



ROLEPLAYING GAME

Vložená stránka pro snazší oboustranný tisk.



SAVAGE
WORLDS
ADVENTURE EDITION



TITULKY

NAPSÁNO & NAVRŽENO: Shane Lacy Hensley, with Clint Black

UMĚLECKÁ REŽIE: Aaron Acevedo & Alida Saxon

SAZBA: Karl Keesler & Thomas Shook

OBRAZKY NA OBÁLCE: Jimbo Salgado & Unique Soparie

VNITŘNÍ OBRAZKY: Aaron Acevedo, Bruno Baxila, Chris Bivins, Emil Cabaltierra, Donald Crank, Dennis Darmody, Sebastien Ecosse, Alberto Foche, Bien Flores, Gil Formosa, Ross Grams, Konrad Korgull, Irina Kuzmina, Chris Malidore, Jordan Peacock, Aaron Riley, Martin De Diego Sadaba, Alida Saxon, Unique Soparie, Bryan Syme, Jon Taylor, Tomek Tworek, Cheyenne Wright

PINNACLE TESTEŘI & KOREKTOŘI: Erica Balsley, Jodi Black, Matthew Cutter, Preston DuBose, John Goff, Norm Hensley, Simon Lucas, Mike McNeal, Sean Roberson, Thomas Shook, Steve Todd

LOGISTIKA & MARKETING: Jodi Black, Christine Lapp, Chris Landauer

PRODUKCE: Simon Lucas, Jessica Rogers, Donald Schepis

ADVOKÁTI, PŘÍSPĚVATELÉ A TESTEŘI HRY

Dave Andrews, Veronica Blessing, Ron Blessing, Jayson C, Jordan Caves-Callarman, Jack Emmert, Sean Patrick Fannon, Chris Fuchs, M. Alfonso García, Marc Gacy, David Garrett, Hamish Halket, Darrell Hardy, Dustin Hatchett, Darrell Hayhurst, John Hopler, Neal Hyde, Aaron Isaac, Derek Johnson, Steve Kellison, Christopher Landauer, Lee Langston, Adam Loyd, Min Lungelow, Brian McCabe, Randy Mosiondz, Andrea Parducci, Bruce Powell, Paul Rigby, R Kal Ringenbach, Dave Ross, Matt Rowles, Tracy Sizemore, Zeke Sparkes, Robert Spice, Bill Stilson, Joe Thomas, Brett Wallis, Scott Woodard, Michael Ysker, Micheal Zeid

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ DRŽITELŮM NAŠÍ LICENCE, ESŮM

Navštivte prosím naše stránky na www.peginc.com pro aktuální seznam. Mnohokrát děkujeme za sdílení vaší úžasné tvořivosti a vášně s naší komunitou. Opravdu.

SPECIÁLNÍ PODĚKOVÁNÍ NAŠIM MEZINÁRODNÍM PARTNERŮM

Brazil: Guilherme Moraes, Fernando Pires, Eder Marques, Daniel Martins of Retropunk — **France:** Sabine Abbonato, Ghislain Bonnotte, David Burckle, Damien Coltice, Yannick "Torgan" Le Guédart of Black Book Editions — **Germany:** Markus Ploetz, Michael Mingers of Ulisses Spiele (Adventure Edition) — **Italy:** Luca Basile, Matteo Ceresa, Gionata Dal Farra of Jolly Troll / SpaceOrange42 — **Poland:** Piotr Koryś, Umberto Pignatelli, Andy Slack, Tomasz Z. Majkowski of GRAMEL Books — **Russia:** Anastasia "Chima" Gasteva, Dimitrii Arbaks, Aleksandr Ermakov, Pavel Gurov of Studio 101 — **Spain:** Jorge "Tiberio" Coto, Adolfo García, M. Alfonso García of HT Publishers

*Věnováno stovkám tisíců Správců Hry a hráčů, kteří procházeli a objevovali nespočet krajín,
hodili nekonečné množství Es a sdíleli svou lásku a zápal pro hru s přáteli, rodinou i dalšími neznámými hráči v těch
Nejdívočejších Světech ...*

PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

Divoké Světy, všechny původní postavy,
bytosti a místa, umělecká díla, loga a logo
Pinnacle jsou vlastnictvím © 2022 Pinnacle
Entertainment Group.

Přeložil: Loki – 2023 (z verze SWADE 5.0 2023)

Verze: 1.47

Pomoc s překladem: Filip Š., Martin V., Pavel K.
Nejnovější verze dostupná na www.d20.cz

WWW.PEGINC.COM – Čtvrté Vydání

OBSAH

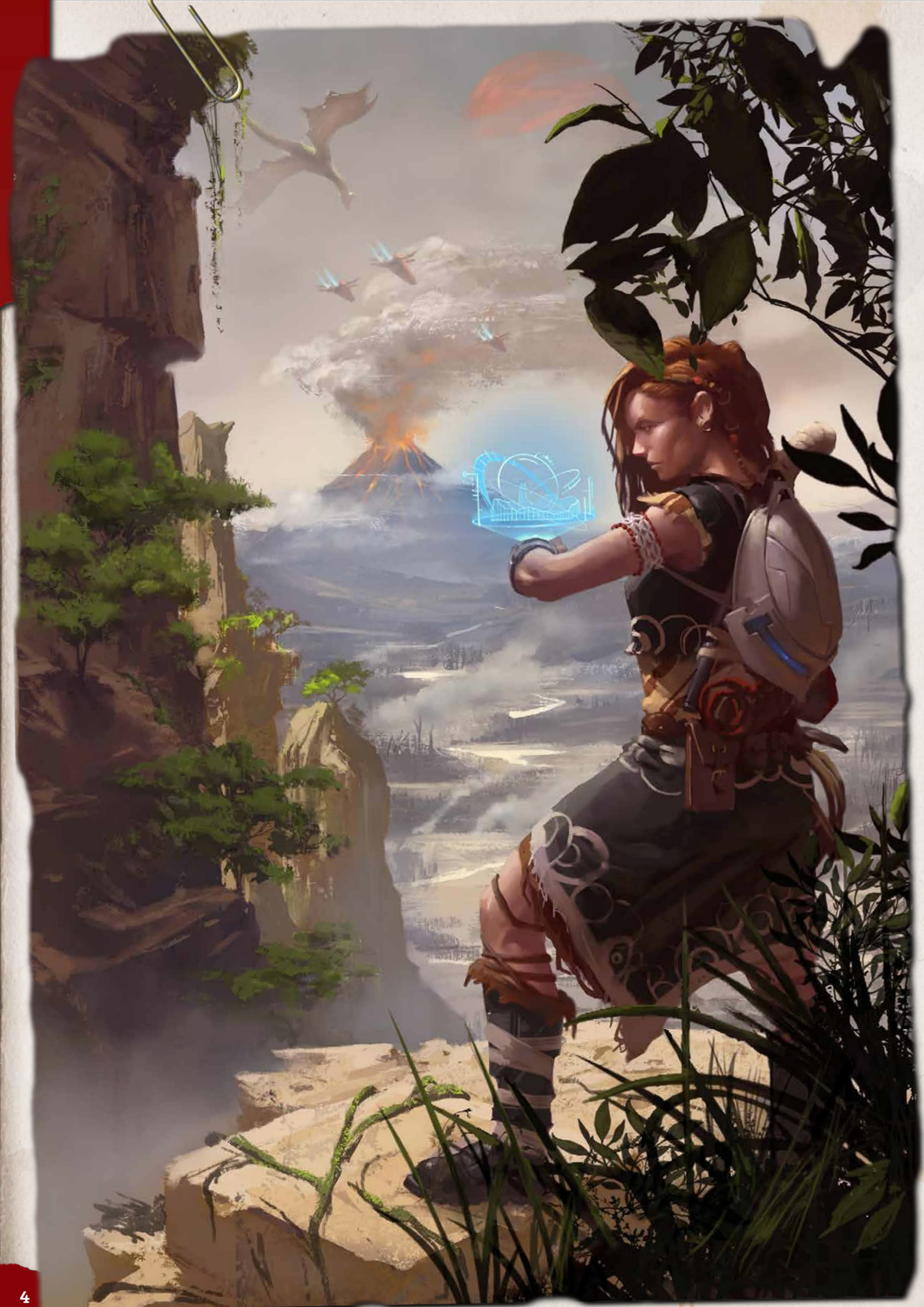
KDYKOLI, KDEKOLI	5	NÁSTROJE PRO TVORBU DOBRODRUŽSTVÍ	111
ZAČÍNÁME	6	Spojenci	111
POSTAVY	9	Honičky & Vozidla	113
Rasy	12	Dramatické Úkoly	122
Tvorba Ras	18	Strach	124
Soužení	22	Nebezpečenství	125
Rysy	29	Mezidobí	130
Břity	37	Hromadné Bitvy	131
Postupy	54	Vytěžení Konexí	133
Souhrn Tvorby Postavy	55	Rychlá Setkání	134
Souhrn Soužení	56	Pravidla Herního Světa	136
Souhrn Rysů	58	Sociální Konflikty	143
Souhrn Břitů	59	Cestování	144
VÝBAVA	65	Bohatství	145
Zbroj	69	SÍLY	147
Osobní Zbraně	72	Tajemná Pozadí	147
Moderní Zbraně	74	Ozdoby	150
Speciální Zbraně	77	Aktivace	151
Vozidla	81	Síly	154
PRAVIDLA	87	Souhrn Sil	172
Boj	91	BESTIÁŘ	175
Léčení	96	Bestiář	180
Situační Pravidla	97	SPRÁVA HRY	193
		Vedení Hry	192
		Souhrn Stavů	203
		Malá Šablona Výbuchu	204
		Velká Šablona Výbuchu	204
		Střední Šablona Výbuchu	205
		Šablona Kužele	205
		REJSTŘÍK	206

„ZDAR! JSEM SH A TAHLE
KNIŽKA JE MOJE, ALE KLIDNĚ
SI JI PŮJČ.“

„VEDU HRU PRO EMILY, KTERÁ VĚDYCKY HRAJE 'RED', A NATEA, KTERÝ VĚDYCKY
HRAJE 'GABEA'. VLOŽIL JSEM SEM DO KNIHY NĚKTERÉ NAŠE KOMENTÁŘE, KTERÉ BY
TI MOHLY POMOCI HRÁT A VĚST SVÉ VLASTNÍ HRU.“

„NA POSLEDNÍ STRÁNKU JSME
DALI NAŠI FOTKU, KDYBYŠ CHTĚL
VIDĚT, KDO JSME!“

-SH





KDYKOLI, KDEKOLI

Od doby svého prvního vydání v roce 2003 už Divoké Světy hostily všechny možné herní světy, které si dokážete představit – od hraní drsných policejních vyšetřování a napínavých akcí speciálních jednotek, přes vybíjení fantasy podzemí, vesmírné opery, světy superhrdinů až po horory. Některé naše herní světy prozkoumávaly nadpřirozené hrůzy i výzvy závěrečných zkoušek na *Východotexaské Univerzitě*TM. Putovali jsme evropskými močály i africkými savanami se *Solomonem Kanem*TM. Pádili jsme přes strašidelné Pláně v *Mrtozemích: Podivném Západu*TM a radiací spálené pustiny *Mrtozemí: Pekla na Zemi*TM. Sestupovali jsme do nejhlubších podzemí, létali až do *Posledního Parseku*TM známého vesmíru a ještě dál, bojovali v bitvách na krvavých bojištích *Podivných Válek*TM rozdávali si to na férovku se superpadouchy nad městy skutečnými i vymyšlenými.

Tak jako mnoho jiných hráčů, jsme i my fanoušky *mnoha* kniha, filmů a herních světů. V jednom týdnu máme nápady pro hraní ve stylu *Hry o Trůny*[®], v dalším pak máme chuť sdílet představy inspirované *Avengers*[®].

A i když se rádi učíme nové herní systémy a sledujeme, s čím naši přátelé a kolegové přicházejí, máme také rádi systém, který známe jako své boty a ke kterému se můžeme vracet, který spojuje pravidlovou komplexnost her na herním plánu s figurkami s lehkostí hraní v popisech a představách a kreativními možnostmi moderních her založených na vyprávění.

Každá nová edice *Divokých Světů* přidala něco k této zkušenosti, pečlivě propojovala nové styly hraní, které se během let objevily, s pevnými základy, na kterých jsou *Divoké Světy* od počátku vystavěny.

Tato edice *Divokých Světů* je tím, co považujeme za náš prozatím nejlepší pokus v umožnění hraní nejen v kterékoli éře, žánru, či herním světě, ale také kterýmkoli *herním stylem*.

Chcete se posadit do křesel kolem stolu a většinu příběhu odehrát hlavně v popisech a dialogích, jen s pár hody kostkou? Nemí problém.

Chcete si vzít figurky a zahrát si rozsáhlou akční bitvu? V těchto pravidlech máte vše, co k tomu potřebujete.

Rádi byste odehráli epický příběh, soustředící se na hraní rolí a vyprávění? Nic vám nestojí v cestě – a mechaniky jako *Rychlé Setkání* vám přitom mohou pomoci odehrát i krvavá střetnutí, bude-li vás tlačit čas.

Asi to nejlepší, co může herní systém poskytnout, je podpora *vašich* nápadů. Měl by sloužit jako pozadí a jako společný jazyk hráčů – a jít z cesty, když se příběh blíží ke svému vyvrcholení. Pokusili jsme se to v této edici udělat ještě lépe, sjednocením mnoha oprav k hodům, zjednodušením způsobů, jak vytvářet kreativní výzvy pro nepřátele a podporovat spojence, a otevřít nové možnosti pro hrdinské multiakce.

Ale dost řečí. Vezměte do rukou kostky. Je čas divočít!

ZAČÍNÁME

CO JE HRA NA HRDINY?

„Hra na hrdiny“ je hra, při které se skupina hráčů chopí rolí rozličných postav a snaží se plnit poslání, vyprávět příběhy, překonávat přitom překážky, které před ně klade „Správce Hry“, neboli „SH“. SH může vše potřebné vytvářet jen s pomocí své představivosti nebo může využít některého z vydaných herních světů a dobrodružství, vytvořených vydavatelstvím Pinnacle, či jinými tvůrci, kteří si licencovali pravidla pro své vlastní světy.

Většinou hráči srze své postavy a SH zastupující „svět“ kolem společně popisují všemožné aktivity, které postavy vykonávají, a události, ke kterým dochází ve světě kolem nich. Někdy použijí kostky, odpovídající schopnostem jejich postav, k určení výsledku probíhající akce. Tato kniha popisuje příslušný proces – jak si vytvořit postavu, jak bojovat s příšerami a plnit poslání pomocí společného vyprávění příběhů a popisování výsledků rozličných hodů kostkami.

Jste-li ve hrách na hrdiny nováčkem, můžeme vám doporučit shlédnout některá „vysílání z živého hraní“, která jsou dostupná na internetu a která vám přiblíží, o čem hraní je.

A jste-li opravdu nováčky, jsme přesvědčení, že si zamilujete objevování úžasného světa her na hrdiny!

„NĚKDY TOHLE VŠECHNO MPADÁ JAK
NĚJAKÁ PODIVNÁ HRA.“
-RED

CO POTŘEBUJETE KE HŘE

A tady je seznam toho, co dalšího budete na začátku své cesty potřebovat ...

KOSTKY

Divoké Světy používají tradiční sadu hracích kostek: 4, 6, 8, 10, 12 a 20-stěnné. Budete také potřebovat speciální „Divokou Kostku“, k6 kostku odlišné barvy, jejíž použití popíšeme v Kapitole Třetí. Kostky si můžete obstarat ve svém oblíbeném herním obchodě nebo případně koupit na internetu, třeba přímo od Pinnacle.

Pro jednotlivé druhy kostek používáme zkratky: k4, k6, k8, k10, k12 a k20. Když tu budeš číst zápis jako 2k6+1, znamená to hod dvěma šesti-stěnnými kostkami, sečtení obou hodů a přičtení jedničky k výsledku.

AKČNÍ BALÍČEK

Divoké Světy používají klasický balíček 52 hracích karet (kanastové, resp. pokerové karty) s oběma Žolíky. Karty se používají pro určení iniciativy v boji a pomáhají udržovat rychlý a zběsilý průběh hry.

Existují dokonce i oficiální Akční Balíčky pro *Divoké Světy*, jak pro základní pravidla, tak pro jednotlivé *Divoké Herní Světy*!

DIVOKÝ HERNÍ SVĚT

Budeš spolu se svým přáteli prozkoumávat ruiny post-apokalyptického světa? Povedeš drsnou družinu válečnicků ve svém oblíbeném fantasy světě? Převezmete role prastarých upírů? Nebo snad budete bojovat se zlem na některém z mnoha bojišť *Podivných Válek*™?

Vyber si příručku oblíbeného herního světa v blízkém herních obchodě, nebo si vytvoř svůj vlastní svět. Oficiální Divoké Herní Světy obsahují nové Břity a Soužení, Pravidla Herního Světa, síly, zbraně, vybavení, nestvůry a mnoho dalšího herního obsahu!

BENÍKY

Žetony dle vaší volby ve hře reprezentují „Beníky“ (z amerického slangového výrazu pro „benefity“). Ty pak mohou být využity při hře pro přehození hodu, vyhnutí se poranění postavy a k mnoha dalším zajímavým akcím, vše je popsáno na straně 89.

FIGURKY (VOLITELNĚ)

Jestliže rádi používáte při hře figurky, autoři *Divokých Světů* vytvořili figurky pro většinu ikonických postav a bytostí z mnoha oficiálních herních světů a jejich přátelé z Reaper Minis a Bronze Age dodávají mnoha užitečných modelů pro taktické bitvy na hracím plátnu.

Nabízíme také „Papírové Figurky“ pro mnoho našich her k domácímu vytištění – vytiskněte si ty, které potřebuje a použijte je jako rychle dostupné a barevné zástupce vašich hrdinů a hrdinek, zloduchů, příšer a dalších bytostí.

DIVOKÉ HERNÉ SVĚTY

Naše Divoké Herní Světy připravujeme tak, aby byly snadné na čtení, hraní i vedení hry. Zaměřují se na to, co budou hráči a Správci Hry nejspíše potřebovat při svých dobrodružstvích a kampaních.

Většina připravených herních světů obsahuje také dobrodružství (nazývaná Divoké Příběhy) a Kampaně Z Příběhových Uzlů.

DIVOKÉ PŘÍBĚHY

Většina Divokých Příběhů je připravena tak, aby byly snadné na čtení, přípravu hry v řádu minut a poskytovaly dostatečnou zábavu na herní večer.

Jiné jsou delší, plnohodnotné scénáře s vícero kapitolami, určené k hraní přes několik sezení. Plnohodnotná dobrodružství jsou často k dispozici společně s našimi Zástěnami Správce Hry.

KAMPANĚ Z PŘÍBĚHOVÝCH UZLŮ

Většina našich Divokých Herních Světů obsahuje „Kampaně Z Příběhových Uzlů“, velkolepý příběh na pozadí herního světa a sadu Divokých Příběhů, které mohou případně vést k vyřešení hlavní zápletky.

Správce Hry může doplnit vlastní Divoké Příběhy mezi jednotlivé příběhové uzly a dát tak hráčům další možnosti na výběr, kam budou putovat a co budou dělat mezi událostmi, které posunují hlavní příběh kampaně.

PRŮVODCI

Průvodci se zabývají jednotlivými hlavními herními žánry více do hloubky – jsou zde pro fantasy, sci-fi, superhrdinské příběhy, hororová dobrodružství a další.

Průvodci doplňují nové Břity a Soužení, magické síly, nestvůry a Pravidla Herních Světů, které můžeš použít pro přípravu svého vlastního světa nebo adaptaci některé z oblíbených knížek, filmů či jiných stolních a počítačových her.



Krabicový produkt pro herní svět Lankhmar: Město ZlodějíTM Fritze Leibera, obsahuje knihy, Beníky, kostky, Zástěnu Správce Hry a mapy! Nabízíme také figurky od našich přátel z Bronze Age! Hleďte podobné doplňky pro všechny naše Divoké Herní Světy.



KAPITOLA PRVNÍ

POSTAVY

Slavní hrdinové jsou více než jen výčet statistik a čísleček v deníku postavy, v herním systému však tímto popisem často začínáme. Pro vytvoření své postavy si stáhni deník postavy *Divokých Světů* z našeho webu na adrese www.peginc.com a pokračuj níže popsányými kroky.

KONCEPT

Vydané Divoké Herní Světy většinou nabízejí nápady na možné postavy i předpřipravené ukázkové „Archetypy“. Můžete je vzít tak, jak jsou, a hrát s nimi, nebo je využít pro inspiraci svých vlastních postav.

Můžeš například hrát ikonického pistolníka ve světě *Mrtvozemě: Podivný Západ* nebo můžeš zkusit něco trochu jiného a vytvořit si postavu nevinné venkovské učitelky, předurčené k záchraně města. Projdi si část pro hráče v příručce daného herního světa, nebo si promluv se Správcem Hry, jestliže hrajete jeho vlastní herní svět, a uvidíš, jaký typ postavy tě zaujme.

RASA

Herní svět může nabízet jako dostupné rasy cokoli od běžných lidí po roztodivné mimozemšťany, vznešené elfy, či jiné exotické rasy. Vyber si kteroukoli rasu z těch, které váš herní svět obsahuje.

Několik ukázkových ras je popsáno na stránkách 12 až 17. Dále jsou uvedena i pravidla pro hráče i Správce Hry pro vytváření vašich vlastních ras.

SOUŽENÍ

Soužení jsou nedostatky, vady a temná tajemství, vyplývající z pozadí a předchozích prožitků postavy.

Můžeš si vzít Soužení až za 4 body. Velké Soužení má cenu 2 bodů a Drobné má cenu 1 bodu. Pro postavu si tak můžeš vzít dvě Velká Soužení, čtyři Drobná, nebo jakoukoli jejich kombinaci, jejíž součet je 4. (Tedy můžeš postavě vybrat i *více* Soužení, jestli chceš, ale maximum bodů, které za ně získáš, je 4!)

Soužení v první řadě pomáhají vdechnout tvoji postavě život a povedou tě při věrném hraní jejího charakteru. Navíc také dávají v rámci tvorby postavy k dispozici body, které můžeš použít, aby tvoje postava začínala s dodatečnými body vlastností či dovedností, s více Břity nebo více penězi pro nákup vybavení.

Za 2 body můžeš:

- Zvýšit jednu vlastnost o jednu kostku, nebo
- Vybrat Břit

Za 1 bod můžeš:

- Získat dodatečný bod dovedností, nebo
- Získat dodatečné peníze v hodnotě dvojnásobku startovní sumy pro váš herní svět.

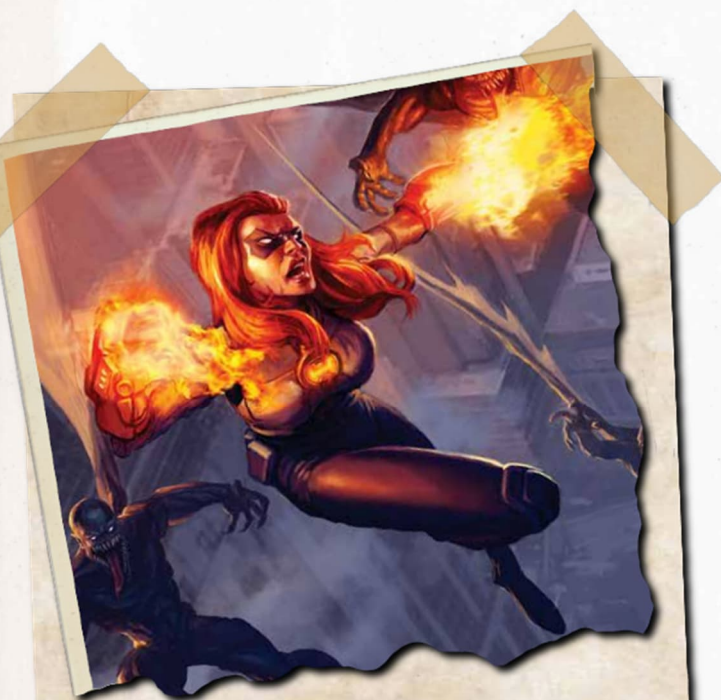
RYSY

Postavy jsou definovány vlastnostmi a dovednostmi, dohromady nazývanými "Rysy". Vlastnosti i dovednosti fungují stejným způsobem. Jejich hodnoty jsou seřazeny podle typu kostky, obvykle od k4 až po k12, přičemž k6 je bráno jako průměrná hodnota, odpovídající dospělému člověku. Vyšší kostka zde znamená lepší Rys!

VLASTNOSTI

Každá postava začíná s hodnotou k4 v každé ze svých pěti vlastností: Obratnosti, Chytrosti, Duchu, Síle a Vitalitě (vlastnosti jsou blíže popsány na straně 29).

Dále máš k dispozici 5 bodů pro zvýšení vlastností postavy. Zvýšení kostky vlastnosti například z k4 na k6 stojí 1 bod. Tyto body můžeš utratit, jakkoli chceš, žádná z vlastností však nemůže přesáhnout k12, leda by to umožňovala rasová schopnost (jako například **Zvýšení Vlastnosti**, strana 18). Jestliže to rasová schopnost umožňuje, tak každé zvýšení nad k12 přidává k vlastnosti bonus +1. Zvýšení Síly o dvě úrovně nad k12 dá ve výsledku Sílu k12+2.



RED

JE JEDNO, VE KTERÉM HERNÍM SVĚTĚ SE
HRA ODEHRÁVÁ, EMILY VĚDY HRÁJE
POSTAVU „RED“.

RED NABÍVÁ V RŮZNÝCH SVĚTECH
RŮZNÝCH PODOB, JE ALE VĚDY SILNÁ,
CHYTRÁ A LOAJÁLNÍ KE SVÝM
PŘÁTELŮM.

JE TAKÉ VĚDY ZVĚDAVÁ ... POVAHOVÍ
TYS, KTERÝ JI VĚDY DOSTANE DO
PROBLÉMU ...

DOVEDNOSTI

Dovednosti reprezentují naučené schopnosti, jako například střelbu, boj na blízko, vědecké znalosti, profesní nadání, a tak podobně.

Záběr jednotlivých dovedností v *Divokých Světech* je záměrně velmi široký, aby bylo možné udržet akci jednoduchou a přímočarou. Kupříkladu Střelba zahrnuje ovládání všech typů palných i střílných zbraní, luků, raketometů a dalších zbraní nadálku.

Základní Dovednosti: Pět dovedností je v seznamu, který začíná na straně 29, označeno červenou hvězdičkou: **Atletika, Obecné Znalosti, Všímavost, Přesvědčování a Nenápadnost**. Jedná se o dovednosti, které jsou většinou dospělých dobrodruhů „vrozené“. Pakliže rasová schopnost (strana 18), Břit nebo Soužení neurčí jinak, začíná tvoje postava s hodnotou k4 v každé z těchto pěti základních dovedností.

Získání Dovednosti: Po určení hodnot základních dovedností máš k dispozici 12 bodů pro jejich další zvýšení nebo pro získání a zvýšení nových dovedností, dle potřeby tvojí postavy.

Zvýšení dovednosti o jednu úroveň kostky stojí 1 bod (počínaje hodnotou k4), dokud je její hodnota stejná nebo nižší než hodnota vlastnosti, na kterou je navázaná (vlastnost, ke které se dovednost váže, je uvedena v závorce u každé dovednosti v seznamu na straně 58). Pakliže přesáhneš hodnotu vlastnosti, na kterou je dovednost navázaná, je cena zvýšení o jeden typ kostky 2 body.

Maxima Dovedností: Při vytváření postavy není možné zvýšit hodnotu dovednosti nad k12, kromě případů, kdy má rasa postavy startovní hodnotu dovednosti k6. V takovém případě je maximální startovní hodnota k12+1. Například **Nebešťané** (strana 21) začínají s Vírou k6, takže jejich startovní hodnota Víry může být zvýšena na k12+1.

ODVOZENÉ STATISTIKY

Deník tvojí postavy obsahuje i několik dalších níže popsaných statistik, které je třeba doplnit.

Pohyblivost určuje, jak rychle se postava pohybuje v taktických situacích, jako například při boji. Standardní Pohyblivost je 6, což odpovídá šesti herním palcům za herní kolo. Každý palec reprezentuje dva metry v reálném světě. **Pohyb** je dále vysvětlen na straně 92.

Obrana je rovna 2, plus polovina hodnoty kostky Boje postavy (v případě, že postava nemá dovednost Boj, je její Obrana rovna 2), plus bonusy za štít či některé zbraně. Hodnota Obrany je tak Cílovým Číslem (CČ) pro zásah tvého hrdiny v boji nablízko.

Má-li postava Boj vyšší než k12, například k12+1, připočtete polovinu hodnoty pevného bonusu, zaokrouhlenou dolů. Tedy Boj k12+1 dává Obranu 8, zatímco Boj k12+2 dává Obranu 9.

Velikost: Výchozí Velikost postavy je 0, pakliže není upravena některou rasovou schopností, Břitem, nebo Soužením. Velikost nemůže být menší než -1, ani vyšší než +3.

Tuhost slouží pro určení výše poranění, které je postava schopna pojmout bez další újmy. Hody na poranění, které jsou stejné nebo vyšší než hodnota její Tuhosti, jí způsobují otřesení nebo zranění (popsáno dále ve Kapitole Třetí).

Tuhost hrdiny je rovna 2 plus polovina jeho Vitality, plus jeho Zbroj (používej hodnotu zbroje na trupu – viz strana 69). V případě Vitality s hodnotou vyšší než k12, postupuj stejně, jako je popsáno výše u Obrany.

BŘITY

Vlastnosti a dovednosti jsou základními charakteristikami postavy. Co však jednotlivé postavy skutečně odlišuje, jsou jejich Břity. I dva legionáři z *Podivných Římských Válek*, kteří mají identické Rysy, mohou být herně velmi odlišní právě kvůli Břitům, které si vybrali. Jeden se mohl zaměřit na Velitelské Břity, které mu umožní shromáždit a vést spolubojovníky, zatímco druhý se specializuje na boj s více nepřáteli pomocí Kružného Seku nebo Bojového Běsu.

Postavy získávají Břity při tvorbě za zvolená **Soužení** (viz strana 9), na základě rasových schopností (jako například **Lidská Přizpůsobivost** na straně 16), nebo pak při **Postupech** (strana 54) v průběhu hraní.

Obsáhlý seznam Břitů najdeš na straně 37. V příručce vašeho herního světa mohou být uvedeny další Břity, odpovídající danému světu či žánru.

VÝBAVA

V některých herních světech dostane tvoje postava do začátku veškeré vybavení, které potřebuje. Ve většině pak máš k dispozici určitou částku, za které si můžeš pořídit cokoli ti přijde vhodné z příslušného seznamu zbraní, zbrojí či výbavy dobrodruhů.

Jestliže váš herní svět nebo Správce Hry neurčí jinak, tak standardní startovní částka je \$500. Seznam běžného vybavení a zbraní najdeš v Kapitole Druhé.

V některých herních světech to pak může být vše, co tvoje postava vlastní, v jiných takto pořízená výbava reprezentuje jen to, co si postava bere s sebou „na dobrodružství“, přičemž další majetek má uložený doma. Tuto druhou možnost případně umožňuje Správce Hry. V moderních herních světech mají typicky postavy svůj běžně vybavený domov, dům či byt, vlastní běžné oblečení a tak podobně. Výbava, kterou napíšeš do deníku postavy, by měla odpovídat spíše výbavě „na dobrodružství“ než vyčerpávajícímu seznamu toho, co vše postava vlastní.

Ve většině her není třeba sledovat, kolik toho postavy unesou. V případech, kdy je taková charakteristika ve hře důležitá, použij **Nosnost**, popsanou na straně 67.

POZADÍ POSTAVY

Přípravu svého nového hrdiny dokončíš sepsáním významných událostí z jeho historie či pozadí. Polož si otázku, proč se nachází tam, kde právě je, a jaké jsou jeho cíle. Kde žije? Má nějaké blízké přitele či členy rodiny, kteří by mohli být významní pro hru?

Nebo začněte hrát a další detaily doplňte teprve až nějak významně vstoupí do hry a až se s postavou trochu blíže seznámíš.

Můžeš si také promluvit s ostatními hráči. Možná se vaše postavy znají už od začátku hry. Nebo se můžete společně rozhodnout trochu optimalizovat složení družiny, abyste dohromady pokrývali důležité dovednosti a schopnosti. I při takovém postupu se ujistěte, že budeš hrát postavu, jakou hrát chceš. Nemá smysl být hlavním léčitelem v družině, když o takovou roli nemáš zájem.



ŘÍMSKÝ CENTURION...
TIHLE CHLÁPČCI TO
MYSLÍ VÁŽNĚ!

RASY

Ne každý hrdina je člověk. Níže najdeš ukázkové rasy, běžné v mnoha sci-fi či fantasy herních světech. Můžeš je použít tak, jak jsou, nebo si je přizpůsobit dle potřeb vašeho specifického světa. Za ukázkami je dále uveden návod pro tvorbu vašich vlastních ras.

Všimni si, že v popisu ras je použito vícero pravidel, která jsme zatím nevysvětlili. Pro teď je jen prolétni a vrať se k nim, až se s pravidly blíže seznámíš.

ANDROIDÉ

Androidé jsou částečně-organické bytosti, vytvořené pomocí pokročilé technologie. Zde uváděný příklad kopíruje ve většině aspektů lidský druh a obecně se za lidi také mohou jeho příslušníci vydávat, jestliže chtějí (a nebudou prohlíženi lékařem). Jejich pokročilá neuronová síť je nadala umělou inteligencí, spolu s individuální osobností, zálibami a emocemi, které mají i jiné myslící bytosti.

Androidé, které uvádíme zde, jsou generickým modelem. Pro specializované druhy androidů použij specifické rasové schopnosti ze strany 18.

- **PACIFISMUS (Velké):** Není-li android navržen přímo pro boj, bývá v pokročilých společnostech vybaven „Asimovovými obvody“, které jsou založené na slavném konceptu klasika science fiction Isaaca Asimova „První Zákon Robotiky“. Umělé bytosti nesmějí zranit myslící bytost, nebo dovolit, i kdyby jen svou nečinností, aby byla zraněna. To dává Androidům Soužení Pacifismus (Velké).

- **KONSTRUKT:** Androidé mají bonus +2 k vzpamatování se z Otřesení, nepotřebují dýchat, ignorují jednu úroveň postihů za Zranění a jsou imunní vůči jedům a nemocem. Konstrukty se nemohou přirozeně léčit. Léčení vyžaduje hod na Opravářství, a každý pokus zabere jednu hodinu za každou aktuální úroveň Zranění, není však omezeno „Zlatou Hodinkou“ (viz strana 96).

- **CIZÁK (Velké):** Androidé si odečítají 2 od hodů na Přesvědčování, když jednají s kýmkoli kromě androidů, a na mnoha územích nemají žádná práva (jsou považováni za věc).

- **PŘÍSAHA (Velké):** Konstrukty jsou navrženy pro specifické úkoly. Hráčské postavy androidů v sobě mají poměrně volně specifikovaná nařízení, jako například sloužit konkrétní korporaci nebo politické frakci. Ve hře to funguje stejně jako Velká Přísaha k tomuto nařízení. Bude-li to někdy působit konflikty zájmů, hráč a SH musí společně vymyslet, co je přesně ve konstruktu zakódované.

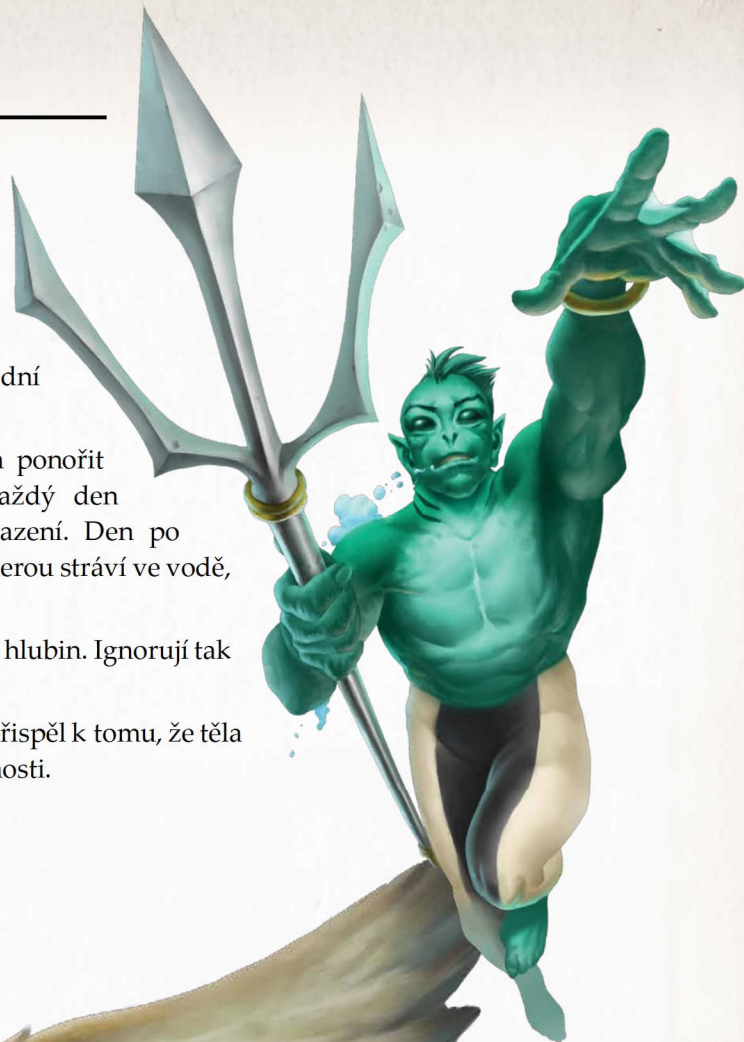


UPRAV DLE POTŘEBY PRO
ANDROIDÍ VOJÁKY, HORNÍKY,
BAVIČE ČI UMĚLCE
NEBO PROSTĚ COKOLU.

AKVARIÁNÉ

Z drtivých hlubin oceánů přichází vodní lid. Jeho zástupci jsou silní a zdatní ve své domovině pod vlnami, ale na suchu nebo sálajícím horku pevně země bývají zranitelní.

- **VODNÍ:** Akvariané se ve vodním prostředí neutopí a když plavou, pohybují se svou plnou Pohyblivostí. Viz **Pohyb** na straně 92 pro standardní rychlosti plavání.
- **ZÁVISLOST:** Akvariané musí každých 24 hodin ponořit svá těla aspoň na hodinu do vody, jinak každý den automaticky obdrží úroveň Únavy až do Vyřazení. Den po Vyřazení z dehydratace umírají. Každá hodina, kterou stráví ve vodě, je zotaví z jedné úrovně Únavy.
- **VIDĚNÍ VE TMĚ:** Akvariané jsou přivyklí temnotě hlubin. Ignorují tak postihy z Osvětlení za Šero a Tmu.
- **TUHOST:** Život v hlubinách jejich vodních světů přispěl k tomu, že těla Akvarianů jsou tuhá a odolná. Mají +1 ke své Tuhosti.



