutečné plejády těchto stvoření. Promění-li PJ trochu názvy a připsí-li identifikační čísla, může jít klidně o příšery, které budou k nalezení ve sci-fi!

### Bazilišek

Tato příšera připomíná malého hada s ohavnou tváří a promáčkou hlavou. Útočí pohledem smrti, což znamená v praxi to, že setká-li se očima se svou obětí, napálí do ní výboj mentální energie a pokusí se ji tak zneškodnit.

**SL 2. OB 12. IQ 3. ZD 12.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 6. Úhyb 9. Pohyb 4.**

ObrModif –3. 1 kg.

**Vlastnosti:** Přirozená zbroj I. Vnitřní útok 3k j (Prokletí I. Psychokinetický. Založený na zraku). Hadovitý (metavlastnost). Divoké zvíře (metavlastnost).

### Gryf

Gryf je překrásné stvoření získané kombinací orla a lva. Je imunní na schopnosti, které zabírají pouze na savce či pouze na ptáky, protože není ani jedním!

Graf může být, je-li zajat v mládí, vycvičen, ale s –3 k Nakládání se zvířaty. Nevycvičený gryf v dobré fyzické kondici se může prodávat za pět tisíc \$, vycvičený se neprodává, neboť nebude spolupracovat s nikým kromě svého cvičitele.

**SL 17. OB 12. IQ 5. ZD 12.**

**Vůle 11. Vnímání 12. Rychlost 6. Úhyb 10. Pohyb pozemní 6.**

ObrModif +1, dva hexy, 270 kg.

**Vlastnosti:** Vyvinutý zrak III. Bojové reflexy. Přirozená zbroj II. Let (Křídla, vzdušný Pohyb 12). Vylepšený pohyb I (Vzdušná Rychlost 24). Čtvernožec (metavlastnost). Divoké zvíře (metavlastnost). Zuby (Ostrý zobák). Drápy (Krátké drápy).

**Dovednosti:** Rvačky 14.

### Strix

Starořecké slovo pro sovu. Jde o ptačí stvoření asi velikosti vrány, s dlouhým zobanem a velkýma očima. Živí se převážně lidským masem a krví (dle původní mytologie).

Jsou to noční stvoření. Útočí dlouhým zahnutým zobanem, který, pronikne-li zbrojí, zarvou do oběti a začnou sát její krev. Mají *skvělou* mušku — zasáhnout mohou dokonce i skrz oční otvory v přilbách!

**SL 5. OB 15. IQ 4. ZD 11.**

**Vůle 10. Vnímání 10. Rychlost 6,5. Úhyb 9. Pohyb pozemní 2.**

ObrModif –1. 8 kg.

**Vlastnosti:** Krvežíznivost (9). Let (Křídla, vzdušný Pohyb 12). Noční vidění V. Žádné vhodné končetiny. Upír. Divoké zvíře (metavlastnost).

**Dovednosti:** Rvačky 17.

## 18.6 Zvířata v boji

Pro realistické hraní zvířat platí toto:

- Většina zvířat se člověka bojí a spíše uteče, než aby s ním bojovala. Existuje jen pár výjimek:
  - matka bránící mladé,
  - hejno hmyzu bránící hnízdo,
  - starý či zraněný lidožravý dravec,
  - bytost tak pitomá, že si neuvědomuje, že je člověk nebezpečný,
  - bytost tak mocná, že člověk pro ni *není* nebezpečný,
  - velký býložravec (bizon, nosorožec, triceratops), který může naběhnout prakticky do čehokoli jen tak, z legrace.
- Ve vyváženém ekosystému jsou dravci mnohem vzácnější než jejich kořist.

Zvířata bojují podle klasického souborového systému, stejně jako tak činí lidé, ale musí se přitom dát obzvláštní pozor na vícehexové figury {419} a Podupání {434}. Několik dalších poznámek:

**dosah** je až na výjimky vždycky R, rvačka. Většina zvířat zahajuje útok náběhem na nepřítele a jeho sražením k zemi, nebo jeho uchopením, a následuje pokusem o rozdrčení nepřítele na kaši či rozervání na kusy v boji zblízka.

**obrana** je u zvířat jen jednoho druhu, a to úhyb. Je to základní Rychlost +3, zaokrouhleno dolů. Většina zvířat nemá žádné vhodné končetiny (což se týká i majitelů metavlastností Rybě podobný, Čtvernožec a Hadovitý), ale ta zvířata, která nějakou tu vhodnou končetinu mají (třeba opice) mohou i Krýt zbraní, a to na OB/2 + 3 či Rvačky/2 + 3. Žádné zvíře se nemůže krýt štítem. U zvířat jsou běžné Bojové reflexy, které ke všem obranám přidávají +1.

**zbroj** Kůže, šupiny či skořápka zvířete může poskytovat nějakou OPŠ; je-li tomu tak, je to připsáno u vlastností daného zvířete.

### 18.6.1 Útoky hejn

Hromada maličkých tvorečků se bere při útoku pro jednoduchost jako jedna jednotka, které se říká hejno. Hejno na bojové mapě zabere vždy jeden hex a napadá pouze oběti ve svém vlastním hexu (pokud nepoužíváte bojovou mapu, útočí v každé sekundě celé vždy jen na jednu oběť) a novému nepříteli se bez hodně dobrého důvodu (třeba skolení toho aktuálního ☺) věnovat nebude.

Útok hejna automaticky zasáhne, neháže se na útok ani na obranu. Dokud hejno není rozehnáno, působí své oběti předepsanou škodu.

Proti hejnům chrání zpravidla pouze speciální obleky, a to ještě každý oblek chrání pouze proti některým typům hejn. Proti malým stvořením, třeba hmyzu, chrání běžné oblečení zcela, ovšem pouze po dvě sekundy, zbroj z nízké ÚT chrání pět sekund; poté se hmyz dostane pod ni a je k nepotřebě. Proti větším stvořením, třeba krysám, poskytuje zbroj neomezeně svou plnou OPŠ.

Na některé typy hejn lze úspěšně použít některé taktiky. Hejno vos se dá zlikvidovat insekticidem či se dá poměrně úspěšně zradit od útoku skokem do vody. Jde o hráčovu vynalézavost a selský rozum PJ.

Všechny útoky vedené na hejno automaticky zasahují. Hejno se nebrání, pouze inkasuje poškození (hejno tvorů, kteří jdou hůře zasáhnout, prostě vyžaduje na rozehnání vyšší sumu poškození). Hejno pobírá poškození, jako by bylo Rozplizlé — viz Zranění neživým, homogenním a rozplizlým cílům {405}. Létaající stvoření se dají mlátit štítem; znamená to působení dvou poškození za kolo; všeliký zeměplaz \* se dá podupávat, což dělá za kolo jedno poškození. Obojí tuto činnost lze provádět souběžně s útoky zbraněmi.

\*: Roztomilé označení z Biblí kralické, znamená tolik, co „pozemní verbež“ ☺.

#### Příklady hejn

Aby byla ukojena žádost čtenářova po příkladech, zde jsou tři příklady běžných hejn:

Hejno **netopýrů** obsahuje asi tucet exemplářů (masožravých). Létá Pohybem 8 a za kolo působí 1k sečných poškození. Zbroj chrání neustále běžnou OPŠ. Rozehnáno po utržení osmi škod.

Hejno **včel** obsahuje asi tisíc kusů, létá Pohybem 6 a každé kolo působí žihadly jedno poškození, není-li oběť zcela chráněna. Rozpadne se, jakmile inkasuje dvanáct poškození a vzdá útok, pokud nepřítel ustoupí za hranici padesáti metrů od úlu. Pokud se budeš šťourat v úle, můžeš proti sobě poštvat *několik* takových hejn!

Hejno **krys** čítá asi tucet jedinců, hýbe se po zemi rychlostí 4 a za kolo působí 1k sečných škod. Zbroj chrání neomezeně normálně, hejno je rozprašeno poté, co obdrží šesté poškození.

# Kapitola 19

## Technologie a artefakty

Skoro v každé hře se nalézají nějaké zajímavé předměty, od těch nejprimitivnějších až po značně futuristické... a mezi nimi často mají své místo i předměty magické, nebo přinejmenším *divné*. Tato pravidla popisují, jak vyrábět a užívat všechny možné druhy různých zařízení, co se stane, porouchají-li se, a jak se spraví.

### 19.1 Vozidla

Vozidlo může znamenat jenom rychlejší prostředek pro přepravu odněkud někam — ale nejenom. Může také sloužit jako zdroj další palebné síly, nebo jako součást konceptu postavy! Stíhačka může pro svého pilota znamenat to, co znamenal pro rytíře jeho věrný kůň, a věčně se pohybující skupina může svým domovem nazývat pirátskou loď či hvězdný křižník.

#### 19.1.1 Parametry vozidel

Tabulky v této sekci poskytují potřebné parametry pro běžné typy vozidel a zaznamenávají dovednosti, jichž se k jejich ovládání užívá. Některé systémy vozidla, jako třeba senzory či zbraně, mohou vyžadovat jiné, zde neuvedené dovednosti.

**SL/Žt** SL a počet životů vozidla. Pro vozidlo s nějakým vlastním pohonem jsou si tyto dvě hodnoty rovny; hmotnost vozidla určuje jak to, jak silný musí být motor vozidla (SL), aby jím byl s to pohnout, a stejnou měrou i to, jak těžko či snadno se dá zničit (Žt). U vozidel, která žádný svůj zdroj energie nemají, je SL 0 a je to zaznačeno mečíkem †; dané číslo znamená pouze počet životů vozidla. Vozidla bez pohonu mají Odolnost na zranění (Homogenní), ostatní mají metavlastnost Stroj {309}, která obsahuje Odolnost na zranění (Neživý).

**Ovl/Stab** První číslo označuje ovladatelnost, druhé stabilitu. K čemu to je, viz u hodů na ovládání {504}.

**ZD** ZD vozidla. Určuje jeho spolehlivost. *Křehká* vozidla mají dále připsáno Z pro Zápalné, H pro Hořlavé a V pro Výbušné.

**Pohyb** První číslo udává nejvyšší možné zrychlení a druhé nejvyšší možnou rychlost, obojí v metrech za sekundu. Tyto parametry jsou ekvivalentní Pohybu a maximální rychlosti postavy s Vylepšeným pohybem. Pro pozemní vozidla je nutno ještě zavést dva symboly: hvězdička \* označuje, že se vozidlo může pohybovat pouze po cestách, K říká, že se musí pohybovat pouze po kolejích. Pro vesmírná plavidla stačí vydělit zrychlení deseti pro jeho převedení na Gěčka. Písmenem c se označuje rychlost světla, která je asi tři sta miliónů metrů za sekundu.

**PN** Hmotnost plně naloženého vozidla v metrických tunách, tedy vozidla zcela zaplněného a s plnou nádrží paliva — vozidlo bude v drtivé většině případů vážit méně.

**Nos** Nosnost vozidla v metrických tunách se vším všudy, včetně řidiče. Chceš-li nalézt hmotnost, která ti zbývá pro zboží, odečti hmotnost všech pasažérů, kterou pro jednoduchost stanov na devadesát kilo (0,09 t) na osobu, včetně vybavení. Chceš-li nalézt hmotnost vozidla pouze s plnými nádržemi, odečti Nos od PN.

**ObrModif** , který vozidlu přináleží.

**Os** Počet osob, které se do vozidla mohou směstnat, aby přitom jejich pohodlí nijak vážně netrpělo. Udává se ve formátu posádka + pasažéři, tedy 2+6 znamená, že vozidlo může mít až dvě osoby posádky a až šest



pasažerů. B značí, že je vozidlo sestaveno k delšímu ubytování pasažerů a obsahuje tedy kuchyně, místnosti na spaní a podobné. Pokud vozidlo poskytuje těm, kdo se vezou uvnitř, nějakou zvláštní ochranu, zapíše se sem: U, je-li vozidlo Utěsněné, T pro Rozšířenou podporu tlaku a V pro Rozšířenou podporu vakua.

**OPŠ** OPŠ vozidla. Některá vozidla mají na všelijakých místech všelijakou OPŠ. Tabulka ukazuje dvě čísla, ta nejdůležitější; u pozemních vozidel jde o OPŠ čela a průměru OPŠ boků a zadní strany.

**AR** Akční rádius vozidla, tedy vzdálenost, kterou vozidlo ujede, než vyčerpá svou maximální kapacitu paliva. Pro exotická zařízení a zařízení bez pohonu se uvádí —, což znamená, že dojezd omezuje pouze zásoby proviantu. Ú znamená, že se vozidlo pohání živou silou, která se může unavit, a na její únavě pak bude dojezd také záležet. Vesmírná plavidla mohou tuto statistiku buď vynechat, nebo ji použít na specifikaci vlastností zařízení FTL, což jest nadsvětelný pohon.

**Cena** Cena vozidla v \$. Přípona k znamená tisíce a M milióny.

**ZP** Zásahové plochy vozidla kromě jeho vlastního těla. Pokud má vozidlo více instancí dané zásahové plochy, je před zkratkou plochy číslo udávající počet; 3M tedy bude znamenat trojtěžník, 14D pak čtrnáct tažných zvířat. Ctihodný čtenář snad odpustí, že zkratky nebyly převedeny na české ekvivalenty, ale je to v jeho vlastním zájmu; v důsledku bince v převodních tabulkách by pak antický vozíček měl dvě helikoptérové vrtule a čtyři ruce, čímž by pochopitelnost poněkud utrpěla.

Zásahové plochy vozidla ukazují jak na to, jak se vozidlo pohybuje (viz níže), tak na možnosti, kam může být v boji zasaženo (viz Tabulku zásahových ploch vozidel {578}).

Kód	Plocha	Kód	Plocha
A	paže	R	lyžiny, sanice
C	pásky	r	podvozek
D	tažné zvíře	S	velká nástavba či gondola
E	nechráněný jezdec	s	malá nástavba
G	velké skleněné okno	T	hlavní věž
g	malé skleněné okno	t	nezávislá věž
H	helikoptérová vrtule	W	kolo
L	noha	Wi	dvě křídla
M	stěžen a plachty	X	nechráněné umístění zbraně
O	otevřená kabina		

**Min** Pro vodní vozidlo představuje minimální hloubku v metrech, na které vozidlo může bezpečně operovat. Pro vzdušné vozidlo jde o minimální rychlost v  $\text{ms}^{-1}$ , kterou musí udržovat, aby dokázalo vzlétnout a zůstat ve vzduchu. Nula znamená, že se vozidlo může vznášet.

**Pozn** Poznámky o věcech příliš unikátních a složitých na to, aby se na ně zaváděla obškurtní písmenka. Zde jsou pouze čísla, pod tabulkou jsou jejich vysvětlivky.

### 19.1.2 Základní pohyb vozidel

Pokud používáte vozidlo pro přepravu, zpravidla stačí vědět, *jak rychle se pohybuje*, což je maximální rychlost, a *na jak dlouho mu vystačí palivo*, což je AR. Pravidla níže jsou konstruována pro o něco zajímavější situace.

#### Pohyb na dlouhé vzdálenosti

Při překonávání větších vzdáleností se msuí kromě maximální rychlosti započítat i tyto faktory:

**dlouhodobá rychlost** Podmínky, ve kterých se cestuje, nějaké starosti o bezpečnost pasažerů a ovšem i potřeba neplýtvat příliš palivem nutí vozidlo cestovat jen asi 60 až 70 procenty své maximální rychlosti. Vozidlo, které táhnou zvířata či jej pohání veslaři, může jet koneckonců svou maximální rychlostí jen pár minut, poté se zvířata nebo veslaři příliš vyčerpají. Je to pro ně zátěž, jakoby sami běželi! Nejvyšší ještě přijatelná rychlost jsou tři čtvrtiny maxima, což odpovídá přibližně pěšímu pochodu. Pokud zvířata či veslaři klesnou pod třetinu svých BÚ, vozidlo se zpomalí na polovinu — tedy, půl se jeho maximální rychlost.

**výdrž** Pokud tě víc než vlastní dojezd vozidla zajímá jeho výdrž, prostě vyděl AR dlouhodobou rychlostí. Aby šlo plnou výdrž využít, musí ovšem pasažéři mít co do úst. Jídlo a pití pro jednu osobu na den váží přibližně pět kilo, ale před ÚT 5, ať se budeš snažit sebevíc, žádný proviant nevydrží víc než měsíc. Konservy vynalezl jistý Francouz za napoleonských válek — ale to je zase trochu jinačí pohádka.

## Tabulka pozemních vozidel

ÚT	Název	SL/Žt	O/S	ZD	Pohyb	PN	Nos	OM	Os	OPŠ	AR	Cena	Plochy	Pozn
<b>VOZKA</b>														
0	Psí sáně	27 †	0/2	12H	6/6	0,26	0,13	+1	1	2	Ú	400	14DER	1
1	Vozík	22 †	0/2	11H	4/9*	0,26	0,18	+1	1+1	1	Ú	330	2DE2W	1
3	Vůz	35 †	-3/4	12H	4/8*	0,77	0,45	+2	1	2	Ú	680	2DE4W	1
4	Kočár	53 †	-2/4	12H	4/9*	2,16	1,08	+3	1 + 9	2	Ú	11k	4DO4W	1
<b>ŘÍZENÍ (LOKOMOTIVA)</b>														
5	Lokomotiva	152	-2/5	11	1/35 K	25,2	0,18	+5	1+1	8	700	45k	8W	
<b>ŘÍZENÍ (AUTOMOBIL)</b>														
6	Roadster	42	-1/3	9Z	2/22*	0,77	0,22	+2	1+1	4	200	3,6k	O4W	
6	Sedan	46	0/4	10Z	3/30*	1,17	0,45	+3	1+3	5	360	8k	G4W	
6	Džíp	52	0/3	11Z	2/32	1,44	0,36	+2	1+3	4	375	10k	O4W	
7	Pick-up nákladák	55	0/4	11Z	3/50	1,98	0,77	+63	2	5	450	20k	G4W	
7	Sedan	53	0/4	11Z	2/55*	1,62	0,54	+3	1+45	5	500	15k	G4W	
7	Dodávka	68	-1/4	11Z	2/45*	3,15	0,9	+4	1+7	4	650	25k	g4W	
7	Sportovní auto	57	+1/4	10Z	5/75*	1,62	0,36	+3	1+3	4	500	85k	G4W	
8	Luxusní auto	57	0/4	11Z	3/57*	1,89	0,54	+3	1+4	5	500	30k	G4W	
8	SUV*	68	-1/4	11Z	3/50	3,6	1,35	+3	1+4	5	400	45k	G4W	
*: Sports Utility Vehicle. Terénní auto na vysokých kolech říznuté autem osobním, vhodným pro silniční přepravu.														
<b>ŘÍZENÍ (TĚŽKÉ AUTO)</b>														
6	2,5t nákladák	88	-1/4	11Z	1/24*	7,65	2,7	+4	1+2	5	375	17k	G6W	
7	Autobus	100	-2/4	11Z	1/30*	13,23	6,03	+6	1+66	4	400	120k	G4W	
8	Nákladák-tahač	104	-1/5	12Z	2/55*	9,27	0,27	+4	1+2	5	1200	60k	G6W	2
<b>ŘÍZENÍ (MOTORKA)</b>														
6	Těžká motorka	33	+1/2	10Z	5/32*	0,36	0,09	0	1	4	200	1500	E2W	
7	Skútr	29	+1/2	10Z	3/27*	0,27	0,09	0	1	3	190	1k	E2W	
7	Těžká motorka	33	+1/2	11Z	8/55*	0,45	0,18	0	1+1	4	200	8k	E2W	
8	Sportovní motorka	30	+2/2	10Z	9/78*	0,38	0,18	0	1+1	3	150	11k	E2W	
<b>ŘÍZENÍ (PÁSOVÉ VOZIDLO)</b>														
7	Obr. transportér	111	3/5	11Z	1/20	11,25	1,44	+4	2+11U	50/35	300	120k	2CX	3

[1]: Tažnými zvířaty jsou v případě psích sání psi, jinak koně.

[2]: Táhne za sebou šestnáctimetrový otevřený vozík. S vozíkem se O/S mění na 3/4 a Pohyb na 1/30\*. Vozík má Žt 100 †, nosnost 21,6, ObrModif +5 a OPŠ 3.

[3]: Vyšší OPŠ platí pouze pro útoky *zepředu*. Na externím stanovišti na střeše je kulomet ráže 7,62 mm, či, chceš-li, .50.

## Tabulka vodních vozidel

ÚT	Název	SL/Žt	O/S	ZD	Pohyb	PN	Nos	OM	Os	OPŠ	AR	Cena	Plochy	Min	Pozn
<b>LOŤKA (BEZ POHONU)</b>															
0	Kánoe	23 †	+1/1	12H	2/2	0,27	0,18	+1	2	2	Ú	200	O	3	
<b>LOŤKA (MOTOROVÝ ČLUN)</b>															
7	Nafukovací člun	20	+2/2	11	2/12	0,54	0,45	+1	1+4	2	100	2k	O	2	
7	Motorový člun	50	+1/3	11Z	3/20	2	1	+2	1+9	3	200	18k	O	3	
<b>NÁMOŘNÍ VELENÍ/ÚT (LOŤ)</b>															
2	Pentekonter	85 †	-4/3	11H	1/5	11,25	6,75	+8	55	3	Ú	14k	MO	6	1,2
3	Koga	147 †	-3/4	12H	0,1/4	76,5	54	+7	18	5	—	23k	M	13	1,3
6	Parník	750	-3/6	11Z	0,01/6	12,6k	8,1k	+10	41+29B	30	7,2k	15M	g2S	25	

[1]: Pentekonter je řecká válečná galéra s plachtou a jednou řadou vesel, oblíbená zejména nájezdníky, piráty a podobnými živly. Koga je oblíbená obchodní loď s jedním stěžněm; užívala se ve středověku, zejména hansou.

[2]: Padesát veslařů (proto se jí říká pentekonter, pentekonta znamená padesát). S plachtou má AR — a při dobrém větru dosahuje pohybu až 1/4. Bronzový kloun na přídi, přidává +1 za kostku při nárazu přídi.

[3]: Poháněná větrem, hmotnost včetně zátěže.

## Tabulka vzdušných vozidel

ÚT	Název	SL/Žt	O/S	ZD	Pohyb	PN	Nos	OM	Os	OPŠ	AR	Cena	Plo	Min	Pozn
<b>PILOTOVÁNÍ/TL (LEHKÉ LETADLO)</b>															
6	Dvojplášník	43	+2/3	10Z	2/37	0,81	0,18	+3	1+1	3	85	55k	O2WWi	23	
7	Lehké letadlo	45	+2/3	10Z	3/70	1,04	0,27	+4	1+1	3	500	150k	G2WWi	25	
<b>PILOTOVÁNÍ/TL (LEHČÍ NEŽ VZDUCH)</b>															
6	Balón	120	-4/3	10	1/38	18	4	+10	10B	1	2,3k	3M	S	0	
<b>PILOTOVÁNÍ/TL (TĚŽKÉ LETADLO)</b>															
6	Transportní l.	100	-2/3	12Z	2/114	11,53	2,7	+7	2+21	4	1500	340k	g3WWi	34	
7	Tryskové l.	84	0/3	11Z	4/275	8,28	1,44	+6	2+6T	5	1300	10M	G3WWi	55	
<b>PILOTOVÁNÍ/TL (VRTULNÍK)</b>															
7	Lehký v.	47	+2/2	10Z	2/90	1,35	0,45	+4	1+3	3	225	400k	GH3Wr	0	
7	Pomocný v.	70	0/2	10Z	2/65	4,223	1,31	+5	2+12	3	300	2M	gH2R	0	
8	Pomocný v.	87	+1/2	11Z	3/110	9	3,15	+5	3+14	5/20	370	8M	gH3W	0	1
<b>PILOTOVÁNÍ/TL (VERTOL)</b>															
9	Vzdušné auto	45	+2/3	11Z	4/190	1,08	0,36	+3	1+3T	4	900	500k	G4W	0	
<b>PILOTOVÁNÍ/TL (PROTIGRAVITAČNÍ LETADLO)</b>															
^	AG-kolo	30	+4/2	11	20/80	0,36	0,18	0	1+1	3	1000	25k	E	0	
^	AG-džíp	50	+3/3	12	10/100	2	1	+4	1+5	4	200	400k	O	0	
AG = antigravitační.															

[1]: Vrtule mají OPŠ 20, zbytek 5.

## Tabulka vesmírných vozidel

ÚT	Název	SL/Žt	O/S	ZD	Pohyb	PN	Nos	OM	Os	OPŠ	Cena	Plochy	Pozn
<b>PILOTOVÁNÍ (VZDUŠNĚ-VESMÍRNÉ LETADLO)</b>													
9	Oběžný rychlík	170	-2/3	10HV	30/9k	463,5	9	+9	2+4UV	4	350M	—	1
<b>PILOTOVÁNÍ (VÝKONNÁ VESMÍRNÁ LOĎ)</b>													
^	Raketový vůz	136	+2/4	12	20/c	90	22,5	+6	1+10UV	100	35M	3Rr	2
^	Hvězdný trajekt	500	0/5	11	15/c	900	360	+9	2+18BUV	100	100M	3Rr2t	2,3

[1]: Vylepšená verze raketoplánu — může uniknout na oběžnou dráhu, a pak zase vniknout zpět. Používá běžný newtonský vesmírný let. Na ÚT 10 se cena sníží na 70M.

[2]: Na zrychlení až k c používá nereaktivní motor nějakého druhu. Podrobnosti jsou na PJ.

[3]: Má hyperspektrální senzory (Velkospektrové vidění, Kruhové vidění, Teleskopické vidění 10) a radar (Echolokaci (Radar, dosah 450 km, Zaměřování)). Ve dvou nezávislých věžích mohou, je-li za ně připraveno půl M za kus, sídlit laserová děla s poškozením 6k×5(2) o, Přs 10, dostřelem 90k/270k, K 4, ZR 1.

## Konvojování

Více vozidel v pevné formaci či v konvoji se musí pohybovat čtyřmi pětinaми rychlosti nejpomalejšího. Pokud se někde někomu odpovědnému zdaří hod na Velení, může konvoj jet plnou rychlostí nejpomalejšího vozidla. Pro delší výpravy se háže denně.

## Hody na ovládání

V každé potencionálně nebezpečné situaci musí řidič vozidla házet tzv. na ovládání vozidla. Háže se proti dovednosti, pod kterou je vozidlo zapsáno v tabulkách. Frekvence hodu záleží na situaci; pokud jde o sněhovou bouři, stačí jeden za pár hodin, pokud jde o boj, je potřeba jeden za pár sekund.

**Opravy:** Ovladatelnost vozidla. K náhlým zpomalením či úzkým otočkám použij stejná pravidla, jaká se k tomu váží u tělesných výkonů {423}. Opravy za viditelnost se připočítávají, existuje-li riziko srážky, ať už s čímkoli. Jsou jedno letadlu, které letí skrz bouřku deset tisíc metrů nad mořem, a stejně tak nezajímají loď někde uprostřed Atlantiku (i když, vzpomeňme Titanic...), ale zato velice zajímají řidiče auta, který se snaží projet skalním labyrintem, loď, která se motá podél pobřeží, pilota, který se snaží vzlétnout či přistát. Další opravy jsou u jednotlivých dovedností. PJ může přidat ještě další, jak se mu bude zdát dobré.

Při neúspěchu se řidiči manévry tak docela nezdařil, nebo se mu nepovedlo se vyhnout nástraze. Selhání o ne

víc než Stabilitu vozidla znamená pouze menší problém: auto může vykolejit ze silnice, loď může nabrat pár hodin zpoždění; ne-li ovšem, nastane větší problém, ke kterým se zejména řadí srážka s něčím, do čeho si náraz můžeš jen těžko dovolit. PJ možná může po poněkud zpackaném prvním hodů nařídít hod číslo dvě, kde se bude testovat (samozřejmě za patřičných postihů), jestli se řidiči náhodou nepodařilo zabránit přechodu většího problému v katastrofu. Při kritickém neúspěchu katastrofa nastává nevyhnutelně, a v obzvláštní mocnosti. Velké lodě budou vyžadovat jak hod ze strany velitele lodi (proti Námořnímu velení), tak hod ze strany posádky na Člena posádky. Pak se použije průměr měr úspěchu či neúspěchu. (Velitel uspěl o pět, jedna část posádky hod zpacká o dva, druhá část posádky v hodů zremizuje. Průměr z 5, -2 a 0 je 1. Zachovejte se jako při úspěchu o 1.)

### Pozemní přeprava

Pozemní vozidlo se pohybuje po svých sanicích, pásech, kolečkách či nohách, jak jest to popsáno v jeho řádku tabulky pod zásahovými plochami. Průměrná rychlost závisí na tom, po jakém terénu a v jakém počasí jede. Viz Pochod {373}; tam je obojí popsáno dostatečně obšírně.

**Terén:** Z maximální rychlosti získáš dlouhodobou (stále v metrech za sekundu) takto:

**mizerný** (hluboký sníh, močál). Pro sanice a kola použij dvacetinu maximální rychlosti, pro pásy čtrnáctinu, pro nohy desetinu.

**špatný** (kopce, lesy). Pro kola osminu, pro zbytek čtvrtinu.

**průměrný** (nezpevněná cesta, pláně). Pro kola čtvrtinu, pro zbytek polovinu.

**dobrý** (zpevněná cesta, solné pláně). Pět osmin.

Pro vozidlo, které je označeno hvězdičkou a je tedy vázáno na cesty, se v těchto vzorcích použije maximální rychlost jen v případě, že jede po cestě. Nejede-li po cestě, použij maximální rychlost, nebo čtyřnásobek zrychlení, podle toho, co je *horší*.

**Příklad:** Luxusní auto s pohybem 3/57 se bude po asfaltu zpevněné cestě (to je dobrý terén) pohybovat rychlostí  $\frac{5}{8} \times 57 = 35,6 \text{ ms}^{-1}$ , což je  $128,3 \text{ kmh}^{-1}$ . Na nezpevněné cestě (průměrné) dokáže jet  $\frac{1}{4} \times 57 = 14,25 \text{ ms}^{-1} = 51,3 \text{ kmh}^{-1}$ , a v průměrném terénu mimo cestu to bude pouze  $4 \times 3$  (čtyřnásobek zrychlení je horší než 57) — hej, neskákej mi do řeči ☹! Takže  $4 \times 3 \times \frac{1}{4} = 3 \text{ ms}^{-1} = 10,8 \text{ kmh}^{-1}$ .

Pro výhradně kolejová vozidla se koleje počítají jako dobrý terén; menší nevýhodou je ovšem to, že takové vozidlo vůbec koleje nemůže opustit.

Tyto rychlosti předpokládají kontinuální jízdu s ohledem na bezpečnost pasažérů a ostatního nákladu. Pokud se budeš řídit jako šílenec, můžeš jet až  $\frac{8}{5}$ krát rychleji (třeba na dobrém terénu tedy nejvyšší rychlostí), ale PJ může v takovém případě vyžadovat každou hodinu hod na ovládání, aby se nestalo nějaké neštěstí.

**Počasí** ovlivňuje vozidla stejně jako pěšáky. Vozidlo vybavené lyžinami či sanicemi (R) se může na ledu pohybovat, jako by mělo brusle, a na sněhu, jako by mělo lyže.

### Vodní cestování

Plavidlo s nějakým pohonem se hýbe maximální rychlostí, dokud má palivo. Plachetnice se taktéž pohybují maximální rychlostí, mají-li ideální vítr; takové štěstí ale zpravidla člověk nemívá, a PJ tedy bude muset rychlost v závislosti na síle a směru větru nějak upravit. Veslice se může delší dobu pohybovat maximálně třemi čtvrtinami své maximální rychlosti, a i tak se veslaři budou rychle vyčerpávat.

Rychlost mohou taktéž ovlivnit mořské proudy, zpravidla v řádu jednotek  $\text{ms}^{-1}$ . Příliš vysoké vlny (způsobené zpravidla silným větrem) naopak zpomalují loď každého druhu. Loď bez vlastního pohonu bude v bouři asi vyžadovat od velitele nějaké hody na Námořní velení a od posádky nějaké hody na Člena posádky (Námořníka), aby se zamezilo změně kursu — nebo ještě něčemu horšímu.

**Ponor** je vzdálenost mezi čarou ponoru a kýlem plavidla. V mělčích vodách loď pojede po dně, a to jí nebude dělat dobře. Pokud uvázneš na mělčině a chceš odtamtud vyplout, musíš počkat na změnu ve slapových jevech (na příliv a odliv) nebo vyházet zátěž či náklad. Ve vodách, jejichž hloubku neznáš, je nejlepší postupovat pomalu a obezřetně. (Jinak si haž na Znalost oblasti, pokud si potřebuješ hloubky vybavit, nebo na Navigaci (Námořní), aby sis je mohl přečíst z map.)

### Vzdušné cestování

Dlouhodobá rychlost letadla činí čtyři pětiny jeho maximální rychlosti. Letadla, která jsou vybavena nějakým vlastním pohonem, mohou samozřejmě létat i maximální rychlostí, ale pálí při tom o polovinu více paliva a AR

se jim tak sníží na dvě třetiny. *Nadzvuková* letadla (což je Pohyb 360 a vyšší) mohou své plné rychlosti využít jen ve výškách pěti tisíc metrů a výše, protože teprve tam je vzduch tak řídký, že klade dost málo odporu na to, aby let takovou rychlostí byl umožněn. V malých výškách maximální rychlost většinou nepřesahuje 350 až 400 ms<sup>-1</sup>.

**Pozemní rychlost** letadla s vlastním pohonem může nabývat hodnoty až dvou třetin jeho minimální rychlosti na udržení se ve vzduchu.

### Vesmírné cestování

Dosáhnout nějaké rychlosti zpravidla zabere  $\frac{1}{10a} \times$  žádaná rychlost sekund a takovou rychlostí urazí nějakou vzdálenost za  $\frac{s}{3,6v}$  hodin.  $v$  = rychlost [ms<sup>-1</sup>],  $s$  = dráha [km],  $a$  = zrychlení [G]. Pro srovnání: Měsíc je od Země vzdálen asi 400 tisíc km, a v době největšího sblížení je od ní Mars vzdálen asi 54,4 milionu km.

**Příklad:** Aby vozidlo schopné zrychlení 1,5 G akcelerovalo na 90 tisíc ms<sup>-1</sup>, bude potřebovat  $\frac{1}{15} \times 90000 = 6000$  s, což jest hodina a čtyřicet minut, a aby se touto rychlostí dostalo ze Země na Mars, bude potřebovat  $\frac{54,4 \times 10^6}{3,6 \times 9 \times 10^4} = \frac{54,4 \times 10^2}{32,4} = 1,67 \times 10^2 = 167$  hodin, nebo-li bez hodiny sedm dní.

Slušností je uvádět mezihvězdné vzdálenosti v astronomických jednotkách. Jedna AU (tak se astronomická jednotka značí) je střední vzdálenost Země-Slunce, alias pro jednoduchost asi 147 miliónů kilometrů. I tak se ale z vesmírných vzdáleností stávají hrozně obludná čísla; proto je zaveden ještě světelný rok (značí se po anglicku, ly), což je vzdálenost, kterou světlo urazí za rok, a jako taková činí (počkej —  $3 \times 10^8$  metrů urazí za sekundu, za den to bude  $8,64 \times 3 \times 10^{12}$ , dní je do roka 365, takže  $3,65 \times 8,64 \times 3 \times 10^{14} = 9,46 \times 10^{15}$  m. Asi 10 biliard metrů.), a parsek, což je vzdálenost, ze které je vidět světelný rok pod úhlem jedné vteřiny, nebo 3,26 světelného roku, což je — rachocení klávesnice počítače — 30,8 biliard metrů. Nejbližší hvězdný soused Země, kromě Slunce ovšem, Alfa Centauri, je od nás 4,3 ly.

Pro vesmírné plavidlo, které používá newtonský vesmírný let (což je jakákoli raketa, kterou jste ve svém životě viděli), platí, že místo maximální rychlosti mají jen jakési  $\Delta v$ . To je maximální změna rychlosti, kterou si loď může dovolit, než jí dojde palivo.

Úniková rychlost z povrchu zemského — hráb pro tabulky! — 7906 ms<sup>-1</sup>. Říká se tomu také první kosmická rychlost; je tedy potřebí na vzlet na oběžnou dráhu země vystartovat Pohybem aspoň 7906. Druhá kosmická rychlost, nebo-li úniková rychlost z oběžné dráhy Země, je asi 11,4 kms<sup>-1</sup>, tedy je zapotřebí zrychlit ještě o Pohyb asi 3500. Pro jiné planety znásob tyto rychlosti odmocninou z  $M$  lomeno  $R$ , kde  $M$  je hmotnost planety v hmotnostech Země a  $R$  poloměr planety v poloměrech Země. Zrychlení vesmírné lodi samozřejmě musí být s to překonat místní gravitační zrychlení, což je na Zemi 1 G.

Cesta skrz meziplanetární prostor samozřejmě vyžaduje, aby ti kromě na zrychlování  $\Delta v$  vydrželo také na zpomalení na rychlost, která je zapotřebí k vstupu do oběžné dráhy cíle a sestupu na jeho povrch bezpečným způsobem!

**Příklad:** Vesmírná loď v na oběžné dráze Země má  $\Delta v$  v dvě stě tisíc. Tři tisíce pět set použije na opuštění oběžné dráhy své milované matičky, a devadesát tisíc použije k zrychlení na Pohyb 90000. Zamíří na Měsíc, a je tam za jeden a půl hodiny. Pak potřebuje zpomalit o 88500, aby mohla vstoupit na jeho oběžnou dráhu. Při přistání jí zbývá ještě 200 - 3,5 - 90 - 88,5 = 18 tisíc.

Pokročilé supervědecké motory se samozřejmě takovými prkotinami zabývat nemusí a mohou si zrychlovat a zpomalovat, jak hrdlo ráčí. Jediným požadavkem je pak, aby zrychlení, které je loď schopna vyvinout, překračovalo vždy gravitační zrychlení planety, na které se nalézá.

Je-li loď s to cestovat rychleji než světlo, měl by PJ již mít návrh hyperprostorového motoru. Viz Hyperskok u Teleportu, tam je jedna možnost.

### 19.1.3 Základní boj ve vozidlech

Boj ve vozidlech je, jak už název napovídá, v zásadě boj, při kterém po sobě jednotliví zúčastnění střílí zevnitř vozidla ven, možná na jiné vozidlo, nebo boj, ve kterém se používá jako zbraně přímo vozidla — najíždění a vrážení automobilem, kopání a mlácení robotickými končetinami obřího mecha.)

V pravidlech níže se slovem „řidič“ míní osoba u ovládání, a ovládací dovednost je ta dovednost, kterou řidič používá na řízení svého vozidla, třeba Řízení či Pilotování. Řídí vždy jen jeden člověk a posádka je mu eventuálně k ruce. Pasážeri nemají s ovládáním vozidla nic společného. Pojmem „cestující“ se rozumí kdokoli, kdo na či ve vozidle je, ať už jde o řidiče, posádku, nebo pasážera.

**Taktický boj s vozidly:** Použij na něj zvláštní figury či modely o velikosti, která odpovídá měřítku vaší hexové mapy.

## Manévry

Vozidlo je vlastně zbraní řidiče, až na ten detail, že ji nedrží v ruce, ale sedí v ní. Vozidlo se hýbe v řidičově tahu a v bojovém pořádku se tedy zařadí dle základní Rychlosti svého řidiče. Pokud chce řidič řídit vozidlo, tedy měnit jeho směr či rychlost, musí provést manévr Pohyb či Pohyb a útok, ačkoli se samozřejmě hýbe vozidlo, a nikoli pouze řidič; ten zůstává u ovládání. Pokud řidič provede cokoli jiného než Pohyb či Pohyb a útok, nebo je omráčen či jinak vyrazen, vozidlo poslušně pokračuje stávajícím směrem a rychlostí, dokud někdo u řízení opět neprovede Pohyb či Pohyb a útok.

Ostatní cestující tahají tak, jak mají, podle své základní rychlosti (jediný rozdíl je vlastně v tom, že v tahu řidiče se jakoby mimochodem hýbe i vozidlo). Mohou používat různé systémy vozidla, jestliže stojí u příslušného ovládání a provádí příslušné manévry; Soustředění na užití nějakých nástrojů či elektroniky, Útok či Vše do útoku pro střelbu ze zbraní umístěných na vozidle.

Cestující, kteří se (jistě navzdory sedmijazyčným tabulkám Nenaklánějte se z oken) vyklánějí z oken, stojí na palubě atd., mohou být napadeni, pokud si to někdo zamane; proto možná důkladně rozváží mezi Útokem a Vším do útoku, nebo možná dokonce Vším do obrany, narozdíl od jejich kolegů uvnitř vozidla, kteří jsou tam relativně chráněni. To je důležité zpravidla pro vozidla s exponovaným jezdce (E), skleněnými okny (G a g) a otevřenou kabinou (O), popřípadě pro posádku vnějších zbraňových systémů (X).

**Nevyskakujte za jízdy.** Neotvírejte dveře, dokud vlak nezastaví. Pokud přesto dostaneš náladu jedoucí vozidlo opustit (nebo na to, abys vozidlo opustil, měl náladu někdo jiný ☺), utrpíš poškození srážkou se zemí touž rychlostí, jakou mělo vozidlo. Pokud vozidlo letělo nebo bylo velmi vysoké a tys spadl zrovna z vršku, připočti i koncovou rychlost těsně nad zemí a oproti této rychlosti si pak spočítej poškození (to uděláš podle Srážek a pádů {463}). Chceš-li skákat z jednoho vozidla na druhé za pohybu obou, musíš si hodit na OB či Skákání a připočítat postih za relativní rychlost z Tabulky velikosti, rychlosti a vzdálenosti {573}.

### Umístění zbraní na vozidlech

Jakákoli zbraň, která je ve vozidle zabudovaná, musí být někde umístěná. Stabilitu zbraně a rozsah jejího natočení pak určuje přímo typ umístění. Pro účinky těchto umístění na střelecké útoky z pohybujících se vozidel viz Opravy pro boj zdálky {571}.

**Ruka** (ÚT 8). Pokud má vozidlo nějaké paže či mlátiče, mohou tyto obsahovat i nějaké zbraně. Útočí se pak podle pravidel o ručních zbraních.

**Vozík** (ÚT 3). Děla umístěná na lodích, a to nezávisle na tom, jestli byla na palubě, nebo střílela k tomu vyhrazenými otvory v bocích lodi, byla zpravidla umisťována do kolečkových vozíků, ve kterých bylo dělo pevně ukotveno. Neomezovaly taktéž dovednost střelce na dovednost řidiče, protože se stejně dělo v náměru fixovalo dřevěnými klíny či pomocí lan.

**Vnější stanoviště** (ÚT 1). Jak už název napovídá, zbraň není ve vozidle a její posádka není chráněna, přestože, pravda, si tyto zbraně mohou vybírat náměr a mají i větší rozsah odměrů. V případě lodi může jít třeba o torpédomet či katapult na palubě, atd.

**Stabilisované vnější stanoviště** (ÚT 7). Jako výše, ale stabilisované, což přináší zejména snížení postihů k útokům za pohybu vozidla.

**Pevné stanoviště** (ÚT 1). Zbraň není otočná a je tedy plně vázána na vozidlo; dá se jí mířit pouze tak, že se otočí vozidlem. To je případ palubních zbraní stíhacích letounů. Směr, kterým zbraň z vozidla ční, se udává pomocí závorek [P] = dopředu, [L], [R], [Z] = doleva, doprava, dozadu. Taková vozidla mají také často pouze řidiče; je-li tomu tak, háže si na zásah proti *nižšímu* ze svých Těžkých zbraní a ovládací dovednosti.

**Závěsné stanoviště** (ÚT 6). Zespoda se dá na letadlo instalovat spousta veselých hraček — třeba pumovnice na svrhávání bomb či Leighovo světlo proti ponorkám. Fungují jako pevná stanoviště, ale poskytují navíc –1 k Přs. Vnější náklad jako tento se samozřejmě počítá do zatížení vozidla.

**Věž** (ÚT 5). Věž, do které je zabudována zbraň. Může se libovolně otáčet, zcela nezávisle na vozidle. Větší věže mají zpravidla samostatný přívod energie.

**Stabilisované věže** (ÚT 7). Jako výše, ale navíc se stabilisačními vychytávkami, které udržují zbraň zamířenou na cíl.

## Pohyb během boje

Jak je již vysvětleno pod parametry vozidel, Pohyb vozidla se dělí na dvě statistiky; na zrychlení a na maximální rychlost. Zrychlení funguje pro vozidlo stejně jako pro běžného pěšáka základní Pohyb — na této a nižších rychlostech nemá vozidlo žádná pohybová omezení. Ve vyšších rychlostech, až někde k maximální rychlosti, ovšem musíš používat pravidla pro vysokorychlostní pohyb {422}, ale hody na OB nahradí hody na ovládání vozidla {504}.

**Zrychlení**, kterého může vozidlo v jednom kole dosáhnout, je již dáno v první pohybové statistice s příznačným názvem ‚zrychlení‘. Letec ve střemhlavém letu si může tuto statistiku zvýšit o desetinásobek gravitačního zrychlení v Gěčkách dané planety.

**Zpomalování** je ošemetnější. Pozemní kolové vozidlo může zpomalovat rychlostí pěti metrů za sekundu za kolo, zvířaty tažené, pásové či chodící vozidlo může zpomalovat až o deset metrů za sekundu za kolo. Většina vzdušných a vodních vozidel může zpomalovat o 5 + Ovl metrů za sekundu za kolo, nejméně však o jeden metr za sekundu za kolo. Tyto údaje předpokládají nějaký pud sebezáchovy a cit pro bezpečnost. Je ovšem možné zpomalovat ještě úporněji, jak je vysvětleno u vysokorychlostního pohybu postav {423}; selhání znamená ztrátu nadvlády nad vozidlem.

**Hod na ovládání** musí řidič provést pokaždé, když provede nějaký riskantní manévr či se střetne s překážkou, a pokaždé, když jeho vozidlo utrpí odhození či dostane důležitější zásah, a při neúspěchu ztratí nad svým vozidlem vládu. Pokud používáte nějaký doplněk s konkrétní tabulkou poruch pro daný druh vozidla, hažte podle tabulky; jinak viz odstavec níže. Navíc, kromě těchto výsledků, Mířil-li kdo na vozidle, jeho míření je zmařeno a naopak, každý, kdo zkusí z vozidla střít do řidičova dalšího kola, dostane postih rovný míře neúspěchu řidiče.

**vzdušné vozidlo** Pokud řidič selže pouze nanejvýš o Stabilitu vozidla, znamená to ztrátu pěti metrů výšky a zpomalení o  $10 \text{ ms}^{-1}$ ; pokud dojde k něčemu horšímu, bude výsledek úměrně zajímavější — může dojít k neovladatelnému střemhlavému letu, vývrtce atd. Pokud se vozidlo právě pokusilo vzlétnout, nejdříve zůstane na minimální rychlosti potřebné pro let, pak začne padat k zemi; jinak pokračuje každé kolo svou maximální rychlostí. Každopádně, aby pilot získal nad letadlem znova nějakou kontrolu, musí uspět proti Pilotování –5!

**pozemní vozidlo** Neúspěch o Stabilitu a méně znamená, že vozidlo, v případě, že ses snažil zatočit, prostě neuspělo v zahýbání oním směrem, nebo, pokud jsi to nezkoušel, se posune náhodně vlevo či vpravo. PJ pak musí rozhodnout, jestli se s něčím srazilo či nikoli. Neúspěch o víc než Stab, či kritický neúspěch, znamená, že se auto odkutálí či odtočí z vozovky coby káča a skončí dočista rozbité. Točí se či kutálí po dráze rovné třetině své rychlosti, pak teprve zastaví; a ono samo, a asi i všichni uvnitř, utrpí, jakoby padli k místní zemi takovou rychlostí, jakou mělo vozidlo, když ho řidič přestal ovládat.

**vesmírné či podvodní vozidlo** Neúspěch o Stabilitu a méně znamená, že vozidlo vystartuje neočekávaně vpřed, nebo se posune náhodně vlevo či vpravo. Zamýšlený manévr není v žádném případě proveden; pokud ses snažil vyhnout překážce, nezdarilo se to. Ponorka také ztrácí pět metrů výšky. Neúspěch víc než o Stabilitu znamená, že se vozidlo může přetížít a porouchat; ať si vozidlo hodí na ZD, a pokud neuspěje, utrpí nějakým k tomu příslušným efektem — může jít o výpadek strojů, protržení vnějšího pláště apod.

**vodní vozidlo** Neúspěch o Stabilitu a menší znamená totéž, co pro pozemní vozidlo; navíc ovšem musí všichni, kdo stojí na otevřených palubách, ihned uspět v hodu na SL či Člena posádky (Námořníka) se SL, a ti, komu se to nepodaří, jsou smetení přes palubu do vody. Neúspěch o více než Stabilitu, či dokonce kritický neúspěch, znamená, že se vozidlo převrátí kýlem vzhůru a všichni, kdo byli na otevřených palubách, jsou automaticky svrženi do vody. Nepotopitelné zařízení, jako gumový raft či kánoe, se dá otočit zpět a opět obsadit, ostatní vozidla se však po převrácení potopí.

## Útok

**vestavěnými zbraněmi** Cestující ve vozidle mohou bojovat zbraněmi, které má vozidlo v sobě vestavěno, jsou-li u patřičných ovládacích prvků či na příslušných stanovištích. Na ÚT 6 a vyšší už jsou k dispozici všelijaké optické figle, které poněkud zvyšují účinnou dovednost střelce, asi jako teleskopický zaměřovač. Většina těchto systémů se ovšem připočítá jen, pokud se střelec obtěžoval před útokem aspoň jedno kolo Mířit. Dobrý optický zaměřovač z ÚT 6 může přidat +2, typický zaměřovač z ÚT 7 až 8 s počítačovým laserem či radarem řízenou palbou může poskytnout +3.

**nájezdem** Řidič se může rozhodnout vrazit rozjetým vozidlem do protivníka. To je obyčejná srážka; pro pravidla se podívej k nim {463}.

**zblízka** Pokud má vozidlo nějaké končetiny, může jich řidič užít stejně jako svých ku všelijakým útokům, kopům, chytům atd.

**ručními zbraněmi** Účinnost ručních zbraní značně závisí na typu vozidla a na situaci, v níž se nalézá. Střelci na či v otevřených vozidlech mohou střít prakticky do všech směrů; cestující uzavřeného vozidla se však musí spokojit se střelbou ze střílny, otevřeného okna, nebo dokonce, nedej Bože, otevřených dveří. Průstřel skla na něm vykouzlí hvězdovitě praskliny, které nejsou příliš průhledné; aby se opět docílilo žádoucí

viditelnosti, je zapotřebí je manévrem Připravit ze skla vyrazit. Budiž dále zván idiotem ten, kdo se pokusí střilet skrz okno vozidla, které je Utěsněné či poskytuje Rozšířenou podporu tlaku či vakua — pokud by se mu snad povedlo okno rozrazit, může to mít veselé následky — třeba dekompresi výbuchem, která může povraždit drtivou většinu osádky vozidla.

Pokud střílí z ručních zbraní sám řidič, musí provést Pohyb a útok; jiná varianta neexistuje. Za to ale dostane  $-2$  na zásah, nebo mínus Velikost jeho zbraně, podle toho, co je *horší* — jeho pozornost je totiž rozdělena mezi řízení a střelbu. Tento postih se ovšem nevztahuje na útoky vestavěnými zbraněmi, pokusy o beranění nepřátel ani na útoky zblízka končetinatého vozidla.

### Střelba z pohybujícího se vozidla

Pokud se snažíš střelit z nějaké věci, která se pod tebou pohybuje, ať už jde o střelbu ze samopalu z naplno jedoucího auta, nebo o oštěp seshora nějakého válečného slona, je zpravidla zasáhnout cíl složitější, než kdybys stál v klidu, nebo se aspoň pohyboval sám. Postih závisí na tom, jak moc nepravdivá je jízda vozidla, v němž se nalézáš, a také to, jestli střílíš z nějakého umístění na vozidle, nebo ze zbraně ruční — viz Opravy pro boj zdálky {571}.

Je ještě těžší střelit přímo na cíl, pokud nevíš, kdy se vozidlo nějak nakloní či provede úhybný manévry! Pokud vozidlo uhýbalo a *nejsi* řidič, dostaneš na zásah  $-2$ , nebo, střílíš-li z létajícího vozidla,  $-4$ .

Míření je při takových nahodilých pohybech, které tebou cloumají, značně ztíženo. Součet bonusů za míření (přesnost, další kola míření, zaměřovací systémy a zapření zbraně) nemůže překročit Stabilitu pohyblivého vozidla, nejsou-li buď zaměřovače, nebo tvoje postavení, nebo celé vozidlo stabilisováno. Tento limit se aplikuje stejnou měrou, stojíš-li na vozidle, které se sice nehýbe, ale kymácí se na vlnách či v zuřivě proudícím vzduchu. Ve vesmíru se tento limit použije pouze, pokud s tebou loď manévruje; pluje-li přímo vpřed, nepočítá se.

Je důležité, abys při tomto bral v úvahu *zdánlivou* relativní rychlost. Pokud se proti sobě na střetných kursech řítí dvě auta, mohou mít k sobě navzájem relativní rychlost dost přes  $200 \text{ kmh}^{-1}$  — ale stojíš-li na jednom z nich a snažíš-li se vyřídit někoho v tom druhém, je ti to jedno. Důležitější by to bylo, kdyby ses snažil vypálit do vozidla jedoucího kolmo k tobě.

### Obrana

Řidič vozidla může chránit své vozidlo úhybnými manévry. To se bere jako úhyb; viz Úhyb {400}. Úhyb vozidla je roven polovině ovládací dovednosti jeho řidiče plus ovladatelnosti vozidla, zaokrouhleno dolů. Kupříkladu motocyklista s Řízením (Motorka) 14 na vozidle s ovladatelností  $+1$  bude mít Úhyb  $14/2+1 = 8$ .