AVIANÉ

Aviané jsou humanoidé s křídly. Díky svým dutým kostem mívají velmi štíhlou postavu. Někteří jsou opeření, jiní mají křídla kožnatá či jsou dokonce pokryti šupinami.

▪ **NEPLAVCI:** Kvůli svým křídům nejsou Aviané dobrými plavci. Odečítají si 2 od hodů na Atletiku (plavání) a každý palec pohybu ve vodě je stojí 3" Pohyblivosti.

- **LÉTÁNÍ:** Aviané mají při letu Pohyblivost 12 za kolo. Pro manévrování použij hod na Atletiku.
- **KŘEHČÍ:** Kvůli svým dutým kostem mají Aviané -1 k Tuhosti.
- **OSTRÉ SMYSLY:** Aviané jsou vnímavější než většina ostatních. Mají od začátku Všímavost k6 (místo k4) a mohou si tuto dovednost vylepšit až na k12+1.
- **SNÍŽENÁ POHYBLIVOST:** Závislost na létání a objemná křídla trochu zpomalují avianům pohyb při chůzi. Sniž jejich Pohyblivost při chůzi o 1 a jejich kostku běhu o jednu úroveň.



TRPASLÍCI

Trpaslíci jsou vzrůstem malý, ale statný a tvrdý národ, který pochází z velkých podzemních jeskyní nebo z vysokých hor. Je to hrdá a bojovná rasa, zocelená v častých šarvátkách se sousedními nepřátelskými rasami, kterými bývají například skřeti či goblini.

Trpaslíci se obvykle dožívají až 200 let. Ve většině fantasy světů mívají narudlou barvu kůže a takřka kteroukoli barvu vlasů, z těch, které vidáme i u lidí.

- **VIDĚNÍ VE TMĚ:** Oči trpaslíků jsou přivyklé na temnotu podzemí. Ignorují tak postihy z Osvětlení za Šero a Tmu.
- **SNÍŽENÁ POHYBLIVOST:** Trpaslíci mají oproti jiným rasám krátké nohy. Sniž jejich Pohyblivost o 1 a jejich kostku běhu o jednu úroveň.
- **ODOLNÍ:** Trpaslíci jsou statní a odolní. Mají od začátku Vitalitu k6 (místo k4) a mohou si vylepšit Vitalitu až na k12+1.



ELFOVÉ

Elfové bývají vysocí, hubení, se špičatýma ušima a hlubokýma očima rozličných barev. Ať již pocházejí z hlubokých hvozdů nebo skrytých údolí, jsou od přírody krásnější než lidé, a také o něco jemnější. Dožívají se až 300 let. Mají světlou kůži a takřka kteroukoli barvu vlasů, kterou vidáme i u lidí, navíc pak i stříbřitou, modrou a zlatou.

- **OBRATNÍ:** Elfové jsou ladní a obratní. Mají od začátku Obratnost k6 (místo k4) a mohou si vylepšit Obratnost až na k12+1.

- **NEŠIKOVNOST:** Elfové mají vrozenou nechuť k mechanickým předmětům a mají tak Soužení Nešikovnost. Mechanickým předmětům a výtvorům se obvykle vyhýbají.

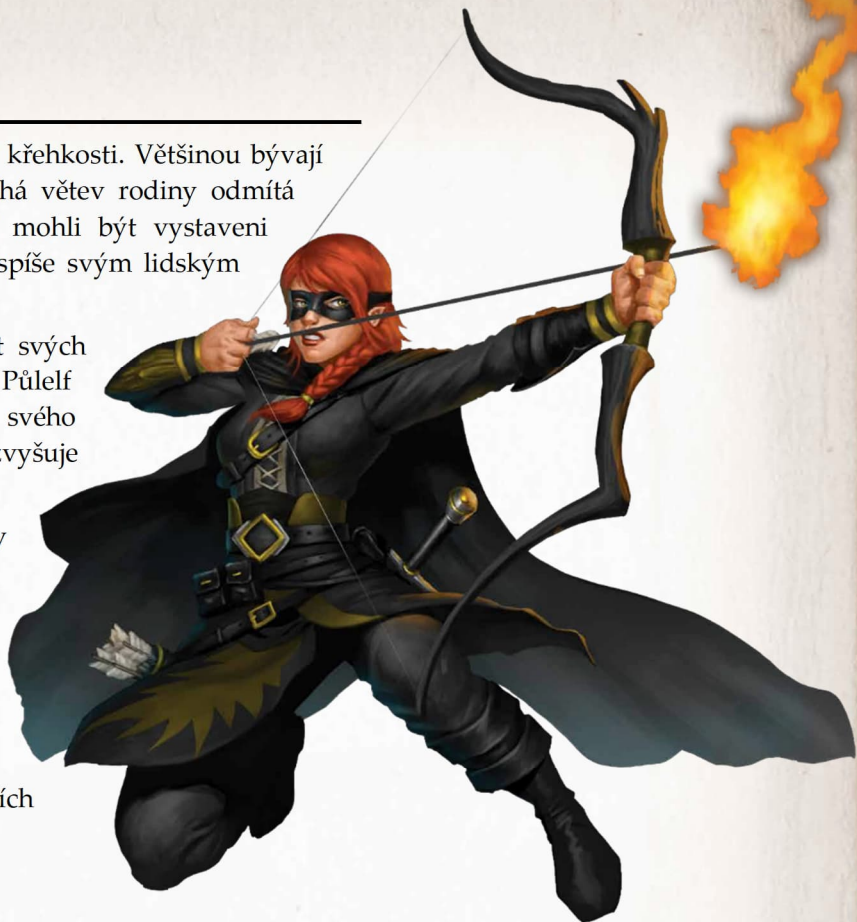
- **VIDĚNÍ VE TMĚ:** Elfi oči zesilují světlo. Ostatní rasy často přísahají, že v elfích očích vidí hvězdy. Ignorují postihy z Osvětlení za Šero a Tmu.



PŮLELFOVÉ

Půlelfové mají půvab elfů, ale nic z jejich elegantní křehkosti. Většinou bývají vyrovnaní, až na případy, kdy je jedna nebo druhá větev rodiny odmítá přijmout, to pak mohou být roztrpčení. Někteří mohli být vystaveni špatnému zacházení. Délkou života jsou podobní spíše svým lidským předkům než elfům a dožívají kolem sta let.

- **DĚDICTVÍ:** Půlelfové si mohou zachovat ladnost svých elfích předků, nebo přizpůsobivost těch lidských. Půlelf může mít od začátku zdarma Novický Břit dle svého výběru, nebo Obratnost k6 místo k4 (což také zvyšuje maximum Obratnost na k12+1).
- **VIDĚNÍ VE TMĚ:** Půlelfové ignorují postihy z Osvětlení za Šero a Tmu.
- **CIZÁK (Drobné):** Půlelfové jsou od přírody rozkročení mezi společnostmi lidí a elfů, ale doopravdy nepatří ani do jedné z nich. Kvůli tomu se nikdy necítí úplně pohodlně ani v elfí, ani v lidské společnosti. Odečítají si 2 od hodů na Přesvědčování vůči všem ostatním, kromě dalších půlelfů.



PŮLČÍCI

Půlčící jsou malí, šikovní lidičkové s rozčuchanými hnědými nebo černými vlasy. Ačkoli jsou v porovnání s jinými rasami křehcí, jejich veselý optimismus (nebo lstivá mazanost) jim velí „nikdy se nevzdávat“, díky čemuž se dokáží vyrovnat i bytostem dvakrát tak velkým. Půlčící se rádi drží od problémů dál a mají sklon žít ve svých vlastních úzce semknutých komunitách, daleko od rušných cest.

- **ŠTĚSTÍ:** Půlčící si každé herní sezení tahají jeden Beník navíc.
- **SNÍŽENÁ POHYBLIVOST:** Sniž Pohyblivost postavy o 1 a její kostku běhu o jednu úroveň.
- **VELIKOST -1:** Půlčící dorůstají v průměru 120 cm a mají tak o 1 sníženou Velikost (a stejně tak i Tuhost).
- **KURÁŽNÍ:** Půlčící jsou obvykle optimistická stvoření. Mají od začátku Ducha k6 místo k4. To zvyšuje jejich maximum Ducha na k12+1.





LIDÉ

Ve většině herních světů mají lidé jeden volný Břit dle svého výběru. To odráží jejich všestrannosti a přizpůsobivost, ve srovnání s většinou ostatních ras.

Pro větší rozmanitost může dát SH lidem schopnosti založené na jejich kultuře spíše než na rase. Například kočovný národ jezdců na koních může začínat s body dovedností v Jezdectví a Umění Přežít. Kulturní šablony se vytvářejí stejně jako nové rasy, i když SH může povolit více výjimek, vzhledem k tomu, že schopností bývají spíš získané než vrozené.

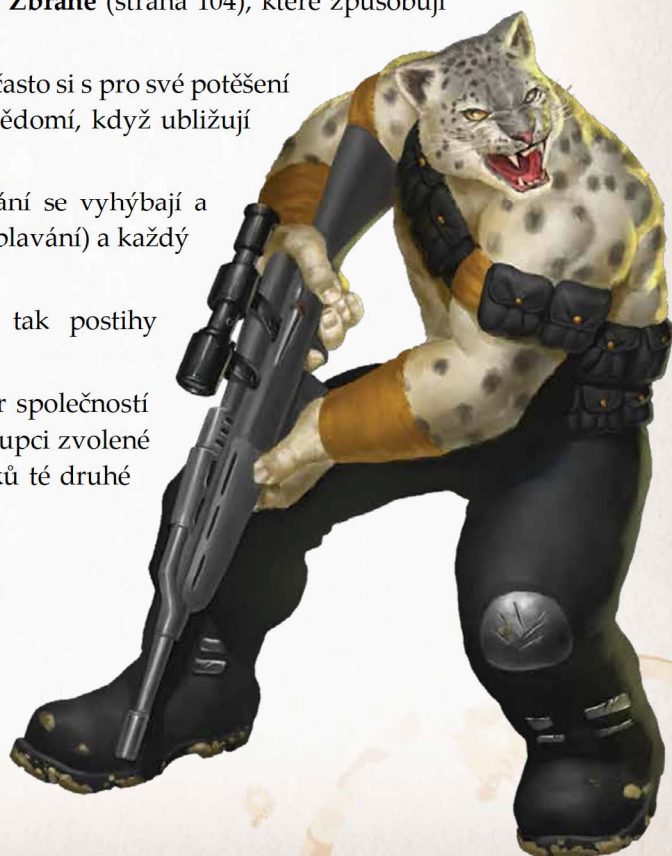
- **PŘIZPŮSOBIVÍ:** Lidé začínají hru s jedním Novickým Břitem dle svého výběru. Musí však splňovat jeho Požadavky jako obvykle.

RAKAŠANÉ

Rakašané jsou kočkovití humanoidé. Někteří mají světlé barvy tygrů, jiní skvrnitou kůži levhartů, další pak exotický vzhled siamských koček. Všichni mají ostré drápy a zuby a ke své kořisti jsou často od přírody krutí.

Rakašany je možné potkat na odlehlých místech, kde si staví svá exotická města, některé z nich pak občas jako cizokrajné prvky běžné společnosti. Často jsou příliš chytří a krásní na to, aby se jim ostatní vyhýbali, ale příliš lstiví na to, aby si získali jejich plnou důvěru.

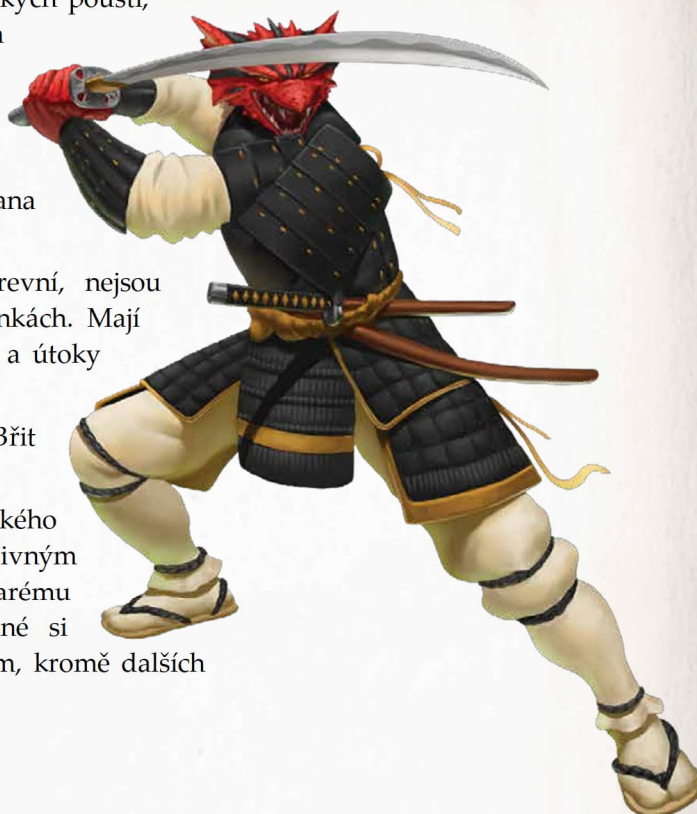
- **OBRTNÍ:** Kočičí ladnost dává rakašanům od začátku Obratnost k6 místo k4. To zvyšuje jejich maximum Obratnosti až na k12+1.
- **KOUSNUTÍ/DRÁPY:** Tesáky a drápy rakašanů jsou **Přirozené Zbraně** (strana 104), které způsobují poranění Síla+k4.
- **KRVELAČNÍ:** Rakašané dokáží být ke svým nepřátelům krutí, často si s pro své potěšení nimi pohrávají. Jen zřídka berou zajatce a nemají výčitky svědomí, když ubližují svým zajatým nepřátelům.
- **NEPLAVCI:** Rakašané ve skutečnosti plavat umějí, ale plavání se vyhýbají a nejsou v něm příliš dobří. Odečítají si 2 od hodů na Atletiku (plavání) a každý palec pohybu ve vodě je stojí 3" Pohyblivosti.
- **VIDĚNÍ VE TMĚ:** Oči rakašanů zesilují světlo. Ignorují tak postihy z Osvětlení za Šero a Tmu.
- **RASOVÍ NEPŘÁTELÉ:** Společnost rakašanů se rozvíjí na úkor společností jiných. Zvol jednou z běžných ras vašeho herního světa. Zástupci zvolené rasy a rakašané mají při hodech na Přesvědčování příslušníku té druhé rasy postih -2 a často na sebe útočí od pohledu.



SAURIANÉ

Ještěrolidé typicky pocházejí z vlhkých džunglí nebo hlubokých pouští, kde budují své unikátní civilizace, neznámé ostatním myslícím rasám.

- **ZBROJ +2:** Sauriané mají šupinatou kůži, která funguje jako kožená zbroj.
- **KOUSNUTÍ:** Tesáky saurianů jsou **Přírozené Zbraně** (strana 104), které způsobují poranění Síla+k4.
- **SLABOST PROSTŘEDÍ:** Ačkoli nejsou přímo studenokrevní, nejsou sauriané dobře vybaveni pro pobyt v chladných podmínkách. Mají postih -4 pro odolávání důsledkům chladného prostředí a útoky založené na chladu jim způsobují o +4 vyšší poranění.
- **OSTRÉ SMYSLY:** Sauriané mají bystré smysly, což jim dává Břit Ostražitý.
- **CIZÁK (Drobné):** Většina příslušníků jiných ras z nějakého důvodu saurianům nedůvěřuje. Možná je to kvůli jejich podivným způsobům a zvykům, jejich často sykové řeči nebo prastarému podvědomému strachu z jejich plazích předků. Sauriané si odečítají 2 od hodů na Přesvědčování vůči všem ostatním, kromě dalších saurianů.



DÁL OD STEREOTYPŮ DÁL

Rasové archetypy, které jsou zde popsány, vycházejí ze zažitých fantasy a sci-fi představ o daných rasách. Hráči ani Správci Hry by se však neměli obávat odklonit se při přípravě vlastních herních světů od stereotypů, jít trochu jinou cestou, je-li to příhodné.

Možná mají ve vašem světě rakašané křídla. Nebo akvariané jsou v post-apokalyptickém vodním světě primitivními, osmirukými kanibaly, kteří loví ostatní civilizovanější rasy.

Případně můžete vytvořit více různých typů jedné rasy. Možná v jedné oblasti si rakašané vypěstovali schopnost odolávat mrazu (a jsou více podobní sněžným levhartům), zatímco v jiné části světa se vyvinuli z gepardů (a mají rasovou schopnost Rychlonozí). Hra neklade žádná omezení vaší představivosti a můžete vytvářet cokoli nového a neobvyklého!

„ZNÁM ŽILNÉHO VĚDCE Z RODU JEŠTĚROLIDŮ A PACIFISTICKOU KOČČÍ VEGETARIÁNKU. NESUŤ KNIHU PODLE JEJÍ OBÁLKY, PŘÍTELE, ANI LEVHARTÍHO MUŽE PODLE JEHO SKVRN.“

-RED

TVORBA RAS

Správci Hry a hráči, kteří si chtějí vytvářet své vlastní rasy (nebo kulturní archetypy), mohou použít níže popsany systém. Všechny naše rasy a kulturní archetypy jsou vytvářeny podle následujících pravidel:

- Rasy a kultury začínají s 2 body Pozitivních Rasových Schopností. Další pozitivní schopnosti musí být vyváženy odpovídající hodnotou negativních schopností. Například další +2 schopnost může být vyvážena jednou -2 schopností, nebo dvěma -1 schopnostmi.
- Budete-li chtít doplnit novou schopnost, která tu není uvedena, přiřaďte jí hodnotu podle níže uvedených příkladů.

Jména: Vůbec se neostýchejte přejmenovat schopnosti tak, aby odpovídaly vašemu hernímu světu. Mají-li mít kupříkladu vaši koně chovající nomádi startovní hodnotu Jezdeckví k6, nazvěte jejich kulturní schopnost Zrozen v Sedle. Hlavní je vytvářet rasy zajímavé a pestrobarevné, spíše, než je vybavovat mnoha schopnostmi, ve kterých se budou hráči ztrácet.

POZITIVNÍ RASOVÉ SCHOPNOSTI

Číslo v závorce za jménem v každém řádku určuje, kolikrát může být dané zlepšení vybráno. „N“ znamená neomezeně.

CENA	SCHOPNOST
2	Přizpůsobiví (1): Rasa s touto schopností má velkou variabilitu mezi svými příslušníky a jejich kulturami. Postava začíná s jedním Novickým Břitem dle svého výběru navíc (musí však splňovat všechny Podmínky Břitu).
3	Další Akce (1): Bytost má lepší předpoklady, zdokonalené reflexy či výjimečnou koordinaci pohybů. Může tak v každém tahu ignorovat 2 body Postihů za Multiakce.
1/2	Vodní/Částečně-Vodní (1): Za 1 bod se postava stává Částečně-Vodní a dokáže zadržet dech až na 15 minut, než si musí začít házet na tonutí. Za 2 body je voda jejím přirozeným prostředím. Nemůže utonout v oksyložené tekutině a při plavání se pohybuje plnou rychlostí své Pohyblivosti (viz Pohyb , strana 92).
1	Zbroj (3): Takováto rasa má tuhou kůži nebo je pokryta tvrdým materiálem, jakým jsou například plátové šupiny nebo dokonce kámen. Tato schopnost zvyšuje Zbroj o +2 pokaždé, když je vybrána.
2	Zvýšení Vlastnosti (N): Během tvorby postavy této rasy je zvýšena hodnota jedné vlastnosti (Obratnost, Chytrost, Duch, Síla, Vitalita) o jednu kostku. Spolu s tím je zvýšeno i maximum daného Rysu.
1	Kousnutí (1): Rasa má tesáky, které způsobují poranění Síla + k4. Viz Přirozené Zbraně na straně 104 pro více informací.
1	Podhrabání (1): Tento druh je schopen se zahrabat do nezpevněné zeminy a pohybovat se skrz ni polovinou běžné Pohyblivosti (nemůže přitom běžet). Za běžných okolností na něj během podhrabávání není možné útočit a může se pokusit o překvapení protivníků, kteří nezpозorovali, jak se blíží, pomocí opositního hodu na Nenápadnost vs Všímavost. Při úspěchu si podhrabávající útočník v daném kole přičte +2 k hodům na útok a na poranění, v případě úspěchu se zvýšením si přičte +4 (má Útok Ze Zálohy , strana 100).
2/3/4	Drápy (1): Rasa má drápy, které způsobují poranění Síla + k4. Za cenu jednoho dalšího bodu je možné poranění zvýšit na Síla + k6, případně přidat PP 2. Viz Přirozené Zbraně , strana 104 pro více informací.
8	Konstrukt (1): Konstrukty jsou umělé bytosti, vytvořené z anorganických materiálů. Mají +2 na vzpamatování se z Otřesení, ignorují jednu úroveň postihů za Zranění, nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči jedům a nemocem. Zranění musí být opraveno pomocí dovednosti Opravářství. Každý pokus trvá jednu hodinu za aktuální úroveň Zranění a ignoruje „Zlatou Hodinku“. Mnoho Konstruktů má Negativní Rasovou Schopnost Závislost (odpovídající jejich potřebě energetického zdroje).
2	Nedýchající (1): Tento druh nedýchá. Jedinci nejsou ovlivněni vdechnutými toxiny, nemohou se utopit a neudusí se ve vakuu. (Stále však mohou zmrznout.)
2+X	Břít (U): Všichni příslušníci této rasy mají stejný vrozený Břít, vybraný z Břítů dostupných v daném herním světě. Na rozdíl od schopnosti Přizpůsobiví tato schopnost ignoruje Požadavky daného Břitu, kromě závislosti na konkrétních Břitech. Každá Úroveň nad Novicem stojí další bod až do maxima u Hrdinské Úrovně (5).
1	Odolnost Prostředí (N): Tento druh má bonus +4 na odolávání jednomu negativnímu efektu prostředí, jako například horku, chladu, nedostatku vzduchu, radiaci atp. Poranění z daného zdroje jsou také snížena o 4.

2/4/6	Létání (1): Tento druh umí létat s Pohyblivostí 6 (nebo 12 za 4 body) a může standardně „běžet“ pro provedení extra pohybu. Za 6 bodů dokáže bytost létat s Pohyblivostí 24 a může „běžet“ o 2k6“ extra pohybu. Pro manévrování použij dovednost Atletika. Rasové létání předpokládá určitou formu křídel, na které je možné cílit útoky nebo je zneschopnit (Držená nebo Zapletená postava nemůže létat).
2	Houževnatý (1): Druhé Otřesení v boji nezpůsobuje Zranění.
1/2	Rohy (1): Bytost má roh nebo rohy, které způsobují poranění Síly + k4 (nebo Síly + k6 za 2 body). Viz Přirozené Zbraně , strana 104 pro více informací.
1	Imunní vůči Jedu či Nemoci (2): Druh je imunní vůči jedům nebo nemocem (dle tvé volby). Může být zvoleno dvakrát pro oba efekty.
1	Infravidění (1): Bytost „vidí“ teplo, buď s pomocí svých očí nebo jiného senzorického orgánu. Schopnost snižuje na polovinu postihy za Osvětlení při útoku na teplé cíle (včetně těch neviditelných).
2	Skokan (1): Postava doskočí dvakrát tak daleko, než je uvedeno u Pohybu na straně 92. Dále pak má bonus +4 k poranění z Divokého Útoku, místo standardních +2, když je skok součástí útoku (kromě uzavřených či těsných prostor, kde není možné skákat horizontálně ani vertikálně – dle úvahy SH).
1	Vidění Ve Tmě (1): Bytost ignoruje postihy za Šero a Tmu (ale ne za Naprostou Temnotu).
1	Bez Vitálních Orgánů (1): Tyto druhy mají skryté, extrémně odolné nebo zdvojené důležité orgány. Cílené Útoky jim nezpůsobují dodatečné poranění.
2	Pohyblivost (2): Pohyblivost postavy je zvýšena o +2 a její kostka běhu se zvyšuje o jednu úroveň.
1	Obrana (3): Přirozená Obrana bytosti se zvyšuje o +1. Může to být díky chápavému ocasu, dalším končetinám, zlepšeným reflexům nebo třeba i latentnímu psi-smyslu.
1/3	Jedovatý Dotyk (1): Při úspěšném Útoku Dotykem (strana 108) kousnutím nebo drápy musí oběť uspět v hodů na Vitalitu, nebo je pod vlivem efektu Mírného Jedu. Za 3 body je možné mít účinnější jed: Omračující, Smrtící nebo Paralyzující, ale každé jeho použití hrdinu Unaví. Postava si vždy může zvolit, zda chce nebo nechce svůj jedovatý dotyk použít. Viz strana 128 pro Jed a jeho efekty.
2/1	Síla (N): Rasa má vrozenou schopnost, který funguje jako síla (viz strana 147). Za 2 body získává Tajemné Pozadí (Nadaný) a jednu sílu, která odpovídá její neobvyklé schopnosti. Pokaždé, když je znovu po prvním výběru tato schopnost za 1 bod vybrána, přibude postavě další síla. <i>Nezvyšuje se však počet Bodů Síly – pro tento efekt použij Břit Body Síly.</i>
1	Dosah (3): Dlouhé končetiny, chapadla atd. dávají stvoření Dosah +1 (zvyšuje se o +1 při každém dalším vybrání).
2/3	Regenerace (1): Bytost si rychle léčí svá poranění. Může si hodit na přirozené léčení každý den (místo každých pěti dní). Za 3 body je možné uzdravit i trvalá poranění, k čemuž dojde, jsou-li zregenerována i všechna další Zranění. Pro účely léčení počítej každé takové poranění jako další Zranění (o léčení je možné se pokoušet jednou týdně).
1	Velikost +1 (3): Stvoření je větší, než je běžné. Každý bod Velikosti se přímo promítá do Tuhosti a zvyšuje maximum Síly o jednu úroveň. Velké druhy mohou mít potíže s používáním vybavení, které bylo navrženo pro humanoidy běžných velikostí. Viz strana 106 pro více informací k Velikosti .
1/2	Dovednost (1/dovednost): Postava začíná hru s k4 v dovednosti, která je její rase nebo kultuře vlastní. Za 2 body (nebo 1, jde-li o základní dovednost) začíná s dovedností na k6 a maximum dovednosti se zvyšuje na k12 + 1.
1/2	Bonus k Dovednosti (Jednou za Dovednost): Biologické faktory dávají rase bonus +1/+2 ke konkrétní dovednosti. Například rasa vylučující feromony může mít bonus +1 k Přesvědčování.
1	Kratší Spánek (2): Bytost potřebuje jen polovinu běžné doby spánku člověka. Je-li vybráno podruhé, bytost nikdy nespí.
2+X	Super Schopnosti (1): Rasa má skutečně speciální schopnosti, převzaté z <i>Průvodce Super Schopnostmi Divokých Světů</i> . Cena je 2 – za Tajemné Pozadí (Super Schopnosti) – plus cena samotné vybrané síly (X). Před tím, než si tuto mocnou schopnost vybereš, se ujisti, že tvůj SH s tím souhlasí.
1	Tuhost (3): Postava má tuhou kůži, šupiny nebo velmi pevnou tkáň, která zvyšuje její základní Tuhost o +1.
1	Pohyb po Zdi (1): Tento druh se může pohybovat poloviční Pohyblivostí, ale jinak normálně, po vertikálních površích, případně po stropěch, a to i hlavou dolů.

NEGATIVNÍ RASOVÉ SCHOPNOSTI

CENA	SCHOPNOST
-2/-3	Postih k Vlastnosti (Jednou za Vlastnost): Jedna vlastnost (ne však související dovednosti) má postih -1. Za -3 body je postih -2.
-2	Velcí (1): Tato rasa je pro daný svět neobvykle velká. Má postih -2 k hodům na Rysy, když využívá vybavení, které nebylo vytvořeno přímo pro ni, a stejně tak nemůže používat zbroj a oblečení menších ras. Vybavení, jídlo a oblečení stojí 2x tolik, než je uvedeno v ceníku.
-1	Němí (1): Rasa nemá hlasivky a nedokáže vydat zvuky, které používají ostatní rasy. S členy stejné rasy může komunikovat bez problémů (písní, feromony, pohyby atd.). Ostatní rasy však nemluví „jejím jazykem“, mohou se však naučit mu rozumět, když si vezmou příslušnou Jazykovou dovednost. Rasa slyší a rozumí ostatním běžným jazykům a může komunikovat pomocí elektronických zařízení či podobných pomůcek.
-2	Závislost (1): Příslušník této rasy musí konzumovat nebo být ve styku s nějakou běžně dostupnou látkou po dobu jedné hodiny za každých 24 hodin. Bytosti z vodních světů se například musí na stanovenou dobu ponořit do vody, rostlinné bytosti potřebují vystavit své tělo slunci. Za každý den bez splnění podmínky dostatečného kontaktu získá postava jednu úroveň Únavy až do Vyřazení. Následující den pak zemře. Každá hodina zotavení při kontaktu s příslušnou látkou odstraní jednu úroveň Únavy.
-1	Slabost Prostředí (N): Rasa má postih -4, když čelí efektu vybraného prostředí, jako například horku, chladu atd. Jestliže je cílem útoku, založeném na takovém typu efektu, pak uvedený postih odpovídá bonusu k poranění.
-1	Křehcí (2): Stvoření vydrží méně než ostatní. Sniž jeho Tuhost o 1.
-1/-2	Soužení (N): Rasa má za 1 bod vrozené Drobné Soužení, nebo Velké Soužení za 2 body. Toto neovlivňuje možnost si vybrat Soužení během tvorby postavy.
-1	Slabá Obrana (3): Tyto bytosti se velmi špatně brání v boji nablízko; -1 k Obráně.
-1	Rasoví Nepřátelé (N): Tento druh nesnáší jiné druhy, relativně běžné v daném herním světě. Má postih -2 k hodům na Přesvědčování při jednání se zástupci zneprátené rasy a stačí jen malá provokace, aby se jedinec začal projevovat nepřátelsky. Je možné vybrat jen jednou za každou rasu.
-1	Snížené Základní Dovednosti (5): Tato rasa začíná hru s o jedna méně základními dovednostmi. Daná dovednost může být získána standardním způsobem, ale nezačíná se s ní automaticky na hodnotě k4. Je možné vybrat jednou za každou základní dovednost.
-1/-2	Snížená Pohyblivost (1): Za -1 bod sniž Pohyblivost o 1 a kostku běhu o jednu úroveň (k4 se snižuje na k4-1). Za -2 body sniž Pohyblivost o další 2 body a odečítej 2 od hodů na Atletiku a hodů na odolávání Atletice, je-li pohyb a pohyblivost nedílnou součástí dané výzvy (dle úvahy SH).
-1	Velikost -1 (1): Bytost je menší, než je běžné, což jí snižuje Velikost a Tuhost o 1 (viz Tabulka Velikostí , strana 179).
-1/-2	Postih K Dovednosti (1/dovednost): Rasa má postih -1 k některé velmi běžné dovednosti, jako například Boj, Přesvědčování, nebo třeba i Pilotování, ve hrách, které jsou zaměřené na letectví (dle rozhodnutí SH o povaze kampaně). Je-li vybraná dovednost méně obvyklá nebo přichází do hry jen ve specifických případech, je postih k ní -2. Za 2 body je pak postih zvýšený na -2/-4.

NEBEŠŤANÉ & OCHRÁNCI

Emily připravuje kampaň „Poslední Dnové“ – ve které andělé a jejich šampióni bojují s démonickými silami na zničené planetě Zemi. Určila, že všechny hráčské postavy jsou buď nebešťané (andělé) nebo ochránci (lidé) a budou mít +4 body rasových schopností místo obvyklých +2.

Emily by chtěla mít ve hře anděly skutečně ikonické. Jsou tuzí, mají křídla a schopnost vyvolávat zázraky. Dá jim do začátku Víru k6 (2 body), Létání (4) a Tajemné Pozadí (Zázraky) (2 body za Břit). To je celkem 8 bodů, které je potřeba snížit na +4, potřebuje tedy 4 body negativních rasových schopností. Nebešťané jsou zodpovědní za slabé pozemšťany a musí bojovat s Pekelnými legiemi, dá jim tedy Přísahu (Velké – Ochraňuj lidstvo) za -2 body a Rasové Nepřátele (Démoni & Dáblové) za -1 bod. Přípravu dokončí pomocí schopnosti Nešikovní za -1, protože si představuje, že andělé si s technologiemi moc nerozumí.

Emilyini ochránci jsou lidští šampióni, kteří bojují s „Pekelníky“. Protože jsou to lidé, začne s Přizpůsobiví (2 body). Jsou to také zocelení veteráni Konce, a tak dostanou i Zvýšení Vlastnosti (Vitalita) za další dva body. Pak jim Emily dá Břit Šampion (2 body), protože slouží nebešťanům, a stejnou Přísahu (Velké – Ochraňuj lidstvo) za -2 body, aby vyrovnala součet zpět na +4.

NEBEŠŤANÉ

Andělé jsou úžasná a rozmanitá parta, ale všichni mají tyto společné rysy.

- **NEŠIKOVNÍ:** Nebešťané nejsou zvyklí na používání technologií a přístrojů.
- **TAJEMNÉ POZADÍ (Zázraky):** Nebešťané mohou vyvolat řadu požehnaných zázraků.
- **VÍRA:** Všichni nebešťané začínají hru s Vírou k6. To také zvyšuje jejich maximum Víry na k12 + 1.
- **RASOVÍ NEPŘÁTELE (Démoni & Dáblové):** Ti, kdož přicházejí z nebes, se nepřátelí s těmi, kdo se hrabou z Propasti.
- **PŘÍSAHA (Velké – Ochraňuj lidstvo):** Požehnaní musí chránit své ovečky, které zůstaly na zničené Zemi.

OCHRÁNCI

Lidé, kteří slouží Nebeskému Chóru, jsou nazýváni ochránci.

- **PŘIZPŮSOBIVÍ:** Ochránci začínají hru s jedním Novickým Břitem dle svého výběru (jako obvykle musí splňovat jeho požadavky).
- **ŠAMPIONI:** Ochránci mají Břít Šampion, který jim dává bonus +2 k poranění proti nadpřirozeně zlým nepřítelům, jakými jsou například démoni nebo dáblové.
- **VITÁLNÍ:** Lidé, kteří zdělili tuto spálenou Zemi, začínají hru s Vitalitou k6 místo k4. To také zvyšuje jejich maximum Vitality na k12 + 1.
- **PŘÍSAHA (Velké – Ochraňuj lidstvo):** Požehnaní musí chránit své ovečky, které zůstaly na zničené Zemi.



„JEŠTĚ NEJSEM PŘIPRAVENÁ STÁT SE
ANDĚLEM, ALE TAK BYCH SI JEDNOHO
CHTĚLA ZAHRÁT.“

-RED

SOUŽENÍ

Soužení jsou nedostatky a fyzické hendikepy postavy, které čas od času komplikují tvému hrdinovi život.

Některá Soužení mají přímý herní dopad. Jiná Soužení jsou spíše určená pro lepší vycítění se a hraní role postavy. Měly by občas způsobit, že se hrdina nechová právě nejrozumněji, nejefektivněji a nesměruje vždy pouze přímo za cíli družiny. I o tom je hraní her na hrdiny a Správce Hry by měl odměňovat takovou hru přidělováním Beníků, zejména, když Soužení způsobí postavě významné potíže.



GABE
 NATE HRÁJE VŽDY „GABEA“,
 PŘÍMOČARÉHO TVRŽÁKA S DRSNÝM
 ZE VNĚŠKEM, ALE SRDCEM ZE ZLATA.
 V MODERNÍCH HERNÍCH SVĚTECH JE
 MACHTEM NA TECHNIKU. VE FANTASY
 HRÁCH JE VĚTŠINOU ZYTÍŽEM NEBO
 NĚJAKÝM DRUHEM VÁLEČNÍKA.

NEŠIKOVNOST (DROBNÉ)

Kvůli své výchově, nedostatku zkušeností nebo čistě směle jsou někteří jedinci „úplně leví“, pokud jde o mechanická nebo na technologiích založená zařízení.

Nešikovnost dává postih -2 při použití mechanických nebo elektrických zařízení. Pokud při používání takového zařízení postava hodí Kritický Neúspěch (a přitom dané zařízení nemá vlastní popis následků kritického neúspěchu), dojde k poruše zařízení. Pokud to SH považuje za vhodné, lze poruchu opravit úspěšným hodem na Opravářství za 1k6 hodin.

CHUDOKREVNOST (DROBNÉ)

Chudokrevné postavy jsou zvláště náchylné k chorobám, nemocem, negativním vlivům prostředí a únavě. Odečítají 2 od hodů Vitalitu při odolávání Únavě (viz **Nebezpečství**, začínající na straně 125).

AROGANCE (VELKÉ)

Tvůj hrdina si nemyslí, že je nejlepší – on ví, že je. Ať už se jedná o šerm, kung-fu nebo malování, jen málokdo se mu dovednostmi vyrovná a on to dává okázale najevo při každé příležitosti.

Vítězství tomuto šampionovi nedostačuje. Chce svého soupeře zničit a dokázat, že je nejlepší. Je to ten typ bojovníka, který v souboji odzbrojí soupeře, jen aby pak zvedl jeho meč a s úšklebkem mu ho podal zpět. Arogantní jedinci v bitvách vyhledávají ty nejtěžší nepřátele a prodírají se k nim skrz zástupy řadových poskoků jen proto, že stojí v cestě.

SLABOZRAKOST (DROBNÉ ČI VELKÉ)

Oči tvého hrdiny už nejsou takové, jako bývaly. Má postih -1 (jestliže se jedná o Drobné Soužení) na všechny hody na Rys, které závisí na zraku (jako například útoky nadálku či hody na Všímavost) nebo -2 (jedná-li se o Velké Soužení).

Má-li postava k dispozici brýle, v herních světech, kde jsou brýle dostupné, neguje jejich použití tento postih. Pokud dojde ke ztrátě nebo poškození brýlí během boje (obecně je 50 % šance, že k tomu dojde, když je postava Zraněná, upadne nebo utrpí nějaké jiné trauma), tak je postava Rozptýlena (a navíc i Zranitelná, pokud jde o Velké Soužení) až do konce svého příštího kola.

SMŮLA (VELKÉ)

Tvůj hrdina nemívá štěstí tak často jako ostatní. Na začátku každého herního sezení dostane o jednoho Beníka méně. Postava nemůže mít současně toto Soužení a Břit Šťastlivec.

UŽVANĚNOST (DROBNÉ)

Prořízlá huba, problémů kupa, říká staré přísloví. A problémy, způsobené tvou pusou, by se daly přehazovat vidlemi.

Tvoje postava nedokáže dost dobře udržet tajemství. Vyradí plány i věci, které by měly zůstat jen mezi přáteli, a to většinou v ty nejnevhodnější okamžiky.

SLEPOTA (VELKÉ)

Osoba postižená Slepou vůbec nevidí. Má postih -6 ke všem fyzickým úkonům, které vyžadují vidění (dle úvahy SH). Na druhou stranu, postava se Slepou získává možnost vybrat si zdarma jeden Břit, který kompenzuje toto velmi těžké Soužení.

KRVELAČNOST (VELKÉ)

Tvůj hrdina nebere zajatce, kromě situací, kdy je pod přímým dohledem svého nadřízeného. Jeho chladnokrevná bezohlednost způsobuje, že nepřátelé reagují obdobně, často kvůli jeho jednání přichází družina o důležité informace, neustále si vytváří nepřátele a dostává se do problémů s nadřízenými či úřady, dle povahy daného herního světa.

NEPLAVEČ (DROBNÉ)

Většina lidí v 21. století umí díky plaveckým bazénům, snadné dostupnosti jezer a pláží a výchově ve školách plavat. V historii však ti, kteří nevyrostli poblíž klidné vodní plochy, plavat neuměli.

Postavy s tímto Soužením mají při plavání postih -2 k dovednosti Atletika a každý palec pohybu ve vodě je stojí 3" Pohyblivosti. Viz **Pohyb** (strana 92) pro více informací a možnosti Tonutí (strana 126).

OPATRNOST (DROBNÉ)

Tento plánovač zosobňuje zdrženlivost a opatrnost. Nikdy nedělá ukvapená rozhodnutí a rád vše plánuje až do detailu, dlouho před tím, než dojde na samotnou akci.

BEZRADNOST (VELKÉ)

Tvůj hrdina nevěnuje příliš pozornosti světu kolem sebe a zdá se, že nenajde ani kupku sena v malé hromádce jehel.

Má postih -1 k hodům na Obecné Znalosti a Všímavost.

NEMOTORNOST (VELKÉ)

Tvůj hrdina je nekoordinovaně nemešlo, které zakopne i o vlastní stín a při sportování je vždy tím posledním, koho si kapitáni vyberou do svého týmu. Odečítá si 2 od hodů na Atletiku a Nenápadnost.

KÓD GTI (VELKÉ)

Čest je pro tvou postavu velmi důležitá. Drží slovo, nezneužívá situace vězňů, ani je zabíjí a celkově se snaží chovat tak, jak je v jeho světě pokládáno za čestné chování hodné gentlemana či dámy.

ZVĚDAVOST (VELKÉ)

Zabilo to kočku a možná to zabije i tvého válečníka. Zvědavé postavy musí všechno prozkoumat a vždy chtějí zjistit, co se skrývá za možnou záhadou či tajemstvím.

PŘÁNÍ SMRTI (DROBNÉ)

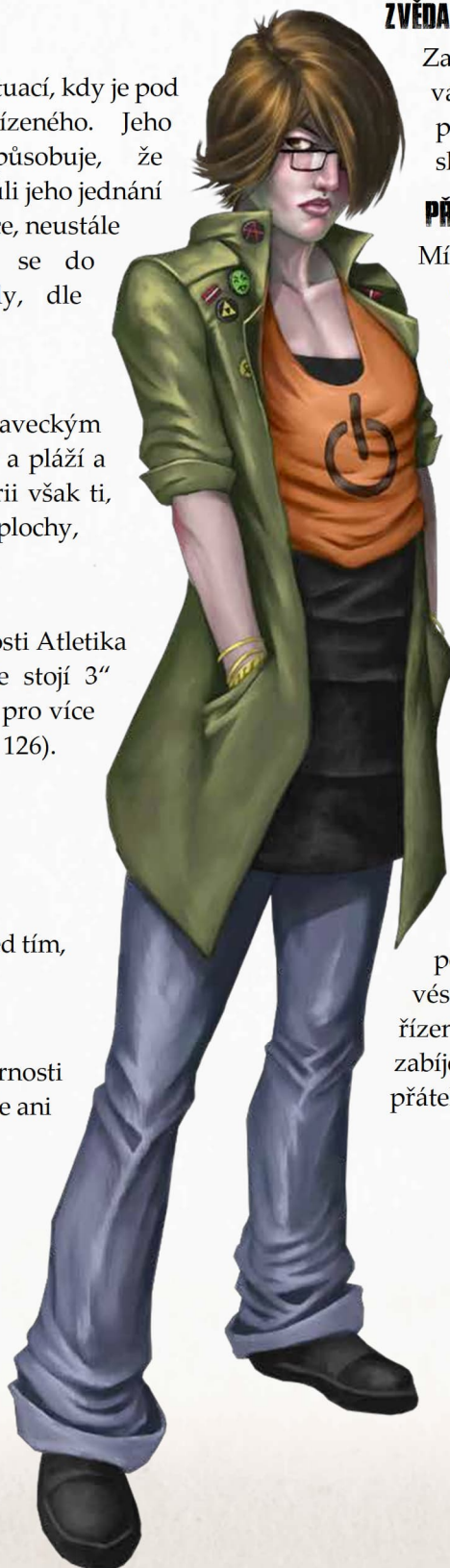
Mít přání smrti neznamená, že tvůj dobrodruh chce spáchat sebevraždu – možná si jen myslí, že jeho život není tak cenný, jako nějaký vznešený, ale zcela jistě smrtelně nebezpečný vyšší cíl.

Ti, kdo mají Přání Smrti, nezahodí bezdůvodně svůj život. Naskytne-li se však příležitost dokončit úkol, udělají cokoli – podstoupí jakékoli riziko – aby toho dosáhli.

BLUDY (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvůj hrdina věří v něco, co všichni ostatní považují za dost zvláštní. Drobné Bludy jsou neškodné, nebo si je postava nechává většinou pro sebe (vláda dává do limonád sedativa, psi umějí mluvit, všichni jsme jen postavy v nějaké bizarní hře atd.).

Postava s Velkými Bludy dává svůj pohled na věc často znát, a to může někdy vést i k nebezpečným konsekvencím (vláda je řízena mimozemšťany, v nemocnicích pacienti zabíjejí, mám alergii na zbroj, zombíci jsou mí přátelé).



NEVĚŘÍCÍ TOMÁŠ (DROBNÉ)

Někteří lidé neuvěří na nadpřirozeno, dokud nejsou v půli cesty do žaludky nějaké příšery. Nevěřící Tomášové jsou skeptici, kteří se ze všech sil snaží racionalizovat nadpřirozené události. Napochodují přímo do nebezpečí, ve které nevěří a hledají nějaké alternativní vysvětlení pro každou nadpřirozenou událost.

I když je takový pochybovač s nepopíratelnou pravdou přímo konfrontován, tak jeho mysl začne spíše pochybovat o tom, co vlastně viděl, snaží se to racionalizovat, nebo událost odmávnout jako „jedinečnou“, a bude znovu pochybovat i při dalším setkání s tajemnem.

PUZENÍ (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Přísaha je oddanost druhým. Postavy s Puzením chtějí něco pro sebe. Může to být touha ochránit říši, stát se vyznamenaným důstojníkem, dokázat, že jsi nejlepším gladiátorem v Římě nebo nejlepším pilotem v galaktické flotile.

Drobná varianta utváří charakter a ovlivňuje rozhodování, ale buď se projevuje jen zřídka nebo je celkem neškodná. Jako Velké Soužení je to převládající touha, která se projevuje často nebo postavu a její okolí vystavuje riziku.

STÁŘÍ (VELKÉ)

Tvůj dobrodruh se dostává do let, ale není ještě připraven odejít do domova důchodců. Jeho Pohyblivost se snižuje o 1 a odečítá si 1 od hodů na běh (minimum 1). Má také postih -1 k hodům na Obratnost, Sílu (včetně hodů na poranění) a Vitalitu, ale ne na navázané dovednosti.

Na druhou stranu, dává hrdinovi jeho věkem získaná moudrost 5 dovednostních bodů navíc, které může použít na kterékoli dovednosti navázané na Chytrost.

NEPŘÍTEL (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tam venku je někdo, kdo postavu nenávidí a chce ji vidět zničenou, zavřenou nebo mrtvou. Hodnota tohoto Soužení záleží na tom, jak mocný takový nepřítel je a jak často se ve hře objeví. Drobný Nepřítel může být například osamělý pistolník, toužící po pomstě, nebo zrazené bratrstvo, které je sice nebezpečné, ale dá o sobě vědět jen málokdy. Velký Nepřítel může představovat mocný úřad nebo organizaci, skupinu psanců nebo jednoho velmi mocného a neúnavného rivala.

Je-li takový nepřítel jednoho dne poražen, měl by SH postupně pracovat na jeho nahrazení, nebo si hrdina může vykoupit Soužení obětováním jednoho Postupu.

GHAMTIVOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Lakomec měří hodnotu všeho jen v materiálních statcích nebo bohatství. Jedná-li se o Drobné Soužení, bude se do krve hádat o větší než odpovídající podíl z každé kořisti nebo odměny, ke které se družina dostane. Při Velkém Soužení se bude prát kdykoli bude mít pocit, že byl nespravedlivě o něco připraven, a může i zabít, cítí-li se ukřivděn nebo touží po něčem, co nemůže mít.

ZLOZVYK (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvůj válečník má nějaké otravné nebo nebezpečné nutkání. Drobný Zlozvyk dráždí jeho okolí, ale není nebezpečný. Možná, že se hrdina dloube v nose, nemůže si přestat hrát se svým s telefonem, říká "víš co" uprostřed každé věty, nebo neustále hlasitě žvýká a praská přitom bubliny. Spojenci se mu, pokud možno, vyhýbají.

Velký Zlozvyk je fyzická nebo psychická závislost, která je vysilující nebo dokonce smrtelná. Patří sem užívání drog, alkoholismus a například třeba i závislost na virtuální realitě v hi-tech herních světech.

Závislák, který nedostane svou dávku, si musí hodit na Vitalitu každých 24 hodin, kdy je bez ní, a při neúspěchu obdrží úroveň Únavy (viz strana 100).

Jednou za 24 hodin může úspěšný hod na Léčitelství s využitím vhodného léku odstranit jednu úroveň Únavy na dobu čtyř hodin. Poté se Únava vrátí a lze se z ní pak zotavit pouze pomocí další dávky.

NEDOSLYCHAVOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Postavy, které částečně nebo zcela ztratily svůj sluch, mají toto Soužení. Jako Drobné Soužení dává postih -4 ke všem hodům na Všímavost pro zaslechnutí čehokoli, včetně buzení velmi hlasitým zvukem. Velké Soužení znamená, že postava je hluchá. Neslyší a automaticky neuspěje ve všech hodech na Všímavost, závislých na sluchu.

Sluchové pomůcky snižují postih o 2, vyžadují však baterie a mají 50 % šanci spadnout, když je postava Zraněná, upadne nebo utrpí nějaký úraz.

HRDINSTVÍ (VELKÉ)

Tato šlechetná duše nikdy neodmítne pomoc člověku v nouzi. Nemusí z toho mít radost, ale vždy přispěchá zachránit ty, kteří se o sebe nedokáží postarat sami. Jako první vběhne do hořícího domu, většinou souhlasí s tím, že se vydá na lov zlých příšer, a to i jen za symbolickou částku, nebo zcela zdarma, a obecně je vhodným cílem, na který druzí zkoušejí dojemné historky.

VÁHAVOST (DROBNÉ)

Tvůj hrdina pod tlakem často zaváhá. V boji dostáváš dvě Akční Karty a na řadu přicházíš na té nižší. Dostaneš-li Žolíka, hraješ s ním jako normálně a pro dané kolo se ti Váhavost nepočítá (proto jde jen o Drobné Soužení, ve skutečnosti ti to totiž zvyšuje šanci na Žolíka!)

Postavy s Váhavostí si nemohou vybrat Břity Rychlý a Chladnokrevný.

NEGRAMOTNOST (DROBNÉ)

Tvůj hrdina neumí číst. Možná se dokáže podepsat a chápe, co říká značka STOP, ale ne o mnoho více. Také moc neovládá matematiku. Asi bude umět spočítat, že $2 + 2 = 4$, ale násobení a obtížnější operace jsou už na něj příliš.

A mimochodem, negramotné postavy neumějí číst ani psát v žádném jazyku, bez ohledu na to, kolika jazyky mluví.

IMPULSIVNOST (VELKÉ)

Tenhle odvážlivec řeže zásadně dříve, než by jednou měří. Jen výjimečně se vůbec zamyslí, před tím, než něco udělá.

ŽÁRLIVOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Osobní nejistota vede k tomu, že nespokojená duše závidí druhým jejich úspěchy nebo má přehnaně majetnický vztah k čemukoli, co považuje za své. Často si stěžuje, ohrnuje nos nad úspěchy druhých a současně touží po jejich majetku a odměnách. Nárokuje si uznání za cizí práci, neposlouchá příkazy a obecně působí problémy.

Jako Drobné Soužení je žárlivost postavy zaměřena na jeden specifický objekt (jako například na myšlenku, že je „bezkonkurenčně nejlepší“ pilot nebo na osobu, která je předmětem jejího romantického zájmu).

Jde-li o Velké Soužení, žárlí postava na kohokoli, u koho má pocit, že by ji mohl v něčem zastínit. Neustále pomlouvá své konkurenty, úporně se je snaží překonat nebo aktivně intrikuje ve snaze zdiskreditovat ty, kdož ohrožují její ego.

LOAJÁLNOST (DROBNÉ)

Tento oddaný ochránce bez zaváhání riskuje pro své přátele i vlastní život. Někteří Loajální hrdinové nemusí přímo takto *jednat*, ale jako první přispěchají přátelům na pomoc, když jsou tito v ohrožení.

PROTIVNOST (DROBNÉ)

Tenhle protiva je vznětlivý a nepříjemný. Má potíže udělat pro kohokoli cokoli laskavého, za svou námahu a obtíže musí dostat zapláceno a ocenění a laskavosti stejně nepřijímá s milým úsměvem. Kromě zřejmých problémů při hraní takové osoby si postavy s Protivností odečítají 1 od hodů na Přesvědčování.

ZMĚKČILOST (DROBNÉ)

Tvůj měkkota prostě nepůsobí hrozivě. Možná je trochu moc zakulacený, má příliš dobrotivý výraz ve tváři, kterého se nedokáže zbavit, nebo velmi slabý hlas. Ať už je problém v čemkoli, je pro něj těžké tvářit se tvrdě. Odečítá si 2 od hodů na Zastrasování.

NĚMOTA (VELKÉ)

Ať už v důsledku úrazu nebo od narození, tvoje postava ztratila schopnost mluvit. Když je třeba, může ostatním psát zprávy, používat znakovou řeč nebo využít nějaký jiný způsob vizuální komunikace.

Vizuální komunikace může vyžadovat hod na Všímavost, zda bude pochopena správně (k hodů se započítají postihy za osvětlení a podobné komplikace).

OBEZITA (DROBNÉ)

Ti, kteří svou hmotnost dokáží dobře využít, mají Břit Svalnatý. Ti, kteří ji tak dobře nezvládají, trpí Obezitou. Postava nemůže současně být Svalnatá a trpět Obezitou, a také nemůže toto Soužení zvýšit tvoji Velikost nad +3.

Velikost hrdiny s Obezitou (a tak také jeho Tuhost) se zvyšuje o +1. Jeho Pohyblivost se snižuje o 1 a jeho kostka běhu o jednu úroveň kostky (minimum je k4). Síla je považovaná za o jednu úroveň kostky nižší (minimum je k4) pro potřeby minimální síly pro zbroj a výbavu (ne však zbraní). Také může mít potíže sehnat odpovídající zbroj a oblečení, které by mu padlo, a obtížně se vejde do stísněných prostor.

POVINNOSTI (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvůj hrdina má povinnosti, které musí plnit každý den, nebo s v jiném pravidelném intervalu. Může se jednat o zaměstnání, práci dobrovolníka, starání se o rodinu nebo přátele atp.

Povinnosti zabírají asi 20 hodin u většiny týdnů v roce, nebo 40 i více v případě Velkého Soužení. Co přesně povinnosti zahrnují by mělo být domluveno mezi hráčem a Správcem Hry.

ZTRÁTA RUKY (VELKÉ)

Ať již od narození, nebo v důsledku bitvy, tvůj hrdina nemá jednu ruku. Naštěstí jeho druhá ruka je (nyní) jeho „dobrou“ rukou. Úkony, které vyžadují dvě ruce, jako některé hody na Atletiku (dle úvahy SH) nebo používání obouručných zbraní, mají postih -4.

ZTRÁTA OKA (VELKÉ)

Tenhle veterán přišel o jedno oko a má potíže s vnímáním perspektivy. Má postih -2 na všechny hody na Rys, které závisí na zraku a *současně* jsou více jak 5" (10 metrů) daleko.

GIZÁK (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Ve společnosti, tvořené jen několika málo typy lidí, nepatří tvůj hrdina ani do jednoho z nich. Indián ve westernovém městě, veřelec ve sci-fi tažení pozemských mariňáků nebo půlork v družině elfů, trpaslíků a lidí, to vše jsou příklady cizáků. Místní po Cizákovi většinou požadují vyšší ceny, ignorují prosby o pomoc a obecně se k němu chovají, jako by byl pro jejich společnost podřadnou bytostí.

Cizáci si odečítají 2 od hodů na Přesvědčování, snažili se ovlivnit cíle jiného než vlastního druhu. Velká varianta Soužení také znamená, že postava má jen malá nebo žádná práva v hlavní oblasti vaší kampaně. Může být odlišné rasy mezi xenofoby, daná civilizace může být vůči cizákům krutá a tmářská nebo dokonce může být postava umělou inteligencí, jejíž vědomí není zákonem uznáváno.

PŘEHNANÁ SEBEJISTOTA (VELKÉ)

Není nic, co by tvůj hrdina nedokázal porazit. Tedy to si aspoň on myslí. Je přesvědčen, že dokáže v podstatě cokoli a nikdy neodmítne výzvu k měření sil. Nemá sebevražedné sklony, ale určitě si toho nabírá víc, než by radil zdravý rozum.

PACIFISMUS (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvůj hrdina absolutně nesnáší násilí. Drobný pacifismus znamená, že bojuje, jen když nemá žádnou jinou možnost, a nikdy nedovolí zabití zajatců nebo jiných bezbranných osob.

Postavy s Velkým Pacifismem nebudou bojovat s živými postavami za *žádných* okolností. Mohou se bránit, ale neudělají nic, co by mohlo trvale ublížit živým a myslícím bytostem. Mohou také používat nesmrtící prostředky, útoky naplocho (viz strana 104), ale jen v sebeobraně nebo při obraně druhých.

Je však třeba říci, že nepopiratelně zlé bytosti, nemrtví, démoni a podobná stvoření jsou dokonce i pro postavu s Velkým Pacifismem možným cílem!

FÓBIE (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Fobie jsou ochromující a iracionální obavy, které trápí hrdinovu psychiku.

Kdykoli je postava v přítomnosti předmětu své fobie (dle úvahy SH, ale obecně nadohled), odečítá si 1 od všech hodů na Rys, jedná-li se o Drobné Soužení, resp. 2, jde-li o Velké.

Předměty Fobie by neměly být příliš očividné – každý by se kupříkladu měl obávat upírů, takže v jejich případě se nejedná o fobii, ale o zdravý rozum. Fobie většinou pramení spíše z náhodného prvku, se kterým si myslí danou událost, při kterém fobie vznikla, spojila. Nezapomínej, že fobie reprezentuje obavy *iracionální*.

GHUDOBA (DROBNÉ)

Říká se, že blázní a peníze nevydrží dlouhou dobu. Tvůj hrdina je takovým bláznem. Začíná s polovinou obvyklé sumy peněz pro daný herní svět a nezdá se, že by si dokázal udržet něco z toho, co získá od začátku hry. Obecně řečeno, hráč své postavě pokrátí každý herní týden všechny její finanční prostředky na polovinu.

MANÝRA (DROBNÉ)

Tenhle člověk má nějakou malou slabůstku, která je většinou humorná, ale občas mu může způsobit i skutečné potíže. Například šermíř se může snažit vždy označkovat soupeře svými iniciálami, trpaslík se může neustále chlubit trpasličí kulturou a mladá namyšlená slečinka nebude chtít jíst, pít nebo se setkávat s lidmi z nižší společenské třídy.

BEZOHLEDNOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tenhle fanatik udělá téměř cokoli, aby splnil svoje cíle. Jde-li o Velké Soužení, pak klidně zraní kohokoli, kdo mu přitom stojí v cestě. Při Drobném Sloužení se zastaví těsně před tím, než by došlo ke skutečnému zranění, kromě případů, kdy mu při plnění cílů někdo aktivně brání.

TAJEMSTVÍ (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvůj hrdina má tajemství, které skrývá, aby ochránil sebe nebo své blízké. V případě Drobného Soužení je tajemství znepokojivé, ale ne život ohrožující.

Velká varianta by v případě odhalení způsobila zásadní problémy. Jestliže někdy takové tajemství vyjde na světlo, mělo by být Soužení vyměněno za jiné: Nepřítel, Zahanbení, Zatykač nebo jiné odpovídající, dle domluvy s SH.



ZAHANBENÍ (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvého hrdinu něco pronásleduje a sužuje. Možná slib, který dal a nedodržel. Možná byl poražen v čestném souboji a pak nařídil popravu svého přemožitele z nějakého závažnějšího důvodu. Možná hrdina není ve skutečnosti zbabělý, pouze jednou jedinkrát utekl z bitvy a nechal ostatní napospas osudu.

Jde-li o Drobné Soužení, tak zahanbující okolnosti nejsou obecně známé – jen hrdinu pronásledují ve vzpomínkách. Může se snažit udělat vše, snad i něco nerozumného, pro to, aby takovou chybu již nezopakoval. Nebo může v obdobné situaci znovu zklamat a pak se za to nenávidět.

Jde-li o Velké Soužení, jsou jeho zahanbující činy dobře známé – nebo aspoň známé mezi lidmi, na kterých mu záleží. Ostatním hráčům by měl svůj příběh odvyprávět co nejdříve (nejlépe pak již při tvorbě postavy). Když tak neučiní, tak by jeho příběh měl být odhalen ve vhodný moment nehráčskými postavami a příležitostně použit v nějaké situaci proti hrdinovi.

POMALOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Postižení nebo zranění z minulosti omezuje hrdinovu pohyblivost. Jde-li o Drobné Soužení, snižuje Pohyblivost o 1 a kostku běhu o jednu úroveň (je-li již k4, tak ji snižuje na k4-1). Jde-li o Velké Soužení, snižuje kostku běhu o jednu úroveň, Pohyblivost o 2 a odečítá 2 od hodů na Atletiku a hodů, kterými čelí Atletice (jako při Testování nebo Zápasu).

Postavy s Pomalostí si nemohou vybrat Břit Rychlonohý.

Protéza: Postava s Drobnou variantou tohoto Soužení může nosit protézu. V případě ztráty protézy se počítají efekty jako u Velké varianty Pomalosti.

Kolečková křesla: Od Viktoriánské doby dále mohou postavy s Pomalostí začínat hru s ručně poháněným kolečkovým křeslem, které dostanou zdarma. V moderní době (od 80. let 20. století) si postava může zvolit ultralehké nebo poháněné křeslo.

Všechna kolečková křesla vyžadují pro jízdu přiměřeně hladký povrch (dle úvahy SH).

- **RUČNÍ:** Pohyblivost je polovina kostky Atletiky (maximálně 3) a není možné běžet.
- **ULTRALEHKÉ:** Pohyblivost je polovina kostky Atletiky a je možný běh s úrovní kostky k4 (Drobné) nebo k4-1 (Velké).
- **POHÁNĚNÉ:** Pohyblivost na rovném povrchu je 6, resp. 3 na nerovném, není možné běžet. Většina poháněných křesel může ujet na jedno nabití kolem 15 kilometrů.

MALÁ POSTAVA (DROBNÉ)

Tento dobrodruh je velmi hubený, velmi malý, nebo obojí. Jeho **Velikost** (viz strana 106) se snižuje o 1, což také obdobně snižuje i jeho Tuhost.

Velikost nemůže být snížena pod -1, ale postihy k Tuhosti zůstávají. Například půlčik s Malou Postavou má stále Velikost -1, ale ztrácí jeden bod Tuhosti.

TVRDOHLAVOST (DROBNÉ)

Tvrdohlaví lidé chtějí vždy vše po svém a nikdy neuznají svou chybu či omyl. I v případě, že je jejich chyba

bolestivě očividná, budou se snažit ji ospravedlnit polopравdami a racionalizací.

NEDŮVĚŘIVOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvoje postava nikomu nedůvěřuje. Jde-li o Drobné Soužení, způsobuje její podezíravost časté potíže v situacích, vyžadujících důvěru. Může vyžadovat plnou platbu ještě před odvedením práce, každou dohodu chce mít v psané podobě nebo věří, že i jeho přátelé po ní jdou.

Jde-li o Velké Soužení, mají hody na Podporování této nedůvěřivé osoby postih -2.

VZTAHOVAČNOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Osobní útoky se této osobě dokáží dostat skutečně pod kůži. Jde-li o Drobné Soužení, odečítá si 2 od hodů, kterými čelí útokům Popichováním. Při Velkém Soužení pak odečítá 4.

BÁZLIVOST (VELKÉ)

Ne všem koluje v žilách ledová voda. Tvůj hrdina nesnáší pohled na krev a násilí a má hrůzu z představy, že přijde ke zranění. Odečítá si 2 od hodů proti Strachu a když čelí Zastrasování.

NEVÝŘEČNOST (VELKÉ)

Tvůj dobrodruh zabrebtá i jinak skvělé hlášky (nebo ho tyto napadnou až po skončení rozhovoru!), odbíhá neustále od tématu, když se snaží někoho k něčemu přemluvit, a obecně poplete většinu toho, co říká.

Má postih -1 k hodům na Zastrasování, Předvádění, Přesvědčování a Popichování, pakliže vyžadují mluvení.

OŠKLIVOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Krásní lidé to mají ve všem snazší. Tenhle nešťastník však mezi ně nepatří. Odečítá si 1 od hodů na Přesvědčování, nebo 2, jde-li o Velké Soužení.

POMSTYCHTIVOST (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Odplata je ... inu ... pro někoho špatnou zprávou a tenhle dobrodruh si pro odplatu jde.

Jedná-li se o Drobné Soužení, snaží se postava většinou o pomstu legální cestou. Metody se mohou lišit podle situace. Někteří intrikují a plánují celé měsíce, zatímco jiní chtějí výsledky vidět hned.

Ti, kteří mají Velkou variantu tohoto Soužení, se nenechají od zúčtování ničím zastavit. Neznamena to, že

se okamžitě uchýlí k násilí, ale jejich činy vždy eskalují, dokud tito nedosáhnou plné a kompletní satisfakce.

PŘÍSAHA (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Postava složila přísahu někomu nebo něčemu, v co věří. Nebezpečí při plnění Přísahy a četnost jeho výskytu pak určují úroveň Sloužení. Drobná Přísaha může být například služba řádu, která dává postavě velmi široký mandát, který je jen zřídka v rozporu s cíli družiny.

Velká Přísaha vytváří dlouhodobé a časté požadavky na služebníkův čas a vede k velkým ohrožením jeho života.

ZATYKAČ (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Tvůj hrdina spáchal nějaký zločin a bude zatčen, když ho úřady odhalí. To předpokládá, že daný herní svět má nějaký právní systém a zástupce zákona, kteří by ho prosazovali.

Úroveň Soužení záleží na závažnosti spáchaného zločinu a na aktivitě pronásledovatelů. Hrdina s mnoha nezaplacenými pokutami za parkování (ve hře, kde čas od času potřebuje řídit) má Drobné Soužení, stejně jako někdo s obviněními ze závažnějších zločinů z míst, které jsou daleko od hlavního dění kampaně. Být obvinění z vraždy je Velké Soužení skoro ve všech herních světech, je-li kolem někdo, kdo bude chtít zajistit spravedlnost (nebo pomstu).

MLÁDÍ (DROBNÉ NEBO VELKÉ)

Hrdinovi je mezi 12 a 15 lety (počítáno lidského věku – uprav odpovídajícím způsobem pro jiné rasy). Má jen 4 body pro rozdělení do vlastností místo 5 a jen 10 bodů dovedností místo 12. Také může mít zákonná omezení, odpovídající daného hernímu světu (nesmí řídit, vlastnit střelnou zbraň, a tak podobně).

Na druhou stranu mladí mívají často štěstí. Na začátku každého herního sezení si tahají o jednoho Beníka více (toto se sčítá s Břity jako Šťastlivec a Velký Šťastlivec).

Většina postav s Mládím by si měla vzít i Soužení Malá Postava, ale není to povinné.

Při Velkém Soužení je postava Velmi Mladá (8 až 11 let). Má jen 3 body pro vlastnosti a 10 dovednostních a Soužení Malá Postava. Velmi Mladí hrdinové si tahají dva Beníky navíc na začátku každého herního sezení.

RYSY

Postavy jsou definované svými „Rysy“, vlastnostmi a dovednostmi, ohodnocenými typem kostky. Hodnota k6 je považovaná za průměr a kostky vyšší hodnoty odrážejí lepší ovládnutí dané schopnosti.

Vlastnosti jsou primárně pasivní nebo vrozené schopnosti, používané pro odolávání efektům, jako například strachu nebo nadpřirozeného útoku. **Dovednosti** jsou používané *aktivně* pro provádění akcí nebo působení na druhé.

Mohou se sice vyskytnout výjimky, ale toto jsou základní rozdíly mezi koncepty vlastností a dovedností.

VLASTNOSTI

Vlastnosti nevstupují do dovednostních hodů přímo. Divoké Světy berou jako určující a hlavní naučené dovednosti, znalosti a trénink. Vysoká hodnota příslušné vlastnosti umožňuje postavě rychlejší rozvíjení dovednosti a dává jí přístup k vybraným Břítům, které jsou tím, co významně odlišuje postavy s jinak stejnou hodnotou dovednosti.

Každá postava začíná s hodnotou k4 v každé z pěti vlastností:

Obratnost je měřítkem zručnosti, šikovnosti a celkové schopnosti koordinace postavy.

Chytrost určuje základní inteligenci, bystrost a běžné schopnosti uvažování postavy. Používá se k odolávání některým typům psychických a sociálních útoků.

Duch je mírou sebejistoty, pevnosti a vůle. Používá se k odolávání sociálním a nadpřirozeným útokům.

Síla odráží fyzickou sílu a kondici postavy. Určuje také základ udělovaného poranění při boji nablízko a to, kolik postava celkem unese.

Vitalita reprezentuje nezdolnost postavy, její odolnost vůči nemocem, jedům, toxickým látkám a stanovuje, kolik poranění může postava obdržet před tím, než už nemůže pokračovat dál. Nejčastěji je používána při odolávání Únavě a jako základ pro odvozenou hodnotu Tuhosti.

POUŽÍVÁNÍ VLASTNOSTÍ

Vlastnosti se používají na:

- Určení, jak rychle se rozvíjejí dovednosti během **Postupů** (strana 54).
- Omezení dostupnosti **Břítů** (strana 37).

- Odvozené druhotné statistiky, jako Tuhost nebo poranění zbraní nablízko.
- Odolávání efektům jako pokus o chycení, odvracení seslaného kouzla či síly, odolávání sociálním útokům, jakými jsou Popichování a Zastrasování.

DOVEDNOSTI

Postavy mají 12 bodů, které mohou během vytváření postavy investovat do nákupu dovedností. Zlepšení dovednosti, jejíž hodnota je nižší než hodnota příslušné vlastnosti (uvedené v závorce u názvu dovednosti), stojí méně bodů než u dovednosti, která má hodnotu stejnou nebo vyšší, než je příslušná vlastnost. Pro podrobnosti se podívej na **Tvorbu Postavy** na straně 55 a **Postupy** na straně 54.

Základní dovednosti jsou označeny **červenou hvězdičkou** a jejich úvodní hodnota je u hráčských postav rovna k4 (viz strana 10).

Postavy se mohou pokoušet použít i dovednosti, které nemají, ale je obtížné přitom uspět. Pro podrobnosti se podívej na sekci **Netrénované Pokusy** na straně 89.

VZDĚLÁNÍ (CHYTROST)

Vzdělání odráží znalosti na poli svobodných umění, sociálních věd, literatury, historie, archeologie a podobných oborů. Chce-li si průzkumník vzpomenout, kdy končí Mayský kalendář nebo citovat pár veršů z *Macbetha*, je Vzdelání tou správnou dovedností.

★ ATLETIKA (OBRATNOST)

Atletika kombinuje schopnost koordinace pohybů s natrénovanými schopnostmi, jako například šplháním, skákáním, balancováním, jízdou na kole, zápasením, lyžováním, plaváním, házením nebo chytáním. Postavy, které preferují silový přístup k těmto dovednostem před koordinací pohybů, si berou Břit **Surovec** (strana 38), se kterým je tato dovednost napojena na Sílu místo na Obratnost.

VOJEVŮDGOVSTVÍ (CHYTROST)

Vojevůdcovství je dovedností ovládnutí strategie a taktiky. Může být použita i pro ověření obecné vojenské znalosti a je rozhodující při velení jednotkám v **Hromadných Bitvách** (viz strana 131).

LODIVODSTVÍ (OBRATNOST)

Postavy s touto dovedností dokáží řídit v podstatě jakýkoli člun nebo loď, obvyklý v jejich herním světě. Znají a ovládají také běžné úkony, týkající se jejich plavidla, jako například vázání uzlů, vytahování plachet, či sledování proudů.

ZMĚNY DOVEDNOSTÍ V TĚTO EDICI DIVOKÝCH SVĚTŮ

Zde je přehled nejdůležitějších změn, týkajících se dovedností, v této edici *Divokých Světů*.

ZÁKLADNÍ DOVEDNOSTI

Každý hrdina začíná hru s hodnotou k4 v pěti základních schopnostech: Atletice, Obecných Znalostech, Všímavosti, Přesvědčování a Nenápadnosti. Hodnota k4 neznamená, že jsou postavy v těchto dovednostech dobré, ale že s nimi mají nějakou základní zkušenost.

HLAVNÍ ZMĚNY:

- **Charisma** byla ze hry odebrána.
- **Šplhání** je zahrnuto pod **Atletiku**.
- **Obecné Znalosti** jsou nyní samostatnou dovedností místo hodů na Chytrost.
- **Vyšetřování** je nyní **Bádání**, aby byl význam a smysl této dovednosti pro hru jasnější.
- **Zaostření** je novou dovedností pro Tajemné Pozadí Nadaný.
- **Znalosti** byly rozděleny do samostatných dovedností, které se vyskytují ve většině herních světů. Jmenovitě jde o: **Vzdělání, Vojevůdcovství, Elektroniku, Hackování, Jazyky, Okultismus a Vědu**.
- **Otevírání Zámek** je nyní součástí **Zlodějství**, které dále zahrnuje vybírání kapes, kejkle, otevírání sejfů a další zlodějské triky.
- **Předvádění** je novou dovedností.
- **Opravářství** a jeho použití je lépe definováno.
- **Městem Protřelý** je nyní Břit.
- **Plavání** je zahrnuto pod **Atletiku**.
- **Vrhání** je zahrnuto pod **Atletiku**.
- **Stopování** je součástí **Umění Přezít**.

★ OBECNÉ ZNALOSTI (GHYTROST)

Postavy si hází na Obecné Znalosti pro ověření znalosti osob, míst, událostí a dalších aspektů jejich světa, včetně například etikety, zeměpisu, kultury, populárních technologií, kontaktů a zavedených způsobů.

ŘÍZENÍ (OBRATNOST)

Řízení umožňuje postavě ovládat jakékoli nějak poháněné pozemní vozidlo, běžné v jejím světě. Sem spadají všechna auta, motocykly, tanky a podobná vozidla.

(Kola a další dopravní prostředky, poháněné vlastní silou postavy, používají Atletiku, zvířaty tažené povozy pak Jezdectví.)

Postavy v moderních herních světech, kde jsou vozidla běžná, nepotřebují Řízení pro běžné přesuny. Hod na Řízení je obvykle potřeba v nebezpečných nebo stresových situacích, jako například při **Honičkách** (strana 113).

ELEKTRONIKA (GHYTROST)

Elektronika umožňuje postavě používat složitá nebo specializovaná zařízení, jako například ovládací panely továrních strojů nebo systémy dálkových čidel, jaké najdeš na vesmírných lodích v nějakém sci-fi futuristickém herním světě.

Spotřební a pro daný herní svět běžná elektronická zařízení použití Elektroniky nevyžadují – postačují Obecné Znalosti, je-li v dané situaci hod vůbec potřeba. V moderním světě by se toto aplikovalo například na videorekordéry, mobilní telefony atp.

Pokus o opravu rozbitého elektronického zařízení používá dovednost **Opravářství** (viz strana 34).

VÍRA (DUCH)

Víra je sesilatelská dovednost, potřebná pro **Tajemné Pozadí (Zázraky)**, které je popsáno na straně 148.

BOJ (OBRATNOST)

Boj zahrnuje veškeré útoky na blízko, bez ohledu na to, zda se jedná o boj pěstmi, sekerami, laserovými meči nebo pomocí bojových umění. V Kapitole Třetí najdeš pravidla pro odehrávání boje a mnoho manévrů, které při něm může válečník používat.

ZAOSTŘENÍ (GHYTROST)

Zaostření je sesilatelská dovednost pro **Tajemné Pozadí (Nadaný)**, viz strana 148.

HAZARDNÍ HRY (GHYTROST)

Hazard je běžný v salónech Divokého Západu, zadních místnostech sídel kriminálních gangů, kasárnách většiny armád i na palubách sci-fi vesmírných lodí.

Pro rychlé odehrání hodiny hazardní hry bez toho, aby bylo nutné házet na každý vrh kostek nebo rozdání karet, je nutné se nejprve shodnout na výši sázek, jako například 10 dolarů, 10 zlaťáků atd. Pak každý účastník hry hodí na Hazardní Hry. Nejnižší výsledek zaplatí nejvyššímu výsledku rozdíl jejich hodů krát dohodnutá výše sázek. Druhý nejnižší zaplatí druhému nejvyššímu obdobným způsobem, a tak dále. Zůstane-li uprostřed lichý hráč, zůstává na svém.

Příklad: Red hodí nejvíce – 10 a Gabe hodí nejméně – 4. Rozdíl je 6 a tedy Gabe zaplatí Red 6 x 10 dolarů, celkem 60 dolarů.

Podvádění: Postava, která se rozhodne při hazardní hře podvádět, má bonus +2 ke svému hodů. SH může tento bonus zvýšit nebo snížit s ohledem na další účastníky hry a způsob podvádění. Hodí-li však podvádějící Kritický Neúspěch, je při podvádění přistižen. Následky závisejí na herním světě, ale většinou jsou pro falešného hráče dost drsné.

HACKOVÁNÍ (GHYTROST)

Hakování je používáno pro vytváření programů a „prolamování se“ do zabezpečených systémů. Použití této dovednosti vždy vyžaduje využití počítače nebo nějakého druhu rozhraní.