PJ může hody na úhyb vyžadovat také mimo boj, třeba kvůli manévrování v těsných prostorách. Tyto hody se mohou provozovat jak *místo* hodů na ovládání, tak *po* nich, aby se zjistilo, nedošlo-li čirou náhodou ke katastrofě.

Cestující, kteří se mohou ve vozidle volně pohybovat (tedy nejsou bezpečnostními pásy připoutáni k sedadlům ani nic takového), mohou uhýbat před útoky, které jsou přímo mířeny na ně, ale proti zbloudilým ranám ani útokům, které pronikly slupkou vozidla a pokračují do jejich těl, žádný takový hod nedostanou.

### Výsledek boje a zásahové plochy

Vozidlo trpí poškozením stejně jako jiné předměty, přičemž, podobně jako u lidí, zásahy do určitých míst mohou mít zajímavé následky — to přehledně popisuje Tabulka zásahových ploch vozidel {578}.

Stejně jako u útoků na postavy platí: pokud útočník výslovně neprohlásil opak, střílí na největší koncentraci hmoty vozidla, nějaké tělo, a nedostane žádné postihy za zásahovou plochu; na druhou stranu, jeho rána, i když trefí, nezpůsobí nic zvláštního. Zasaženy mohou být pouze exponované plochy; pokud střílíš do tanku za kopečkem, ze kterého je vidět jen věž, zbraní přímé střelby, je jediným platným cílem věž.

Útočníkovi se čas od času — konkrétně, má-li vozidlo exponovaného jezdce (E), skleněná okna (G, g), otevřenou kabinu (O), nebo obsluhuje-li někdo vnější umístění zbraně (X), nebo poflakuje-li se někdo po palubě, na otevřeném přívěsu apod. — naskytne možnost napadnout přímo cestující vozidla. Exponovaný jezdec nemá žádný kryt, cestující u skleněného okna má částečný kryt, totiž pro nohy, genitálie a polovinu trupu. V případě, že je cestující ukázněn a nevyklání se z oken, připadne útočníku na jeho zásah ještě  $-1$ .

### Srážky

Pro účely hodů na útok a na obranu se počítá každý pokus o užití vozidla jako zbraně jako pokus o povalení {395}. Na zásah hází operátor vůči své ovládací dovednosti. Pokud je jeho cílem beranit (tedy do něčeho vrazit a způsobit tomu škodu), spočtete normálně poškození za srážku; pokud bylo ovšem úmyslem pouze manévrovat soupeřem (třeba vyrazit jej ze silnice), poškozující komponenta se zanedbá a u škod bere se v úvahu pouze odhození. Pro více podrobností viz Srážky a pády {463}.



## Kdopak je u volantu?

Ve chvíli, kdy je řidič vozidla vyřazen z boje (zabit, omráčen, opustí řízení, vypadne z vozidla), nastávají veselé věci. Vozidlo s jedním či dvěma koly, či mech chodící po dvou či třech nohách, se překotí, jakoby nad sebou ztratili kontrolu, ostatní typy vozidel prozatím pokračují posledně nastavenou rychlostí a směrem, dokud do něčeho nenarazí. Každé kolo se ovšem musí házet 1k, a pokud padne více než Stabilita vozidla, nebo šestka, vozidlo taktéž ztratí kontrolu. Někdo jiný nad ním může kontrolu opět získat, ale může potřebovat pár sekund k tomu, aby se dostal za volant, závisle na tom, kde se nalézal před tím. Pokud navíc původní řidič svoje stanoviště neopustil, ale byl na něm vyřazen, hody nového budou mít  $-2$ , dokud u řízení bude zavazet tělo toho starého.

## Děravý jak cedník

Důležitá díra se může ve vnější slupce vozidla octnout, pokud:

- jde o loď a utrpí zásah pod čarou ponoru,
- pokud jde o balón či vzducholod' a utrpí zásah,
- pokud jde o ponorné vozidlo a utrpí poškození kamkoli kromě vnějšího zbraňového umístění.

Pak se použijí pravidla o krvácení {452}, akorát že na vozidlo místo na člověka, a místo hodů na První pomoc se požaduje hod na Člena posádky příslušného vozidla. Některé zásahy ovšem nelze zadělat tak snadno — pokud tvé lodi proletí palubou tříčtvrtetunový granát plný amatolu... (Komu říká něco jméno nepotopitelného Hooda, jistě už pochopil.)

### Měřítka škod

Pokud spolu bojují velká vozidla, třeba tanky, válečné lodě či mezihvězdné lodě, můžete zatvrdnout uprostřed astronomických počtů kostek, životů a OPŠ. Aby se zamezilo přílišnému metání kostek (a aby ubohý PJ nemusel pořizovat do herní výbavy kalíšek), bývá moudré zavést měřítka.

**Decimální měřítka** znamená, že se poškození, Žt a OPŠ vydělí deseti. Zaokrouhluje se matematicky, tedy od pětky výše nahoru, jinak dolů. (*Výjimka:* Pokud skončí po dělení škoda pod 1k, ber to takto: čtvrt kostky a méně je 1k–3, půl kostky a méně 1k–2, méně než kostka je 1k–1.) Činitele kostek nejdříve roznásobte a pak dělte: z  $6k \times 25$  se stane nejdříve 150k, a to se podělí na 15k. Dělitelé zbroje nejsou nikdy ovlivněni.

**Centesimální měřítka** je úplně stejné, až na to, že se dělí stem místo deseti.

Decimální měřítka se hodí pro střety tanků či velkých lodí, jaké známe z éry II. světové války; centesimální použijte pro bitvy mezihvězdných korábů.

**Příklad:** Tank má OPŠ 700 a tři sta životů, jeho hlavní dělo činí  $6k \times 30(2)$  škod a kulomet 7k. Aplikujeme decimální měřítka: dOPŠ je 70, dŽt 30, poškození hlavního děla  $6k \times 3(2)$  a kulometu 1k–1. Aplikujeme pro představu též měřítka centesimální: tank skončí s cOPŠ 7, cŽt 3, poškozením hlavního děla  $2k(2)$  (1,8 kostky jde nahoru) a poškozením kulometu 1k–3 (sedm setin kostky je vážně málo, a míň než 1k–3 to už být nemůže).

Po boji zjistíte počet zbývajících životů tak, že získanou hodnotu opět vynásobíte deseti či stem, podle užití stupnice.

## 19.2 Elektronika

Ve většině světů na ÚT 6 a vyšší je spousta všelijaké elektroniky, z níž jsou pro dobrodruhy z nejdůležitějších spojová, senzorová a počítačící zařízení.

### 19.2.1 Spojová zařízení

Standardním komunikátorem je rádio. Rádio přenáší signály pomocí modulace intenzity, frekvence či fáze elektromagnetických vln s velkou vlnovou délkou. To je omezuje na rychlost světla (tři sta tisíc kilometrů za sekundu), což znamená, že pro osoby na jedné a téže planetě dělají zpravidla dojem okamžitého přenosu, ale při komunikaci mezi planetami trpí značným zpožděním. Běžné rádiové vlny také neproniknou více než pár metry vody.

Podle zařízení a ÚT mohou tyto předměty posílat kódy, text, hlas, video, či data. Většina komunikátorů z ÚT 8 a vyšší bude také obsahovat počítačové systémy a napojena bude na nějaké satelity. Viz koneckonců Komunikací a informační zařízení na straně 334; tam je popsáno pár těchto věcíček i s cenou, dosahem a hmotností. Komunikátory používají pravidla pod výhodou Telekomunikace {95}, až na to, že místo všech hodů na IQ se použijí hody na Operátora elektroniky (Komunikace). Pokud chceš komunikovat na větší vzdálenost, než je dáno v popisu předmětu, můžeš (až dvakrát tak daleko), ale za každých deset procentních bodů, o které jsi překročil základní dosah, dostaneš  $-1$ .

Pravidla Telekomunikace také dávají rádiu několik alternativ, včetně laseru a infračervené komunikace, a, zejména v jiných nastaveních, i dalších legrátek.

### 19.2.2 Sensorová zařízení

Sensorová zařízení, jednoduše řečeno, poskytují svému operátoru jednu či více sensorových výhod (Infravidění, Teleskopické vidění, apod.) Statistika pro spoustu sensorů se vyskytuje v kapitole 8, viz Předměty na vymáhání zákona a předměty zlodějské a špiónské, Optiku a senzory a Příslušenství zbraňové a bojové, od str. 334 do 336.

Sensory se dělí to čtyř širokých kategorií:

**handsfree** Sensory, které nezabírají ruce, tedy brýle, helmy apod. Zapínají se manévrem Připravit, a, jsou-li zapjaty, fungují neustále, dokud je někdo nevypne. Zrakové sensory sice podporují přirozené vidění a skýtají mu další možnosti, zato však omezují periferní vidění. Potřebuješ-li periferní vidění, musíš obětovat manévru Připravit na sejmnutí přilby či jiné odstranění sensoru.

**ruční** Dalekohledy, ruční teleskopy, detektory kovů a podobná ruční zařízení jsou obecně silnější a dalekonosnější než handsfree zařízení, ale vyžadují nějakou ruku. Použití sensoru vyžaduje neustálý manévru Mířit, který ovšem nositeli zakazuje rychlé pohyby či útoky.

**zaměřovače** Sensory montované na zbraně. Zpravidla slouží k lepšímu míření. Chce-li je kdo použít, musí být zařízení, ke kterému je zaměřovač připevněn, připraveno a uživatel na něm musí mít aspoň nějakou ruku, a, jde-li o zbraň, musí s ní Mířit. Pokud člověk chce něco pouze sledovat zaměřovačem, aniž by střílel, stejně musí Mířit, podobně jako u ručních sensorů.

**stacionární** Sensory dlouhého dosahu jsou většinou umístěny nepohyblivě na vozidle či trojnožce. Většina z nich zobrazuje získané informace na obrazovce či podobném zařízení. Aby mohl být sensor obsluhován, musí u něj někdo sedět, stát či klečet. Tyto sensory lze samozřejmě rozdělit na ruční, tedy takové, na jejichž ovládání je zapotřebí rukou (všelijaké radary, hydrofony, asdicy a sonary, které známe z II. světové války), a na handsfree, které ruce nevyžadují a jejich uživateli je povoleno během obsluhování sensoru provádět i jiné činnosti.

#### Používání sensorů

Pokud sensor poskytuje svému uživateli nějaký nový smysl (třeba člověk u radaru), musí házet proti Operátoru elektroniky (Sensoru); pokud se pouze nějakým způsobem vylepšuje smysl, který již uživatel má, dělají se místo toho hody na Smysly — i když sensor přílišné složitosti může chtít něco jiného. K použití běžného teleskopu stačí člověku hod na Vidění; velký teleskop hvězdářský už ale bude vyžadovat hod na Astronomii.

#### Pasivní sensory zrakové

Tyto systémy fungují jako normální zrak, až na to, že rozšiřují jeho hranice. Vyskytují se ve všech výše popsaných kategoriích.

**teleskopická optika** Teleskopy, dalekohledy, elektrooptické zaměřovače atd. poskytují Teleskopické vidění {98}. Zvětšení  $2\times$  je úroveň 1, zvětšení  $4\times$  je úroveň 2, atd., vždy zvětšení  $2^n\times$  poskytuje úroveň  $n$  Teleskopického vidění. Čísla mezi těmito hranicemi se zaokrouhlují na nižší úroveň.

**zesilovače obrazu** (ÚT 7). Lidově se těmto věcem říká „noční vidění“. Jejich úkolem je vejmut okolní světlo a na jeho základě generovat dvoubarevný (zpravidla zelenočerný) obrázek. Nefungují v úplných temnotách, v mlze atd. Poskytují Noční vidění {63}, úroveň závisí na zařízení; pro zařízení z ÚT 7 bude úroveň asi 7, z ÚT 8 a vyšší bude úroveň 9. Lepší systémy také zahrnují elektrooptické zvětšování a poskytují tak Teleskopické vidění 1 až 4 (pro přenosné soupravy, soupravy pevně umístěné třeba na vozidlech mohou dávat i víc.)

**teplocitlivé sensory** (ÚT 8). Snímají infračervené záření, které vydávají předměty různých teplot, a teploty přehledně zobrazují pomocí barviček. Fungují i v úplných temnotách, kouři a mlze; uživatel s nimi dostane Infravidění {48} a zpravidla i Teleskopické vidění 1 až 3. Jsou asi třikrát tak těžší a pětikrát tak dražší jako zesilovače obrazu.

**hyperspektrální sensory** (ÚT 9). Tyto sensory vnímají jak infračervené, tak viditelné i ultrafialové záření, a z něj generují jednotný obraz. Taková technika je zejména vhodná při vyhledávání skrytých předmětů.

Poskytují Velkospektrové vidění a Teleskopické vidění. Tato zařízení existují již na ÚT 8, ale jsou vzácná a nesmírně drahá; na ÚT 9 se z nich ale stává běžná výbava a náhrada za teplocitlivé sensory.

### Aktivní sensory

Aktivní sensory získávají obraz o okolí tak, že vysílají signály a jejich odrazy analysují. Radar (ÚT 6), obrázkový radar (ÚT 7) a ladar (ÚT 8) vysílají elektromagnetické záření, sonar (nebo, pro Brity, asdic) (ÚT 6)

Aktivní sensory nikdy netrpí postihy za temnotu. Bez postihu zjistí vše do svého dostřelu; každé zdvojnásobení dostřelu poskytuje na dovednost  $-2$ . Hlavní nevýhodou těchto zařízení je ovšem to, že na ně existují sice specialisované, leč levné přístroje, které dovedou jejich činnost zaznamenat až na dvojnásobek jejich vlastního dosahu., nepočítáme-li ještě další nevýhody plynoucí přímo z užití konkrétní technologie; pro podrobnosti viz Echolokaci {44}.

Před ÚT 9 jsou úplný obraz okolí s to poskytnout pouze jednotky namontované na vozidlech. Na ÚT 6 až 8 je přenosný aktivní sensor (třeba radar) schopen poskytnout pouze vzdálenost, kurs a rychlost předmětů, které nalezl.

### 19.2.3 Počítače

Programovatelný digitální počítač se zrodil v ÚT 7 a od té doby prodělal ohromný vývoj; neustále se zmenšoval, zrychloval a zlevňoval. V některých nastaveních mohou počítače získat tolik výpočetní síly, že by mohly povýšit na sebezáchovné s IQ 1!

#### Složitost

Každý počítač má svou složitost. To ukazuje na to, jakou má výpočetní sílu a na to, jak je pokročilý. Každá úroveň složitosti znamená přibližně desetinásobek předchozí úrovně. Složitost tedy udává, jak složité programy může počítač spouštět. Každý kus softwaru má také nějakou složitost, a platí, že na nějak složitém počítači může běžet nanejvýš tak složitý program; tedy počítač se složitostí 2 může spustit programy se složitostí nanejvýš 2. Složitost také ukazuje, kolik programů naráz může počítač spustit. Mohou na něm běžet dva programy jeho Složitosti, dvacet programů složitosti o jedna nižší, dvě stě programů složitosti o dva menší atd. (Staré počítače se s multitaskingem neobtěžovaly; nezávisle na složitosti počítače pak programů více nepoběží. Starý, možná ne zas tak dobrý DOS přece při spuštění programu odevzdal veškerou vládu do jeho rukou; pokud se program zasekl, počítač byl na restartování.) Počítač složitosti dva může tedy hostit dva programy o složitosti dva, dvacet o složitosti jedna, nebo jeden složitosti dva a deset složitosti jedna.

Nejlepší desktopové počítače střední ÚT 8 (rok 2004) mají Složitost 4.

#### Ukládání dat

Některé počítače jsou vybaveny zajímavými zařízeními, které se zvou „pevnými disky“ a umožňují ukládat data natrvalo, aby přežila i vypnutí počítače. Jejich kapacita se měří v Bytech. Jeden bit obsahuje hodnotu 0, nebo hodnotu 1, nic jiného v něm nesmí být. Jeden Byte sestává z osmi bitů, a může tedy nabývat hodnot 0 až 255. Většina čistého textu je v době, kdy je tato kniha překládána, psána v UTF-8, které na znaky anglické abecedy a jiné běžné používá jeden Byte a na zbytek zpravidla dva, občas více. Staré počítače používaly jeden Byte na znak. 1024 Bytů dává dohromady jeden kilobyte, 1024 kB jeden megabyte, 1024 MB jeden gigabyte, 1024 GB jeden terabyte. Další stupně asi nebudete potřebovat. Knížka v čistém textu může zabrat pár set kB paměti. Knížka ve formátu PDF, jako je tato, možná pár MB. S obrázky je to horší — kompletní mapové podklady i pro malé oblasti šplhají do stovek MB. Třeba autoatlas pro jednu zemi velikosti Spojených států vyžaduje asi sto MB, navigační mapy pro oceán či stát budou chtít jeden GB, stejně takový jeden GB budou chtít plány stovky menších předmětů či deseti velkých a složitých. Sto GB zaberou podrobné mapy světa, a tolikéž veškerý obsah centrální knihovny důležitého města. Větší knihovny u nás nebudou; vyrazíte-li však do zahraničí a prozkoumáte tam městské a univerzitní knihovny, narazíte na TB, deset TB či dokonce sto TB dat na jednom místě. Obsah lidské mysli zabere sto TB.

#### Jiné schopnosti

Pokud mají počítač využívat lidé, musí k němu být připojen nějaký terminál. Buď může být terminál vestavěn do počítače, nebo s ním může být spojen kabelem. (Pro představu těm mladým, co to onen terminál byl: mohutná televizní obrazovka s nějakou klávesnicí, to vše připojené kabelem, jenž byl s to tahat data úžasnou rychlostí

tři sta symbolů za sekundu, k nějakému celotělocvičnovému počítači. Nebo to je aspoň popis terminálu z konce ÚT 7.) Osobní počítače bývají zpravidla vybaveny klávesnicí, myší a obrazovkou, na konci ÚT 8 však může tento nemotorný hardware (a teď jsem se na autory naštval, protože klávesnice je můj hardware nejvěrnější ☺) nahrazen rozeznáváním hlasu, brýlemi virtuální reality, rukavicemi, neurálními rozhraními a takovými předměty. Je možné připojit jeden terminál k více počítačům; tím je osobě, která u něj sedí, poskytnut přístup ke všem, ale dá samozřejmě rozum, že uživatel může pracovat pouze s jedním počítačem zároveň. Pokud chce přepnout na další, zabere mu to sekundu.

Jsou-li k tomu dva počítače kompatibilní, lze je propojit kabelem či nějakým komunikátorem. Tyto dvě osoby musí ovšem znát adresy svých protějšků (IP, telefonní čísla, atd.) a také všechna hesla potřebná na průchod řetězcem autentifikací. Jakmile jsou dva počítače propojeny, mohou (za pomoci určitého softwaru) sdílet data, a slabší počítač může fungovat vůči tomu silnějšímu jako terminál.

A nakonec, každý počítač z ÚT 8 a vyšší může s patřičným mikrofonom a kamerou fungovat jako digitální zaznamenávač, až do své kapacity.

## Software

To, které programy budou pro počítače dostupné, závisí na vašem nastavení. Zde je několik obecných poznámek: **Složitost** má každý program, jak je definováno výše.

**Schopnosti** programu mohou být všelijaké; některé poskytují prostě zábavu (počítačové hry), některé něco praktičtějšího (e-mailový klient).

Další poskytují uživateli bonus na vykonání specifického úkolu; finanční software při vyplňování daňového přiznání může znamenat nějaký bonus na Účetnictví apod. Takové bonusy se berou, jakoby pocházely z dobrého vybavení.

Další software je naopak pro nějaké úkoly potřebný — zejména jde o technické úkony na ÚT 8 a vyšší. Bez nich bude uživatel také pracovat, ale na nižší ÚT. Aby inženýr navrhl tryskové letadlo, bude asi potřebovat CADový program složitosti 3; bez něj bude jeho Inženýr/ÚT 8 (Letadla) fungovat jako Inženýr/ÚT 7. Tyto programy mají na ÚT 7 zpravidla složitost 2, na ÚT 8 složitost 4, na každé další ÚT o dva vyšší. Program, jehož složitost je vyšší než takto požadovaná, buď poskytne bonus, nebo sníží čas, který se pro vykonání úkolu vyžaduje.

Programy pro roboty jim mohou poskytovat výhody, nevýhody, dovednosti; dokonce i předprogramované osobnosti! Takové programy mohou být v robotovi buď natvrdo zadrátované, nebo mohou být modulární. (Viz Zásuvné schopnosti {107}.)

**Cena** programů je všelijaká. Některé programy jsou zdarma, některé stojí značné částky peněz. Program, ať už byl zdarma, či zakoupen, se dodává v jedné kopii, včetně dokumentace, a je zaručeno, že je legální. Je samozřejmě možné kopírovat software, není za to zapotřebí nic platit, ale nemusí to být zcela zákonné. Jeden počítač samozřejmě může spouštět tolik instancí jednoho programu, kolik mu jeho Složitost dovolí; nevyžaduje tedy pro každou další instanci další kopii.

## 19.3 Vynálezy

PJ může HP nechat během kampaně vynalézat nějakou technologii. Tato pravidla hovoří o *realistickém* způsobu inovace na dané ÚT, nebo nanejvýš na ÚT o jedničku vyšší. Pro šilené vynálezce, kteří dokážou ze starých houslí, puklého sudu a smrdutých bot vyčarovat laserové dělo, platí jiná pravidla — viz Koumáctví {515}.

Ještě dříve, než začneš s vlastním vynalézáním, musíš popsat PJ, co vlastně chceš vynalézt a jak si myslíš, že by to mělo fungovat. To PJ pomůže určit, jaké dovednosti a náčiní k tomu bude zapotřebí, a stanovit také obtížnost úkolu. Pokud je popis hráče obzvláště jasný či chytrý, měl by mu PJ poskytnout ke všem hodům na ten vynález +1 či +2.

### 19.3.1 Žádané dovednosti

PJ nejdříve musí rozhodnout, jakou dovednost bude hráč pro vynalézání potřebovat. Pokud vynálezce tuto dovednost nemá, jeho smůla, bez ní se nelze o vynalézání ani pokusit. Zbroj, vozidla, zbraně apod. vyžadují vždy příslušný obor Inženýra, jiné vynálezy však mohou chtít jiné dovednosti: pro magické nápoje Alchymii, pro biotechnologii Bioinženýrství, pro software Programování počítačů, pro magické čáry Taumatologii atd.

Pokud se to PJ bude zdát dobré, může kromě této dovednosti vyžadovat i jiné dovednosti ohledně příbuzných témat. Vynález hvězdářského teleskopu bude kromě nějaké optiky vyžadovat i Astronomii. Pokud je tomu tak, vynálezce si háže proti nejhoršímu ze všech daných dovedností.

### 19.3.2 Složitost

Dále je zapotřebí rozhodnout o složitosti vynálezu. To je dočista na PJ, který může buď prostě nějakou složitost vynálezu přisoudit, nebo ji založit na minimu dovednosti, které je potřebné k získání alespoň šance na vynález, nebo na ceně předmětu, až bude hotov (to se vyplatí zejména, hrajete-li dobrodružství podle nějaké knížky). Pro inspiraci použij tuto tabulku:

Složitost	Min. úroveň dovednosti	Prodejní cena
Jednoduché	14 a menší	nejvýše 100 \$
Průměrné	15 až 17	do 10 tisíc \$
Složitě	18 až 20	do miliónu \$
Šílené	21 a výše	přes milión \$

Pro počítačové programy použijte číselnou Složitost. Pokud čas či cena vyžadují tuto stupnici složitosti, berte 1 až 3 jako Jednoduché, 4 a 5 jako Průměrné, 6 a 7 jako Složitě a 8 a vyšší jako Šílené.

### 19.3.3 Koncept

Po stanovení složitosti a požadovaných dovedností provede PJ tajný hod na koncept, a to proti dovednosti vynalézání, aby se vidělo, jestli se vynálezci povedlo přijít s nějakým uvěřitelným návrhem. To nevyžaduje žádné zvláštní vybavení, snad až na ubrus, po kterém by se dalo čmárat, tužku, kterou by se dalo čmárat, šálek a pár desítek litrů kávy.

**Opravy:** Za složitost  $-6/-10/-14/-22$ , nebo, jde-li o počítačový program, odpočítej dvojnásobek jeho složitosti.  $+5$ , pokud máš funkční model, který chceš okopírovat.  $+2$ , pokud zařízení již existuje, ale nemáš ho u sebe.  $+1$  až  $+5$ , pokud jde pouze o variantu již existujícího předmětu.  $-5$ , jsou-li použité principy v kampani naprosto nové, nezávisle na ÚT.  $-5$ , je-li zařízení o jednu ÚT výš než jeho vynálezce.

Každý vynálezce může takto házet jednou denně. Složitost čas, který je potřeba na získání nápadu, nijak nemění; i principy Šílených zařízení jsou jednoduché — to, co je dělá tak šílenými, je zpravidla vlastní realizace.

Při úspěchu můžeš přejít k dalšímu kroku, při neúspěchu se ti nic vymyslet nepovedlo, ale můžeš to zkusit zítra nanovo, bez jakýchkoli kumulovaných postihů. Při kritickém neúspěchu přijde vynálezce s chybnou teorií, která na první pohled vypadá uvěřitelně, ale nikdy nebude fungovat — přejděte k dalšímu kroku, ale PJ ať si tajně poznamená, že má odsoudit vynález k selhání.

Pokud se nějak podařilo vynálezci získat plány toho, co chce sestavit, může tento krok pochopitelně přeskočit.

### 19.3.4 Prototyp

Úspěch, nebo naopak kritický neúspěch, v hodů na koncept poskytne vynálezci teorii, kterou může začít testovat v laboratoři. Dalším krokem je tedy sestavení prototypu, tedy fungujícího modelu něčeho, co chce vyzkoušet. PJ si zase háže v tajnosti proti dovednosti vynalézání; tentokrát se to jmenuje hod na prototyp, princip je však stejný.

**Opravy:** Vše, co se aplikovalo v hodů na koncept.  $+1$  za každého asistenta s nějakou z dovedností vynalézání aspoň na 20, nejvýše však  $+4$ .  $-1$  až  $-10$ , dle rozhodnutí PJ, jestliže musí vynálezce pracovat s něčím horším než je to nejlepší, co je v dané ÚT k dispozici.

Při úspěchu se povede vynálezci teorii dokázat a vytvořit prototyp. Při neúspěchu to může zkusit znova, pokud na to má dost času a peněz (viz níže). Kritický neúspěch znamená výbuch či jiné neštěstí, což vynálezci a každému asistentu způsobí *nejméně* 2k škod, a také porouchá pracoviště a zařízení, se kterými se pracovalo tak, že budou k nepotřebě a bude zapotřebí je postavit znova za plnou cenu; teprve poté bude možno provést další pokus.

Pokud vynálezce pracuje s chybnou teorií, nikdy se mu funkční prototyp vyrobit nepodaří (to je také důvod, proč se háže v tajnosti), ale kritický úspěch v hodů na prototyp aspoň ubohému vynálezci sdělí, že jeho teorie nebyla správná.

### Čas

Každý hod na prototyp vyžaduje  $1k-2/2k/1k \times 30/3k \times 30$  dní, dle složitosti vynálezu. Fysicky obrovské předměty (vojenská vozidla, vesmírné lodě) mohou trvat ještě déle. Čas se dělí počtem dost schopných lidí, kteří na projektu pracují. Minimem je jeden den.

## Cena

Zařízení potřebná na sestavení prototypu stojí podle složitosti vynálezu 50/100/250/500 tisíc \$, trojnásobek toho, pokud je vynález o jednu ÚT nad tebou. Děleš cenu deseti, pokud už máš zařízení z nějakého podobného projektu stejné či vyšší složitosti. Každý vynálezce, který se chce pokusit o sestavení prototypu, musí *před prvním pokusem* zaplatit zařízení.

Každý pokus o výrobu prototypu si navíc vyžádá tolik peněz, jaká bude cena předmětu, který se vyrábí, podle úvahy PJ, knihy či příkladu z reálného světa. Cena se opět trojnásobí, je-li vynález o jednu ÚT nad tebou.

### 19.3.5 Testování a chyby

Drtivá většina prototypů má mouchy, nebo, jak by řekl Angličan, brouky. Kritický úspěch při hodě na prototyp znamená, že se žádné chyby nevyskytnou; úspěch o tři a více způsobí 1k/2 malých chyb, jiné úspěchy znamenají 1k/2 velkých a 1k malých chyb. Malé chyby jsou sice otravné, ale nikoli kritické, zato chyby velké mohou způsobit, že zařízení nebude vůbec fungovat, popřípadě bude jeho uživateli nebezpečné.

Mají-li být chyby nalezeny a eliminovány, chce to testování. Jednou za týden testování se háže proti dovednosti zacházení s vynálezem s  $-3$ , každý úspěch nalezne jednu chybu, kritický úspěch nalezne všechny chyby. Neúspěch spustí velkou chybu, pokud tam nějaká je, kritický neúspěch způsobí problém podobný velké chybě, který je ovšem zaviněn nesprávným užitím a nikoli tím, že by v zařízení byla chyba! Jinou možností kritického neúspěchu je přesvědčení testera o tom, že už žádné chyby nezůstávají, ačkoli tam samozřejmě ještě nějaké jsou.

Chyby, které zůstanou ve vynálezu, který byl poslán do výroby, se projeví, pokud někdo pokazí hod na ovládání zařízení aspoň o pět.

#### Dotace

Jak již psáno pod Úrovní technologií a počátečním bohatstvím, čím vyšší ÚT, tím vyšší počáteční bohatství; peníze, které je třeba zaplatit za výrobu vynálezu, se ale s ÚT nemění, v nižších ÚT je tedy pokrok složitější.

To sice dobře modeluje realitu, ale dost to ubere nízkourovňovému vynálezci na zábavě. Pokud PJ bude chtít, může to napravit těmito sice nepovinnými, leč realistickými pravidly.

**Patroni** jsou první cestou, jak získat dost peněz. Koneckonců, v historii také byla spousta vynálezců, které platili bohatí lidé. Pokud máš Patrona s  $+100\%$  vylepšením Vybavený, můžeš před započítáním nového vynálezu zkusit *jeden* hod proti patronově frekvenci objevování. Pokud uspěješ, patron za tebe celý účet zaplatí. Většina patronů bude ovšem výměnou za to chtít přístup k vynálezu; pokud jim ho odepřeš, asi je ztratíš.

**Investoři** jsou další možností. Pokud tvůj vynález vypadá slibně, mohou se najít osoby, které za tebe tvoje vydání rádi zaplatí. Jistěže se takové věci nedělají z čirého altruismu — výměnou za pokrytí stavebních nákladů s tebou budou chtít „jet na procenta“, zkrátka nějaký podíl ze zisku. Hoď si tedy na svoje Finance se stejnými opravami, které jsi dostal při hodu na koncept; při úspěchu se najde investor a všechno „zacvakne“.

A poslední cestou je zkusit to **sám** — můžeš prostě postupně platit za nástroje a zařízení, která budeš potřebovat. Ale s poň deset procent musíš zaplatit na místě, zbytek se podělí tvým měsíčním příjmem. Co vyjde, přidej k požadovanému času na vynález. Během tohoto údobí nevyděláváš *žádné* peníze, přesto však musíš platit svoje náklady na živobytí. Zde se může osvědčit nezávislý příjem {27} — může reprezentovat třeba výdělek z tvého posledního vynálezu.

### 19.3.6 Výroba

Postavení kopie vynálezu stojí pětinu jeho prodejní ceny, pokud potřebuješ pouze nakoupit součástky, nebo plnou prodejní cenu, pokud potřebuješ zaplatit jak části, tak práci. Čas, který je potřeba na výrobu jednoho kusu, je roven *polovině* času na výrobu prototypu. Výroba Složitého předmětu tedy zabere 1k/2 měsíců.

Je samozřejmě lepší postavit výrobní linku. Sestavení výrobní linky stojí asi dvacetkrát tolik, co jeden kus. Výrobní linka je schopna zařízení postavit za sedminu času, který byl potřeba na výrobu prototypu, nebo za setinu prodejní ceny hodin, podle toho, co je *lepší*. Každá kopie tě stojí buď pětinu prodejní ceny, pokud musíš zaplatit součásti, nebo polovinu prodejní ceny, pokud musíš zaplatit i práci.

## 19.4 Koumáctví

Fikce je plná vynálezců, kteří dokážou, kromě sestrojení laserového děla z krabice od mléka, poškozených houslí a smrdutých ponožek, také vynalézat zajímavá zařízení a poněkud jimi předbíhat svou dobu. Níže je popsáno, jakým způsobem by se mělo slevit z tvrdých nároků popsaných výše. Platí pouze pro Koumáky {61}.

### 19.4.1 Koumání

Před vlastním započítáním koumání je potřeba, aby hráč popsal daný předmět PJ, možno-li nějakým logickým způsobem, a sdělil, co a jak má zařízení provádět. Předmět by neměl porušovat fyzikální zákony (nelze tedy vynalézat nadsvětelné motory, antigravitační předměty, teleportéry apod.), pokud PJ neprohlásí, že taková supervěda může v jeho světě existovat.

PJ samozřejmě může návrh přijmout či odmítnout, v závislosti na tom, jak ho hráč popíše a jak nesmyslně zní. Pokud předmět přijme, přiřadí mu ÚT {555}. Čím menší a účinnější je předmět oproti těm, které vykonávají podobnou funkci v ÚT kampaně, tím vyšší by měla být jeho ÚT.

#### Žádané dovednosti

Tato sekce se od pravidel vynálezů vůbec neliší — i koumák musí mít pořádnou představu o oboru, ve kterém se angažuje. Výhoda Koumák reprezentuje širokou a intuitivní schopnost vynalézat, ale neposkytuje žádné znalosti. Většina takových koumáků začíná s dvěma, třemi takovými dovednostmi.

#### Složitost

Určuje se stejně jako u běžných vynálezů. Nezaměňujte složitost s ÚT! Paprskové dělo, které se na ÚT 10 prodává za tisíc \$, je velmi pravděpodobně Průměrný vynález, jakkoli úžasné může být v nastavení s ÚT 8.

#### Koncept

Koumáci mají na svoje hody na koncept o dost nižší postihy. Místo tvrdé řady postihů výše použij tuto: 0/−2/−4/−8. Pro počítačové programy použij *jednonásobek* jejich složitosti. −5 za úplně novou technologii ignoruj.

Koumák není vázán na zařízení o maximálně jednu ÚT výše. Může se pokusit vytvořit zařízení jakékoli ÚT, s −5 za každou ÚT nad jeho vlastní.

#### Prototyp

Všechny úlevy z odstavce výše se počítají i u prototypů. Navíc může PJ zrušit postihy za vybavení pochybné kvality — spousta fiktivních koumáků přece pracuje po sklepích či garážích!

**Čas**, který je na vývoj zařízení potřeba, se nemění. Pravidla pro běžné vynálezy počítají s osmi hodinami práce za den, což nemusí být pro kinoherního koumáka dost dobré. Pokud bude přetahovat na dlouhé směny, musí provádět každý den hody na ZD, jak je to popsáno pod Dlouhými úkoly {368}. Při neúspěchu pouze ztratí BÚ, nedostane k dovednosti žádný postih. Až dojde na 0 BÚ, zhroutí se a musí 1k dní odpočívat. To se samozřejmě musí přičíst k požadovanému času.

**Cena** nezbytných zařízení se určí podle tabulky. Základní cena se použije pro předmět na ÚT kampaně, za každou ÚT navíc se musí připlatit jeden Inkrement ÚT. Pokud už má koumák nějaká zařízení z podobného projektu ne nižší složitosti a ÚT, může dělit cenu deseti.

**Příklad:** Koumák dělá na Složitém předmětu, nezbytná zařízení jej budou tedy stát 250 tisíc \$. Pokud dělá věc o tři ÚT nad kampaní, musí přidat trojnásobek inkrementu ÚT. Inkrement je pro složitá zařízení pět set tisíc, třikrát tolik je milión a půl, dohromady jeden a tři čtvrtě miliónu \$.

Stejně jako u normálních vynálezů se musí platit i za každý pokus o sestavení prototypu. Pro zařízení na ÚT kampaně je tato cena rovna prodejní hodnotě předmětu. Pro zařízení z vyšší ÚT se musí začít s prodejní cenou pro tuto ÚT, zdvojnásobit za každou ÚT navíc, a *získaná čísla posčítat*.

**Příklad:** Koumák dělá na předmětu, který bude mít prodejní cenu 4 tisíc \$, musí tedy za prototyp zaplatit 4 tisíce \$ — pokud by zařízení bylo na ÚT kampaně. Pokud by bylo o tři ÚT pokročilejší, musel by počítat: 4 tisíce, plus 8 tisíc (první ÚT), plus 16 tisíc za druhou ÚT, plus 32 tisíc za třetí ÚT. Celkem bude jeden prototyp dělat šedesát tisíc \$!

Složitost	Základní cena	Inkrement ÚT
Jednoduché	50 tisíc	100 tisíc
Průměrné	100 tisíc	250 tisíc
Složitě	250 tisíc	500 tisíc
Šílené	500 tisíc	milión

### Testování a chyby

Pro koumáka platí zjemněná pravidla; úspěch o 3 a více znamená, že se vše povedlo bez chyb, menší úspěch dává 1k/2 menších chyb. Větší chyba nemůže nastat. Pokud je zařízení nad ÚT koumáka, háže PJ (tajně) jednou za každou malou chybu 3k a konsultuje to s tabulkou zde:

- 3 Každé použití a každá hodina souvislého používání vynálezu žádá hod 3k, při hodu 6 a nižším přiláká k zařízení nechtěnou pozornost mimozemšťanů, cestovatelů časem, Mužů v Černém, Věcí, Které Člověk Neměl Nikdy Ani Potkat, atd. (zvolí PJ).
- 4 Zařízení je *olbrím!* Pokud se mělo držet v ruce, musí se montovat na vozidlo, pokud bylo určeno pro vozidla, musí být buď montováno na *vážně velká* vozidla (třeba bitevní loď) nebo na budovy, atd.
- 5 Při každém použití a za každou hodinu souvislého užívání zařízení pozře surovin za 250 \$ — exotických chemikálií, radioaktivního paliva atd.
- 6 Zařízení má 1k+1 vedlejších účinků, viz náhodnou tabulku vedlejších účinků {520}.
- 7 Zařízení je poměrně nemotorného tvaru a mizerně vyvážené. Každý, kdo ho nese, je tím rozhozen a má −2 k OB. Pokud je zařízení určené pro vozidlo a je na něm montováno, poskytuje k hodům na ovládání −2.
- 8 1k−2 vedlejších účinků, alespoň jeden.
- 9 Pouze pro zařízení, která potřebují energii z vnějšího zdroje. Je zapotřebí dodávat *obrovská* množství energie, třeba z pojezdne elektrárny. Pokud mělo spotřebovávat tolik energie za normálních okolností, musí být připojeno na kontinentální rozvod energie, a, je-li zařízení použito, způsobí všude jinde výpadky. Nepotřebuje-li zařízení energii z vnějšího zdroje, platí 10.
- 10 Zařízení je dvakrát tak velké, dvakrát tak těžké a spotřebovává dvakrát víc energie, než mělo původně. Jde-li o zbraň, její poškození, dostřel a přesnost se *místo toho* sníží na polovinu.
- 11 Zařízení se přehřívá; po použití se zahřeje tak, že je není možno použít, dokud není deset minut chlazeno. (Pokud ho někdo použije před dokončením chlazení, pravděpodobně se přehřeje, zničí a vychrstne mrak jisker, které uživatele zraní za 1k o.)
- 12 Každé použití a každá hodina použití musí být zaplacená surovinami v hodnotě 25 \$.
- 13 Zařízení není spolehlivé a selže vždy, pokud padne na zacházení s ním 14 a víc.
- 15 Zařízení po použití vyvolá zpětný ráz, jako by šlo o těžké dělo, a to i v případě, že nejde o zbraň. Uživatel musí po použití uspět v hodu na OB, nebo je sražen k zemi.
- 16 Zařízení je velice nespolehlivé a selže, pokud padne na zacházení s ním 10 a víc.
- 17 Užívání zařízení je strašně složité. Pokud jde o zbraň, zabere její příprava *pět* sekund — tak se reprezentuje všelijaké mačkání tlačítky, hýbání páčkami a točení číselníky. Jiné věci vyžadují před každým použitím dvě hodiny bolestivých příprav.
- 18 Pokud někomu při užívání zařízení padne kritický neúspěch, dojde k jeho autodestrukci, pravděpodobně výbuchem a rozletem na mimořádně malé součástky. Uživatel musí uspět na OB−2, nebo utrpět 2k poškození. Zařízení je zcela zničeno — nelze jej opravit, ani rozebrat na části a prodat do šrotu.

### Výroba

Dle standardních pravidel. Jako prodejní cena se používá cena získaná po úpravě za ÚT. V případě výše by tedy šlo o 60 tisíc \$, nikoli čtyři.

#### 19.4.2 Rychlé koumání

Tito vynálezci vyžadují pro svou práci jen minimum času a peněz — stačí jim vyplnit první obchod, na který narazí, za pár minut je zařízení hotovo. Tento talent je docela nereálný a nikam kromě kinoher se nehodí. Rychlé koumání používá pravidla o běžném koumání {515}, s těmito úpravami:

#### Koncept

Stejně opravy jako u koumání. Jeden hod na koncept zabere 1k *minut*!



## Prototyp

Použij opravy za běžné koumání.

**Čas** na vynalezení nějaké legrácky je s touto schopností mizivý, konkrétně 2k min/1k–2 h/1k h/4k h. Pokud u Průměrné věci padne jednička či dvojka, znamená to třicet minut.

**Cena:** Rychlý koumák je zároveň mistrem ve vykrádání jiných zařízení a vůbec shromažďování zajímavých předmětů. Pokud je dost zdrojů součástek, může PJ povolit hod na Nalézání, který, povede-li se, získá nějaké užitečné součástky. Pokud je zdrojů méně, může PJ požadovat hod proti konkrétní dovednosti — je-li třeba jediným zdrojem součástí široko daleko vybourané auto, může PJ chtít hod na Inženýra (Automobily) či Mechanika (Automobily). Tyto hody dostávají dle složitosti předmětu 0/–2/–6/–10. Úspěch znamená, že cena zařízení bude pouze  $(1k-1) \times 100$  \$, kde jednička znamená, že se zařízení povedlo schrstit zadarmo.

Pokud koumák musí potřebné předměty nakoupit, spočítej jeho vydání jako u normálního koumáka a děl stem. Kritický neúspěch při hodu na prototyp akorát zničí vložené součásti a donutí před pokračováním hledat nové.

### 19.4.3 Koumačení během dobrodružství

Koumáci se mohou uplatnit i během analýzy a úprav předmětů, která naleznete na cestách.

#### Analýza

Pokud chceš zjistit, k čemu slouží nějaký mysteriosní kousek vybavení, háže si koumák na koncept, jako by se snažil toto zařízení vymyslet od základů. Normálnímu koumákovi to trvá  $1k \times 10$  minut, rychlému 1k minut.

#### Úpravy

Po úspěšné analýze udělátka se může koumák pokusit jej upravit k obrazu svému. Háže si na prototyp, použije k tomu stejné dovednosti i opravy. Normálnímu koumákovi to zabere 1k hodin, rychlému  $1k \times 10$  minut. Všechny změny ve funkci zařízení musí být schváleny PJ.

#### Zařízení pro nekoumáky

Zařízení, která koumají koumáci, může mít samozřejmě kdokoli, a kdokoli je může užívat; výhoda Koumák pouze značí schopnost měnit funkci starých či vynalézání nových udělátek. Bylo by ovšem značně nefér nechat nekoumáky, aby získali koumaná zařízení zadarmo — jinak by Koumáka nikdo nechtěl. PJ by měl pro zachování herní rovnováhy přijmout za své jedno z těchto pravidel:

**Zařízení stojí peníze:** PJ může HP dovolit, aby pro ně navrhl a postavil zbrusu nová, zajímavá udělátka, ale má to háček: nalézt takového koumáka bude samo o sobě dobrodružstvím, a navíc, kromě mzdy tomuto koumákovi musí být zapláceno také všechno zařízení a tři poloviny ceny prototypu za jeden předmět. Tyto ceny vypracuj tak, jak je uvedeno pod normálním, nikoli rychlým, koumáním. Tato varianta v sobě také skrývá bodovou cenu — aby mohly postavy tyto náklady pokrýt, budou téměř určitě potřebovat velké bohatství, nebo aspoň budou muset měnit body za peníze.

**Zařízení vyžadují Neobvyklé pozadí:** PJ může vyžadovat, aby každý, kdo chce mít nějaké zajímavé udělátko, měl jedno z těchto neobvyklých pozadí:

*Neobvyklé pozadí (Mám kamaráda koumáka):* Pokud má HP za kamaráda koumáka a je jím vybavován, určitě musí mít Neobvyklé pozadí. Jde o vyvažovací prostředek — jeden koumák jistě může vybavit celou družinu, bez toho, aby družina platila body, ale je to nevyvážené, jakkoli realistické to může být. *15 bodů.*

*Neobvyklé pozadí (Vynález):* Postava má jedno určité zařízení, aniž by byla koumákem. Musí jít samozřejmě o unikátní vynález; kdyby tomu tak nebylo, bylo by to obyčejné Něco navíc. Hráč musí vysvětlit, jak jeho postava k předmětu přišla — jestli se mu ho povedlo vynalézt náhodou, jeho koumácký děda mu ho přenechal, nebo jestli mu plány nasadili do mozku mimozemšťani. Body v této vlastnosti pak pořídí jeden bezchybný předmět. Majitel ho může začít rozmnožovat, ale zaplatí za to běžné výrobní ceny. *Cena v bodech záleží na složitosti předmětu takto: 5/15/30/50.*

## 19.5 Futuristické a mimozemské předměty

Dobrodruzi se občas mohou setkat s pokročilými či mimozemským zařízeními. Jen vzácně jsou přítom u těchto předmětů návody k použití, a předměty navíc zpravidla užívají principů, které na ÚT hrdinů nejsou známy. Koumáci se mohou pokusit užít pravidla o koumačení během dobrodružství {518}, ostatní musí následovat pravidla níže.

Za prvé, experimentátor musí zvolit dovednost, kterou zkusí použít. Jde zpravidla o pouhý odhad — i když

se může stát, že PJ poskytne stopy, které z odhadu udělají odhad erudovaný. Ti, kdo mají výhodu Intuice, ji mohou použít na zúžení svého výběru.

Jakmile hráč sdělí PJ, kterou dovednost užívá, rozhodne se PJ, je-li k úkolu příhodná. Příhodnou dovedností je ta, která se používá na obsluhování předmětů na ÚT hrdiny, které slouží přibližně tomutěž, co předmět sám, nemusí jít tedy o dovednost ovládnutí, která artefaktu skutečně přísluší. Například, dovednost Palné zbraně je vhodná i pro pokus o zacházení s paprskovým kanónem, který se obsluhuje pomocí dovednosti Paprskové zbraně. První pomoc se zato silně nehodí.

Experimentátor si poté hodí proti zvolené dovednosti. Zvolil-li hráč vhodnou dovednost, PJ si hodí 3k, přičte míru úspěchu či odečte míru neúspěchu v použití dané dovednosti, a výsledek pak zkonsultuje s tabulkou tajemných zařízení níže. Pokud experimentátor nezvolil správnou dovednost, bere se to, jakoby neuspěl o 10; PJ si tedy hodí 3k–10 a podívá se do tabulky.

**Výjimka:** Pokud experimentátor zvolí nevhodnou dovednost, ale padne mu na ni kritický úspěch, uvědomí si, že daná dovednost k zacházení s předmětem doopravdy neslouží a může to bez jakékoli újmy zkusit znova a jinak.

Každý pokus zabere minutu. Opakované pokusy jsou možné, ale každý dostane –1 krát počet pokusů, které už se zařízením experimentátor provedl. Někdo jiný může ale začít od začátku, bez postihů — další lidé často přinášají do problému jiné myšlenky.

### 19.5.1 Tabulka tajemných zařízení

Hod' 3k, připočti opravy níže a viz tabulku. Jednomu experimentátorovi se nestanou dvě stejné věci, věc, která se už jednou stala, se nahradí jinou.

**Opravy:** Připočti míru úspěchu či odpočti míru neúspěchu z hodu proti zvolené dovednosti. +2 za Čich na nebezpečí. +4 za Intuici. +2, pokud zařízení nese experimentátoru srozumitelné nápisy. +4 za příručku či návod k použití (pokud někdo nad příručku uspěje ve Výzkumu–5, měl by na něj PJ být laskavý). +1 až +5, je-li zařízení jednoduché, –1 až –5, je-li naopak složité. –1 při manipulaci zařízením z bezpečné vzdálenosti pomocí psioniky či magie. –2 za zkoušení zařízení pomocí nástrojů či robotických končetin. –4 za bodání do zařízení tyčkou, mlácení do ní kladivem apod. –1 za každý pokus po prvním.

- 0 Experimentátor utrží 3k poškození a zařízení je na místě zničeno. Pokud zařízení zničit nelze, způsobí více poškození.
- 1 Primární funkce zařízení se aplikuje na experimentátora, je-li to možné, pokud ne, způsobí se mu 3k škod.
- 2 Jako 1, ale pro náhodnou osobu kolem.
- 3 Experimentátor utrží 2k poškození.
- 4 Náhodná kolemjsoucí osoba utrží 2k poškození.
- 5 Experimentátor utrží 1k poškození.
- 6 Náhodná kolemjsoucí osoba utrží 1k poškození.
- 7 Experimentátor utrží povrchové zranění (třeba mu uhoří vlasy nebo obočí).
- 8 Náhodná kolemjsoucí osoba utrží povrchové zranění.
- 9 Experimentátoru se stane ponižující nehoda; třeba se mu zasekne nějaké končetina v zařízení, nebo se stane terčem nepříjemného menšího vedlejšího efektu.
- 10 Experimentátor postaví chybnou teorii o tom, k čemu je zařízení dobré. Odvozena bude asi z nějaké z druhotných funkcí či vedlejšího efektu předmětu.
- 11 Nic.  
Experimentátor sice nedostane žádné informace ohledně toho, k čemu zařízení slouží či jak se ovládá, ale aspoň mu se nestalo nic škaredého.
- 12 Experimentátor objeví jeden z méně zjevných ovládacích prvků zařízení, ale nezjistí, k čemu slouží.
- 13 Experimentátor určí na předmětu vypínač či bezpečnostní pojistku.
- 14 Experimentátor dostane náповědu ohledně účelu zařízení.
- 15 Experimentátor získá jasnou a živou ukázkou primární funkce zařízení (třeba se mu zdaří v něčem neživém a pokud možno drahém ve svém okolí vyrazit otvor značné velikosti). Od této chvíle může tuto funkci užívat s –4 k dovednosti.
- 16 Experimentátor zjistí, jak spolehlivě (tedy bez postihu k dovednosti) používat jednu druhotnou funkci zařízení.

- 17** Experimentátor zjistí polohu a povahu všech ovládacích prvků, které patří k druhotným funkcím zařízení, a může je používat s  $-4$  na dovednost.
- 18** Experimentátor zjistí, jak se používá primární dovednost, a to bez postihu.
- 19** Experimentátor zjistí všechny funkce zařízení, i to, jak se s nimi zachází, a může je používat bez postihu.
- 20 a více** Nejenže se mu zdaří vše pod **19**, ale experimentátor i nalezne docela nový, přesto užitečný způsob použití zařízení, na který původní autoři nikdy nepomysleli.

#### Anachronistická zařízení

Úrovně technologií pro předměty předpokládají realistickou kampaň; PJ ovšem může nechat libovolnou technologii zjevit na nižší ÚT, zejména v kinohře. Za každou ÚT, o kterou překračuje zařízení ÚT kampaně, se zdvojnásobí cena a hmotnost zařízení.

**Příklad:** Parní stroje začínají na ÚT 5, ale trpaslíci v ÚT 3 fantasy nastavení mohou používat parou poháněné důlní stroje. Takové věci by ovšem stály a vážily čtyřikrát tolik, co známe my z naší ÚT 5.

## 19.6 Divné technologie

Přípisek „mimozemský“ je na některé technologie prostě krátký; sem patří zejména věci, které ignorují přírodní zákony, včetně těch, které jsme ještě neobjevili, zařízení z bizarních dimenzí, artefakty, které kombinují magii s vědou, věci, které obsahují demony, věci, které *jsou* demony. Takové věci se nejsnáze popisují jako prostě divné. Divné technologie nemusí být pokročilé — vlastně to s ÚT nemá vůbec co dělat. Už od doby bronzové tu takové technologie mohly být. To, co totiž zařízení dělá divným, je to, že popírá standardní vědecké znalosti dané doby, a ani její největší géniové je nemohou vysvětlit.

### Divná věda

Vynálezce si může přát házet proti své Divné vědě {203}, aby dostal bonus k hodům na koncept a na prototyp. Tento bonus je pro běžná pravidla vynalézání +5, pro koumáky +1, protože koumáctví samo o sobě je divné až až. Oproti tomu můžeš vědět s naprostou jistotou, že zařízení *bude* mít divné vedlejší účinky. Haž si nejdřív 1k–3, a pak si tolikrát (nejméně však jednou) ház proti následující tabulce.

### Koumáci

Jak už jsme zmínili, i koumáci, kteří Divnou vědu nepoužívají, zalézají napůl do říše divnosti. Vadné zařízení může mít často divné vedlejší účinky; viz tabulku chyb zařízení {517}

### Experimentální zařízení

PJ může házet a řídit se touto tabulkou také v případě, že dobrodruzi použijí experimentální zařízení, které jim dal šílený vědec (nebo které mu ukradli).