Většina úkolů je řešena pouze jedním hodem na Hackování. Potřebný čas pro prolomení systému určí SH, v rozsahu od jedné akce až po několik hodin, dnů nebo i měsíců, na základě složitosti projektu. Úspěch znamená, že se pokus podařil dle záměru, a zvýšení snižuje potřebný čas na polovinu. Neúspěch většinou znamená, že se o to musí hacker pokusit znovu, zatímco Kritický Neúspěch může znamenat, že se systém pro útočníka uzavře, spustí poplach nebo podnikne jiná protiopatření.

LÉČITELSTVÍ (GHYTROST)

Léčitelství má vícero použití, od ošetření Zranění, přes diagnostiku nemocí, až po forenzní analýzu určitého druhu stop.

Podívej se na stranu 96, kde najdeš pravidla pro léčení Zranění, a na stranu 128, kde jsou informace k léčení nemocí a otrav.

Forenzní Analýza: Léčitelství může být použito k analýze stop, které se týkají fyzického poranění, včetně určení příčiny a času smrti, úhlu, ze kterého byl vedený útok, a podobných indicií. Úspěch v hodů poskytne základní informace a zvýšení doplní další detaily ke zjištěnému.

ZASTRAŠOVÁNÍ (DUGH)

Zastrašování je umění vystrašení protivníka natolik, že ustoupí, vyklopí informace nebo raději rovnou zmizí.

Pokus o Zastrašování je opositní hod, kterému protivník čelí svým Duchem. V boji se jedná o **Test** (viz strana 108). Mimo boj úspěch v hodů znamená, že protivník ve většině věcí ustoupí, sdělí část informací, nebo zmizí, naskytne-li se mu příležitost. Zvýšení může

znamenat, že protivník ustoupí na zbytek scény, vyklopí úplně všechno nebo uteče pryč jak nejrychleji bude moci.

Ať už v boji nebo mimo něj, Kritický Neúspěch znamená, že cíl je imunní vůči zastrašování od dané postavy po zbytek setkání!

Vytěžení Konexí: Zastrašování může být také použito jako dovednost při odehrávání několika hodin práce v ulicích. Podívej se na **Vytěžení Konexí** na straně 133, abys zjistil víc o tom, jak rozbít pár hlav pro získání laskavosti nebo informace.

ZNALOST JAZYKA (GHYTROST)

V některých herních světech, například takových, které se zaměřují na pulповou akci nebo „vesmírnou romantiku“ (kdy postavy často navštěvují mnoho cizích civilizací), lze mluvení různými jazyky jednoduše odehrát v rolích s přerývanými dialogy a komickými přízvuky, které jsou zpočátku trochu obtížné a rychle se na ně zapomene. SH může tuto dovednost zcela ignorovat nebo použít Pravidlo herního světa **Vícejazyčnost**, viz strana 140.

V herních světech, které se pokoušejí o větší realističnost, může být neschopnost dobré komunikace významnou překážkou, což vyžaduje, aby postavy investovaly dovednostní body do dalších jazyků. Ve hře, která se odehrává během Třetí Světové Války v 80. letech 20. století, nebude moci družina výsadkářů Spojených Národů komunikovat se svými protivníky, pakliže nebude ovládat ruštinu, polštinu a další jazyky, používané v zemích Varšavské Smlouvy.

V případě, že na jazykové dovednosti hrajete, měly by být uvedeny v Kartě postavy jako Jazyky (španělština) nebo Jazyky (Americká znaková řeč) atp. Kostka postavy pak určuje, jak dobře daná postava příslušný jazyk ovládá. (Postavy začínají s k8 u svého rodného jazyka.)

ZNALOST JAZYKA	
DOVEDNOST	SCHOPNOST
k4	Postava umí číst, psát a ovládá základní slova a fráze
k6	Mluvčí se může účastnit delší konverzace, ale občas zadržává.
k8	Postava mluví jazykem plyně.
k10	Postava dokáže napodobit další nářečí daného jazyka.
k12	Mluvčí je schopen mistrně recitovat významná literární či ústně předávaná díla.

TVORBA DALŠÍCH DOVEDNOSTÍ

Správci Hry mohou vytvořit jakoukoli dovednost, kterou pro svůj herní svět potřebují. Má-li dovednost definované použití, měl by SH popsat, jak přesně funguje. Jestliže je například mezihvězdná navigace důležitou součástí vaší planetárně romantické kampaně a podle tebe dovednost Elektronika nepokrývá používání navigačních systémů, můžeš chtít přidat Astrogaci.

I hráči mohou přidat své vlastní speciální dovednosti (se schválením od SH). Ve většině herních světů to pravděpodobně nebude potřeba, nebude-li hráč proaktivně hledat cesty, jak je používat.

Příklad: V Mrtvozemích: Peklo na Zemi musí hrdinové sjednotit městečko proti blížící se hordě mutantů. Emily má dovednost, kterou si sama vytvořila, Novinařinu. Rozhodne se ji použít pro napsání emotivního článku a jeho vytištění, aby si ho mohl přečíst každý ve městě. Uspěje se zvýšením a SH určí, že celé město se spojilo na straně obránců.

FILIZOFIE DOVEDNOSTÍ

Noví hráči se někdy soustředí na to, že některé dovednosti jsou definovány velmi široce - jako například Boj nebo Střelba - a snaží se tak pojmout i všechny ostatní dovednosti. Primárním cílem dovednostního systému je ale podpora *žánrových postav*. Střelec, ať už je to odstřelovač nebo lučištník, je přítomný ve všech herních světech a *všude* používá jednu schopnost - schopnost přesně vystřelit ze zbraně. Nepotřebuješ jednu dovednost pro palné zbraně a jinou pro luky, abys zdůraznil takovou žánrovou postavu.

Oproti tomu vyšetřovatelé *potřebují* mnoho různých dovedností, protože jejich způsoby se mohou zásadně lišit. Tvrďácký detektiv potřebuje Zastrasování, aby při práci na ulici dokázal něco zjistit, společensky prostřelí vyšetřovatelé se často stýkají s vysokopostavenými zástupci místní smetánky, knihomolové pátrají v knihovnách a počítačovní odborníci pomocí Hackování získají ty informace, které potřebují.

Spojování některé dovedností do jedné také často nedává *smysl*. Jistě by například bylo možné spojit Lodivodství, Řízení a Pilotování do „Ovládnání Vozidel“, ale ne každý člověk z moderní doby, který umí řídit auto, dokáže také létat s letadlem. Zamysli se nad tím, když budeš chtít upravovat dovednosti pro své kampaně.

Omezení: Při provádění akce, který vyžaduje znalost cizího jazyka použij nižší z dvojice Znalost daného jazyka a příslušné dovednosti. Schopnost využít Zastrasování (verbální), Přesvědčování, Bádání, Popichování a další je u postavy omezena její Znalostí daného jazyka.

Toto omezení se však nikdy nevztahuje na rodný jazyk postavy.

★ VŠÍMAVOST (CHYTROST)

Všímavost reprezentuje obecnou schopnost vnímání okolí a ostražitost postavy. Používá se pro zjištění, zda si postava všimla vizuálních, zvukových, chuťových nebo čichových stop, nastražené léčky, ukrytých zbraní u nepřítele, ale také pro určení, zda protivník lže, je vystrašený, šťastný atd.

Úspěch zajistí zjištění základních informací - postava uslyší šramot v lese, zaznamená vůni vzdáleného kouře nebo si všimne, že někdo nemluví tak úplně pravdu.

Zvýšení pak poskytuje více detailů o daném jevu nebo situaci, jako například směr, ze kterého přichází daný zvuk či vůně, nebo téma, kterému se mluvčí snaží vyhnout, či o něm lže.

OKULTISMUS (CHYTROST)

Okultismus zahrnuje znalosti a zkušenosti s paranormálními jevy, o kterých si většina ostatních myslí, že ani neexistují. Dovednost může být použita na dešifrování podivných piktogramů, vybavení si informací o nadpřirozených bytostech, o možné léčbě zranění od nepřirozených příšer, jako jsou lykantropové nebo upíři, či pro provádění magických rituálů.

Pro hledání informací v knihovnách, novinových archivech, starých manuskriptech, na internetu či jinde použij dovednost Bádání. Jak je uvedeno v popisu Bádání, je-li vyšetřovatelův Okultismus vyšší než jeho Bádání, může ho místo něj použít. Viz **Bádání** na straně 34.

PŘEDVÁDĚNÍ (DUCH)

Dobrý umělec či bavič dokáže pozdvihnout ducha, přesvědčit dav k akci či si vydělat nějaké peníze od místních. Konkrétní způsob záleží na situaci, herním světě a také na tom, jak dobře postava dané místo zná.

Předvádění zahrnuje zpěv, herectví, hru na hudební nástroj a další podobné činnosti, které vyžadují obecenstvo, které umělce ocení.

Získání prostředků: Množství peněz, které si postava dokáže Předváděním získat, je velmi individuální, ale jako obecné pravidlo můžeš brát, že úspěchem v Předvádění si postava vydělá přibližně 20 % Základních prostředků daného herního světa. Při úspěchu se zvýšením si vydělá 30 %. Správce Hry může danou sumu vynásobit úrovní postavy, přijde-li mu to v dané situaci vhodné. Tyto hodnoty odpovídají typickým umělcům lokálního významu, známým v nepříliš velké oblasti.

Větší představení mohou příjem zmnohonásobit, vyžadují však daleko více času, energie a příprav.

Ošálení: Předvádění lze použít místo Přesvědčování, pokud se postava pokouší klamat, blafovat nebo zamaskovat se a GM souhlasí, že to v kontextu situace dává smysl.

★ PŘESVĚDČOVÁNÍ (DUCH)

Přesvědčování je schopnost přesvědčit ostatní, aby udělali to chceš, pomocí argumentů, přemlouvání, klamání, uplácení a dalších vesměs přátelských postupů. U Přesvědčování nejde o ovládání mysli jednotlivce či skupiny, je možné pomoci něj změnit postoje a přístupy druhých, nikoli jejich cíle. S dobrým hodem na Přesvědčování ti může lupič ponechat šperk, ke kterému máš sentimentální vztah, ale i tak ti sebere vše ostatní.

Při použití k **Podporování** spolubojovníků (strana 106) se nejedná o opositní hod. V případě, že cíl pokusu o přesvědčení odolává, jde o opositní hod proti Duchu cíle. Správce Hry by měl pomocí bonusů a postihů zohlednit případné hraní rolí, vhodné Břity nebo Soužení, které mají na konverzaci vliv, a další okolnosti.

Úroveň reakcí: To, jak moc je někdo ochotný s někým spolupracovat, závisí z velké části na jeho postoji k dané osobě. Správce Hry může rozhodnout o přístupu nehráčských postav na základě charakteristik daného herního světa, nebo pomocí hodu na **Tabulku Reakce** (viz poznámka v rámečku), pro určení, zda daná postava má či nemá nějaké předsudky.

Úspěch v Přesvědčování zlepší přístup cíle o jednu úroveň a zvýšení o dvě. Další zlepšení není během daného setkání obecně možné – lidé potřebují nějaký čas na větší změny v tom, jak nahlízejí na druhé.

Neúspěch pak značí, že cíl svůj názor v tomto setkání nezmění, pokud nedojde k významné změně situace. Kritický Neúspěch způsobí *zhoršení* přístupu cíle o dvě úrovně.

Typicky je možné v jednom jednání použít Přesvědčování pouze jednou, pokud se neobjeví nové skutečnosti nebo informace, není nabídnuta významná odměna atd.

Vytěžení Konexí: Postavy mohou Přesvědčování použít také jako „zastřešující dovednost“ při odehrávání několika hodin začleňování se do společnosti, přátelení se s místními při snaze o získání laskavosti či informací, viz **Vytěžení Konexí** na straně 133.

PILOTOVÁNÍ (OBRATNOST)

Pilotování umožňuje postavě řídit letadlo, vrtulník, tryskový batoh či vesmírnou loď. Pravidla pro Honičky a boje za pomoci vozidel najdeš v Kapitole Čtvrté.

Bytosti s vrozenou schopností létat (například pomocí křídel) používají místo Pilotování Atletiku.

PSIONIKA (GHYTROST)

Psionika je sesilatelská dovednost, kterou používají Psionici pro aktivaci a ovládání svých psionických schopností. Pro podrobnosti se podívej na Břit **Tajemné Pozadí (Psionika)** na straně 148.

REAKCE

Pro určení počátečního postoje postavy nebo skupiny si SH může hodit na níže uvedenou tabulku Reakcí, nebo si z ní může dle potřeby vybrat.

TABULKA REAKCÍ

2K6	ÚVODNÍ POSTOJ
2	Nepřátelský: Cíl je otevřeně nepřátelský. Naskytne-li se příležitost, může zaútočit, nebo při první příležitosti zradit, udat či jinak poškodit družinu. Dobrovolně družině nepomůže, jediné za velmi vysokou cenu či pod nátlakem.
3	Nepřívětivý: Postava nemá zájem pomáhat družině, pokud nemusí, nebo nedostane nabídku velmi významné odměny.
4-5	Nespolupracující: Cíl nemá zájem se zapojit, pakliže mu to nepřinese významný prospěch.
6-8	Neutrální: Postava nemá k družině vyhraněný postoj. Očekává odpovídající odměnu za jakoukoli laskavost nebo informaci.
9-10	Spolupracující: Postava je družině nakloněna. Jestliže může, pomůže, byť třeba za malý poplatek, laskavost nebo vlídný přístup.
11	Přátelský: Pro družinu tato osoba klidně sejde z vlastní cesty. S jednoduchými úkoly pomůže skoro zadarmo a je ochotná družině pomoci i s nebezpečnějšími úkoly, dostane-li férovou odměnu nebo protislужbu.
12	Nápomocný: Cíl se nemůže dočkat, až bude moci družině pomáhat, a to zdarma nebo jen za symbolickou cenu.

OPRAVÁŘSTVÍ (GHYTROST)

Opravářství zahrnuje schopnost rozebrat a/nebo opravit mechanické přístroje, dopravní prostředky, zbraně i jednoduchá elektrická zařízení. Pod Opravářství patří i používání výbušnin.

Jak dlouho bude pokus o Opravu trvat, záleží na úvaze SH a složitosti daného úkonu. Oprava jednoho Zranění malého automobilu v post-apokalyptickém herním světě může zabrat hodinu. Oprava stejného Zranění u stejného vozidla v dnešní době může zabrat i čtyři hodiny, chce-li postava v rámci opravy vozidlo také natřít barvou, nalakovat atd. Úspěch v hodu znamená, že dané zařízení je funkční. Zvýšení při hodu na Opravářství snižuje potřebný čas na polovinu.

Náradí: Postavy mají k hodu malý postih (-1 až -2) v případě, že není k dispozici příslušné základní náradí, nebo mají velký postih (-3 až -4) v případě, že nemají specifické vybavení, které oprava zařízení vyžaduje.

Elektronika: Opravářství může být použito na opravu elektronických zařízení, ale je limitováno hodnotou dovednosti Elektronika u dané postavy. Pro hod použij nižší z těchto dovedností.

BÁDÁNÍ (GHYTROST)

Postava zběhlá v Bádání dokáže vhodně využívat knihoven, novinových archivů, internetu a dalších zdrojů zapsaných informací.

KOMPLEXNÍ OPRAVY

Předchozí edice *Divokých Světů* uváděly pro dovednosti jako Nenápadnost a Stopařství (nyní součást Umění Přežít) řadu možných oprav. V této edici jsme od takovýchto tabulek upustili a přicházíme se subjektivnějším přístupem, který umožňuje SH zhodnotit celou situaci – něco, co nemůžeme postihnout v prosté tabulce – a určit případné bonusy nebo postihy podle svého uvážení, obvykle v rozsahu od +4 po -4.

To SH umožňuje zvážit všechny faktory obecněji, zejména ty, které se překrývají (například nepoužití dvojí postih za zhoršenou viditelnost kvůli dešti i tmě, které současně omezují viditelnost, ale zároveň by se jejich efekt neměl sčítat) a snadno a rychle je sečíst, aniž by bylo nutné nahlížet do tabulky uprostřed napínavé herní scény.

Množství času potřebné k nalezení žádané informace určí SH dle své úvahy a dané situace. Najít požadovanou informaci na internetu nebo hledanou citaci v knize může trvat i jen jedno bojové kolo. Prohlížení knih v knihovně, podrobná rešerše komplexního tématu na internetu nebo vyhledání detailních informací o vybrané osobě může trvat hodinu i více.

Úspěch v hodu zajistí nalezení základních informací a případné zvýšení dodá další detaily. Neúspěch značí, že badatel nenalezl to, co hledal.

Kritický Neúspěch může znamenat, že badatel našel věrohodnou, ale nesprávnou informaci, přilákal pozornost nepřátelské osoby či skupiny, přečetl něco, co „Mělo Zůstat Lidským Očím Skryto“ a způsobil si tak psychickou újmu (Drobná Fobie, Zlozvyk atp.), nebo nešťastnou náhodou *zničil* daný zdroj informací. Správce Hry by měl v případě takové nehody přijít s něčím zajímavým, co donutí družinu zvolit v dané situaci jiný přístup.

Související dovednosti: Má-li postava dovednost, která je přímo spojena s předmětem bádání, může ji použít místo Bádání. Badatel s Okultismem k10 a Bádáním k6 tak bude házet k10 při vyhledávání informací o upírství v zapomenuté knihovně. Když bude následně pátrat po důkazech v domě, o kterém se říká, že je sídlem upírů, bude si házet obvyklý hod na Bádání.

Poznámka: Bádání pouze nachází možné stopy, zejména pak v tajemných a detektivních příbězích. Poskládat nalezené stopy do důkazů a vyvozovat z nich *závěry* je úkolem *hráčů*.

JEZDECTVÍ (OBRATNOST)

Jezdectví umožňuje postavě nasednout, ovládat a jet (či letět) na kterémkoli jezdeckém či létajícím tvoru nebo na takovém tvorem taženém vozidlu. To zahrnuje například koně, velbloudy, draky, povozy, válečné vozy a další podobné dopravní prostředky. Pravidla pro **Jezdecký Boj** najdeš na straně 103.

VĚDA (GHYTROST)

Postavy s touto dovedností se věnovaly studiu různých vědeckých disciplín, jako například biologii, mimozemské biologii, chemii, geologii, architektuře, či jiné skutečné „vědě“.

Úspěch v hodu na Vědu poskytne základní informace o zvoleném tématu, zvýšení v hodu pak doplní více podrobností.

STŘELBA (OBRATNOST)

Střelba zahrnuje všechny pokusy zasáhnout cíl zbraní nadálku. Do této skupiny zbraní patří například luk, pistole, nebo třeba i raketomet (vrhací zbraně však používají hod na **Atletiku**, viz strana 29). V Kapitole Třetí najdeš podrobnější informace o boji nadálku.

SESÍLÁNÍ KOUZEL (CHYTROST)

Mágové, kouzelníci, čarodějové a čarodějnice používají Sesílání Kouzel jako sesílatelskou dovednost pro seslání svých kouzel. Podrobnosti najdeš u Břitu **Tajemné Pozadí (Magie)** na straně 148.

★ NENÁPADNOST (OBRATNOST)

Nenápadnost reprezentuje schopnost postavy se ukrýt a potichu a nepozorovaně se pohybovat. Běžný úspěch v hodů na Nenápadnost znamená, že postava dokáže zůstat nezpozorovanou, pakliže nejsou nepřátelé příliš ostražití. V případě neúspěchu si nepřátelé všimnou, že něco není v pořádku, a začnou aktivně pátrat po tom, co je vyrušilo.

Když už jsou protivníci pozorní a aktivně pátrají kolem, je hod na Nenápadnost opositní proti jejich Všímavosti (skupinový hod v případě, že je protivníků více, viz strana 89).

SH by měl započítat jakékoli situační postihy k hodů na Všímavost, ať již z důvodu světelných podmínek, krytu, okolních zvuků, rozptylování a rozdílů v Měřítku cíle (stejně jako v případě útoků, viz **Měřítko** na straně 106). Kupříkladu plížení se skrz nízký porost se suchým listím může dávat postih -2 k hodů na Nenápadnost, zatímco snaha zahlédnout někoho ve tmě použije postihy za Osvětlení uvedené na straně 102 (-4). Nepoužívej ale tu samou opravu k oběma hodům – udělíš-li Nenápadnosti postih -2 za suché listí, nedávej Všímavosti ze stejného důvodu bonus +2.

Zákeřný Útok: Připlížit se k někomu až nadosah, aby byl možný útok nablízko, *vždy* vyžaduje opositní hod na Nenápadnost proti Všímavosti cíle, ať už cíl aktivně po útočnickovi pátrá nebo ne. V případě úspěchu je oběť pro útočnicka **Zranitelná** (strana 100), ale pouze do konce tahu tohoto útočnicka. V případě zvýšení v hodů, má místo toho útočnick možnost k **Útoku ze zálohy** (strana 100).

Pohyb: V boji si postavy jako volnou akci hází na Nenápadnost v každém svém tahu na konci svého pohybu, nebo kterékoli akce, u které SH určí, že by mohla vyvolat pozornost.

Mimo boj pak vzdálenost pokrytá jedním hodem zcela závisí na situaci. SH může vyžadovat hod za každou minutu, plíží-li se družina v obranném perimetru nepřátel, nebo za každých několik kilometrů, snaží-li se

nenápadně projít po cestičce temným lesem, aniž by přitáhli pozornost tamních obyvatel.

UMĚNÍ PŘEŽÍT (CHYTROST)

Umění Přežít umožňuje postavě najít jídlo, vodu a přístřeší i v nepříznivém prostředí. Používá se také pro orientaci v divočině, určení, které rostliny jsou jedlé a které jedovaté, a tak podobně.

Úspěch v hodů na Umění Přežít poskytne dostatek jídla a pití pro jednu osobu na jeden den, zvýšení pak poskytne potřebné množství až pro pět osob.

Podrobnější informace k problémům **Hladu** a **Žízně** najdeš v sekci Nebezpečství na straně 125.

Stopování: Umění Přežít se používá i pro hledání a sledování stop. Každý hod reprezentuje schopnost stopování na vzdálenost dvou kilometrů, přičemž SH může vzdálenost upravit vzhledem k podmínkám.

Správce Hry přiděluje bonusy a postihy na základě cíle, prostředí a uplynulého času. Stopování velké skupiny, která právě prošla zasněženou krajinou, může mít k hodů postih +4, zatímco sledování osamělého cíle přes potoky v kamenitém terénu den poté, co daným místem prošel, může mít postih -4.

POPICHOVÁNÍ (CHYTROST)

Popichování útočí na hrdost cíle pomocí zesměšňování, krutých žertů, či zdůrazňováním vlastní nadřazenosti.

Popichování je opositní hod proti Chytrosti cíle. V boji se jedná o **Testování** (viz strana 108).

Mimo boj úspěch značí, že cíl ustoupí, stáhne se, nebo naopak vyprovokován zaútočí. Zvýšení v hodů způsobí, že cíl bude po zbytek scény pokořený nebo například odejde našťvaně a v rozčilení z místnosti či dokonce uteče v slzách, případně na svého pokořitele bez rozmyslu zaútočí (asi Divokým Útokem v prvním kole boje).

Kritický Neúspěch znamená, že je cíl po zbytek setkání imunní vůči **Popichování** od dané postavy.

ZLODĚJSTVÍ (OBRATNOST)

Zlodějství zahrnuje páčení a otevírání zámků či sejfů, vybírání kapes, prstové triky, nastražování či naopak zneškodňování pastí a podobných nástrah, a různé úkony vedoucí ke zmatení, obelstění a manipulaci s cílem.

OSVOJOVÁNÍ SI

Jestliže je z dramatických důvodů vhodné ukázat, že postava při používání některé dovednosti narazila na neprobádanou půdu – například, když vezme do ruky mimozemskou zbraň a snaží se s ní o Střelbu – SH by jí k takové činnosti měl dát postih (typicky mezi -2 a -4).

Výše postihu, kterou v takovém případě přiděluje, záleží čistě na situaci. Pistolník může mít například postih při střelbě z luku, aspoň dokud nemá den či dva na trénink. Profesor může mít postih -4 k hodům na Vědu, jestliže hráč specificky určil, že je světoznámým *chemikem*, když se zrovna pokouší porozumět něčemu z oblasti Paleozoické geologie. (I když na druhou stranu to je výborná příležitost odměnit ho Beníkem, jestliže hráč dobře odehraje nedostatek znalostí své postavy).

Zůstává otázkou, jak dlouho má takový postih trvat při opakovaných použitích stejné dovednosti v obdobné situaci. Postihy u fyzických akcí obvykle odezní po jednom či dvou dnech tréninku. Postihy u znalostních dovedností přestanou být aplikovány, když postava stráví nějaký čas studiem dané oblasti a má pro to potřebné studijní materiály. Doktorandka francouzské literatury, má-li dost času načíst si něco o Shakespearovi, by neměla nadále dostávat postihy k souvisejícím hodům na Vzdělání.

Abychom to celé nějak shrnuli – používej postihy za osvojování si dovedností pro dramatický náboj scén, nebo pro ilustraci rozdílů v kulturních či technologických úrovních. I v takových případech však dávej přednost spádu hry a nezabředávej do detailů.

Při použití k odemčení zámku, otevření sejfy, zneškodnění pasti či jednoduché akci, které nikdo nebrání, značí úspěch, že dané zařízení bylo otevřeno nebo zneškodněno. Zvýšení v takovém případě zkrátí potřebný čas, zajistí, že nedošlo k vyvolání poplachu či cokoli, co SH uzná za vhodné.

Prstové triky, ukrytí předmětu, nebo jeho umístění do kapsy jiné osoby, či například vybírání kapes vyžadují prostý úspěch. V případě, že oběť přímo postavu sleduje, jedná se o opositní hod na Zlodějství proti Všímavosti.

Správce Hry by měl zvážit přidělení postihů při zvláště obtížných podmínkách. Otevření složitého zámku může mít postih -4, zatímco ukrytí revolveru v objemném zimním oblečení může mít bonus +1. Neúspěch typicky značí, že snaha postavy byla zaznamenána nebo že trvala příliš dlouho (v takovém případě by postava mohla pokus následně opakovat). Kritický Neúspěch obvykle vede ke spuštění pasti, chycení při činu, zaseknutí zařízení, po kterém musí být případně proveden odlišný pokus o jeho otevření či použití.

Omezení: Použití Zlodějství na elektronická zařízení, jako například číselník elektronického zámku, je omezeno zlodějovou dovedností Elektronika. Použije nižší z těchto dvou dovedností.

PODIVNÁ VĚDA (GHYTROST)

V mnoha *Divokých Světech* se vyskytují „šilení“ vědátoři, vynálezci (ve světech s magií nebo technologií daleko přesahující naše současné možnosti), alchymisté či rozliční artificéři.

Ačkoli se jejich přístupy mohou lišit, všichni používají **Podivnou Vědu** jako svou sesilatelskou dovednost. Podívej se na Břít **Tajemné Pozadí (Podivná věda)** na straně 148 pro podrobnější informace o jejich úžasných přístrojích a zařízeních.



BŘITY

Níže najdeš seznam Břítů, běžných ve většině herních světů. Další Břity specifické pro jednotlivé herní světy pak najdeš v oficiálních knihách *Divokých Světů*.

Pro jednodušší vyhledávání při vytváření postavy jsou zde Břity seskupeny podle svého typu. Jejich přehled pak najdeš na straně 59.

Není-li u Břitu uvedeno jinak, je možné si každý vybrat pro postavu pouze jednu.

POŽADAVKY: U každého Břitu je uvedena potřebná minimální **Úroveň** (viz strana 54) a další předpoklady, které musí postava splňovat, jako jsou hodnoty vlastností, dovedností či již dříve vybrané další Břity.

BŘITY POZADÍ

Tyto Břity typicky zahrnují výhody, se kterými se postava již rodí, nebo je získává dlouhým a náročným tréninkem, případně jako důsledek vystavení určitým nezvyklým událostem.

Hráči si s dobrým odůvodněním mohou tyto Břity zvolit nejen při tvorbě postavy, ale i později. Postava si například může zvolit Břit Pohledný, když začne věnovat zvýšenou pozornost svému zevnějšku, dá si vyčistit svůj oděv, začne se lépe upravovat a oblékat. Postavy mohou také později získat Břit Tajemné Pozadí díky nalezené knize zakázaného vědění nebo s pomocí výuky od jiné, magie znalé postavy ze své družiny během mezdobí mezi dobrodružstvími.

OSTRAŽITÝ

POŽADAVKY: Novic

Tomuto hrdinovi neunikne skoro nic. Je velmi všímavý a vnímavý a má bonus +2 k hodům na Všímavost při ověřování možného zabláhnutí, zaslechnutí nebo obecně zpozorování dění kolem něj.

OBOURUKÝ

POŽADAVKY: Novic, Obratnost k8+

Tvůj bojovník je stejně obratný s levou rukou jako s pravou. Ignoruje postih za **Útok Druhou Rukou** (viz strana 104).

Pokud Obouruká postava drží v každé ruce zbraň, která dává bonusy k Obraně, může si započítat bonusy z obou zbraní.

TAJEMNÉ POZADÍ

POŽADAVKY: Novic

Vystavení podivným energiím, studia na magický školách nebo požehnání od božských či spirituálních bytostí poskytnou v některých případech hrdinům jejich vlastní síly a schopnosti. Takové události umožní postavě vzít si Břit Tajemné Pozadí a dále rozvíjet své nadpřirozené schopnosti. V Kapitole Páté pak najdeš kompletní popis jednotlivých Tajemných Pozadí, sil a způsobu, jak je používat.

ODOLNÝ MAGII

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Magie ani nadpřirozeno nemají nad tímto hrdinou velkou moc. Ať již díky své vrozené či zděděné schopnosti nebo výcviku je hrdina odolný proti účinkům magie, psioniky, podivné vědy a dalších nadpřirozených sil.

Nepřátelské sesilatelkové dovednosti, cílíci tohoto hrdinu, mají postih -2 a způsobené magické poranění se také snižuje o 2. Jestliže daná síla neuspěje díky tomuto postihu, stále se považuje za aktivovanou a spotřebuje příslušné Body Síly (a stále může zasáhnout další cíle). Týká se to i magických bonusů u zbraní, jako například ze síly *ztrestání*, nebo bonusů k poranění u magických zbraní.

ODOLNĚJŠÍ MAGII

POŽADAVKY: Novic, Odolný Magii

Efekt je stejný jako u Odolný Magii, pouze postih k hodům na sesilatelkové dovednosti a k poranění se zvyšuje na 4.



ŠLEHTICKÝ PŮVOD**POŽADAVKY:** Novic

Postava, která má tento Břit, se do privilegovaného postavení narodila, nebo ho získala v pozdějším životě. Může, ale nemusí být zároveň i bohatá (to je určeno Břity Bohatý a Nechutně Bohatý), ale nehledě na to, stále se pohybuje v elitních společenských kruzích daného herního světa.

Šlechtici mají bonus +2 k Přesvědčování při **Vytěžení Konexí** (viz strana 133) mezi místní elitou, kapitány průmyslových korporací, šlechtou a další honorací. Mají také bonus +2 k hodům na Obecné Znalosti, týkající se etikety vyšší třídy, orientace v rodových záležitostech, heraldiky či drbů o lidech v podobném postavení.

POHLEDNÝ**POŽADAVKY:** Novic, Vitalita k6+

Není žádným tajemstvím, že lidé raději pomáhají těm, které shledávají fyzicky přitažlivými. Tvoje postava má bonus +1 k hodům na Předvádění a Přesvědčování, jestliže je cíl přitahován k lidem, jako jsi ty (pohlavím, rasou atp.).

VELMI POHLEDNÝ**POŽADAVKY:** Novic

Tvůj hrdina je vážně překrásný. Tvůj bonus k Předvádění a Přesvědčování se zvyšuje na +2.

BERSERK**POŽADAVKY:** Novic

Když Berserk propadne „rudé zuřivosti“, zdivočí, je prakticky nekontrolovatelný a stává se smrtícím strojem za zabíjení.

Ihned poté, co tvůj hrdina obdrží Zranění nebo je Otřesený (pouze z fyzického zdroje), musí uspět v hodů na Chytrost nebo propadne zuřivosti Berserka. Jestliže chce, *může* se rozhodnout, že v tomto hodů dobrovolně neuspěje!

Propadnutí zuřivosti Berserka má následující efekty:

- **ZUŘIVOST:** Síla postavy se zvýší o jednu úroveň kostky a každý její útok musí být veden jako **Divoký Útok** (viz strana 109). Nemůže používat žádné dovednosti, které vyžadují rozumné uvažování nebo soustředění (dle úvahy SH). Může však například křičet na protivníky výhrůžky a používat Zastrasování.
- **ROZZUŘENÝ:** Adrenalin a zuřivost dávají berserkovým svalům pevnost. Získává bonus +2 k Tuhosti. Ignoruje

jedno Zranění (sčítá se s ostatními schopnostmi, které snižují postihy za Zranění).

- **BEZOHLEDNÝ BĚS:** Kdykoli má berserk Kritický Neúspěch v hodů na Boj, zasáhne náhodný cíl v dosahu svého útoku (*ne* zamýšlený cíl), ať už přítele nebo nepřítele. Není-li takový cíl k dispozici, útok pouze mine, zničí některý předmět v okolí, či něco podobného.

Po pěti po sobě následujících kolech berserkovi zuřivosti obdrží hrdina jednu úroveň Únavy. Po dalších pěti kolech získá další úroveň Únavy a zuřivost končí. Může se také *rozhodnout* ukončit okamžitě svou zuřivost kdykoli chce, musí však uspět v hodů na Chytrost s postihem -2 (tento pokus je volná akce a je takto možné se vyhnout obdržení Únavy, podaří-li se zuřivost ukončit před tím, než je Únava přidělena!). Začni počítat kola zase od nuly, propadne-li postava zuřivosti znovu během toho samého boje.

STATEČNÝ**POŽADAVKY:** Novic, Duch k6+

Ti, kdo mají tento Břit, se naučili vyrovnávat se s vlastním strachem, nebo prošli tolika děsy, že již otupěli. Tito hrdinní průzkumníci mají bonus +2 k hodům proti Strachu a odečítají 2 od výsledků hodů na **Tabulku Strachu** (viz strana 124).

SVALNATÝ**POŽADAVKY:** Novic, Síla k6+, Vitalita k6+

Tvůj bijec je buď hodně velký nebo hodně vytrénovaný. Jeho Velikost se zvyšuje o +1 (a tedy i Tuhost o 1) a počítá se, jako by jeho Síla byla o jednu úroveň kostky vyšší při posuzování **Naložení** (strana 67) a **Minimální Síly** pro používání zbroje, zbraní a vybavení bez postihu (strana 66).

Tento Břit nemůže zvýšit Velikost postavy nad +3.

SUROVEC**POŽADAVKY:** Novic, Síla j6+, Vitalita k6+

Surovci se soustředí na využití čisté síly a fyzické kondice místo koordinace a flexibility. Mají pro účely Postupů Atletiku navázanou na Sílu místo Obratnosti. Mohou také, jestliže chtějí, čelit Testování Atletikou pomocí Síly.

Dále pak mají Surovci zvýšený Krátký Dostřel pro vrhání předmětů o +1. Dvakrát takový bonus pro Střední Dostřel, a ještě dvakrát takový pro Dlouhý Dostřel. Jestliže má zbraň například Dostřel 3/6/12, je Surovcův Dostřel s touto takovou zbraní 4/8/16.



CHARISMATICKÝ

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Tvůj hrdina je z nějakého důvodu oblíbený. Možná působí důvěryhodně, dokáže být velmi milý nebo možná z něj vyzařuje sebejistota a dobrá vůle. Získáváš jedno volené přehození hodů na Přesvědčování.

PLNÝ ELÁNU

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Elán znamená energie nebo nadšení. Ti, kdo ho mají, se dokáží i v nejtěžších chvílích zvednout a pokračovat. Když použiješ Beníka pro přehození hodů na Rys, máš bonus +2 k celkovému výsledku. Bonus se počítá jen při přehazování. Nezapočítává se k hodům na poranění (nejedná se o hod na Rys), ani při pokusu o Vstřebání, kromě případů, kdy použiješ další Beník, abys přehodil příslušný hod na Vitalitu.

SLÁVA

POŽADAVKY: Novic

Tvoje postava je v určitém smyslu místní celebritou. Může být například populárním bardem, známým v jedné části království, místní rockovou hvězdou nebo milovaným herce béčkových filmů.

Postava získává dvojnásobek běžného příjmu při představeních za účelem zisku (viz **Předvádění**, strana 32). Může také použít svůj status celebrity a započítat si bonus +1 k hodům na Přesvědčování, jestliže je cíl přátelský a postavu pozná (hod na Obecné Znalosti upravený dle toho, jak pravděpodobné je, že cíl celebrity zná).

Nevýhodou Slávy je, že člověk je snadno poznán, ostatní od něj často něco vyžadují, může být pronásledován fanoušky a obdivovateli, nebo se nemůže zbavit různých povinností, představení a podobných akcí, aniž by si přivodil obtíže.

SLAVNÝ

POŽADAVKY: Novic, Sláva

Tvůj hrdina je opravdu slavný. Je dobře známý v širokém okruhu, jako například v celé zemi, významném oboru, v populárním médiu (film, televize, hudební průmysl). Při představení získává pětinašobek běžného příjmu a má bonus +2 k Přesvědčování, když se snaží ovlivnit přátelské osoby, které ho znají.

Cena za slávu je pro skutečně Slavné také vyšší. Vyšší jsou nároky na jejich čas i jejich povinnosti, mají významnější a schopnější rivaly, čekají na ně větší skandály a je také výrazně složitější se pohybovat mezi lidmi, aniž by je někdo poznal.

RYCHLE SE HOJÍCÍ

POŽADAVKY: Novic, Vitalita k8+

Lidé s tímto požehnáním mají bonus +2 k hodům na Vitalitu při pokusech o přirozené léčení a mohou se o takové léčení snažit každé tři dny místo pěti (viz **Léčení**, strana 96).

RYCHLONOHÝ

POŽADAVKY: Novic, Obratnost k6+

Pohyblivost hrdiny se zvyšuje o +2 a jeho kostka běhu se zvyšuje o jednu úroveň (například z k6 na k8).

JAZYKOZPYTEK**POŽADAVKY:** Novic, Chytrost k6+

Tenhle světoběžník má talent na jazyky. Začíná hru se znalostí tolika různých Jazyků na úrovni k6, kolik je polovina jeho kostky Chytrosti (viz dovednost **Znalost Jazyka** na straně 31). Jazyky, které ovládá, si může sám zvolit.

ŠŤASTLIVEC**POŽADAVKY:** Novic

Tenhle dobrodruh je podle všeho oblíbencem osudu, karmy, bohů, nebo nějaké vyšší síly, ve kterou věří (nebo která věří v něj!).

Na začátku každého herního sezení si vytahuje jednoho Beníka navíc, díky čemuž může v důležitých úkonech uspět častěji než mnozí jiní a překonat i obrovská nebezpečí.