### Magické předměty

Není žádný důvod, proč by se tyto zajímavé efekty měly omezovat pouze na technologie! Ať čaroděj, který v očarovávání předmětu selže jen o jedna, stvoří funkční předmět s 1k–3, nejméně však jedním, zvláštním efektem.

#### 19.6.1 Tabulka náhodných vedlejších efektů

Hažte 3k, nebo vyberte vhodnou variantu.

- 3** Každé použití způsobí malou, leč kumulativní změnu na těle / mysli uživatele. Jednou za každé použití ház proti ZD+4 / IQ+4, při neúspěchu dostane uživatel  $-1$  bod, který se přistrádá do dané tělesné / mentální nevýhody dle volby PJ.
- 4** Každé použití způsobí uživateli 1k poškození, OPŠ se přitom ignoruje.
- 5** Každé použití způsobí uživateli jedno poškození, OPŠ se přitom ignoruje.
- 6** Při použití zařízení promění náhodnou osobu do deseti metrů na deset sekund v něco jiného (mimozemšťana, zvíře, kytku — je to na PJ).

- 7 Zařízení, je-li aktivováno, vydává nesmírně odporný vysokofrekvenční zvuk. Všechny do dvaceti metrů z toho na deset minut rozbolí hlava (−2 k OB, IQ a sebeovládání), a uživatele rozbolí hlava ještě víc (−4 k těmto věcem, na dvacet minut). Špunty do uší nejsou nic platné, Hluchota ano.
- 8 Použití předmětu kazí elektroniku: televise a rádia do jednoho a půl kilometru začnou náhle zrnit a šumět, ostatní elektronika do sta metrů vysadí, pokud jí na 3k padne 7 a míň. Do deseti metrů jsou vyřazena z provozu i ta nejprimitivnější a nejodolnější elektrická zařízení. Je to běžné pro UFO. Magické předměty místo elektriny kazí manu; na deset sekund po použití se všem do deseti metrů odečte od dovedností všech kouzel 3.
- 9 Zařízení vyvrhne při použití mrak choroboplodných miasmat (☹), které zamoří vše v okruhu čtyř metrů. Kdokoli tam je, si musí každé kolo házet na ZD+3, neúspěch přivodí žaludeční nevolnost {460}.
- 10 Je-li zařízení uvedeno v činnost, počne vydávat hlasité hučení. +3 na jeho zaslechnutí.
- 11 Zařízení při svém chodu generuje imponující, leč neškodné efekty — sloupce světla, sprchy jisker atd. Zdroj těchto efektů je každému ihned jasný, a kdokoli je kolem, dostane hod na Vidění+5.
- 12 Zařízení, je-li v chodu, vyvíjí hustá oblaka páry či kouře a rozprostírá je do čtyř metrů kolem. Funguje to jako kouzlo Mlha {298}.
- 13 Každé použití zařízení přiláká hejno všeliké verbeže dle volby PJ. Uskupení verbeže se rozpadne do deseti minut od vypnutí zařízení.
- 14 Užití zařízení způsobí operátoru mdloby na 1k minut.
- 15 Každé použití zařízení buď přiláká pozornost duchů či démonů, nebo vyrazí díry do náhodných dimensí, z nichž se začnou líhnout podivná stvoření.
- 16 Předmět při každém použití způsobí všem do deseti metrů včetně uživatele jedno poškození, OPŠ se nepočítá.
- 17 Každé použití zařízení otevře na jednu sekundu bránu do náhodné dimense. Uživatel musí uspět v hodě na OB, aby dovnitř neupadl dříve, než se zavře.
- 18 Pokaždé, když někdo předmět použije, se stane nějaký jiný zvláštní efekt, hažte vždy znova.

## 19.7 Magické předměty

Předměty s magickou silou jsou ve fantasy důležité, a tato pravidla uvádí způsoby, kterými fungují. Jsou ve shodě s pravidly z kapitoly 5. Platí vždy, že:

- Kdokoli může používat jakýkoli předmět, který explicitně nevyžaduje Magii.
- Čarodějové předměty vyrábí pomocí kouzel, která se většinou zachovají známým způsobem, leč ne vždy; proto magické předměty mohou mít zajímavé vedlejší efekty.
- Magie sama o sobě se v předmětech nevyčerpává, ale pokud se zlomí či opotřebí předmět, ve kterém je, zmizí, a ani v případě, že předmět někdo spraví (běžným způsobem), magie se dovnitř už nevrátí.

PJ může tyto klausule samozřejmě změnit, aby to jeho kampani více sedělo.

### 19.7.1 Kouzla očarování předmětů

Tato kouzla umožňují čarodějům vyrábět magické předměty. Pravidla k nim jsou zde a nikoli v kapitole 5 proto, že tato kouzla vyrábí čarodějné předměty, a váže se k nim množství pravidel, která na běžná kouzla neplatí.

#### Očaruj (VT)

##### Očarování

Toto kouzlo je *předpokladem* pro všechna ostatní kouzla očarování. K očarování nějakého předmětu je zapotřebí znát kouzlo, kterým má předmět být očarován, a zároveň toto kouzlo, háže se pak proti nižšímu z oněch dvou. Má-li sesílatel pomocníky, musí tito pomocníci mít aspoň na 15 obě kouzla. Hod se zakládá na dovednosti sesílatele.

**trvání** Magie v předmětech vydrží, dokud se předměty příliš neopotřebí či nezničí.

**cena a čas** Viz Očarovávání níže.

**předpoklady** Magie 2 a aspoň jedno kouzlo z každé z deseti ostatních škol.

**Přesnost****Očarování**

Zvýší pravděpodobnost zbraně na zásah; poskytuje tedy nějaký bonus k uživatelově dovednosti.

**cena** 250 pro bonus +1, tisíc pro +2, pět tisíc pro +3. Děl deseti, pokud je cílem projektil pro střelnou zbraň.  
**předpoklady** Očaruj a aspoň pět kouzel vzduchu.

**Odraž****Očarování**

Přidává zbroji, štítu, zbrani či oděvu obranný bonus, který se připočítává ke všem aktivním obranám.

**cena** 100/500/2k/8k/20k pro zvýšení OB o 1/2/3/4/5.  
**předpoklad** Očaruj

**Zpevni****Očarování**

Zvýší OPŠ oblečení či zbroje.

**cena** 50/200/800/3k/8k za zvýšení OPŠ o 1/2/3/4/5.  
**předpoklad** Očaruj

**Náchylnost****Očarování**

Každý bod kouzla snižuje cenu jak na seslání, tak na údržbu jakéhokoli kouzla, které je na předmět sesláno, o 1, a totéž platí i o kouzlech, která předmět sesílá sám. Bonus se půlí v prostoru s malým množstvím many, dvojnásobí se v prostoru s vysokým a velmi vysokým množstvím many. Nemá vliv na kouzla, která majitel předmětu nesílá na předmět.

Pokud toto kouzlo sníží údržbu kouzla na 0, sesílatele údržba nestojí energii — ale přesto musí kouzlo udržovat. Pokud například usne, kouzlo je to tam. Pokud se takto ovšem sníží i sesílací cena na nulu, předmět je očarován, dokud kouzlo někdo nezruší. Majitel může očarování na své přání vypnout.

**cena** 500 za jeden bod, dvojnásobek za každý další.  
**předpoklady** Očaruj a Obnov energii

**Průraznost****Očarování**

Přidá něco k základnímu poškození, které zbraň při zásahu působí.

**cena** 250/1k/5k pro zvýšení poškození o 1/2/3. Děl deseti, pokud se sesílá na střelu (náboj, šíp), násob dvěma, pokud se sesílá na střelnou zbraň.  
**předpoklady** Očaruj a aspoň pět kouzel země.

**Hůl****Očarování**

Očaruje magickou hůl — viz Hole {276}. Ne každý holovitý či hůlkovitý magický předmět funguje jako magická hůl.

**cena** 30  
**předpoklad** Očaruj.

**19.7.2 Očarovávání**

Očarovávání je proces tvorby magického předmětu. Jde o trochu nezvyklý druh kouzlení; viz Sesíláme kouzla {271}. Sesílatel musí použít ceremoniální magii {274}, přitom on i jeho asistenti musí znát jak Očaruj, tak kouzlo, které má být na předmět sesláno, aspoň na úrovni 15, v místech s nízkou manou na úrovni 20. Příhlížeči neškolení v této problematice žádnou energii neposkytují.

Očarovávání vždycky vyžaduje spoustu času a energie, a někdy i peněz či materiálů. Jeden magický předmět může nést neomezené množství očarování, očarování se mezi sebou, je-li jich v předmětu více, nijak neovlivňují.

### Síla magického předmětu

Každý magický předmět má sílu, která se nastavuje již při očarovávání; jde o nižší ze sesílateleova Očaruj a kouzla, které sesílá. Jelikož se při očarovávání musí vždy používat ceremoniál, může sesílatel vydat více energie na zvýšení své účinné dovednosti, a odtud i síly předmětu.

Síla každého předmětu, který se vyrobí či nalezne, musí být zaznamenána PJ (aby ji zjistily i postavy, musí použít Analyzuj magii). Pokud má na sobě předmět více kouzel, má každé svou vlastní sílu. Vždy, když je potřeba vědět, s jakou dovedností magický předmět kouzlo sesílá, použije se jeho síla.

Síla kouzla v předmětu musí být aspoň 15, jinak nebude fungovat. V zónách s nízkou manou se připočítává  $-5$  k dovednosti; tam tedy budou fungovat jen očarování se silou aspoň 20. V oblasti, kde mana není vůbec, nefungují žádné magické předměty.

### Hody na očarovávání

Všechny hody na očarování provádí PJ. Stejně jako u vši ostatní ceremoniální magie znamená hod 16 automatické selhání a 17 a vyšší kritický neúspěch.

Při úspěchu je předmět úspěšně očarován, při kritickém úspěchu se zvýší jeho síla o 2k, pokud padla přirozená trojka, může dostat předmět nějaké další zajímavé očarování; jaké, to je na PJ. Sesílatel akorát ví, že se mu seslání zdařilo, ale netuší, jak moc; aby takovou věc zjistil, musí Analyzovat magii v předmětu.

Neúspěch může mít dle metody různé následky, viz níže. Kritický neúspěch vždy zcela zničí předmět a zmaří všechny vložené suroviny.

### Rychlé a špinavé čarování

Metoda na rychlé vyrobení magického předmětu. Vyžaduje jednu hodinu na sto bodů zaplacené energie (zaokrouhli nahoru). Na konci si hoď na úspěch. Ať už se očarování zdaří či nikoli, všechna energie, která byla do seslání vložena, zmizí ve chvíli, kdy PJ hodí kostkami.

Osamělý sesílatel je omezen energií, kterou mu poskytují jeho Žt a BÚ, ale může si přizvat asistenty, kteří mohou přispět svými vlastními Žt a BÚ, jak je psáno u ceremoniální magie. Sesílatel dostane  $-1$  za každého asistenta; je tedy nutno nevztít si asistentů příliš, pouze tolik, aby jimi šlo pokrýt energetické vydání na předmět. Nelze samozřejmě snížit dovednost sesílatele pod 15, jinak se očarování automaticky nezdaří.

Pokud se do deseti metrů od sesílatele poflakuje někdo, kdo není jeho asistentem, dostane ještě  $-1$ .

Neúspěch znamená, že se očarování pokazilo. Může to znamenat nežádoucí vedlejší efekty (viz tabulku náhodných vedlejších efektů {520}), včarování úplně odlišného kouzla, nebo jakýkoli vtípek, který se PJ bude líbit. To, že se jeho kouzlo pokazilo, sesílatel nezjistí, dokud předmět nevyzkouší nebo nepoužije Analyzuj magii.

### Pomalů a jistě

Tato metoda se použije v případě, že chce mít sesílatel jistotu, že vše bude provedeno správně a tak, jak má být. Každý čaroděj může každý den vydat jeden bod energie. Aby čaroděj mohl vydat bod energie, musí celý pracovní den, osm hodin, být přítomen a ritualizovat. Předmět, který vyžaduje sto energetických bodů tedy zabere jednomu čaroději sto dní, dvěma padesát, atd. Čaroděj může pracovat jen na jednom očarování a jen osm hodin denně.

Každý den musí být přítomni všichni asistenti i sesílatel. Pokud se z nějakého důvodu den nepracuje, vznikne díra, kterou zaštopují *dva* dny náhrady! Již zmíněno, že skupina musí být konstantní a každý den přítomna v plném počtu; ztráta čaroděje tedy znamená konec projektu.

Na konci posledního dne se háze na úspěch. Nikdo tehdy už nic neplatí — svou energii očarovatelé již investovali během výkonu kouzla.

Neúspěch znamená, že očarování nefunguje, čas byl ztracen a materiály promrhány. Předmět zůstane nedotčen, a stejně tak i očarování, která v něm byla před tím.

Je-li čaroděj během čarování touto metodou vyrušen, ztratí 1k BÚ. Musí se stále soustředit na očarovávání (nebo zkazit celý den práce), proto na všechno ostatní kouzlení dostane  $-3$ .

Čaroděj, který je obtěžován, zatímco na kouzlu aktivně nepracuje, nemá žádnou nevýhodu.

### Očarovávací kouzla

Tabulka magických předmětů níže ukazuje některá běžná očarování. Jsou v ní tyto sloupce:

**Kouzlo** — jeho název.

**Energie**, která je potřeba na očarování předmětu. To není zdaleka totéž, jako normální seslání! Viz také kouzla

očarování {521}

**Předmět**, na který lze kouzlo seslat: B = brnění či oblečení. K = klenot či šperk. H = hůl z organického materiálu. Z = zbraň. Š = štít.

**Poznámky** o zvláštlostech tvoření a užívání takových předmětů.

### 19.7.3 Používání magických předmětů

Magické předměty fungují stejně jako kouzla, která obsahují. Většina jich poskytuje uživateli možnost seslat kouzlo, možná pouze na sebe, možná i na jiné. Některé jsou jen pro čaroděje, tedy pro ty, kdo mají Magii. Nemí-li řečeno jinak, všad vždy platí toto:

- *Není potřeba rituálu.* Uživatel si prostě přeje, aby předmět fungoval.
- *Sesílací čas se rovná času, za který by se kouzlo seslalo normálně.* Vysoká síla toto neovlivňuje.
- *Cena kouzla je stejná jako u běžného použití kouzla.* Ani toto vysoká síla neovlivní — i když kouzlo Náchylnost ano.
- *Urči úspěšnost normálním způsobem.* Místo základní dovednosti sesilatele použij Sílu daného kouzla v předmětu a připočti všechny postihy, jak je běžné u normálního sesílání. V oblastech, kde je málo many, přidej −5. Kouzla, která povolují hod na odolnost, jej poskytují i v tomto případě; ve střetu na druhou stranu použij modifikovanou Sílu kouzla v předmětu.
- *Předmět může naráz užívat jen jedna osoba.* Pokud se o jeho užití snaží dvě osoby naráz, použít jej může ten, kdo se ho jako první dotkl. Pokud ho někdo nemůže použít — třeba je jen pro čaroděje, a on nemá Magii —, jeho dotyk se nepočítá.
- *Jinak se kouzlo vykoná jako obvykle.*

#### Vždy zapnuté předměty

Určité magické předměty jsou vždy zapnuté. Aby předmět fungoval, musí jej uživatel nést obvyklým způsobem (oblečení na těle, prsten na prstě, meč v ruce atd.) Tyto předměty neumožňují seslat kouzla, zato sesílají automaticky kouzlo na majitele, aniž by musel vydat energii.

Síly takových kouzel nejsou většinou novým majitelům docela zjevné. V případě, že některá z HP takový předmět nalezne, PJ by měl zkusit nemít hloupé poznámky, které by mohly navést postavy na pravou podstatu předmětu.

Pro všechny vždy zapnuté předměty platí, není-li řečeno jinak, toto:

- *Rituál, sesílací čas a energetická cena nikoho nezajímají.* Tyto předměty neumožňují seslat kouzlo, pouze sesílají kouzlo na nositele, od chvíle, kdy je řádně uchopí či si je nasadí, do chvíle, kdy je odloží či sejme, bez toho, aby kdokoli platil.
- *Účinky trvají, dokud je předmět nesen obvyklým způsobem.* O obvyklých způsobech nošení předmětů jsme již pojednali dostatečně.
- *Kouzlo se jinak vykoná jako obvykle.*

Kouzlo	Energie	Předmět	Poznámky
Přesnost	{521}	Z	1
Zamlžení	100 za −1	KH	2
Odraž	{521}	BŠZ	1
Odkloň energii	200	KŠZ	2
Odkloň střelu	200	KŠZ	2
Výbušná ohnivá koule	1200	H	3,4,5(500 \$)
Ohnivá koule	800	H	3,4,5(400 \$)
Zpevni	{521}	B	1
Zrychlení	250 za +1	KZ	2
Ledová zbraň	750	Z	1,5(2k \$)
Blesk	800	H	3,4,5(1,2k \$)
Průraznost	{521}	Z	1
Hůl	{521}	H	1,4

[1]: Vždy zapnuto.

[2]: Uživatel smí toto kouzlo seslat pouze na sebe.

[3]: Uživatel smí seslat toto kouzlo, jako by ho znal.

[4]: Pouze pro čaroděje. Pokud má předmět toto omezení, rozšiřuje se i na ostatní kouzla, byť ho sama o sobě nevyvolávají.

[5]: Výdaje za magické materiály.

### 19.7.4 Na nákupech

Cena magických předmětů je na PJ. Ve fantasy nastaveních, kde je očarovávač zbraní pouze dalším povoláním z mnoha a magické předměty jsou v obchodech na prodej, se doporučuje cena 25 \$ za bod energie. Například meč s Přesností +2 bude stát dalších 25 tisíc \$.

V herních světech tohoto typu mohou ovšem podobní zaklínači hromadně vyrábět předměty s malou energetickou cenou pomocí rychlé a špinavé metody. Soudcem toho, co je možné a co nikoli, je samozřejmě PJ, ovšem je nutno poznamenat, že schopný zaklínač s dovedností 20 a pěti asistenty může utratit 50 BÚ, jen to zasvěstí, aniž by se přitom příliš zapotil, tím méně přišel o nějaké životy. Reálně by se tak *ohromně* snížila cena malých magických předmětů.

Pokud PJ bude chtít, všechny magické předměty, které dokáže typické shromáždění čarodějů očarovat za hodinu, budou stát pouze 1 \$ za energetický bod. V příkladu výše by mohlo být hranicí 50 bodů energie; tedy jeden šíp s Přesností + 1 a Průrazností + 1 bude stát 25 \$, magická hůl 30 \$, košile se Zpevní + 1 bude stát 50 \$... ale ten meč s Přesností + 2 bude pořád za pětadvacet tisíc.

V herních světech, kde nejsou magické předměty zdaleka tak obvyklé, se budou i ty nejslabší z magických předmětů prodávat aspoň za 50 \$ za energetický bod. To je možné zejména v případech, kdy je magie tajná, zejména proto, že důvodem pro její utajení je monopol zaklínačů.

V herních světech, ve kterých je magie celkem neznámá, nebudou mít magické předměty férovou a pevnou cenu. Pokud je kupující přesvědčen, že je předmět skutečně magický, zaplatí pravděpodobně prodejci skoro cokoli, co bude chtít.

Ve všech případech se ovšem musí pro výslednou cenu předmětu sečíst tři faktory: cena vlastního předmětu, který se očaroval, cena očarování a cena magických materiálů, byly-li nějaké zapotřebí.

## 19.8 Rozbíjení předmětů

Pro účely těchto pravidel je jakýkoli neživý, vyrobený předmět, včetně postavy s metavlastností Stroj, předmětem. Útoky na předměty se řeší stejně jako útoky na živé bytosti, s těmito výjimkami:

**Hody na zásah** se provozují jako normálně. Připočítává se ObrModif předmětu; není-li dán, nalezněte jej v Tabulce velikosti, rychlosti a vzdálenosti {573}. Neživé předměty se zpravidla nehýbou a ránu ti nevrátí, proto jsou dobrými terči Všeho do útoku (nepobíhají-li ovšem kolem terče docela živé, které se ti budou snažit zničení předmětu jaksepatří znechutit). Žádný předmět nedostane hod na obranu, není-li pod inteligentní (IQ aspoň 1) kontrolou (tedy nenapadáš-li robota, zbraň, kterou drží ruka někoho inteligentního, vozidlo s inteligentním řidičem).

**OPŠ** předmětu udává jeho tvrdost, kvalitu. Dřevěné a umělohmotné nástroje, zařízení či nábytek mají zpravidla OPŠ 2. Malé kovové, kovovo-dřevěné či kompozitní předměty, jako jsou pistole a sekery, budou mít OPŠ asi 4. Poctivé zbraně pro boj zblízka budou mít OPŠ 6. Některé předměty mohou mít vnější ochrannou slupku — šest milimetrů oceli zabezpečí OPŠ 14.

Většina předmětů má také nějakou **Odolnost na zranění**. Složitě stroje jsou Neživé. Pevné předměty, jako nábytek či zbraně, jsou Homogenní. Síťe a matrace jsou Rozplízlé. Viz ostatně Zranění neživým, homogenním a rozplízlým cílům {405}.

**ZD** ukazuje na pravděpodobnost toho, že se při příliš velké zátěži či špatném užívání předmět rozbije. Většina strojů a podobných předmětů má v dobrém stavu ZD 10. Meče, stoly, štíty a jiné pevné homogenní předměty dostanou ZD 12. Levné či mizerně udržované předměty dostanou −1 až −3 k ZD, kvalitní výrobky naopak +1 či +2. Postavy s metavlastností Stroj používají svoje ZD.

**Žt** určují, kolik poškození předmět dokáže udržet, než se rozbije či přestane pracovat. Pro zbraně a vybavení bez daného počtu životů viz Tabulku životů předmětů {582}.

#### Podrobný výpočet životů

Ti, kdo mají po ruce kalkulačku, si mohou přát místo tabulky spočítat životy předmětu ručně. Pro složitě, neživé předměty je to rovno  $4\sqrt[3]{2m}$ , pro pevné homogenní dokonce  $8\sqrt[3]{2m}$ .  $m$  značí hmotnost předmětu v kilogramech. Zaokrouhluje se nahoru. PJ si může přát tyto hodnoty pro nezvykle křehké či tvrdé předměty upravit.



### 19.8.1 Účinky zranění

Poškození předmětů vypadá stejně jako poškozování živých bytostí (viz Zranění {450}), jenom se přidává pár nových pravidel a něco nových výkladů těch starých.

**méně než třetina životů** Předmět, který je takto poškozen, může, rozhodne-li tak PJ, pracovat jen s poloviční či jinak sníženou účinností.

**nula životů a méně** Každou sekundu, ve které je předmět pod zátěží (pozor, nikoli v případě, že se předmět nevyužívá) se musí házet na ZD předmětu: židlička háze každé kolo, ve kterém na ní někdo sedí, auto háze každé kolo, ve kterém běží motor, a tak dále. Při neúspěchu utrpí předmět závažnou poruchu a je vyřazen z provozu. Většina takto vyřazených předmětů nebude vůbec pracovat, dokud je někdo nespraví. Inteligentní stroje upadnou do mdlob. Homogenní předměty, jako meče, se sice ohnou či přelomí, ale mohou zůstat stále částečně použitelné (viz Zničené zbraně {528}). Kabely a provazy jsou sice jednoznačně vážně poškozeny, třeba přefáty, ale nikoli rozsekány na kousíčky.

**mínus Žt** Předměty sice neumírají, protože nikdy nežily, ale stejně musí házet na ZD, aby se vyhnuly smrti, jak je to popsáno pod Obecným zraněním {450}. Při neúspěchu je předmět zcela zničen — meč se neohne ani nezlomí, ale *roztříští*. Zničený počítač si s sebou do kovového hrobu odnáší i všechna data, která jeho pevné disky obsahovaly, včetně vzpomínek, byl-li inteligentní.

**mínus pětinašobek Žt** Předmět je automaticky zničen, viz výše.

**šok** Většina předmětů necítí bolest, ale pokud přijmou poškození, může to na čas omezit jejich funkcionalitu, nemají-li patřičné záložní systémy (které reprezentuje Vysoký práh bolesti). Obvyklý postih za šok aplikuj všem uživatelům, kteří se jej budou snažit v příštím kole užít. Pokud tedy vozidlo utrhá tolik poškození, že to stačí na šok  $-3$ , bude mít řidič příští kolo  $-3$  na ovládání vozidla.

**důležitá zranění** Předmět *může* utrpět důležité zranění — pak se to nazve důležitým poškozením a stane se něco zajímavého. Má-li stroj mnoho subsystémů, mohou začít (možná při neúspěchu v hodů na ZD) všelijak vysazovat. Důležité poškození tanku třeba znamená zničení věže nebo proděravění palivové nádrže. Pokud používáte přídatnou knihu, kde je pro předmět nějaká tabulka důležitých zranění, hažte náhodně a aplikujte výsledek.

**vyřazení a omrácení** Neinteligentní stroje tyto efekty ignorují. Inteligentní (s IQ aspoň 1) mohou tímto utrpět — omrácení znamená, že zařízení to kolo nepracuje, ale jakmile se zotaví, bude opět plně funkční.

**mrzačení a zásahové plochy** Předmět tvaru člověka či zvířete používá normální pravidla; viz Mrzačící zranění {452}, jiné předměty s oddělenými součástmi (vozidlo s tělem, věží a kolečky) mohou trpět také vyřazením určitých zásahových ploch z provozu; pro vozidla se používá tabulka zásahových ploch vozidel {578}. Ve všech případech je zasažená plocha vyřazena z provozu.

**křehké předměty** Předměty bývají často Křehké. Předměty papírové či ze suchého dřeva jsou Hořlavé; ty, které obsahují *velice* hořlavý materiál, třeba bensin či vodík, jsou Zápalné. Předměty obsahující nechráněné výbušniny, značné objemy střeliva či množství stlačeného plynu jsou Výbušné. Sklenice, keramika a televisory jsou Lámavé.

#### Poškozování štítů

Většina středověkých štítů byla ze dřeva, nebo ze dřeva s tenkou vrstvičkou kovu. Po jedné pořádné pranici byly na vyhození. Tato pravidla raději nepoužívejte, pokud nechcete tolerovat žádné další účetnictví a znamenání rafinovaných čísílek do různých rubrik a chlívků.

Štíty poskytují OB, obranný bonus; viz Štíty {332}. Dále se tam dozvíš jejich OPŠ a Žt. Pokud tvůj OB dělá rozdíl mezi zásahem a bezpečím, a to nejen při krytu štítem, byl zasažen štít, a může být poškozen.

Poškození útoku se aplikuje na štít. Odečti OPŠ *štítu*. Pokud žádné poškození neprojde skrz štít, nic se nestane. Ty, jako držitel, utrháš plné odhození.

Pokud poškození projde OPŠ štítu, odečti jej od jeho životů. Použij standardní pravidla popsaná výše; běžné štíty bývají Homogenní a mají 12 životů. Je-li štít vyřazen z provozu či zničen, neposkytuje již OB, ale stále tě zatěžuje, dokud ho nezahodíš. Je-li kompletně zničen (utrhá mínus desetinásobek svého počtu životů poškození), upadne ti z ruky.

Mocný zásah může tvůj štít prorazit skrz naskrz! Štít pak funguje jako kryt a jeho krycí OPŠ je rovna jeho OPŠ plus čtvrtce jeho životů. Poškození, které touto OPŠ projde, štít prorazí a možná tě zraní; viz Prorážení {438}. Pokud používáte zásahové plochy, hod'te 1k; jedna a dvě znamená, že se poškození aplikuje na štítovou paži, víc znamená, že útočník zasáhl plochu, kterou zasáhnout chtěl.

### 19.8.2 Poškození budov

Tabulka poškození budov {582} poskytuje běžné hodnoty OPŠ a Žt pro budovy a jejich součásti, tedy všelijaké dveře, zdi, okna a podobné neživé předměty. Většina takových staveb je homogenní. Předpokládej, že budova, která je dobře zapuštěná v zemi a je udržována, má ZD 12. Odflákle postavená stavba bude mít ZD 9 až 11, zatímco budova, která má odolat zemětřesením, dostane 13 až 14.

V budově, která klesne na nulu životů a nepovede se jí hod na ZD, se objeví slušný průlom; byl-li v ní rozvod elektřiny, přestane také fungovat. Na mínus Žt musí házet proti ZD, aby se uchránila zřícení, stejně jako tak hážou postavy, aby nezemřely. Na mínus pětinasobku Žt se zřítí automaticky.

Kdokoli je uzavřen v hroutící se budově, utrpí 3k dr poškození, plus 1k za každé poschodí, které je nad ním. Oběť se může pokusit zapadnout do nějakého krytu — viz Možnosti aktivní obrany {402}. Při úspěchu se mu připočítá OPŠ krytu, pravděpodobně vnější zdi; i přes to, že se takto uchrání, ale zůstane uvězněn v hromadě trosek. Jen kritický úspěch ho ochrání před škodami a možná neuvězní.

### 19.8.3 Opravy

Většina předmětů se sama o sobě léčit nemůže, a tedy, jsou-li vyřazeny z provozu, nebudou fungovat, dokud je někdo neopraví. Jsou-li některé jejich části zmrzačeny, musí se odpovídající části taktéž opravit či nahradit.

Oprava poškozeného, nefunkčního či porouchaného zařízení vyžaduje patřičnou dovednost, tedy Zbrojírství, Elektrikář, Opravář elektroniky, Strojník, Mechanik apod., to, k čemu přesně slouží, je popsáno u jednotlivých dovedností. Poslední slovo má každopádně PJ.

Každý pokus o opravení předmětu, který sice byl poškozen, ale má ještě kladný počet životů, vyžaduje půl hodiny času a úspěšný hod na příslušnou dovednost. Viz opravy za vybavení {367} a Strávený čas {368}; to jsou opravy, se kterými se budeš střetávat nejčastěji. Dále také záleží na složitosti, tedy vzácnosti, tedy ceně předmětu: dostaneš  $+1/0/-1/-2/-3$ , stojí-li předmět 10k/100k/1M/více \$ (vždy se zaokrouhluje na horší opravu a vyšší cenu). Úspěch obnoví tolik životů, o kolik uspěješ.

Předmět, který sešel k nule či méně životům, tak jednoduše opravit nelze. Bude totiž zejména vyžadovat náhradní součásti, které budou stát  $1k \times 10$  procent z jeho ceny. Po získání těchto součástí použij pravidla výše, ale dostaneš  $-2$ .

Je-li zařízení zničeno (tedy selhalo v hodů na přežití, nebo se počet jeho životů snížil na mínus pětinasobek Žt), není již v silách smrtelníků jej opravit. Zahod' ho či prodej do sběrných surovin, a za plnou cenu si kup nové.

Kdo není s to si předměty spravit sám a nemá na to ani kamaráda, si může najmout nějakou bandu techniků. Budou požadovat přibližně 20 \$ za hodinu práce, nebo vyšší, jsou-li potřeba specialisované dovednosti. Typickou úrovní jejich dovednosti je  $9 + 1k$ .

### 19.8.4 Mírumilovné poruchy

Jen si to přiznejte — kolik věcí z toho všeho, co se vám kdy rozbilo, bylo zničeno kvůli poškození v boji? PJ může tedy chtít zavést následující pravidla, zejména pro Neživé složité stroje.

#### Údržba

Předměty, které jsou vybaveny dosti složitými pohyblivými součástmi, nebo ty, které jsou neustále pod zátěží, vyžadují pro správný chod pravidelnou údržbu. Sem *zcela s jistotou* patří všechny zbraně, vozidla, optika (foťáky, noční vidění atd.) a vůbec další předměty složitější než šroubovák či nůž.

Taková věc bude vyžadovat pravidelné hody na údržbu. Je to hod proti určité technické dovednosti, jak už vysvětluje nevýhoda Údržba {174}. Frekvence hodů se samozřejmě případ od případu liší; většina komerčních pozemních vozidel vyžaduje jednu či dvě člověkohodiny (pitomý pojem, já vím ☺) údržby za týden. Zbraně se musí čistit každý den, ve kterém se používají, a zejména palné. Velké a složité předměty, jakými jsou třeba továrny a stíhačky, vyžadují spoustu každodenní údržby, jestliže je není třeba opečovávat *neustále*.

Selhání v hodů na údržbu znamená ztrátu ZD. Pokud se k údržbě nikdo nedostaví, hod se počítá jako zkažený. Tato ztráta ZD se postupně sčítá a ovlivňuje všechny hody na ZD popsané výše u účinků zranění, a v článku o těžkých podmínkách níže. Aby mohlo být zdraví opět obnoveno, je potřeba podat zařízení do opravy. Jeden bod ZD se obnoví, dostane-li předmět velkou opravu.

Toto pravidlo se nevztahuje na předměty bez pohyblivých částí, na předměty řádně uložené ve skladech (pozor! Pokud jsou předměty pohozeny venku, toto pravidlo stále platí!), nebo vůbec jakýkoli předmět, který se někde tiše válí, je-li uzavřen v řádném obalu či schráně.

### Sliz, písek, vodička

Tvrdé podmínky nezávisle na údržbě vyvolávají častější poruchy. Kdykoli je předmět, který vyžaduje nějakou údržbu, prostě pohozen napospas živlům (upuštěn do močálu, zanechán v písečné bouři, zasypán sopečným popelem), háže se za něj na ZD+4. ZD se počítá samozřejmě upravené, všechny ztráty z nevykonaných a pokažených údržeb se počítají taktéž. Pokud předmět ZD nemá, počítejte ho jako 10. V extrémních prostředích (poušti, džungli, bažině) se za každý předmět musí každodenně házet, nezávisle na tom, jaké další hody za mizerné zacházení a za neúdržbu se ještě aplikují.

Při neúspěchu se předmět porouchá, zasekne či jinak selže; dokud nedostane aspoň menší opravu, nebude vůbec fungovat. Pokud selže kriticky, nebude fungovat, dokud mu někdo neposkytne větší opravu. PJ může ovšem výsledky těchto hodů tajit a čmřkat do svých mysteriosních papírů, a nechat chudáka operátora zjistit, že je zařízení mimo provoz, až v případě, že se jej bude snažit použít!

**Opravy:** +1, pokud HP každodenně tráví dost času na čištění a údržbu svého vybavení (rozhodne PJ), −1 či −2, je-li s předmětem nakládáno obzvláště hrubě či je-li prostředí mimořádně agresivní.

#### Zničené zbraně

Pokud je zbraň *zničena*, tedy selhala-li ve svém hodu na ZD na mínus Žt či dorazila až na mínus pětinasobek Žt, je zcela k nepotřebě, nelze ji opravit a dobrá je leda na vyhození. Pokud to s ní ještě není *tak* zlé, může být ještě částečně použitelná i bez oprav.

Extrémně lehké zbraně, což jsou ty, které váží méně než půl kila, třeba dýky, jsou brány jako zničené už v případě, že jsou vyraženy z provozu, a totéž platí o všech zbraních střelných, pracích, lucích, palných zbraních.

Ostatní zbraně mohou zůstat i po vyrazení z provozu částečně funkční. Hod' si 1k, co to znamená, nalezneš níže. Jestliže se kvůli rozbití zbraň promění v jiný typ, změní se také dovednost, kterou používáš na boj s ní, a poškození, které s ní činíš! Nezapomeň to přepočítat.

**Sekyry a palcáty:** 1 až 3 — hlavice se oddělila od zbraně a v ruce ti zůstává lehký kyj. Při vyšším hodu je zbraň zničena a jako taková je k nepotřebě.

**Dřevcové zbraně:** Na jedničku a dvojku ti zůstane v ruce dvouapůlmetrová tyč; ber ji jako dlouhé kopí s bod+2 dr poškozením. Padne-li tři a čtyři, zůstane ti v ruce běžná bojová hůl, a k nohám ti padne velice mizerná sekera s −4 na zásah a dosahem 1. Na pětku a šestku skončíš s lehkým kyjem v ruce a obouruční sekyrou s −2 na zásah a dosahem 2 u svých nohou.

**Rapíry a malé meče:** Jedna až tři znamená, že se čepel zlomila v půli a zbraň se promění v dýku. Poškození je stále prorážecí. Čtyřka, pětka a šestka znamenají, že se zbraň zlomila v místě, kde jílec přechází v čepel, a je na vyhození.

**Kopí:** Padlo-li jedna až tři, hrot se ulomí v místě, kde se stýká s ratištěm, a v ruce ti zůstane bojová hůl. Čtyřka až šestka znamená, že se kopí zlomilo dále od hlavice; v ruce ti zbyde obušek a před tebe se složí kopí s dosahem 1 a normálním poškozením.

**Meče (široké, obouruční, krátké, katany) a šavle:** Hody jedna až tři znamenají, že se čepel zlomila ve třech čtvrtinách a hrot upadl. Takovou zbraň lze stále sekat s −2 k poškození, ale jako prorážecí zbraň už sloužit nebude; bod bude působit pouze drtivá poškození. Pokud měl meč dosah dva, sníží se jeho dosah na jedna. Padlo-li čtyři až šest, čepel se odlomila od jílece a zbraň lze leda zahodit.

**Obouruční sekery a palcáty:** Jedna až tři — hlavice se oddělí v místě, kde se napojuje na topor a v ruce ti zůstane bojová hůl. Čtyři až šest znamená zlom dále od hlavice; v ruce ti zůstane pouze lehký kyj a u nohou ti zůstane ležet sekera s dosahem 1 a −4 na zásah.

**Další zbraně** aproximujte na nejbližší záznam výše. PJ má poslední slovo a může házet i jinak, je-li více zajímavých možností, jak se zbraň může zlomit.

# Kapitola 20

## PJ

Ano, teď se k němu dostáváme. K postavě boha v našich světech, k postavě, jež má nadvládu nad vším, co se děje. Jistě, bude řeč o všemocném PJ, rozhodčím v každé hře na hrdiny, jako jsou i GURPSy. Je něco mezi spisovatelem, vykladačem příběhů a bankéřem v kasinu, a pro postavy je i bohem. Má nade vším poslední slovo. Pravidla jsou pouze vodítka, názory návrhářů na to, jak by věci měly být. Dokud je ovšem PJ spravedlivý, ať změni jakékoli číslo, cenu, pravidlo. Jeho slovo je zákonem!

Na jeho rozhodnutí je závislá spousta věcí. Herní svět, který PJ řídí, dostává svůj realismus podle toho, jak je úplný. PJ dodává všechny podrobnosti a oživuje ho. S dobrým PJ mohou i mizerná pravidla dát spoustu zábavy; s dobrými pravidly můžete létat až ke hvězdám. Poloskromně věříme, že GURPSy jsou doopravdy dobrou (hele — kdo si pamatuje na to, co se stalo s projevem autora na začátku první knihy? Tak se to stane zase.)...

..., ale bez PJ jsou i nejlepší pravidla k ničemu. Čti dál...

### 20.1 Druhy kampaní

Ještě dříve, než začnete přemýšlet o něčem jiném, byste se měli shodnout na stylu hry, který chcete hrát. PJ ať se o tom pobaví s hráči, možností je spousta.

- Hra podle pravidel oproti hře s mnoha výklady pravidel podle PJ.
- Realistická kampaň vůči kinohře.
- Vážná kampaň vůči humorné.
- Záhady a hádanky oproti boji a dobrodružství.
- Přístup ke smrti: běžná a trvalá oproti vzácné a/nebo snadno napravitelné.

Všechny tyto přístupy k hraní jsou samozřejmě platné, ale pokud budou mít hráči a PJ odlišné názory na svět, skončíte zklamáním. Hra by měla představovat příběh, který se při hře rozvíjí, nikoli boj mezi hráči a PJ. (Kdo chce boj mezi hráči a PJ, ať se podívá na Munchkin RPG.) Na odrovnání tohoto problému stačí pár mailů nebo několik minutek diskuse před hrou — všechno se o dost vylepší.

#### 20.1.1 Úroveň moci

Velice závažným krokem v průběhu volení druhu kampaně je volba počtu bodů, které budou jednotlivým postavám dány. To má ovšem přímý dopad na styl kampaně — mocní hrdinové se mohou skrz realistické výzvy produpat bez potíží, zatímco lehká kampaň pro superhrdiny bude pro běžné lidi noční můrou.

Pro PJ je nejspolehlivější cestou k určení úrovně moci použití citu. Během prvních pár kampaní již zjistí, jak hráči utrácí svoje body, a jak se HP vypořádají s věcmi, které na ně uchystáš. To ti ovšem nepomůže dnes, ale až zítra; proto můžeš prostě zkusit vybrat ze seznamu.

Některé úrovně moci i s popiskem a počtem bodů, které jim přináležejí:

**slabí** (do 25 bodů). Malé děti, zombie. Pro HP zpravidla nevhodné.

**průměrní** (do 50 bodů). Běžní lidé, třeba účetní nebo řidiči autobusů.

- schopní** (do 75 bodů). Atleti nebo bohatí šlechtici, zkrátka kdokoli, kdo by měl nad běžnými lidmi v dobrodružství zjevnou převahu.
- výjimeční** (do 100 bodů). Hvězdní atleti apod. S trochou zkušenosti se z těchto osob mohou stát úplní dobrodruhové.
- hrdinové** (do 200 bodů). Lidé na úplném vrcholu fyzických, mentálních či společenských žebříčků; světoví vědci, milionáři. Většina dobrodruhů začíná někde na sto padesáti bodech.
- nadhrdinové** (do 300 bodů). Hlavní role kung-fu filmů či fantasy příběhů. Profesionální dobrodruh, který už si udělal pořádné jméno.
- legendární** (do 500 bodů). Hlavní hrdinové epických básní a lidových pověstí. Pro smrtelníky asi nejvyšší úroveň, která znamená, že už jsou více-méně bohy.
- nadlidé** (do tisíce bodů). Ti, kdo překročili hranice lidskosti (superhrdinové, kteří dokážou zničit holýma rukama tank) a mocné fantasy příšery (draci, kteří jsou schopni požírat celé armády).
- bohové** (víc). Praví polobozi, kteří si mohou počínat, jak se jim zlíbí.

### 20.1.2 Kampaně s vysokou úrovní moci

Jsou nesmírně problémové. Hráči, kteří dostanou příliš mnoho bodů, mohou zruinovat schopnost PJ poskytnout rozumné střety, pokazit integritu světa a vyhodit hru z rovnováhy. Proto si hraní s mnoha body zaslouží speciální pozornost.

Vysoká úroveň moci, to je samozřejmě subjektivní pojem — tyto směrnice předpokládají HP s více než dvěma sty body, ale stejně se dá většina těchto rad uplatnit na jakékoli úrovni moci!

#### Potíže s tvorbou postavy

Někteří hráči naházejou spoustu bodů do jedné oblasti, ve které jsou nesmyslně silní a nic se jim nemůže postavit, jiní používají svoje body na to, aby se připravili rozumně čelit jakékoli myslitelné situaci, další se snaží o obojí tím, že investují spoustu bodů do jedné oblasti a druhou spoustu bodů do něčeho, co jim pomůže skoro všude jinde. Zde je několik protiprotředků:

**Nabídní mnoho schopností**, mnoho drahých možností, do kterých lze nalít body: obrovské bohatství, exotické výhody, magie, psionika, mocné rasové šablony, a nejlépe ode všeho něco. Ať hráči jasně vidí, co je dostupné. Pro schopnosti použij zvláštní a nepovinná pravidla, kdykoli je to možné.

**Záloha se platí předem**. Zkus dát hráčům jenom část bodů a požádej je o tvorbu vyvážených postav s nějakým zaměřením. Jakmile hráči postavu zkontroluješ, vydej teprve zbytek bodů, *jakoby je hráč získal ve hře*; nemůže je tedy nalít do nových nákladných výhod, nebo do dovedností, které nesedí ke konceptu jeho postavy.

**Vyžaduj schopnosti**. Hrdinové mohou být velmi mocní, ale hráči nemusí ovládat do posledního všechny body, které jim byly dány. Každý superhrdina musí pořídit rasovou šablonu mutanta a dostane sto padesát bodů navrch; každý commando musí zaplatit 100 bodů za základní výcvik a zbylých padesát si může ponechat k volné útratě.

**Vyžaduj něco z tříd schopností**. Pokud se zdá, že vyžadovat přímo určité schopnosti je příliš tvrdé, můžeš místo toho určit třídy schopností, ze kterých si musí vzít. Tajní agenti tedy mohou muset utratit desetinu bodů do „společenských vlastností“, další desetinu do „bojových dovedností“, další desetinu do „technických dovedností“.

**Omez úroveň atributů**. Atributy ovlivňují tolik herních věcí, že HP, která naházejí mnoho bodů do svých atributů, může působit vážné problémy. Řešením je buď uvalit strop na úroveň atributů, nebo na počet bodů, které se smí na atributy utratit.

**Vyzdvihni hodnotu relativní úrovně dovedností**. Pokud si koncept postavy žádá mnoho dovedností, jsou samozřejmě hráči puzeni k nákupu vysokých úrovní atributů a jen malým investicím do dovedností. To může být dobrý způsob, jak dostat za málo bodů hodně muziky, ale vede to k inflaci atributů. Abys podpořil v hráčích vyrovnanější návrhy, sděl hráčům, že budeš často používat pravidla o relativních úrovních dovedností {190}.

#### Jak na to

I vyvážené mocné HP mohou v tvém dobrodružství způsobit hroznou zkázu, nejsi-li na ně připraven! Existuje ovšem pár způsobů, jak se na takovou hru připravit. Zde jsou:

**Znej schopnosti hrdinů**. Na osobním deníku mocné postavy je spousta informací. Pokud nejsi plně obeznámen se vším, co tam je, může hra v případě, že hráč použije nějakou nepřilíš užívanou schopnost, zpomalit na slimáčí

tempo, a co víc, zapomenutá vlastnost může úplně ztroskotat tvoje přepečlivé plány!

**Znej pravidla.** Čím více schopností hrdinové mají, tím větší množství pravidel budete používat. Přečti si je a znej je. Přečti si je *před hrou*. Tak se přispěje k plynulému pohybu věcí, a navíc se nestane, že hráči, kteří rádi používají mocné schopnosti, zkazí hru úplně všem kvůli tvému hlemýždímu vyhodnocování.

**Uprav výzvy na dané hrdiny.** Jakmile od hráčů dostaneš deníky jejich postav, popadni je a ještě jednou si s nimi v ruce prolisť svou kampaň. Často tak zjistíš, že někteří nepřátelé jsou příliš slabí, některá nebezpečí nejsou nebezpečná a některé záhady řešitelné jako primitivní počty, a navíc dostaneš možnost tyto díry zalátat ještě před tím, než skrz ně projedou nože hráčů.

**Použij různorodé výzvy.** Ujistí se třikrát, že se kampaň *nedá* celá proběhnout s Palnými zbraněmi 20 a Vemlouváním se 25. Hru spravuj a řiď tak, aby se žádná jednostranná postava neobešla bez pomoci svých přátel, a zároveň se ujisti, že máš několik překážek, které naparáí hráčům tolik postihů, že je žádná holka pro všechno nepřekročí a bude muset volat oddělení expertů.

**Vyvažuj.** Úroveň moci neurčuje pouze schopnosti hrdinů a nenásobí hrozby, jimž musí čelit — nastavuje taky horní mez všem nevyrovnanostem mezi těmito dvěma faktory. Dej pozor, ať žádná překážka není tak směšně jednoduchá na překročení, až to nudí, a stejně tak, aby žádná nebyla tak těžká a nepřekročitelná, až to nudí. Buď připraven a myslí za běhu! Pokud postavy trhají protivníky na kousky a hráči zívají a čmárají po papírech alegorické obrázky, je to špatné a musíš přitvrdit. Zaříd' to, jsi PJ! Pokud dostávají nářez, ulev jim.

**Ohýbej se.** Mocné HP toho mohou dělat mnoho, a proto je složité odhadnout jejich činy. Musíš tedy opět myslet za běhu. Nepenalisuj hráče za nečekané použití jejich schopností, a nepenalisuj je ani, pokud svou sílu použijí jako kladivo na vyrvání dřev do zápletky. Pokud se to ale stane, musíš být připraven přijít s kreativními protipatřeními, která by navíc měla vypadat, jakože jsi je celou dobu plánoval.

### Omezení systému

GURPSy budou fungovat s jakkoli silnými postavami; je však nemožné nabídnout speciální pravidlo pro všechny kombinace všelijakých problémových schopností. Pokud pravidla situaci nijak neřeší či řeší-li ji nedostatečným způsobem, zkuste to spravit takto:

**Užijte nepovinná pravidla.** Některá pravidla jsou přímo určena pro mocné postavy, třeba pravidla o zapominání a údržbě dovedností. Taková pravidla často dělají rozdíl mezi hratelnou a nehratelnou hrou!

**Sud'te zdravým rozumem.** Pokud pravidla předpokládají nějakou úroveň moci, a hráči jsou výše či níže, prostě ho uprav. Pravidla o složitosti úkolů třeba vypisují jako nejvyšší postih  $-10$ , ale pro postavy s úrovněmi dovedností 25 nebo 30 to znamená málo. Přidej! Třeba na  $-20$ .

### 20.1.3 Kinohra

GURPSová pravidla nejčastěji tvrdě lpí na realismu. Hrdinové se mohou nakrtnout, poranit, onemocnět, umřít. Tak to na tom světě už chodí. Od PJ se očekává, že realismus trochu natáhne k obrazu svému, bude-li to potřeba (tedy v případě, že se tím uchrání hra od ztroskotání), ale jinak že jej nechá vládnout tvrdou pěstí.

Kinoherní kampaň je taková, kde to, co jsem napsal o řádek výš, neplatí, protože kdyby platilo, neustále by se to mlelo s příběhem. V kinoherní kampani mohou hrdinové sjímat nepřátele po desítkách, protože si to příběh žádá. Mezihvězdné koráby ve vzduchoprázdném prostoru sviští a duní, protože rychlé věci sviští a správně nadupaná děla dělají hodně rámusu.

Kinoherní styl ovšem vyžaduje jak od hráčů, tak od PJ, aby pochopili a vzali tento princip za svůj, a aby se podíleli na vykládání příběhu. GURPSy mají pravidla, která mohou pomoci, ale každý si musí uvědomit, že v epickém příběhu jsou i věci důležitější než pravidla.

### Úroveň moci v kinohře

Kinohru lze pořádat pro jakékoli úroveň moci. Často to sice bývá tak, že kinoherní hrdinové mají spoustu bodů, protože se tomu dá lépe uvěřit, ale jde o *styl*, nikoli o úroveň moci. Speciální komanda mohou mít v tvrdě realistické kampani obrovské bodové hodnoty, zatímco většina ze společníků Robina Hooda bude dost pod sto bodů; přesto se do kinohry hodí obojí.

Kinohrdinové by i přesto měli být o dost schopnější než běžní lidé, a možná schopnější než většina hrdinů. Hráčům se, jak už řečeno, lépe věří kinoherním příběhům, pokud jejich postavy dovedou to, co po nich příběh žádá, aniž by tomu musel PJ příliš uměle vypomáhat.

To, *jak* hráči svoje body utratí, je o něco důležitější. GURPSy dávají i pro kinoherní hrdiny dost možností, do kterých lze body nalít — epičtí hrdinové mívají Osud, všichni možní hrdinové mívají Štěstí, i když se občas místo toho (nebo k tomu) hodí Odvážlivec. PJ může také povolit Koumáka, Věcičky, Střelbu od boku, Ostrovtip,

Mistra zbraní, Vycvičen mistrem a Divoký talent, a také povolit všechny dovednosti, které s těmito vlastnostmi souvisí. Také může povolit žolíkové dovednosti {193}.

### Kinoherní postavy

Výhody a dovednosti samy o sobě netvoří kinoherního hrdinu. Hráč musí mít koncept, který udělá z čísel na papíře obraz nějaké osoby. Epičtí hrdinové potřebují v zásadě dvě věci:

**Motivaci.** Láska nebo čest — běžné; ne všechny kinoherní postavy jsou ale dobré a čestné. Zlé sny a cíle, třeba slepá, nemyslíci nenávisť, jsou úplně přijatelné, pokud se hodí do příběhu; pokud povolíš takovouto posedlost, dej však pozor, aby nevznikla postava značně jednoduchá. Hráč musí úmyslně chtít pořádně vykreslit osobnost své postavy a nenechat ji sesekat na pár primitivních elementů.

**Místo na světě.** I kinoherní hrdinové někoho milují, mají svoje učitele, milence, exmilence, nepřátele, rodiny. Není to tak, že by se zjevili, odehráli svou roli a opět zmizeli — musí být částí herního světa, protože jejich příběh je součástí jeho příběhu a jeho definice.

### Jak to hrát

Existují jisté konvence, kterých je dobré se držet. Zde jsou:

**I kinoherní svět musí být uspořádaný.** Události mají nějaké důvody, a důvody se musí vázat k příběhu. Nemusí to být úplně zjevné, ale přesto — jen pár věcí se děje jen tak, bez důvodu, a rozhodně se nesmí stát, že by se něco důležitého stalo jen náhodou. Neznamená to, že zápletky musí být lineární či předurčená — můžeš obracet štěstí, přiřazovat na váhy závaží, jak se ti zachce; dokonce i v případě, že je konečný cíl určen s kamennou trvanlivostí, cesta k němu může být libovolná.

**Jediné důležité detaily jsou ty, které přímo posunují příběh.** Nedůležité detaily vypustit! Je zhoubou kinohraní, pokud PJ všude tahá něco, co není zapotřebí, a musí tedy umět mezi důležitými a nedůležitými detaily rozlišovat. Pokud hrdinové proto, aby se dostali k Temné věži, musí přejít Hořící pustiny, *budou* mít dostatek vody. Nestarej se o to. Kdyby voda došla, byl by příběh dost krátký, a pokud mají na hořících pláních vodu hledat, bude to příliš zdržovat hru. Prostě to ignoruj.