VELKÝ ŠŤASTLIVEC**POŽADAVKY:** Novic, Šťastlivec

Hráč postavy si na začátku každého herního sezení vytahuje dva extra Beníky místo jednoho.

RYCHLÝ**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+

Rychlé postavy mají bleskové reflexy a chladnou hlavu. Kdykoli dostaneš při Iniciativě Akční Kartu Pětku nebo nižší, můžeš ji zahodit a líznout si novou, dokud nedostaneš kartu vyšší než Pětku, pak si vyber, kterou kartu si ponecháš.

Postavy, které mají jak Břit Chladnokrevný, tak Rychlý, si nejprve líznou svoji dodatečnou kartu a zvolí tu, kterou si ponechají. Jestliže je zvolená karta Pětka nebo nižší, mohou použít Břit Rychlý pro vytažení náhradní karty, dokud nelíznou Šestku nebo vyšší.

BOHATÝ**POŽADAVKY:** Novic

Ať už se postava narodila se stříbrnou lžičkou v ústech nebo získala majetek tvrdou prací, má peněz více než většina ostatních.

Bohatí hrdinové začínají s trojnásobkem běžných startovních peněz pro daný herní svět. Používá-li herní svět i pravidelný příjem postav, získává hrdina roční plat ve výši ekvivalentu \$150 000 současné doby.

NECHUTNĚ BOHATÝ**POŽADAVKY:** Novic, Bohatý

Tento šťastlivec je opravdu velmi bohatý. Při tvorbě postavy má k dispozici pětinašobek běžných startovních peněz daného herního světa a v případě, že používáte ve hře pravidelný roční příjem, zůstává mu po zaplacení všech povinností přibližně \$500 000.

Na světě mohou být i bohatší postavy, nemá-li to však herní dopad, je to pravděpodobně jedno. Toto je třeba si vyjasnit s SH a případně přijít s výčtem dalšího významného majetku a současně i odpovídajících povinností.

BOJOVÉ BŘITY

Tyto Břity mají za cíl pomoci tvému hrdinovi rozsévat v krvavých bitvách *Divokých Světů* hrozivá poranění – nebo taková přežívat.

ODRAŽENÍ**POŽADAVKY:** Ostřílený, Boj k8+

Díky tvrdě vybojovaným zkušenostem se tvůj hrdina naučil efektivně bránit i v divokém víru bojů nablízko. Jeho Obrana se zvyšuje o +1 a případný bonus za Přesilu proti němu se snižuje o jedna.

VYLEPŠENÉ ODRAŽENÍ**POŽADAVKY:** Veterán, Odražení

Hrdinův bonus k Obrance se zvyšuje na +2 a případný bonus za Přesilu proti němu se snižuje o 2.



RVÁČ

POŽADAVKY: Novic, Síla k8+, Vitalita k8+

Jeho pěsti jsou jak kladiva či jeho drápy jako kosy. Jeho tělo je jak z kamene. Rváči mají zvýšenou Tuhost o +1 a poranění způsobené jejich pěstmi či kopy (nebo drápy, v případě, že je mají) se hází jako Síla + k4. Jestliže už kostku poranění díky **Drápům** (strana 18), Břitu Bojová Umění, či z jiných důvodů mají, zvyšuje se kostka poranění o jednu úroveň.

Ani tak však nejsou útoky pěstmi u Rváče považovány za **Přirozené Zbraně** (strana 104)

MLÁTIČKA

POŽADAVKY: Ostřílený, Rváč

Tento bojovník si zvyšuje Tuhost o dalších +1 a poranění způsobené jeho pěstmi či drápy se zvyšuje o další úroveň kostky.

KALKULUJÍCÍ

POŽADAVKY: Novic, Chytrost k8+

Stačí několik sekund pozorování akcí protivníka a tvůj hrdina rázem získává velkou výhodu. Je-li tvoje Akční Karta Pětka nebo nižší, můžeš ignorovat až 2 body postihů na jednu svou akci za tah, což může zahrnovat postihy za Multiakci, kryt, Dostřel nebo dokonce i Zranění.

BOJOVÉ REFLEXY

POŽADAVKY: Ostřílený

Tvůj válečník se dokáže rychle vzpamatovat ze šoku a poranění. Má bonus +2 k hodům na vzpamatování se z Otřesení nebo Omráčení.

PROTIÚTOK

POŽADAVKY: Ostřílený, Boj k8+

Bojovníci s tímto Břitem dokáží obratem potrestat chyby protivníka. Jednou za kolo (není-li Otřesená nebo Omráčená) získává postava **Volný Útok** (strana 10) proti protivníkovi, který neuspěl v hodů na Boj vedenému proti ní. Protiútok se odehraje ihned (dříve, než případné další útoky proti ní na stejné Akční Kartě).

VYLEPŠENÝ PROTIÚTOK

POŽADAVKY: Veterán, Protiútok

Stejně jako výše, ale hrdina získává Volný Útok proti až třem neúspěšným útokům za kolo.

PŘESNÁ STŘELA

POŽADAVKY: Divoká Karta, Novic, Atletika nebo Střelba k8+

Máš-li jako Akční Kartu Žolíka, zdvojnásob celkové poranění ze svého prvního úspěšného hodů na Atletiku (vrh) nebo Střelbu v daném kole.

ÚHYB

POŽADAVKY: Ostřílený, Obratnost k8+

Hrdina dokáže předvídat útoky nebo se sám pohybuje neodhadnutelně, když je pod palbou. Až na případy, kdy je cílem překvapivého útoku, o kterém neměl ani tušení, snižuje Úhyb o 2 výsledky hodů na útoky nadálku proti postavě. Tento efekt Úhybu se však *nesčítá* s postihy za kryt. Započítej pouze vyšší postih.

VYLEPŠENÝ ÚHYB

POŽADAVKY: Ostřílený, Úhyb

Hrdina má bonus +2 při Vyhýbání se plošným útokům. Viz **Vyhnutí se** na straně 100.

DVOJÍ VÝSTŘEL

POŽADAVKY: Ostřílený, Střelba k6+

Zkušení odborníci na zbraně dokáží vystřelit dvakrát rychle za sebou, aniž by pustili cíl z mířidel.

Dvojí Výstřel je možné použít pouze se zbraněmi, které mají Rychlost Střelby 1 a nepotřebují manuální přebití, aby z nich bylo možné dvakrát vystřelit. Břit dává bonus +1 k zásahu a k poranění za cenu jednoho extra náboje. Tyto hodnoty se vztahují k jedné akci, je tedy možné použít Dvojí Výstřel vícekrát v jednom kole, jestliže postava používá Multiakci.

Dvojí Výstřel není možné kombinovat s Rychlou Střelbou.

Při použití se zbraní schopnou **Dávky-po-Třech** (viz strana 67), dává Dvojí Výstřel bonus +2, místo +1, k zásahu i poranění a spotřebuje šest nábojů.

ÚSTUP

POŽADAVKY: Novic, Obratnost k8+

Když se postava snaží stáhnout z boje, mají na ní sousedící útočníci jeden volný Útok nablízko. (viz **Stažení se z Boje Nablízko** na straně 109). Pro většinu postav je to velmi nebezpečná situace, ne tak pro tvého lstivého šampióna.

Pohybuje-li se z dosahu sousedních nepřátel, jeden z nich (dle volby hráče) nedostává volný Útok nablízko.

VYLEPŠENÝ ÚSTUP**POŽADAVKY:** Ostřílený, Ústup

Až tři nepřátelé (podle volby hráče) nedostanou volný útok, když se od nich tvůj válečník vzdaluje v boji nablízko.

PŘEDSTÍRANÝ ÚTOK**POŽADAVKY:** Novic, Boj k8+

Když **Testuješ** (strana 108) nepřítele pomocí dovednosti Boj, můžeš určit, že nepřítel bude pokusu odolávat svou Chytrostí místo Obratnosti.

PRVNÍ ÚDER**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+

Jednou za kolo, není-li Otřesený nebo Omráčený, dostává hrdina jeden volný útok Bojem proti nepříteli, který právě vstoupil do jeho Dosahu (Viz **Volné Útoky** na straně 101).

VYLEPŠENÝ PRVNÍ ÚDER**POŽADAVKY:** Hrdina, První úder

Tak jako výše, ale hrdina takto může zaútočit až proti třem nepřátelům za tah.

PARKOURISTA**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+, Atletika k6+

Tvá postava trénuje „parkour“ nebo je prostě velmi schopná v běhu, skákání, lezení po zdech a přes překážky.

Dokud má před sebou překážky, na které se dokáže vyšvihnout, odrazit se od nich, zhoupnout se na nich, pohybuje se pěšmo svou plnou Pohyblivostí i v Těžkém Terénu. Má také bonus +2 k hodům na Atletiku při šplhání a v běžeckých **Honičkách** (viz **Honičky & Vozidla** strana 113).

BOJOVÝ BĚS**POŽADAVKY:** Ostřílený, Boj k8+

Jako limitovanou akci může postava s Bojovým Běsem při jednom z útoků Bojem za tah hodit jednou kostkou Boje navíc. Tato extra kostka může být přidělena k stejnému nebo jinému cíli, dle výběru postavy. Každý hod se vyhodnocuje samostatně.

VYLEPŠENÝ BOJOVÝ BĚS**POŽADAVKY:** Veterán, Bojový Běs

Jako Bojový Běs, ale bojovník si přidá třetí kostku Boje ke svému útoku Bojem, při kterém v tomto tahu používá Bojový Běs.

***Příklad:** Red na cizí planetě zoufale útočí na obřího, krabu podobného tvora. Má Vylepšený Bojový Běs a rozhodne se zaútočit třikrát (Multiakce s obvyklými postihy). Hodí si na dovednost Boj se dvěma kostkami navíc ve svém prvním útoku. Nemá však extra kostky ke svému druhému, ani třetímu hodu na Boj.*

OBROBIJEC**POŽADAVKY:** Veterán

Čím jsou větší, tím je těžší je zabít. Aspoň pro většinu ostatních. Tvůj hrdina však ví, jak u těch nejmohutnějších nepřátel najít jejich slabá místa.

Má bonus +1k6 k poranění při útocích na bytosti, které jsou o tři a více Velikostí větší než on (viz **Velikost**, strana 178). Člověk (Velikost 0) získává bonus proti bytostem s Velikostí 3 a větší.

TĚŽKÉ HO ZABÍT**POŽADAVKY:** Novic, Duch k8+

Tento dobrodruh má více životů než stádo koček. Při hodech na Vitalitu proti **Krvácení** (viz strana 95) může ignorovat postihy za Zranění.

JEŠTĚ TĚŽŠÍ HO ZABÍT**POŽADAVKY:** Veterán, Těžko Ho Zabít

Zabít tvého hrdinu je těžší než udolat Rasputina. Jestliže je někdy „zabit“, hoď kostkou. Padne-li liché číslo, je mrtvý, jak je obvyklé. Padne-li sudé, je Vyřazený, ale nějak se mu podaří vyhnout smrti. Může být zajat, obrán o svou výbavu, nebo být omylem považován za mrtvého a ponechán na bojišti, každopádně však smrti unikne.

IMPROVIZUJÍCÍ BOJOVNÍK**POŽADAVKY:** Ostřílený, Chytrost k6+

Hrdinové se často dostávají do situací, kdy musí bojovat jen s kusy vybavení nebo nábytku místo zbraní. Tvůj rváč s tímto Břitem má talent pro používání takových improvizovaných zbraní. Při boji s improvizovanými zbraněmi si nezapočítává postih -2. Podívej se na stranu 102 pro informace o **Improvizovaných Zbraních**.

ŽELEZNÁ ĚLIST**POŽADAVKY:** Novic, Vitalita k8+

Tvůj hrdina se dokáže oklepat i z extrémních ran. Má bonus +2 k hodům na Vstřebání a hodům na Vitalitu proti **Omračujícím Úderům** (viz strana 100).

INSTINKT ZABIJÁKA

POŽADAVKY: Ostřílený

Tento hrdina opravdu nerad prohrává. Má jedno volné přehození na každý opositní hod, který sám vyvolá.

CHLADNOKREVNÝ

POŽADAVKY: Ostřílený, Chytrost k8+

Bojovníci, kteří dokáží zachovat klid i v situacích, kdy se všichni ostatní utíkají schovat, jsou smrtícími protivníky. Hrdina s tímto Břitem dostává v boji jednu Akční Kartu navíc a může si vybrat, kterou použije.

LEDOVĚ KLIDNÝ

POŽADAVKY: Ostřílený, Chladnokrevný

Stejně jako výše, jen hrdina dostává dvě karty navíc a vybírá si, kterou použije.

OSTROSTŘelec

POŽADAVKY: Ostřílený, Atletika k8+ nebo Střelba k8+

Tento hrdina umí zcela přirozeně používat zbraně nadálku. Jestliže se v daném tahu nepohybuje a ve své první akci útočí nadálku s Rychlostí Střelby ne vyšší než 1, získává bonus +1 k hodům na Atletiku (vrh) nebo Střelbu, nebo může ignorovat až 2 body postihů za Cílený Útok, kryt, Dostřel, Měřítka nebo Rychlost pohybu. Jedná se o slabší variantu manévru Míření, se kterým se nesčítá. Efekty Ostrostřelce se nezapočítávají při případných dalších útocích, je možné je použít jen pro první útok.

BOJOVÁ UMĚNÍ

POŽADAVKY: Novic, Boj k6+

Tento bojovník je vycvičen v základech bojových umění. Jeho ruce a nohy jsou považovány za zbraně (viz **Přirozené Zbraně**, strana 104) a je tedy vždy považován za ozbrojeného. Má bonus +1 na útoky beze zbraně rukama a nohama a způsobuje poranění Síla + k4. Jestliže už má kostku poranění k Síle, ať už díky rasové schopnosti **Drápy** (strana 18) nebo Břitu Rváč, zvyšuje se tato kostka o jednu úroveň.

Bojová Umění *nezvyšují* poranění z jiných Přirozených Zbraní, jako například tesáků nebo rohů.

POKROČILÁ BOJOVÁ UMĚNÍ

POŽADAVKY: Ostřílený, Bojová Umění

Zvyšuje válečníkovi bonus k Boji na +2 a kostku poranění o další úroveň.

MOGNÁ RÁNA

POŽADAVKY: Divoká Karta, Novic, Boj k8+

Máš-li jako Akční Kartu Žolíka, zdvojnásob celkové poranění ze svého prvního úspěšného hodu na Boj v daném kole.

NERVY ZE ŽELEZA

POŽADAVKY: Novic, Vitalita k8+

Tvůj hrdina se naučil pokračovat v boji i přes tu nejintenzivnější bolest. Může ignorovat 1 bod postihů za Zranění.

NERVY Z OCELE

POŽADAVKY: Novic, Nervy Ze Železa

Hrdina ignoruje dva body postihů za Zranění.

BEZ SLITOVÁNÍ

POŽADAVKY: Ostřílený

Použije-li tento zabiják Beníka pro přehození poranění, má bonus +2 k výsledné hodnotě.

RYCHLÁ STŘELBA

POŽADAVKY: Ostřílený, Střelba k6+

Tento střelec je vytrénovaný v rychlé a přesné střelbě. Pokud je vyzbrojen zbraní nadálku, schopnou rychlé střelby (například revolverem nebo poloautomatickou zbraní), a má pro to dostatek nábojů, může zvýšit Rychlost Střelby své zbraně o 1 pro jeden vybraný útok Střelbou ve svém tahu.

VYLEPŠENÁ RYCHLÁ STŘELBA

POŽADAVKY: Veterán, Rychlá Střelba

Střelec nyní může zvýšit Rychlost Střelby své zbraně o 1 dvakrát v jednom tahu (při použití Multiakce).

*Příklad: Gabe pálí z kulometu a má Vylepšenou Rychlou Střelbu. Zbraň má vlastní Rychlost Střelby 4 a Gabe se rozhodne střílet ve všech třech svých akcích (viz **Multiakce** na straně 103).*

Zvyšuje tedy Rychlost Střelby při prvním a druhém útoku na 5 a hází tak při těchto útocích jednou kostkou Střelby navíc. Na třetí útok již kostku navíc nemá – Rychlost Střelby kulometu zůstává 4.

ROCK 'N' ROLL!**POŽADAVKY:** Ostřílený, Střelba k8+

Zkušení střelci vědí, jak kompenzovat zpětný ráz plně automatických zbraní. V případě, že se postava s tímto Břitem ve svém tahu nepohybuje, nepočítá si postihy za Zpětný Ráz při střelbě zbraní s Rychlostí Střelby 2 a více (viz **Zpětný Ráz**, strana 105).

JISTÁ RUKA**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+

Střílet za jízdy z koňského hřbetu nebo z jedoucího vozidla není žádná legrace, ale tvůj dobrodruh si s tím dokáže poradit. Ignoruje postihy za **Nestabilní Pozici** (viz strana 109).

Tento Břít pomáhá i při běhu, kdy snižuje postih ke Střelbě z -2 na -1 (viz **Pohyb**, strana 92).

KRUŽNÝ SEK**POŽADAVKY:** Novic, Síla k8+, Boj k8+

Jako limitovanou akci umožňuje Kružný Sek postavě provést jeden útok Bojem s obouruční zbraní a použít ho proti všem cílům (nepřátelům i spolubojovníkům bez rozdílu) v jejím Dosahu. Případné poranění se vyhodnocuje samostatně pro každý zasažený cíl.

Kružný Sek, při kterém není použita obouruční zbraň, má postih -2.

VYLEPŠENÝ KRUŽNÝ SEK**POŽADAVKY:** Veterán, Kružný Sek

Jako výše, ale tvůj vír smrti může při útoku Kružným Sekem vyjmout své spojence ze zasažených cílů.

SIGNATURNÍ ZBRAŇ**POŽADAVKY:** Novic, dovednost s danou zbraní k8+ (Boj pro zbraně nablízko, Střelba pro zbraně nadálku, Atletika pro vrhací zbraně atd.)

Postava zná jednu unikátní zbraň (jako je Excalibur, Stará Betsy, Žihadlo) jako svoje boty. Když ji používá, má bonus +1 k hodů na příslušnou dovednost (Atletiku (vrh), Boj nebo Střelbu) a bonus +1 k Obráně, má-li zbraň vytasenou (i když se jedná o zbraň nadálku).

Bojovník si může vzít tento Břít vícekrát a použít jeho efekt na různé zbraně. Dojde-li ke ztrátě Signaturní Zbraně, je možné ji nahradit jinou zbraní, ale bonusy se začnou projevat až po několika dnech (nebo za dobu, kterou Správce Hry uzná za dramaticky odpovídající).

VYLEPŠENÁ SIGNATURNÍ ZBRAŇ**POŽADAVKY:** Ostřílený, Signaturní Zbraň

Jako výše, ale bonusy při používání se zvyšují na +2.

OBOURUČNÝ BOJOVNÍK**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+

Když postava zaútočí pomocí Boje v jedné akci a v některé další akci ve stejném tahu pak znovu, ale *jinou rukou*, nemá tento druhý útok postih za Multiakci. Postih za **Útok Druhou Rukou** se však stále počítá, nemá-li tedy postava i Břít Obouručný (strana 104).

Má-li postava i Břít Obouručný Střelec, může být druhá akce i útokem nadálku.

OBOURUČNÝ STŘELEC**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+

Obouručný Střelec funguje stejně jako Obouručný Bojovník, ale se zbraněmi na dálku. Postavě se střelnými nebo vrhacími zbraněmi v obou rukách umožňuje útočit ve dvou akcích v jednom tahu, aniž by dostala postih za Multiakci.

Má-li postava i Břít Obouručný Bojovník, může být druhá akce i útok nablízko.

Příklad: Red má v jedné ruce meč a v druhé pistoli. Má jak Břít Obouručný Bojovník, tak Obouručný Střelec a může tedy v jedné akci provést útok Bojem a pak v druhé akci buď útok Bojem nebo Střelbou, aniž by k útokům měla postih za Multiakci.

VŮDCOVSKÉ BŘITY

Vůdcovské Břity dávají bonusy spojencům, kteří jsou díky tomu efektivnější, spolehlivější a více vydrží.

Neříká-li daný Břít jinak, působí pouze na spojenecký Komparz. Divoké Karty z něj mohou profitovat pouze v případě, když má vůdce i Břít Přirozený Vůdce.

Efekty stejných Vůdcovských Břítů od různých vůdců se nesčítají. Postavy však mohou těžit současně z různých Vůdcovských Břítů od jednoho vůdce nebo od vícero různých vůdců.

Dosah Velení: Spojenci mohou být od vůdce vzdáleni maximálně 5" (10 metrů), aby z jeho schopností mohli těžit. Tomu se říká „Dosah Velení“.

VELENÍ

POŽADAVKY: Novic, Chytrost k6+

Velení je základní schopnost vydávat jasné rozkazy a podporovat spojence ve víru bitvy. Komparz v Dosahu Velení mají bonus +1 k hodům na Ducha pro vzpamatování se z Otřesení a na Vitalitu pro vzpamatování se z Omráčení.

PŘÍTOMNOST VELITELE

POŽADAVKY: Ostřílený, Velení

Hromový hlas, efektivní rozkazy, přirozené charisma nebo prostý trénink umožňují daleko efektivnější bojové zapojení. Hrdina s tímto Břitem má Dosah Velení 10" (20 metrů).

BOJOVÁ VÁŠEŇ

POŽADAVKY: Veterán, Duch k8+, Velení

Pár slov pronesených skvělým velitelem způsobí někdy úplné divy. Velitel s touto schopností dokáže vykřiknutým heslem, sloganem nebo jinými inspirujícím slovy nabudit své jednotky do bojové vášně.

Komparz v dosahu má bonus +1 k hodům na poranění Bojem.

DRŽTE LINII!

POŽADAVKY: Ostřílený, Chytrost k8+, Velení

Držte Linii posiluje vůli Komparzu pod hrdinovým velením a dává mu bonus +1 k Tuhosti.

INSPIRUJ SPOLUBOJOVNÍKY

POŽADAVKY: Ostřílený, Velení

Výjimeční lídři inspirují své okolí k velkému odhodlání a paměťhodným hrdinským činům. Jako limitovanou akci může hrdina hodit svou dovednost Vojevůdcovství na Podporování jednoho typu hodů na Rys, a použít výsledek pro *všechny* Komparz ve svém Dosahu Velení. Může například Podporovat všechny útoky Střelbou v dosahu nebo všechny hody na Ducha pro vzpamatování se z Otřesení.

Inspiruj Spolubojovníky potřebuje pro své použití možnost komunikace s těmi, na které má působit.

„JEDEN Z MÝCH OBLÍBENÝCH.“

-GABE

PŘIROZENÝ VŮDCE

POŽADAVKY: Ostřílený, Duch k8+, Velení

Tenhle vůdce znovu a znovu potvrzoval své kvality a získal si tak respekt všech, kdo kdy bojovali po jeho boku.

Kterýkoli Vůdcovský Břít, u kterého je uvedeno, že se vztahuje jen na Komparz, se nyní vztahuje i na Divoké Karty.

TAKTIK

POŽADAVKY: Ostřílený, Chytrost k8+, Velení,

Vojevůdcovství k6+

Tento velitel má přirozený cit pro taktiku svých jednotek a dokáže využívat rychle se měnících situací.

Taktik dostává v každém kole boje nebo honičky jednu Akční Kartu navíc – tu si dává stranou od svých vlastních karet. Na začátku kola ji může odložit nebo ji dát komukoli z Komparzu (nebo skupině Komparzu, která má společnou Akční Kartu) v Dosahu Velení. Hráč nebo SH, který příjemce karty ovládá, se může rozhodnout, zda kartu přijme a použije ji místo své současné Akční Karty, nebo ji odloží.

MISTR TAKTIK

POŽADAVKY: Veterán, Taktik

Taktik nyní dostává v každém kole celkem dvě Akční Karty navíc, které může předat dál.

BŘITY SÍLY

Břity Síly jsou pro postavy s Tajemným Pozadím (vysvětleno v Kapitole Páté) tím pravým klíčem k odemknutí jejich skutečného potenciálu. Mohou odlišovat pouhého učedníka s pár schopnostmi od mistra magie, zázraků, psioniky či podivné vědy!

ARTIFICÉR

POŽADAVKY: Ostřílený, Tajemné Pozadí (Kterékoli)

Ti, kdož jsou propojeni s nadpřirozenými silami, občas nacházejí způsob, jak zaklít magické síly do předmětů. Dokáží přeměnit obyčejnou čepel v magický meč, poskytnout mocné elixýry svým přátelům nebo požehnat svaté relikvie boží milostí.

Artificéři dokáží vytvářet **Magické Předměty** a poskytovat je svým spojencům. Viz strana 153.

USMĚRNĚNÍ SÍLY**POŽADAVKY:** Ostřílený, Tajemné Pozadí (Kterékoli)

Uspěje-li postava v hodů na sesilateskou dovednost (nebo v hodů na aktivaci či použití magického předmětu) se zvýšením, snižuje se potřebný počet Bodů Síly pro danou aktivaci o 1. To *může* snížit potřebný počet až na 0.

KONCENTRACE**POŽADAVKY:** Ostřílený, Tajemné Pozadí (Kterékoli)

Díky tréninku a soustředění je sesilatel extrémně efektivní při používání magických sil. Základní Trvání kterékoli síly, která nemá Trvání Ihned, se zdvojnásobuje. Vztahuje se to také na udržování sil.

ZVÝŠENÉ ÚSILÍ**POŽADAVKY:** Ostřílený, Tajemné Pozadí (Nadaný),
Zaostření k6+

Někteří Nadaní si dokáží sáhnout do hloubi své duše pro posílení svých sil.

Zvýšené Úsilí umožňuje, poté co byl proveden hod na Zaostření, zvýšit za 1 Bod Síly celkový výsledek hodů o +1, nebo o +2 za 3 Body Síly. Toto však není možné použít na zlepšení výsledku v případě Kritického Neúspěchu.

VYNÁLEZCE**POŽADAVKY:** Ostřílený, Tajemné Pozadí
(Podivná Věda), Podivná Věda k6+

Někteří guruové mechaniky dokáží vytvořit neuvěřitelná zařízení v podstatě z čehokoli.

Vynálezce může použít až tři Body Síly na „vykouzlení“ zařízení z jakékoli aspoň trochu rozumné hromady součástek. To mu umožňuje aktivovat kteroukoli sílu s cenou 3 Body Síly a méně, která je v daném herním světě běžně dostupná pro Podivné Vědce jeho Úrovně nebo nižší.

Celková cena dané síly (včetně všech modifikátorů) nemůže přesáhnout počet bodů síly, použitých na vytvoření daného zařízení, a vynálezce nemůže při této přípravě používat Omezení sil. Může se však pokusit vytvořit více zařízení, dokud na to má dostatek bodů.

Každé zařízení je vytvořeno i následně aktivováno hody na Podivnou Vědu s postihem -2. Proces výroby zařízení zabere celý tah, během které nemůže postava dělat nic jiného (nemůže v daném tahu použít Multiakci). Ve všech ostatních ohledech toto funguje jako běžná aktivace síly.

Vynálezce používá pro zařízení přímo své Body Síly, ale jakmile uběhne úvodní doba Trvání (která nemůže být prodloužena), zařízení se rozpadne na kusy.

Příklad: Gabe je vynálezce ve světě Podivného Západu. Chce použít zvýšení Rysu, aby pomohl Red v jejím boji s obřím chřestýšem, má však pouze síly výbuch a výšleh. Naštěstí je Gabe Vynálezce, takže dokáže zaklít zvýšení Rysu do „elektrického bio-induktoru“. Zařízení pojme až tři body síly, takže přidá modifikátor Urychlení a dá tak Red ještě navíc +2 k Pohyblivosti.

SVATÝ/NESVATÝ BOJOVNÍK**POŽADAVKY:** Ostřílený, Tajemné Pozadí
(Zázraky), Víra k6+

Věřící často ve službě svým božským patronům čelí smrtelným nebezpečím. Aby takové těžkosti přežili, síly dobra (nebo zla) jim poskytují zázraky a schopnost přeměnit věnovanou přízeň v nadpřirozenou ochranu.

Vyvolený si může přidat +1 k výsledku hodů na Vstřebání za každý Bod Síly, který do toho investuje, až do maxima +4.

MENTALISTA**POŽADAVKY:** Ostřílený, Tajemné Pozadí
(Psionika), Psionika k6+

Stálý kontakt s vícero myslmi dává těmto psionikům výhodu při pokusech o mentální útoky nebo při odolávání takovým útokům.

Mentalisté mají bonus +2 při opozitních hodech na Psioniku, ať již používají aktivně své síly proti nepříteli nebo se protivníkovy brání.



NOVÉ SÍLY

POŽADAVKY: Novic, Tajemné Pozadí (Kterékoli)

Magicky nadaná postava se výběrem tohoto Břitu (který může být vybrán vícekrát) může naučit dvě nové síly. Může si vybrat kterékoli síly, které jsou stejné nebo nižší Úrovně, jako je její Úroveň, a které jsou standardně dostupné pro její Tajemné Pozadí.

Postava si také místo nové síly může zvolit novou Ozdobu pro sílu, kterou již má. Například si může doplnit ledovou Ozdobu pro svou ohnivou *střelu*, a následně při sesílání dle potřeby volit mezi ledovou a ohnivou Ozdobou.

BODY SÍLY

POŽADAVKY: Novic, Tajemné Pozadí (Kterékoli)

Kouzelníci, podivní vědci i ostatní magie znalé postavy vždy touží po větší moci. Tento Břit jim dává k dispozici dodatečných 5 Bodů Síly.

Body Síly si postava může vybrat vícekrát, ale vždy jen jedenkrát za Úroveň. Na Legendární Úrovní může být tento Břit vybrán při každém Postupu, ale dává postavě jen 2 dodatečné body.

VZEDMUTÍ SÍLY

POŽADAVKY: Divoká Karta, Novic, Tajemné Pozadí (Kterékoli), sesílatelská dovednost k8+

Kdykoli postava dostane jako Akční Kartu Žolíka, obnoví se jí 10 Bodů Síly. Výsledek však nemůže přesáhnout její obvyklý limit.

RYCHLÁ OBNOVA

POŽADAVKY: Ostřílený, Duch k6+, Tajemné Pozadí (Kterékoli)

Body Síly se standardně obnovují rychlostí 5 bodů za každou hodinu odpočinku (viz **Obnova**, strana 151). Tento Břit zvyšuje rychlost obnovy na 10 za hodinu.

JEŠTĚ RYCHLEJŠÍ OBNOVA

POŽADAVKY: Veterán, Rychlá Obnova

Postavě se nyní obnoví 20 Bodů Síly za hodinu odpočinku.

VYČERPÁNÍ DUŠE

POŽADAVKY: Ostřílený, Tajemné Pozadí (Kterékoli), sesílatelská dovednost k10+

Zoufalá situace si žádá zoufalé činy. Vyčerpání Duše umožňuje magii znalé postavě přeměnit svou fyzickou energii do magické síly, když za cenu jedné úrovně

Únavy si může obnovit až pět Bodů Síly. Může přijmout jednu další úroveň Únavy (až do Vyčerpání) pro obnovu dalších až pěti Bodů Síly. Nemůže se však tímto způsobem Vyřadit.

Únava způsobená Vyčerpáním Duše je hluboká a je možné se z ní zotavit *pouze* přirozenou cestou. Síla *úleva* ani jiné podobné schopnosti zde nemají žádný efekt.

KOUZELNÍK

POŽADAVKY: Ostřílený, Tajemné Pozadí (Magie), Sesílání Kouzel k6+

Magie je úžasná a rozmanitá a kouzelníci se, jak se ve svém umění zdokonalují, setkávají s bezpočtem grimoárů, svítek a zaklínadel. Někdy takto získané znalosti používají pro připomenutí si různých variací kouzel, která již ovládají.

Kouzelník může při sesílání kouzla utratit 1 Bod Síly navíc a změnit tak jeho Ozdobu. Ohnivá kole (*výbuch*) pak může být seslaná například v podobě blesku. Taková změna může mít i důležitá dopady, v případě, kdy má protivník specifickou resistenci proti běžné Ozdobě kouzla, nebo slabost vůči nově zvolené Ozdobě.

PROFESNÍ BŘITY

Profesní Břity odrážejí roky tréninku i praxe v daném oboru, aktivitě nebo řemesle. V některých případech mohou také odpovídat speciálním požehnáním od vyšších sil.

Hráči si mohou pro postavy zvolit Profesní Břity i po dokončení vytváření postavy a možná odehrát v roli za postavu získání daného Břitu tréninkem v příslušném oboru během odpočinku nebo mezi dobrodružstvími.

Sčítání Bonusů: Bonusy k jednomu Rysu z různých Profesních Břitů se nesčítají. Použij pouze ten nejvyšší.

ESO

POŽADAVKY: Novic, Obratnost k8+

Esa jsou piloti nebo řidiči, kteří mají speciální vztah ke svému autu, člunu, letadlu nebo jinému vozidlu. Ignorují dva body postihů ke kterémukoli hodu na Lodivodství, Řízení nebo Pilotování a mohou používat Beníky pro Vstřebání poranění kteréhokoli vozidla, které řídí nebo kterému velí, použitím příslušné dovednosti Lodivodství, Řízení nebo Pilotování místo Vitality. Každý úspěch i zvýšení zamezí obdržení jednoho Zranění.

AKROBAT**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+, Atletika k8+

Akrobat má jedno volné přehození hodů na Atletiku, které se týkají balancování, pádů nebo zápasení. Nevztahuje se však na hody na přerušování akcí, šplh, plavání nebo vrh.

BOJOVÝ AKROBAT**POŽADAVKY:** Ostřílený, Akrobat

Jestliže postava s tímto Břitem ví o přicházejícím útoku, má kolem sebe dostatek prostoru a nemá postihy za Naložení nebo nedostatečnou Minimální Sílu, dokáže se rychle a mrštně pohybovat a díky tomu mají útoky proti ní postih -1.

ZABIJÁK**POŽADAVKY:** Novic, Obratnost k8+, Boj k6+, Nenápadnost k8+

Zabijáci jsou trénovaní vrazi, kteří vědí, jak zlikvidovat i ty nejtvrďší nepřátele. Mají bonus +2 k hodům na poranění, je-li jejich cíl Zranitelný nebo na něj mají Útok Ze Zálohy.

VYŠETŘOVATEL**POŽADAVKY:** Novic, Chytrost k8+, Bádání k8+

Vyšetřovatelé tráví spoustu času zkoumáním prastarých legend, šmejděním na ulicích a luštěním ďábelských mystérií. Někteří z nich jsou ve skutečnosti soukromými vyšetřovateli, zatímco další jsou mágy-detektivy ve fantasy světech nebo zvědavými univerzitními profesory, kteří narazili na „Věci Které By Lidé Neměli Znat“.

Vyšetřovatelé mají bonus +2 k hodům na Bádání a Všímavost při prohledávání psacích stolů, při pátrání po důležitých dokumentech, probírání se stohy nevyřízené pošty ve snaze najít důležitou poznámku nebo zkoumání podivných předmětů z hromad harampádí či trosk.

MUŽ SEDMI ŘEMESEL**POŽADAVKY:** Novic, Chytrost k10+

Díky pokročilému procesu vzdělávání, studiu knih, počítači vylepšeným učebním programům nebo jen úžasné intuitivní vnímavosti má tvůj hrdina talent pro učení se dovednostem takřkajíc za běhu. Má-li aspoň trochu času a štěstí, je jen máloco, čemu by nepřišel na kloub.



Postava si, poté, co chvíli pozorovala nebo studovala nějaké téma či obor, hodí ve své akci na Chytrost. Při úspěchu získá odpovídající dovednost na úrovni kostky k4, při zvýšení pak k6. V případě, že selže, nebo jí nedostačuje prostý úspěch a chce se pokusit o zvýšení, to může zkusit znovu po další hodině studia, zkoušení, vynaložení určitého úsilí a ponoření se do daného tématu. Danou dovednost ovládá až do okamžiku, než se pokusí naučit dovednosti jiné, bez ohledu na to, zda uspěje, nebo ne.

MCGYVER

POŽADAVKY: Novic, Chytrost k6+, Všímavost k6+,

Opravářství k6+

Když na to přijde, dokáže McGyver jen z běžných zdrojů vyrobit to, co právě potřebuje. Má-li k dispozici pár obyčejných věcí, může si hodit na Opravářství, aby vyrobil improvizovanou zbraň, výbušninu nebo nástroj, který vydrží, dokud není použitý, nebo do konce herního setkání (dle úvahy SH). Výroba trvá celý tah a McGyver se během ní nesmí pohybovat, ani dělat jiné akce.

Neúspěch v hodu znamená, že se výroba nezdařila. Kritický Neúspěch pak značí, že potřebné materiály nejsou k dispozici a požadovaný předmět při tomto setkání nelze vyrobit.

Při úspěchu je vyrobena drobná výbušnina (výbuch 2k4 v Malé Šabloně Výbuchu), jednoranná střelná zbraň (Dotřel 5/10/20, Poranění 2k6), vratký vor, elektrický zdroj atp.

Při zvýšení je pak vyrobena větší výbušnina (2k6 ve Střední Šabloně Výbuchu), lepší střelná zbraň (pět ran, poranění 2k8, Dostřel 10/20/40), stabilnější vor, výkonnější baterie atp.

Kvalita a síla vyrobeného předmětu záleží na úvaze Správce Hry, ovšem kreativita hráče by měla být odměněna, zejména pak v nejnaléhavějších a nejdramatičtějších situacích.

PAN ŠIKULA

POŽADAVKY: Novic, Opravářství k8+

Tento mechanik má bonus +2 k hodům na Opravářství. Při úspěchu se zvýšením se běžná doba potřebná k opravě zkracuje na polovinu. V případě, kdy už samotná Opravářská úloha v popisu uvádí, že zvýšení zkrátí potřebnou dobu na polovinu, tak Pan Šikula dokáže se zvýšením dokončit danou práci za čtvrtinu času.

UČENEC

POŽADAVKY: Novic, Bádání k8+

Učení profesori, oddaní studenti i zapálení amatéři věnují hodně času a úsilí studiu zvoleného tématu. Stávají se experty v daném oboru a jen málokdy nedokáží zodpovědět nějakou otázku, která se jejich oboru týká.

Zvol si jednu z následujících dovedností: Vzdělání, Vojevůdcovství, Okultismus, Věda nebo některá pro váš svět specifická, na Chytrosti založená „znalostní“ dovednost. Při jejím použití si vždy přičti +2 k výsledku.

Tento Břít je možné si zvolit vícekrát a vybrat si vždy jinou dovednost.

VOJÁK

POŽADAVKY: Novic, Síla k6+, Vitalita k6+

Profesionální vojáci jsou zvyklí nosit těžkou výbavu a vydržet i v obtížných podmínkách. Po několika dnech zvykání si na danou výbavu (dle úvahy SH) si mohou počítat svou Sílu jako o jednu úroveň kostky vyšší pro potřeby určování **Naložení** (strana 67) a **Minimální Síly** pro použití zbroje, zbraní a výbavy bez postihů (strana 66). (Tento efekt se počítá s Břitem Svalnatý.)

Mají také jedno volné přehození hodů na Vitalitu pro přežití nástrah okolního prostředí (viz **Nebezpečnost**, strana 125).

ZLODĚJ

POŽADAVKY: Novic, Obratnost k8+, Nenápadnost k6+, Zlodějství k6+

Zloději se specializují na klam, podvod a akrobacii. Jsou neocenitelní, když je třeba zjišťovat přítomnost pastí, šplhat po zdech nebo páčit zámky.

Zloději umí využít i jen malých výstupků na zdech a okenních parapetech, aby vyšplhali i na ty nejvyšší budovy, proplétali se ulicemi, průjezdy a postranními uličkami jako kočky. Mají bonus +1 k Atletice při šplhání ve městech a městských prostředích.

Zloději také umí používat tmavá zákoutí a stíny měst pro nenápadný pohyb a mají bonus +1 k Nenápadnosti v městském prostředí.

A nakonec, tito pobudové jsou – nepřekvapivě – zběhlý ve Zlodějství samotném, což jim dává bonus +1 k hodům na Zlodějství za všech okolností.

ZÁLESÁK

POŽADAVKY: Novic, Duch k6+, Umění Přežít k8+

Zálesáci jsou hraničáři, zvědi a lovci, kteří jsou doma spíše v divočině než v obydlených oblastech. Jsou to zkušení stopaři a průzkumníci a vědí, jak měsíce žít jen z toho, co prostředí dá.

Zálesáci mají v divočině (mimo města, ruiny či podzemí) bonus +2 k hodům na Umění Přežít a na Nenápadnost.

SOCIÁLNÍ BŘITY

Primět ostatní, aby udělali to, co chceš, je kritickou dovedností v takřka každém herním světě.

PODPOŘ SPOLUBOJOVNÍKA

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Zlehčování schopností nebo ponižování nepřátel dokáže pozdvihnout morálku spolubojovníků. Když postava s tímto Břitem uspěje v Testování protivníka, může současně zbavit jednoho svého spojence stavu **Rozptýlený** nebo **Zranitelný** (strana 100).

SPOLEČNÉ POUTO

POŽADAVKY: Divoká Karta, Novic, Duch k8+

Nezištní hrdinové a odhodlaní lídři vědí, že jejich největší síla často vzejde od jejich spolubojovníků, a jsou ochotní obětovat část svého majetku, prosperity i štěstí na jejich podporu.

Postava s tímto Břitem může dle svého uvážení předávat své Beníky kterékoli jiné postavě, s kterou dokáže komunikovat. Hráč by měl popsat, jakou podobu jeho pomoc má, například krátký povzbuzující pokřik nebo uklidňující poplácání po zádech.

KONEXE

POŽADAVKY: Novic

Tvoje hrdinka má spojení s lidmi nebo organizacemi, které jí mohou pomoci, když se situace nevyvíjí dobře. Může se jednat o zástupce podsvětí, Federální agenty, odbory nebo i jiné dobrodruhy.

Konexe mohou být vybrány vícekrát, při každém výběru musí být zvolena jiná organizace či kontakt. Jednou za herní sezení, za předpokladu, že se s kontakty dokáže spojit, může hrdinka požádat svoje přátele o laskavost.

Možné laskavosti pak závisí na typu konexe (dle úvahy SH). Může se jednat o finanční půjčku, specifickou výbavu, několik spřátelených bojovníků, transport, informace nebo i poskytnutí profesionála s potřebnou dovedností, kterou družina nedisponuje, jako například hackera nebo učence.

PONIŽ

POŽADAVKY: Novic, Popichování k8+

Lidé nadaní krutým důvtipem dokáží zničit protivníkovu ego jednou poznámkou nebo dobře načasovaným gestem. Tvůj hrdina má jedno volné přehození na Testování pomocí Popichování.

HROZIVÝ

POŽADAVKY: Novic, kterékoli Soužení z Krvelačnost, Protivnost, Bezohlednost, Ošklivost

Být brutální lump nemusí být vždy jen nevýhoda, když víte, jak toho využít. Břit Hrozivý umožňuje postavě použít svůj nehezky zjev či povahu ve svůj prospěch. Tento ranař má bonus +2 k hodům na Zastrasování.

VYPROVOKUJ

POŽADAVKY: Novic, Popichování k6+

Chytré postavy dokáží manipulovat svými nepřáteli tak, aby jejich pozornost zaměřili na sebe, a ochránili tak své přátele. Jednou za tah, když tvůj hrdina použije Popichování pro Testování a uspěje se zvýšením (viz **Testování**, strana 108), může daného protivníka současně Vyprovokovat.

Kromě všech běžných efektů úspěchu a zvýšení má protivník postih -2 k akcím proti jiným postavám než té, která ho vyprovokovala. Postih za Vyprovokování se sčítá s postihem za Rozptýlení, ale ne s případným dalším Vyprovokováním.

Efekt Vyprovokování trvá, dokud není vytažen Žolík, někdo jiný Vyprovokuje stejný cíl, nebo do konce probíhajícího setkání. Vyprovokování může ovlivnit více cílů a je možné ho kombinovat s **Burcovačem** (viz níže).

BURCOVAČ

POŽADAVKY: Ostřílený, Duch k8+

Tenhle provokatér ví, jak rozzuřit několik nepřátel naráz.

Jako limitovanou akci může postava s tímto Břitem použít Testování s pomocí Zastrasování nebo Popichování proti všem nepřátelům ve Střední Šabloně Výbuchu. Cíle musí být schopné hrdinu dobře vidět a slyšet. Každý z nich se Testování brání samostatně a případný efekt úspěšného Testování se určuje pro každý z cílů zvlášť.

SPOLEHLIVÝ

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Lidé vědí, že se na tvého hrdinu mohou spolehnout, když potřebují s něčím pomoci. Má jedno volné přehození na kterýkoli hod Podporování.

UŠTĚPAČNÝ

POŽADAVKY: Novic, Popichování k6+

Tento slovní šermíř dokáže otočit šípy a kameny urážek, vystřelené na něj v sociálním souboji, přímo zpět na ty bláhové blázny, kteří je proti němu použili.

Uspěje-li postava se zvýšením při odolávání Testování pomocí Zastrasování či Popichování, je ve výsledku Rozptýlený daný *původce* Testování.

MĚSTEM PROTŘELÝ

POŽADAVKY: Novic, Chytrost k6+

Městem Protřelý hrdina ví, jak najít místní černý trh, kde sehnat kradené zboží, jak se vyhnout místním zástupcům zákona (nebo podsvětí!), kam se ukrýt, je-li pro něj na ulici příliš horko, jak získat ilegální zbraně, zjistit, který „kápo“ nabírá lidi a obecně se vyzná v podobných pochybných aktivitách.

Městem Protřelé postavy mají bonus +2 k hodům na Zastrasování nebo Přesvědčování při **Vytěžení Konexi** (viz strana 133) od pochybných osob či kriminálních živlů. Mají také bonus +2 k Obecným Znalostem, týkajících se aktivit pochybného typu, jako jsou ty uvedené výše.

PEVNÁ VŮLE

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Sebejistota je pevnou zbrojí proti těm, kteří se snaží útočit na tvoji mysl. Máš bonus +2 k výsledkům hodů při odolávání Testování pomocí Chytrosti nebo Ducha.

ŽELEZNÁ VŮLE

POŽADAVKY: Ostřílený, Statečný, Pevná Vůle

Hrdina s tímto Břitem si započítává svůj bonus z Pevné Vůle i na odolávání magickým silám a jejich efektům. Železná Vůle se nescítá s Břitem Statečný, ani se nezapočítává při dalších hodech, následujících po vyhodnocení magických sil, jako například určení Otřesení z útočné síly, efektu strachu a dalších podobných.

JAK NA LIDI

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Slova tvého hrdiny neinspirují jen ty, kterým jsou přímo určena – často inspirují i ostatní. Jako limitovanou akci můžeš použít Jak Na Lidi a hodit si jednou další dovednostní kostkou při Podporování některého ze spojenců pomocí Přesvědčování nebo Předvádění. Touto dodatečnou kostkou můžeš standardním způsobem Podporovat jiného spojence a zvolit si libovolný podporovaný Rys. Nemusí se jednat u obou spojenců o ten samý Rys.

JAK NA DAVY

POŽADAVKY: Ostřílený, Společenský

Podobně jako u Jak Na Lidi, ale hrdina si při svém Podporování přidá třetí kostku dovednosti a Podporuje s ní v tomto tahu dalšího spojence.

PODIVNÉ BŘITY

Podivné Břity jsou svým založením tak trochu nadpřirozené, a jsou tedy většinou vhodné jen do her, kde je nadpřirozeno přítomné. Domluv se se svým SH před tím, než si některý zvolíš.

POUTO ŠELMY

POŽADAVKY: Novic

Někteří lidé mají výjimečné pouto se svými zvířecími společníky. Tyto postavy mohou používat své Beníky i za všechna zvířata, která ovládají, včetně jezdeckých zvířat, mazlíčků, přítelíčků a dalších podobných.

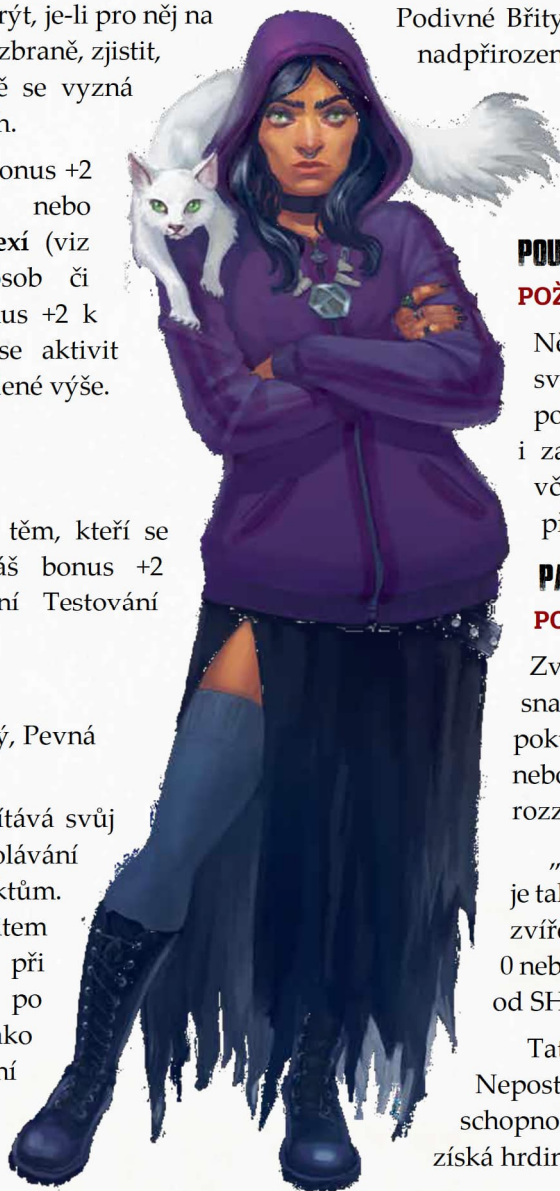
PÁN ŠELEM

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Zvířata si na tvého hrdinu zvykají snadno a rychle. Nezaútočí na něj, pokud on na ně nezaútočí jako první, nebo nejsou z nějakého důvodu rozrušena.

„Zvířecí magnetismus“ Pána Šelem je tak velký, že mu také přivábil oddané zvíře. Typicky se jedná o zvíře Velikosti 0 nebo menší, a výběr podléhá schválení od SH.

Tato šelma je brána jako Komparz a Nepostupuje v Úrovních ani ve zlepšení schopností. Je-li poslána pryč nebo zabita, získá hrdina náhradu během 1k4 dní.



Silnější Společníci: Břít Pán Šelem může být vybrán vícekrát. Při každém výběru si zvol jeden z následujících efektů:

- Získáš dalšího mazlíčka
- Zvyš jeden z Rysů svého mazlíčka o jednu úroveň kostky (jen jeden Rys za mazlíčka).
- Zvyš maximální Velikost tobě dostupných mazlíčků o +1, až do maximální Velikosti 3.
- Z jednoho ze svých mazlíčků udělej Divokou Kartu (Hrdina musí být na aspoň na Úrovni Hrdinský).

ŠAMPIÓN

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+, Boj k6+

Šampioni jsou svatí (nebo nesvatí) muži a ženy, vybraní, aby bojovali za jednoho z boha nebo náboženství. Většinou jde o zbožné duše, připravené a ochotné položit své životy za větší poslání, ale někteří se mohli do této role prostě narodit a krácejí po této cestě s jistou zdrženlivostí.

Šampioni bojují se silami temnoty (nebo dobra), mají bonus +2 k poranění, když útočí na nadpřirozenou zlou (nebo dobrou, jsou-li sami zlí) bytost. Tento bonus se použije i u poranění z plošných útoků, útoků nadálku, útočných sil atp.

SH musí rozhodnout, na které nepřátele se bude v jeho světě bonus vztahovat, ale obecně platí, že se jedná o kteroukoli zlou (nebo dobrou!) magicky stvořenou bytost nebo bytost s nadpřirozenými schopnostmi.

ČCHI

POŽADAVKY: Veterán, Bojová Umění

Trénink bojových umění tvého hrdiny jde daleko za běžné hranice a je až někde na mystické úrovni. Na začátku každého bojového setkání získává postava „Bod Čchi“, který může použít na:

- Přehození jednoho neúspěšného útoku (dokonce i Kritického Neúspěchu)
- Přinucení nepřítele nepoužít dosažený výsledek útoku proti ní a znovu si hodit na tento útok a vše s ním související.
- Přičtení +k6 k poranění z úspěšného útoku Bojem, který byl veden rukama, nohama, drápy nebo jinou Přirozenou Zbraní (tato kostka může Esovat).

Nevyužitě Čchi je na konci bojového setkání ztraceno.

CIT PRO NEBEZPEČÍ

POŽADAVKY: Novic

Tvůj hrdina dokáže vycítit, když se chystá něco zlého. Když si hází na **Překvapení** (strana 108), má bonus +2 k hodů na Všímavost, aby mohl jednat už v prvním kole. V případě úspěchu se zvýšením začíná setkání jako Čekající.

V dalších situacích, které nepoužívají pravidlo Překvapení (útok odstřelovače, past, otrávené pití atd.), mu Cit Pro Nebezpečí dává možnost hodů na Všímavost s postihem -2 (nebo +2, jestliže je hod na Všímavost v dané situaci povolen) pro ověření, zda dané nebezpečí odhalí a bude moci podle toho jednat. Jedná-li se o útok a hrdina v hodů na Všímavost uspěl, nepřítel proti němu nemá Útok Ze Zálohy.

LÉČITEL

POŽADAVKY: Novic, Duch k8+

Hrdina s tímto Břitem má bonus +2 ke všem hodům na Léčitelství, ať již přirozené nebo magické povahy.

TEKUTÁ KURÁŽ

POŽADAVKY: Novic, Vitalita k8+

Tělo tohoto společenského jedince zpracovává alkohol zásadně jinak, než je tomu u většiny ostatních. Kolo poté, co požije tvrdý alkohol (asi čtvrt litru kořalky nebo odpovídající množství jiného alkoholu). Se jeho Vitalita zvýší o jednu úroveň kostky (čímž se zvýší i jeho Tuhost). Pijan může také ignorovat jednu úroveň postihů za Zranění (což se sčítá s dalšími schopnostmi, které mají obdobný efekt).

Chytrost, Obratnost a všechny na ně navázané dovednosti však mají po celou dobu působení alkoholu postih -1.

Efekt alkoholu působí jednu hodinu, po které ochmelka obdrží jednu úroveň Únavy, která trvá následující čtyři hodiny.

MRCHOŽROUT

POŽADAVKY: Novic, Šťastlivec

Jednou za setkání může hrdina najít „z ničeho nic si vybavit“, nebo odněkud vyhrabat nějaký velmi potřebný kus výbavy, hrst munice, nebo nějaké jiné užitečné zařízení.

Správce Hry určuje, co ohraničuje setkání, a má také poslední slovo, co takto lze či nelze najít.

LEGENDÁRNÍ BŘITŮ

Většina Legendárních Břitů je velmi specifických pro daný herní svět – jako například získání vlastní tvrze nebo boží laskavosti – některé se však hodí v podstatě kamkoli. Zde je pár takových, které by mělo být možné použít v snad každém herním světě i žánru, od kobek ze světa mečů & magie, až po vzdálené světy futuristických vesmírných oper.

NÁSLEDOVNÍCI

POŽADAVKY: Divoká Karta, Legendární

Pokaždé, když je tento Břit zvolen, objeví se pět následovníků ochotných bojovat po boku tvého hrdiny. Je-li některý z nich zabit nebo jinak ztracen, další případně zaujmou jejich místo (jak dlouho to bude trvat záleží na SH a okolnostech).

O následovníky je nutné se starat a obecně mají zájem na podílu z jakékoli kořisti, pokladu či odměny, kterou hrdina získá. Jinak jsou zcela oddaní svému poslání. Neobětují své životy zbytečně, ale jsou ochotní je ve své službě opakovaně riskovat.

Pro následovníky použij profil **Voják**, který najdeš na straně 188. Hrdina může vystrojit a vybavit své spojence, jak je mu libo. Následovníci **Postupují** stejně jako postavy hráčů (viz strana 54).

Jestli jim chceš dát výrazné povahy a osobnostní rysy, použij pravidla pro **Spojence** ze strany 111.

PROFESIONÁL

POŽADAVKY: Legendární, maximální úroveň kostky v příslušném Rysu

Postava je expertem v dané dovednosti nebo vlastnosti (dle volby hráče). Tento Břit zvyšuje vybraný Rys a jeho limit o jednu úroveň (například z k12 + 1 se stane k12 + 2). Tento Břit může být vybrán vícekrát, ale jen jednou pro každý Rys.

EXPERT

POŽADAVKY: Legendární, Profesionál v daném Rysu

Obdobně jako Břit Profesionál, zvyšuje příslušný Rys a jeho limity o jednu další úroveň.

MISTR

POŽADAVKY: Divoká Karta, Legendární, Expert v daném Rysu

Divoká Kostka postavy se při hodů na zvolený Expertní Rys zvyšuje na k10.

PARŤÁK

POŽADAVKY: Divoká Karta, Legendární

Postava, která znovu a znovu triumfuje nad zlem, se stává inspirací pro ostatní. Případně se jeden z takových mladých odhodlanců může pokusit připojit se k hrdinovi v jeho epickém poslání.

Hrdina dostane parťáka na Úrovní Novic. Parťák je Divoká Karta, začíná každé sezení se dvěma Beníky, může Postupovat a má schopnosti, které doplňují jeho mentora. Postava hráče ovládá svého parťáka stejně, jako kteréhokoli jiného spojence, i když ten může čas od času způsobovat potíže, když se nechá zajmout, kde by neměl, dostane se do nebezpečí, a tak podobně. Hráč by měl být připraven na to, že příležitostně se tento Břit mění v Soužení!

Jestliže parťák zemře, není nahrazen novým, pokud si hrdina nezvolí tento Břit znovu. Naštěstí hrdinové mohou vždy používat svoje Beníky i pro své parťáky, jako by měli Břit Společné Pouto. Parťáci si však případně musejí tento Břit zvolit, aby mohli dělat to samé i pro své mentory.

TUHÝ KOŘÍNEK

POŽADAVKY: Legendární, Vitalita k8+

Tvoje postava jde dál, i když ostatní by na jejím místě už dávno odpadli. Může utřít až čtyři Zranění před tím, než je Vyřazena (ale její maximální postih za Zranění přitom zůstává -3).

TUŽŠÍ KOŘÍNEK

POŽADAVKY: Legendární, Tuhý Kořínek, Vitalita k12+

Hrdina může utřít až pět Zranění před tím, než je Vyřazen! Jeho maximální postih za Zranění přitom zůstává -3.

MISTR ZBRANĚ

POŽADAVKY: Legendární, Boj k12+

Válečník si zvyšuje svou Obranu o +1 a jeho bonusová kostka poranění u hodů na Boj je nyní k8 místo k6 (viz **Bonusové Poranění**, strana 94). Aby si mohl tyto výhody počítat, musí být ozbrojen, do čehož se počítá i Břit Bojová Umění, drápy nebo další schopnosti, které se považují za zbraně.

MISTR ZBRANÍ

POŽADAVKY: Legendární, Mistr Zbraně

Hrdinova Obrana se zvyšuje o dalších +1 a jeho bonusová kostka poranění u hodů na Boj je nyní k10.

POSTUPY

Jedním z mnoha skvělých aspektů her na hrdiny je vylepšování si svojí postavy, sledování jejího vývoje od Novice po Legendárního hrdinu.

V *Divokých Světech* záleží postupy na plánované délce herní kampaně. Pro krátkou kampaň, plánovanou na 10 či méně herních sezení, doporučujeme, aby postavy Postoupily po každém sezení. Při jednorázové hře můžeš dokonce použít i Postoupení *v průběhu* dobrodružství, zejména, jestliže je ve hře nějaký odpočinek nebo herní pasáž, ve které to dává dobrý smysl.

V delších herních kampaních, které budete hrát i po dobu mnoha let, můžeš tempo postupů snížit a nechat postavy postoupit po každém druhém či třetím sezení. Případně se můžeš rozhodnout udělovat Postupy po dosažení určitých herních milníků – toto je plně v kompetenci Správce Hry.

Postup umožňuje postavě využít jednu z následujících možností. Pamatuj však, že žádný Rys nemůže být zvýšen nad úroveň rasového maxima (typicky k12).

- Získat nový Břit.
- Zvýšit o jednu úroveň kostky jednu dovednost, která má hodnotu stejnou nebo vyšší, než je její propojená vlastnost.
- Zvýšit o jednu úroveň kostky dvě dovednosti, které mají hodnotu nižší, než jsou jejich propojené dovednosti (to zahrnuje i naučení se nové dovednosti, kterou postava zatím neměla, na úroveň k4).
- Zvýšit jednu Vlastnost o jednu úroveň kostky. Tato možnost může být využita pouze jednou za Úroveň (viz **Úroveň** dále). Legendární postavy mohou zvyšovat své Vlastnosti každý druhý Postup až do úrovně rasového maxima.
- Trvale odstranit jedno Drobné Soužení nebo snížit jedno Velké Soužení na Drobné (tam kde je to možné). S povolením Správce Hry a dává-li to ve hře smysl, může jeden Postup zůstat nevyužitý a po získání druhého rovnou odstranit Velké Soužení. Hráč i SH by spolu měli vymyslet kdy a za jakých podmínek k tomu dojde. Možná nečekaná smrt spolubojovníka spustí změna v přístupu postavy, hrdina najde vnitřní sílu a vůli ke změně svého špatného aspektu, nebo dokonce vyhledá profesionální pomoc v době odpočinku mezi dobrodružstvími.

ÚROVEŇ

Jak postava získává Postupy, stoupá i její „Úroveň“. Úroveň je hrubým měřítkem moci postav. Každá Úroveň umožňuje postavě získávat mocnější Břity a další schopnosti (například Síly)!

ÚROVEŇ	
POSTUPY	ÚROVEŇ
0-3	Novic
4-7	Ostřílený
8-11	Veterán
12-15	Hrdinský
16+	Legendární

ZKUŠENĚJŠÍ POSTAVY OD ZAČÁTKU HRY

I v případě, že chce SH začít hru se zkušenějšími postavami, měly by i tak být postavy vytvořeny jako Novici a standardním způsobem zlepšeny pomocí Postupů. To zajistí, že postavy budou vybalancované stejně, jako by zkušenosti získávaly postupně.

Další startovní výbava a majetek bude odvislý od úvahy Správce Hry a daného herního světa. Jako rychlé pravidlo lze použít výpočet, že startovní suma se zdvojnásobuje s každou Úrovní nad Novice.

Nahrazení Postav: pro situace, kdy hráčská postava zemře, doporučujeme postup, kdy si hráč vytvoří novou postavu na úrovni Novic, a následně jí dá tolik Postupů, kolik měl jeho předchozí hrdina, když padl.

SPOJENCI & POSTUPY

Následovníci a další spojenci, kteří zůstávají s družinou po delší časové období, si mohou zlepšovat své schopnosti také.

Na konci herního sezení, ve které hráli Spojenci významnou roli (typicky se účastnili boje, ale SH může rozhodnout dle své úvahy), pro ně použij stejný Postup, jako by to byly hráčské postavy.

„JASNĚ, JE TO VĚDYCKY DOBRÝ NÁPAD, ZVÝŠIT SI VLASTNOST. DÁVÁ TO PŘÍSTUP K NOVÝM BŘITŮM A ZLEŇUJE ZÍSKÁNÍ NAPOJENÝCH DOVEDNOSTÍ.“

-GABE

SOUHRN TVORBY POSTAVY

KONCEPT

- Začni základní představou o postavě, jakou chceš hrát. Příručka herního světa dává často mnoho návodných možností.

RASA

- Vyber si pro svou postavu rasu (viz strana 12) a použij všechny bonusy a speciální schopnosti, které rasa dává.

SOUŽENÍ

- Vyber si Soužení v hodnotě až čtyř bodů (Velké Soužení je za 2, Drobné za 1 bod).
- Za 2 body Soužení můžeš zvýšit hodnotu vlastnosti o jeden typ kostky, nebo si vybrat Břit.
- Za 1 bod Soužení můžeš získat dodatečný bod dovednosti, nebo získat dodatečnou startovní hotovost ve výši dvojnásobku běžné startovní hotovosti.

VLASTNOSTI

- Vlastnosti začínají na hodnotě k4. Máš 5 bodů na rozdělení mezi vlastnosti podle svého výběru. Každé zvýšení stojí 1 bod.
- Vlastnosti nemohou být zvýšeny nad k12, jestliže to neumožňuje rasová schopnost postavy.

DOVEDNOSTI

- Atletika, Obecné Znalosti, Všímavost, Přesvědčování a Nenápadnost jsou základními dovednostmi a začínají na hodnotě k4.
- Máš 12 bodů na rozdělení mezi jednotlivé dovednosti.
- Zvýšení o jeden typ kostky stojí 1 bod, až dokud není hodnota dovednosti stejná jako napojená vlastnost, pak stojí zvýšení o jednu úroveň kostky 2 body.

ODVOZENÉ STATISTIKY

- **Standardní Pohyblivost** je 6". Může však být ovlivněna rasovými schopnostmi, Břity či Souženími.
- **Obrana** je 2 plus polovina hodnoty Boje.
- **Tuhost** je 2 plus polovina hodnoty Vitality, plus hodnota Zbroje.
Všimni si hodnoty zbroje v závorkách – jako například Tuhost: 11 (2). Tento zápis vyjadřuje, že 2 body Tuhosti pocházejí ze Zbroje. Průrazný/Průbojný útok může ignorovat tyto 2 body, ale ne zbylých 9.

BŘITY

- Použij zbývající body Soužení na výběr Břítů
- Každý Břit má hodnotu 2 bodů Soužení.

VÝBAVA

- Pořiď si vybavení v hodnotě až \$500.

SOUHRN SOUŽENÍ

- Nešikovnost (Drobné):** -2 na používání mechanických nebo elektrických zařízení.
- Chudokrevnost (Drobné):** -2 k Vitalitě při odolávání Únavě.
- Arogance (Velké):** S oblibou dominuje své oponenty, v bitvě vyhledává ty nejmocnější protivníky.
- Slabozrakost (Drobné/Velké):** -1 ke všem hodům na Rys, které závisejí na zraku. -2 při Velkém Soužení. Zrakové pomůcky ruší postih, ale mají šanci 50 % se rozbít, když hrdina utrpí trauma.
- Smůla (Velké):** Postava začíná sezení s jedním Beníkem méně.
- Užvaněnost (Drobné):** Neschopnost udržet tajemství a neustálé prozrazování osobních informací.
- Slepotu (Velké):** -6 ke všem akcím, které vyžadují zrak (dává však možnost výběru volného Břitu pro vyvážení).
- Krvelačnost (Velké):** Nikdy nebere zajatce.
- Neplavec (Drobné):** -2 k plavání (Atletika); Každý palec pohybu ve vodě stojí 3" Pohyblivosti
- Opatrnost (Drobné):** Postava přehnaně plánuje nebo je velmi opatrná.
- Bezradnost (Velké):** -1 k hodům na Obecné Znalosti a Všímavost.
- Nemotornost (Velké):** -2 k hodům na Atletiku a Nenápadnost.
- Kód Cti (Velké):** Postava drží slovo a chová se jako gentleman.
- Zvědavost (Velké):** Postava chce o všem vědět.
- Přání Smrti (Drobné):** Hrdina chce zemřít po nebo během dokončení nějakého epického úkolu.
- Bludy (Drobné/Velké):** Osoba věří v něco podivného, co jí způsobuje občasné nebo časté problémy.
- Nevěřící Tomáš (Drobné):** Postava nevěří v nadpřirozeno, často se vystavuje zbytečnému riziku.
- Puzení (Drobné/Velké):** Akce hrdiny jsou motivovány nějakým důležitým cílem nebo přesvědčením.
- Stáří (Velké):** -1 k Pohyblivosti, běhu, Obratnosti, Síle a Vitalitě. Hrdina získá 5 dovednostních bodů navíc.
- Nepřítel (Drobné/Velké):** Postava má opakovaně se objevujícího osobního nepřítele.
- Chamtivost (Drobné/Velké):** Osoba je posedlá bohatstvím a hmotnými statky.
- Zlozvyk (Drobné/Velké):** Závislí na něčem, trpí Únavou, když k tomu nemá přístup.
- Nedoslýchavost (Drobné/Velké):** -4 pro Všimnutí si zvuků; automaticky selže při úplné hluchotě.
- Hrdinství (Velké):** Postava vždy pomůže lidem v nouzi.
- Váhavost (Drobné):** Vytáhne si dvě Akční Karty a ponechá si tu nižší (kromě Žolíka, kterého si může nechat).
- Negramotnost (Drobné):** Postava neumí číst ani psát.
- Impulsivnost (Velké):** Hrdina dříve řeže, než měří.
- Žárlivost (Drobné/Velké):** Osoba touží po tom, co mají jiní.
- Loajálnost (Drobné):** Hrdina je loajální svým přátelům a spojencům.
- Protivnost (Drobné):** -1 k hodům na Přesvědčování.
- Změkčilost (Drobné):** -2 k hodům na Zastrasování.
- Němota (Velké):** Hrdina nemůže mluvit.
- Obezita (Drobné):** Velikost +1, Pohyblivost -1 a kostka běhu k4. Považuj Sílu jako o jednu kostku nižší pro potřeby Mín Síly.
- Povinnosti (Drobné/Velké):** Postava má každý týden povinnosti v rozsahu 20 (Drobné) nebo 40 (Velké) hodin.
- Ztráta Ruky (Velké):** -4 k akcím (jako Atletika), které vyžadují dvě ruce.
- Ztráta Oka (Velké):** -2 k akcím na vzdálenost 5" (10 metrů) a více.
- Cizák (Drobné/Velké):** Postava se nehodí do místního prostředí a odečítá si 2 od hodů na Přesvědčování. Jako Velké Soužení nemá v daném místě ani žádná zákonná práva nebo je vystaven jiným vážným důsledkům.
- Přehnaná Sebejistota (Velké):** Hrdina věří tomu, že dokáže úplně cokoli.

Pacifismus (Drobné/Velké): Jako Drobné Soužení bojuje pouze v sebeobraně, jako Velké nebojuje za žádných okolností.

Fobie (Drobné/Velké): Postava má z něčeho obavy a odečítá si -1/-2 od všech hodů na Rys v přítomnosti zdroje svých obav.

Chudoba (Drobné): Poloviční startovní zdroje a postava je neustále na mizině.

Manýra (Drobné): Osoba má nějakou malou, ale vytrvalou slabůstku, která často ostatní otravuje.

Bezohlednost (Drobné/Velké): Postava udělá skoro cokoli, aby dosáhla svého.

Tajemství (Drobné/Velké): Hrdina má nějaké temné tajemství.

Zahanbení (Drobné/Velké): Osoba je pronásledovaná nějakou tragickou událostí ze své minulosti.

Pomalost (Drobné/Velké): Pohyblivost -1, zmenšuje kostku běhu o jednu úroveň. Jako Velké má Pohyblivost -2, -2 k hodům na Atletiku a odolávání Atletice. Ani s Drobným, ani s Velkým si nemůže vzít Břit Rychlonohý.

Malá Postava (Drobné): Velikost a Tuhost snížena o 1. Velikost nemůže být snížena pod -1.

Tvrdohlavost (Drobné): Postava chce vše dělat po svém a málokdy uzná, že se mylí.

Nedůvěřivost (Drobné/Velké): Postava je paranoidní. Při Velkém Soužení si spojenci odečítají 2 od hodů na její Podporování.

Vztahovačnost (Drobné/Velké): Postava je výrazně citlivá na osobní útoky. Jako Drobné Soužení si odečítá dvě při odolávání útokům Popichováním. Jako Velké si odečítá 4.

Zbabělost (Velké): -2 k hodům proti Strachu a odolání Zastrasování.

Nevýřečnost (Velké): Postava se často přehrává nebo se nedokáže vyslovit. -1 k hodům na Zastrasování, Přesvědčování a Popichování.

Ošklivost (Drobné/Velké): Postava je fyzicky nepřitažlivá a odečítá si 1 nebo 2 od hodů na Přesvědčování.

Pomstychtivost (Drobné/Velké): Dobrodruh touží po odplatě za každé ponížení. Jako Velké Soužení se pro odplatu dopustí i násilí.

Prísaha (Drobné/Velké): Osoba se zavázala nějakému cíli.

Zatýkač (Drobné/Velké): Postava je hledána úřady.

Mládí (Drobné nebo Velké): Jako Drobné Soužení dává do začátku 4 body vlastností a 10 bodů dovedností, Beník navíc na herní sezení. Jako Velké dává do začátku 3 body dovedností, 10 bodů dovedností a dva Beníky navíc na sezení.



SOUHRN RYSŮ

VLASTNOSTI

Obratnost: Hbitost, obratnost a celková fyzická koordinace svalů a reflexů.

Chytrost: Čistý intelekt, vnímavost a schopnost třídit a používat komplexní informace.

Duch: Vnitřní síla a vůle.

Síla: Čistá síla svalů.

Vitalita: Výdrž, zdraví a odolnost.

DOVEDNOSTI

Vzdělání (Chytrost): Znalost svobodných umění, sociálních věd, literatury, historie atp.

★ **Atletika (Obratnost):** Celková atletická koordinace a schopnosti. Šplhání, skákání, balancování, zápasení, lyžování, plavání, vrhání nebo chytání.

Vojevůdcovství (Chytrost): Strategie, taktika a pochopení vojenských operací. Klíčová dovednost do Hromadných Bitev.

Lodivodství (Obratnost): Schopnost plachtit nebo řídit člun, loď nebo jiné plavidlo.

★ **Obecné Znalosti (Chytrost):** Obecné povědomí o světě, ve kterém postava žije.

Řízení (Obratnost): Schopnost ovládat, řídit a obsluhovat pozemní vozidla.

Elektronika (Chytrost): Používání elektronických zařízení a systémů.

Víra (Duch): Sesilatelská dovednost pro Tajemné Pozadí (Zázraky).

Boj (Obratnost): Umění boje se zbraněmi i beze zbraní.

Zaostření (Chytrost): Sesilatelská dovednost pro Tajemné Pozadí (Nadaný).

Hazardní Hry (Chytrost): Dovednost a obeznámení s hazardními hrami.

Hackování (Chytrost): Kódování, programování a prolamování se do počítačových systémů.

Léčitelství (Chytrost): Schopnost ošetřovat a léčit Zranění a nemoci a provádět forenzní vyšetřování.

Zastrašování (Duch): Schopnost postavy vyhrožovat druhým, aby udělali to, co postava chce.

Znalost Jazyka (Chytrost): Znalost a plynulá mluva v daném jazyku.

★ **Všímavost (Chytrost):** Obecná vnímavost a všímavost.

Okultismus (Chytrost): Znalosti nadpřirozených událostí, bytostí, historie a způsobů.

Předvádění (Duch): Zpívání, tancování, hraní a další podoby veřejného vyjádření se.

★ **Přesvědčování (Duch):** Schopnost přimět ostatní, aby udělali to, co chceš.

Pilotování (Obratnost): Dovednost manévrování s létajícími stroji, které se pohybují ve třech dimenzích, jako jsou letadla, helikoptéry, vesmírné lodě atp.

Psionika (Chytrost): Sesilatelská dovednost pro Tajemné Pozadí (Psionika).

Opravařství (Chytrost): Schopnost opravovat mechanické a elektrické přístroje.

Bádání (Chytrost): Vyhledávání psaných informací z různých zdrojů.

Jezdeckví (Obratnost): Dovednost postavy v nasedání, ovládání a jízdě na zkrocených zvířatech.

Věda (Chytrost): Znalosti ve vědeckých oborech, jakými jsou například biologie, chemie, geologie, strojírenství atp.

Střelba (Obratnost): Přesnost se všemi typy zbraní nadálku.

Sesílání Kouzel (Chytrost): Sesilatelská dovednost pro Tajemné Pozadí (Magie).

★ **Nenápadnost (Obratnost):** Schopnost plížit se a skrývat se.

Umění Přežít (Chytrost): Jak najít jídlo, vodu, přístřešek a stopovat.

Popichování (Chytrost): Urážení nebo ponižování druhých. Skoro vždy je prováděno jako **Testování** (strana 108).

Zlodějství (Obratnost): Kejklování, vybírání kapes, páčení zámků a další pochybné činnosti.

Podivná Věda (Chytrost): Sesilatelská dovednost pro Tajemné Pozadí (Podivná Věda).