**PJ musí být připraven neházet příliš kostkami.** Pokud kostky rozhodnou o všem, hráči se naučí dávat na první místo matematickou pravděpodobnost; styl zůstane někde vzadu. U kinoherní kampaně to není účelem. Stejně tak **musí PJ být připraven prohlásit libovolný hod za neplatný.** Ať se to však neděje příliš často — hráči, dostanou-li pocit, že ať zkusí cokoli, výsledek kampaně se nezmění, upadnou v lethargii. Ano, nakrkne, pokud při nějaké činnosti skutečně padne ten kletý výsledek, na který šance činí čtyři promile — ale PJ by neměl kvůli takové smůle nechat někoho *umřít*.

**PJ musí povolit dramatická gesta.** Hrdina se zkusí zhoupnout na lustru do hromady nepřátel pouze v případě, že bude mít jistotu, že mu PJ nesdělí, že mu po navoskovaném povrchu sklouzly ruce, že si pádem k zemi porouchal páteř a že je odted' ochrnutý na všechny končetiny. A ať se PJ ani neopovazuje při každém skákání na stůl či židličku házet proti nějaké dovednosti a modifikovat ji za to, že je v hospodě tma.

**Hráči nesmí tyto konvence zneužívat.** Ano, hrdinové Hořící pustiny přejdou, jistě — ale stejně se musí připravit. Pokud hráč prohlásí „O vodu se nestarejte, jsme hrdinové a nějakou určitě najdeme“, *zaslouží* si zhynout zísň. Hráči, pokud vezmou vodu, ji mají, a už se o ni nestarejte, ale musí akci oznámit a přípravy pořádně hrát.

**PJ musí obsluhovat hrdinské smrti uspokoivým způsobem.** Epická smrt nesmí být bezúčelná. Pokud zemře HP, musí zemřít jako hrdina, slavně — buď se obětovat za své přátele, nebo s sebou odnést úžasné množství nepřátel. Osud, který je samozřejmě v rukou PJ, musí být štědrý. Je-li postava smrtelně raněna, dovol jí sejmut pár nepřátel navíc, ale nenech hráče, aby toho využili. Umírající hrdina může být více-méně nezranitelný, ale pouze v případě, že prodává svůj život za akci, která pohne dějem.

#### Pravidla zahodit! Plnou parou vpřed!

Někteří hráči mají rádi málo pravidel, ve které se akce pohybuje rychle vpřed a není zatěžována hromadou hodů kostkami. To je podobné kinohraní; je ovšem možné mít také rychlou realistickou hru. Prostě si vyberte, která pravidla chcete používat — boj se třeba hodně zpomaluje, pokud PJ používá zásahové plochy a tabulky kritických zásahů a neúspěchů, takže toto všechno prostě vyraďte. Místo hromady papírování s deseti dovednostmi si vem vykřičníkovou a možná jeden či dva Talenty. Pokud PJ a hráči chtějí rychlou a akční hru, dá se toho dosáhnout; stačí GURPSy orvat na základní elementy a dodat si vůle na rychlé vyhodnocování spousty věcí dle svého uvážení.

## 20.2 Začátek herního sezení

Je pár věcí, které by PJ měl udělat před začátkem hraní samotného. Pokud tyto věci PJ vykoná, ušetří to spoustu času jak sobě, tak hráčům:

**Představ postavy.** Pokud jste už uprostřed rozehrané hry, můžete tento krok přirozeně přeskóčit; pokud ale začínáte, každý hráč by měl dostat možnost popsat sebe sama. Pokud máte ve skupince zručnějšího umělce, může vypomoci črtáním postav podle toho, jak je hráči popisují.

**Zjistí, co se změnilo od minula.** V kampani na pokračování mohou HP získat body, které pak dávají do vylepšení svých dovedností a schopností. Někde HP mohou mezi herními sezeními studovat či pracovat; pak se může stát, že některé postavy budou mít lepší úroveň dovedností a schopností, než měli předchozí sezení. Nyní je čas na to, aby tyto záležitosti byly konzultovány s PJ. (Pokud mají všichni ve skupině přístup k Internetu, může být lepší zpracovat tyto věci pomocí e-mailu, ať se pak věci zbytečně nezdržují.)

**Vyplň Formulář PJ.** Pomůže ti. Zatímco se hráči spolu seznamují, popřípadě spolu seznamují svoje postavy, měl by PJ zkontrolovat jejich deníky, ujistit se, že všechno sedí, a potřebné údaje zaznamenat do tohoto formuláře. Je tam místo pro několik postav, u každé mohou být zaznamenány všechny možné vlastnosti. Jakmile pak PJ háže v tajnosti, ať už kvůli čemukoli, nemusí se hra zpomalovat kolováním osobních deníků.

**Uveď hráče do děje,** nebo, pokud jedete na pokračování, jim připomeň, co se stalo minule. Uvést hráče do děje lze samozřejmě prostým sdělením, ale můžeš jim to ukázat nějak názorně přímo ve hře.

**Začněte hrát.**

### 20.2.1 Mapy

PJ si může přát připravit dopředu nějaké mapy, aby mohl lépe plánovat a aby se zorientoval v běhu událostí. Hráčům tyto mapy může postupně dávat jako stopy; nebo hráči sami budou chtít svoje cesty mapovat, ať už jdou džunglí, jeskyní či nějakými pochybnými čtvrtěmi New Yorku, aby se dokázali vrátit zpátky.

Mapy v GURPSech používají pro regulaci pohybu a boje síť pravidelných šestiúhelníků, které k sobě přiléhají. Těmto šestiúhelníkům, hexagonům, se říká z lenosti prostě hexy. Každý hex sousedí s šesti dalšími hexy. Dále viz Hexy {411}.

#### Cestovní mapy

Měřítka nastav, jak ti to bude pohodlné — jde o mapy kontinentů, hor a měst. Jsou čistě informační a nejde o žádnou herní desku. V moderních dobrodružstvích budou hráči k takovým mapám docela určitě mít přístup, v kampani, která se odehrává dávno, nebo naopak daleko v budoucnosti, může být cestovní mapa tajemstvím PJ. (*Nalezení mapy může představovat skvělý cíl!*)

#### Mapy prostoru

(Poznámka překladatele: tady se tvrdí, že standardním měřítkem pro tyto mapy je 6 hexů na palec. Asi se ani s hexovým papírem nezátěžujete, pokud k tomu mám něco říct.) Takto se mapují budovy, jeskyně, arény apod.; pro každé podlaží se užívá dalšího papíru. Každý bod zájmu, třeba místnosti, označ číslem či písmenem a popiš je v legendě mapy.

Legenda by měla obsahovat pro každou místnost:

- **Rozměry.** Ty však mohou být patrné z vlastní mapy.
- **Obecný popis.**
- **Popis obyvatel místnosti,** jsou-li nějaké. Může být jakýkoli od primitivního (třeba „Dva běžní vlci“) k složitějšímu (třeba „Místnost je prázdná až na období mezi půlnocí a devátou ráno. V tento čas se zde nalézají dva strážníci. Každý má šanci jedna ku jedné na to, že bude spát. Jsou to běžní strážníci ze seznamu postav, jeden má u sebe zlatý prsten za 200 \$. Vzdají se, budou-li přechísleni více než dva na jednoho. Spolupracovat nebudou v žádném případě, ani pod pohrůžkou smrti.“).
- **Poznámky** ohledně místnosti, jsou-li potřeba, popřípadě popisy toho, co může být nalezeno, bude-li pokoj řádně prohledán.
- **Mapa** může pomoci k zobrazení přesného rozmístění nábytku, postav atd.

Takovéto mapy by měl PJ před hráči tajit. Pokud hráči chtějí, mohou si kreslit svou vlastní mapu.



## Mapy místností

Mapy, které slouží k orientaci, nikoli však k boji.

### Bojové mapy

Boj žádné mapy nevyžaduje, i když, pokud chcete používat taktický boj nebo aspoň znázorňovat průběh boje, budete je potřebovat. Ve chvíli, kdy postavy vstoupí do nějakého prostoru, kde se může odehrát boj, nech hráče, aby umístili své figury na mapy tak, jak jejich postavy stojí. Pokud dojde k boji, hrajte na mapě, z těch poloh, jaké hráči zaujali.

Půlhexy na okraji mapy ber jako celé, může tam tedy být osoba. Tak lze i na hexovém papíře snadno presentovat pravoúhelnou místnost i nepravidelnou jeskyni.

#### Mapy hráčů

Jestliže postavy vstoupí do nějakého prostoru, pro který nemají žádnou mapu, ať už je to cokoli — laboratoř, síť cest v džungli, jeskyně — budou chtít hráči kreslit mapu (tedy v případě, že jsou chytří).

Mapování není triviální. Pokud s sebou družina nenesení pásmo na měření a netráví vážně dost času jeho užíváním, neměl bys jim dávat popis typu „Slézáte dvanáct metrů ze schodů, otáčíte se na sever. Tunel je široký dva metry deset centimetrů a vysoký dva metry sedmdesát centimetrů. Směřuje stále severním směrem. Je dlouhý sto deset metrů, po nich zatáčí na severovýchod. Po dalších osmnácti metrech se rozevírá v pokoj devět metrů na pět metrů čtyřicet centimetrů.“ (Rozhodl jsem se příkladem dohnat k absurditě přehnaně přesným převodem imperiálních jednotek na metrické ☺). Takové informace získají, pokud budou trávit každým měřením několik minut a poté se jim zdaří hod na Matematiku (Kartografii), rozhodně však ne, když projdou tunelem.

Místo toho jim sděl:

„Slézáte dolů ze schodů. Jsou o něco delší, než schody bývají. Na konci schodů je odbočka vpravo. Tunel, kterým jdete, je dost široký na to, aby dva mohli jít vedle sebe, a tak vysoký, že sotva dosáhnete na strop svými meči. Takovým způsobem jdete hezkou chvíli, tunel se nijak nekroutí...“

„Jak dlouho tak jdeme?“, ptá se hráč.

„Krokuje to někdo? Fajn. Asi 140 kroků. Pak zahýbá trochu napravo...“

„Co je to — trochu?“

„Má někdo Orientaci? Má někdo úhloměr? Ne? Fajn. Když stojíte na odbočce, se starým tunelem přímo v zádech, je nový někde mezi prvou a druhou hodinou. Máte to? Pak pokračuje dalších dvacet kroků a otevírá se do velkého pokoje. Z místa, na kterém stojíte, může být dlouhý tak deset metrů a široký přibližně šest.“

To je jiná káva, co? Ale je to realističtější. Hráči dostanou jenom ty informace, které jejich postavy získávají svými smysly. V případě výše PJ prostě předpokládal, že krok jsou asi tři čtvrtky metru.

Pokud se budeš chovat takto, mohou hráči přijít se zajímavými nápady na měření vzdáleností a času. Nech je, ať to funguje!

V normálních podmínkách je mapování složité, ale ve spěchu se stává přímo nemožným! Pokud je již dvakrát popsáným prostorem družina proháněna bandou zloduchů, řekne PJ jenom:

„Běžíte? OK. Mažete ze schodů dolů, ostře zatáčí vpravo. Tady je chodba chvíli rovná, přeběhnete ji za pár chviliek, pak se tunel ohýbá trošku vpravo, běžíte ještě chvíli — jste v místnosti!“

A tak dál. Když se skupina zastaví, může se zkusit posadit a zkusit se rozpomenout na to, kudy přišla. (Eidetická paměť v takových případech pomáhá.)

#### Mapování vnějších prostor

Pokud HP cestují skrz neprozkoumané území, mohou si hráči kreslit také mapu. PJ to může prostě automatisovat, pokud jdou podél řek, skrz význačné kaňony apod., ale pokud prochází jednotvárnou pustinou, nebo se snaží mapovat maličký přítůček velké řeky, bude výroba mapy tak dobré, aby ji mohl někdo použít, chtít hod na Kartografii. Asi půjde o implicitní úroveň. Orientace je dobrá na +3.

Pořizování mapy může být samo o sobě dobrodružstvím — družina je vyslána na průzkum a mapování nové planety, záhadné jeskyně, džungle, města mrtvých, čehokoli.

## 20.3 Hraní

Úkol PJ během hry je naprosto jednoduchý. Na práci má akorát poslouchat hráče, kteří popisují, co dělají, pak použije pravidla hry a specifikace světa, aby řekl hráčům, co se stalo, aby mohli popsat, co dělají dál, a tak dál. No... *tak* jednoduché to možná není.

Tento článek ti jako PJ pomůže v onom ošemetném určování toho, co bude dál. Nejde o pravidla, ale o nějaké

směrnice k dobrému PJování.

**Používej selský rozum.** Pokud dává nějaké pravidlo naprosto hloupý výsledek, ignoruj ho a zaříd' se podle sebe. Nezávisle na tom, kolik testování jsme provedli, nejsou ani tato pravidla dokonalá. Nenech hráče, aby se z nich stali pravidloví právníci. *Tvoje*, a jenom *tvoje* rozhodnutí je konečné.

**Jednej fér.** Dej všem hráčům stejnou šanci. Zahrň je všechny do akce. Pokud změníš pravidlo či přidáš výjimku, aplikuj změnu rovnoměrně na všechny.

**Hra se musí hýbat.** Hra na hrdiny, to je jako příběh. Jako PJ jsi autorem, až na to, že *tvoje* hlavní postavy mají svou a nikoli tvou vůli, a příběh se často zatoulá směrem, kterým si *oni* přejí, aby šel. Když se věci zaseknou na mrtvém bodě, je tvým úkolem hru oživit. Improvisuj střetnutí, přidej stopu, prostě udělej něco pro to, aby hráči našli svou cestu zpět do příběhu.

**Nelpi na vzorečkách.** To se týká v prvé řadě těchto pravidel. Použij je, když se to hodí, ale nenech je, aby tě ovládly. Nedopusť, aby výpočty zkazily hru. Pokud hrdina *doopravdy potřebuje* ten kámen zvednout, ať ho zvedne.

**Nezabiješ. Nebo aspoň nebudeš zabíjet moc.** V některých hrách je život levný. Někteří PJ si myslí, že selhali ve svém poslání, pokud polovina postav do hodiny neleží mrtvá. Většinu hráčů takové věci ale nebaví — GURPSy umožňují kompletní výrobu postavy, a je škoda takové pečlivě vyrobené postavy proměnit v kanónenfutr. Dobré příběhy nezabíjí svoje protagonisty bez důvodu. Víc se to rozebírá níže; viz Udržování postav naživu {539}. Pokud ovšem tvoji hráči mají vážně rádi mlátivé hry, nech je. A zabíjej.

### 20.3.1 K otázkám na pravidla

V jakékoli situaci je slovo PJ zákonem. PJ se rozhodne, která pravidla se budou používat, a všechny specifické otázky, které mohou vzejít, vyřeší. Dobrý PJ důležité otázky nejdříve zkonsultuje s hráči, a dobrý hráč přijme rozhodnutí PJ.

PJ by měl znát pravidla. Měl by je znát dobře. Pokud pravidla neřeší nějakou situaci, nebo pokud je zapotřebí rozhodnutí o reálném světě, může PJ použít několik technik:

**Hody na úspěch.** Viz kapitolu 12. Jestliže vyvstane otázka ohledně toho, jestli někdo něco dokáže, je hod na úspěch tvým přítelem.

**Náhodné hody.** Náhodný hod je nejlepším řešením pro otázky typu „jsou klíčky uvnitř auta?“ a „má nějaký z těch vojáků koně stejné barvy jako já?“. PJ se pak rozhodne, jaké jsou šance pro jednotlivé případy, a hodí kostkami. Některé věci jsou padesát na padesát, jiné jsou dost nepravděpodobné. PJ tedy rozhodne pravděpodobnosti, a zbytek nechá na osudu.

**Konstatování.** Nemusíš vůbec použít kostky. Pokud ti sedí jediná odpověď, pak ji použij. „Naštěstí pro vás, granát se od místa, na kterém stojíte, odrazil, a skutálel se dále po schodišti, kde vybuchne. Nikdo nebyl zraněn, byly však zburcovány strážel!“

### 20.3.2 Nakládání s hráči

Hráči jsou lidé, a mají svoje názory na určité věci. Občas se mohou chovat neukázněně, a PJ bude potřebovat klid. Jak to zařídit, je psáno zde.

#### Hádky

Jako PJ bys měl vždy naslouchat rozumným návrhům ze strany hráčů, a, uděláš-li chybu, bys měl svoje chybné rozhodnutí napravit. Jsi ovšem poslední autoritou a nejvyšším soudem. Pokud se rozhodneš a myslíš si, že je to férové, ale někdo se pořád hádá... prostě ho požádej, ať opustí hru, dočasně, či navěky. Hry nás baví, hádky ne. (Ostatní mohou nespokojence umlčet dříve, než dostaneš šanci. Nech je!)

#### Rozmyslel jsem si to!

Někteří hráči se snaží poté, co zjistí, že jejich rozhodnutí nebylo správné, a začnou tím trpět, vracet čas. Nenech je, pokud by *doopravdy* neměli čas na to, aby svá rozhodnutí změnili.

Pokud nějaký hráč, třeba Jiří, prohlásí, že háže na zem nitroglycerin, a ty mu řekneš, že vybouchl a že má utržit 3k poškození, už to nemůže vzít zpátky. Rozhodne-li se však tento Jiří, že podpálí nějakou budovu, a pak se rozhodne, že ji vlastně podpálit nechce, nech ho. „V pořádku. Škrtl jsi sirkou a našel nějaké noviny na podpal, ale rozmyslel sis to. Hořící kousek novin jsi udusal.“ Budovy nevzplanou neovladatelným plamenem tak rychle, aby nezbyl čas na rozmyšlenou. (Při použití plamenometu je to něco jiného.)

Pokud hráč udělá něco nevratného, nebo dokonce prohlásí, že věc, kterou provádí, je nevratná, tak je, a to je řešení.

### Následujte vůdce!

Pokud si hráči zvolí velitele, pak tento velitel může hovořit ve jménu družiny a sdělovat mu, co dělá — až na případy nouze. Pak už jedná každý sám na svou pěst. Velitel sice může rozkazovat, ale nemůže splnění svých rozkazů *vynutit*, pokud to nemůže učinit jeho postava v herním světě. Pokud tě velitel požádá o pomoc, sděl mu, že velitelem je tady on, a za nepořádek v mužstvu je zodpovědný výlučně velitel.

### Žvanění

Pokud jsou tví hráči příliš hluční, sděl jim, že co řeknou, jejich postavy také řeknou. Postavy tedy nebudou příliš kradmé a nezpozorovatelné, pokud budou u stolu hráči hlasitě hulákat, a postavy taktéž neudělají žádná rychlá rozhodnutí, pokud se hráč nedokáže rychle rozhodnout. Tvrdé vymáhání tohoto pravidla může zachránit přičetnost PJ, zejména má-li větší skupinu.

### 20.3.3 Hraní NP

NP, nehráčské postavy, to jsou postavy, které nehrají hráči, jak už název napovídá. Zpravidla je bere do svých rukou PJ. Sám PJ tedy bude hrát během dobrodružství desítky a desítky postav, od náhodných kolemjdoucích po mocné patrony a zloduchy.

Jako PJ můžeš svoje NP vyrobit, jakkoli se ti zachce. Důležité NP bys měl navrhovat jako hráčské postavy, kanónenfutr a okrajové postavy prostě vycucat z šablon či z prstu (nezávisle na bodové ceně, přiřazením těch vlastností, které se ti zdají dobré).

Jakmile je ovšem NP hotova, ať už jakkoli důležitá, *hraj ji!* Tvoje NP se budou snažit vydělat peníze, vypadat důležitě a vznešeně, chránit si svou kůži a dosahovat svých cílů, stejně jako všichni ostatní. Čím zběhlejší jsi v hraní postav, tím lepší PJ z tebe bude, a tím víc zábavy to pro všechny bude znamenat.

Některé z tvých NP budou k HP automaticky přistupovat přátelsky, jiné k nim budou právě tak nepřátelské. Většina NP ovšem na HP nijak do začátku nahlížet nebude — místo toho použije tabulku reakcí {585}.

### Všeobecný nepřítel

Ve chvíli, kdy má PJ hrát NP, která se nehodlá k HP zachovat nijak hezky, měl by při hraní co nejvíce omezit vnikání svých reálných znalostí o postavách do znalostí jeho postavy. PJ ví o všech silných i slabých stránkách družiny, ale jejich nepřátelé ne. Jednou z dobrých cest, jak to vyřešit, je přizvat si jinou osobu, která bude tyto nepřátele hrát.

PJ by měl tomuto Nepříteli říct maximum o postavách, které bude řídit, ale o družině jen to, co je všeobecně známo. Vlastně by o HP neměl vědět nic moc určitého, zvláště ne na začátku dobrodružství. Pro úplný realismus si vem dva takové Nepřátele, jednoho na kanónenfutr a druhého pro známé nepřátele, kteří mají o družině jisté informace.

Nepřítel je pomocník PJ. Jeho prací je co nejlépe hrát nepřátele postav. Neměl by je hrát jako přihlouplé stroje na zabíjení (pokud to doopravdy *nejdou* přihlouplé stroje na zabíjení). Jeho prací je útočit, když je logické, aby NP útočily, ale také házet kamením ze zálohy, vykřikovat urážky, nebo rovnou utéci.

Při roznicích mezi PJ a Nepřitelem má hlavní slovo opět PJ. Dobrý PJ ovšem svému Nepříteli nechává co nejvíce prostoru, a když už k roztržce má dojít, vezme si jej do vedlejší místnosti, aby hráči nebyli zbytečně vyrušováni.

Pro někoho, kdo chce být jednou PJ, je hraní takového Nepřitele dobrou školou.

**Hraní po síti**

Pokud nemáš kolem sebe žádné hráče, neznamená to konec; můžeš hrát s přáteli, kteří jsou rozstrkaní po celé zemi (nebo po celém světě). Nemusíte se potkávat; můžete použít moderní počítačové technologie. Existuje několik možností, jak se s tím vypořádat.

**Hraní po e-mailu.** V tomto stylu hry PJ všem pošle mail s popisem situace, pak počká, až mu všichni pošlou maily se svou akcí, PJ to pak vyhodnotí, rozmyslí si, jak se zachovají NP a opět pošle popis nové situace.

Nikdo tak není nucen do okamžitého rozhodnutí; skoro každý má přístup k Internetu a skoro každý, kdo má přístup k Internetu, má někde mailovou schránku; pokud PJ chce hráčům něco ukázat, může připslat soubory s obrázky, v nichž to bude zobrazeno, nečeká se na věčné pozdné příchozí, nikdo ti nesežere sušenky.

Pro PJ je to ale, zvláště není-li moc zručný v psaní na klávesnici, mnoho práce navíc, jediné střetnutí může zabrat týdný, zejména pokud jsou hráči líní odpovídat, a je šílenstvím takto odehrávat boje. Většina těchto her se prostě boji vyhýbá.

**Hraní po chatu** jakéhokoli druhu, ať už jde o IRC či nějaký IM program. Jde o kompromis mezi e-mailem a hře tváří v tvář. Má to v sobě mnoho dobrého i zlého z obou přístupů; hry se musí naplánovat na určitý čas, ale hráči nemusí být na stejném místě; je možné, aby na sebe hráči reagovali v reálném čase, ale pro člověka, který není zručný v psaní na klávesnici, je to utrpení. Takový člověk hru zpomaluje, nebo naopak zaostává. Nikdo sice nikomu nekrade sušenky, ale nikdo také PJ nekupuje pizzu. Některé chatové programy a služby jsou vybaveny vrhači kostek, které vám váš tvrdý úděl zesnadní.

**MMORPG.** Massively multiplayer online RPG. Online RPG hra pro spoustu hráčů. Ať už se píše v těchto pravidlech cokoli, jsou to počítačové hry, které nemají s tímto systémem nic společného, neumožní vám procházet dobrodružství podle vaší volby a zpravidla v nich nejde ani o hraní postav. Je to zábava pro jednotlivce, kterou trochu osvěžuje to, že ne vše ovládá počítač.

**Jiné zdroje**

I když neholdujete hraní tímto způsobem, je spousta — ó, nikoli, *spousta* — ale néé, chtěl jsem říct **SPOUSTA** skvělých míst, na kterých se vám pro vaše hry dostane podpory. Zde je jich několik:

**Pyramid.** Náš onlinový magazín.. (zase reklama, vidíte je? Takže pryč s tím...) ... vychází týdně, obsahuje i GURPSovou sekci, někdy i materiály, které nikde jinde nebyly publikovány.

**e23.** Náš nový pokus o e-publishing — tak to by stačilo, vážení ☹. Čas od času se tam objeví něco nového.

**Naše stránky** jsou také nabitě dalším obsahem (a, ehm, opravami chyb) pro skoro všechny knihy GURPSů, které jsme publikovali. Dají se tam také stáhnout programy, které ti pomohou s řízením hry či hraním po síti. Naše fóra se zabývají všemi našimi výrobky, a GURPSy samozřejmě taky.

**Adresy:**

<http://www.sjgames.com> — hlavní stránka SJ Games.

<http://www.sjgames.com/gurps/> — hlavní stránka GURPSů.

<http://forums.sjgames.com> — fóra

<http://www.sjgames.com/pyramid> — Pyramid

<http://e23.sjgames.com> — e23

<http://www.sjgames.com/errata/gurps/> — opravy chyb v GURPSech. Jde zpravidla jen o gramatické chyby a chyby ve stránkování. Můj překlad samozřejmě anglické gramatické chyby neobsahuje a chyby ve stránkování budu mít své vlastní.

<http://www.sjgames.com/gurps/online/> — nic tam není, pouze oznámení o zrušeném projektu. Dnes se píše rok 2012 a přestože nevím, kdy GURPSy IV vyšly, bude to tak už hezkých pár let, a pravděpodobně se tam už nic nikdy neobjeví.

**20.3.4 Hody na reakce**

Potkají-li HP nějakou NP, jejíž reakce na ně není předem určena (viz níže), hodí PJ třemi kostkami. Čím vyšší hod, tím lepší reakce. PJ pak hraje postavu podle směrnic v tabulce reakcí.

Tento hod by hráči neměli vidět. Nebudou vědět, jestli jim ten přátelsky vypadající farmář dává dobrou radu, nebo jestli je posílá do pastí.

Nejde o hod na úspěch. Neháze se totiž proti žádnému číslu, čím je číslo vyšší, tím je to *lepší* a nikoli naopak, a opravy na reakci se přičítají přímo k tomu, co padlo na kostkách.

Mezi běžné opravy k reakcím patří:

**Osobní vzhled a chování.** Platí zejména pro postavu, která mluví. Krásný vzhled poskytne bonus, stejně tak poskytne bonus Charisma, Módní cit, Smutné oči, Hlas, a ve většině situací také zjevné vysoké společenské postavení. Postih dává spousta nevýhod a mizerný vzhled.

**Dovednosti.** Úspěšný hod na dovednost, která se k situaci hodí, může vynést až +2. V případě nakládání s

byrokraty to může být Administrace, u politiků Politika. V několika případech dává úroveň 20 a vyšší automaticky +2 — pokud je ti umožněno mluvit, fungují tak Diplomacie, Vemlouvání se, a během obchodních transakcí i Obchodník. PJ může podobné bonusy přiřadit také jiným dovednostem.

**Rasová a národnostní nesnášenlivost.** Elfové nemají rádi trpaslíky. Francouzi nemají rádi Němce ani Angličany, a tak dál. Tady se zpravidla čarují pouze postihy. Řeší se to na základě nevýhod Nesnášenlivost a Společenské stigma.

**Vhodné chování hráčů.** Zde je místo na odměnu za hraní role. Dobrý přístup ze strany hráče dá alespoň +1, úplně mizerný přístup může odečíst 1 či 2. Neříkej hráčům, že to zkazili — připočti postih, hod' si, zahraj s nejvyšší pravděpodobností uraženou postavu, a nech je, aby na to přišli sami.

Náhodné hody na reakce jsou dobré pro přidávání nějaké té nevypočitatelnosti, a pro PJ je to taky větší zábava. *Nikdy ale nelze nahradit logické uvažování hodem kostkami.*

### Předepsané reakce

Některé NP budou mít už předepsány nějaké reakční opravy. Většinou budou záporné. Pouliční gang bude na každého reagovat s −5.

Předurčené reakce mívají často také předepsán nejlepší výsledek. Pokud náhodou padne něco lepšího než nejlepší výsledek, vyjde nejlepší výsledek. Znova se neháže. Osamělý člověk z hor bude na všechny reagovat s −2 a jeho reakce nebude nikdy lepší než Neutrální. Pokud padne cokoli lepšího než Neutrální, použije se místo toho pouze Neutrální.

Pro neobvykle přátelské NP jsou možné i předepsané bonusy a nejhorší scénáře.

### Další pokusy

Pokud hráči dostali hod, který se jim nelíbí, mohou zkusit svůj postup změnit a zkusit to znova (pokud první hod nerozpoutal boj!) Změny v přístupu zpravidla obsahují úplatek, lepší nabídku, presentování nových informací, použití určité dovednosti, viz níže. Pokud NP podle toho, jak ji PJ hraje, cítí, že se HP stávají otravnými, může připočítávat za každý další pokus −2. Tomu se lze vyhnout v případě, že HP počkají mezi dotazy nějakou rozumnou dobu. Délka rozumného je čistě na PJ.

## 20.3.5 Znalosti

Jednou z výzev v hraní postav je oddělování znalostí hráče od znalostí postavy.

### Znalosti postavy

Částí práce PJ je udržovat hráče, aby nepoužívali informace, které jejich postavy nemohou znát.

Typickým příkladem jsou technologie. Postava nemůže použít znalosti *hráče* ohledně fungování nějakých předmětů.

Pokud chce středověká postava vynalézt střelný prach, nebo sestavit kladkový luk, nebo použít plesnivý chleba na výrobu penicilinu, nesmíš jim to povolit. Cestovatelé časem to dělat mohou, ale to je něco jiného.

Moderní postavy také zpravidla nemohou používat techniky na výrobu věcí, které znají. Střelný prach je opět příkladem. Kolik lidí tohoto století přesně ví, co se musí smíchat, aby vznikl střelný prach, a jak se to musí smíchat, přesívat a používat, aniž by se vyhodili do vzduchu? Lze se samozřejmě pokusit o hod na Historii; ten by, zatížen-li řádnými postihy, mohl takovou informaci donést.

Dalším problémem je znalost historie. Pokud je vaše hra umístěna do reálné minulosti tady na Zemi, mají už hráči — nebo aspoň ti, kteří dávali v dějepise pozor — dopředu podrobné informace o tom, jak co skončí. Nenech je ovšem tyto znalosti použít — nejsou-li opět cestovatelé časem z budoucnosti. Ve hře se i historie může změnit, takže některé věci, které hráči znají, ve hře *nemusí být pravda*.

Jiným problémem je gramotnost. Pokud je HP ngramotná, nic nepřečte. Je zajímavé, kolik hráčů si vezme tři body za vynulování úrovně pochopení svého rodného psaného jazyka a předpokládá, že stále mohou číst mapy, nápisy na vývěsních štítech a ukazatele.

**Otevřu dveře, sehnou se, aby mě nepraštila ta otrávená čepel, šlapu na každou třetí kachli a dávám si pozor, abych nespustil laserové sensory.**

Pokud používáte předbalená dobrodružství, je možné, že jej už některý hráč viděl, nebo i hrál (a nebo, pokud máš *vážně* smůlu, je i PJoval). Jakmile pojmeš podezření na to, že postavy využívají znalostí hráčů o hře, je čas na pár překvápek — místnosti, které tam být neměly, a ty místnosti, které tam původně byly, operativně odstranit, neplánované střetnutí, změnu principů pastí, které se tam nalézají, a možná i na přemýšlení o tom, jestli s takovými lidmi chceš hrát.

## Znalosti NP

Stejně tak by ani PJ a jeho věrní Nepřátelé neměli zneužívat vědomostí, které oni mají, ale jejich postavy ne. V zásadě je to jeden z důvodů, proč byl vůbec takový Nepřítel zatažen do hry, takže by mu PJ neměl sdělovat všechno, co on ví o postavách. Všechno, co je psáno výše, také platí, ale kromě toho je třeba dávat obzvláštní pozor na:

**Cíle družiny.** PJ zná cíl družiny, Nepřítel ho znát může, ale nemusí. Pokud dojde na hraní postav, které ho neznají, musí tuto nevědomost hrát! Znamená to jednak, že NP, která by logicky měla být k hráčům přívětivá, se k nim zachová nepřátelsky, nebo naopak, a také to znamená, že pokud se skupina proplíží do hradu, stráže se nemohou shromáždit v pokladnici, aby ji mohly hájit, protože neví ani to, kam HP jdou, ani to, že jdou.

**Schopnosti družiny.** Všechny NP, a zejména nepřátelé hráčů, by měli reagovat podle toho, jak silně hráči vypadají, nikoli podle toho, jak silní jsou. Jednoduchý příklad: HP prolézají jeskyni, v níž bydlí několik skupin skřetů. Každá z nich by pak měla na svou vlastní pěst zjistit, že tamten neškodně vypadající stařík hází výbušné ohnivé koule. Nebo by to tak mělo jít aspoň do chvíle, kdy některý ze skřetů neuteče, aby to rozplkal do všech světa stran.

**Slabosti družiny.** Pokud (třeba) mají dva členové družiny smrtelný strach z hadů, nepřátelé by to neměli vědět, dokud se nenajde nějaký způsob, jakým by se to dozvěděli. Takové věci by ovšem PJ neměl svým Nepřátelům vůbec sdělovat a raději je nechat, ať to zjistí sami, ale i v případě, že to zjistí, by takový druh znalosti neměl používat, pokud nehraje nepřítele, který be to vědět *měl*.

### 20.3.6 Udržování postav naživu

V hrách tohoto druhu se vyskytuje zásadní rozpor. Na jedné straně, hráči provozují nějaké dobrodružství, a dobrodružství je nebezpečné. Na druhou stranu, nikdo nechce umřít! PJ tedy musí jít přesně po hranici dobrodružství, ve kterém není nikdo v nebezpečí, a úplným masakrem.

Pravidla GURPSů jsou navržena tak, aby podporovala dvě věci: dobré hraní postav a realismus, v tomto pořadí. Realismus znamená v tomto případě to, že pokud dojde k boji, pravděpodobně někdo umře nebo zůstane na hranici života se smrtí s vážným zraněním. A jelikož se nikomu do umírání, pokud vím, nechce, dobré hraní postav znamená třeba to, že postavy (nebo aspoň většina postav) nebudou bojovat, pokud to nebude nevyhnutelně nutné. To platí kromě HP i pro tvoje NP.

Dobré hraní postav je to nejdůležitější. Když se hraní dostane do konfliktu s realitou, ať zvítězí hraní postav. PJ by sice neměl dopustit, aby se něco takového stalo, ale pokud k tomu dojde, obraťte směrem k zábavě.

V zásadě se nepokoušej zabít příliš mnoho HP. V případě mlátivé hry, ve které jsou postavy jenom hromadami čísel, to vlastně ani nevádí, ale v opravdové hře, s propracovanými hrdiny, kteří se dlouho vyvíjeli, může ztráta postavy *pekelně bolet*. Tím se nechce říci, že by HP *neměly* umírat, tím se chce říci akorát, že by neměly umírat příliš často.

Neustále v mysli chovej upozornění na to, že jde o hru, a hry jsou pro zábavu. Mají simulovat realitu hrdinské fantasy, nikoli realitu každodenního života. Je to příběh, který PJ a hráči dohromady píšou, a v těch nejlepších, hrdinové (nebo aspoň většina z nich) přežije a zvítězí. To je důležitější než „logika“. Luke Skywalker by si za svůj sebevražedný nálet proti palubním dělům Hvězdy zasloužil smrt, a přece ji nedostal. Frodo a Sam by v Mordoru docela vyhladověli, a přesto se dostali až k Hoře. Tarzana by lev sežral ještě před šestým rokem jeho života. Klasické příběhy logice odporují, a přesto jim věříš, protože jim chceš věřit. Dobrá hra je na tom podobně.

Existuje několik způsobů, jak si postavy udržet živé. Některé jsou úplně divné, ale jako PJ můžeš samozřejmě použít cokoli, co budeš chtít.

**Inteligentní návrh scénáře.** Neplň svoje dobrodružství pastmi a nepřáteli. Není cílem zmasakrovat. Raději udělej něco, co donutí hráče *přemýšlet* a *hrát svoje postavy*, a dej jim slušnou šanci, nebo možná víc než slušnou šanci, když jsou to ti hrdinové, na úspěch.

**Realistické chování NP.** Většina realistických NP nebude stejně jako HP riskovat svůj život, když to nebude potřeba. Ne všechna setkání jsou nepřátelská, ne všechna nepřátelská setkání znamenají násilí, ne všechno násilí znamená zbraně. Některé hry jsou násilnější než jiné, ale nenech násilí přejít do extrému; nastavení typu „život je levný“ zpravidla zadělá jen na hru nevalné jakosti.

Dokonce i v násilném herním světě existuje spousta důvodů pro to, aby nepřátelé raději vzali HP do zajetí, než aby je zmasakrovali — vyslýchání, výkupné, uvěznění, otroctví, obětování bohům, nebo cokoli jiného. Kolem toho se může točit celá hra.

Pokud HP v boji vyhrávají, NP si, nejsou-li to bytosti nesebezáchovné a nemyslíci, zkusí zachránit kůži — většina stráží, zvířat i banditů z boje uteče, nezávisle na povinnostech, hladu či hrabivosti, pokud se boj nevyvíjí podle jejich představ. Hraj je tak.

**Realistické schopnosti NP.** Ve většině herních světů začínají HP s o dost vyšším množstvím bodů než

normální osoby. To znamená, že většina NP pro ně není žádnou překážkou, ať už tělesně, či mentálně. Existují ovšem výjimky... zajímavé, nebezpečné výjimky — ale jsou to jen výjimky. Běžný pouliční člověk bude mít méně schopností a nižší atributy, než mají HP. Ve většině případu by HP měly čelit méně schopným nepřátelům. Nejenže se tak hra uchovává v rovnováze, ale uchovává se tak i „realita“ oné dobrodružné fikce, kterou máme tak rádi.

Tím se nechce říci, že „průměrná“ osoba nemůže být nebezpečná — i pětadvacetibodový zlodějíček může být odporným bojovníkem, pokud si nabere pár nevýhod, které jeho výkon v boji neovlivní a zvýší si SL, OB a bojové vlastnosti. Pro stobodového intelektuála bude víc než rovným soupeřem... ale stobodový bojovník ho roztrhá na kousky.

**Bezpečnostní opatření.** Existují pravidla, která slouží vyložení k udržení postav na živu. Nech je, ať vydávají svoje BÚ na bonusy k obraně (viz Obzvláštní úsilí v boji {380}), nebo aby si pomocí bodů zakoupili úspěch (viz Ovlivňování hodů na úspěch {369}). V akční kampani můžeš chtít HP ochránit před mizernými hody třeba pomocí povinné předepsané Štěstí.

**Deus ex machina.** Zázračný zásah zvenčí zvrátí osud již skoro poražených HP. Zpoza kopečka se vyřítí padesát jezdců, kteří roznesou nepřátele na kopytech... vesmírná loď tě přijme dovnitř... guvernér ti udělí milost. Jestliže hráči udělali pro svůj úspěch to nejlepší a věci se přesto úplně pokazily, dopřej jim zázračný únik oproti všemu očekávání. Z deus ex machina by nikdo neměl dostat žádné body, protože postavy neunikly samy.

**Podvod.** Když všechno selže, hod' tak, aby to hráči neviděli, a zalži jim ohledně výsledku. Hráči se po miliónstosedmé snaží otevřít zámek, aby se uchránili před přibíhajícími skřety. Padla ti sedmnáctka, a prohlásíš „Funguje to! Konečně jste ty zatrolené dveře otevřeli! Vběhnete dovnitř a pořádně je za sebou zabouchnete. Skřeti za vámi nemohou.“. Kdyby poctivý výsledek vynesl masakr, můžeme snad PJ odpustit, když bude podvádět.

Ještě jednu poznámku bych měl: jednou přijde čas, kdy budou hráči *trvat* na tom, aby je někdo zabil, ať už z ohromné hlouposti, z podcenění nebezpečí, nebo (a to doufáme) skrz dobré hraní postavy, doved' je až k hořkému konci. Nemůžeš je zachránit vždycky... to by taky nebyla žádná legrace! Pokud chtějí průšvih, *dej jim ho*. Tak to chodí.

### 20.3.7 Herní čas

Herní čas, to je čas, který plyne v herním světě. Jen vzácně se stává, že by běžel stejně rychle jako reálný čas, a navíc, měřítko se často a drasticky mění.

#### Čas v dobrodružství

Boj se odehrává v pomalém režimu. Jedno kolo v boji se rovná jedné sekundě herního času, ale může *trvat* klidně minutu nebo i víc našeho času, než se vyhodnotí, zejména pokud jsou hráči nezkušení či jde o vážné velkou bitvu. Jelikož je boj záležitostí života a smrti, měl bys dát hráčům dost času na přemýšlení.

Konverzace, plánování, pokusy o útěk z pastí, to všechno se odehrává v reálném čase. To znamená, že pokud hráči stráví deset minut diskutováním toho, jak co nejlépe přistupovat k obchodníkovi, jejich postavy stráví deset minut žvaněním přede dveřmi obchodu.

Rutinní cestování, dlouhé úkoly apod. se naopak odehrávají v rychlém režimu. Pokud kráčí družina po zabezpečené cestě, může PJ prostě přeskóčit čas, který cestou tráví. „Jdete další dvě hodiny, teprve potom vidíte, jak proti vám kráčí dvě mladé ženy s dlouhými tyčemi v rukou...“ Řekni hráčům, když něco potkají, když začne noc, když se dostanou do města, a tak dál, zbytek času prostě zkomprimuj. Při dlouhé námořní či vesmírné plavbě se tak dají přeskakovat i měsíce, ve kterých se nestalo naprosto nic. Třeba „až do července se nic neděje, pokud jste něco neudělali sami.“ V tomto čase mohou postavy vymyslet nějakou zajímavou čertovinu, nebo vyplnit formuláře využití času, aby se v něm mohli zlepšovat a učit.

#### Čas mezi sezeními

Pokud nemůžete dobrodružství dokončit v jednom sezení, prostě uvalte pauzu až do dalšího setkání. Pokud se zrovna družina srazila s rozzuřeným tyranosaurom, tento tyranosaurus se v týdnu reálného času nedostane o nic dále.

**Kostkami proti pochybám**

Často se navzdory tvé nejpečlivější přípravě stávají překvapivé věci. Může jít o *cokoli*. Nezáleží na tom, jak plánuješ, hráči určitě vymyslí něco, co jsi nečekal.

To je pravda. Kdyby koneckonců s ničím novým nepřicházeli, co by to bylo za zábavu. Pokud se to ale stane, musíš jejich nápad nějak obsloužit.

Rekněme třeba, že hrdinové právě narazili na kapličku matky Bohyně, ale náhle si uvědomí, že nejsou sami! Dovnitř se vhrne přes deset kreatur podobných obrovským opicím, a hrozivě se začnou blížit k postavám. Žádné jiné východy z místnosti nevedou.

Existuje několik věcí, které mohou hráči udělat, a na ty jsi připraven. Pokud chtějí bojovat, máš pro opice všechny potřebné parametry. Pokud se s nimi chtějí skamarádit, už jsi rozhodl, že budou odtazeni do jejich jeskyně a tam uzpůsobení k jídlu. Pokud zkusí utéci, nebo použít magii na získání času, víš, že za oltářem jsou tajné dveře, které jim, pokud je najdou zavčas, pomohou. Pokud zkusí volat o pomoc k matce Bohyni, už víš, že to nebude fungovat — neznají patřičná kouzla a obřady.

Jedna z mladších postav ovšem tváří v tvář nebezpečí *zpanikaří*, rozběhne se k obrovské soše matky Bohyně, obejmeme její kolena a žebrá o pomoc. Nemodlí se, jenom fňuká, jako ustrašené dítě. A na něco takového jsi prostě nebyl připraven. Jistěže můžeš pokaždé, když hráči zkusí něco originálního, říct „Nic se nestalo. Nefunguje to.“ Ale to není zábavné.

Nebo můžeš vždycky říct „Nebyl jsem na to připraven. Zkuste něco jiného.“ Ale to taky není žádná legrace.

Dobrý PJ musí mít tolik představivosti, aby jí vyvážil kreativitu hráčů. V doopravdy vypjaté situaci, třeba v té, kterou jsme popsali výše, prostě skoč do řeky a nech se unášet proudem! Je velmi slušná šance na to, že matce Bohyni se toho ubohého hlupáka zželí. Možná vyháže ty opičí věci ze dveří, možná jenom uchopí danou postavu a vyzdvihne ji do bezpečné výše, zatímco opičky nechá na ostatních. Ty jsi PJ, ty jsi pán a Bůh. V neobvyklých situacích je dobré cokoli, pokud to nepodráždí hráče a vylepšuje příběh.

Cokoli ale uděláš, hráči nesmí vědět, že jsi improvisoval. Ať si myslí, že to bylo předpřipraveno. To, jestli jim po hře přiznáš, že jsi jenom vařil z vody, to je na tobě, ale nenarušuj chod hry. Hod' kostkami, vykřikni „Povedlo se to!“ (nebo „Zkazili jste to!“) a pokračujte.

**Čas mezi dobrodružstvími**

Pokud hrajete kampaň na pokračování, měli byste zaznamenávat, kolik času uplynulo mezi jednotlivými *dobrodružstvími*, aby bylo jasno, kolik toho postavy stihnou nastudovat, nacestovat a zestárnout. Může to být pokaždé stejný čas, nebo se může PJ s hráči dohodnout na nějakém čase, který by měl mezi dobrodružstvími být. Měl by to být aspoň měsíc či dva, aby postavám zbyl čas na léčení, vydělávání peněz normální cestou a studium nových dovedností; viz Formuláře na využití času {542}.

Občas se ale hodí věci trochu popohnat vpřed — zeptej se hráčů, co jejich HP dělají, a pak prostě přeruš jejich aktivity dalším dobrodružstvím! Jednou za čas to neuškodí, zejména pokud je to něco vážně naléhavého. Pokud jsou postavy úplně roztroušené, může být zajímavým úkolem se jenom sesbírat dohromady — to ti umožní také vyzkoušet něco nového, třeba hraní po e-mailu či hraní jeden na jednoho. Nedělej to ale *moc* často, zvláště pokud HP byly uprostřed cvičení na dovednost či něčeho hrozně dlouhého. Dokonce i fiktivní hrdinové potřebují odpočívat!

Také můžeš nechat uplynout jeden reálný den jako několik herních; to si dohodni s hráči. Pokud je každý reálný den herním týdnem a sejdete se za týden, v herním světě uplyne 49 dní.

**20.4 Ukončení herního sezení**

Na konci každého sezení by PJ měl udělat tyto činnosti:

**Diskutovat dobrodružství s hráči.** Co se povedlo, co se pokazilo? Proč? Pokud jde o součást dobrodružství na pokračování, PJ by měl dát pozor, aby neprozradil žádná tajemství!

**Udělit body za dobré hraní.** Viz níže.

**Uschovat herní materiály.** Záznamy o NP, formulář pro PJ a takové věci se budou později ještě hodit, rozhodně si je nechej. NP se dají do dalších dobrodružství jednoduše recyklovat.

**Dohodnout se na dalším setkání.** To je důležité v kampani na pokračování. Rozhodněte se, kde a kdy se bude příští týden hrát, kolik času mezitím uplynulo a vůbec takové věci, které hráči potřebují znát před začátkem dalšího sezení.



### 20.4.1 Udělování bodů

Na konci každého herního sezení by PJ měl udělit bonusové body za dobré hraní. Dobrým hraním se myslí buď dobré hraní postavy, nebo úspěch v úkolu, pokud obojí, tím lépe. Faktem ovšem je, že hraní postavy jde zpravidla proti úspěchu v úkolu. Pokud ovšem hráč udělal něco naprosto mimo osobnost své postavy (třeba jestli notorický zbabělec provedl něco statečného), nedostane nic, i přes to, že tím třeba zachránil zbytku život! PJ samozřejmě může udělit, kolik bodů chce, ale měl by se pohybovat mezi nulou a pěti za sezení, přičemž by měl dávat zpravidla dva, možná tři. Nula se dává za selhání v úkolu nebo mizerné hraní postavy, pětka za dobré hraní postavy či úspěch v úkolu. Postava nedostane za sezení, ve kterém jí zabili, vážně zranili či unesli (za předpokladu, že se ji nepovedlo získat zpět) Závislou osobu, ani jeden bod.

PJ také může chtít dát nějaké bonusové body za rozluštění záhady, důležitého vlákna příběhu apod. To se samozřejmě sečte s body za sezení, během kterého k těmto činům došlo.

PJ by měl tyto bonusové body rozdělovat každému hráči individuálně, a možná tajně. Každý si tyto body, chce-li ve hraní dané postavy pokračovat, zapíše do deníku. Hráč může tyto body použít na vývoj a vylepšení své postavy, viz ostatně kapitolu 9.

Jde pouze o směrnice. PJ může samozřejmě udělit tolik nebo tak málo bodů, jak si přeje. Některé hry vyžadují rychlejší postup postav než jiné.

#### Jak zamezit inflaci postav

Jako PJ bys měl zkoušet vyvážit množství bodů, které hráčům poskytujes. Postavy by se měly vyvíjet tak rychle, aby hra zůstala zajímavou, ale ne tak rychle, aby všechno, co na ně přichystáš, okamžitě rozduplici. Pokud ti také do pokročilého stadia hry vejdou noví hráči, mohou mít oproti příliš silným společníkům pocit, že nejsou k ničemu, pokud neuděláš sám něco pro to, aby se dostali do akce.

Něco z toho záleží na pozadí; superhrdinové se přece musí vylepšovat rychle, a jejich nepřátelé s nimi musí držet krok, ale běžní vojáci a důstojníci dostávají dovednosti a hodnosti pomalejším tempem. Je samozřejmě na PJ, aby rozhodl, co je pro jeho vlastní svět a jeho vlastní hráče to správné.

#### Ovládání vývoje postav

Někteří hráči, jakmile k tomu dostanou příležitost, budou utrácet body bez ohledu na svoje koncepty a příběhy. Samozřejmě můžeš v případě, že si chce hráč za svoje body pořídit naprosto nevhodnou schopnost, říct prostě ne, ale existují i jiné možnosti toho, jak tomu zamezit:

**Probírej všechna zlepšení.** Nenech hráče prostě koupit to, co chtějí — žádej od nich, ať ti vysvětlí, *proč* by to mělo být tak, jak chtějí, a to zejména v případě, že chtějí zlepšovat svoje atributy! Pokusy o nevhodná vylepšení se stávají nejčastěji v případech, kdy hráč objevil ve svém návrhu postavy nechtěnou slabinu a snaží se ji zalátat. Pokud zvolená schopnost do jeho konceptu prostě ne a ne sedět, zkus se zamyslet nad tím, jak danou slabost vyřešit lépe a více podle konceptu.

**Nedávej hráčům příliš mnoho bodů.** Pokud je zavalíš body, budou utrácet bez rozmyslu. Pokud je ovšem donutíš šetřit, vyrobíš tím vlastně přestávku, ve které si hráči zpravidla věci lépe rozmyslí a investují do zvýšení úrovně dovedností, které budou potřebovat již nyní. Tak vzniknou přijatelní veteráni, jejichž dovednosti odráží jejich zaměření a aktivity.

**Zařid', ať není získávání nových dovedností příliš jednoduché.** Pokud necháš HP, aby se naučily nové dovednosti pokaždé, když k tomu mají dost bodů, jejich seznamy dovedností se za chvíli tak přeplní, že jeden od druhého nepoznáš. Pokud pak každá HP zvládne každý úkol, mohou hráči dojít k závěru, že žádné společníky nepotřebují. To může rozložit družinu postav, a dokonce i skupinu hráčů. Je realistické, aby se HP některým dovednostem naučily rychle a pod tlakem, ale měl bys určit, že zbytek, zejména pak magie a těžko naučitelné dovednosti bojových umění, jsou prostě tak složité na naučení, že se je lze naučit jen v rámci přímo na to zaměřeného výcviku a kariéry.

**Dávej kromě bodů jiné odměny.** Občas dej místo bodů jiný druh odměny. Hodí se k tomu zejména společenské výhody, Patroni, Hodnosti, Reputace, Společenské postavení, Bohatství. Jinou možností je poskytnout hráči přímé vylepšení dovednosti, kterou použili mnohokrát. Jen málo lidí si bude stěžovat, když jim místo dvou bodů dáš jednu úroveň k dovednosti v hodnotě čtyř!

**Formuláře o využití času**

Tento důvtipný formulář, je-li řádně vyplněn, popisuje, jak postava tráví svůj čas mezi herními sezeními. PJ prostě určí, kolik jeden formulář znamená času; nejlepší je, když každý znamená celočíselné množství týdnů. Na konci každého sezení PJ hráčům sdělí, kolik herního času uteče před dalším sezením; na to si pak přinesou vyplněné formuláře a strávený čas se vyhodnotí.

Když prostě dobrodružství skončí pausou někde uprostřed — pokud jedno sezení končí večer v hospodě, a druhé začíná ráno v hospodě — není žádný takový formulář potřeba; jiné už to je ale v případě, že se dobrodružství zasekne na nějakém čekání (třeba musí-li HP čekat dva týdny na loď). Také je užitečnej mezi jednotlivými dobrodružstvími, aby byla postavám dána šance k odpočinku, na vydělávání peněz a zlepšování dovedností.

*Pokud taková úředničina nevypadá jako nějaká zvláštní legrace, nedělejte ji! Buď vymyslete něco jednoduššího, co vám bude stačit, nebo na celou tuhle parádu zapomeňte, pokud vás to nebaví.*

Mimo hru se čas musí sledovat z těchto důvodů:

**Kvůli dlouhým úkolům.** Postavy mohou mít mezi sezeními důležité úkoly. Na odehrání mohou být primitivní, ale přesto mohou mít zásadní důležitost; to je důvod, proč je také provádíte mezi sezeními a odbydete několika hody kostek. V honbě za pokladem je třeba potřeba nalézt nějaké mapy, a to může učenci skupiny zabrat několik týdnů hrabání v knihovně; zloděj se mezitím baví navštěvováním hospod a házením na Znalost podsvětí ohledně toho, jestli se nedozví nějaké zajímavé věci. PJ se podívá do jejich formulářů, podívá se, kolik času zabere jeden pokus, párkrát hodí kostkami a již je jasno v tom, co (ne)nalezli.

**Kvůli studiu.** Jistěže postavy budou chtít vylepšit stávající a získat nové dovednosti, a jednou z cest, jak toho dosáhnout, je studium. (Pokud jsou nějaké postavy studenty, není vyhnutí!) PJ mezitím udržuje aktuální sumu času, kterou postavy strávily studiem nějaké dovednosti, a jakmile bude času dostatek, dovednost ihned poposkočí o jedna. Viz Zlepšení skrz studium {339}.

**Kvůli práci.** Za Á se čas strávený prací počítá ke studiu dovednosti, která se v ní používá, i když, pravda, jenom čtvrtinovou měrou, za Bé je to způsob, jak si zajistit živobytí, a možná trošičku víc. (Ve většině společností ale platí, že ti, kdo nepracují prakticky každodenně a plnou dobu budou brzy vyraženi.) Práce může být také zajímavým náběhem k dobrodružství, aspoň v rukou kreativního PJ. Viz Práce {562}.

## 20.5 Psaní vlastních dobrodružství

Dříve nebo později každého PJ přestane bavit hraní podle knížek z obchodu a bude psát svoje vlastní dobrodružství, nebo aspoň knížky z obchodu poupraví k obrazu svému. Budíž! Takováto dobrodružství totiž mohou kromě primitivních „dungeonů“ také znamenat obrovské světy, skvěle propracované, jejichž tvorba zabere několik let.

### 20.5.1 Kde vzít nápad?

Z knížek, z filmů, komiksů, přídavek k RPG hrám, z ostatních PJ, ze svých vlastních hráčů, ale ať už bude tvůj zdroj jakýkoli, musíš mít v dobrodružství vždycky dost zvrátů na to, abys hráče (a sebe) udržel zaujaté. Někteří PJ nechají hráče do příštích dobrodružství dost zasahovat — pokud si hráči poručí honbu za pokladem, bude honba za pokladem —, jiní naopak jako slepý osud vždycky něco vypěstují a nikdo nemůže vědět, co to bude. Je to věc chuti.

### 20.5.2 Návrh dobrodružství

Při návrhu dobrodružství vlastně píšeš zjednodušený příběh, který se naplno rozvine až s příchodem HP na scénu. Přípravování scény pro herce obsahuje přípravu zápletky, mapy, popisy postav a takové věci, a spoustu střetnutí, které tyto věci využívají.

#### Úroveň obtížnosti

První věc, kterou musíš rozhodnout, je obtížnost dobrodružství. Plánuješ něco pro čtyři slabší postavy, nebo pro šest zkušených veteránů? To je rozdíl.

Odměny by měly být úměrné riziku, které hráči podstoupí. Ve fantasy kampani nenech hráče po zamordování dvou hobitů a senilního goblina přitáhnout zpět s truhlicí přetékanou zlatem! (Nebo, pokud je to necháš udělat, ať už tam na ně čeká královský výběrčí daní!) Nejvyšší odměnou jsou samozřejmě body postav, které mají spojitost s tím, jak dobře hraješ svou postavu, a nikoli s tím, kolik kořisti přitáhneš domů.

Materiální majetek má ovšem také svoje výhody — zeptej se bojovníka, co si nemůže dovolit zbroj! Nenech však hráče, aby příliš snadno nahrabali majetek, slávu či moc, aby se nerozhodila vyváženost kampaně.

### Pokračování

Rozhodni se také, jestli bude tvoje dobrodružství pouze jednorázové, nebo jestli bude součástí (nebo začátkem) kampaně.

V kampani musí dobrodružství přirozeně následovat za sebou a vycházet ze sebe, každé z předchozího, a také nechat dost místa pro další zlepšení. HP se musí vzít v potaz také — pokud jsou slavné nebo známé, budou si jich některé NP všimát. Dobrodruzi si také budou všimát a rozeznávat důležité NP, a možná také budou rozeznávat důležitá místa ve vašem světě. Dobrodružství by hlavně nemělo HP učinit nehratelnou, ať se děje, co chce, protože celým důvodem toho, proč hrajete jednu kampaň, je pravděpodobně to, že chcete hrát ty samé postavy.

V jednorázovém dobrodružství se ovšem o žádné pokračování starat nemusíš, protože není důležité ani další vyvažování hry, ani přežití postav. Můžeš bez rizika zničení celé mnohaleté kampaně experimentovat s jistou smrtí, přechodem v boha a takovými věcmi, a to je také dobré, nebo ne (☺)?

#### Dungeon

Anglické slovo, s jehož překládáním do jazyka českého se již hrdinně popasoval Vlád'a Chvátil ve Vládcích podzemí; v tamějším manuálu je totiž popsán český ekvivalent tohoto pojmu. Znamená to nejnižší stadium fantasy dobrodružství, a zpravidla vypadá tak, že HP vpadnou do uzavřeného prostoru, chodí z místnosti do místnosti, vraždí příšery a berou jim poklad. Místnosti nejsou zpravidla plněny podle žádného logického schématu, vlastně by stačilo, kdyby se setkání naházelo až při vstupu do místnosti.

Je to dobré nastavení pro začátečníky, kteří se potřebují rychle naučit základní mechanismy hry. A podzemní bludiště nemusí být jen pro děti — může jít o součást propracovaného a realistického pozadí.

Nemusí jít nutně o podzemní bludiště, klidně to může být i budova, bitevní loď, vesmírná stanice atd. Pokud jsou zkrátka dobrodruzi vyvrženi do omezeného prostoru bez jakéhokoli cíle, snad až na ten, nahrabat co nejvíc majetku a vypadnout po svých, pak je to dungeon.

Mapa dungeonu se kreslí snadno, protože je prostor jednoznačně vymezen. Pokud by náhodou měli prostor opustit, jednoduše narazí do zdi, takže jim bude jasné, že další kořist tím směrem už není. Typický dungeon sestává z místností, které jsou propojeny tunely či chodbami.

#### Zápletka a obyvatelé dungeonů

PJ svůj dungeon vybaví patřičnými osobami, příšerami a zvířaty. Pokud vyrábí jenom primitivní mlátivou hru, nepotřebuje se s tím, co tam příšery dělají, co jedí, proč napadají skupinu a takovými otázkami vůbec zatěžovat — prostě tam nasekej pokoje, do pokojů nasekej kořist, k ní příšery, a jedeme.

Zápletka dungeonu je taky mizerné kvality — velmi pravděpodobně (kdo snad hrál Diablo I, ví, že se najdou i světlé výjimky) — a bude podezřele připomínat toto: Barbar Joe se svými kamarády Barbarem Edem a Barbarkou Marge slezli do jeskyně. Uviděli tam spoustu příšer, takže je pobili a vzali si jejich poklad. Eda sežral drak. Joe a Marge utekli. Konec.

Pokud se ti to zdá vážně *pitomé*, pak gratulujeme, protože jsi překročil nejprimitivnější stadium fantasy dobrodružství. Tak, potřes si se mnou rukou, a čti dál, ať víš, jak se to dělá líp.

### Pozadí

To je nastavení tvého příběhu. Kde se odehrává? V jakém světě? Kdy? Co vedlo k příběhu, který budeš vykládat? Jaké NP jsou důležité? Co chtějí? Nebo krátce, co se děje za scénou a jak to vypadá zdálky? Pokud je dobrodružství částí kampaně, je pozadí důležité; u jednorázovky ho můžeš prakticky vypustit, jenom načmárat. Při započítí tažení je ale potřeba mu věnovat hezkých pár chvil přemýšlení.

### Zápletka

Zápletka je tvůj plán. Je to příběh, který by se stal, kdyby ti do toho nehrabali hráči. V jednoduché hře stačí, abys vezl hráče po kolejkách z jedné scény, nebo setkání, chceš-li, do další; vždy se začne při příchodu hrdinů, pak se to odehraje, a celá věc skončí odchodem hrdinů. Pak se popíše, jak dlouho trvala cesta nebo podobný přechod — a jde se na další.

Někteří lidé jsou ovšem nároční a tohle jim nestačí. Pak se mohou nezávisle na činech postav díít v určité časy určité věci — pokud musí hrdinové vyšetřit vraždu, mohou se některé stopy ztratit, pokud nejsou nalezeny včas, a naopak, některé se mohou objevit až v určitou chvíli. Vraždy také mohou pokračovat během hry (to je

mimochodem měřítko neúspěchu HP a náповěda v jednom). Stejně tak mohou důležité NP konat, aniž by je vůbec zajímaly činy dobrodruhů. To, kolik událostí se může stát mimo jeviště, není omezeno — volby, války, invase mimozemšťanů — to všechno může prezentovat hráčům nová dobrodružství, nové výzvy. Takový druh zápletky je složitější na napsání a vyžaduje od PJ během hry více; poskytuje zato hráčům pocit volnosti z toho, že nejsou taženi po kolejkách, a také pocit nutnosti urychleného zásahu, který v takovém primitivním dobrodružství nenaleznou.

## Úvod

Účelem úvodu je dostat hráče do tvé zápletky tak, aby mohli nějak hrát a hra mohla začít. Pokud hráči nejsou obeznámeni s tvým herním světem, měl bys jim o něm možná něco říci. Pokud svět znají, třeba proto, že v něm už nehrají poprvé, můžeš prostě pár slovy uvést scénu a jít rovnou na věc.

Neměl bys dávat hráčům celé pozadí — v dobře napsaném dobrodružství je totiž jedním z cílů také zjistit, co se děje. Nevydávej svoje tajemství hned na začátku! Co je to pak za tajemství?

Nejznámější a snad nejužívanější úvod se nazývá Starý muž v hospodě a zní takto: „Všichni jste v městě cizinci a hledáte nějaké dobrodružství, sednete si tedy do místní hospody. V ní k vám přijde starý muž a (sem doplň svůj úvod).“ Může HP vyhodit z města, požádat o pomoc, prodat jim mapu, nabídnout jim nějakou cestu ke slávě a bohatství. . . vždyť je to vlastně jedno. Cokoli udělá, je vlastně jenom ústy PJ, pomocí kterých je jim sdělena potřebná troška pozadí a výchozí kurs, a jsou vypáleni vpřed.

Ostatní druhy úst PJ:

- Důstojník hovořící se skupinou vojáků, špehů, superhrdinů o nebezpečné misi,
- zraněný cizinec u cesty, který před očima postav zemře a vypudí ze sebe pár mystických slov,
- podivná událost, kterou mohou zaznamenat postavy přímo, nebo se o ní dozvědět,
- vykladač pověstí či místní kořala se zajímavou historkou,
- bohatá osoba, která si chce postavy najmout na nebezpečný úkol,
- dobrodruh z povolání a jeho příběhy o pokladu, který se mu nepovedlo získat,
- božstvo či duch, které navštíví své věrné, nebo aspoň trochu věrné, s rozkazy, možná ve snu,
- poskok nějakého zloducha s hrozbou, požadavkem na výkupné či obojím,
- přítel jedné z postav, nebo úplný cizinec zachráněný z přímého nebezpečí, který potřebuje pomoc,
- právník se závětí, jenž postavy vysílá na výpravu za dědictvím.

Ústa PJ pak mohou dokončit úvodní střetnutí poskytnutím map, hesel a vůbec všeho toho, co skupina potřebuje k započatí dobrodružství.

## Mapy

Jak už je popsáno v článku o mapách výše {533}, bude potřeba spousta map, každopádně aspoň jedna pro každý prostor, který považuješ za důležitý. Připrav bojové mapy a všechny možné obecné překážky. Čas ušetříš, pokud budeš mapy recyklovat. Jeden dům se dost podobá druhému, jedna hospoda je celkem podobná druhé. Nesmíš ale používat vždy tutéž mapu, jinak si z tebe budou hráči utahovat, že „tady to znají, vždyť je to přece Obecná Hospoda!“

Komerčně vyráběné bojové mapy mohou také ušetřit spoustu času, vedle toho, že mohou nabídnout zajímavou inspiraci na doplnění dobrodružství.

## NP

Nehráčské postavy, ať už je obsluhuje PJ či jeho Nepřítel, jsou pro dobrodružství velice důležité. PJ může celé dobrodružství dokonce naplánovat tak, aby se točilo kolem několika NP a kolem toho, co se stane, když se s nimi HP nějak zapletou.

Nejdůležitější NP připrav ještě *před* střetnutími a dalšími detaily dobrodružství. Jejich schopnosti, osobnosti, cíle, pozadí, to všechno má zásadní vliv na celé dobrodružství, nehledě na to, že tak můžeš získat dost nápadů na další střetnutí a méně důležité NP. Tyto důležité NP sestav jako běžné HP, zcela, s plnými osobními deníky a vlastními příběhy, abys je mohl dobře hrát. U nich je to důležité.

Méně důležité NP — všelijaké štítonoše a oštěponoše, mrzkou verbež, obchodníky apod. — vyřeš až po naplánování několika setkání. Pro tyto postavy nepotřebuješ úplné deníky, stačí jen to, v čem mohou být důležití, což zpravidla znamená bojové schopnosti, a dovednosti na výkon jejich práce. Některé primitivní

postavy nevyžadují ani plánování — pokud se ti náhle přihodí, že potřebuješ znát úroveň jakési dovednosti jakési postavy, prostě hod' 3k, a co padne, to použij.

A nakonec vyrob něco obecných postav, které budeš používat v improvizovaných a náhodných střetech. Pro dobrodružství ve fantasy městě si udělej nějaké obchodníky, zlodějíčky, strážce, možná poflákujícího se zpěváka či místního kořalu. Až je budeš potřebovat, víš, že jsou tamhle na hromadě. I strážce se dají recyklovat, a narozdíl od Obecných Hospod nejsou Obecné Strážce k rozeznání, ježto jí není vidět na deník.

### Setkání, střetnutí

Setkání, nebo střetnutí, chcete-li, to může být setkání s NP, zvířaty, pastí nebo něčím takovým. Dělí se v zásadě do tří skupin: na plánovaná, improvizovaná a náhodná. Ideální je, pokud během hry hráči nedokážou mezi těmito třemi druhy rozlišit.

**Plánovaná střetnutí** jsou ta, která PJ vypracoval už v předstihu, a vypadají asi takto: pokud dobrodruzi přijdou na tohle místo, potkají tam to, to, to a to. Všechna důležitá střetnutí by měla být pečlivě naplánována. Žádné střetnutí se ovšem nevyvíjí přesně tak, jak bylo plánováno! Měl bys být vždy připraven přizpůsobit se činnostem postav. Třeba jsi naplánoval střetnutí s hospodským U Modrého kance, ale HP do blízkosti této hospody ani nepáchnou. Jistěže jim můžeš dát nějakou nápovědu, která je tam pošle — ale bude asi jednodušší prostě změnit svoje plány a použít místo toho hospodského v hostinci, kde jsou ubytováni. Čím jsi ohebnější, tím méně tvoje činy budí zdání toho, že hráči manipuluješ. Zdání je důležitější než skutečnost.

**Improvizovaná střetnutí** PJ vymýšlí za běhu, aby jimi strčil postavy zpátky na koleje, které vedou skrz dobrodružství. Nejjednodušším improvizovaným střetnutím je malý stařík, který mimochodem poněkud připomíná toho, kterého jste potkali v hospodě, který se vám postaví do cesty a prohlásí: „Otočte se! Jdete špatně!“. Taková střetnutí zpravidla poskytují další stopy, nápovědy na správnou cestu apod.

Improvizovaná střetnutí jsou potřeba, pokud hráči udělají něco opravdu neobvyklého. Dejme tomu, že HP narazí na cestách na knížete, který je zrovna přepadáván bandity. Hrdinové bandity vyženou a knížete zachrání; dostanou pak od něj nabídku štědré odměny za nalezení jeho rodinného pokladu. Hráči přijmou, ale (ted' se věci přestávají dařit podle tvých představ) dojdou k závěru, že bandité museli mít o poklad také zájem, a rozhodnou se je pozajímat, aby z nich vyrazili, co vědí. Bandité byli pochopitelně jen prostředkem k uvedení knížete, a tak můžeš říct: „Nemůžete je najít. Určitě jste je vyplašili.“, nebo můžeš skupinu nechat bandity nalézt a porazit v nesmyslné bitce. Nebylo by ale zábavnější udělat pořádné střetnutí? Pokud hrdinové dovedně bandity vystopují, přemohou a vyslechnou, měl bys je odměnit. Třeba jeden z banditů během boje urval knížeti plášťovou sponu, která se při pokusu o vyrazení drahokamu z ní rozlomila a odhalila kousek staré mapy!

**Náhodná střetnutí** slouží zpravidla k zabavení družiny na cestách. Jednou možností je používat tabulku náhodných střetnutí, kde je nějakému hodu kostek přiřazeno vždy nějaké střetnutí. Naprosto primitivní tabulka může vypadat takto: 1 - 2k farmářů. 2 - svatý poustevník. 3 - žebrák. 4 - obchodník s koněm, vozem a 1k/2 strážemi. 5 - jeden jezdec. 6 - nic. Některá dobrodružství jsou na takových tabulkách a hodech přímo vystavěna. Je to velice jednoduchý způsob, jak udržet hru běžet třeba několik hodin bez jakéhokoli plánování! Někteří hráči jsou ale nároční a takové věci jim nestačí, a pro dlouhé hry to taky není dobré. Jinou možností je prostě přímo na místě vymyslet nějakou zajímavou postavu, která nebude definována, a pokud je potřeba naráz vědět nějaký její parametr, prostě se hodí kostkami a výsledek se přijme.

Pokud hru takovými střety nezamoříš, trochu ti uleví od plánování a dobrodružství obohatí. Hráči by ale neměli vědět, že je střet, který právě probírají, náhodný, protože pokud si uvědomí, že to není součást zápletky, *budou* se chovat jinak.

### Finále

Konec dobrodružství. Většina takových dobrodružství má pouze dva konce — jeden klasický, velký, pravděpodobně bojový konec, druhý takový, že družina je po cestě úplně zničena. Jako PJ bys měl skupinu navigovat, i když jemně a tak, aby to nebylo poznat, k velkému vyvrcholení.

Detaily tohoto vyvrcholení samozřejmě určí předchozí akce hráčů, ale základní podstata většinou zůstává nezměněna. Pokud se budou hráči rozhodovat špatně, bude jim trvat déle, než k cíli dorazí, a budou mít s jeho vyřešením větší potíže, ale měli by se k němu dostat, a možná by jej i mohli přežít. Výjimkou může být případ, ve kterém věci tak nesmírně pokazili, že by pro ně finále znamenalo jistou smrt. V takovém případě milosrdný PJ poskytne několik stop ohledně toho, že je věc nad jejich síly, a nechá je to vzdát a utéci domů.

Složitější dobrodružství bude mít více takových konců, v závislosti na tom, jak se dobrodruzi během cesty chovali. Takové větvené dobrodružství je sice složitější na navržení, ale zase se lépe hraje, protože PJ nemusí tolik improvizovat.

**Pasti**

Fantasy dobrodružství tradičně obsahují širokou škálu pastí. Návrhář nováček to s nimi může mírně přehnat; pak je za každými dveřmi kuše a v každé chodbě jáma. Pokud to celou družinu *nevybíje*, zpomalí se hra na slimáčí tempo, protože před každým krokem bude družina kontrolovat všechno v dohledu, jestli to náhodou neobsahuje past — a pak ještě jednou, kdyby se to náhodou nezdařilo. To není zábavné. Zábavné je, pokud dobrodružství obsahuje pár strategicky rozmístěných překvápek pro vetřelce. Ať jsou pasti dobře promyšlené, jinak to nikoho nebude bavit.

I v ostatních žánrech jsou ovšem pasti možné — pevnost zločinců či boháčovo sídlo může také obsahovat pasti. Člověk by se také divil, jak důmyslné a sofistikované pasti mohou připravit národy, jež jsou obecně považovány za primitivní. Některé běžné typy pastí: jedovaté jehly, skryté kuše (či lasery či palné zbraně), velké skryté kuše (nebo děla nebo naváděné střely), jámy (ideálně obsahující slušné množství bodců či aspoň hadů), padající těžké předměty, valící se kamení, snižující se stropy a sblížující se zdi, kluzké povrchy můstků nad propastí, sprcha kyseliny, pozemní miny a tak dál. Pomysli na posledních sto dobrodružství, která jsi četl.

Ne všechny pasti by měly zabíjet. Záměrem může být pouze zmrzačit, zajmout, nakrknout, ponížít, vystrašit oběti. Koneckonců, tolik obávaný alarm není nic jiného než past, která vydá zvuk.

Pasti by se měly stejně jako místnosti objevovat v legendě mapy, nebo v popisu místnosti. Pro každou past by mělo být psáno toto:

**Jak je složité ji spatřit**, a jaké dovednosti se k tomu užívají. Př.: Zamaskovanou jámu zaregistruje ten, kdo uspěje v Architektuře—5, Vidění—5 či Pastech.

**Jak je složité ji zneškodnit** či odpálit, aniž by kohokoli poškodila. Př.: Na vyřazení padacích dveří tak, aby nikomu neublížily, je potřeba Tesařství či Pasti+4.

**Co past spustí**. Př.: Padací dveře se otevrou, pokud se na nich octne zátěž vyšší pětadvaceti kilogramů.

**Co se stane, když past spustí**. Př.: Pokud se oběť nezachytí krajů pomocí Akrobacie či OB—6, spadne dovnitř a utrhá 3k dr škod.

Někteří PJ si potrpí na ďábelské pasti, které testují škaredým způsobem chytrost hráčů. Takové hádankové pasti nelze rozbít či z nich uniknout pouhým házením kostkami — *hráči* musí vymyslet, jak odejít! Velmi primitivním příkladem může být past sblížujících se zdí, která i toho nejsilnějšího umačká k smrti. . . pokud neotevře padací dvířka s masivním kovovým poklopem, která se nalézají v podlaze. Jsou sice moc malá na to, aby se tam vešel člověk, ale pokud se poklop podrží na místě, zastaví postupující zdi.

Je možno samozřejmě vynalézt spoustu složitějších pastí. Bav se! Obyčejné pasti, které se snaží zabíjet, se rychle omrzí.

### 20.5.3 Vlastnosti dobrého dobrodružství

Dobré dobrodružství (dle standardů, které používáme pro své vlastní publikace) obsahuje:

- Mnoho příležitostí pro užití *nebojových* dovedností — včetně složitých hodů a hodů na nezvyklé dovednosti, které donutí HP s nejvyšší pravděpodobností použít implicitní úroveň.
- Střety mezi HP a NP, a možná i pouze mezi HP.
- Situace, ve kterých musí hráči přemýšlet o tom, co je správné učinit, ať už logicky, či morálně, ideálně však obojí způsobou.
- Situace, ve kterých se lze správným užitím sociálních dovedností, jako je Vemlouvání se či Diplomacie, vyhnout boji.
- Situace, ve kterých se nelze žádným užitím sociálních dovedností vyhnout boji.
- Zajímavé popisy lidí, míst a věcí, aby měli *hráči* pocit, že tam jsou, se svými postavami.
- Jasný úvod, zápletka, která staví na napětí či záhadách, a opět jasný závěr.
- Šance pro hraní postav a vývoj postav. Taková šance by měla být i v té nejpitomější mlátící hře! Bojovníci jsou také zajímaví lidé — nebo by aspoň měli být.
- Odměny pro postavy, které dokončí dobrodružství zdárně, následky postavám, které nikoli.

### 20.5.4 Organizace tažení na pokračování

Ještě složitější než plnohodnotné dobrodružství je pochopitelně *série* plnohodnotných dobrodružství, ve které vystupují pořád tytéž postavy. Tomu se říká *tažení*, nebo kampaň. Pokud je jedno dobrodružství jednou povídkou, pak je kampaň epickou soupravou tlustých bichlů, takových, které nekončí ani po sedmi kusech.

Kampaň, to znamená několik dobrodružství, která mohou buď následovat po sobě, nebo se překrývat. Každé dobrodružství může zabrat na vyřešení spoustu herních sezení! Co se děje mezi sezeními v herním světě, rozhodne

PJ. Důležité NP se zabývají svými vlastními záležitostmi. Na pozadí tažení se odehrává politika, mění se počasí, dochází k válkám. I tvoji hráči budou dobrým zdrojem zkušeností, a budou velmi potěšeni, pokud jejich činy ovlivní celý svět, ať už v případě, že se jim povede odvrátit válku, nebo nalézt lék na nemoc královny.

Velká kampaň může obsahovat desítky hráčů (z nichž samozřejmě nikdy nehrají všichni *zaráz!*), několik spolupracujících PJ, mapy všelijakého území dohromady o velikosti několika *planet*, *stovky* důležitých NP, od králů a papežů až k nejnižším zlodějčům a žebrákům.

**Nepropadejte panice!** To je ostatně heslo důležité knihy každého mezihvězdného stopaře (☺). Nemusíš tohle všechno udělat *zaráz*. Většina takových megalomanských kampaní prostě s časem roste. Jedno dobrodružství vyústí v druhé, a než si to uvědomíš, uběhne rok a máš pořádnou kampaň. Většina detailů v takové kampani přichází od hráčů samotných. Závislé osoby, Spojenci, Patroni a Nepřátelé se neustále objevují znova, stávají se z nich skutečné NP s plnými deníky, starí protivníci se vrací zrovna ve chvílích, kdy je HP potřebují ze všeho nejmíň, mapy se stále zpodrobňují. Hráči sice přichází a odchází, ale kampaň běží pořád dál. Nikdo se ještě nenaučil takovou kampaň řídit tím, že si přečetl knížku. Nejlepší metodou, jak se to naučit, je to vyzkoušet.

Pomoci ti může formulářik plánování kampaně. Je u ostatních formulářů, které pakuji k tomuto překladu, zde v knize jej tedy nenalezneš.

# Kapitola 21

## Herní světy

Herní svět, to je kompletní nastavení pozadí pro hru. Může jít o originální výtvar, nebo může být založen na historii, fiktivní práci (komiksu, povídce, knížce) či aktuálních záležitostech.

Pro „navrzení“ přesného historického světa je zpravidla zapotřebí dlouhého bádání v knihách a na Internetu. Založení světa na fiktivní práci někoho jiného vyžaduje také bádání, tentokrát však v patřičných příběhových knihách či filmech, aby ses ujistil, že všechno přesně sedí s originálem, a v místech, kde nedávají původní zdroje žádné informace, musíš vymyslet uvěřitelná řešení. Tvorba svého vlastního světa, uvěřitelného a zajímavého, je však nejvyšší výzvou ze všeho.

Některé věci, které musí být při výrobě herního světa popsány.

**Geografie.** Nakresli mapu. Musí na ní být vidět to důležité, tedy oceány a kontinenty, hlavní řeky a pohoří. Mimozemské světy také vyžadují, aby u nich někdo určil gravitační zrychlení, složení atmosféry, pokrytí vodou, klima, atd.

**Obyvatelstvo.** Pro hlavní inteligentní rasy světa vyrob šablony a také napiš statistiky pro běžná a zajímavá zvířata a příšery; viz kapitolu 18.

**Civilisace.** Popiš hlavní kultury, urči jejich zvyky, jazyky, zákony, náboženství atd. Naznač na mapě světa nejdůležitější hranice. Nastav ekonomiku a zejména věnuj pozornost těm jejím prvkům, které zajímají HP, tedy práce, měnový systém, ceny atd.

**Technologie.** Rozhodni, co existuje za technologie, zejména v oblastech spojů, lékařství, přepravy, zbraní atd. Nezapomeň napsat ceníky pro HP, které chtějí nakupovat!

**Schopnosti postav.** Rozepiš, které vlastnosti a schopnosti jsou běžné, které pracují jinak, než se píše v pravidlech, a které neexistují vůbec. Pokud vlastnost funguje jinak či vůbec v pravidlech popsána není, musíš ji popsat sám. Pro běžné profese stvoř šablony postav.

Tato kapitola se dotýká některých z těchto bodů, a poskytuje rady PJ, kteří chtějí vyrobit svůj vlastní svět.

### 21.1 Kultura a jazyky

Nepotřebuješ pochopitelně specifikovat každou kulturu a každý jazyk, který se ve světě nalézá, ale ty hlavní rozhodně nesmíš opomenout. Dobrodruzi by měli dostat postihy, pokud operují mimo jejich rodné kultury a jazyky — viz Kultura a jazyk {24}.

#### 21.1.1 Kultury

Je možné všechno, to je důležité. Většina kultur obsahuje více národů, a ve futuristických nastaveních to může být i více planet. To, které kultury mají na kterých územích převahu, se s časem mění, a mění se i podstata kultur. Američani a Italové jsou sice různých národností, ale přesto součástí Západní kultury, aspoň tedy v moderním světě. V roce 200 po Kristu ovšem mohou kultury na těchto územích, tedy třeba Navahové a Římané, znamenat něco docela jiného.

#### 21.1.2 Jazyky

Jazyků může být o dost méně, nebo naopak o dost více než kultur. Jazyky jsou spolu často propojené. Kdo má nějaký jazyk, porozumí příbuzným jazykům o jednu či dvě úrovně hůře. Taková spojení by měla být důkladně rozepsána a zaznamenána.



## 21.2 Zákony a zvyky

Každý herní svět má svoje zákony a zvyky, které se navíc místo od místa a čas od času mění. Tyto informace lze občas zjistit již předem, možná pomocí dovednosti Právo, v jiných oblastech se je musíš naučit tou brutálnější cestou (tady Právo pomůže taky, pokud se o zákony sám zajímáš. Znalost podsvětí ti je může případně také vysvětlit.)

Kamkoli zajdeš, je *užití* síly či *hrozba* silou nezákonná či alespoň nevhodná, kamkoli se hneš. Čím mocnější je místní vláda (viz Míra nadvlády), tím víc je to pravda; většinou si vláda užití síly vyhrazuje pro sebe. Sebeobrana je občas výjimkou, ale nikoli vždy.

Veřejné nošení zbraně se zpravidla bere jako hrozba silou, a i v případě, že na něm z hlediska zákona není nic zlého, působí špatnou odezvu běžných lidí. Pokud vejdete do vesnice v těžké zbroji a s tasenými zbraněmi v rukou, vesničané se s vámi pravděpodobně odmítnou bavit a utečou.

Obecně:

- Porušení *zákona* zpravidla vede k nějakému druhu soudu {552} a možnému trestu (viz Trest {552}).
- Porušení některých *práv* může vést buď k soudu a pravděpodobnému odsouzení k zaplacení pokuty, nebo naprosto mimosoudnímu zmlácení (či zabití), záleží na tom, čí práva jsi porušil.
- Porušení *zvyklostí* ti dává reakční postih, asi dost velký, při jakémkoli pokusu o nakládání s místními. Mohou být dokonce tak uraženi, že ti ani neřeknou, co děláš špatně!

### 21.2.1 Míra nadvlády

Míra nadvlády je obecným měřítkem toho, jak ovládá vláda lid svého státu. Čím je toto číslo nižší, tím mají lidé větší volnost. Typ vlády {553} o tomto údaji ještě nerozhoduje — je možné mít velmi volnou monarchii, nebo demokracii, ve které se voliči zatížili mnoha přísnými omezeními.

Toto jsou významy jednotlivých úrovní MN.

**N 0** *Anarchie*. Žádné zákony, žádné daně, žádná nadvláda.

**N I** *Velmi volno*. Kromě užití síly či zastrasování proti jinému právoplatnému občanu není snad nic nezákonné. Daně jsou malé či dobrovolné. Omezuje se pouze přístup k předmětům s TL 0 {551}.

**N II** *Volno*. Existují zákony, většina z nich je v prospěch jedince. Mírné daně. Omezuje se přístup k předmětům s TL 0 a 1.

**N III** *Středně volno*. Existuje dost zákonů, většina z nich je v prospěch jedince. Daně jsou střední. Omezuje se přístup k předmětům s TL 0 až 2.

**N IV** *Nadvláda*. Existuje mnoho zákonů, většina je v prospěch státu. Regulují se prostředky masové komunikace, tištění a soukromé vysílání materiálů může být omezeno. Daně jsou těžké a občas nepříliš férové. Omezuje se přístup k předmětům s TL 0 až 3.

**N V** *Represe*. Mnoho zákonů a nařízení, dodržování všech je striktně vymáháno. Daně jsou těžké a zpravidla nefér. Informační technologie (počítače, kopírky, tiskárny) jsou regulovány. Vláda spravuje *všechno* zboží; bez patřičných kupónů či dokumentů nelze nic koupit.

**N VI** *Úplná nadvláda*. Zákonů je nesmírně mnoho a jsou složité. Jedinec existuje pouze pro službu státu. Většina činů proti zákonu se trestá smrtí. Soudy, pokud vůbec existují, jsou jen imitací, jakou jsme viděli u komunistů. Daně jsou drtivé, jde o většinu příjmu obyvatel. Censura je běžná. Soukromé vlastnictví informačních technologií je zakázáno. Vláda má v rukou všechno zboží, a nemusí se ti tak dostat ani základních potřeb k životu.

Pokud vyvstane otázka na to, je-li to či ono nelegální, a je-li potřeba zjistit, jak moc se vláda vymáháním svých zákonů zabývá, hod'te si 1k. Pokud je výsledek nižší než ÚN, je to nelegální, nebo při střetu s autoritami dojde k obtěžování, zdržení či zatčení postav, viz Vymáhání zákona a věznění {551}. Pokud padlo více, je to legální nebo si toho nikdo nevšiml. Pokud padlo stejně, může to být tak i onak; buď hod'te na reakce, nebo hrajte střetnutí!

Pokud existuje logický výsledek, nehažte. Nezávisle na ÚN je nepřijatelné, aby byli cestující na palubě letadla či vesmírné lodě ozbrojeni.

### Rozdělená úroveň nadvlády

Společnost nemusí mít jednu neměnnou ÚN; pokud to PJ chce, může platit několik ÚN zároveň; jedna pro základní lidská práva, druhá pro daně, třetí pro zbraně atd. Ve světech s magií a psionikou, nebo nadpřirozenými

schopnostmi, mohou mít pro tyto případy vymezeny zvláštní ÚN.

### 21.2.2 Legalita

Každý předmět má svou třídu legality. Její stupně jsou popsány už u vybavení {314}.

#### Legalita kouzel

Ve společnosti, ve které je magie běžná, mohou mít TL i kouzla. Kouzla přímého poškození by měla být postavena na roveň lehkým, snadno uschovatelným zbraním (TL 3, většinou), zbytek by měl mít TL 4. Existuje ovšem mnoho variací; pokud je soukromí jednotlivce vysoce respektováno, mohou být informační kouzla sražena k nízkým TL, jinak tolerantní společnosti mohou tvrdě persekvovat kouzla nekromancie, všechno černokněžnictví může v puritánské společnosti znamenat TL 1 či 0!

#### TL a ÚN

TL je s ÚN spojena takto: (hodnota TL je vždy vyjádřena pomocí ÚN)

**TL = ÚN + 1 a vyšší.** Předmět může mít a nosit kdokoli.

**TL = ÚN.** Předmět může mít a nosit kdokoli kromě již trestaného zločince či osoby podobného stavu. Může být vyžadována registrace, ale je-li, není na ni uvalen poplatek.

**TL = ÚN - 1.** K nošení a vlastnictví předmětu musíš mít licenci. Pokud chceš licenci, musíš mít důvod k tomu, aby ti ji dali. Licence zpravidla stojí 1k×10 procent předmětu samotného.

**TL = ÚN - 2.** Předmět je zakázán a vyhrazen je pouze armádě, policii a zpravodajským službám.

**TL = ÚN - 3 a nižší.** Předmět je zakázán a vyhrazen pouze armádě a tajné policii.

### 21.2.3 Vymáhání zákona a věznění

Pokud porušíš nějaký zákon, bude *povinností* nějakého místního úředníka s tím něco udělat. Toto něco může rozsahem jít od slušné žádosti, abys důsledky svého konání odčinil a dále přes zatčení, vězení a soud až k zavraždění bez soudu na místě.

#### Zatýkání

Na některých místech se stává, že policie je zároveň soudcem a vykonavatelem rozsudků a jejím úkolem je věc rychle rozhodnout a vyřídit. To nemá nic co do činění s ÚN. Jediný zástupce zákona v městečku v ÚN 1 a tajný policista v ÚN 6 budou popravovat zločince asi stejnou měrou, ale za poněkud odlišné zločiny!

Ve společnostech, které respektují lidská práva, a v některých legalistických společnostech, kterým záleží na procedurách a rituálech, si PJ tajně hodí proti Právu (Policejnímu) zatýkajícího důstojníka. Kritický neúspěch znamená, že zatýkání policista zkazil natolik, že je to zřejmé každému a autority propustí zatčeného bez soudu. Neúspěch znamená chybu v postupu, kterou vězeň může být schopen využít; on či jeho právník dostanou hod na Právo (Kriminální či Policejní), aby byla chyba zjištěna, a při úspěchu se buď tresty sníží, nebo jsou odpuštěny docela. Takto se nedá házet proti implicitní úrovni Práva.

#### Vazba

Obžalovaný je při čekání na soud zpravidla držen ve vazbě. To teoreticky není totéž jako vězení, ve kterém si již odsouzení odpykávají svoje tresty. Reálně jde ale často o stejnou budovu a stejné prostředí.

Vazba může jít od propuštění na svobodu a čestné přísahy na navrácení se k soudu až po žalář s okovy. Většina herních světů bude umisťovat svoje zločince do vazby různým způsobem, podle toho, co spáchali, jakého jsou Společenského postavení, a v závislosti na úplatcích, podle toho, kolik jich bylo, kdo je dostal, a jaké je onen povahy.

Čas mezi zatčením a soudem může být všelijaký; zpravidla to záleží na tom, jaké jsou tam zákony, jestli je soudce dostupný, a, pokud vůbec nějaký soudce na místě je, jak je jeho dvůr zaneprázdněn. Čím vyšší ÚN, tím déle asi budeš muset čekat.

## Kauce

Autority tě mohou propustit z vazební věznice oproti peněžní záloze, která slouží jako slib návratu k soudu. Konkrétní suma peněz, která bude požadována, záleží na trestním rejstříku zadrženého, na tom, co spáchal, na jeho Reputaci a Společenském postavení, na reakci soudce na vězně. Pokud vězeň složí kauci, uteče a bude chycen, kauce mu už umožněna nebude, peníze budou zabaveny a bude navíc čelit vyššímu trestu.

### 21.2.4 Soudy

Soud může být zcela poctivý a spravedlivý, nebo zcela divadelní, s předurčeným výsledkem. Může být kamenně formální, nebo hlučný a neformální.

#### Boží soud

Soud zkouškou, ve které určuje vinu a nevinu osud. **Příklad:** Kdokoli je nařčen z čarodějnictví, je svržen do jezírka. Kdo plave na vodě, je coby čaroděj/nice vyloven a upálen. Kdo se potopí, musel být nevinný.

Výsledek božího soudu rozhodnou zpravidla kostky, podle toho, jak PJ definuje z pohledu hry zkoušku. (Příklad nahoře bude asi chtít i něco vynalézavosti ze strany hráče a nějaké zajímavé schopnosti k tomu.) Další zkoušky: přecházení trámu položeného přes propast (každé tři metry haž na OB-4, kdo má Rovnováhu, neháže vůbec), držení horkého železa (haž na SL-3 a Vůli-3; Vysoký práh bolesti dá +3), nalezení cesty z bludiště (haž na IQ; Orientace dá +3).

Jinou variantou tohoto je soud soubojem. Takový druh souboje zároveň představuje i trest; skupina, jež lhala, skončí po boji úplně vyvražděna. Může jít buď o spravedlivý boj (stejně počty na obou stranách, stejné zbraně atd.), mírně cinknutý boj (nestejné počty, nestejné zbraně atd.) nebo výrazně cinknutý boj (svržení vězně do jámy s příšerou).

#### Soudce

V některých společnostech rozhoduje o vině a nevině nějaký důležitý šlechtic, stařešina atd. Je-li tomu tak, buď může soudce rozhodovat na základě argumentů, nebo na základě reakce: rozhoduje-li druhým způsobem, obžaloba si hodí na reakci a obhajoba taktéž; případ je rozhodnut v prospěch toho, kdo dostal lepší reakci; tento hod se může nahradit hodem proti Právu obžalovaného či jeho advokáta. U některých soudů ale nemusí dovolit obžalovanému pozvat si advokáta, nebo mu nemusí ani dovolit mluvit!

Háze-li se, připočítá se jedna až tři za důkaz či svědectví hovořící pro danou stranu, pokud to soudce je ochoten poslouchat, a dále ty z reakčních bonusů, které zvolí PJ.

#### Soud sporem

V ještě jiných společnostech jsou soudy Rychlým střetem, mezi obžalobou a obhajobou, a to za přítomnosti soudce. Pokud se obžalovaný hájí sám, dostane -1 až -3. Výsledky zaznamenejte, a pak proveďte hod na reakci pro soudce nebo jeho porotu, podle toho, co se hodí víc.

**Opravy:** Přičti míru vítězství obhajoby, nebo odečti míru vítězství obžaloby, závisle na tom, kdo zvítězil. Aspoň +2, pokud *hráč* dobře hrál svou obhajobu. Až ±3 za důkazy a svědectví proti jedné ze stran (kladné číslo se hodí obhajobě, záporné obžalobě). +1 a více za dobré alibi. -1 a více, je-li už obžalovaný nechvalně znám. -2, pokud obžalovaný utekl na kauci. Reputace obžalovaného. Další dle volby PJ.

Reakce určuje rozsudek; je-li horší než Neutrální, znamená to „vinen“, je-li lepší, znamená to „nevinen“. V případě neutrální reakce vyhraje vítěz rychlého střetu; zde remízu vyhrává nevina.

V případě usvědčení se nechává trest na PJ. Pokud se postava chovala takovým způsobem, že si vážně trest zaslouží, neměl by PJ zkoušet ji tahat ven, i když je trest tvrdý.

### 21.2.5 Trest

Tvrdost trestu závisí na typu zločinu, na oběti, na obžalovaném a na reakci soudce. Čím vyšší ÚN, tím vyšší trest. Příklady trestů:

- Pokuta.
- Veřejné zesměšnění; pranýř, kláda.
- Vězení, někdy i s těžkou prací.

- Bičování, kamenování, rány holí.
- Cejchování (dělá Společenské stigma).
- Zmrzačení, dočasné či trvalé.
- Odnětí práv; ztráta občanství, ztráta práva nosit zbraň, snížení Společenského postavení.
- Vyhnanství, dočasné či trvalé.
- Otroctví, dočasné či trvalé, buď vládě, nebo oběti zločinu.
- Uložení úkolu, zpravidla pod magickým poutem.
- Zatížení magickými či psionickými opatřeními, které znemožní další zločiny.
- Boj v aréně; čím vyšší prohřešek, tím horší nepřítel.
- Mučení.
- Poprava. Ve hře není moc dobrá ani užitečná, protože kazí zábavu; může sloužit leda k popohnání hráčů, aby pro záchranu svého společníka něco *okamžitě* udělali.

## 21.3 Typy společnosti a vlád

Lidé během svého postupu historií žili pod desítkami všelijakých státních zřízení, a futuristická, fantastická či mimozemská nastavení mohou vytvořit ještě jiná, možná velice odlišná. Níže je vypsáno několik variant, a to v pořádku podle ÚN, které se v nich mohou objevit. PJ by měl pro každou důležitější společnost určit ÚN.

### Anarchie

Žádné zákony. Pořádek buď udržuje svědomí populace, nebo síla a ozbrojenost populace. Anarchie může znamenat chaotickou chášku, nebo naopak společnost osob se značnou vnitřní regulací. ÚN 0. Pokud ti ovšem mocnější soused řekne, že to a to nebudeš dělat, právě ti stanovil zákon!

### Athénská demokracie

Každý občan (definice občana se může případ od případu značně lišit) hlasuje o každé věci, kterou má společnost jako celek učinit. Pod ÚT 9 je to praktické pouze pro skupiny do deseti tisíc osob; na ÚT 9 a vyšší už lze zřídit elektronické hlasování pro prakticky libovolné množství lidí. ÚN 2 až 4.

### Representativní demokracie

Zvolení jedinci tvoří kongres či parlament. Pokud jsou obyvatelé dost informovaní a málo stupidní, je to velmi dobrý způsob vlády. Jsou-li obyvatelé nevzdělaní, mohou být kroky vlády špatné, leč oblíbené (chléb a hry). Pokud jsou obyvatelé apatičtí, může se ve vládě objevit kdokoli. Na její ovládnutí mohou vzniknout všelijaké spolky a konspirace. ÚN 2 až 4.

### Klany a kmeny

Společnost je jednou velkou a rozvětvenou rodinou, které vládou klanoví starší. Zvyky a tradice jsou zde ze všeho nejdůležitější. Mladí členové klanů se mohou bouřit kvůli nedostatku vlivu na běh věcí. ÚN 3 až 5.

### Kastovnictví

Jako klany, ale každý klan má přesně určenou úlohu či profesi. Ti, kdo tuto úlohu či profesi ignorují, mohou být z klanu vyloučeni, což znamená společenské stigma, pokud nemohou díky nějakému systému přejít do jiného klanu. Klany jsou zpravidla stavěny hierarchicky nad sebe, tedy správci jsou lepší než válečníci, válečníci jsou lepší než metaři ulic. Od jednotlivců se očekává, že budou všechny své svazky udržovat v rámci klanu. ÚN 3 až 6.

### Diktatura

Všechna moc je sestrředěna v rukou jediné osoby — krále, diktátora a tak dál. (Diktatura v čele s králem se nazývá *monarchie*.) Nástupnictví se může určovat volbou, soubojem, předávat se z otce na syna, cokoli. Tento druh vlády je schopen jednat velice rychle a účinně, ať už jsou záměry diktátory chytré či hloupé. Pokud

diktatura nebo jiná totalita vydrží dlouho, zpravidla se vytvoří vyvažovací kolečko ve formě zvyků. I když je diktátorovo slovo stále zákonem, zavedou se časem nepsané zvyklosti, jejichž překročení si bez následků nemůže dovolit ani on. ÚN 3 až 6.

### Technokracie

Inženýři a vědci vládou všem ve jménu efektivity. Vše je plánováno; plány se ale mohou samozřejmě pokazit. Čím schopnější technokraté jsou, tím je prostředí liberálnější a uvolněnější; neschopové zároveň vytvářejí diktaturu. ÚN 3 až 6.

### Teokracie

Vláda náboženské skupiny či představitele náboženství. Svoboda vyznání je velmi nepravděpodobná. Mezi náboženským a občanským právem se nerozlišuje. Představitelé těchto států nemusí danou víru skutečně vyznávat. Pravděpodobně budou vyžadovány zázraky; mohou být podvržené, nebo skutečné. Teokracie může sahat od úžasné utopie až k diktatuře, jejímž diktátorem je náboženský představitel. ÚN 3 až 6.

### Korporativní stát

Společnosti vládou korporace, většina obyvatel je zároveň zaměstnanci korporace. Společnost funguje hladce — musí, aby celá mašinérie vykazovala nějakou efektivitu! ÚN 4 až 6.

### Lenní systém

Podobný monarchii, ale s tím, že šlechticům zůstává jejich moc (v zásadě je jim dána půda za příslib vojenské pomoci na zavolání). Monarcha si tedy musí dávat pozor, aby mu šlechta zůstala nakloněna, nebo může být svržen. Každý šlechtic má své území a na každém území panuje jiné právo. ÚN 4 až 6, tedy aspoň pro obyčejné lidi.

#### Uspořádání světa

PJ by měl také rozhodnout, jak budou mezi sebou interagovat jednotlivé důležité společnosti jeho světa. Zde jsou některé možnosti:

**Celosvětová vláda.** Jedna vláda vládne celému světu (což může být v závislosti na ÚT něco od kontinentu až po galaxii). Vnitřní rozdíly, jsou-li nějaké, jsou čistě kulturní a jazykové.

**Koalice.** Světu vládne několik mocných spojenců. Zpravidla jsou jednotní, občas mezi nimi vznikne rozpor. Jednotlivé společnosti jsou ovšem značně odlišné, a mohou mít značně různé typy vlád.

**Frakce.** Svět je rozdělen mezi menší množství znepřátelených bloků. Každý blok má dost síly na světovládu, ale ostatní bloky se proti takovému nezvanému vládci zpravidla spojí a naučí ho skromnějším způsobům. Spojenectví mezi bloky se pořád mění, vazby uvnitř bloků jsou trvanlivější.

**Kousky.** Existují desítky či stovky kmenů, národů, skupin. Nikdo nemá ani možnost svět ovládnout.

### 21.3.1 Variace

Přepínače, které mohou být pro každý z výše daných typů vlády zapjaty či vypjaty.

**byrokracie** Vše je spravováno „občanskými službami“. Ježto tito byrokraté nejsou voleni, zpravidla na ně lid nemůže vyvinout žádný tlak. Vláda běží hladce, nebo se to aspoň zdá — pokud jsou nějaké potíže, nejsou vidět a vláda si na to dává pozor. Vysoké daně, spousta zákonů, spousta pásek s nápisem Vstup zakázán. Vláda nemá nad lidmi zodpovědnost. Svoboda médií je omezena. ÚN 4 a vyšší.

**kolonie** Závislá oblast, nad kterou vládne mateřská společnost, většinou skrz guvernéra. Kolonisté mohou mít volenou radu, která guvernéra nějak ovlivňuje, voleného reprezentanta pro mateřskou vládu (bez jakéhokoli hlasovacího práva) nebo obojí. Kolonie nikdy nemají přímý vliv na vládu v mateřské společnosti. ÚN kolonií je zpravidla o jedna či dva nižší než u mateřské společnosti. Schopní rebelové a vyvrženci jsou zpravidla vítáni.

**kyberkracie** Administraci dělá celostátní počítač, a možná i legislativu. Před ÚT 8 nemožné, před ÚT 9 vysoce nepravděpodobné. Vláda počítače může být účinná, nelidská, nebo obojí. Systém je vždycky jen tak dobrý jako ti, kdo ho vyrobili. Věřte počítači. . . ÚN 3 a vyšší.

**matriarchát** Důležité politické pozice jsou otevřeny pouze ženám. Je možná jakákoli ÚN.

- meritokracie** Vstup do vlády vyžaduje projití a prospění v slušné řadě rafinovaných testů. Dobrá meritokracie bude mít schopné velitele, ale může takto dojít i ke zkostnatění na kastovní systém. ÚN 3 a vyšší.
- vojenská vláda** Stát spravuje armáda. Společnost vedená hlavním představitelem vojska, to je diktatura; v ostatních, kde se musí tento představitel zodpovídat nějaké radě, jde o feudalismus. Vojenská vláda může být poctivá a silná, ale většina se zvrhne v totalitu. ÚN 4 a vyšší.
- oligarchie** Nezávisle na oficiální formě vlády drží moc pevně v rukou malá klika. ÚN 3 a vyšší.
- patriarchát** Jako u matriarchátu, ale pouze pro muže.
- svatyně** Svatyně odmítá vydávat kriminálníky, teroristy a spol., po kterých všichni ostatní pasou. Může jít o neformální spolek, nebo spolek s tribunálem, který rozhoduje o tom, kdo bude přijat a kdo nikoli. Právníci a lovci hlav či kořisti zde nejsou vítáni. ÚN zpravidla nepřesahuje 4.
- socialismus** Vláda přímo spravuje ekonomiku. Občané dostanou vzdělání, ubytování, lékařskou péči atd. zdarma či za mírný poplatek. Vláda se snaží pro každého sehnat práci. Výsledkem bude pravděpodobně zaseknutí na nižší ÚT, pokud mezitím dojde k přechodu. Většina bohatých a vyspělých států některé elementy socialismu přejímá; třeba silně zlevněná lékařská péče a systém sociální podpory. Kvůli těmto obecným benefitům může docházet ke zvýšení daní. ÚN nejméně 3.
- podrobená** Společnost je pod vnější kontrolou, ať už vojenskou (uvnitř jsou okupační síly) či ekonomickou (jde o loutkový stát podřízený vnějším pánům) nebo jinou (magické ovládání mysli). ÚN 4 a vyšší.
- utopie** Perfektní společnost, ve které jsou všichni spokojeni. ÚN vypadá nížce... ale je skutečně nízká? Co způsobilo takovou utopičnost? Reálné utopie jsou vzácné, a zdánlivé mají nějaké temné tajemství, které ji umožňuje — může jít třeba o technokracii v plášťku, která ovládá mysl svých občanů. Rádoby-utopie je pro PJ opravdovou výzvou, skutečná je přesně taková dobrácká společnost, která by se měla zachraňovat před invazí či jinými hrozbami (pokud máš reálnou utopii a nehrozí jí zničení, je to nuda. Věř mi.)