SOUHRN BŘITŮ

BŘITY POZADÍ

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Ostražitý	N	+2 k hodům na Všímavost.
Obouruký	N, O k8	Ignoruj postih -2 při hodech na Rys se svou slabší rukou.
Tajemné Pozadí	N	Umožňuje přístup k Tajemným Pozadím, uvedeným v Kapitole Páté.
Odolný Magii	N, D k8	Nepřátelské sesilatelské dovednosti cílíci hrdinu mají postih -2; magické poranění se snižuje o 2.
Odolnější Magii	N, Odolný Magii	Jako Odolný Magii, ale postih se zvyšuje na -4 a magické poranění se snižuje o 4.
Šlechtický Původ	N	+2 k Obecným Znalostem a vytěžení konexí ve vyšší společnosti.
Pohledný	N, V k6	+1 k hodům na Předvádění a Přesvědčování.
Velmi Pohledný	N, Pohledný	+2 k hodům na Předvádění a Přesvědčování.
Berserk	N	Po Otřesení nebo Zranění musí být všechny útoky nablízko Divoké Útoky, +1 úroveň kostky Síly, +2 k Tuhosti, ignoruj jednu úroveň postihů za Zranění, Kritický Neúspěch v hodu na Boj zasáhne náhodný cíl. Po každých souvislých pěti kolech obdržíš jednu úroveň Únavy, můžeš ukončit svou zuřivost hodem na Chytrost s postihem -2.
Statečný	N, D k6	+2 k hodům na Strach a -2 k hodům na Tabulku Strachu .
Svalnatý	N, S k6, V k6	Velikost (a tím i Tuhost) +1. Ber Sílu jako o jednu úroveň kostky vyšší pro Naložení a Minimální Sílu při používání zbraní, zbroje a výbavy.
Surovec	N, S k6, V k6	Napoj Atletiku na Sílu místo Obratnosti (včetně odolávání). Krátký Dostřel všech vrhacích zbraní se zvyšuje o +1. Zdvojnásob to pro upravený Střední Dostřel, a ještě jednou zdvojnásob pro Dlouhý Dostřel.
Charismatický	N, D k8	Jedno volné přehození při Přesvědčování.
Plný Elánu	N, D k8	+2 při použití Beníka na přehození hodu na Rys.
Sláva	N	Je-li poznán (Obecné Znalosti), pak +1 k hodům na Přesvědčování, zdvojnásob obvyklý zisk z Předvádění.
Slavný	O, Sláva	Je-li poznán, pak +2 k Přesvědčování, 5x vyšší obvyklý zisk z Předvádění, nebo i více.
Rychle Se Hojící	N, V k8	+2 k Vitalitě při hodech na přirozené léčení; ověřuje každé 3 dny.
Rychlonohý	N, O k6	Pohyblivost +2, zvyšuje kostku běhu o jednu úroveň.
Jazykozpytec	N, Ch k6	Postava ovládá tolik jazyků na úrovni k6, kolik je polovina její kostky Chytrosti.
Šťastlivec	N	+1 Beník na začátku každého sezení.
Velký šťastlivec	N, Šťastlivec	+2 Beníky na začátku každého sezení.
Rychlý	N, O k8	Hrdina může odhodit Akční Kartu 5 a nižší a místo ní si vytáhnout novou.
Bohatý	N	Postava začíná s trojnásobkem běžných startovních peněz a má roční příjem \$150 tisíc.
Nechutně Bohatý	N, Bohatý	Pětinašobek běžných startovních peněz a \$500 tisíc roční příjem.

BOJOVÉ BŘITY

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Odražení	O, Boj k8	+1 k Obráně, ignoruje 1 bod bonusu za Přesile.
Vylepšené Odražení	V, Odražení	+2 k Obráně, ignoruje 2 body bonusu k Přesile.
Rváč	N, S k8, V k8	Tuhost +1, přidej k poranění rukama kostku k4; nebo tuto kostku zvyš o jednu úroveň, jestliže je v kombinaci s Bojovým Uměním, Drápy nebo obdobnými schopnostmi.
Mlátička	O, Rváč	Zvyš kostku poranění z útoku beze zbraně o jednu úroveň a Tuhost o dalších +1.
Kalkulující	N, Ch k8	Ignoruje až 2 body postihů k jedné akci, když si vytáhne Akční Kartu Pětku nebo nižší.
Bojové Reflexy	O	+2 k Duchu na vzpamatování se z Otřesení nebo Omráčení.
Protiútok	O, Boj k8	Jednou za tah volný útok proti protivníkovi, který neuspěl v útoku Bojem.
Vylepšený Protiútok	V, Protiútok	Jako Protiútok, ale proti třem neúspěšným útokům za tah.
Přesná Střela	DK, N, Atletika nebo Střelba k8	Když dostaneš Žolíka, tak zdvojnásob poranění z prvního úspěšného útoku Atletikou (vrh) nebo Střelbou.
Úhyb	O, O k8	-2 na útok zbraněmi nadálku proti této postavě.
Vylepšený Úhyb	O, Úhyb	+2 k hodů na Vyhnutí se.
Dvojitý Výstřel	O, Střelba k8	+1 k útoku a poranění při střelbě s RS ne vyšší než 1 za akci.
Ústup	N, O k8	Jeden sousedící protivník nedostane volný útok, když se stahuješ z boje nablízko.
Vylepšený Ústup	O, Ústup	Tři sousedící protivníci nedostanou volný útok, když se stahuješ z boje nablízko.
Předstíraný Útok	N, Boj k8	Můžeš se rozhodnout, že protivník bude tvému Testování Bojem odolávat svojí Chytrostí a ne Obratností.
První Úder	N, O k8	Jednou za kolo volný útok Bojem, když se protivník dostane do tvého Dosahu.
Vylepšený První Úder	H, První Úder	Až třikrát za kolo volný útok Bojem, když se nový protivník dostane do tvého Dosahu.
Parkourista	N, O k8	Ignoruj Těžký Terén a přičti si +2 k hodům na Atletiku při pěších honičkách a na Atletiku (šplh).
Bojový Běs	O, Boj k8	Házej druhou kostkou Boje při jednom útoku nablízko. Limitovaná akce.
Vylepšený Bojový Běs	V, Bojový Běs	Házej třetí kostkou Boje při jednom útoku nablízko. Limitovaná akce.
Obrobijec	V	+1k6 k poranění proti tvorům o tři a více Velikostí větším, než jsi ty.
Těžké Ho Zabít	N, D k8	Ignoruj postihy za Zranění, když si házíš na Vitalitu pro vyhnutí se Krvácení.
Ještě Těžší Ho Zabít	V, Těžké Ho Zabít	Když tvoje postava zemře, hod kostkou. Sudý výsledek je Vyřazená, ale nějakým způsobem přežila.
Improvizující Bojovník	O, Ch k6	Ignoruj postih -2 při útocích improvizovanými zbraněmi.
Železná Čelist	N, V k8	+2 k hodům na Vstřebání a Vitalitu proti Knokautování.
Instinkt Zabijáka	O	Hrdina má volné přehození na všechny opozitní hody, které vyvolá.
Chladnokrevný	O, Ch k8	V každém bojovém kole si vytáhni dodatečnou Akční Kartu a vyber si, kterou použiješ.
Ledově Klidný	O, Chladnokrevný	V každém bojovém kole si vytáhni dvě dodatečné Akční Karty a vyber si, kterou použiješ.

Ostrostřelec	O, Atletika nebo Střelba k8	Ignoruj až 2 body postihů z Dostřelu, Krytu, Cílených Útoků, Měřítka či Rychlosti; nebo přidej +1 k prvnímu hodu na Atletiku (vrh) nebo Střelbu. Postava se nesmí pohybovat, ani střílet s RS vyšší než 1.
Bojová Umění	N, Boj k6	Boj Beze Zbraně +1, ruce a nohy se počítají k Přirozeným Zbraním, přidej k poranění z útoků Beze Zbraně kostku k4; nebo zvyš o jednu úroveň kostky poranění, jestliže už ji máš).
Pokročilá Bojová Umění	S, Bojová Umění	Boj Beze Zbraně +2, zvyš kostku poranění o jednu úroveň.
Mocná Rána	DK, N, Boj k8	Když dostaneš na iniciativu Žolíka, tak zdvojnásob poranění z prvního svého úspěšného útoku Bojem.
Nervy Ze Železa	N, V k8	Ignoruj jednu úroveň postihů za Zranění.
Nervy Z Ocele	N, Nervy Ze Železa	Ignoruj až dvě úrovně postihů za Zranění.
Bez Slitování	O	+2 k poranění, když použiješ Beníka na přehození poranění.
Rychlá Střelba	O, Střelba k6	Zvyš RS o 1 u jednoho útoku Střelbou za tah.
Vylepšená Rychlá Střelba	V, Rychlá Střelba	Zvyš RS o 1 až u dvou útoků Střelbou za tah.
Rock'n'roll!	O, Střelba k8	Ignoruj postih za Zpětný Ráz, když střílíš ze zbraní s RS 2 a více. Postava se nesmí pohybovat.
Jistá Ruka	N, O k8	Ignoruj postih za Nestabilní Pozici; sniž postih za běh na -1.
Kružný Sek	N, S k8, Boj k8	Hod na útokem Bojem obouruční zbraní (-2 jednoruční) může zasáhnout všechny cíle v Dosahu zbraně. Limitovaná akce.
Vylepšený Kružný Sek	V, Kružný Sek	Jako výše, ale může vynechat spojení. Limitovaná akce.
Signaturní Zbraň	N, k8 v dané dovednosti	+1 k výsledku hodu na Atletiku (vrh), Boj nebo Střelbu jednou specifickou zbraní; +1 k Obráně, když máš zbraň připravenou.
Vylepšená Signaturní Zbraň	O, Signaturní Zbraň	Bonus k útoku a Obráně se zvyšuje na +2.
Obouručný Bojovník	N, O k8	S druhou zbraní nablízko ve své slabší ruce můžeš provést jeden hod Boje navíc bez postihu za Multiakci.
Obouručný Střelec	N, O k8	S druhou zbraní nadálku ve své slabší ruce můžeš provést jeden hod Střelby (nebo Atletiky (vrh)) bez postihu za Multiakci.

VŮDCOVSKÉ BŘITY

(DOSAH VELENÍ JE 5" NEBO 10 METRŮ)

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Velení	N, Ch k6	+1 k hodům Komparzu na vzpamatování se z Otřesení nebo Omráčení
Přítomnost velitele	O, Velení	Zvyš Dosah Velení na 10" (20 metrů).
Bojová vášeň	V, D k8, Velení	Komparz v dosahu si přidá +1 k hodům na poranění z Boje.
Držte linii!	O, Ch k8, Velení	+1 k Tuhosti Komparzu v Dosahu Velení.
Inspiruj spolubojovníky	O, Velení	Hod si na Vojevůdcovství pro Podporování jednoho typu hodů na Rys, a použij ho na Komparz v Dosahu Velení. Limitovaná akce.
Přirozený vůdce	O, D k8, Velení	Vůdcovské Břity fungují nyní i na Divoké Karty.
Taktik	O, Ch k8, Velení, Vojevůdcovství k6	V každém tahu si vytáhni jednu Akční Kartu navíc, která může být přiřazena jednomu spojenci z Komparzu (nebo skupině Komparzu, která sdílí jednu Akční Kartu) v Dosahu Velení.
Mistr Taktik	V, Taktik	Vytáhni si a přiřaď dvě Akční Karty navíc místo jedné.

BŘITY SÍLY

(„TP“ JE TAJEMNÉ POZADÍ)

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Artifícér	O, TP	Umožňuje uživateli vyrábět Magická Zařízení.
Usměrnění síly	O, TP	Při úspěchu se zvýšením na sesilatelický hod sniž cenu síly o 1 Bod Síly.
Koncentrace	O, TP	Dvojnásobné Trvání pro síly, které nemají Trvání Ihned.
Zvýšené Úsilí	O, TP (Nadany), Zaostření k6	Zvyš hod na Zaostření o +1 za 1 Bod Síly nebo o +2 za 3 Body Síly.
Vynálezce	O, TP (Podivná Věda), Podivná Věda k6	Utrať 3 Body Síly za výrobu zařízení, které replikuje jinou sílu.
Svatý/Nesvatý bojovník	O, TP (Zázraky), Víra k6	Přidej +1 za každý utracený Bod Síly až po +4 k hodům na Vstřebání.
Mentalista	O, TP (Psionika), Psionika k6	+2 k opositním hodům na Psioniku.
Nové síly	N, TP	Tvoje postava se naučí dvě nové síly.
Body síly	N, TP	Získej ke svému maximu dalších 5 Bodů Síly, ne víckrát než jednou za Úroveň.
Vzednutí síly	DK, N, TP, sesilatelická dovednost k8	Když dostaneš Žolíka, tak si obnov 10 Bodů Síly.
Rychlá Obnova	O, D k6, TP	Obnov si 10 Bodů Síly za hodinu.
Ještě Rychlejší Obnova	V, Rychlá Obnova	Obnov si 20 Bodů Síly za hodinu.
Vyčerpání duše	O, TP, sesilatelická dovednosti k10	Za úroveň Únavy si obnov 5 Bodů Síly.
Kouzelník	O, TP (Magie), Sesílání Kouzle k6	Utrať 1 Bod Síly navíc na změnu Ozdoby kouzla.

PROFESNÍ BŘITY

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Eso	N, O k8	Postava může použít Beníka na Vstřebání poranění za své vozidlo a ignoruje u něj až 2 body postihů.
Akrobat	N, O k8, Atletika k8	Volné přehození u pokusů o akrobatickou Atletiku.
Bojový akrobat	O, Akrobat	-1 k zásahům této postavy útoky nadálku i nablízko.
Zabiják	N, O k8, Boj k6, Nenápadnost k 8	+2 k poranění protivníků, jsou-li Zranitelní nebo na ně má zabiják Útok Ze Zálohy.
Vyšetřovatel	N, Ch k8, Bádání k8	+2 k hodům na Bádání a některým hodům na Všímavost.
Muž Sedmi Řemesel	N, Ch k10	Získej k4 v dovednosti (nebo k6 při úspěchu se zvýšením) až do nahrazení.
McGyver	N, Ch k6, Opravářství k6, Všímavost k8	Rychle vyrob improvizované zařízení z odpadů a harampádí.
Pan Šikula	N, Opravářství k8	+2 k hodům na Opravářství, při zvýšení poloviční potřebná doba.
Učenec	N, Bádání k8	+2 k jedné zvolené „znalostní“ dovednosti.
Voják	N, S k6, V k6	Pro potřeby Naložení a Minimální Síly počítej Sílu jako o jednu úroveň kostky vyšší. Volné přehození hodů na Vitalitu při odolávání Nebezpečství prostředí.
Zloděj	N, O k8, Nenápadnost k6, Zlodějství k6	+1 k hodům na Zlodějství nebo Atletiku při šplhání a Nenápadnost v městském prostředí.
Zálesák	N, D k6, Umění Přežít k8	+2 k hodům na Umění Přežít a Nenápadnost v divočině.

SOCIÁLNÍ BŘITY

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Podpoř Spolubojovníka	N, D k8	Můžeš odstranit stav Rozptýlený nebo Zranitelný po úspěšném Testování.
Společné Pouto	DK, N, D k8	Hrdina může volně předávat Beníky ostatním.
Konexe	N	Konexe poskytnou jednou za sezení pomoc nebo laskavost.
Poniž	N, Popichování k8	Volné přehození hodů na Popichování.
Hrozivý	N, Viz Text	+2 k Zastrasování.
Vyprovokuj	N, Popichování k6	Můžeš „provokovat“ protivníky při zvýšení v hodů na Popichování. Viz text.
Burcovač	O, D k8	Testováním pomocí Zastrasování nebo Popichování můžeš působit na všechny protivníky ve Střední Šabloně Výbuchu. Limitovaná Akce.
Spolehlivý	N, D 8	Volné přehození hodů na Podporování.
Uštěpačný	N, Popichování k6	Zvýšení při odolávání útoku Popichováním nebo Zastrasováním způsobí, že je protivník Rozptýlený.
Městem Protřelý	N, Ch k6	+2 k Obecným Znalostem a vytěžení konexí v kriminálním podsvětí.
Pevná Vůle	N, D k8	+2 na odolávání Testování pomocí Chytrosti nebo Ducha.
Železná Vůle	O, Statečný, Pevná Vůle	Bonus se nyní použije i k odolávání silám a zotavení se z jejich účinků.
Jak Na Lidi	N, D k8	Házej druhou kostkou při Podporování pomocí Předvádění nebo Přesvědčování a použij výslede na dalšího spojence. Limitovaná akce.
Jak Na Davy	O, Jak Na Lidi	Jako výše, ale házej třetí kostkou. Limitovaná akce.

PODIVNÉ BŘITY

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Pouto Šelmy	N	Hrdina může použít Beníky na zvířata, která ovládá.
Pán Šelem	N, D k8	Zvířata mají tvého hrdinu ráda a ten má nějakého zvířecího mazlíčka. Viz text.
Šampion	N, Dk8, Boj k6	+2 k poranění proti nadpřirozeným zlým stvořením.
Čchi	V, Pokročilá Bojová Umění	Jednou za boj můžeš přehodit neúspěšný útok, nebo přimět protivníka k přehození úspěšného útoku, nebo přidej +k6 k útoku Bojem beze zbraní.
Cit Pro Nebezpečí	N	+2 k hodů na Všímavost na všimnutí si přepadení nebo podobné události.
Léčitel	N, D k8	+2 k hodům na Léčitelství, magické či jiné.
Tekutá Kuráž	N, V k8	Alkohol ti zvyšuje Vitalitu o jednu úroveň kostky a ignoruješ jednu úroveň postihů za Zranění; -1 k hodům na Obratnost, Chytrost a napojené dovednosti.
Mrchožrout	N, Šťastlivec	Jednou za setkání můžeš najít potřebný předmět.

LEGENDÁRNÍ BŘITY

BŘIT	POŽADAVKY	SOUHRN
Následovníci	DK, L	Hrdina má pět následovníků.
Profesionál	L, Maximální Rys	Jeden Rys a jeho limit postavy se zvyšuje o jednu úroveň.
Expert	L, Profesionál v daném Rysu	Jeden Rys a jeho limit postavy se zvyšuje o jednu úroveň.
Mistr	DK, L, Expert v daném Rysu	Pro zvolený Rys se postavě zvyšuje Divoká Kostka na k10.
Parťák	DK, L	Postava získá parťáka.
Tuhý Kořínek	L, V k8	Hrdina může utřít čtyři Zranění před tím, než je Vyřazený.
Tužší Kořínek	L, Tuhý Kořínek, V k12	Hrdina může utřít pět Zranění před tím, než je Vyřazený.
Mistr Zbraně	L, Boj k12	Obrana se zvyšuje o +1 a bonusová kostka k Boji je k8.
Mistr Zbraní	L, Mistr Zbraně	Obrana se zvyšuje o dalších +1 a bonusová kostka k Boji je k10.



KAPITOLA DRUHÁ

VÝBAVA

V této části najdeš ukázkovou výbavu od antických prostředí po blízkou budoucnost. Než začneš nakupovat, přečti si níže uvedené poznámky, aby ses seznámil s významem všech klíčových slov.

CENY

Pro hru předpokládáme, že postavy vlastní oblečení a další osobní předměty. V moderních herních světech mívají typicky také kde bydlet, nástroje, možná i nějaké vozidlo a základní nezbytnosti odpovídající dané době.

Suma \$500, kterou postava při tvorbě obdrží, je určena na nákup „výbavy na dobrodružství“ nad rámec těchto osobních předmětů. Ceny typicky odpovídají moderní době. Ceny historických či futuristických předmětů jsou pak určeny relativně k této startovní sumě. Někdy z toho mohou vyplývat určité paradoxy – pěkný oblek mohl v roce 1920 stát spíše \$20 než zde uvedených \$200 – ovšem startovní suma je také vyšší, než by v dané době lidé běžně měli k dispozici.

Některé předměty je velmi těžké nacenit také proto, že je typicky vyráběli lidé, kteří za to nebyli placeni – jako například katapulty nebo trebuchety, které vyráběli inženýři a vojáci v poli. Jejich ceny pak odpovídají odhadu času a zdrojů, potřebných k jejich výrobě.

Zde uvedené ceny použijte pro krátké hry nebo jako orientační pro vaše vlastní herní světy. Naše oficiální *Divoké Herní Světy* obsahují ceníky výbavy odpovídající dané době a prostředí.

PARAMETRY VÝBAVY

ZBROJ

Číslo určuje úroveň Zbroje, kterou dané vybavení poskytuje. Toto číslo je pak uváděno v závorkách hned za celkovou Tuhostí. Neuvede-li útočník jinak, počítáme, že zásah z útoku vždy směřuje na trup cíle.

Zbroj, kterou má postava na sobě, se sčítá s přirozenou Zbrojí (například šupinatou kůží) plnou hodnotou.

Nasazená zbroj se také sčítá s jednou další vrstvou zbroje. Slabší zbroj přidává polovinu své hodnoty (zaokrouhлено dolů) k celkové úrovni zbroje. Zvyšuje také postihy za Minimální Sílu u silnější zbroje o jednu kostku. Oblečená kroužková košile (+3) pod plátovou zbrojí (+4) přidává +1 k celkové hodnotě Zbroje nositele, která tedy bude +5, a zvyšuje tedy také požadavek na Minimální Sílu na k12.

PROTIPANGÉROVÁ/PRŮBOJNÁ (PP)

Zbraň nebo náboj ignorují uvedený počet bodů Zbroje. Například zbraň s PP 4 ignoruje 4 body Zbroje. Body PP, o které případně zbraň převyšuje hodnotu Zbroje, jsou prostě nevyužitá.

RÁŽE

Číslo uvedené u palných zbraní v závorkách za jménem odpovídá ráži v ní používaných nábojů. Používá se pro určení ceny nábojů nebo pro rozhodnutí, zda je možné náboje z jedné zbraně použít i v jiné. Není-li uvedeno jinak, tak náboje do pušek a pistolí nejsou zaměnitelné.

PORANĚNÍ

Poranění je uváděno v podobě hodnot kostek. Zbraně na dálku mají pevně dané kostky poranění (například 2k6). Zbraně na blízko mají poranění založeno na kostce Síly útočníka, zvýšené o další kostku, uvedenou u každé zbraně v přehledu. Například dýka způsobuje poranění Síla+k4.

TĚŽKÁ ZBRAŇ (TZ)

Zbraň dokáže poškodit vozidla a další cíle s označením **Těžký Pancír** (viz strana 82).

TŘÍŠTIVOTRHAVÁ (TT)

Tříštvotrhavé střely používají šablonu výbuchu, jejíž velikost je uvedena u příslušného záznamu zbraně nebo munice. Viz pravidla pro **Plošné Útoky** na straně 97.

MINIMÁLNÍ SÍLA

Některé předměty vyžadují „Minimální Sílu“, aby je bylo možné používat bez postihů. Všimni si, že u některých předmětů je uvedena hodnota k4, protože je možné, aby Síla byla nižší než k4.

- **ZBROJ/VYBAVENÍ:** Každá úroveň rozdílu kostky Síly postavy a Minimální Síly předmětu způsobuje postih -1 k Pohyblivosti (minimum je 1“) a hodům na Obratnost a dovednosti, založené na Obratnosti. Pro velmi odhodlané dobrodruhy, kteří používají více předmětů, těžších, než jim jejich síla dovoluje, platí, že postihy za jednotlivé předměty se kumulují.
- **ZBRANĚ NA BLÍZKO/VRHACÍ:** Kostka Poranění u zbraní vrhacích nebo na blízko je limitována kostkou Síly útočníka. Vezme-li vychrtlé děčko (Síla k4) do rukou dlouhý meč (Síla + k8), hází na poranění k4 + k4, místo k4 + k8. Současně také, má-li útočník Sílu nižší, než je Minimální Síla zbraně, nezískává žádné případné další možnosti, které zbraň jinak dává, jako například Dosah nebo bonusy na Obranu. Případné postihy si však i nadále započítává.
- **ZBRANĚ NA DÁLKU:** Útočník má k hodům na útok postih -1 za každou úroveň kostky, o kterou je jeho Síla nižší než požadované minimum dané zbraně.

OBRANA

Zbraň dává postavě dodatečný bonus k Obraně. Má-li postava zbraň v každé ruce, případné postihy k Obraně se sčítají, ale bonusy ne (kromě případu, kdy má postava Břit Obouruký).

DOSTŘEL

Uvádí pro zbraň její Krátký, Střední a Dlouhý Dostřel. Extrémní Dostřel zbraně je až do vzdálenosti 4x její Dlouhý Dostřel. Podívej se na **Útoky Nadálku** na straně 93 pro opravy ke Střelbě a Atletice (vrhání) a další podrobnosti.

Dostřely jsou uváděny v palcích, takže můžeš použít pravítko pro pohyb, střelbu a boj s miniaturami na herním stole. Nepoužíváte-li miniatury, každý palec odpovídá 2 metrům.

Dostřely zbraní ber jako „efektivní“ dostřely pro hru na herním stole. Potřebuješ-li znát dostřely zbraně z reálného světa (například pro bitvy, které neodehráváte na hracím stole), vynásob údaje v závorce číslem 2,5.

RYCHLOST STŘELBY

RS udává počet výstřelů, které mohou být z dané zbraně vystřeleny v jedné akci. Další podrobnosti viz **Zbraně Nadálku** na straně 93

DOSAH

Zbraně s „Dosahem“ umožňují zaútočit na uvedenou vzdálenost. Například Dosah 1 umožňuje postavě zaútočit na cíl vzdálený až 1“. Zbraně bez hodnoty Dosahu mohou být použity pouze proti cílům, které jsou na vzdálenost paže (sousedící).

Dosah může být velmi důležitý při boji z koně a také *proti nepřítelům na koních* (viz strana 103).

NABÍJENÍ

Přebíjení zásobníků, klipů i jednotlivých nábojů v moderních palných zbraních je podrobně popsáno na straně 105.

Některé zbraně, například muškety a těžké kuše, se přebíjejí mnohem pomaleji. Číslo za slovem Nabíjení udává počet akcí, potřebných na opětovné nabití, poté, co bylo ze zbraně vystřeleno, aby byla opět připravena k výstřelu.

STŘELBA OD BOKU

Určité druhy zbraní, jako například těžké odstřelovací pušky, jsou velmi nepřesné při střelbě od boku, místo použití jejich mířidel, puškohledů, nožiček či trojnožek. Jestliže se postava v kole, ve kterém používá zbraň se Střelbou Od Boku, také pohybuje, má postih -2 ke Střelbě.

DÁVKA PO TŘECH

Několik vojenských zbraní umožňují vystřelit rychle po sobě tři náboje na jeden stisk spouště. Má-li zbraň tuto schopnost, má v tomto módu RS 1, ale vystřelí přitom tři náboje najednou v jedné akci a má tak bonus +1 ke Střelbě a hodů na poranění.

OBOURUČNÁ

Obouručnou zbraň je možné použít jednoručně s postihem -4. Pro účely poranění si bojovník s takovou zbraní započítá svou plnou Sílu, ale ztrácí její případné další výhody, jako Dosah nebo bonus k Obraně.

NALOŽENÍ

Většinu času si nemusíš dělat starosti s tím, kolik toho tvoje postava nese. Je-li však v nějaké situaci důležité toto sledovat, použij tabulku **Stupňů Naložení** uvedenou níže. Postava, která nese více než uvedenou hmotnost, je Naložená.

Naložená postava si odečítá 2 od Pohyblivosti (minimum 1“), hodů na běh, Obratnosti a navázaných dovedností a také hodů na Vitalitu při odolávání **Únavě** (viz strana 100).

Nese-li postava třikrát tolik a více, než je uvedena hodnota, může se pohybovat s Pohyblivostí 1 po tolik kol, kolik je její Vitalita. V každém další kole musí uspět v hodů na Vitalitu, nebo obdrží úroveň Únavy.

Maximální hmotnost, kterou postava uzdvihne nebo unese, je čtyřnásobek uvedené hodnoty.

NALOŽENÍ	
SÍLA	UNESE AŽ ...
k4	10 kg
k6	20 kg
k8	30 kg
k10	40 kg
k12	50 kg
Za každé +1	+10 kg

Neskladné Předměty: Nošení objemných, tvarem neskladných a nevyvážených předmětů, jako jsou velké bedny, truhlice s poklady, osoby a podobně, může mít za následek Naložení, bez ohledu na skutečnou hmotnost neseného předmětu (dle úvahy SH).

BĚŽNÁ VÝBAVA

PŘEDMĚT	CENA	VÁHA
ZVÍŘATA & POSTROJE		
Kůň	300	-
Válečný kůň	750	-
Sedlo	10	5
Zdobené sedlo	50	5
VÝBAVA DOBRODRUHA		
Batoh	50	1
Přikrývka (spacák; teplý)	25	2
Deka	10	2
Foťák (na jedno použití)	10	0,5
Foťák (standardní)	75	1
Foťák (digitální)	300	0,5
Svíčka (jedna hodina, 2“ světla)	1	0,5
Polní láhev (vak na vodu)	5	0,5
Páčidlo	10	1
Lékárnička	10	0,5
<i>Pozn.: tři dávky, viz Léčitelství s.96</i>		
Baterka (10“ paprsek)	20	1,5
Lahev (keramická)	5	0,5
Křesadlo	3	0,5
Brýle (ochranné)	20	0,5
Kotvička	100	1
Kladivo	10	0,5
Pouta (okovy)	15	1
Lucerna (4 hodiny, 4“ světla)	25	1,5
Zapalovač	2	-
Paklíče	200	0,5
Lékařská souprava	100	2
<i>Pozn.: pět použití, +1 k hodům na dovednost Léčitelství, \$25 za doplnění</i>		
Olej (do lampy, půl litru)	2	0,5
Toulec (na 20 šípů/šipek)	25	1
Lano, konopné (10“ / 20 m)	10	7,5
Lano, nylonové (10“ / 20 m)	10	1,5
Lopata	5	2,5
Mýdlo	1	0,1
Nářadí	200	2,5
Pochodeň (1 hodina, 4“ světla)	5	0,5
Deštník	5	1
Píšťalka	2	-
Brousek	5	0,5

PŘEDMĚT	CENA	VÁHA
OBLEČENÍ		
Boty, turistické	100	1
Maskovací oblečení	20	1,5
Oblečení, běžné	20	1
Oblečení, formální	200	1,5
Zimní výbava (plášť, parka)	200	1,5
Zimní obuv	100	0,5
POČÍTAČE & ELEKTRONIKA		
Počítač, stolní	800	10
GPSka	250	0,5
Tablet	250	0,5
Notebook	1200	2,5
DOPLŇKY KE ZBRANÍM		
Dvojnožka/Trojnožka	100	1
<i>Pozn.:</i> Jednu akci zabere rozložení. Neguje Zpětný Ráz a postihy za Mín. Sílu.		
Zaměřovače laserové/reflexní	150	0,5
<i>Pozn.:</i> +1 ke Střelbě na Krátký a Střední Dostřel.		
Puškohled	100	1
<i>Pozn.:</i> Ruší ještě další 2 body postihů při Míření, strana 97		
JÍDLO		
Rychlé občerstvení/Fastfood	8	0,5
Dobré jídlo (restaurace)	15+	-
Krabičkové	10	0,5
Cestovní dávka potravin	10	2,5
<i>Pozn.:</i> 5 jídel, vydrží jeden týden.		

PŘEDMĚT	CENA	VÁHA
SEBEOBRANA		
Pepřový sprej	15	0,25
<i>Pozn.:</i> Použij Střelbu (nebo nablízko Boj). Bez postihu za Dostřel, ale max do 2" (asi 1,5 m), 5 dávek, oběť musí uspět v hodu na Vitalitu s postihem -2, nebo je Omráčená (strana 106).		
Paralyzér	25	0,25
<i>Pozn.:</i> Použij Střelbu. Dostřel 1/2/4. 3 dávky před tím, než je nutno aspoň dvě hodiny dobíjet. Oběť musí uspět v hodu na Vitalitu s postihem -2, nebo jsou Omráčené.		
SLEDOVACÍ TECHNIKA		
„Štěnice“ (odposlouchávací)	30	-
<i>Pozn.:</i> 12 hodin nepřetržitého provozu.		
Mikrokamera	50	-
<i>Pozn.:</i> 12 hodin nepřetržitého provozu.		
Odposlech mobilů	650	2,5
Technikův telefon	150	1
<i>Pozn.:</i> Hod na Opravářství pro napíchnutí telefonní linky.		
Brýle nočního vidění	500	1,5
<i>Pozn.:</i> Bez postihu za Osvětlení úrovně Šero a Tma (viz strana 102). Za dvojnásobnou cenu jsou brýle „aktivní“ a ignorují všechny postihy za Osvětlení.		
Parabolický mikrofon	750	2
<i>Pozn.:</i> Zachytí šepot do 100 metrů.		
Telefonní odposlouchávání	250	-
Detektor odposlouchávání	525	1

MUNICE

MUNICE	CENA	VÁHA	POZNÁMKY
Šípy/Šípky	1/2 šípy	0,5/5 šípů	Šípy do luků, šípky do kuší
Náboje			
Malé	10/50 nábojů	0,5/50	ráže .22 až .32
Střední	20/50 nábojů	1/50	ráže 9mm až .45
Velké	50/50 nábojů	7,5/50	ráže .50 a větší
Laserové baterie			
Pistole	20	0,125	Poskytuje jeden plný zásobník pro danou zbraň
Puška, Samopal	20	0,25	
Gatling	50	2	
Jeden výstřel (prach)	1/10 střel	0,25/10	Pro černoprachové zbraně
Brokovnice			
Broky	15/25	0,75/25	Standardní broky
Slug	20/25	0,75/25	Viz strana 105.
Kameny do praku	2/20 kamenů	0,5/20	-

ZBROJ

Hodnota Zbroj je uvedena v závorkách vedle Tuhosti postavy, jako například: 11 (2). Tento zápis znamená, že 2 body z Tuhosti 11 dané postavy jsou tvořeny Zbrojí. Protipancérový Průbojný útok dokáže ignorovat tyto 2 body Zbroje, ale ne zbylých 9.

Všimni si, že náholicie (ochrany holení) a nátepníky (ochrany předloktí) jsou uvedené v párech. Vyděl dvěma jejich váhu a cenu, jestliže postava používá jen polovinu sady (Minimální Síla se nemění).

STŘEDOVĚKÁ & ANTICKÁ ZBROJ

PŘEDMĚT	ZBROJ	MIN SIL	VÁHA	CENA
OBLEČENÍ / LEHKÁ KOŽENÁ				
Těžké zimní oblečení, tenká kožená zbroj, měkká kůže.				
Kabátec (trup, ruce)	+1	k4	2,5	20
Roucho (trup, ruce, nohy)	+1	k4	4	30
Nohavice (nohy)	+1	k4	2,5	20
Čapka (hlava)	+1	k4	0,5	5
TLUSTÁ KOŽENÁ / ZESÍLENÁ KOŽENÁ				
Vařená kůže, krokodýlí kůže.				
Kabátec	+2	k6	4	80
Nohavice	+2	k6	3,5	40
Čapka	+2	k6	0,5	20
KROUŽKOVÁ ZBROJ				
Kroužková, lamelová, šupinová, drátěná košile, samurajská zbroj.				
Košile (trup, ruce)	+3	k8	12,5	300
Nohavice (nohy)	+3	k8	5	150
Kroužková kukla nebo Přilba (hlava)	+3	k8	2	25
BRONZOVÁ ZBROJ (HERNÍ SVĚTY DOBY BRONZOVÉ)				
Typicky se vyskytuje jen antických dobách nebo před-železných civilizacích.				
Bronzová Koňská Zbroj (kůň)	+3	k10	25	1500
Bronzový kyrys (trup)	+3	k8	6,5	80
Nátepníky (ruce)	+3	k8	2,5	40
Náholicie (nohy)	+3	k8	3	50
Bronzová Přilbice (hlava)	+3	k8	3	25
PLÁTOVÁ ZBROJ				
Těžká ocelová zbroj, tvořená kovovými pláty.				
Plátová Koňská Zbroj (kůň)	+4	k10	25	1500
Kyrys (torzo)	+4	k10	15	500
Nátepníky a Nárameníky (ruce)	+4	k10	5	200
Náholicie a nákolenice (nohy)	+4	k10	5	200
Těžká Přilbice (hlava)	+4	k10	2	100
Těžká Přilbice, Uzavřená (hlava)	+4	k10	4	200

Pozn.: -1 k hodům na Všímavost založeným na zraku.

„Musím pamatovat na to, že ceny výbav jsou relativní k obdobím, ze kterých pocházejí - ne k současným cenám. Možná je budu chtít upravit, až Red a Gabe začnou skákat z jedné dimenze do druhé.“

-SH

MODERNÍ ZBROJ

Balistická Ochrana: Zbroj označená hvězdičkou snižuje poranění z kulek o 4. „Kulky“ zahrnují fyzické střely vypálené z palné zbraně. Započti PP jen proti uvedené hodnotě Zbroje.

PŘEDMĚT	ZBROJ	MIN SIL	VÁHA	CENA
OBLEČENÍ/LEHKÁ KOŽENÁ				
Těžké zimní oblečení, kožené bundy a kalhoty.				
Těžký Kabát, Kožená Bunda (torzo, ruce)	+1	k4	2,5	100
Motorkářské Kalhoty (nohy)	+1	k4	2,5	70
Kevlarová Motorkářská Bunda (trup, ruce)	+2	k4	4	350
Kevlarové Motorkářské Kalhoty (nohy)	+2	k4	2	175
Helma na kolo (hlava)	+2	k4	0,5	50
Motorkářská Helma (hlava)	+3	k4	1,5	100

OSOBNÍ ZBROJ				
Ochranné vesty, neprůstřelné vesty, osobní zbroj a pyrotechnické obleky.				
Ochranná Vesta (z doby války ve Vietnamu, trup)	+2	k6	5	40
Kevlarová Vesta (trup)	+2*	k6	2,5	200
Kevlarová Vesta s keramickými pláty (torzo)	+4*	k8	8,5	500
Kevlarová Přilba (hlava)	+4*	k4	2,5	80
Pyrotechnický Oblek (celé tělo)	+10	k12	40	25 tisíc

Pozn.: Pyrotechnické obleky nejsou příliš flexibilní a neumožňují velkou pohyblivost, kromě rukou, které jsou nekryté. Obratnost a navázané dovednosti, které vyžadují více než jen šikovné ruce, nemohou mít pro postavu v obleku vyšší hodnotu než k6 a Pohyblivost je snížena o 2 (navíc k případným postihům za Minimální Sílu).

FUTURISTICKÁ ZBROJ

PŘEDMĚT	ZBROJ	MIN SIL	VÁHA	CENA
LEHKÁ/CIVILNÍ ZBROJ				
Energetický Pvlak: Každá níže uvedená zbroj může být vylepšena „energetickým pvlakem“, který rozptyluje přichozí záření, což snižuje poranění z laserů o 4. Cena tohoto vylepšení je 50 % ceny zbroje a zbroj je po vylepšení velmi lesklá, což snižuje výsledky hodů na Nenápadnost o 2, jde-li o zablédnutí.				
Celotělová Zbroj (trup, ruce, nohy)	+4*	k4	2	200
<i>Pozn.:</i> Lehký, obrněný oblek, vyrobený ze složitých polymerů nebo pokročilých balistických tkanin.				
VOJENSKÁ ZBROJ				
Zbroj používaná privátními nebo armádními jednotkami.				
Pěchotní Bitevní Zbroj (trup, ruce, nohy)	+6*	k6	6	800
<i>Pozn.:</i> Celotělová zbroj s botami a rukavicemi.				
Bitevní Přilba (hlava, celobličejová)	+6*	k6	2	100



ŠTÍTY

Štíty zvyšují Obranu postavy dle parametrů uvedených níže. Hodnota Krytu se odečítá od útoků nadálku vedených zepředu a z kryté strany (útoky zezadu a z nechráněné strany kryt ignorují).

Středověké štíty mají Pevnost 10 a poskytují Zbroj +2, když se někdo snaží střílet skrz ně (viz **Překážky** na straně 99). Moderní štíty mají Pevnost 12 a poskytují také Zbroj +2. Polymerové štíty mají Pevnost 10 a poskytují Zbroj +4.

Je-li štít připravený a držený, je možné ho použít k úderům, které udělují Síla+k4 poranění.