## 21.4 Úrovně technologií

Úroveň technologie, nebo-li zkráceně ÚT, je obecné hodnocení technologického pokroku nějaké společnosti. Nabývá nezáporných celočíselných hodnot. Každá ÚT popisuje nějakou množinu technologií, která je v určitém čas vynalezena. Standardní měření ÚT se děje podle pozemských standardů a vypadá takto:

- ÚT 0** Doba kamenná. Pravěk. Základní počty. Ústní tradice.
- ÚT 1** Doba bronzová (od 3500 př. Kr.) Aritmetika, psaní.
- ÚT 2** Doba železná (od 1200 př. Kr.) Geometrie, svitky.
- ÚT 3** Středověk (od 600 po Kr.) Algebra, ručně psané knihy.
- ÚT 4** Věk zámořských plaveb (asi od 1450). Diferenciální a integrální počet, tištěné knihy.
- ÚT 5** Průmyslová revoluce (asi od 1730). Mechanické počítačky, telegraf.
- ÚT 6** Věk mechanisace (od 1880). Elektrické počítačky, telefon, rádio.
- ÚT 7** Jaderný věk (od začátku II. světové války). Sálové počítače, televise.
- ÚT 8** Digitální věk (od 1980). Osobní počítače, celosvětové sítě.
- ÚT 9** Mikrotechnický věk (od 2025?) Umělá inteligence, virtualita v reálném čase.
- ÚT 10** Robotický věk (od 2070?) Nanotechnologie nebo něco stejně pokročilého počne rozmazávat rozdíly mezi technologiemi.
- ÚT 11** Věk exotických hmot. (??? — pozn. překl.)
- ÚT 12** Cokoli se PJ bude líbit.

ÚT mají sice dány *přibližné* počátky, ale nikoli konce; je to tím, že se inovace započaté ÚT začínaly využívat pomalu, nebyl o ně zájem, a nahradily předchozí technologie postupně a pomalu. I anglický kovář ze začátku ÚT 6 používal technologie z ÚT 3, aby okoval koně pána, který se potřebuje svým kočárem z ÚT 4 dostat na nádraží, aby mohl vlakem z ÚT 5 odjet do Londýna! A tyto techniky mohou existovat i dnes, v ÚT 8, ačkoli asi jen ve formě koníčku. PJ by měl jasně určit, které ze „zastaralých“ technologií budou v jeho světě zůstat široce užívány, a které předměty z nižších ÚT budou stále běžné na prodej.

**Rozdíly mezi ÚT** jsou velice důležité, pokud dobrodruzi cestují mezi společnostmi. Technologie vypadají všem, kdo jsou o tři či čtyři ÚT níže, jako čirá magie. Pokud voják z druhé světové války (přelom ÚT 6 a ÚT 7) nějak přijde do časů krále Artuše (ÚT 3), mohou se věci vyvinout zajímavě. Někdy není potřeba ani cestovat

časem... pokud budeš teď a tady chtít, vsadím se, že najdeš způsob, jak se dostat na místa s ÚT o osm nižší... Pokud skupina příliš staví na odiv své vyšší technologie, vždy to bude přitahovat pozornost místních. Tato pozornost může mít podobu zbožňování, úžasu, zvědavosti, závisti, strachu či nenávisti, a čím vyšší bude rozdíl ÚT, tím silnější to bude.

PJ zpravidla stanoví základní ÚT, která popisuje *většinu* společností v jeho herním světě; možná až na pár výjimek.

### Zpátečnické společnosti

Některé společnosti mohou mít menší ÚT než ten zbytek. Může to způsobit úplná chudoba, úplná izolovanost (ať už geograficky či ekonomicky), mimořádná odolnost vůči změnám (jako Čína sedmnáctého století), nebo zcela zanedbaná a zničená (válkou, přírodními katastrofami). HP z takových společností budou mít nevýhodu Nižší ÚT {24}.

### Pokročilé společnosti

Jiná společenství mohou být kvůli něčemu jinému naopak na vyšší ÚT než zbytek. Pokud se PJ rozhodne takové pokročilé společnosti zavést, měl by dát pozor na to, aby HP, které chtějí jejich pokročilé technologie používat, zaplatily kromě peněz také body. HP původem z těchto společenství budou muset mít Vysokou ÚT {24}.

### Rozdělené ÚT

Realistické společnosti zpravidla nemívají ve všech odvětvích stejnou ÚT; v některých věcech vynikají, a v některých bývají oproti ostatním pozadu. PJ, kteří si přejí dodat svým kampaním něco dalších podrobností, mohou ohodnocení ÚT rozdělit na několik klíčových odvětví. Je nejjednodušší uvádět jen ta odvětví, která se odlišují od základu; způsobem „ÚT 8 (Spoje na ÚT 7, lékařství na ÚT 9).

HP mají stejnou osobní ÚT jako společnost, ze které pocházejí. ÚT jejich technologických dovedností je rovna ÚT jejich společnosti *v daném odvětví*.

#### Variace v ÚT

Vybavení, které je pro danou ÚT popsáno, se neobjeví naráz v okamžiku, kdy jí společnost dosáhne. Místo toho se tyto předměty objevují postupně.

Krátce po začátku ÚT se naprosto rozšíří zařízení z předchozí ÚT, včetně expertů, kteří s nimi dokážou zacházet. Hráč tedy může jednoduše ospravedlnit postavu s několika o jednu ÚT zastaralými dovednostmi, nebo i celou zastaralou postavu.

Jak ÚT postupuje, začínají se postupně objevovat zařízení z následující ÚT. Pokud chtějí postavy získat toto vybavení, musí ho buď vynalézt, nebo koupit prototyp. Přístup k prototypům ovšem sám o sobě neospravedlňuje zvýšení ÚT postavy o stupeň!

Pokud PJ bude chtít, může uvalit postih na činnosti méně či více pokročilé, než jsou postavy zvyklé.

PJ také nemusí nutně dát společnosti, která dosáhne nějaké ÚT, všechny vypsane předměty. Některé se objevit nemusí, jiné se mohou objevit později či dříve.

#### 21.4.1 ÚT dle odvětví

Je často důležité vědět, co znamená pro dané technologické odvětví, že je na nějaké ÚT. Tyto tabulky načrtávají postup po ÚT ve čtyřech vzorových odvětvích. Existuje jich ovšem i více: architektura, spoje, materiály apod.

##### Přeprava

**0** Lyže. Psí sáně. Vydlabané kánoe.

**I** Koňský hřbet bez příslušenství. Kolo, vozy. Stavění lodí. Plachty.

**II** Sedlo. Cesty, silnice. Trojveslice.

**III** Třmeny. Lodě vhodné k námořní plavbě (lodě předchozí ÚT jsou určeny pouze k operacím při pobřeží).

**IV** Vozy. Trojstěžníky. Přesnější navigace.

**V** Parní lokomotivy. Parníky. Vzducholodě, balóny.

**VI** Automobily. Transkontinentální železnice. Zaoceánské parníky. Ponorky. Letadla.

**VII** Lodě na jaderný pohon. Trysková letadla. Helikoptéry. Vesmírné lety s lidskou posádkou.

**VIII** Satelitní navigace. Vesmírná plavidla sídlící na oběžné dráze.

**IX** Robotické automobily. Výtahy do vesmíru. Meziplanetární lety s lidskou posádkou.

**X** Rychlé meziplanetární lety.

**XI** Mezihvězdné lety s lidskou posádkou.

**XII** Rychlé mezihvězdné lety.

**Supervěda!** Nereaktivní motory. Antigravitace. Nadsvětelný pohon. Přenos hmoty. Stroj času.

### Zbraně a zbroj

**0** Dřevěné a kamenné zbraně. Primitivní štíty. Místo zbroje tlusté zvířecí kůže.

**I** Bronzové vybavení k boji zblízka.

**II** Ocelové vybavení k boji zblízka. Kroužková zbroj. Obléhací zařízení.

**III** Ocelové zbraně. Neohrabané palné zbraně. Plátová zbroj. Hrad.

**IV** Muškety. Píky. Koňmi tažená děla. Námořní děla.

**V** Primitivní ruční zbraně opakovací. Ocelové lodě.

**VI** Bezdytný střelný prach. Automatické zbraně. Tanky. Bojová letadla.

**VII** Neprůstřelné vesty. Naváděné střely. Bojová letadla trysková. Jaderné zbraně.

**VIII** Chytré palné zbraně. Oslepovací lasery. Bezpilotní bojová zařízení.

**IX** Elektrolasery. Těžké laserové zbraně. Bojové zbroje. Bojovní roboti.

**X** Přenosné zbraně laserové. Těžké částicové zbraně. Gaussovská děla. Nanotechnická zbroj. Nanoviry. Antihmotové bomby.

**XI** Přenosné zbraně částicové. Disassembly (po česku snad „rozkladače“. A ne, nemyslím prostředek reversního inženýrství ☺). Obranní nanoroboti.

**XII** Gamma lasery. Zbroj z živého kovu. Černoděrné bomby.

**Supervěda!** Jednomolekulové čepele. Technologie silových polí. Gravitační zbraně. Desintegrátory.

### Energie

**0** Psi. Síla lidských svalů.

**I** Osli. Voli. Koníci.

**II** Koně. Vodní kola.

**III** Těžcí koně. Větrné mlýny.

**IV** Vylepšené větrné mlýny.

**V** Parní stroje. Baterie. Stejnosměrný proud.

**VI** Parní turbíny. Střídavý proud. Hydroelektrárny.

**VII** Plynové turbíny. Jaderný rozpad. Solární články.

**VIII** Pokročilé baterie. Palivové články.

**IX** Palivové mikročlánky. Fúze deuteria a vodíku jedna-jedna. Supravodiče.

**X** Fúze helia tři. Antihmota, anihilace.

**XI** Přenosné fúzní generátory.

**XII** Přenosné anihilační generátory.

**Supervěda!** Bezdrátové vysílání energie. Studená fúze. Úplný převod hmoty. Využití kosmické síly.

### Biotechnologie a lékařství

**0** První pomoc. Bylinné léky. Primitivní zemědělství.

**I** Chirurgie. Kvasné procesy.

**II** Pouštění žilou.

**III** Nemotorné protězy. Studium anatomie.

**IV** Optický mikroskop umožní spatřit buňky.



- V Mikroorganická teorie nemocí. Bezpečná anestetika. Očkování.  
 VI Antibiotika. Krevní skupiny, bezpečné transfuse. Biochemie.  
 VII Objev DNA. Transplantace orgánů. Kardiostimulátor.  
 VIII Geneticky upravené organismy. Klonování. Genetické léčení.  
 IX Genetické inženýrství prováděné na lidech. Tkáňové inženýrství. Kybernetické implantáty.  
 X Transplantace mozku. Nahrávání dat do mozku. Vyspělá zvířata.  
 XI Žijící stroje. Omlazování buněk.  
 XII Plná metamorfosa. Regenerace.  
**Supervěda!** Rychlé pěstování klonů. Regenerační paprsky. Psionické drogy.

### Technologie na výpujčku

Společnost může mít zkušenosti s technologiemi, které sama nemá. Je to často případ nízkourovňových společenstev s vysokoúrovňovými sousedy. Vesnička s technologiemi doby železné (ÚT 2) může mít dost zkušeností s ocelovými zbraněmi z ÚT 3, pokud tam s nimi jezdí hodně cestovatelů. Bohatší vesničané mohou pár takových zbraní mít, ale jejich kováři je nedokáží duplikovat ani opravit. To se vyjadřuje jako ÚT 2/3. HP z takových společenstev mají sice osobní ÚT *nižší*, ale mohou se učit zacházet (nikoli je však navrhovat či spravovat) se zařízeními *vyšší* ÚT.

### 21.4.2 Pozdvižení místní technologie

Občas se stane, že bude potřeba pozvednout místní ÚT na čísílko o něco vyšší. Skupina vyhnanců může mít znalosti ohledně zařízení z vysoké ÚT, ale nebudou mít žádné nástroje, se kterými by mohli pracovat. V tom případě musí „vyrobit nástroje, aby mohli vyrobit nástroje,“ jinak jim budou jejich znalosti k ničemu. V extrémních případech budou muset takoví vyhnanci začít s primitivními těžebními technikami, aby získali rudu, aby získali kov, aby vyrobili nástroje, aby mohli vyrobit nástroje, aby...! Nebo se může stát, že nějaký cestovatel se může z nějakého důvodu chtít podělit s místními o své vysokotechnické znalosti. (Předpokládáme, že k tomu dostane všemožnou podporu svých hostitelů, jinak nemá šanci.)

Všechny takové situace značně závisí na rozhodnutí PJ, ale nejsou nereálné. Některé z nejlepších dobrodružných příběhů se kolem těchto problémů otáčejí po celou dobu, třeba Švýcarský robinson či Yankee na dvoře krále Artuše.

Obecně lze povýšit jeden z oborů, který je popsán výše pod úrovněmi technologií dle oboru, o jednu ÚT za dva roky, pokud:

- máš tolik pracovní síly, kolik budeš chtít,
- máš tolik surových materiálů, kolik budeš chtít,
- jsi plně obeznámen se záležitostmi ÚT, ze které vycházíš (všechny důležité dovednosti aspoň na 12),
- a stejným způsobem jsi obeznámen i se záležitostmi ÚT, na kterou se snažíš postoupit.

Toto pravidlo je přímo určeno pro postavy z vyšších ÚT, které v nízkourovňových prostředích potřebují vysokoúrovňové vybavení a technologie. Vynálezy tato pravidla neřeší; pro vynalézání viz Vynálezy {513}.

### 21.4.3 Odlišné technologie

Některé technologie, a některé společnosti, se do standardních ÚT tabulek příliš nehodí. PJ, kteří na tento problém narazí, mohou zavést některé z těchto **nepovinných** pravidel.

#### Technologické cesty

Určité kategorie vynálezů se mohou objevovat v jiném pořadí, než je zde psáno. Kdo říká třeba, že technologie nad ÚT 8 se objeví v přesně těch ÚT, které jim přisuzují tato pravidla? Použij tedy pravidla o dělení technologií {556} tak liberálně, aby sis umožnil reprezentaci svého oblíbeného žánru. Pro „kyberpunkovou“ společnost mohou počítače, bionika a biotechnologie posunout svou úroveň o dvě, tři či čtyři ÚT vpřed (!). Retrosoci-fi často kombinuje některé prvky ÚT 6 a některé prvky z ÚT 10 až 12! Ve hře je možné všechno!

## Rozchod v ÚT

V jiných případech je zapotřebí zdůraznit, že společenství má jednu a tu stejnou ÚT, ale že se vývoj od jisté chvíle začal ubírat jinou cestou. PJ může navrhnout tuto divergentní ÚT a opatřit poznámkou ÚT  $x+y$ , kde  $x$  značí úroveň, na které k zajímavému rozchodu došlo, a  $y$ , o kolik úrovní mezitím společnost postoupila. Součet  $x+y$  dává účinnou ÚT společnosti.

**Příklad** ÚT 5+1 je vlastně ÚT 6, ale jiná ÚT 6, než jak ji známe. Věci z ÚT 5+1 budou ve výsledku podobné těm z ÚT 6, ale budou používat jiné mechanismy. Steampunkový svět může mít ÚT 5+1 a znamenat to může klasické viktoriánské více typu parních aut a vysokorychlostních telegrafových vedení místo aut, letadel a telefonů, které známe z ÚT 6.

Popisky divergentních ÚT nejsou unikátní. Lze ukázat *nekonečně mnoho* různých ÚT 5+1, každá bude úplně jiná, a přece všechny ÚT 5+1 budou ve výsledku mít auta, letadla a telefon. PJ by měl také říci, co rozštěp způsobilo — jestli odlišný druh myšlení, to, že se na čelní pozice dostali jiní fyzikové, atd.

Postavy, které jsou zvyklé na normální či jinak rozštěpenou ÚT stejného součtu dostanou  $-2$ . Pokud přitom operují s jinou ÚT, než kterou mají ony samy, dostanou ještě postih za to.

## Supervěda

Technologie supervědy porušují fyzikální zákony takové, jaké známe — relativitu, zákon zachování energie, hmoty apod. Příklady jsou výše u ÚT dle odvětví. V kapitole 8, která hovoří o vybavení, a v kapitole 19 u vozidel, lze nalézt několik případů zařízení, které na supervědu spoléhají.

Z definice je pro supervědu nemožné určit ÚT. Kdy objevíme principy nadsvětelných motorů? Zítřka? Za tisíc let? Kdo ví? ÚT se pak odbude symbolem  $\sim$ , kterým se řekne — nevím. PJ může tyto předměty zařadit, do které ÚT se mu zlíbí. Pokud byl nějaký supervědní předmět již vynalezen, PJ může zapsat tuto střechu za číslo úrovně, ve které k tomu došlo; ÚT  $3^\sim$  znamená ÚT 3 supervědní předmět.

Vynález supervědního mechanismu *nemusí* změnit celkovou ÚT společnosti, ani nemusí tvořit novou cestu technologií, ani nemusí způsobit ÚT odštěp. Prostě přidává do starých ÚT nová zařízení.

### 21.4.4 ÚT a žánr

PJ by měl zvolit ÚT vždy tak, aby odpovídala jak jeho, tak hráčským předpokladům o žánru, který hrají. Některé příklady:

**Meče a sandály.** Gladiátoři, vozy, amazonky. ÚT 1 až 2.

**Středověká fantasy.** Rytíři, čarodějové, hrady. ÚT 3.

**Válčí Japonsko.** Samurajové, nindžové. ÚT 3 až 4.

**Pirátiííí!** A mušketýři podle Dumase. ÚT 4.

**Divoký západ.** Kovbojové a Indiáni. ÚT 5.

**Steampunk.** Fikce Verna a Wellse. ÚT 5 s postupným přechodem do ÚT 5+1.

**Meziválečné období.** ÚT 6.

**II. světová válka.** Spojenci a Osa! ÚT 6.

**Studená válka.** Kapitalismus a komunismus! ÚT 7.

**Moderní doba.** (Velká červená tečka.) Zde stojíte. ÚT 8.

**Kyberpunk.** Hackeri a kyborgové. ÚT 9.

**Space-Opera.** Mezihvězdná dobrodružství! ÚT 10 a vyšší, a nějaká supervěda.

## 21.5 Ekonomika

Každý herní svět bude ve své vlastní ekonomické situaci, každopádně nejdůležitějším a jediným jejím aspektem jsou ***PENÍZE!!!***, a ty jsou důležité skoro ve všech nastaveních.

Peníze jsou něco, co můžeš přeměnit na cokoli, co chceš. Od jednoho světa k druhému se to liší, ale jen málokde to neexistuje. Ve vysokoúrovňovém světě se může všechno řešit platební kartou. Ve středověku vládne stříbro a zlato!

Pro pohodlí se v GURPSech přepočítávají všechny ceny na \$. PJ ať tento symbol čte, jak se mu zlíbí, ať už to bude kredit, dolar, měďák, marťanský fufník nebo cokoli jiného se mu hodí; viz ÚT a počáteční bohatství {28}. V nízkoúrovňovém světě se do peněz počítají i šperky. Sice na sobě asi nebudou mít vytištěnou cenu, ale jsou malé a přenosné, a snadno se dají vyměnit za mince, nebo rovnou za potřebné předměty. Spousta společností ovšem zakládá na výměnném obchodě, a středověk nebyl o nic jiný — pražský groš, oblíbené celoevropské

platidlo, vznikl až v roce 1300, a pak se ještě rozšiřoval dlouho a pomalu. Většinou se obchodovalo výměnou nebo kovem na váhu (aby se panovník ošulil o zisk z mincí, které co půl roku stahoval z oběhu a znehodnocoval ☹). Je to hezký způsob, jak prověřit schopnosti hráčů.

## Bankovky a majetek

Peníze, které postava má u sebe, přijdou napsat do osobního deníku, stejně jako zbytek věcí, které jsou jejím majetkem. Pokud se s penězi šachuje na maličké okýnko, které je penězům v deníku vyhrazeno, až přespříliš, piš podrobnosti o transakcích na zvláštní papír, ať neprogumuješ svůj deníček skrz naskrz!!

Odděleně od tohoto majetku zapiš, co vše má postava uschováno někde jinde, pravděpodobně doma. PJ totiž může zorganizovat záplavy, loupeže, zvýšení daní a jiné legrácky, které HP mohou o jejich peníze připravit, nebo jim aspoň ztížit přístup k nim.

### Časoprostorové peněžní přenosy

Pokud se HP pohybují mezi herními světy, nebo z jednoho času do druhého, budou si s sebou asi chtít vzít nějaké peníze. Co jim ovšem v cizím prostředí poslouží jako peníze? Co slouží jako peníze v jednom ze světů, může mít v jiném nulovou hodnotu! Existují dva principy, kterých by se měl PJ držet.

**I.** Peníze ze starého světa v novém neslouží jako peníze, ale jako zboží, a stejně i naopak. Pokud přineseš do jednadvacátého století středověký zlatý dukát, bude se prodávat jako zlato, asi za 400 \$ za trojskou unci. Pokud si ovšem vezmeš dnešní americké dolarové bankovky do desátého století, nikde ti za ně nic nedají. Místo peněz si tedy raději vem pár plastových tvrdáků a MP3 přehrávač. („Co jsem dlužen za tu zázračnou muziku v krabici?“)

**II.** Mezisvětový obchod může vydělat v kratičkém čase ohromné peníze. Pokud už cestování mezi světy PJ povolí, je na něm, aby zachoval rovnováhu. Nejjednodušším způsobem, jak toho docílit, je uvalit omezení na množství přenášených předmětů. Navrhuji toto: přenese se jen to, co dokážou cestovatelé přenést u sebe, a nechť přechody nejsou příliš časté.

## 21.5.1 Nákup a prodej

Hráči mohou mezi sebou kupovat a prodávat věci za jakékoli ceny, na kterých se dohodnou; pro transakce s vnějším světem bude tuto roli zastávat PJ, nebo jeho věrný Nepřítel. Pokud už k tomu dojde, bude PJ reprezentovat obchodníka znalého svého oboru, který se nenechá jen tak napálit.

Většina obchodů nevyžaduje hod na reakce; hod proved' te pouze v případě, že je situace nějak neobvyklá. Pokud jsou třeba dobrodruzi ve městě noví a poněkud neuváženě nedbali naší přechozí poznámky o tom, jak se budou místní dívat na osoby, které se budou po městě procházet v plné zbroji s obnaženými zbraněmi, bude potřeba hod na reakce, aby se vidělo, jestli s nimi bude chtít obchodník mít vůbec co společného.

PJ by měl zkrátka ceny nastavit rozumně a podle zákonů nabídky a poptávky. U pouště jsou velbloudi cenění a jdou dobře na odbyt, u džungle si je nikdo nekoupí. Po velké bitvě před městem a vyplnění bojiště se může v onom městě zbroj prodávat za ceny, za které se vykupuje kovový šrot. A tak dál.

V uzavírání dobrých obchodů pomůže dovednost Obchodník.

## Vybavení a zásoby

PJ by měl poskytnout hráčům seznam standardního vybavení a jejich normálních cen. Předměty i jejich ceny se budou ovšem svět od světa a zpravidla i místo od místa lišit.

Hráči ovšem budou chtít zakoupit věci, které na seznamu nebudou. PJ by měl cenu určit porovnáním s předměty na ceníku. Pokud hrajete v dnešním světě, můžete použít reálné katalogy a ceníky!

Více informací je v kapitole 8, která se zabývá vybavením.

### Výroba vlastního zboží

Dobrodruzi s patřičnými dovednostmi si mohou chtít vyrobit svoje vlastní vybavení a ušetřit tak peníze. Bude-li tomu tak, použij tyto směrnice:

**Počáteční vybavení** stojí vždycky tolik, kolik je psáno, i pokud by si ho mohly HP vyrobit samy. Ber to tak, že nákupy materiálů a náklady za čas, který jim výroba zabrala budou mít stejný dopad na bohatství HP, jakoby předměty pořídily.

Stavění předmětů ve hře je samozřejmě možné... pokud se s tím chce PJ zatěžovat. Je potřeba vzít v potaz nejméně tyto věci:

**Jaké suroviny jsou potřeba?** Kolik budou stát? Cena součástí je většinou asi jednou pětinou ceny hotového výrobku.

**Jak dlouho se bude předmět vyrábět?** HP, které si staví výbavu mezi dobrodružstvími, nebudou moci v onom čase studovat ani pracovat. HP, které to dělají *během* dobrodružství, jsou vyřazeny z akce.

**Jaké dovednosti se budou vyžadovat?** Co se stane, pokud padne neúspěch, co, když kritický? Zpravidla toto: neúspěch znamená znehodnocení surovin, kritický neúspěch znamená, že se předmět povedlo vyrobit a vypadá funkčně, ale pokaždé, když se ho někdo pokusí použít, katastrofálním způsobem selže.

Všechny možné předměty, kombinace surovin, potřebné dovednosti a časy, které stavění zabere stejně nikdy nikdo nevypíše, takže je to zcela a úplně na PJ.

### 21.5.2 Kořist, a jak se jí zbavit

Většina dobrodruhů má ráda výpravy za pokladem, a i kdyby ne, je prostě zvykem dát postavám něco cenného, pokud se jim povede dobrodružství dokončit. Pokud nic jiného, aspoň jim to umožní nakoupit zásoby na další dobrodružství.

Klasičtí fantasy hrdinové se vrací domů s truhlami přetékaajícími zlatem a šperky. To je pohodička! Pokud píšeš něco realističtějšího, vymysli zajímavější formu pokladu a odměny.

Řekněme, že skupinu najali, aby ochránila kupeckou karavanu. Karavana byla samozřejmě přepadena bandity, postavy je zahynaly, vystopovaly až do jejich doupěte, zlikvidovaly a sebraly jim jejich lup. Hrdinové jedou s karavanou, tam je spousta nákladních zvířat, poklad není nijak složité dotáhnout do města. Najít ve městě obchodníka není složité. Hodit na reakce taky není složité. Buď obchodník něco nabídne, hráči nad tím mohou popřemýšlet, nebo je s tím vyhodí. Primitivní.

*Tak* primitivní to ale být nemusí. Hlavní částí úkolu totiž nemusí být poklad *získat*, ale *zpeněžit* ho. Zde jsou možnosti:

- Poklad není ručně přenositelný. Jak ho dotáhnou domů?
- Poklad se zdá nezkušenému být smetím, nebo jde o smetí, které se zdá nezkušenému být pokladem.
- Poklad je sice cenný, ale jen pro určité osoby. Nalezení těchto osob a udání pokladu u nich může být dobrodružstvím samo o sobě.
- Poklad je nelegální či nemorální, a obchodem s ním se družina vystavuje nebezpečí.
- Poklad je těkavý či nebezpečný, a vyžaduje speciální zacházení.
- O poklad má zájem i někdo jiný.
- Poklad nemá formu peněz ani předmětů; místo toho jde o informace.

I pokud budeš plánovat co nejlépe, hráči stejně naleznou poklad, který jsi vůbec neplánoval. Třeba je zajali otrokáři, svázali do okovů a uvrhli do kovových klecí, a když se jim povede uprchnout, dojdou k závěru, že chtějí vzít klece s sebou a prodat je do šrotu. Improvisuj! Jistěže nemáš absolutní tušení o tom, jakou mají klece cenu — pokud jim chceš dát peníze, hned další vesnice bude mít prazvláštní zájem o kovošrot, pokud jim je dát nechceš, všude je s klecemi vyhodí. Primitivní, ne?

#### Zlato a stříbro

Tradičním předpokladem fantasy her a spousty fantasy příběhů je, že zlato a stříbro jsou těžké a že je nepohodlné je tahat všude s sebou. Pokud jsi PJ, je to pravda jenom v případě, že chceš, aby to byla pravda!

Historicky byly totiž, jak zlato, tak stříbro, nesmírně ceněné kovy, a ve srovnání s nimi byla spousta základního zboží levná. Autentické záznamy z Anglie ve čtrnáctém století praví asi toto, když se to převede do herních pojmů:

\$ je čtvrtpeny, zkrátka měděná mince, v průměru měla asi dva a půl centimetru. Stříbrná pence byla méně než palec široká a měla hodnotu 4 \$, 250 padesát těchto mincí, tedy 1k \$, váží libru, to jest asi 450 g. (Kilogram takových mincí jich obsahuje cirká 555 a dohromady to dává 2222 \$ ☺.) Pokud se zlato se stříbrem směňovalo v poměru dvacet ku jedné, což je po většinu historie rozumný poměr, znamená kilogram zlata 44444 \$! Tak může legrační baťůžek obsáhnout i královské výkupné, a nebude vážit ani příliš mnoho.

Na druhou stranu, pokud si PJ vážně přeje, aby bohatství nebylo snadno přenositelné, můžete předpokládat, že jeden \$ je třicetigramový (!! ) stříbrník (pražský groš, nesmírně oblíbený stříbrník z dob středověku, vážil něco málo pod čtyři gramy). Třicetigramový zlaťák tedy znamená 20 \$. Tyto poměry pak dávají pro libru stříbra 12 mincí za 12 \$ (pro kilogram stříbra 33 mincí za 33 \$) a pro libru zlata 240 \$ (a pro kilogram 666 \$). V takovém světě budou jediným vážně přenositelným bohatstvím šperky, a budou tedy moci existovat karavany přeplněné zlatem!

## Ovládání inflace

PJ by měl dát pozor, aby HP příliš rychle nezbohatly. Místo zvyšování cen pak uváděj drahé a zajímavé věci (lodě, šlechtické tituly), a dávej HP šance investovat do riskantních dlouhodobých podniků (vynálezce). Občas také můžeš udělat katastrofu, která HP mírně ožebračí, nebo takové dobrodružství, kde nebudou peníze nanic. Ve světě s vysokou ÚT není nijak omezeno, kolik výhod si můžeš za peníze koupit; ve středověkém světě ovšem po nákupu jedné dobré zbroje, jedné dobré zbraně a pár dobrých koní nebude už příliš věcí, které bys mohl pro své obveselení ještě nakoupit. Zato si můžeš najmout žoldnéřské vojsko, nebo nakoupit knihy ☺.

Také realisticky smýšlej o hodnotě kořisti. Zbroj, bojová vozidla a podobné vojenské předměty budou po boji pravděpodobně poškozeny, pokud je HP seberou svým poraženým nepřátelům, a měly by být rády, když jim za takový druh věcí někdo dá třetinu běžné prodejní ceny. (Velmi realistický PJ na druhou stranu bude od HP vybírat pravidelné poplatky na údržbu jejich *vlastních* zbraní, zbrojí a vozidel.)

### 21.5.3 Bohatství a společenské postavení

Jde o dvě sice oddělené, ale příbuzné vlastnosti. To, jak moc a jakým způsobem budou příbuzné, záleží na PJ. Ve většině herních světů platí, že ti, kdo mají vysoké společenské postavení, si musí za každou úroveň nad 0 koupit jednu úroveň bohatství, ale mohou mít libovolné bohatství bez společenského postavení, v jiných platí, že bohaté postavy si musí za každou úroveň bohatství pořídit i úroveň společenského postavení, ale mohou mít vysoké postavení i bez bohatství. PJ dokonce může vyhlásit obojí a pevně svázat postup v jedné věci s postupem v druhé, ale tím vyřídí spoustu dobrých konceptů postav. Ve všech herních světech bývá pro osoby se záporným Společenským postavením běžné i stejné snížení v bohatství.

Aby to bylo zábavné, měl by PJ zakázat chudým mít vysoké postavení a bohatým nízké, pokud se bez toho nastavení dokážete obejít.

## Výdaje na živobytí

Každá HP musí každoměsíčně platit svoje náklady na živobytí {311}. Pokud si HP nekoupí nějaké výstřední úrovně společenského postavení, prostě předpokládej, že ho mají na nule.

Pokud potřebujete spočítat, kolik peněz postavě zbývá pro osobní použití, odečtete od jejích příjmů její životní náklady. V kampani, kde postava nemá práci, můžete tyto věci ignorovat.

### 21.5.4 Práce

O tom, jaké práce budou v herním světě dostupné, rozhodne PJ, buď sám, nebo za pomoci hráčů. V historické kampani může PJ sejmout část břemene ze svých ramenou tím, že vyzve hráče, jejichž postavy chtějí mít nějakou práci, ať si o ní dohledají podrobnosti.

Nezávisle na tom, kdo přijde s popisem práce, přisoudí jí parametry jako *předpoklady*, *hod na práci*, *měsíční plat* a *požadovanou úroveň bohatství* PJ. Co to znamená, se dozvíme dále.

## Popis

Název práce a přesný popis toho, co výkon této práce znamená. PJ by měl popsat, jak dlouhá je pracovní doba, jaké riziko, jak se musí pracující zamotat s cechy či uniemi, které šablony jsou na výkon práce potřeba.

## Předpoklady

Předpoklady práce jsou dovednosti, které jsou na její výkon zapotřebí. Nemusí být žádné. Většina prací také určuje u všech těchto dovedností minimální úroveň, ať už absolutní (Administrace na 12 a lepší), nebo relativní (Administrace na IQ+2 a lepší); první se použije, pokud zaměstnanec hledí na výkon a prohání zájemce o práci testy, druhé, pokud hledí na zkušenosti. V obou případech ale postava musí dovednost umět, implicitní úroveň nikdy nestačí.

## Hod na práci

Na konci každého měsíce, v němž postava pracovala, si musí hodit proti jedné z předpokladových dovedností, aby zjistila, jak se jí práce dařila. Tomu se říká *hod na práci*.

Pro práce, které požadují více dovedností, PJ použije tu variantu, která je pro pracujícího nejvýhodnější, nebo tu nejnevýhodnější, nebo vždy jednu a tu samou, záleží na něm. Může přidat bonus či postih, podle složitosti

práce.

Pro práce bez předpokladů může buď požadovat hod proti konstantě (Všichni hážou proti 12.), nebo hod na atribut (Všichni hážou proti SL.).

Většina prací nabízí pevně daný plat. Pokud pracovník nespáchá kritický (ne)úspěch, výplatu v této výši dostane (viz níže). Kritický úspěch znamená, že se jeho plat navždy zvýší o deset procent.

Jiná povolání ovšem fungují jinak: někde se může stát, že je pracovník placen od výkonu a nikoli od času. Takové práce jsou placeny takto: odečti číslo, proti kterému se házelo, od toho, co padlo, přičti deset, děl deseti a násob předepsaným platem. (Jinými slovy; každý bod, o který se uspěje, znamená o deset procentních bodů víc, každý bod, o který se neuspěje, o deset procentních bodů méně.) Kritický úspěch výdělek v daném měsíci ztrojnásobí. U jakékoli práce platí, že kritický neúspěch je *špatný*. Přinejlepším pracovník nedostane daný měsíc vůbec zaplacen; jinak jej může čekat permanentní snížení platu (aspoň o deset procent), nutnost zaplatit způsobené škody či nějakou pokutu, úplnou ztrátu práce, zranění při výkonu práce, zatčení. PJ by měl být kreativní!!

### Měsíční plat

Každý měsíc, po který pracovník práci vykonává, je mu dán měsíční plat, ještě upravený podle toho, co mu padlo na kostkách. Během dobrodružení zpravidla není možno pracovat, i když PJ může nabídnout placené dovolené, práci, kterou lze vykonávat i během cest apod.

PJ může pro práci stanovit jakýkoli plat se mu zlíbí, ale pro účely vyváženosti se doporučuje přibližně se řídit následující tabulkou. Poskytuje velikost slušného platu někomu, kdo vykonává práci typickou pro svou ÚT, na průměrné úrovni bohatství.

Skutečný plat se ovšem může dost dobře pohybovat mezi typickou velikostí výplaty v ÚT o jedna nižší a typickou velikostí výplaty v ÚT o jedna vyšší. Na ÚT 8 tedy může jít o 2,1k \$ až 3,6k \$. Pokud není ekonomika pod nějakým nátlakem či kontrolou zvenčí, budou práce na vyšším konci složitější (a poskytovat k hodům na práci postih), nebezpečné (pokud dojde ke kritickému neúspěchu, odnese následky tělesná schránka postavy) či budou vyžadovat vysokou kvalifikaci, budou tedy mít spoustu předpokladů.

ÚT kampaně	Typická výplata	ÚT kampaně	Typická výplata	ÚT kampaně	Typická výplata
0	625	5	1,1k	9	3,6k
1	650	6	1,6k	10	5,6k
2	675	7	2,1k	11	8,1k
3	700	8	2,6k	12	10,6k
4	800				

### Úroveň bohatství

Měsíční platy, které jsou uvedeny výše, platí pro osoby s Průměrnou úrovní bohatství. Ti, kdo mají nižší úroveň bohatství, dostávají zpravidla práce hůře placené, bohatší dostávají práce lépe placené. Pokud máš jinou než průměrnou úroveň bohatství, najdi si v tabulce úrovní bohatství {26}, kolikrát víc či méně jsi měl oproti průměru na začátku peněz, a tím vynásob celou tabulku výše.

**Příklad:** Úroveň bohatství Komfort ti dá do začátku dvojnásobek průměru, proto budou Komfortní práce také dvakrát tak dobře placené. Na ÚT 8 to znamená, že se plat může pohybovat od 4,2k do 7,2k \$.

Pokud HP přijde k práci pro vyšší úroveň bohatství (což není jednoduché — viz Hledání práce {563}), bude dostávat plat, jakoby měla onu vyšší úroveň bohatství — většina šéfů si prostě nemůže dovolit platit chudším méně. Pokud ovšem bohatství HP dosáhne na další úroveň počátečního bohatství, bude *muset* zaplatit další body a vylepšit si Bohatství. Tak to pokračuje, dokud se jeho bohatství nevyrovná s bohatstvím práce.

Bohatá HP může stejně tak vykonávat práci pro nižší úroveň bohatství; nedostane ale jenom proto, že je bohatší, víc zaplacen!

#### Hledání práce

HP hledající práci, která potřebuje zaměstnavatele, si může jednou týdně házet proti IQ, jestli něco nalezla. Nevýhoda Lenost dává −5. Připočti tyto opravy:

**Velikost sídla:** Čím větší je sídlo, ve kterém hledáš, tím lepší jsou tvoje šance: dostaneš −3/−2/−1/0/+1/+2/+3 za 100/1k/5k/10k/50k/100k/víc obyvatel (případy spadající mezi hranice se zaokrouhlují na nižší postih a vyšší bonus).

**Schopnosti.** Pokud úroveň tvé dovednosti překračuje minimum vyžadované prací, dostaneš bonus; +1, je-li tvoje dovednost o jedna vyšší než požadovaná, +2, je-li o víc vyšší. PJ může připočíst další bonusy, pokud má hledač práce další schopnosti, které by mu logicky mohly dopomoci k vykonávání práce, nebo aspoň zaujetí zaměstnavatele.

**Zveřejňování.** Pokud se snažíš dávat veřejně najevo, že chceš práci, dostaneš bonus: +1, pokud jsi na tyto položky vydal pět procent měsíčního platu hledané práce, +2 pro padesát procent, +3 pro pět set atd. Tyto peníze mohou jít na úplatky, formální oděv, poplatky, inzeráty atd., závisle na práci a na nastavení.

**Plat.** Výše placené práce jsou těžší na nalezení. Odečti *dvojnásobek* typického Společenského postavení pro danou práci; chceš-li třeba práci, jejíž plat uspokojí i Strýčka Skrblíka (postavení 4), dostaneš −8! Platí to i obráceně; třeba +2 pro práci pro postavení −1.

**Více prací.** Pokud hledáš více prací naráz, dostaneš ke *všem* pracovním hodům −1 za každou práci nad první.

### 21.5.5 Námezdníci

Občas je zapotřebí rychle vykouzlit nějaký novotvar. Budiž tedy slovo ‚námezdník‘ jedním z takových.

Jde o NP, které jsou u HP v zaměstnání; jsou tedy ovládány jako všechny NP PJ. HP jim mohou rozkazovat, jakkoli se jim zlíbí; to, jak budou rozkazy splněny, však pochopitelně určí PJ, a nemusí se to dočista shodovat s představami postav.

Takový námezdník představuje dobrý způsob, jak do družiny přidat nějakou sílu či speciální schopnost bez toho, aby se musela zavádět nová HP. Skupina může mít námezdníků neomezeně mnoho; PJ by ovšem měl regulovat počet těch „osobnostně důležitých“ tak na dva až tři. Obecných šermířů PJ zvládne asi seřadit, kolik bude zapotřebí; pokud je ovšem třeba udržovat námezdníka, jehož osobnost je složitá, postavení důležité a osobní deník zcela zaplněn, bude to větší výzva.

#### Vytváření námezdníků

Schopnosti a vlastnosti námezdníka určí PJ. Pokud existuje pro jeho povolání posícní šablona {480}, může ji PJ (s)prostě opsat a čas potřebný na jeho vymýšlení se sníží skoro na nulu. (Pokud je šablona určena pro HP hrdiny a nikoli pro průměrné vykonavatele nějakého povolání, odeber ode všech atributů a dovedností 1 či 2.) Záznamy týkající se námezdníka má ve svých rukou PJ, k očím hráčů se nedostávají. Pro nedůležité a obecné námezdníky stačí projetý vlakový lístek či účtenka, důležité a zajímavé potřebují klasický osobní deník.

#### Nalézání námezdníků

HP si takového zaměstnance nemohou pochopitelně jen tak vycucat z prstu; pokud někoho potřebují, musí jej najít, uhlavit se s ním k vykonávání dané práce a na mzdu; od té mzdy jsme mu koneckonců začali říkat ‚námezdník‘. A, jako je to se vším, nemusí také HP nalézt to, co právě chtějí.

Pokud se nějaká HP vypraví verbovat zaměstnance, může si každý týden hodit na IQ; při úspěchu najde to, co hledá. PJ může také nařídít či povolit použití dovednosti příslušné typu verbování (Administrace pro formální příjem, Aktuality při hledání slavných expertů, Propaganda pro agresivní verbování, Znalosti podsvětí, pokud jsou žádané služby trochu či trochu hodně na štíru s paragrafy apod.). Skupina jako celek se může o získání námezdníka pokusit jen jednou za týden. Hod je opraven takto:

**Velikost sídla.** Čím větší je sídlo, ve kterém hledáš, tím lepší jsou tvoje šance: dostaneš  $-3/-2/-1/0/+1/+2/+3$  za 100/1k/5k/10k/50k/100k/víc obyvatel (případy spadající mezi hranice se zaokrouhlují na nižší postih a vyšší bonus).

**Reklama.** Pokud vydáš padesát procent měsíčního platu práce na reklamu a inzerci, dostaneš +1, pokud vydáš pět set procent, bude to +2, pro pět tisíc +3, pro padesát tisíc... atd. Tyto peníze zahrnují inzeráty, verbovací skupiny, patřičnou propagaci v reklamě atd.

**Plat.** +1/+2/+3, pokud je nabízený plat o 20/50/100 a víc % vyšší, než je pro danou práci běžné.

**Riziko.** −2, pokud má zaměstnanec vykonávat mírumilovné poslání se značnou hrozbou boje či jiného nebezpečí. Pokud hledáš vysloveně bojového zaměstnance, stráž, žoldnéře atd., pochopitelně tento postih nedostaneš. O bojovosti zaměstnanců rozhodne PJ.

**Legalita.** −5 pro získání námezdníka pro práci, která není zákonná. Kritický neúspěch bude navíc znamenat odhalení a potíže přímo pro tebe. PJ může těchto −5 odstranit při použití Znalosti podzemí, ale výsledek kritického neúspěchu bude stejný.

Při úspěchu naleznou HP kandidáta. PJ ho postavám popíše a bude jej hrát po čas přijímacího pohovoru. Na postavách pak je rozhodnutí, jestli takovou osobu skutečně za zaměstnance chtějí. Dojdou-li k závěru, že ne, musí hledat znova od začátku.

Neúspěch znamená, že námezdník na takovou práci není dostupný. PJ může, ale nemusí, povolit opakované pokusy; zejména v malém městě postavám hledajícím pracovníka značně exotického je povolit nemusí.

PJ samozřejmě může při házení podvádět, pokud si myslí, že by HP vážně měly, nebo vážně neměly, mít

nějakého zaměstnance! Pokud dobrodružství vyžaduje námezdníka určitého typu, PJ může zaručit, že se objeví. Může to udělat zjevně (NP vpadne do hospody a požádá postavy o práci), nebo pod pláštíkem (hráči prohlásí, že hledají zaměstnance, PJ zarachtá kostkami, jakože hází a vydá plánovanou NP).

### Věrnost námezdníků

Zaměstnanec prostě nemusí vždy jednat k nejlepšímu prospěchu svého šéfa. PJ by měl použít jako vodítko jeho tzv. věrnost. Pokud není z nějakého důvodu přednastavena, získá se prostě hodem na reakci po pracovním pohovoru {537}. PJ může tento hod eventuálně přesunout ještě před pohovor, aby se vidělo, jestli o sobě kandidát bude lhát. Lhát ovšem nemusí pouze nevěrní, ale také extrémně věrní (z pouhé touhy po přidání se ke skupině)!

### 21.5.6 Otroci

V herním světě, kde je otroctví povoleno, mohou si otroky HP normálně pořizovat jako cokoli jiného, ať už jako pracovní sílu nebo jako investici, a stejně tak mohou být samy zotročeny! Všude, kde je otroctví zákonné, dělají otroci oblíbený obchodní artikl a když budeš hledat námezdníka, může šance na to, že půjde ve skutečnosti o otroka, dosáhnout až jedné poloviny.

Cena otroka je zpravidla rovna tomu, co otrok, nepříliš omezovaný, vydělá za pět let, počítal-li by se zde v úvahu plat, který přísluší práci, na kterou se otrok nejlépe hodí. PJ může tuto cenu změnit kvůli značnému množství důvodů — velkému rozpětí dovedností, dobrému či špatnému vztahu k otroctví, kráse či naopak ohavnosti, zdraví, fyzické kondici atd. Pamatuj ale, že otrokáři zpravidla neposkytují nabídky, které by byly vážně výhodné!

### Věrnost otroků

Určuje se stejně jako věrnost námezdníků {565}. Otroci jsou ovšem méně vypočitatelní než námezdníci, a proto si po zjištění jejich věrnosti PJ pod pláštíkem hodí 2k a upraví věrnost takto:

**2 až 7** Nijak.

**8** Zotročen kvůli trestnému činu a je na to jaksepatří nakrknutý.  $-1$  k věrnosti.

**9** Jako výše, ale s  $-2$ .

**10** Jeho předchozí pán se k němu choval krutě.  $+2$ , pokud s ním budeš v prvním týdnu zacházet vlídně, jinak nic.

**11** Fanatická nenávist k otroctví. Pokud je s ním zacházeno dobře, může si oblíbit svého pána jako člověka, ale stejně uteče při první možné příležitosti. Pokud je s ním nakládáno zle, nebo i průměrně, jeho věrnost klesne na 6.

**12** Má Otrocké smýšlení. Považuje se pouze za majetek svého pána, jeho věrnost je automaticky 20 a nemusí se nikdy ověřovat; nevzbouří se ani v případě, že dostane rozkazy, jež jej odsoudí na smrt.

Věrnost se u otroků ověřuje stejně jako u námezdníků. Pokud nemají, kam by z dané situace utekli, dostanou  $+1$  či  $+2$ .

### Komplikace s paragrafy

Pokud má HP otroky a vstoupí na území, kde je otroctví zakázáno, musí se jich buď zbavit, nebo je propustit na svobodu. Existuje vícero přístupů proti otroctví: na daném území je povoleno vlastnit otroky, ale nikoli je kupovat či prodávat; těm, kdo jen procházejí, je vlastnictví otroků povoleno, ale trvalým obyvatelům nikoli; vlastnictví otroků je zakázáno.

Kreativní PJ může kromě těchto obecných přístupů vymyslet i jiné zajímavé zákony a zvyky. Může být třeba v pořádku, jsou-li zotročeni členové některých společenských skupin či ras, ale u jiných to platit nemusí. I sám otrok může mít možnost získat vlastní silou svobodu, v některých společenstvích může dokonce vlastnit majetek a koupit si ji.



**Hod na věrnost**

Dělá ho PJ, a zpravidla v tajnosti. Používá se, pokud je námezdník vystaven zajímavé situaci a je třeba vědět, jak se zachová, zejména pak, pokud se octne ve smrtelném nebezpečí, nebo když se zdá porušení dohody být moudrým, výnosným, nebo snadným k uskutečnění.

PJ háže 3k proti věrnosti námezdníka {565}. Pokud padne méně či stejně, zachoval se tento dle dohody a v tvůj prospěch. Je-li věrnost námezdníka 20 a vyšší, uspěje bez házení.

Pokud PJ věrnost přehodí, námezdník skutečně poslouží svému vlastnímu prospěchu. *Neznamená to vždy úplou zradu; záleží na situaci; každopádně ale budou postavy jeho činy zklamány.* Může toho litovat a prosit o odpuštění — to je na PJ. Pokud HP odpustí námezdníkovi s věrností 16 a vyšší, ať už s trestem, či bez něj, jeho základní věrnost se o jedna zvýší.

PJ může kvůli zvláštním okolnostem hod upravit. Obrovský úplatek ze strany nepřítele zpravidla přináší obrovský postih k hodu na věrnost k postavám. To, kdy je potřeba házet, je na PJ, a musí se přitom brát v úvahu typ námezdníka. Pro bojovníka veterána se „smrtelné nebezpečí“ nerovná „jakémukoli boji“. Skřeta by se nebál — a ani celé smečky skřetů ne; na věrnost se ale může házet, pokud jej vyzveš, aby se postavil drakovi!

**Opravy a změny**

*Vyšší plat* znamená vyšší věrnost; za každých deset procentních bodů, o které plat námezdníka překračuje výši běžné mzdy za takovou práci. Bonus trvá ještě jeden měsíc poté, co vyšší vyplácení skončilo. Pokud mohou mít otroci svůj majetek, tento faktor se na ně také vztahuje.

*Nebezpečí boje*, jemuž je vystaven nebojový námezdník. Háže se ihned na věrnost, při selhání se na další týden věrnost sníží o 1. Pokud takováto situace nastane vícekrát, může být účinek permanentní.

*Záchrana*. Pokud HP riskují zdar mise či svoje životy, aby zachránily námezdníka, háže si tento okamžitě na reakci s +3 či více, v závislosti na druhu záchrany. Dobrá a lepší reakce způsobí, že je námezdník vděčný, a jeho věrnost se zvýší na tento hod, pokud je to tak lepší. K snížení nemůže dojít. Byla-li při záchraně některé HP vážně zraněna či usmrcena, může *kromě toho* PJ přidat ještě trvalý bonus!

*Schopnosti šéfa*. Věrnost dlouhodobě najatého námezdníka se může změnit na konci každého dobrodružství o bod sem či tam, podle výkonu, jenž družina podala. Zkažená mise sníží věrnost, značný úspěch ji zvýší. Oprava je trvalá.

*Délka služby*. Každý rok se háže na věrnost, při úspěchu dostane námezdník trvale +1 k věrnosti. Nejlepší námezdníci se ještě zlepšují, ubozí asi nikoli.

## 21.6 Jiné sféry existence

Kampaň nemusí být vázána na jeden herní svět, ale může se roztahovat po více. Tak je možné použít témata, která se pro jeden svět jaksi nehodí. Během dobrodružství můžeš HP uvrtat do několika úplně odlišných nastavení, a pak — když máš tolik světů — kdo by si přece nechtěl vyzkoušet ničení světa? To je možné! A nedělá to ani moc nerovnováhy, natož aby se kvůli tomu zastavila kampaň.

Vícesvětové kampaně sice nesmírně rozšiřují možnosti hráčů; dávají jim poznatky o několika nastaveních a žánrech naráz, a stačí jim přitom hrát jen jednu postavu. Pokud se jim aktuální svět znechutí, může je PJ poslat na další. To dokáže občas oživit kampaň, která už nikoho nebaví a vypadá mrtvě.

Je to ale další zátěž na PJ. Místo toho, aby se zabýval detailní výrobou *jednoho* světa, musí jich navyrábět *mnoho*. Musí zodpovědět otázky přepravy mezi světy, a to může být stejně tolik práce, jako definice světů!

S tím souvisí další problém: většina hráčů neuvidí žádný smysl v tvrdé práci na jednom světě, pokud bude věřit, že výsledky jejich práce se na dalších světech nepromítnou. Aby PJ těmto pocitům zabránil, musí PJ posílit kontinuitu kampaně pomocí příběhů, které skáčou ze světa na svět, a to znamená ještě víc práce.

PJ by měli znát hranice svého času a svých schopností, a hodně se bavit s hráči. To platí vždy, ale pro PJ, kteří mají zájem na skákání mezi světy, rovnou dvojnásobně.

### 21.6.1 Typy realit

V kampani s hromadou světů mohou být tyto světy děleny na spoustu typů. Buď může jít o fyzické planety ve stejném vesmíru, nebo o jiné „sféry existence“, „dimense“, „reality“, „říše“ a „vesmíry“. Řeč bude nyní o těch druhých.

**Fysické reality**

Jde o sféry existence, které mohou být fysicky navštěvovány, stejně jako můžeme my navštívit jinou zemi tady na Zemi, nebo i jinou planetu. Důležité je, že návštěvníkům je po dobu pobytu v těchto realitách přiděleno k užívání fysické tělo, ať už jejich vlastní, nebo nějaké „duchovní tělo“, které je použitelné pouze v dané sféře.

Nejběžnějším typem fyzických realit jsou alternativní světy, nebo-li alternativní historie. Jsou skoro stejné jako domovský svět HP, až na to, že v těchto je prostě něco jinak; historie se zpravidla na nějakém místě začala psát jinak, a došlo ke stvoření jiné reality.

Stejně tak běžné jsou zrcadlové světy, které vypadají skoro jako domovský svět postav, ale podobnost je čistě vizuální. Ve skutečnosti jsou rozdíly mezi zrcadlovým a domovským světem takové, že by je nedokázal vysvětlit i sebeuvěřitelnější historický převrat! Příkladem budiž třeba svět, jenž vypadá docela jako Země, ale jde vlastně o magickou říši pod vládou mocných duchů. Jinou možností je svět typu „zlé dvojče“ — většina věcí ohledně světa zůstává stejná, ale osobnosti lidí, názory vlád, a tak dále, to všechno se změní: z republik se stanou diktatury, ze svatých ďáblů, atd.

Některé fyzické reality mohou být ještě odlišnější. Přínejlepším mohou být tak odlišné, jako se od Země liší její planetární souputníci; přínejhorším v těchto realitách platí zcela jiné přírodní zákony, a to tak, že tam lidé vůbec nemusí být s to přežít.

### Pronikání sfér

Dvě nebo více sfér existence mohou proniknout sebou navzájem; pak každé místo v jednom světě má svůj ekvivalent ve všech ostatních světech. Tyto říše jsou od sebe často oddělené, a jejich obyvatelé nemají o ostatních z nich tušení — i když všelijaká média a věštcí mohou vnímat více než jednu realitu zároveň. I běžní lidé mohou občas spatřit obyvatele jiných sfér, ale berou je za duchy.

To je běžný způsob nahlížení na snové a duchařské říše. Cestující, kteří se do takových sfér vypravují, nemusí nikam chodit; pouze jejich smysly se podrobí určitým změnám.

### Fáze

Fáze není sama o sobě nějaký místem, na které by se šlo dostat; je to jen neviditelná poddimenze jiné reality. Narozdíl od pronikajících sfér není od své reality oddělena; pouze reprezentuje její jinou součást. Hlavním použitím takových sfér je možnost rychlého přesunu mezi dvěma místy v jedné fyzické realitě.

Příkladem fáze budiž nehmotnost. Nehmotní se prostě přesunou do jiné fáze, a pak z ní mohou opět odejít. Podobně funguje takzvaný hyperprostor, který umožňuje cestování rychlostí vyšší rychlosti světla.

### Prázdnota

Prázdnota obklopuje fyzické reality podobně jako vnější vesmír obaluje planety a hvězdy. Prázdnota se sice realit dotýká, ale neproniká do nich. Není to fáze, protože nepatří jedné realitě, ale všem; spojuje všechny a obsahuje je.

Jako oceán či vnější vesmír slouží tato prázdnota k jedinému účelu, a to ke zjednodušení cestování, většinou meziplanetárního. Populární interpretace astrálních sfér ukazují, že při používání magie či psioniky na cestování mezi realitami se prostě prochází prázdnotou.

## 21.6.2 Kosmologie sfér

PJ musí rozhodnout, jaké sféry existence jsou přítomny, v jakém počtu a jakých druhů, a jak spolu interagují. Možností jsou nespočetné. Zde uvádím pár populárních nastavení:

### Světy ve světech

V tomto modelu se do sebe reality vnořují jako slupky cibule. Sféry jsou řazeny hierarchicky nad sebe, důležité věci mohou mít základ i ve vyšších sférách. Pronikat se mohou roviny na stejné úrovni.

Tato struktura umožňuje PJ schovávat tajemství do tajemství a nabízí mu jednoduché vysvětlení k původu nadpřirozených sil a bytostí — pocházejí z vyšší sféry. Pro nadpřirozené kampaně je to tedy dobré rozřazení.

**Příklad:** Fantasy kampaň se odehrává v docela ordinární fyzické realitě — ve světě s vysokými horami pokrytými bělostným sněhem a s oceány zbarvené nejkrásnějšími odstíny temné modři, s nádhernými hvozdy, lesy a řekami, jež jimi jako průzračné nitky probíhají, pod nebem, na němž si mění pravidelně místa slunce s měsícem a zářícími hvězdami. . . a tak dále, to je teď jedno. Uvnitř tohoto světa je fáze zvaná Éterická sféra; v ní dochází k výkonu určitých magických efektů, třeba teleportace či procházení zdmi. Na vnější straně tohoto světa je vnitřní prázdnota, Svět duší. Svět duší se s fyzickou realitou nepřekrývá, jde pouze o vrstvu, kterou prochází duše mrtvých (a samozřejmě i živých, zejména jde-li o dostatečně mocné mágy) do vnějšího prázdna, jemuž jest přiděleno jméno Astrální rovina. Z té lze cestovat do jiných fyzických realit, těch, ve kterých sídlí démoni, bohové a podobné vyšší síly.

## Paralelní světy

Tato kosmologie předpokládá více fyzických realit, které spolu sousedí více-méně ramenem na rameno. Většinou jde o prosté alternativní reality, místy možná o zrcadlové světy. Některé mohou k sobě přiléhat tak těsně, že se navzájem ovlivňují. Důležitou definicí je pouze, že kolem, mezi ani uvnitř těchto světů nejsou žádné roviny existence; cesta mezi nimi znamená přímý přechod, nikoli průchod nějakými vnějšími prázdnotami.

Tato struktura eliminuje všelijaké mystické výlety, urychluje cestování a vysvětluje uspokojivým způsobem vážně divné události (duchové mohou být prostě obyvateli jiné, mimořádně blízké roviny, démoni jsou prostě mezisférickí cestovatelé, jejichž zjevu a vlastnostem jsme jen málo přivyklí atd.) Tyto vlastnosti jsou žádoucí, chcete-li sestrojít sci-fi svět se zaměřením na cesty a obchod mezi jednotlivými rovinami.

Základní nápad paralelního uspořádání je sice prostý, ale dostatečně ďábelskému PJ poskytuje dost místa na komplikace. Cestovatelé mohou být třeba s to navštěvovat jen „sousední“ světy... a uspokojivá definice sousedství se může drze vysmívat do tváře největším snahám nejlepších vědců. Nemusí být možno cestovat mezi všemi sférami přímo; v některých případech se může muset přestupovat. Místo toho, aby sféry zaujímal relativně primitivní kruhovou topologii, může obzvláště zlotřilý PJ vymyslet naprosto divné geometrické sestavení, které jeho lidé ani jejich nejlepší počítače prostě nemohou pojmout. Použij představivost!

Póóó-ZOR! Neeuklidovským geometriím — třikrát zdar!

## Mícháme dort

PJ může přidat různé množství zajímavých vychytávek. Třeba:

- Začni s běžnou hierarchickou soustavou, viz Světy ve světech, ale na některé úrovni rozmísti paralelní světy.
- Udělej to naopak; začni s paralelními realitami, a do některých z nich uvrtej vícero úrovní.
- Některým či všem světům přidej různá množství různých různě sdílených fází. (Tyto dvě reality nemusí mít nic, tato s těmito dvěma sdílí hyperprostor, tamhleta zároveň s touhle má takovou éterickou rovinu a tamty dvě mají jinačí, od té první oddělenou, a tak dál.)

### 21.6.3 Mezisférické cestování

Spousta příběhů, ve kterých vystupuje vícero světů, prostě předpokládá, že se mezi nimi cestuje na jednosměrný lístek. Dost (ne)šťastní jedinci prostě nějak propadnou mezerou mezi světy až někam jínám... ale což takhle zřídit pravidelné cestování mezi sférami? Nebude to zajímavé? Hráči dostanou spoustu další legrace ke studiu, zneužívání a dobývání. Pokud chceš toto realizovat, musíš nejprve zodpovědět několikero otázek, z nichž nejdůležitější zní: „Jak se tam dostaneme?“

## Délka cesty

Cestování mezi světy může znamenat něco mezi jevem Puf! Jste tam! a dlouhou cestou, srovnatelnou s cestováním na moři či vesmírem. Oba přístupy mají nějaké klady a zápory.

Přístup Puf! Jste tam! (dále jen Puf! ☺), který je implementován zejména výhodami Skokan a kouzlem Mezidimenzní přesun, dovoluje akcí nabitou hru, ve které se jednotlivé strany pronásledují napříč větším či menším množstvím světů; hráči, kteří ovšem o akci nestojí, budou tímto způsobem před ní prchat a kazit ji. Tento způsob cestování také zajímavě pozmění způsob mezisférického obchodu, což může být zábavné, pokud to úplně neztroskotá ekonomiku kampaně. Pokud má tedy být cestování mezi sférami rychlé, měl by PJ značně omezit jeho prostředky; zařízení na cestování jsou velká, nebo drahá, nebo je jejich užití rizikové, nebo uvalují omezení na to, co s sebou může cestovatel mít. Také se v tom případě hodí vícekrát upozornit na to, že některé alternativní světy mohou být *životu nebezpečné*.

Pokud naproti tomu cestování zabírá čas, musí PJ určit, kolik času to bude, a jak rychle plyne vzhledem k času v jiných sférách. Základní výhodou tohoto typu přepravy je, že i sám přesun může znamenat dobrodružství; na druhou stranu, je to samé cestování, a to může učinit kampani poměrně značnou újmu. Pokud budou muset postavy dlouze a nákladně cestovat, aby uskutečnily své cíle, hráče to přestane bavit. Pokud si tedy PJ zvolí tuto možnost, měl by být připraven postavit pro každý výlet nějaké dobrodružství, nebo cestování omezit na časy mezi sezeními a nechat mezitím hráče studovat, trénovat nebo provozovat podobné jim prospěšné činnosti.

### Fysické cestování a projekce

Meziférická přeprava nemusí znamenat pouze přesun osob. Místo toho mohou být do jiné reality přepraveny pouze duše či myslí cestujících.

Přeprava úplných osob (teleportace, převoz vozidly) umožní sice PJ řídit kampaň pomocí klasických návnad, třeba peněz a tělesných záhubců, a také ušetří papírování (HP budou mít všude stejné vlastnosti a schopnosti), ale na druhou stranu také umožní postavám fysicky se vypařit, možná dokonce s jejich majetkem, a utíkat tak následkům svých činů. Též se tímto způsobem přepravy otevírají dveře již řečenému meziférickému obchodu, což nemusí být pro kampaň žádoucí. Rozhodne-li se PJ přesto pro tuto variantu, měl by uvést dostatek nepřátel, kteří budou s to HP následovat, kamkoli se hnou, a/nebo by měl na přesuny uvalit přísná omezení ohledně hmotných statků, které mohou cestující doprovázet (třeba „Dorazili jste úplně nazí, bez šatů, bez proviantu, bez výbavy, beze zbraní...“)

Projekce oproti tomu znamená pouze promítnutí duše či mysli; tělo zůstává na svém místě. Tímto způsobem líní PJ řeší své problémy; v každém ze světů zůstane pouze to, co tam patří, a jediné, co se hýbe, jsou informace. Proud informací se PJ ovládá ze všeho nejsnáze. Existují ovšem i nevýhody; PJ musí mít záznamy jak o tělesných reprezentacích postav, tak o jejich projekcích (samozřejmě *může* prostě prohlásit, že se to neliší, ale vyrvé si tak z ruky zajímavý dramatický nástroj), a hráči také mohou nabýt dojmu, že to, co vidí, není reálné. Nechtě se tedy chovají, jak jim bude libo, a ať pocítí následky ve svém reálném světě!

### Dopravní prostředky

Jakmile jsou tyto spory rozřešeny, zbývá určit přesný mechanismus, jímž se bude cestovat. Může použít třeba:

**předměty** Předměty nesčíslných tvarů a mechanismů; magické, psionické, supervědecké. Může jít o hypermotory, magická zrcadla, kruhy z kamenů. Je obzvláště třeba určit, jestli jde předmět při přeskoku s cestujícím, a pokud ano, jestli se s ním dá jet i nazpátek!!

**ve správnou chvíli na správném místě** Do jiných světů se může vypravit kdokoli, kdo splní určitou sadu podmínek; třeba musí spát či snít, může to být možné jen v některých dnech roku (když je na to správná konstelace hvězd), jen na určitých místech (v kruzích z kamenů a v dutých kopcích), a možná jich může být potřeba splnit více zároveň.

**zvláštní schopnosti** Jsou potřeba výhody, jako Skokan, či kouzla, jako Mezidimenzní přesun, nebo nějaké podobné schopnosti. Aby nedošlo k rozštěpu družiny, nemělo by se stát, aby postava utekla do jiné reality a ostatní nechala za sebou; buď by měly být patřičné schopnosti dány každému, nebo musí mít postava dost síly na přenos celé družiny, a hráč dost zodpovědnosti na to, aby nikoho neopustil.

# Kapitola 22

## Tabulky

### 22.1 Opravy v boji

Přehledné shrnutí všech oprav, které se přiřazuje a odráží od bojových dovedností. Všeobecně zde platí, že pokud se připočítává jakákoli oprava s označením hvězdy ★, znamená to, že vyjde-li tvoje dovednost po vším upravení náhodou vyšší než 9, musí být sražena na tuto hodnotu.

Postihy za viditelnost také nikdy nepřekročí  $-10$ , nebo, pro ty, kdo jsou na slepotu přivyklí,  $-6$ .

#### 22.1.1 Opravy na útok zblízka

##### manévr útočníka

Vše do útoku (Rozhodný)  $+4$

Pohyb a útok  $-4$  ★

##### poloha útočníka

plížení, ležení  $-4$ . Během plížení lze útočit pouze na dosah R.

dřep, klek, sed  $-2$ .

##### postavení útočníka

zajímavé stavy (kašel, zvracení atd.) viz Způsob utrpení {460}

špatný terén  $-2$  a víc, záleží na PJ.

uchopen  $-4$ .

s příliš velkým štítem  $-2$ .

vážně vyrušován (př.: všechno oblečení v plamenech). Aspoň  $-3$ , je to na PJ.

méně vyrušován (př.: některé oblečení v plamenech).  $-2$ .

jede na zvířeti, které minulé kolo útočilo  $-2$ .

jede na zvířeti, jehož rychlost je aspoň o 7 rozdílná od rychlosti cíle  $-1$ .

šok  $-$  zranění z minulého kola, ne více než  $-4$ .

SL nižší, než vyžaduje zbraň  $-$  rozdíl.

štít ve rvačce  $-$  OB štítu.

##### jiné útočnickovy činnosti

klamný útok  $-$  mínus dvojnásobek postihu k protivníkovi obraně.

útok dvěma zbraněmi  $-4/-8$  pro pravou/levou ruku, s Ambidexteritou jen  $-4/-4$ .

odhadování  $+1$  za kolo, ne více než  $+3$ .

útok levou rukou  $-4$ , Ambidexterita nuluje.

rapidní rány dva útoky, oba s  $-6$ ; Vycvičen mistrem či Mistr zbraní snižuje na  $-3$ .

útok do rvačky  $-2$ .

rozmach naslepo  $-5$  ★

cíl (vol jednu variantu)

**zásahová plocha** Trup 0; paže, noha -2; genitálie -3; ruka, chodidlo -4; obličej -5; lebka -7. Bodné a prorážecí mohou napadat také: životně důležité orgány -3; oči -9.

**zásahová plocha, skrz mezeru ve zbroji** Trup -8, jinak -10.

**zbraň, s úmyslem poškodit** Dle dosahu napadené zbraně: -5/-4/-3 pro zbraň dosahu R (či pistoli)/1/2 a víc.

**zbraň, s úmyslem odejmout** Jako výše. -2 navíc při *neužití* šermířské zbraně.

#### viditelnost

**není vidět nic** -10. Kdo je zvyklý na slepotu, pouze -6. V každém případě ★.

**není vidět nepřítele** -6. Pokud znáš jeho polohu s přesností na metr, -4. V každém případě ★.

**částečná temnota** nebo kouř, mlha atd. -1 až -9, dle libovůle PJ.

### 22.1.2 Opravy na střelbu

#### manévr útočníka

**Vše do útoku (Rozhodné)** +1.

**Pohyb a útok** Horší z -2 a -Vel zbraně.

#### postavení útočníka

**zajímavé stavy (kašel, zvracení atd.)** viz Způsob utrpení {460}

**špatný terén** -2 a víc, záleží na PJ.

**rvačka** -Vel zbraně.

**poškozená zbraň** -poškození, jež zbraň utrpěla minulé kolo, ne více než -4.

**vážně vyrušován** (př.: všechno oblečení v plamenech). Aspoň -3, je to na PJ.

**méně vyrušován** (př.: některé oblečení v plamenech). -2.

**šok** -zranění z minulé kola, ne více než -4.

**SL nižší, než vyžaduje zbraň** -rozdíl.

**útok z pohybujícího se vozidla či zvířete** Není-li zbraň stabilisována, nesmí součet bonusů za Přs, míření, opření a zaměřovací systémy překročit Stabilitu vozidla.

**vzdušné vozidlo** -1 pro ruční zbraň.

**exponovaný jezdec visící po straně vozidla** -6.

**pozemní vozidlo na dobré cestě** -1 pro ruční zbraň.

**pozemní vozidlo na špatné cestě** 0 pro stabilisované postavení. -1 pro závěsné či pevné stanoviště a vozík. -2 pro vnější otevřené stanoviště. -3 za ruční zbraň.

**pozemní vozidlo mimo cestu** Jako pozemní vozidlo na špatné cestě, ale připočti ještě -1.

**vesmírné vozidlo** Bez postihu.

**střelba vzad z otočky na exponovaném stanovišti** -4.

**vozidlo minulé kolo uhýbalo a nejsi řidič** -2. Letíte-li, -4.

**řidiči se nezdařil hod na ovládání** -míra selhání.

**vodní vozidlo na klidné hladině** Jako pozemní vozidlo na špatné cestě, výše.

**vodní vozidlo na rozbouřené vodě** Jako pozemní vozidlo mimo cestu, výše.

#### příležitostná palba

**kontrola cíle před útokem** (je dobrá, aby člověk nesložil kamaráda). -2.

**sledované hexy** 0/-1/-2/-3/-4/-5 za 1/2/4/6/10/11 a víc. Zaokrouhluje se na vyšší postih. Za sledování přímky hexů -2.

#### jiné činnosti ze strany útočníka

**jedno kolo míření** +Přs zbraně.

**opřená zbraň** +1 při aspoň jednom kole míření, nehýbalo-li se s ní.

**útok dvěma zbraněmi** -4/(-8, ambidextrní jen -4) pro pravou/levou ruku.

**další míření** +1 za kolo. Čtvrté a další kolo míření už neposkytuje žádný bonus.

**útok levou rukou** -4, ambidexterní bez postihu.

**vyskakovací útok** -2, nelze mířit.

**automatická palba** 0/+1/+2/+3/+4/+5/+6/+7/+8 atd. za 4/8/12/16/24/49/99/199/299 atd. Zaokrouhluje se směrem k nižšímu bonusu. Minimum jsou dvě střely.

**cíl** Řeší se stejně jako u zbraní pro boj zblízka, viz výše. Pokud je cíl v krytu, můžeš si bez postihu házet (střely, které jdou do plně kryté plochy, narazí do krytu vždy, střely jdoucí do částečně kryté plochy do něj vrazí na 4 a víc na 1k), nebo uvést konkrétní exponovanou plochu s -2 za částečnou expozici. Dále:

**střelba skrz lehký kryt** -2.

**cíl je za někým jiným** -4 za zavazující osobu.

**cíl leží, dřepí, klečí, sedí** Ještě -2, střlíš-li na trup, genitálie či nohy.

**cílová plocha je exponována částečně** -2.

#### zaměřovací systémy

**laserové ukazovátko** +1.

**zaměřovač** +1 za sekundu míření, až do maximálního bonusu pro zaměřovač.

**zaměřovací systém na vozidle** +1 až +3, pokud střelec utratil aspoň kolo v prospěch míření.

**neznámá zbraň či zaměřovací systém** -2.

#### viditelnost

**není vidět nic** -10 ★.

**není vidět nepřítele** -6. Pokud znáš jeho polohu s přesností na metr, -4. V každém případě ★.

**částečná temnota** nebo kouř, mlha atd. -1 až -9, dle libovůle PJ.

**cíl je v lehkém krytu** (třeba v křoví). -2.

### 22.1.3 Opravy k aktivním obranám

#### vybavení obránce

**za zbraň** +Kryt, který zbraň poskytuje. U nože a dýky je to -1, u kusari a biče -2, u hole naopak +2.

**štít či plášť** +OB. Nefunguje vůči palným zbraním.

**neozbrojené krytí zbraně** -3. (S Karate a Judem, či proti bodné ráně bez postihu.)

#### manévr obránce

**Vše do útoku** Obrana je zakázána.

**Vše do obrany (Zvýšená)** +2 k jedné ze tří aktivních obran.

**Pohyb a útok** zakazuje kryt zbraní

#### poloha obránce

**plíží se či leží** -3.

**klečí, sedí** -2.

#### postavení obránce

**nad útočníkem** +1/+2/+3 za 90/120/150 cm rozdílu.

**zajímavé stavy (kašel, zvracení atd.)** {460}

**špatný terén pod nohama** aspoň -1, dle PJ.

**pod útočníkem** -1/-2/-3 za rozdíl 90/120/150 cm.

**útočníka není vidět** -4. Vše až na úhyb vyžaduje úspěch na Slyšení-2.

**rvačka** Kryt zbraní lze pouze se zbraněmi doshu R.

**vyrušován** (třeba hořícím oblečením). aspoň -1, dle PJ.

**zátěž** ke všem Úhybům a Krytům zbraní pro Karate, Judo a šermířské zbraně mínus úroveň zátěže.

**jízda na zvířeti** je-li obráncova dovednost Ježdění nižší než 12, odečte se rozdíl mezi 12 a jeho dovedností.

**omráčen** -4.

#### povaha útoku

**útok ze zálohy** nevíš-li o něm, je obrana zakázána, jinak s  $-2$ .

**útok ze strany či útok obíháním**  $-2$ .

**útočník používá laserové ukazovátko** pokud tečku vidíš,  $+1$  k Úhybu.

**klamavý útok**  $-1$  za každé  $-2$ , které si útočník přidal k dovednosti.

**útok dvěma zbraněmi**  $-1$ , pokud obě zbraně napadají tentýž cíl.

**útok řemídem**  $-4$  ke Krytu zbraní,  $-2$  ke Krytu štítem. Nunchaku dávají polovinu, tedy  $-2/-1$ .  
Šermířské zbraně nemohou tyto vůbec kryt.

**úspěšný klamný výpad** mínus útočnickova míra vítězství.

**útok vrženou zbraní**  $-1$  ke Krytu zbraní, nebo  $-2$  pro předměty ne těžší čtyř set padesáti gramů.

#### jiné obráncovy činnosti

**akrobatický úhyb**  $+2$ , uspěje-li obránce v hodu na Akrobacii, ne-li,  $-2$ .

**zapadání do krytu**  $+3$  k Úhybu, pouze proti útokům zdálky.

**zuřivá obrana** za 1 BÚ  $+2$ .

**více krytů zbraní**  $-4$  za každý předcházející v tomto kole, pro šermířské zbraně, Vycvičené mistrem a Mistry zbraní je poloviční.

**kryt zbraní levou rukou**  $-2$ , pro ambidextrní bez postihu.

**útěk**  $+3$  k Úhybu a Krytu zbraní s Boxováním, Judem, Karate a šermířskou zbraní. Jinak  $+1$ .

## 22.2 Tabulka velikosti, rychlosti a vzdálenosti

Hlavním účelem tabulky je popisovat postihy pro střelbu v boji na základě vzdáleností; PJ ji ale může použít všude, kde to dává nějaký uvěřitelný smysl, třeba u hodů na Smysly.

Tabulka používá pro ObrModif stejné hranice jako pro opravy za součet rychlosti a vzdálenosti, až na to, že mají opačná znaménka; velké velikosti dávají bonus, velké rychlosti a vzdálenosti postih. Pokud je tedy cíl dvakrát tak velký, dvakrát tak vzdálený a pohybuje se dvakrát tak rychle, zůstane oprava na zásah stejná.

### Velikost cíle

Čím větší cíl, tím snazší je jej zasáhnout. Oprava, která se přidává střelci kvůli velikosti jeho cíle, se nazývá ObrModif cíle. Lidé mají ObrModif 0. Pomocí tabulky snadno nalezněš hodnoty ObrModif i jiných předmětů; vždy používej největší rozměr ze tří, které těleso má. Zaokrouhluje se vždy na vyšší ObrModif.

Předměty kulovitého či krabicovitého tvaru, které mají všechny rozměry skoro vyvážené, dostanou  $+2$ ; podlouhlé krabice, tedy většina pozemních vozidel,  $+1$ . Pokud jsou dva z rozměrů tělesa oproti zbývajícím maličké, použij naopak *nejmenší* rozměr (to platí třeba pro stometrový kabel pět centimetrů tlustý).

**Příklad:** Obr s nejdelším rozměrem 3 metry 60 má ObrModif  $+2$ . Auto stejných rozměrů bude mít  $+3$ . Budova vysoká, široká a hluboká tolikéž bude mít  $+4$ .

### Rychlost a vzdálenost cíle

Ve většině bojů se účinkuje per pedes \*, a v takových bojích lze rychlost poměrně snadno ignorovat. V tom případě nalezní odpovídající opravu pouze ke vzdálenosti cíle. Pokud vzdálenost spadá mezi dvě hodnoty, použij vyšší (vzdálenost, a tedy i postih).

Na asi dva metry a méně není na zásah žádný postih; střelba na takovou vzdálenost není o nic lehčí, a ani o nic těžší, než obyčejný boj zblízka.

Cíle, které se pohybují rychle, jsou ovšem i hůře zasažitelné, a to je třeba započítat. Zahrne se to tak, že k jejich vzdálenosti se přičte jejich rychlost v metrech za sekundu, a k součtu se vyhledá oprava.

\*: lat. dosl. „po nohou“, pěšmo.



## Tabulka

v+s	ObrMod	rozměr	v+s	ObrMod	rozměr	v+s	ObrMod	rozměr
0	-15	5 mm	0	0	180 cm	-15	+15	630 m
0	-14	8 mm	-1	+1	2,7 m	-16	+16	900 m
0	-13	13 mm	-2	+2	4,5 m	-17	+17	1,35 km
0	-12	17 mm	-3	+3	6,3 m	-18	+18	1,8 km
0	-11	25 mm	-4	+4	9 m	-19	+19	2,7 km
0	-10	38 mm	-5	+5	13,5 m	-20	+20	4,5 km
0	-9	5 cm	-6	+6	18 m	-21	+21	6,3 km
0	-8	7,5 cm	-7	+7	27 m	-22	+22	9 km
0	-7	12,5 cm	-8	+8	45 m	-23	+23	13,5 km
0	-6	20 cm	-9	+9	63 m	-24	+24	18 km
0	-5	30 cm	-10	+10	90 m	-25	+25	27 km
0	-4	45 cm	-11	+11	135 m	-26	+26	45 km
0	-3	60 cm	-12	+12	180 m	-27	+27	63 km
0	-2	90 cm	-13	+13	270 m	-28	+28	90 km
0	-1	135 cm	-14	+14	450 m	-29	+29	135 km

A tak se pokračuje do nekonečna, přičemž se pořád opakují hodnoty 9/13,5/18/27/45/63 a další cyklus je vždy desetkrát vyšší. +6 ObrModif znamená tedy desetinasobnou velikost.

## Exempla

**Příklad:** Muž vzdálený 7 metrů dává -4. Motocyklista vzdálený 35 m a jedoucí rychlostí 27 ms<sup>-1</sup> (97,2 kmh<sup>-1</sup>) má rychlost a vzdálenost rovnu 62 m, což je -9. Raketa letící rychlostí 900 ms<sup>-1</sup> pět metrů od tebe má tento součet roven 905, což je na zásah -17.

**Jiný příklad:** Elfí lučištník Erin střílí na draka. Drak je vzdálen 36 metrů a hýbe se Pohybem 15; je dlouhý pět a půl metru. ObrModif draka je tedy +3 a součet rychlosti a vzdálenosti je pro něj 51 metrů; to je -9. Elf má na zásah draka -6.

Jak vidno, je užívání *součtu* vzdálenosti a rychlosti dobré, protože se tak zaručuje, že pokud je jedno z toho oproti druhému skoro zanedbatelné, nebude mít na výsledek vliv. Pokud raketa letí rychlostí 900 ms<sup>-1</sup>, je jedno, jestli je od tebe padesát nebo sto metrů; pokud je od tebe slon kilometr daleko, je naopak jedno, jestli jde rychlostí 1 či 2 ms<sup>-1</sup>.

**Střelba vzhůru a dolů.** Je-li tvůj cíl výše než ty, přičti k jeho vzdálenosti také rozdíl mezi vašimi výškami. Jsi-li naopak ty výše než tvůj cíl, odečti od jeho vzdálenosti *polovinu* rozdílu mezi vyššími výškami. Pokud se tak má efektivní vzdálenost snížit na méně než polovinu vaší fyzické vzdálenosti, použij polovinu fyzické vzdálenosti.

**Hody na smysly.** Pokud se snažíš něco zaznamenat hodem na Smysly, nebo obsluhovááním sensoru pomocí Operátora elektroniky, rychlost se k vzdálenosti nepřidává, *naopak se odčítá!* Pohyblivé věci se snáze zaznamenají. Samozřejmě se tak nesnižuje vzdálenost na nulu a méně.

## 22.3 Souhrn manévrů

Manévr	Popis	Akt. obr.	Pohyb	Strana
Míření	Přidá nějaký bonus ke střelbě vykonané posléze.	všechny <sup>1</sup>	krok	387
Vše do útoku	Útok s bonusem či vícenásobný útok.	žádná	1/2 pohybu	388
Vše do obrany	Vylepšená či dvojitá obrana	všechny <sup>2</sup>	různé	389
Útok	Útok na nepřítele.	všechny	krok	388
Změna polohy	Vztyk, sed, atd.	všechny	žádný	387
Soustředění	Soustředění na mentální činnost.	všechny <sup>1</sup>	krok	389
Nicnedělání	Nedělání ničeho, leda zotavování se z omráčení.	všechny <sup>3</sup>	žádný	386
Odhadování	Studium nepřítele k získání bonusů.	všechny	krok	387
Klamný výpad	Předstírání útoku zblízka.	všechny	krok	388
Pohyb a útok	Pohyb a útok zatížený postihy.	ne Kryt zbraní	plný Pohyb	389
Pohyb	Nedělat nic kromě pohybu.	všechny	plný Pohyb	387
Připravit	Připravit k užití zbraň či jiný předmět.	všechny	krok	390
Čekat	Nedělat nic a být připraven k činnosti.	všechny	různé	390

<sup>1</sup> Aktivní obrana může míření či soustředění pokazit.

<sup>2</sup> +2 k jedné z obran *nebo* dvě obrany proti každému útoku.

<sup>3</sup> -4, jsi-li omráčen.

## 22.4 Polohy

Poloha	Útok	Obrana	Krytí	Pohyb
Stojící	normál	normál	normál	normální, může sprintovat
Dřepící	-2	normál	-2	dvě třetiny; +1/2 b za hex
Klečící	-2	-2	-2	třetina; +2 b za hex
Plížící	-4*	-3	-2 <sup>1</sup>	třetina; +2 b za hex
Sedící	-2	-2	-2	žádný
Ležící	-4	-3	-2 <sup>1</sup>	1 ms <sup>-1</sup>
(Spící)	nelze	nelze	nelze	žádný ☺

\* Jsou povoleny pouze útoky dosahu R.

<sup>1</sup> Je-li útočník vzdálen od tebe více než na svou výšku a není výše než ty, počítá se tvůj trup jako v částečném krytu (-2 navíc) a je mu zakázáno napadat genitálie, nohy a chodidla. Pokud máš také skrčenou hlavu, nemůže napadat ani tvůj krk, oči a obličej.

Sloupec **Útok** ukazuje, jaké opravy se ti dostane při útoku *zblízka* z dané polohy. Útoky na dálku poloha neovlivňuje.

Dále psaný sloupec **Obrana** poskytuje opravu ke všem aktivním obranám.

Sloupec **Krytí** poukazuje na opravy na zásah tvého trupu, genitálií a nohou útokem *zdálky*.

A vpsled, sloupec **Pohyb** referuje přehledným způsobem o možnostech pohybu v té které poloze.

## 22.5 Tabulky zásahových ploch

Tyto tabulky se používají pouze v součinnosti s pravidly o zásahových plochách {428}.

Pokud náhodný hod ukazuje na zásah (již) neexistující části těla, bere se hod jako zásah do trupu.

### 22.5.1 Tabulka zásahových ploch pro humanoidy

Této tabulky se užívá pro lidi, humanoidy, třeba obry a gobliny, a polovzpřímená stvoření, třeba medvědy a opice. Pokud vybíráš náhodně, hod' si 3k; pokud útočíš na nějakou plochu záměrně, připočti si uvedený postih. Pro náhodný zásah lebky je potřeba hodit 3 nebo 4 (to je šance 1,8 %), zato pro cílený zásah do lebky je potřeba uspět s -7 na zásah.

U **křídlatých humanoidů** se křídla zasahují s -2, nebo na 9 (při náhodném házení) (pak se háže náhodně také na zjištění toho, které křídlo to bylo) (zásah do trupu pak značí pouze hod 10). Křídla jsou pro mrzačící účely brána jako končetiny.

U **ocasatých humanoidů**, třeba mořských lidí, se ocas zasahuje s -3. Při náhodném házení se zásahy do nohou převádí na zásahy do trupu a zásahy do chodidel na zásahy do ocasu. Účinky jsou vypsány níže u nehumanoidů.

Hod	Plocha	Oprava	Pozn.
—	Oko	-9	1, 2
3, 4	Lebka	-7	1, 3
5	Obličej	-5	1, 4
6, 7	Pravá noha	-2	5
8	Pravá paže	-2	5, 6
9, 10	Trup	0	
11	Genitálie	-3	1, 7
12	Levá paže	-2	5, 6
13, 14	Levá noha	-2	5
15	Ruka	-4	6, 8, 9
16	Chodidla	-4	8, 9
17, 18	Krk	-5	1, 10
—	Životně d. org.	-3	1, 11

- [1]: Útok, který mine o 1, zasáhne místo tohoto trupu.
- [2]: Oko může být napadeno pouze bodnými, prorážecími a úzkoproudovými ohnivými paprsky, a to jen zepředu a ze stran. Oko oslepí ZD desetin poškození. Jinak se bere jako lebka, ale bez přídatné OPŠ!
- [3]: Lebka má přídatnou OPŠ 2. Činitel zranění je  $\times 4!$  Hody proti poražení mají  $-10$ . Kritické zásahy do hlavy používají zvláštní tabulku. *Výjimka:* Tyto účinky se nevztahují na jedovaté poškození.
- [4]: Pokud má cíl otevřenou přilbu, její OPŠ se nepočítá. Hody proti poražení mají  $-5$ . Kritické zásahy sem také používají tabulku zásahů do hlavy. Rzává poškození dostávají  $\times \frac{3}{2}$  a pokud způsobí důležité zranění, také oslepí jedno oko (nebo obě, pokud bylo způsobeno tolik poškození, že to převyšuje plný počet Žt cíle). Byl-li veden útok zezadu, počítej místo tohoto lebku.
- [5]: Končetina. Činitel zranění pro velké bodné, megabodné a prorážecí poškození se snižuje na  $\times 1$ . Důležité zranění (ztráta přes polovinu Žt z jediné rány) ji zmrazí. Poškození za tímto prahem je vymrháno do nicoty.
- [6]: Drží-li v oné končetině cíl štít, postih se zdvojnásobí.
- [7]: Lidé a jiní humanoidé pohlaví mužského obdrží po *drtivém* zásahu do této plochy dvojnásobný šok a  $-5$  proti poražení. Jinak se to bere jako zásah do trupu.
- [8]: Periferie. Funguje jako končetina, ale na zmrazení stačí způsobit přes třetinu Žt poškození. Přebytné poškození se stále ztrácí.
- [9]: Při náhodném určování ház 1k; tři a méně znamená pravou, víc levou.
- [10]: Krk. Činitel drtivých a žíravinových útoků se zvýší na  $\times \frac{3}{2}$ , sečných na  $\times 2$ . Pokud se to PJ bude líbit, může být každému, kdo byl zabit sečnou ranou do krku, oddělena hlava od těla!
- [11]: Srdce, plíce, ledviny a tak dál. Činitel všech bodných a prorážecích škod se zvýší na  $\times 3$  a úzkoproudových ohnivých útoků na  $\times 2$ . Jiné typy útoků na životně důležité orgány mřít nemohou.

### Zásahové plochy vzhledem k Odolnosti na zranění

**Rozplizlý:** Všechny opravy k poražení, šoku a všichni činitelé poškození se ignorují. (Mrzačit různé tělesné součásti je nadále možno neztenčenou měrou.) Bodné a prorážecí útoky nikdy nezpůsobí víc než jedno poškození, jiné útoky nezpůsobí nikdy více než dvě poškození.

**Homogenní:** Všechny opravy k poražení, šoku a všichni činitelé poškození budiž opět ignorováni, mrzačení je opět povoleno plnou měrou. Činitelé zranění jsou tito:  $\times \frac{1}{2}$  pro prorážecí a megabodné,  $\times \frac{1}{3}$  pro velké bodné,  $\times \frac{1}{5}$  pro bodné,  $\times \frac{1}{10}$  pro malé bodné.

**Nemá mozek:** Zásahy do lebky a do tváře neposkytují žádné zvláštní opravy na poražení ani činitele zranění. Zásahy do očí je mohou zničit; jinak je ber jako zásahy obličeje.

**Nemá životně důležité orgány:** Zásahy do životně důležitých orgánů se berou jako zásahy do trupu.

**Neživý:** Zásahové plochy mají své obvyklé účinky, až na to, že bodné a prorážecí rány do jakýchkoli ploch kromě očí, lebky a životně důležitých orgánů dostanou snížený činitel zranění  $\times 1$  pro prorážecí a megabodné,  $\times \frac{1}{2}$  pro velké bodné,  $\times \frac{1}{3}$  pro bodné,  $\times \frac{1}{5}$  pro malé bodné.

### 22.5.2 Tabulky zásahových ploch pro nehumanoidy

Následující dvě tabulky se použijí k vyhodnocování zásahových ploch pro tyto kategorie nehumanoidů:

**pavoukovec** Pavouk či jemu podobné osminohé stvoření.

**ptáku podobný** Stvoření se dvěma křídly a dvěma nohama, však bez rukou. Třeba pták.

**rakovec** Krab, škorpión, rak nebo jiné stvoření s klepety na předních končetinách.

**kentaur** Všechny druhy hybridů čtyřnohého stvoření a člověka.

**šestinožec** Stvoření se šesti nohama, třeba hmyzák. Existují i okřídlení šestinoží, ti mají i křídla. Příkladem budiž prachobyčejná moucha.

**rybě podobný** Ryba nebo stvoření jí podobné.

**chobotnicovitý** Chobotnice či jiné stvoření, jejíž paže fungují zároveň jako nohy.

**čtvernožec** Stvoření bez rukou, zato se čtyřma nohama. Existují i okřídlení čtvernožci, třeba draci; takoví mají i křídla.

**hadovitý** Plazivá stvoření (červi, hadi), nebo nějaká varianta.

Hod	Čtvernožec	Čtvernožec+křídla	Šestinožec	Šestinožec+křídla	Kentaur	Ptáku podobný
—	Oko, -9	Oko, -9	Oko, -9	Oko, -9	Oko, -9	Oko, -9
3, 4	Lebka, -7	Lebka, -7	Lebka, -7	Lebka, -7	Lebka, -7	Lebka, -7
5	Obličej, -5	Obličej, -5	Krk, -5	Krk, -5	Krk, -5	Obličej, -5
6	Krk, -5	Krk, -5	Obličej, -5	Obličej, -5	Obličej, -5	Krk, -5
7, 8	Přední noha, -2 *	Přední noha, -2 *	Přední noha, -2 *	Přední noha, -2 *	Přední noha, -2 *	Křídlo, -2 *
9, 10	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0 †	Trup, 0
11	Trup, 0	Trup, 0	Střední noha, -2 *	Střední noha, -2 *	Trup, 0 †	Trup, 0
12	Genitálie, -3	Křídlo, -2 *	Genitálie, -3	Křídlo, -2 *	Genitálie, -3	Genitálie, -3
13, 14	Zadní noha, -2 *	Zadní noha, -2 *	Zadní noha, -2 *	Zadní noha, -2 *	Zadní noha, -2 *	Noha, -2 *
15, 16	Chodidlo, -4 *	Chodidlo, -4 *	Chodidlo, -4 *	Střední noha, -2 *	Paže, -2 *	Chodidlo, -4 *
17, 18	Ocas, -3	Ocas, -3	Střední noha, -2 *	Chodidlo, -4 *	Periferie, -4 *	Ocas, -3
—	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3

\* Při používání náhodných zásahových ploch se ještě háže 1k: tři a méně levá, jinak pravá. Pokud končetina nějak drží štít, násobí se postih dvěma.

† Pro kentaury znamená 9 a 10 zásah trupu zvířecí části, zatímco 11 zásah trupu lidské části. Záměrné útoky na žádný z těchto trupů nejsou zatíženy žádným postihem.

**Paže, oko, obličej, chodidlo, genitálie, noha, krk, lebka, trup, životně důležité orgány** fungují úplně stejně jako u lidí a humanoidů. Paží se míní u kentaura paže lidské části. Chodidlo značí parát, kopyto atd.

**Periferie**, která je u kentaurů zasažena, se rozhodne hodem 1k: jedna a dvě značí ruku lidské části, tři a čtyři chodidlo přední nohy, pět a šest chodidlo zadní nohy. Lichá čísla značí levé a sudá pravé exempláře těchto částí.

**Přední, střední, zadní nohy**, levé či pravé, řeší se vždy hodem 1k. Střední nohy náleží pouze šestinožcům.

**Ocas**, funguje-li jako Další ruka či Mlátič, či jde-li o ocas ryby, se počítá pro mrzačící účely jako končetina, jinak jde o periferii. Zmrzačený ocas znamená poškození vyvažovacího mechanismu těla; pro pozemní stvoření to znamená -1 k OB, pro vodní a vzdušná stvoření dokonce -2. Stvoření, která ocas nemají, či jen velice krátký, považují tento zásah, jako by šel do trupu.

**Křídlo** se pro účely mrzačení počítá jako končetina. Zmrzačení křídel zamezí létání.

Hod	Hadovitý †	Chobotnicovitý ‡	Rakovitý §	Rybovitý	Pavoukovitý
—	Oko, -9	Oko, -8	Oko, -9	Oko, -8	Oko, -9
3, 4	Lebka, -7	Mozek, -7	Lebka, -7	Lebka, -7	Mozek, -7
5	Obličej, -5	Obličej, -5	Obličej, -5	Obličej, -5	Krk, -5
6	Krk, -5	Krk, -5	Krk, -5	Ploutev, -4	Krk, -5
7, 8	Krk, -5	Paže I a II, -2 *	Paže, -2 *	Trup, 0	Noha I a II, -2 *
9 až 11	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0
12	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0	Trup, 0	Genitálie, -3
13, 14	Trup, 0	Paže III a IV, -2 *	Noha, -2 *	Ploutev, -4	Noha III a IV, -2 *
15, 16	Trup, 0	Paže V a VI, -2 *	Noha, -2 *	Ploutev, -4	Noha V a VI, -2 *
17, 18	Trup, 0	Paže VII a VIII, -2 *	Chodidlo, -4 *	Ocas, -3	Noha VII a VIII, -2 *
—	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3	ŽDÚ, -3

\* Při používání náhodných zásahových ploch se háže 1k: tři a méně znamená pravý exemplář, více levý. Pokud končetina nějak drží štít, postih se dvojnásobí.

† Pro okřídlené hady se 15 až 18 bere jako Křídlo, -2, pro hadí muže je 7 a 8 Pravá paže, -2, 13 a 14 Levá paže, -2 a 17 a 18 Ruka, -4.

‡ Pro oliheň platí toto: 17 a 18 je jako Trup, 0, a všechny ruce kromě rukou číslo raz a dva jsou pouze periferie zasahované na -3.

§ Pro štíry platí 12 za Ocas, -3.

**Paže.** Pro chobotnicovitě fungují k manipulaci s předměty pouze paže jedna až čtyři, zatímco paže pět až osm slouží k pohybu. Rakoviti mají jako paže svoje klepeta na předních končetinách. Jinak to funguje jako u lidí.

**Mozek.** Jako lebka, ale s OPŠ pouze 1.

Pro **oko, obličej, chodidlo, genitálie, krk, lebku, trup a životně důležité orgány** platí totéž co pro humanoidy.

**Ploutev.** Rybovití mívají těchto útvarů zpravidla po dvou až po třech. Mrzačí se po způsobu periferií. Zmrzačená ploutev kazí rovnováhu těla a dává -3 k OB.

**Noha.** Pro rakovité jde o jejich nohy; háže se náhodně. Pavoukovci mají nohy dělené do čtyř dvojic: čísla raz a dva jsou přední nohy, čísla tři a čtyři jsou přední střední, čísla pět a šest zadní střední a čísla sedm a osm zadní nohy. Zranění apod. se vyhodnocují jako u obyčejných lidí.

**Ocas.** Viz poznámku pod tabulkou výše. Pro rybovitě znamená většina ocasu trup; zásahová plocha Ocas značí jen špici.

### 22.5.3 Zásahové plochy vozidel

Každé vozidlo má nutně zásahovou plochu „tělo“. Ostatní zásahové plochy jsou podle druhů i počtů svých vyjmenovány v tabulce vozidel {501}.

Náhodnou zásahovou plochu zjistíš prostě hodem 3k a srovnáním s tabulkou níže. Kdo se snaží úmyslně napadnout určitou zásahovou plochu vozidla, dostane nějaký postih; ten je zvlášť uveden. Náhodný zásah do malého skleněného okna či exponovaného stanoviště zbraní nastane při hodu 3 či 4, zatímco záměrný útok na tyto oblasti vozidla musí počítat s  $-7$  (pro vozidlo s ObrModif  $+4$  s  $-3$  atd.)

Pokud se náhodně zvolená plocha na vozidle nenalézá, či je-li sklápěcí a ve sklopeném stavu, či vzhledem ke směru útoku postrádá zásah do ní smysl (třeba zásah do okna při útoku zespoda, nebo při útoku na vozidlo bez oken), berte to jako zásah do těla. Pokud existuje k danému hodu kostkami více ploch, které mohly být zasaženy, útočník si mezi nimi zvolí dle své libovůle.

Hod	Plocha
3, 4	Malé skleněné okno (g), či vnější stanoviště zbraní (X), $-7$ .
5	Malá nástavba * (s) či nezávislá věž (t), $-5$ .
6, 7	Pásky (C), tažné zvíře * * (D), vrtule vrtulníku (H), stěžeň (M) či pár křídel (Wi), $-2$ .
8	Paže (A), velká nástavba * (S) či hlavní věž * (T), $-2$ .
9	Tělo * či exponovaný jezdec (E), 0.
10	Tělo *, 0.
11	Velké skleněné okno (G) či otevřená kabina (O), $-3$ .
12	Paže (A), velká nástavba * (S) či hlavní věž * (T), $-2$ .
13, 14	Pásky (C), tažné zvíře * * (D), vrtule vrtulníku (H), stěžeň (M) či pár křídel (Wi), $-2$ .
15, 16	Lyžina, sanice (R), kolo (W), $-4$ .
17, 18	Prostor, který má pro správný chod vozidla zásadní význam.

\* Zpravidla s nějakou osádkou; viz Poškození cestujícím níže.

\*\* K dovednosti útočníka se připočítává ObrModif zvířete, nikoli vozidla.

**Tělo.** Trup vozidla. Pokud vozidlo s vlastním pohonem utrpí důležité zranění, haž proti ZD. Při neúspěchu byl poškozen systém rozvodu energie či pohonná jednotka a Pohyb vozidla se sníží na polovinu.

**Pásky (C).** Zásah pásů. Většina pásových vozidel má dva pásy. Pás se chová jako končetina. Zmrzačení pásu znamená zastavení vozidla. Přebytké poškození se ztrácí.

**Tažné zvíře (D).** Místo vozidla je zasaženo některé ze zvířat, které jej táhne. Vozidlo není poškozeno a zvíře není chráněno jeho OPŠ.

**Exponovaný jezdec (E) či otevřená kabina (O).** Místo vozidla je zasažena osoba na exponovaném stanovišti (osoba sedící v dípu, jedoucí na kole atd.) Vozidlo není nijak poškozeno a zasažený není nijak chráněn jeho OPŠ. Pokud na žádném takovém místě už nikdo není, jde o zásah do těla.

**Vnější stanoviště zbraní (X).** Zasaženo je malé vnější stanoviště pro nějakou zbraň či sensor. Poškození přes pětinu Žt vozidla stanoviště vyřadí z provozu (zmrzačí), přebytké škody se ztrácí.

**Vrtule vrtulníku (H) či křídlo (Wi).** Hlavní či zadní vrtule, či důležité křídlo. Poškození přes polovinu (pro křídlo) či třetinu (pro vrtuli) Žt tuto část zmrzačí, což vede k neodvratné ztrátě nadvlády nad vozidlem a pádu. Přebytké poškození propadá.

**Velké skleněné okno (G) a malé skleněné okno (g).** Zjistěte, nebyl-li zasažen cestující, viz níže. Byl-li zasažen cestující, vozidlo neutrpí žádnou škodu. Je-li okno zavřené, poskytuje polovinu OPŠ vozidla, zaokrouhleno nahoru.

**Velká nástavba (S).** Velká z povrchu vozidla vyčnívající stavba — můstek, věž. Zpravidla jde o ubytovny důstojníků či místnosti důležité pro chod vozidla (na lodích II. světové války zde třeba sídlilo středisko řízení dělostřelby). Na vzducholodi či v balóně znamená tento výsledek zásah koše. Je-li sem uštědřena důležitá rána, háže se proti ZD, a v případě neúspěchu je vyraženo něco důležitého (co to bude, záleží na PJ).

**Hlavní věž (T).** Věž tak velká, aby šlo o zásadní část vozidla, třeba tanková věž. Pokud utrpí důležitou ránu, hažte proti ZD. Při selhání jsou buď předměty usídlené ve věži zničeny či porouchány, nebo se věž zasekne a nebude s ní možno otočit; co z toho, záleží na PJ.

**Stěžeň (M).** Stěžeň a příslušné plachtoví. Poškození přes ZD/(dvakrát počet stěžňů) rozbije jeden stěžeň. Pohyb vozidla se vždy násobí počtem funkčních stěžňů a dělí maximálním počtem stěžňů. Ztratí-li trojstěžník jeden stěžeň, bude se pohybovat dvoutřetinovým Pohybem. Přebytké poškození se ztrácí.

**Lyžiny či sanice (R).** Je zasažena lyžina či sanice. Způsobí-li tato rána přes třetinu Žt poškození, je příslušná

lyžina či sanice zničena, což znamená znehybnění vozidla; pokud k tomu dojde za pohybu, také může dojít k jeho roztočení či převrácení. Přebytké poškození se ztrácí.

**Malá nástavba (s) či vedlejší věž (t).** Věž či nástavba, jejíž ztráta přímo neohrožuje pojízdnost vozidla, tedy třeba dělové věže na velkých lodích a BVP. Poškození přes třetinu Žt tuto součást vyřadí z provozu, přebytká škoda se ztrácí.

**Životně důležitý prostor.** Vozidlo s vlastním pohonem má z životně důležitých prostor třeba: motor (u auta), palivové nádrže (u letadla), strojovna (u lodě). Poškození z úzkoproudých ohnivých útoků se násobí dvěma a poškození bodnými a prorážecími útoky třemi! Vozidla bez vlastního pohonu takovéto prostory většinou nemají; ber tento zásah jako zásah do těla.

**Kolo (W).** Je zasaženo kolo. Poškození přes ZD/(dvakrát počet kol) kolo porouchá, účinky jsou stejné, jako by postava se stejným počtem nohou přišla o další nohu. Přebytké poškození se ztrácí. Pokud má kolo pneumatiku, musí se při každém zásahu házet proti ZD. Neúspěch znamená, že se pneumatika narušila a unikl z ní vzduch, což kolo až do výměny pneumatiky činí zmrzačeným, vyřízeným.

### K poškozením vozidel rozprávením trojí

Kromě těchto pravidel také platí:

- Většina vozidel je Neživá, většina vozidel bez vlastního pohonu je Homogenní. Viz příslušné články o zraňování takových předmětů {405}.
- Většina vozidel je nějak Křehká: H znamená Hořlavé, Z znamená Zápalné, V Výbušné.
- Velkoplošné poškození ovlivní jak tělo vozidla, tak exponované cestující; viz Velkoplošná zranění {429}.

### Cestující a poškození

Pokud skrz OPŠ vozidla proniklo nějaké poškození, mohou kromě vozidla v důsledku odražených projektilů, létajících střepin a trosek a pod. utřít nějaké poškození i jeho cestující. Pokaždé, když částí vozidla, ve které je osádka, projde alespoň pět poškození (zpravidla jde o tělo, hlavní věž či nástavby), háže se na zásah cestujících podle tabulky níže. Je-li cestující zasažen, utřít 1k sečných škod za každých plných pět poškození, které vozidlo utřítlo. Zásahová plocha se pokaždé háže náhodně. Cestujícího, jenž byl zasažen, chrání pouze jeho vlastní OPŠ. Pokud toto poškození překročí 4k, může být rozděleno mezi více osob, bude-li PJ chtít; možná po násobcích 4k, možná po menších.

Poškození *cestujících* je oddělené od poškození *vozidla*.

#### 22.5.4 Tabulka zásahu cestujících

Tabulka obsahuje na jedné straně počet cestujících ve vozidle, na druhé straně ObrModif vozidla. Vyhledejte dle těchto údajů v tabulce číslo a proti němu hažte 3k; všimni si, že čím je vozidlo větší a čím je v něm méně lidí, je šance na zásah cestujícího nižší. Pokud padlo stejně či méně, než je dáno v tabulce, byl zasažen cestující. Mohlo-li být zasaženo více cestujících, rozhodne PJ, kdo byl zasažen, buď náhodně, neb ze svého úsudku.

Cestující \ ObrModif	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9	+10	+11
1	10	9	8	7	6	5	4	3	3	3	3
2	12	10	9	8	7	6	5	4	3	3	3
3 až 5	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3	3
6 až 10	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4	3
11 až 20	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5	4
21 až 50	17	17	16	14	12	10	9	8	7	6	5
51 až 100	17	17	17	16	14	12	10	9	8	7	6
101 až 200	17	17	17	17	16	14	12	10	9	8	7
201 až 500	17	17	17	17	17	16	14	12	10	9	8
a tak dále — cestujících je po řadě 1, 2, 5 a $\times 10$ , u výsledku zahod' poslední a předrad' 17.											

## 22.6 Kritický úspěch a neúspěch

Kritický úspěch nastává:

- vždy při hoďu 3 a 4,
- při hoďu 5, je-li tvoje účinná dovednost aspoň 15,

- a při hodu 6, je-li tvoje účinná dovednost aspoň 16.

Kritický neúspěch oproti tomu nastane, když

- padne 18,
- padne 17 a tvoje dovednost je nižší než 16. Je-li tvoje dovednost 16 a vyšší, znamená 17 běžný neúspěch,
- padne aspoň o deset víc než tvoje účinná dovednost.

### 22.6.1 Tabulka kritických zásahů

Kritický zásah je roven kritickému úspěchu v hodu na útok. Všechna násobení škod se aplikují na *základní poškození*, tedy na to, co padlo na kostkách. Ve všech případech nemá cíl povolenou proti zásahu žádnou aktivní obranu.

- 3** Zásah způsobí trojnásobné poškození.
- 4** Dělitel zbroje útoku se vynásobí dvěma.
- 5** Zásah způsobí dvojnásobné poškození.
- 6** Zásah způsobí maximální jednoduché poškození.
- 7** Projde-li nějaké poškození zbrojí, počítej jej jako důležité zranění, nezávisle na tom, kolik poškození bylo skutečně uděleno.
- 8** Pokud nějaké poškození projde OPŠ cíle, způsobí dvojnásobný šok, až do maxima –8. Zásah do periférie či končetiny ji automaticky zmrzačí; jde ovšem pouze o dočasný efekt, který odezní po 16–ZD sekundách, nejméně dvou; pokud se ti však podařilo způsobit samotnému dost poškození na zmrzačení končetiny, je zmrzačena běžným způsobem.
- 9, 10, 11** Jednoduché poškození.
- 12** Jednoduché poškození a vyrazení všech předmětů, které oběť držela v ruce.
- 13, 14** Jako 7.
- 15** Jako 6.
- 16** Jako 5.
- 17** Jako 4.
- 18** Jako 2.

### 22.6.2 Tabulka kritických zásahů do hlavy

Tato tabulka se používá pouze při kritických zásazích do hlavy, tedy do obličeje, lebky či oka. Ve všech případech není cíli dovolena žádná aktivní obrana.

- 3** Zásah způsobí maximální jednoduché poškození a ignoruje zbroj cíle.
- 4, 5** OPŠ cíle se dělí dvěma. Pokud projde nějaké poškození jde automaticky o důležité zranění, nezávisle na skutečném množství poškození.
- 6, 7** Pokud útok mířil na obličej či lebku, zásah jde do oka, a to i v případě, že by jej *útok* normálně nemohl cílit. Pokud není zásah do oka možný (třeba při útoku zezadu), použij 4.
- 8** Jednoduché poškození a vyhození z rovnováhy: příští kolo musí oběť nedělat Nic, bránit se může normálně.
- 9, 10, 11** Jednoduché poškození.
- 12, 13** Jednoduché poškození. Projde-li nějaká škoda OPŠ, utrpí oběť ještě další zajímavý efekt: bylo-li poškození drtivé, oběť ohluchne (viz také Trvání mrzačících zranění {453}); jiné útoky způsobí trvalé zjizvení (oběť ztratí jednu úroveň tělesného vzhledu; pokud šlo o útok ohněm či kyselinou, budou to dvě úrovně).
- 14** Jednoduché poškození. Oběť upustí jednu zbraň, kterou, zjistí náhodně.
- 15** Maximální jednoduché poškození.
- 16** Dvojnásobné poškození.
- 17** Dělitel zbroje útoku se násobí dvěma.
- 18** Trojnásobné poškození.

### 22.6.3 Tabulka kritických neúspěchů v boji

- 3, 4** Tvoje zbraň se zlomí a učiní nepoužitelnou. *Výjimka:* Jisté zbraně jsou vůči zlomení odolné. Jde o pevné zbraně působící *drtivé* poškození (řemdihy, palcáty, palice, kovové tyče atd.), magické zbraně, palné zbraně (netýká se zbraní s kolečkovým zámkem, naváděných střel a paprskových zbraní) a dobré a skvělé zbraně všech druhů. Pokud se v tomto seznamu tvoje zbraň nalézá, haž znova; pokud padne něco jiného než tento výsledek, zbraň ti pouze vypadne z rukou, jinak se skutečně zlomí. Viz Lámání zbraní {528}.
- 5** Zasáhneš *sebe sama* do paže či do nohy (hoďte si třeba mincí). *Výjimka:* Bodné a prorážecí útoky a všechny typy útoků na dálku hází ještě jednou, a cokoli padne, to se použije; pokud takto tedy narazíš na další zásah sebe sama, aplikuje se.
- 6** Jako 5, s poloviční škodou.
- 7** Ztráta rovnováhy. Do dalšího kola nesmíš dělat nic, ani volné akce, a všechny tvoje aktivní obrany mají  $-2$ .
- 8** Zbraň se ti v ruce nevhodně přetočí. Před jejím užitím ji musíš připravit.
- 9, 10, 11** Upustíš zbraň. Zbraň mizerné jakosti se zlomí, viz 3.
- 12** Jako 8.
- 13** Jako 7.
- 14** Při útoku mávací zbraní ti zbraň vyletí z ruky 1k metrů daleko, buď vpřed, nebo vzad; na to si hoď třeba panna-orel. Kdokoli byl na zasaženém místě, musí okamžitě házet na OB, a neuspěje-li, utrhá polovinu toho poškození, které bys způsobil normální ranou tou zbraní. Pokud jsi útočil bodem nebo na dálku, nebo jsi kryl zbraní, zbraň ti prostě vypadne z rukou a uloží se u tvých nohou, jako u 9.
- 15** Vymkneš si rameno. Paže, ve které držíš zbraň, je zmrzačena. Zbraň nemusíš pouštět na zem, ale paže zůstane nepoužitelná na třicet minut.
- 16** Složíš se k zemi. Při útoku z dálky viz 7.
- 17, 18** Zbraň se zlomí, viz 3.

### Tabulka kritických neúspěchů v neozbrojeném boji

- 3** Sám se vyřadíš z boje. Detaily jsou na PJ — můžeš zakopnout a praštit se do hlavy, nebo vejít hlavou napřed do místa, kde měl protivník štít. Na zotavení haž na ZD co půl hodiny.
- 4** Pokud jsi kryl či útočil nějakou končetinou, vymkneš si ji, což znamená jeden bod poškození a zmrzačení končetiny. Končetina je po dalších třicet minut nepoužitelná. Pokud ses snažil kousat, hlavičkovat nebo něco takového, natáhneš si nějaký sval, což ti bude působit po dalších 20–ZD minut střední bolest {460}.
- 5** Místo nepřítele zasáhneš nějaký pevný předmět (zeď, podlahu atd.), což vyústí v poškození útočící tělesné součásti tvou základní bodací škodou. OPŠ proti této škodě chrání normálně. *Výjimka:* Pokud jsi útočil na nepřítele s připravenou prorážecí zbraní, nalehneš na jeho zbraň, a je ti způsobena škoda zbraně, k jejímuž výpočtu se použije místo SL nepřítele tvoje vlastní.
- 6** Jako 5, ale poloviční škoda. *Výjimka:* Při útoku přirozenými zbraněmi (zuby, drápy) dojde k jejich zlomení; což do vyléčení znamená  $-1$  poškození ke všem dalším útokům těmito zbraněmi. Viz Trvání mrzačících zranění {453}.
- 7** Klopýtneš. Při útoku postoupíš o metr vpřed a otočíš se k nepříteli zády, při krytu se poskládáš na zem, viz 8.
- 8** Spadneš na zem.
- 9, 10, 11** Ztratíš rovnováhu. Do dalšího kola nesmíš dělat nic, ani volné akce, a všechny tvoje aktivní obrany se sníží o 2.
- 12** Zakopneš, upadneš (pokud neuspěješ v hodu na OB, s  $-4$ , kopal-lis, a s dvojnásobkem běžného postihu pro techniky, které samy o sobě požadují hod na OB, aby nedošlo k nehodě), a jestli chceš, můžeš taky volat Mámo!.
- 13** Polevíš v pozornosti (pozn. překl.: ???). Všechny aktivní obrany dostanou až do začátku tvého dalšího tahu  $-2$  a všechny bonusy na Odhadování a Klamně útoky se počítají dvakrát. Tento stav je jasně rozpoznatelný pouhým okem.
- 14** Viz 7.
- 15** Roztrhneš si sval. Končetina, kterou jsi použil, utrhá 1k–3 škod (pokud jsi použil dvě, losuj, která to schytá; pokud jsi nějak útočil hlavou, škodu utrhá krk). Jsi vyhozen z rovnováhy a všechny aktivní obrany se ti



tedy až do začátku tvého dalšího kola sníží o 1. Všechny činnosti, která mají co do činění s poškozenou končetinou (nebo všechny činnosti, pokud sis poškodil krk) dostanou  $-3$ , dokud utržené poškození nezhojí. Postih se sníží na 1, máš-li Vysoký práh bolesti.

**16** Zasáhneš pevný předmět, viz 5.

**17** Jako 4. U zvířat s IQ 3 až 5 se zvíře přestane ovládat a v dalším kole prchne, bude-li to možné. Nebude-li to možné, zaujme polohu „vzdávám se“.

**18** Viz 3.

**Bojovníci, kteří nemohou upadnout** (třeba hadi, nebo všichni, kdo už na zemi jsou) dostávají místo všech výsledků „padni na zem“  $1k-3$  obecných zranění. Detaily jsou na PJ, možná tě přislápl protivník, možná něco jiného.

**Letci a plavci** jsou místo pádu na zem donuceni zaujmout ve vodě či vzduchu nějakou krajně nepříjemnou pozici, což způsobí totéž, tedy  $-4$  k útoku a  $-3$  k obraně.

## 22.7 Žt a OPŠ předmětů a krytů

Tabulka níže slouží k určování parametrů neživých předmětů.

**Hmotnost** znamená prostě hmotnost předmětu. Pokud spadá mezi dvě hodnoty v tabulce, použij *nižší*.

**Neživý/Stroj.** Počet životů Neživého předmětu této hmotnosti. Sem patří všechno se složitými pohyblivými součástmi, třeba elektronika, zbraně, sebestopánějící vozidla, roboti.

**Homogenní / Rozplizlý** dává počet životů těchto objektů dané hmotnosti. Do této kategorie se řadí předměty bez nějaké vnitřní struktury, třeba látky (záclony, pláště), nábytek, zbraně pro boj zblízka.

Vzoreček zní:  $\text{Žt} = 4 \sqrt[3]{2m}$ . Homogenní a rozplizlé předměty mají ještě dvakrát tolik. Zaokrouhluje se nahoru.

Hmotnost  $m$  je v kilogramech.

Hmotnost	N/S	H/R	Hmotnost	N/S	H/R	Hmotnost	N/S	H/R
7 g	1	2	2,5 kg	7	14	31 kg	16	32
60 g	2	4	4 kg	8	16	43 kg	18	36
125 g	3	6	5,5 kg	9	18	58 kg	20	40
500 g	4	8	8 kg	10	20	103 kg	24	48
1 kg	5	10	12 kg	12	24	163 kg	28	56
1,5 kg	6	12	20 kg	14	28	243 kg	32	64

### 22.7.1 Žt a OPŠ budov

Tabulka níže poskytuje OPŠ pro některé běžné předměty. Všechny tyto předměty jsou Homogenní. Pro účinky budov viz Poškozování budov {527}. Budova v dobrém stavu má ZD 12, pokud by to bylo důležité.

Počet životů lze získat z tohoto vzorce:  $\text{Žt} = 100 \sqrt[3]{\frac{10}{9}m}$ . Hmotnost  $m$  je v metrických tunách. Typické hmotnosti stavebnin na tisíc metrů čtverečních plochy: 55 tun pro dřevo či vepřovice, 110 tun pro ocel či cihly, 150 pro kámen.

V poznámkách se píší některé druhy nevýhody Křehký. Poznámka „nd“ znamená, že předmět nelze poškodit drtivými útoky.

Hvězdička ★ u OPŠ znamená, že se materiál rychle opotřebovává. Opakované prorážecí, bodné a velké bodné útoky do jednoho malého místa (s nekladným ObrModif) snižují OPŠ *onoho místa*, jakoby byla poloablativní; opakované sečné, ohnivé, žíravé, drtivé a megabodné útoky ji snižují, jakoby byla ablativní. OPŠ nikdy neklesne pod 1 u dřeva a 3 u kamene, betonu či cihel. Co znamenají různé druhy ablativity zbroje, je psáno u výhody Přirozená zbroj.

Předmět	Rozměr	OPŠ	ZD	Poznámky
<b>Lana a kabely</b>				
Lano lehké	9 mm	1	2	nd, hořlavé.
Lano těžké	19 mm	2	3	nd, hořlavé.
Ocelový kabel	6 mm	14	22	nd
	12 mm	28	28	nd
	24 mm	56	36	nd

Předmět	Rozměr	OPŠ	ZD	Poznámky
<b>Tyče, klády a stromy</b>				
Bronzová či železná tyč	12 mm	6	12	
	24 mm	12	23	
	48 mm	24	46	
Ocelová tyč	12 mm	11	22	
	24 mm	22	44	
	48 mm	44	88	
Dřevo	2,5 cm	1★	14	hořlavé.
	5 cm	2★	18	hořlavé.
	10 cm	4★	23	hořlavé.
	20 cm	8★	30	hořlavé.
	40 cm	16★	37	hořlavé.
<b>Dveře a zdi</b>				
Cihlová zed'	8 cm	8★	54	
	15 cm	16★	67	
	23 cm	24★	77	
	30 cm	48★	97	
Beton, zpevněný	20 cm	96★	80	
	60 cm	288★	115	
	150 cm	720★	156	
	5 mm	1	3	lámavé.
Sklo	5 mm	1	3	
Železo	12 mm	25	46	
	25 mm	50	58	
Ocel	3 mm	7	30	
	6 mm	14	38	
	12 mm	28	47	
	2,5 cm	56	60	
Kamenná zed'	5 cm	112	75	
	30 cm	156★	94	
	90 cm	468★	135	
	2,4 metru	1250★	188	
Obkládací deska	12 mm	1★	18	hořlavá.
Dřevo	2,5 cm	1★	23	hořlavé.
	5 cm	2★	29	hořlavé.
	7,5 cm	3★	33	hořlavé.
	15 cm	6★	42	hořlavé.
	30 cm	12★	54	hořlavé.
<b>Budovy</b>				
Farma	900 m <sup>2</sup>	2★	370	hořlavá.
Panské sídlo	9k m <sup>2</sup>	6★	1000	hořlavá.
Moderní dům	1800 m <sup>2</sup>	6★	580	hořlavý.
Bunkr	3m beton	1440★	460	
Mrakodrap, 50 pater	450k m <sup>2</sup>	10	3,7k	hořlavý.
Kamenná tvrz	150cm zdi	780★	1200	

### 22.7.2 OPŠ krytů

Následující tabulka poskytuje OPŠ na centimetr všelijakých materiálů, které mohou posloužit jako kryt. Krycí OPŠ není vždy totéž, co vlastní OPŠ předmětu; viz Kryt {438}.

Materiál	OPŠ na centimetr	Poznámky
Hliník	8 až 16	
Cihly	2 až 3 ★	
Beton	2 až 3 ★	
Beton zpevněný	4 až 5 ★	
Okno skleněné	2 až 3	lámavé

Materiál	OPŠ na centimetr	Poznámky
Sklo neprůstřelné	4 až 8	lámavé
Železo	16 až 32	
Pytle s pískem	1	
Ocel měkká	20 až 24	
Ocel tvrdá	24 až 28	
Kámen	3 až 5 ★	
Dřevo	0,2 až 0,4 ★	hořlavé

## 22.8 Reakce NP

Setkají-li se HP s nějakými postavami, jejichž postoj k HP není předem definován, může PJ házet 3k, takzvaně ‚na reakce‘. Čím víc padne, tím je reakce lepší. PJ se pak zařídí podle směrnic, které jsou uvedeny u tabulky reakcí níže. Více informací je uvedeno u hodů na reakce {537}.

Hod na reakce může ovlivnit spousta faktorů. Bonus k hodu znamená přátelštější NP, postih k hodu zatíží NP proti postavám různými předsudky. Zde jsou některé běžné faktory:

**Tělesný vzhled a způsob vystupování**, a to zejména u postavy, která mluví! Nadprůměrná krása, Charisma, Módní cit, Hlas, to všechno dává bonus, a stejně tak dává bonus zjevně vysoké společenské postavení. Postih naopak dává ohavný vzhled a spousta nevýhod.

**Dovednosti**, zdaří-li se ti na ně hod (při nakládání s byrokraty se může hodit Administrace, na flámu Pitky), poskytují +2. Vemlouvání se a Diplomacie poskytují na úrovni 20 a vyšší automaticky +2.

**Rasové a národnostní předsudky** mají zpravidla formu postihů. Je-li tomu tak, fungují jako společenské stigma na straně HP či Nesnášenlivost na straně NP.

**Vhodné chování hráčů**. Dobrý přístup může vydělat +1 či víc, naprosto nevhodný přístup naopak –1 či –2. Reakční hody slouží k načrtu situace, nikoli k jejímu ovládnutí. PJ by si je měl vyhradit pro neplánovaná střetnutí a situace. U těch důležitých by mělo být jasné, jak se NP zachovají, i když PJ může házet (a výsledek ignorovat), aby hráče udržel v napětí.

### 22.8.1 Záznamy v tabulce

#### Obecné reakce

Zde se píše, jak se NP k HP zachová. Pokud se nic jiného nehodí, použij tento údaj. Velkou roli hraje zejména tělesný vzhled.

#### Potenciální bojové situace a hody na morálku

Používají se v případech, že může, ale nemusí, dojít k boji. Pro soupeře definovaného kampaní se samozřejmě neháze a bojuje se; pro skupinu ozbrojených cizinců na stezce divočinou se hod na reakce hodí, neurčil-li ovšem PJ jejich akce předem.

Pokud NP prohrávají, může za ně PJ házet na reakce jako „hod na morálku“. Dobrá a lepší reakce neznamena ovšem okamžité přátelství — pouze to, že se NP vypakují z bojiště nebo se vzdají.

K tomu se také používají tyto opravy navíc:

+1 až +5, vypadají-li HP o dost silněji než NP, –1 až –5, vypadá-li to naopak.

–2, pokud NP a HP nemají žádný společný jazyk.

–2, jsou-li HP narušiteli na půdě NP.

#### Obchodní transakce

Pokud se HP snaží prodat či koupit zboží, nalézt práci či někoho najmout, háze se a hledá se v tomto odstavci. Pokud se nesmlouvá, není potřeba házet — není-li ovšem šance na to, že obchodník odmítne mít s HP cokoli společného.

Pokud HP na obchodníkovi žádají lepší než normální cenu, dostanou na reakce –1 za každých deset procentních bodů rozdílu; stejně tak, žádají-li vyšší než normální cenu, dostanou +1 za deset procentních bodů.

Pokud HP změní svou nabídku, protinabídka NP se může zakládat i na předchozí nabídce HP, podle toho, co bude pro HP *méně výhodné*. (Příklad: postavy zkouší prodat za 120 % normální ceny. Obchodník hodí Špatnou reakci. Odvození z nabídky HP by znamenalo 60 % ceny, což je výhodnější než 50 % ze základu. Obchodník nabídne 50 %.)

Smlouvání nikdy nesníží cenu pod polovinu normální ceny, pokud k tomu NP nemá vážně dost dobrý důvod. Kromě již zmíněných oprav za cenu odlišnou od normální ceny se ještě připočítává 1, má-li HP dovednost Obchodník, a pokud ji má na 20 a vyšší, připočte se ještě 1.

### Žádosti o pomoc

Pokud HP žádají nějaký druh pomoci, použije se tento odstavec. Příklady: jednání s byrokratem, pokus o přesvědčení policejního kapitána, aby tě poslouchal, pokus o přesvědčení kolemjdoucích, aby zasáhli proti výtržníkům, kteří tě právě olupují.

K tomu se připočítají tyto opravy: +1, pokud je žádost velmi jednoduchá, −1 až −3, pokud je žádost naopak velmi složitá či nedává smysl. −1, pokud by splnění žádosti nebylo pro NP pohodlné či ji stálo peníze. −2 a více, pokud by splnění žádosti ohrozilo zaměstnání NP či její společenské postavení. −1 či víc, pokud by splnění žádosti fyzicky NP ohrozilo. Konkrétní hodnota záleží na nebezpečnosti situace a na odvaze NP.

### Žádosti o informace

Jakmile se HP dotazují NP na nějaké informace („Viděli jste tu tohohle chlapa?“), háže se podle tohoto odstavce. Je-li NP profesionálním obchodníkem s informacemi, háže se samozřejmě na obchodní transakci. Pokud HP zkouší NP vyslýchat, nejde o hod na reakce, neboť se užívá Vyslýchání.

Žádná NP nemůže říct více, než ví; může se ovšem stát, že NP ti poví, *co si myslí, že je pravda*, a přitom se šeredně zmýlit. Jiné NP mohou oproti tomu předstírat, že ví víc, než ví, aby si tak vydělaly víc peněz, nebo udělaly na HP patřičný dojem.

Pokud je potřeba zjistit, jestli daná NP zná nějakou informaci, ať se háže na IQ či na příslušnou dovednost.

Žádosti o informace jsou upraveny takto: −1 či −2 za složitou a hodně složitou otázku. −3, pokud si NP myslí, že to HP vůbec nemusí zajímat. −3 a víc, jestliže by odpověď NP ohrozila. +1 až +4, zkusíš-li úplatek (přečti si odpovídající sekci výhody Kontakt a bonus k dovednosti Kontaktu ber jako bonus na reakci). Úplatek musí také souhlasit s povahou upláceného. Ne každý si vezme přímo peníze — nabídni žurnalistovi 50 \$, a bude pohoršen, kup mu dobrou večeři, a ocení to. +2 až +4, pokud se tážeš knihovníka, historika, písaře, učitele atd. Většina takových lidí je prostě puze na pomoci všem, kdo hledají nějaké informace.

### Věrnost

Pokud si HP někoho najme, měl by PJ určit jeho věrnost. Věrnost nemá nic společného se schopnostmi NP; jde pouze o ukazatel vztahu mezi NP a HP. Pokud je NP důležitá, měla by být tato vlastnost předurčena, jinak stačí prostý hod kostkami.

Pokud se HP nechává někde zaměstnávat, bude také zaměstnavatel nějak určovat, co si o ní myslí.

Tyto hody jsou před hráči tajeny. PJ by si jejich výsledky měl zaznamenávat a podle nich řídit jejich chování. Věrnost se může měnit; viz Změny věrnosti {565}.

Hod se opraví podle nabízené mzdy: +1 za 10 procentních bodů nad standardní výplatu a naopak −1 za 10 procentních bodů pod standard. +2, pokud HP mají cíl, který se NP zamlouvá, nebo slouží veliteli, jemuž je NP věrná. Opravy za reputaci HP v dané oblasti.

## 22.8.2 Reakční tabulka

### 0 a méně: Katastrofální

*Obecné reakce:* NP nenávidí HP od pohledu a jednají jim co nejvíce na obtíž.

Háže-li se, zda *nedojde k boji*, NP okamžitě zaútočí, nežádající milosrdenství a sami je neposkytujícíe.

*Obchodní transakce* jsou odsouzeny k nezdaru. Obchodník odmítne mít s HP cokoli společného. Haž na možný boj s −2.

*Žádosti o pomoc* jsou absolutně odmítány a kvitovány hodem na možný boj s −4.

*Žádosti o informace* se setkají s hněvem NP a hodem na možný boj s −2.

*Věrnost* je mizerná. NP HP naprosto nenávidí, nebo je zaměstnána u jejích nepřátel, a zradí při první dobré příležitosti.

### 1 až 3: Strašná

*Obecné reakce:* NP nenávidí HP a, nečiní-li jim to obzvláštní nepohodu, jednají k jejich špatnému a zlému.

Háže-li se na *možný boj*, NP zaútočí, a utečou pouze v případě, že se dostanou do evidentně bezvýhodné situace.

(Boj, probíhá-li, pokračuje dále.)

*Obchodní transakce* jsou skoro nemožné. Obchodník prodává za trojnásobek a kupuje za třetinu ceny.

*Žádosti o pomoc* jsou odsouzeny k nezdaru a následovány hodem na možný boj.

*Žádosti o informace* jsou zodpovězeny drzými a zlomyslnými lžemi.

*Věrnost* mizerná. NP pravděpodobně HP opustí (asi zároveň se vším, co se jim povedlo kde nabrat a co unesou) při první možné příležitosti.

#### 4 až 6: Mizerná

*Obecná reakce:* NP se o HP vůbec nezajímá, a pokud jí konání v neprospěch HP přinese nějaký zisk, nebude se nad ním příliš rozpakovat.

Háze-li se na *možný boj*, zaútočí NP, nejsou-li přesčísleny. Jsou-li, pokusí se z boje utéci (pravděpodobně proto, aby mohly zkusit o kus dál útok léčkou). (Boj, jenž již zuří, dále pokračuje.)

*Obchodní transakce* se vedou mizerně. Obchodník prodává za dvojnásobek a kupuje za polovinu normální ceny.

*Žádosti o pomoc* jsou odmítnuty. NP si v takovém případě jdou po svých a HP ignorují.

*Žádosti o informace* jsou odmítnuty. NP si v zásadě nechají buď zaplatit, nebo budou lhát. Je-li jim zapláceno, poskytnou pravdivé, leč nepříliš úplné informace.

*Věrnost* také nic moc. NP nemá vůči HP žádný respekt a opustí je či zradí jen proti menšímu pokušení. Pracuje pomalu a neúčinně.

#### 7 až 9: Špatná

*Obecná reakce:* HP nedělají na NP žádný dojem. NP může postavy napadnout, pokud útok skýtá jen málo nebezpečí a/nebo velký výdělek.

Háze-li se na *možný boj*, budou NP vykřikovat směrem k postavám výhrůžky a nadávky a budou po nich požadovat, aby ihned vyklidily daný prostor. Pokud se budou HP i nadále motat okolo, NP je napadnou, nebudou-li proti silné početní převaze, v kterémžto případě utečou. (Boj, jenž již probíhá, stále pokračuje.)

*Obchodní transakce* se nedaří dobře. Obchodník prodává za 120 % a kupuje za tři čtvrtky normálu.

*Žádosti o pomoc* se zamítají, i když úplatky, žadonění a hrozby mohou zabrat — v tom případě se háze znova s −2.

*Žádosti o informace* nevedou k cíli. NP buď prohlašují, že neznají odpověď, nebo dávají jen málo úplné informace. Úplatek může jejich paměť poněkud osvěžit; hažte znova.

*Věrnost* takovýchto NP není také nijak hvězdná. NP si bude myslet, že pracuje příliš a dostává za to moc málo, nebo bude obecně práci (nebo HP) nesnášet. Jakmile dostane dost dobrou nabídku, zradí, a pokud si myslí, že našla lepší práci, přejde.

#### 10 až 12: Neutrální

*Obecná reakce:* HP jsou NP naprosto ukradené.

Při hodech na *možný boj* mají NP prostě tendenci HP ignorovat, jít si vlastní cestou a nechat je jít si jejich. (Bojuje-li se již, zkusí NP z boje odejít.)

*Obchodní transakce* se dějí běžným způsobem; nakupuje se a prodává za normální cenu.

*Žádosti o pomoc* jsou splněny, jsou-li jednoduché. Složitě žádosti jsou odmítnuty (HP v tom případě mohou zkusit další hod s −2.)

*Žádosti o informace* jsou úspěšné. Na jednoduché otázky přijdou pravdivé odpovědi, na složité přijdou odpovědi sice pravdivé, ale celkem prořídlé.

*Věrnost* je standardní. HP je pro NP prostě „jenom dalším šéfem“, a tahle práce je prostě jenom další prací. Pracuje tak tvrdě, aby byly HP šťastné, ale ani o žďibec víc. Neodejde, pokud si není hodně jist, že je nová práce lepší, a nezradí, není-li pokušení skutečně velké.

#### 13 až 15: Dobrá

*Obecná reakce:* HP se NP líbí. Je-li NP žádána o pomoc v každodenních mezích, poskytne ji.

Při hodech na *možný boj* NP HP nenapadnou; HP poté mohou žádat o pomoc či o informace a dostanou k tomu +1. (Probíhá-li již boj, NP utečou.)

*Obchodní transakce* jdou příjemně, na normálních cenách. Pokud je to možné, obchodník může i poskytnout trochu pomoci či informací.

*Žádosti o pomoc* jsou vyslyšeny, jsou-li rozumné. NP se bude obecně chovat přátelsky, a i když musí žádost

zamítnout, zkusí poskytnout aspoň dobrou radu.

*Žádosti o informace* jsou vyslyšeny a otázky jsou přesně zodpovězeny.

*Věrnost* takovýchto NP je uspokojující. NP je loajální, pracuje slušně a přijme všechna rozumná rizika, jejichž přijetí je po ní žádáno.

### 16 až 18: Výborná

*Obecná reakce:* NP smýšlejí o HP velmi dobře a snaží se jim pomoci.

Háze-li se na *možný boj*, budou NP přátelské. HP mohou žádat o pomoc či informace, což vyvolá další hod s +3. Dokonce i zapřísáhlí nepřátelé si najdou výmluvu, aby nechali HP jít... protentokrát. (Bojuje-li se už, NP utečou, a nemohou-li, vzdají se.)

*Obchodní transakce* probíhají velmi dobře. Obchodník přijme cenu postav, pokud nezkoušely nakupovat pod 80 % normálu či prodávat nad 150 % normálu; pokud zkoušely, nabídne tyto ceny. Také rád přispěje menší pomocí či radou.

*Žádosti o pomoc* jsou splněny, nejsou-li absolutně stupidní. Všechny použitelné informace, které NP mají, rády poskytnou.

*Žádosti o informace* se taktéž setkají s úspěchem. NP odpoví velmi podrobně a sama nabídne související informace, jež zná.

*Věrnost* těchto NP je skvělá. NP pracuje tvrdě a, musí-li to být, bude riskovat i život. Ve většině případů bude klást zájmy HP před své vlastní.

### 19 a víc: Skvělá

*Obecná reakce:* Postavy NP naprosto imponují, a proto pro ně NP udělají víceméně cokoli.

K *boji* nedochází; NP jsou extrémně přátelské a mohou se dokonce přidat na čas ke skupince. HP mohou žádat pomoc či informace; v tom případě se háže znova s +5. (Probíhá-li již boj, NP se vzdají.)

*Obchodní transakce* probíhají úžasně. Obchodník přijme cenu postavy, pokud se nepokoušela kupovat pod polovinou či prodávat nad dvojnásobek normální ceny, v kterémžto případě tyto ceny sám nabídne.

*Žádostem o pomoc* je vždy vyhověno, a to i v míře původně nežádané.

*Žádosti o informace* jsou extrémně úspěšné. Otázky jsou beze zbytku zodpovězeny, a neví-li NP na místě vše, co HP chtějí vědět, vynaloží nějaké úsilí na zjištění těchto informací. Dokonce může nabídnout pomoc; aby se vidělo, jestli to zkusí, ať PJ háže na žádost o pomoc s +2. Výsledek v tomto případě nemůže být horší než špatný.

*Věrnost* těchto postav je bezbřehá. HP a/nebo jejich cíl víceméně uctívají jako božské, pracují ze všech sil a ve všech případech kladou zájmy HP před své vlastní, a to i v případě, že jim běží o život.

# Kapitola 23

## Větší slovníček

Poznámka: Překladatel se *neobtěžoval* překládáním slovníku z pravidel; místo toho si prostě vypsal všechny pojmy a vysvětlil je sám. Toť pro ty, kdo by snad chtěli kontrolovat konsistenci překladu s originálem.

**aktivní obrana** Aktivní pokus o nějaké neutralisování cizího útoku. Existují tři druhy aktivní obrany: úhyb (ten může provozovat každý, i zvířata), kryt zbraní (sem se řadí i kryt holýma rukama) a kryt štítem.

**atributy** Základní parametry každého stvoření. Jsou čtyři, a to síla (SL), obratnost (OB), inteligence (IQ) a zdraví (ZD).

**body postavy** Měna, za kterou se nakupují vlastnosti postavy. Pokud postavu vylepšuješ, body platíš, pokud ji zhoršuješ, body dostáváš.

**body únavy** Měřítka tvého fyzického vyčerpání. Viz 457.

**boj zblízka** Boj vedený ručními zbraněmi pro boj zblízka, to jest sekerami, meči, kopími, palcáty atd.

**bonusové body** Body, které se fasují na konci každého herního sezení, v závislosti na tom, jak v něm postavy byly úspěšné a na jaké úrovni byl roleplaying hráčů.

**BÚ** Body únavy.

**činitel zranění** Tímto číslem se násobí poškození, které prošlo zbrojí napadeného. Standardní hodnoty: malé bodné  $\times \frac{1}{2}$ , velké bodné  $\times \frac{3}{2}$ , sečné tolikéž, megabodné a prorážecí  $\times 2$ , zbytek  $\times 1$ .

**dělitel zbroje** Některé útoky snáze proráží zbroj. Pro ně je definováno číslo, kterým se vydělí OPŠ cíle, a to samozřejmě ještě před její aplikací.

**dobrodružství** Ucelený příběh, ve kterém vystupují hráčské postavy. Základní stavební jednotka tažení.

**dobrovolná mentální nevýhoda** Nevýhoda, kterou jsi přijal ze své vlastní vůle. Často jde o nějaké kodexy víry, které mohou vyžadovat bohové, a o podobné věci.

**dovednost ovlivnění** Dovednost sloužící k vnucení svých vlastních názorů jiným či k manipulaci s ostatními tak, aby dělali, co se ti líbí.

**dovednost** Někaká dovednost, která není vrozená. Úroveň dovednosti je pak číslo, které popisuje, jak dobře dovednost ovládáš.

**druhotné údaje** Životy, Body únavy, Vůle, Vnímání, Základní škoda, Základní zdvih, základní Pohyb, základní Rychlost. Údaje, jež jsou odvozeny přímo od tvých atributů.

**důležité zranění** Zranění, jehož velikost převýšila polovinu tvých životů.

**herní čas** Čas, jak plyne v herním světě. To určuje PJ, a existuje několik způsobů, jak se s tím vypořádat. Viz kapitolu o PJ.

**hex** Hexagon alias šestiúhelník. Kdosi někdy přišel na to, že tahat figurami po hexících je mnohem větší žůžo, než když se s nimi tahá po čtverečkách, a od té doby se hrají vážné taktické hry (až na nějaké zastaralé, jako třeba šachy) na šestiúhelníkových mapách. Mapy mají různá měřítka, pro bojovou mapu se nejčastěji používá měřítka jeden hex = jeden metr.

**hod** Vzetí nějakých kostek, jejich vržení oproti pevné podložce a sečtení hodnot, které se na nich ukázaly. Všechny hody popisované dále požadují hod třemi kostkami, až na jednu popelku, kterou jest hod na škody.

**na obranu** Hod proti některé z tvých aktivních obran. Úspěch znamená, že se ti povedlo nepřátelský

útok nějak neutralisovat a že z něj neutrpíš žádné poškození. Neúspěch oproti tomu vede k hodů na škody, které utrpíš.

**na odolání** Některá kouzla provádějící na svém cíli nějaké škaredé věci povolují hod na odolání. Je vždy specifikováno, proti čemu se na odolání háže. Více je psáno u kouzel a u hodů na úspěch.

**na ovlivnění** Hod proti dovednosti ovlivnění. Viz str. 381.

**na práci** Hod, kterým se určí, jakou výplatu dostaneš, jsi-li placen od vykonané práce a nikoli od času. {562}.

**na reakce** Hod, kterým se určí, jak nějaká náhodná NP zareaguje na postavy. {537}.

**na sebeovládání** Některé mentální nevýhody poskytují hod na sebeovládání. Pokud je vážně potřeba, aby se nevýhoda právě teď *neprojevila*, můžeš vyzkoušet hod na sebeovládání. Háže se proti číslu sebeovládání, které sis určil při koupi nevýhody.

**na škody** Zasáhneš-li nepřítele, háže se na škody. Neháže se třemi kostkami, ale nějak jinak; jak, to máš již jistě zapsáno v osobním deníku u příslušné zbraně. Formát hodu na škody je  $Xk \pm Y$ , což znamená „hod  $X$  kostkami a přičti/odečti  $Y$ “. Od škody se odečte nepřátelské zbroj, výsledek se znásobí činitelem zranění a tento součin se odečte od životů cíle.

**na smysly** {380}. V zásadě jimi zjišťuješ, jestli jsi něco uviděl, uslyšel, nebo ucítil.

**na strach** {382}. Občas se setkáš s něčím tak hrozným, že tě to může v extrémním případě poznamenat natrvalo. V tom případě se háže na tvou Vůli, při neúspěchu se vezme tvoje míra selhání, přičte se k ní 3k a výsledek se diskutuje s tabulkou strachu.

**na úspěch** Jde obecně o hod, kterým se zjišťuje, jestli se ti něco povedlo, nebo ne. Hážeš vždy proti nějakému číslu (SL na vyrazení dveří, Sekyře na zásah protivníka sekerou atd.); pokud padne méně či stejně, uspěl jsi, jinak ne. Extrémními formami úspěchu a neúspěchu jsou kritický úspěch a neúspěch, viz dále.

**na útok** Hod proti dovednosti zbraně, kterým se určuje, jestli byl tvůj útok dost dobrý na to, aby nepřítele aspoň ohrozil a donutil ho se mu bránit.

**na vůli** Hod proti tvé Vůli. Určuje se jím, jestli přestojíš hrůzyplnou scénu bez následků, nepromluvíš při mučení, atd.

**HP** Hráčská postava.

**hráč** Člověk, který hraje tuto hru. Odděluje důsledně člověka, který hraje tuto hru, od osoby, kterou v této hře řídí.

**hráčská postava** Postava, která je v rukou hráče a jedná, jak káže hráč.

**hra na hrdiny** Hra, která funguje asi na tomto principu: Všichni hráči až na jednoho představují jednotlivé postavy a snaží se do nich co nejvíce vžít, chovat se s nimi, jako by se chovaly ony atd. (Tomu se říká hraní postavy, nebo anglicky „roleplaying“. Někteří nejsou délkou tohoto slova nijak nadšeni a zkracují je na RP.) Onen poslední z hráčů nemá svou postavu, zato má na hraní celý svět. Říká se mu PJ a řeč je o něm ještě dál.

**implicitní úroveň** Číslo, které ukazuje, jak dobře umíš dovednost, když v jejím užívání nejsi vycvičen.

**intelligence** Základní atribut, zkracuje se na IQ. Světe div se, ukazuje na obecné mentální schopnosti příslušné bytosti.

**IQ** Intelligence.

**k** Značí „kostku“.  $2k+4$  znamená „hod dvěma kostkami, sečti, cokoli na nich padlo, a přičti k tomu 4“.

**kinohra** Hra, ve které realitu někdo zmlátil, zurážel jí ručičky i nožičky a nechal ji někde ve škarpě dočista vykrváčet. Hrdina takové hry sejme sám padesát nepřátel, a to, že na jednoho člověka jsou dva trochu sehraní až moc, neřeší. Jiný hrdina takové hry vypadne z padesátého patra, dole se oklepe, učeše si vlasy, protože mu je vítr poněkud pocíchal, vyjede výtahem nahoru a opět řeší své problémy. Doufám, že pro ukázkou stačí.

**kritický neúspěch** Extrémní forma neúspěchu. Znamená to, že jsi něco absolutně zpackal a že za to ty a možná i někdo kolem tebe draze zaplatí. V boji se může třeba stát, že při pokusu uhodit nepřítele náhodou zbraň upustíš a ona pěkně odletí pět metrů daleko a bude pobaveně koukat, jak tě nepřátelé porcují na kostičky. Při pokusu seslat kouzlo se může vyvolat démon, vyléčit nepřítel či zranit spolubojovník. Při pokusu o Nakládání se zvířaty za účelem umírnění šílícího koně se může zvíře rozhodnout, že vypadáš jako dobrý kopací míč. A tak dál, a tak dál. Dochází k němu při hodech 17 a 18, z čehož existuje pár výjimek, které



se až na výjimky neaplikují. Viz kapitolu o hodech na úspěch.

**kritický úspěch** Extrémní forma úspěchu. To pro změnu znamená, že se ti něco výjimečně povedlo. V boji způsobíš obrovské poškození, které protivník nemůže vykrýt. Při pokusu o seslání kouzlo se sešle s větší silou a aniž bys musel zaplatit jedinou energii. Při pokusu o Nakládání se zvířaty za účelem umírnění šílícího koně se zvíře okamžitě uklidní a stane se hrozně kamarádským. A tak dál. Dochází k němu až na výjimky při hodech 3 a 4. Jinak také viz kapitolu o hodech na úspěch.

**kritický zásah** Kritický úspěch při hodu na útok. Protivník proti kritickému zásahu nikdy nedostane žádnou aktivní obranu.

**krok** Omezená forma pohybu. Většina manévruů povoluje při svém výkonu pouze krok. Pro běžné lidi je velikost kroku jeden hex, pro zbytek je to desetina Pohybu zaokrouhlená nahoru.

**kryt** Aktivní obrana spočívající v umístění nějaké překážky mezi tvé tělo a útočnickovu zbraň.

**štítem** se používá, pokud máš štít či plášť a kryješ se jimi.

**zbraní** se používá, pokud se kryješ ruční zbraní.

Rozdíl mezi těmito dvěma způsoby krytí je patrný zejména vůči šípům, vrhacím zbraním atd.

**limit nevýhod** Maximum bodů, které lze získat díky nákupu nevýhod.

**manévr** Činnost, která se provádí v boji a zabere jedno kolo. Delší činnosti vyžadují více manévruů po sobě.

**mentální vlastnost** Vlastnost, která sídlí v tvé mysli. Pokud se tvoje mysl přesune do jiného těla, zůstává vlastnost s tebou.

**metavlastnost** Vlastnost, která shrnuje více vlastností pod nějaký název.

**míra nadvlády** Určuje se vždy pro nějaký stát a ukazuje, nakolik vláda tohoto státu omezuje svoje obyvatele pomocí zákonů.

**míra** V těchto případech jde vždy o rozdíl nějakých dvou čísel při hodu na úspěch či při střetu.

**neúspěchu / selhání** Tyto dva pojmy označují totéž, a to rozdíl mezi číslem, které padlo na kostkách, a číslem, proti kterému jsi házel. Př.: házel jsi proti 9 a padlo 15, míra neúspěchu je 6.

**úspěchu** Opět rozdíl mezi číslem, které padlo na kostkách, a číslem, proti kterému se házelo. Př.: Házeli jsi proti 12 a padlo 9. Míra úspěchu je 3.

**vítězství** Ukazuje na to, o kolik jsi zvítězil nad svým soupeřem v rychlém střetu. Pokud jste oba uspěli či neuspěli proti své dovednosti, jde o rozdíl vašich měr (ne)úspěchu, pokud jsi uspěl a on nikoli, jde o součet tvé míry úspěchu a jeho míry neúspěchu.

**modifikátor obrovitosti** Ukazuje na velikost předmětu či postavy, viz Tělesná stavba kdesi na začátku první knihy.

**moudrý** S IQ aspoň 6.

**možnost** Vylepšení či omezení, viz dále.

**naložení** Ukazatel hmotnosti tvého nákladu vůči tomu, kolik jsi s to unést. Existuje pět stupňů naložení: žádné, lehké, střední, velké a extrémní. (0, Lhk, Str, Vel a XVel.)

**nastavení** alias herní svět. Vymýšlí ho PJ a jde v zásadě o sadu reálií potřebných k tomu, aby mohlo vaše dobrodružství správně proběhnout.

**nehráčská postava** Postava pod vládou PJ.

**Nepřítel** Pomocník PJ, který v boji ovládá postavy nepřátel.

**NP** hráčská postava.

**OB** obratnost

**obor** Některé dovednosti jsou rozděleny do množství oborů, z nichž si musíš vybrat. Obory se uvádí do závorky.

**obraný bonus** Číslo, které se připočítává ke všem tvým aktivním obranám v důsledku užívání štítu. Různé štíty poskytují různé bonusy.

**obratnost** Atribut ukazující na tvou pohyblivost, ohebnost a takové ty věci.

**ObrModif** modifikátor obrovitosti

**obzvláštní úsilí** Jde o konverzi BÚ na vyšší fyzický výkon.

**ochrana proti škodám** Parametr zbroje, který se odečítá od (skoro) všeho poškození, které tě postihlo.

**odkoupit** Zbavit se nevýhody, a to jak ve hře, tak vyrovnáním její ceny. (Pokud tě třeba prokleli, nestačí

zaplatit 60 bodů. Musíš nejdřív zničit zdroj kletby a pak ještě zaplatit 60 bodů.)

**omezení** Příklepek k výhodě či nevýhodě, který snižuje její účinnost, ale také její cenu (procentuálně).

**omráčení** Nežádoucí stav. Nastává prakticky výhradně v boji. Dělí se na dva druhy, fyzické a mentální; oba znamenají, že příští kolo nesmíš nic dělat, všechny aktivní obrany se ti sníží o 4 a na jeho konci si hážeš, jestli se ti jej povede opustit; při úspěchu jej opustíš, při neúspěchu jsi další kolo odsouzen k nicnedělání a teprve na jeho konci to můžeš zkusit znova. U fyzického se háže proti ZD, u mentálního proti IQ.

**opakované pokusy** Druhý a další pokus o uskutečnění nějaké činnosti. Pokusy bývají často omezené; buď kumulativním postihem, který se s každým pokusem vždy zvýší, nebo časem, který se každým pokusem promrhá.

**oprava** Číslo, které se z nějaké příčiny přičítá k číslu, proti kterému hážeš. (Př.: Snažíš se střílet protivníka z pistole. Normálně by to znamenalo prostě hod na Palné zbraně; protivník ale může být daleko nebo se může hýbat velmi rychle, a pak se ti od dovednosti něco odečte. To je oprava.)

**OPŠ** ochrana proti škodám.

**osobní deník** Formulář, který obsahuje všechny údaje, které by kdy kdo o jakékoli bytosti potřeboval z hlediska herních mechanismů znát.

**pán jeskyně** Hráč, který nemá postavu, zato má herní svět, v něm připraví nějaké dobrodružství, a pak přijímá od hráčů popis jejich činů a jejich dotazy, a zodpovídá je a ovlivňuje dle jejich skutků herní svět. Prostě rozhodčí v tomto druhu her.

**parametry** Sada nějakých čísel, které o daném předmětu vypovídají vše, co je o něm z hlediska herních mechanismů potřeba vědět.

**PJ** pán jeskyně.

**pohyb** Ukazuje, kolik metrů za sekundu postava ujde.

**poloha** Značí konkrétní způsob rozložení tvého těla v prostoru. Stačí rozlišovat polohy takto: postava může stát, klečet, sedět, dřepět, ležet na břiše či na zádech. Je to důležité třeba v případě, že na tebe někdo střílí.

**postava** Obyvatel herního světa. Ovládají-li postavy hráči, jde o hráčské postavy (HP), jinak o nehráčské (NP). Je třeba důsledně oddělovat hráče od postavy; tato dovednost se počítá za vlastně základní prvek hraní postav, alias už řečeného RP.

**předpoklad** Vlastnost, kterou musíš mít, aby sis mohl pořídit jinou vlastnost.

**přiřazené NP** Spojenci, Patroni, Nepřátelé, Závislé osoby. NP, které s tebou mají hodně společného.

**průchozí škoda** Škoda, která projde zbrojí, ještě před násobením činitelem zranění.

**rasová šablona** Snůška vlastností, které musí mít každý příslušník dané rasy. Je také patřičně bodově ohodnocena.

**reálný čas** Čas tak, jak plyne v našem světě. Srovnej s herním časem.

**relativní úroveň dovednosti** Úroveň dovednosti mínus základový atribut.

**rvačka** Boj, při kterém jsou oba protivníci v témže hexu. Jde o oblast neozbrojeného boje a boje velmi krátkými zbraněmi, třeba noži.

**rys** Vlastnost za 0 bodů, která přísluší vždy celé rase a odlišuje ji od lidí, leč je proti nim nijak nevýhodňuje.

**šablona postavy** Základ postavy, který si prostě přepíšeš do osobního deníku a zaplatíš za něj stanovenou cenu.

**scénář** totéž co dobrodružství.

**síla** Atribut, který měří tvou fyzickou sílu. Co víc k tomu říct.

**skupina** Uskupení všech HP. HP se musí seskupovat, jinak by evidence jejich činů nebyla pro PJ zvladatelná.

**SL** síla.

**společenská vlastnost** Vlastnosti svázané s identitou. Pokud si podrobíš tělo knížete, dostaneš jeho společenské vlastnosti.

**střet** Proces zjišťování toho, kdo koho překoná v určité dovednosti či v nějakém atributu.

**rychlý** Střet na jedno kolo. Oba zúčastnění si hodí proti dané dovednosti; zvítězí ten, kdo: uspěl (jestliže ten druhý neuspěl), uspěl o víc, či neuspěl o méně. Př.: na stole se válí zbraň, dvě osoby ji chtějí čapnout zároveň. Jde o rychlý střet OB, kdo vyhraje, popadne zbraň.

**běžný** Střet na více kol. Každý si hodí na danou dovednost/atribut. Střet končí pouze v případě, že jeden uspěje a druhý ne, jinak pokračuje dále. Jeden hod zabere dobu definovanou PJ. Př.: páka je běžný střet SL.

**střetnutí** Základní stavební prvek dobrodružství. Jednoduchá dobrodružství jsou víceméně rovna řetězu střetnutí podle toho, jak následují za sebou.

**superhrdina** Postava jako vystřižená z komiksu, s úžasnými schopnostmi.

**tah** Období mezi dvěma volbami manévru jedné postavy v boji. Trvá jednu sekundu. Tahy všech postav se evidentně navzájem překrývají.

**taktický boj** Boj vyhodnocovaný na hexové mapě.

**tažení** alias kampaň. Série dobrodružství seřazených za sebe.

**technika** Příklepek k dovednosti, který zpravidla zmírňuje postih k nějaké složitější činnosti. Viz kapitolu o dovednostech.

**tělesná stavba** Výška, šířka (☺), hmotnost, ObrModif.

**tělesná vlastnost** Vlastnost spjatá s tělem. Pokud máš tělesnou vlastnost a ovládneš jiné tělo, ztratíš ji, ale dostaneš ty, které má tělo, které právě ovládáš. Patří sem i SL, OB a ZD.

**TL** třída legality.

**třída legality** Určuje, jak vláda omezuje přístup k nějakému předmětu. 4 znamená „může to mít každý“ a 0 „je to za dvačtyřiceti zámky a dveřmi a vláda si dává setsakra pozor, aby to tak zůstalo.“

**typ poškození** Jejich výčet je u výhody Vnitřní útok. Každý typ má jiné vlastnosti a po zásahu způsobuje jiné zajímavé věci.

**účinná dovednost** Základní dovednost plus všechny opravy.

**úhyb** Aktivní obrana, jež zakládá na opuštění prostoru, který nepřítel ohrožuje svým útokem. Tato aktivní obrana je narozdíl od zbytku přístupná všem, i zvířatům.

**úroveň**

**bohatství** Viz kapitolu 1, Bohatství a společenské postavení. Ukazuje na to, kolik peněz oproti průměru dostaneš do začátku.

**moci** Počáteční počet bodů postav.

**porozumění** Viz kapitolu 1, Jazyky. Ukazuje, jak dobře se dorozumíš daným jazykem.

**technologíí** Ukazuje, jak technologicky vyspělá je daná společnost.

**ÚT** úroveň technologií.

**vlastnost** Výhoda, nevýhoda nebo dovednost.

**vnímání** Druhotný údaj, jenž hraje hlavní roli v hodech na smysly.

**vůle** Druhotný údaj, jenž ukazuje, jak dobře snášíš psychický tlak.

**výhoda** Vrozená vlastnost, jež tě činí schopnějším, než ukazují tvoje atributy a dovednosti.

**vylepšení** Příklepek k výhodě či nevýhodě, který ji posiluje, a zároveň zvýší cenu (procentuálně).

**výstřednost** –1bodová malička nevýhodička.

**základní dovednost** Úroveň dovednosti tak, jak je psána na tvém deníku, bez oprav.

**pohyb** Pohyb tak, jak je psán na tvém deníku.

**poškození** Poškození tak, jak je psáno na tvém deníku.

**rychlost** Rychlost tak, jak je psána na tvém deníku.

**zdvih** Ukazuje, jak těžká břemena jsi s to unést. Závisí na SL.

**základový atribut** Atribut, z něž dovednost odvozuje svoji hodnotu. (Fyzika je IQ/Velmi těžká, základový atribut je tedy IQ.)

**zbraň pro boj zblízka** Předmět, jenž se drží v ruce a slouží výhradně k působení zranění cizím předmětům, a to zejména pomocí různých druhů úderu.

**zbraň pro boj zdálky** Předmět, jenž vrhá jiné předměty, které slouží výhradně k působení zranění cizím předmětům, nebo je za tímto účelem sám vrhán.

**ZD** zdraví

**zdraví** Další základní atribut. Ukazuje, kolik toho fyzicky vydržíš.

**životopis** Příběh, který popisuje, co se stalo s postavou před hrou.

**životy** Míra tvé fyzické celistvosti a schopnosti tvého těla řádně vykonávat všechny své funkce. Zranění se rovná ztrátě životů. Přílišný úbytek životů může znamenat úplné znemožnění výkonu všech tělesných funkcí, čemuž se krátce říká smrt.

**zranění** Ztráta životů.

**Žt** životy.

**zvláštnost** 1bodová maličká výhodička.

**ZZ** základní zdvih.