PŘEDMĚT	ZBROJ	KRYT	MIN SIL	VÁHA	CENA
STAROVĚKÉ & STŘEDOVĚKÉ					
Malý	+1	-	k4	2	50
Střední	+2	-2	k4	4	100
Velký	+3	-4	k4	6	200
MODERNÍ					
Pořádkový Štít	+3	-4	k4	2,5	80
Balistický Štít	+3	-4	k6	4,5	250
<i>Pozn.: Snižuje poranění ze střelných zbraní o 4, když se útočník snaží střílet skrz něj.</i>					
FUTURISTICKÉ					
Polymerový Štít, Malý	+1		k4	1	200
Polymerový Štít, Střední	+2		k4	2	300
Polymerový Štít, Velký	+3		k6	3	400



OSOBNÍ ZBRANĚ

ZBRANĚ NABLÍZKO

DRUH	PORANĚNÍ	MIN SÍL	VÁHA	CENA	POZNÁMKY
STŘEDOVĚKÁ					
Sekera, Ruční	Síl+k6	k6	1	100	–
Sekera, Bitevní	Síl+k8	k8	2	300	–
Sekera, Velká	Síl+k10	k10	3,5	400	PP 2, Obrana -1, dvě ruce
Kyj, Lehký	Síl+k4	k4	1	25	Znak nízkého postavení nebo násilnictví
Kyj, Těžký	Síl+k6	k6	2,5	50	Znak nízkého postavení nebo násilnictví
Dýka/Nůž	Síl+k4	k4	0,5	25	–
Řemdih	Síl+k6	k6	1,5	200	Ignoruje bonus za štít
Halapartna	Síl+k8	k8	3	250	Dosah 1, dvě ruce
Katana	Síl+k6+1	k6	1,5	1000	Dvě ruce
Kopí, Jezdecké/Dřevec	Síl+k8	k8	3	300	PP 2 při nájezdu, Dosah 2, použitelné jen při boji ze sedla
Palcát	Síl+k6	k6	2	100	–
Palice	Síl+k10	k10	5	400	Dvě ruce, +2 poranění při rozbíjení předmětů (strana 98)
Píka	Síl+k8	k8	9	400	Dosah 2, dvě ruce
Rapír	Síl+k4	k4	1	150	Obrana +1
Kopí	Síl+k6	k6	1,5	100	Dosah 1, Obrana +1, když je drženo v obou rukách
Hůl	Síl+k4	k4	2	10	Obrana +1, Dosah 1, dvě ruce
Meč, Velký	Síl+k10	k10	3	400	Dvě ruce
Meč, Dlouhý	Síl+k8	k8	1,5	300	Základní zbraně a scimitary
Meč, Krátký	Síl+k6	k6	1	100	Včetně jezdeckých šavlí
Válečné Kladivo	Síl+k6	k6	1	250	S hroty, PP 1
MODERNÍ					
Bum-na-tyči	3k6	k6	1	5	Brokovnicový náboj na tyči, používaný v boji nablízko; je třeba ho nabíjet novým nábojem (jedna akce)
Bajonet	Síl+k4	k4	0,5	25	Síl+k6 a Obrana +1 když je nasazen na pušku, Dosah 1, dvě ruce
Obušek	Síl+k4	k4	0,5	10	Často ho nosí zástupci práva
Boxer	Síl+k4	k4	0,5	20	Nepočítá se za zbraň pro určení Obránce Bezezbraně (strana 109)
Pila, Motorová	2k6+4	k6	10	200	Kritický Neúspěch zasáhne útočníka
Nůž, Vyhazovací	Síl+k4	k4	0,25	10	-2 na Všimnutí si, je-li nošen skrytý
Nůž, Přežití	Síl+k4	k4	0,5	50	Základní nástroje v rukojeti dávají +1 k hodům na Umění Přežít
FUTURISTICKÉ					
Molekulární Nůž	Síl+k4+2	k4	0,25	250	PP 2, Není možné ho vrhat
Molekulární Meč	Síl+k8+2	k6	1	500	PP 4
Laserový Meč	Síl+k6+2	k4	1	1000	PP 12

ZBRANĚ NADÁLKU

Vrhací sekery a nože, luky, síť, praky, oštěpy a kopí jsou dostupné ve většině herních světů a historických dob.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	MIN SÍL	VÁHA	CENA
STŘEDOVĚKÁ							
Sekera, Vrhací	3/6/12	Síl+k6	–	1	k6	1,5	100
Luk	12/24/48	2k6	–	1	k6	1,5	250
Kuše (Ručně Natahovaná) <i>Pozn.: Ručně-natahovaná.</i>	10/20/40	2k6	2	1	k6	2,5	250
Kuše, Těžká <i>Pozn.: Vyžaduje natahovací páku. Nabíjení 2</i>	15/30/60	2k8	2	1	k6	4	400
Dýka/Nůž	3/6/12	Síl+k4	–	1	k4	0,5	25
Dlouhý Luk	15/30/60	2k6	1	1	k8	1,5	300
Síť (Zatížená) <i>Pozn.: Úspěšný zásah znamená, že cíl je Zamotaný (viz strana 98). Síť má Pevnost 6 a je zranitelná jen sečnými útoky.</i>	3/6/12	–	–	1	k4	4	50
Prak (Atletika (vrh))	4/8/16	Síl+k4	–	1	k4	0,5	10
Kopí/Oštěp	3/6/12	S9l+k6	–	1	k6	1,5	100
MODERNÍ							
Kompozitní Luk	12/24/48	Síl+k6	1	1	k6	1,5	200
Kuše	15/30/60	2k6	2	1	k6	3,5	300

ZBRANĚ NA ČERNÝ PRACH

Zbraně na střelný černý prach mají Nabíjení 3.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
PISTOLE								
Křesadlová Pistole	5/10/20	2k6+1	–	1	–	k4	1,5	150
MUŠKETY								
Křesadlová Předovka a Podobné Muškety	10/20/40	2k8	–	1	–	k6	7,5	300
Trombón <i>Pozn.: Považuj za brokovnici, viz strana 105.</i>	10/20/40	1-3k6	–	1	–	k6	6	300
MUŠKETY S DRÁŽKOVANOU HLAVNÍ								
Kentucky Rifle	15/30/60	2k8	2	1	–	k6	4	300
<i>Pozn.: Nabíjení 4. Hlaveň s těsným drážkováním vyžaduje čtyři akce na nabití místo obvyklých tří.</i>								
Springfield Model 1861	15/30/60	2k8	–	1	–	k6	5,5	250



Mušketka s hladkým vývrtem

MODERNÍ PALNÉ ZBRANĚ

PISTOLE

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
REVOLVERY								
Revolvery jsou typicky na 6 nábojů, které je třeba nabíjet jeden po druhém. K některým modernějším zbraním se vyrábějí speedloadery, za cenu kolem 10% ceny zbraně, které umožňují nabití všech komor najednou.								
Derringer (.41)	3/6/12	2k4	–	1	2	k4	0,5	100
Policejní revolver (.38)	10/20/40	2k6	–	1	6	k4	1	150
Colt Peacemaker (.45)	12/24/48	2k6+1	1	1	6	k4	2	200
Smith & Wesson (.357)	12/24/48	2k6+1	1	1	6	k4	2,5	250
POLOAUTOMATICKÉ								
Poloautomatické pistole mají náboje v zásobníku. Standardní velikosti zásobníků jsou uvedeny níže. Další zásobníky je možné koupit za 10% ceny zbraně. Plně nabitý zásobník váží asi 0,5 kg.								
Colt 1911 (.45)	12/24/48	2k6+1	1	1	7	k4	2	200
Desert Eagel (.50)	15/30/60	28	2	1	7	k6	4	300
Glock (9mm)	12/24/48	26	1	1	17	k4	1,5	200
Ruger (.22)	10/20/40	24	–	1	9	k4	1	100

SAMOPALY

Typické velikosti zásobníků jsou uvedené níže pro každou zbraň. Další zásobníky je možné zakoupit za 10% ceny zbraně. Plně nabitý zásobník váží asi 0,5 kg.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
H&K MP5 (9mm)	12/24/48	2k6	1	3	30	k6	5	300
Tommy Gun (.45)	12/24/48	2k6+1	1	3	20	k6	6,5	350
<i>Pozn.:</i> Thomsonův samopal může používat také bubnové zásobníky na 50 nábojů. To zvyšuje váhu o 1 kg a každý nabitý zásobník stojí \$50.								
Uzi (9mm)	12/24/48	26	1	3	32	k4	4,5	300

BROKOVNICE

Brokovnice střílí spršku střel (kterým se říká „broky“) pro zvýšení šance střelce zasáhnout svůj cíl. Na blízko může být takový výstřel devastující. Viz **Brokovnice** na strana 105 pro detaily.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
Dvoulhavlňovka	12/24/48	1-3k6	–	1	2	k6	5,5,	150
Pumpa	12/24/48	1-3k6	–	1	6	k4	4	150
Upilovaná 2H	5/10/20	1-3k6	–	1	2	k4	3	150
Striker-12 (Zametač)	12/24/48	1-3k6	–	1	12	k6	5	450



„Tommy“ Gun

M1911 Colt .45

PUŠKY

Pušky mohou být opakovací, s napínací pákou nebo nabíjené ze zásobníku nebo klipy, dle poznámky v popisu. Další zásobníky nebo klipy stojí 10% ceny pušky a každý váží asi 0,5 kg.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
PÁKOVÉ / OPAKOVACÍ PUŠKY								
Barret (.50)	50/100/200	2k10	4	1	10	k8	17,5	750
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň, Střelba Od Boku, Barrety používají 10-ranné zásobníky, které nabitě váží 1 kg. Téměř vždy jsou vybaveny puškohledem.								
M1 Garand (.30-06)	24/48/96	2k8	2	1	8	k6	5	300
<i>Pozn.:</i> Služební zbraň US pěchoty ve Druhé Světové Válce.								
Lovecká Puška (.308)	24/48/96	2k8	2	1	5	k6	4	350
<i>Pozn.:</i> Střel. Od Boku								
Sharps Big 50 (.50)	30/60/120	2k10	2	1	1	k8	5,5	400
<i>Pozn.:</i> Střelba Od Boku								
Spencer Karabina	20/40/80	28	2	1	7	k4	4	250
Winchester '73 (.44-40)	24/48/96	2k8-1	2	1	15	k6	5	300
ÚTOČNÉ PUŠKY								
AK47 (7.62mm)	24/48/96	2k8+1	2	3	30	k6	5	450
M-16 (5.56mm)	24/48/96	28	2	3	20/30	k6	4	400
<i>Pozn.:</i> Verze A-2 může střílet také Dávkou Po Třech (viz strana 67).								
Steyer AUG (5.56mm)	24/48/96	2k8	2	3	30	k6	4	400
<i>Pozn.:</i> Může střílet také Dávkou Po Třech (viz strana 67).								
KULOMETRY								
Kulometry jsou těžké, plně automatické zbraně, konstruované tak, aby vydržely delší střelbu. Většina je nabíjena z pásu nebo bubnového zásobníku, a mají tak vyšší kapacitu výstřelů než útočné pušky, i když jsou obdobné ráže a mají stejnou rychlost střelby.								
Montáž Zbraně: Většina kulometů vyžaduje ke střelbě dvojnožku, trojnožku nebo upevnění na vozidle, aby eliminovala případné požadavky na sílu a také postih za Zpětný Ráz (viz strana 105). Jejich Minimální Síla je pak uvedena jako N neboli Neří. Jestliže má zbraň uvedenou Minimální Sílu, pak je možné z ní střílet od boku s postihem za Střelbu od Boku a Zpětný Ráz.								
Minimální Rychlost Střelby: Kulometry mají minimální Rychlost Střelby 2, není-li uvedeno jinak.								
Nabíjení: Kulometů mají Nabíjení 2, což zahrnuje výměnu nábojového pásu nebo bubnového zásobníku, natažení závěru atp.								
DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
BAR (.30-06)	20/40/60	2k8	2	3	20	k8	8,5	300
<i>Pozn.:</i> Rychlost Střelby je od 1 do 3. Používá zásobníky (jedna akce na nabití místo obvyklých 2).								
Gatling (.45)	24/48/96	2k8	2	3	100	N	85	500
Minigun (7.62mm)	30/60/120	2k8+1	2	5	4000	k10	42,5	100 tis.
<i>Pozn.:</i> Minimální Rychlost Střelby 3, vyžaduje postroj s batohem, ve kterém je část nabíjecího pásu, který plně nabitý váží dalších 42,5 kg (obsahuje 4000 nábojů).								
M2 Browning (.50)	50/100/200	210	4	4	200	N	42	1500
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň.								
M60 (7.62mm)	30/60/120	2k8+1	2	2	100	k8	16,5	6000
MG45 (7.92mm)	30/60/120	2k8+1	2	2	200	k10	13	750
SAW (5.56mm)	30/60/120	2k8	2	2	200	k8	10	4000

LASEROVÉ (FUTURISTICKÉ)

Lasery emitují vysokoenergetické soustředěné paprsky světla, které pronikají zasaženými cíli a spálí je.

Kauterizace: Kdokoli Vyřazený zásahem laseru má bonus +2 k hodů na Vitalitu proti Krvácení.

Přetížení: Lasery uvedené níže mohou fungovat v módu přetížení, kdy způsobují o extra k6 vyšší poranění. Když ale na kterékoli z kostek Střelby padne 1, musí se zbraň celé kolo chladit, než je z ní možné znovu vystřelit.

Bez Zpětného Rázu: Pistole, samopaly i pušky ignorují postih za Zpětný Ráz. Laserové Gatlingy však tento postih i nadále mají. Bývají proto obvykle upevněné na trojnožce.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
Pistole	15/30/60	2k6	2	1	50	k4	1	250
Samopal	15/30/60	2k6	2	4	100	k4	2	500
Puška	30/60/120	3k6	2	3	100	k6	4	700
Laserový Gatling	50/100/200	3k6+4	2	4	800	k8	10	1000



SPECIÁLNÍ ZBRANĚ

KANÓNY

Kanóny jsou používány k ničení městských zdí nebo rozprášení velkých formací vojáků. Hod na Střelbu si hází velitel obsluhy dané zbraně.

Bombarda: Jestliže má obsluha aspoň hrubou představu o pozici cíle, může z houfnice, moždířů i bombardy střílet na cíl, který přímo nevidí, střelbou přes terénní či jinou překážku. Nepřímá střelba má kromě běžných oprav ještě postih -4 a v případě, že hod na Střelbu neuspěje, zdvojnásobuje se odchylka od zamýšleného cíle (viz **Plošné Útoky**, strana 97). Sniž postih na -2, zná-li obsluha přesnou pozici (například z informací naváděče).

Kanóny mohou střílet tři odlišné typy střel: pevné, šrapnely a kartáče. Obsluha může vybrat při každém nabíjení zvolený typ munice.

- **Pevná Střela:** Těžké koule z železa, olova či kamenem určená k ničení zdí a kosení sevřených šiků pěších jednotek. Při střelbě si velitel obsluhy hodí na Střelbu jako obvykle. Při úspěchu hod kostkou. Při sudém výsledku se střela odrazila k další oběti, která se nachází do 6" za první obětí, a tu také zasáhne. Postupuj stejným způsobem dále, dokud nepadne liché číslo.
- **Šrapnel:** Výbušné granáty naplněné malými kovovými kuličkami, které při dopadu či výbuchu granátu vyletí směrem ven v smrtící spršce. Jedná se o plošný útok, který používá Střední Šablonu Výbuchu, není-li uvedeno jinak.
- **Kartáč:** Kartáčová střela vybuchuje již uvnitř hlavně kanónu a vystřelí ven spršku smrtících kuliček či jiných kousků kovu jako obrovská brokovnice. Útok má velikost Střední Šablony Výbuchu a pohybuje se v přímé linii až do vzdálenosti 24" (zasáhne k6 cílů, jestliže nehrajete na herním plánu s figurkami, nebo 2k6, jsou-li cíle hustě namačkané). Porovnej hod na Střelbu s každým cílem v zasažené oblasti, použij základní ČČ 4, které uprav podle krytu každého cíle, jako speciálních schopností, jako je Břit Úhyb atd. Zásah způsobí poranění 2k6 a při úspěchu se zvýšením 3k6.

Poznámka: Všechny typy střel jsou Těžké Zbraně, Nabíjení 8. Dva členové obsluhy mohou nabíjet současně.

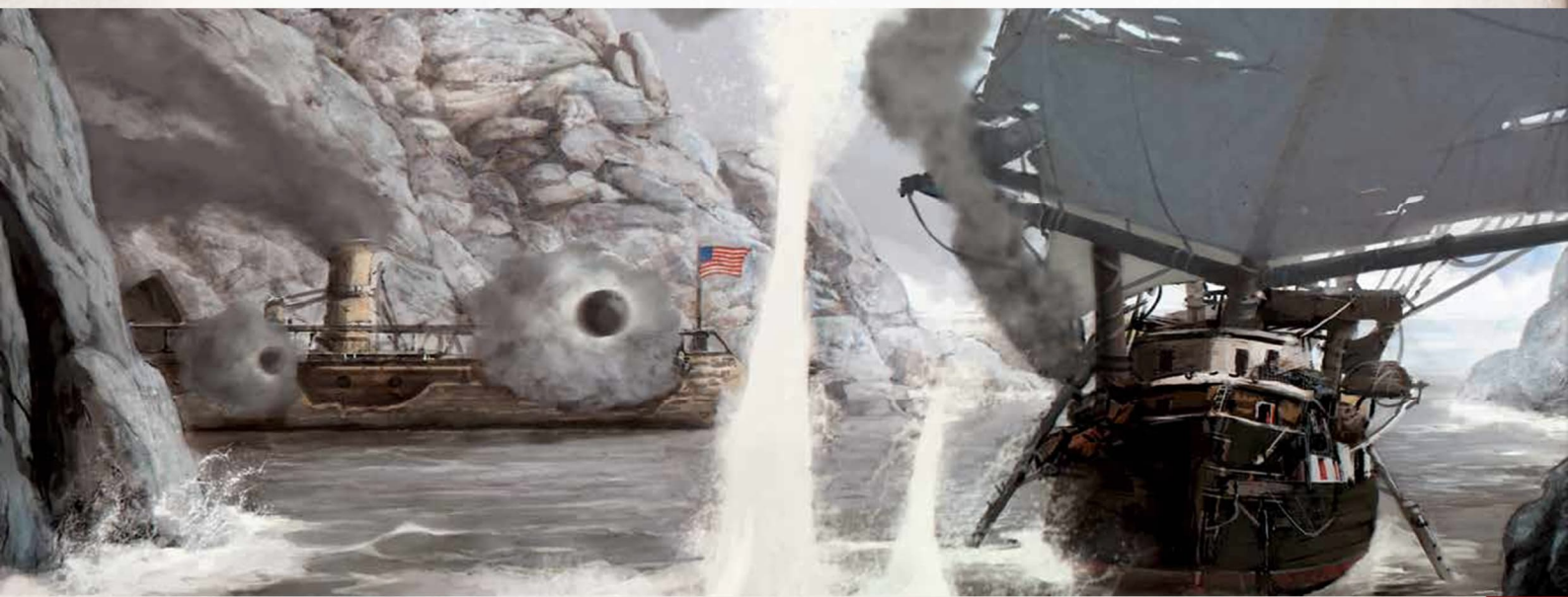
DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	PLOCHA	VÁHA	CENA
Kanón (12 liberní)	Podle Druhu Střel					1200	10 tis.
Kartáč	24" linka	2k6	–	1	SŠV	–	50
Pevná Střela	50/100/200	3k6+1	4	1	–	–	50
Šrapnel	50/100/200	3k6	–	1	SŠV	–	50

KATAPULTY

Katapulty jsou jednoduchá zařízení, která vrhají velké kameny na opevnění nepřítele nebo do řad jeho vojáků. Standardně vyžadují osmičlennou obsluhu pro nabití projektilu, stažení vahadla, které projektil následně vystřelí, a pro zaměření a zacílení. Samotný výstřel dokáže provést i jen jedna osoba, pro nabití jsou však třeba minimálně čtyři.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	PLOCHA	VÁHA	CENA
Katapult	24/48/96	3k6	4	Speciální	SŠV	–	10 tis.
<i>Pozn:</i> Těžká Zbraň, Doba Nabíjení s obsluhou 4 je 5 minut.							
Trebuchet	30/60/120	3k8	4	Speciální	–	–	50 tis.

Pozn: Těžká Zbraň, Doba Nabíjení s obsluhou 4 je 5 minut.



PLAMENOMETY

Plamenomety rozprašují zápalnou tekutinu nebo plyn pro zapálení svých cílů. Patří mezi Těžké Zbraně, používají Šablonu Kužele (viz **Plošné Útoky**, strana 97) a je možné se jim **Vyhýbat** (strana 100).

Zbroj proti nim chrání standardně, ale hořlavé cíle mohou vzplát (viz **Oheň**, strana 127).

Po plamenomety na vozidlech, viz strana 80.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	VÝSTŘELŮ	MIN SÍL	VÁHA	CENA
Plamenomet	Šablona Kužele	3k6	–	1	10	k8	35	300

GRANÁTY

Granáty jsou aktivované vytažením bezpečnostní pojistky, pak po několik sekundách explodují. Jsou házené pomocí dovednosti Atletika s Dostřelými uvedenými níže a není možné použít **Extrémní Dostřel** (viz strana 93).

Všechny granáty jsou Těžké Zbraně a vybuchují v uvedených šablonách výbuchu (viz **Plošné Útoky**, strana 97).

Granátům je možné se Vyhýbat. Viz **Vyhýbání se**, strana 100.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	PLOCHA	VÁHA	CENA
Mk II (WW2 Ananas)	4/8/16	3k6	–	–	SŠV	0,5	40
Ruční Granát (WW2)	5/10/20	3k6-2	–	–	SŠV	1	50
Mk67 (Moderní)	5/10/20	3k6	–	–	SŠV	0,5	50
Kouřový Granát	5/10/20	–	–	–	VŠV	0,5	50
<i>Pozn.: Vytvoří kouřem zahalenou plochu ve VŠV, která omezuje vidění (-4).</i>							
Omračující Granát	5/10/20	–	–	–	VŠV	0,5	50

*Pozn.: Každý cíl musí uspět v hodů na Vitalitu (s postihem -2 při zvýšení), nebo je **Omráčený** (viz strana 106).*

VÍCE O GRANÁTECH

Tato dodatečná pravidla jsou trochu vybíravá, ale reprezentují filmovou akci – a také skutečné hrdiny – jakou hráči často pro své hry hledají.

Granáty z moderní a nedávné doby explodují poté, co vnitřní mechanismus spustí detonátor – typicky se zpožděním mezi třemi a pěti sekundami, dle výrobce a typu, po vytažení pojistky.

Horká Brambora: Právě kvůli zpožděnému výbuchu se může postava v oblasti zasažené výbuchem pokusit granát zvednout a odhodit, před tím, než explodují. Jedná se o hod na Atletiku s postihem -4, který je proveden jako volná akce (nebo s postihem -2, jestliže byl Čekající, v takovém případě to však stojí pozdrženou akci). Neúspěch znamená, že granát explodoval před tím, než ho postava stihla odhodit, což způsobí poranění jako by byl hosen se zvýšením (jestliže už nebyl).

Vaření: Postava může granát „vařit“, když vytáhne pojistku a odpočítá několik sekund, takže ho není možné hodit zpátky. Aby tak mohla udělat, musí si nejdříve hodit na Chytrost, jakožto volnou akci. Při úspěchu se postavě podařilo správně načasovat výbuch a granát není možné hodit zpět, ani se mu Vyhýbat (strana 100). Neúspěch znamená, že je možné ho hodit zpět i se mu Vyhýbat, a Kritický Neúspěch v hodů na Chytrost znamená, že granát explodoval útočníkovi v ruce! Poranění hod, jako by byl hosený se zvýšením.

Zakrytí Granátu: Postava se může pokusit zarýt granát vlastním tělem. Při tomto hrdinském činu utrhá dvojnásobek standardního počtu kostek poranění, ale současně se jeho celková Tuhost odečítá o výsledku poranění pro ostatní postavy v zasažené ploše výbuchu.

MINY

Miny jsou výbušniny, umístěné těsně pod povrch, které vybuchnou v uvedené šabloně výbuchu, když osoba (u protipěchotních min) nebo vozidlo (u protitankových min) projde, resp. projede kolem.

Minová pole: Pro účely dramatické hry si může postava, která šlápne na minu, hodit na Všímavost. Úspěch znamená, že si miny všimla před tím, než udělala další krok a iniciovala výbuch miny. Záchrana oběti vyžaduje hod na Opravářství s postihem -4. Neúspěch v hodů na Všímavost pak znamená okamžitý výbuch miny.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	PLOCHA	VÁHA	CENA
Protipěchotní Mina	–	2k6+1	–	–	MŠV	5	100
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň.							
Protitanková Mina	–	4k6	–	–	SŠV	10	200
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň, PP 5 proti ½ hodnoty Zbroje vozidla (zaokrouhli nahoru).							
Skákající Betty	–	3k6	–	–	MŠV	4,5	125
<i>Pozn.:</i> Tyto smrtící protipěchotní miny jsou navrženy tak, že vyletí do vzduchu, kde vybuchnou asi tak ve výši hlavy, a pokropí okolí deštěm šrapnelů. Jen plný kryt proti útokům shora umožňuje započtení bonusu za Zbroj proti těmto minám. To, že postava leží, jí nedává žádnou ochranu proti těmto smrtícím výbušninám.							
Claymore	–	3k6	–	–	Speciální	2	75
<i>Pozn.:</i> Claymore miny vystřelí dopředu spršku smrtících kovových kuliček v úhlu 60°. Kdokoli blíže 12" (24 metrů) je automaticky zasažen. Hoď kostkou za všechny další cíle až do vzdálenosti 50" (100 metrů). Ti, kterým padne liché číslo, jsou také zasaženi.							

RAKETY

Není-li uvedeno jinak, musí být rakety nejprve „zaměřeny“ na své cíle, než je možné je vystřelit. Tato akce je opositní hod na Elektroniku proti manévrovací dovednosti cíle (Lodivodství, Řízení či Pilotování, dle situace). Úspěch dává útočnickovi krátkou chvíli, kdy má cíl „zaměřený“ a může vystřelit až polovinu raket, které jeho stroj může vystřelit najednou. Úspěch se zvýšením dává pevnější „zaměření“ a umožňuje vystřelit všechny takto dostupné rakety.

Nepřítel se bude snažit vyhnout každé raketě samostatně pomocí manévrovacího hodu s postihem -4 (nebo -2, má-li cíl podstatný kryt, za který se může skrýt – jako například asteroidy, mrakodrapy, stěny kaňonu nebo i velké nepřátelské lodě). Kritický Neúspěch znamená, že postava **Ztratila Kontrolu** nad vozidlem (viz strana 119).

Protiraketové Systémy: Válečné lodě a futuristická vesmírná plavidla mají často systémy „bodové obrany“ pro sestřelování blížících se raket. Operátoři musí být čekající, aby se mohli pokusit raketu sestřelit, automatické systémy útočí automaticky. Systém umožňuje v Krátkém Dostřelu jeden hod na Střelbu na každou raketu se započtením všech relevantních oprav (včetně Rychlosti – rakety pohybující se rychlostí Mach 1 dávají postih -6, není-li uvedeno jinak). Není-li uvedeno jinak, jsou rakety předměty s Tuhostí 8 (2) /viz **Rozbření Věcí**, strana 96).

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	PLOCHA	VÁHA	CENA
PTŘS (protitnk. řízená střela)	75/150/300	5k10	34	1	SŠV	104	60 tis.
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň. Raketa řízená po drátě, vypouštěná z přenosného nebo na vozidle namontovaného odpalovacího zařízení. Nevyžaduje zaměření – pouze hod na Střelbu a není možné ji rušit.							
Hellfire	150/300/600	5k10	40	–	SŠV	50	115 tis.
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň. Laserem naváděná raketa, vypouštěná z odpalovacího zařízení připevněného na vozidle.							
Sidewinder	100/200/400	4k8	6	–	MŠV	94	600 tis.
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň. Teplem naváděná raketa krátkého dosahu, vypouštěná z letadla.							
Sparrow	150/300/600	4k8	6	–	SŠV	309	125 tis.
<i>Pozn.:</i> Těžká Zbraň. Radarem naváděná raketa středního dosahu, vypouštěná z letadla.							



RAKETOMETY & TORPÉDA

Raketomety a ranná torpéda jsou zbraně přímé střelby, které vybuchnou při kontaktu se svým cílem. Všechny uvedené zbraně jsou Těžké Zbraně.

DRUH	DOSTŘEL	PORANĚNÍ	PP	RS	PLOCHA	VÁHA	CENA
AT-4	24/48/96	4k8+2	24	1	SŠV	7,5	1500
<i>Pozn.:</i> Těžká americká protitanková zbraň moderní doby.							
Bazuka	24/48/96	4k8	8	1	SŠV	6	500
<i>Pozn.:</i> Střelba Od Boku. Standardní americká protitanková zbraň v Druhé Světové Válce. Další bojové hlavice váží 4,5 kg a stojí \$50. Tehdejší cena.							
M203 40MM	24/48/96	4k8	–	1	SŠV	1,5	1500
<i>Pozn.:</i> Střelba Od Boku. Granátomet připevněný pod hlavní útočné pušky.							
M72 Law	24/48/96	4k8+2	22	1	SŠV	2,5	750
<i>Pozn.:</i> Střelba Od Boku. Standardní americká protitanková zbraň z války ve Vietnamu.							
Panzerfaust	15/30/60	4k8	12	1	SŠV	10	1000
<i>Pozn.:</i> Střelba Od Boku. Doslova „pancéřová pěst“ proti tankům, používaná německými armádami v průběhu WW2.							
Torpédo	300/600/1200	8k10	22	1	VŠV	1500	500 tis.

VOZIDLOVÉ ZBRANĚ

Níže jsou uvedeny standardní zbraně, montované na vozidla v 20. století a později. Všechny, kromě středních kulometů a laserového Gatlingu jsou Těžké Zbraně.

Minimální Rychlost Střelby: Vozidlové Zbraně s Rychlostí Střelby a vyšší mají minimální Rychlost Střelby 2.

Těžké Plamenomety: Vozidlové plamenomety mají další dostřel než jejich osobní verze. Držitel může použít Šablonu Kužele nebo vypálit výšleh o velikosti Střední Šablony Výbuchu až do vzdálenosti 18" (36 metrů). (Pro Dostřel použijte střed šablony.) Tento výstřel může Minout (viz **Plošné Útoky**, strana 97).

Tankové a Protitankové Kanóny: Mohou střílet jak Protipancéřové (PP), tak Tříštivotrhavé (TT) granáty dle volby nabíječe. PP granáty způsobují na krátkou vzdálenost dodatečné poranění. Zvyší počet kostek poranění o jedna, když střílíš do poloviční vzdálenosti jejich Krátkého Dostřelu (tedy například z 4k10+2 se stane 5k10+2).

Ceny: Ceny zbraní primárně určených pro armádu se mohou velmi lišit v závislosti na herním světě a uvedené hodnoty jsou myšleny jako orientační pro potřeby SH.

DRUH	DOSTŘEL	PP GRANÁTY	TT GRANÁTY	RS	CENA
Střední Kulomet	30/60/120	2k8+1, PP 2	–	3	750
Těžký Kulomet	50/100/200	2k10, PP 4	–	3	1000
Těžký Plamenomet	Kužel nebo SŠV	–	3k8	1	1000
20mm Kanón	50/100/200	2k12, PP 4	–	4	50 tis.
25mm Kanón	50/100/200	3k8, PP 4	–	3	75 tis.
30mm Kanón	50/100/200	3k8, PP 6	–	3	200 tis.
40mm Kanón	75/150/300	4k8, PP 5	3k8, PP 2, SŠV	4	200 tis.
2 liberní Protitankový Kanón	75/150/300	4k8, PP 5	3k6, PP 2, SŠV	1	75 tis.
37mm Protitankový Kanón	50/100/200	4k8, PP 3	4k6, PP 3, SŠV	1	100 tis.
57mm Protitankový Kanón	75/150/300	4k8, PP 5	3k8, PP 3, SŠV	1	150 tis.
75mm Protitankový Kanón	75/150/300	4k10, PP 6	3k8, PP 3, SŠV	1	250 tis.
76mm Protitankový Kanón	75/150/300	4k10, PP 10	3k8, PP 5, SŠV	1	300 tis.
88mm Protitankový Kanón	100/200/400	4k10+1, PP 16	4k8, PP 8, SŠV	1	500 tis.
120mm Protitankový Kanón	100/200/400	5k10, PP 31	4k8, PP 17, SŠV	1	800 tis.
125mm Protitankový Kanón	100/200/400	5k10, PP 30	4k8, PP 15, SŠV	1	1 mil.
FUTURISTICKÉ					
Laserový Gatling	50/100/200	3k6+4, PP 4	–	1	1 tis.
Těžký Laser	150/300/600	4k10, PP 30	–	1	1 mil.

VOZIDLA

Na následujících stránkách najdeš příklady pozemních, leteckých i vodních vozidel, včetně vojenských, jakými jsou tanky nebo bojová vozidla pěchoty (BVP).

- **VELIKOST:** Velikost a Měřítka vozidla vzhledem k velikosti člověka (viz **Měřítka** na straně 106 a **Tabulka Velikostí** na straně 179). Vozidla mohou standardně utřít tři Zranění před tím, než jsou **Zničena** (strana 118), ale Velká Vozidla vydrží o jedno Zranění více, Obří o dvě a Gigantická o tři.
- **OVLADATELNOST:** Manévrovatelnost vozidla a schopnost rychle reagovat na akce řidiče se přičítá nebo odečítá ke všem manévrovacím hodům řidiče (Lodivodství, Řízení nebo Pilotování). Typicky v rozsahu od -4 pro velmi pomalá a těžko ovladatelná vozidla, až po +4 pro ta, která se dokáží otočit na pětiku.
- **MAXIMÁLNÍ RYCHLOST:** Maximální Rychlost je vyjádřena v kilometrech za hodinu (KM/H), místo v Pohyblivosti, takže si dokážeš snáze vyhledat jiná známá vozidla a použít je ve své hře. Pravidla Honičky

stejně zohledňují pouze relativní rychlosti vozidel, a ne jejich skutečné rychlosti (viz **Honičky**, strana 113).

V případě potřeby převodu pak Pohyblivost přesně odpovídá rychlosti v KM/H. Viz rámeček **Vozidla na Herním Plánku** na straně 120 pro zapojení Vozidel do bojů na herních pláncích s postavami.

- **TUHOST:** Základní výdrž vozidla včetně Zbroje (v závorce). Vozidla uvedená v této knize případně použij jako vodítka při tvorbě svých vlastních nebo popisu těch, která zde uvedena nejsou.

Pro odhad hodnoty Zbroje skutečných vozidel s Těžkým Pancířem (tanky) začni s +4 jako základem, a pak přičti +2 za každý palec pancíře, až do tloušťky 10", +1 za každý palec do 20" a konečně +1 za každé další dva palce. Například tank s 23" pancíře bude mít hodnotu Zbroje $(4 + 20 + 10 + 1) = 35$.

Případně uprav dle dalších faktorů, jako například použití moderních kompozitních materiálů atp.

- **POSÁDKA:** Počet členů posádky plus počet dalších pasažérů, které je možné přepravovat. Zápis „2 + 8“ pak kupříkladu znamená, že vozidlo vyžaduje dvoučlennou posádku a může přepravovat až osm dalších pasažérů.
- **CENA:** Průměrná cena vozidla.



PARAMETRY VOZIDEL

Airbagy & Bezpečnostní Pásky: Pasažéři ve vozidlech vybavených bezpečnostními prvky utrží při kolizích jen poloviční poranění (zaokrouhluj dolů). Viz **Zničení** na straně 118 pro více informací.

Obojživelné: Vozidlo může vjet či vletět do vody, aniž by bylo zaplaveno nebo se potopilo. Viz příslušné individuální popisky s uvedenými rychlostmi pohybu ve vodě.

Protiraketová Protiopatření (PRPO): PRPO sestávají z elektronických rušiček, dipólových odražečů – protiradarových hliníkových pásek (chaff) a světlic. Zvyšují postavě výsledek hodů na manévrování pro vyhnutí se raketám (viz **Rakety**, strana 79).

Náhon Na Všechna Kola (NNVK): Počítej každý palec Těžkého Terénu jen jako 1,5", místo 2".

Těžký Pancíř: Bez ohledu na výsledek hodů na poranění, mohou být takto označená vozidla ohrožena pouze zbraněmi označenými jako Těžká Zbraň. Zabránuje to situacím, kdy by velmi šťastný náhodný výstřel z pistole dokázal zničit tank. Vozidla se schopností Těžký Pancíř utrží jen poloviční poranění při kolizích s překážkami (včetně ostatních vozidel), které nemají schopnost Těžký Pancíř.

Není-li určeno jinak, mají tato vozidla slabší ochranu z boku a zezadu. Zásahy do těchto míst (dle úvahy SH) zvyšují poranění o jednu kostku zbraně, tedy například z 3k8 se stane 4k8 a tak dále.

Vznášení: Vozidlo je vznášedlo a může ignorovat většinu nízkých terénních překážek a vodu.

Infračervené Noční Vidění: Zařízení, pracující na bázi zobrazování tepelné stopy předmětu či osoby, snižují na polovinu postihy za Osvětlení u cílů, které vyzařují teplo.

PŘECHOD OD PŘEDCHOZÍCH EDICÍ

Vozidla v tomto seznamu mají trochu jiné statistiky, než které se používaly v předchozích edicích pravidel:

Zrychlení („Akc“): Zrychlení je nyní zohledněno v Ovladatelnosti a v Maximální Rychlosti

Stoupání: Stoupání bylo zahrnuto do hodnoty Ovladatelnosti každého letadla.

Pohyblivost: Pohyblivost byla v předchozích edicích založena na „herní“ rychlosti (myšleno rychlosti na herním plánu) a byla výrazně nižší, než jsou hodnoty v této edici. Pro sepsání parametrů reálného vozidla si vyhledej jeho maximální rychlost. Pro vymyšlená vozidla vynásob starou Maximální Rychlost (v KM/H) třemi, abys zjistil jeho Maximální Rychlost v reálném světě.

Sdružené: Zbraně stejného druhu mohou být sdružené po dvou či po čtyřech a střílet tak jako jedna zbraň (spojení po třech není efektivní). Sdružení zbraní do dvojčete dává bonus +1 k útoku a +2 k poranění; sdružení do čtyřčete dává bonus k útoku +2 a k poranění +4.

***Příklad:** Pilot Spitfiru (8x kulometry, RS 3) s k8 ve Střelbě hází 3k8 za každé křídlo, přičítá si +2 k výsledku Střelby a +4 k poranění z výstřelů, které zasáhly.*

Noční Vidění: Různé systémy nočního vidění pro vozidla eliminují postihy za Osvětlení za Šera nebo Tmu, dokud je dispozici aspoň trochu okolního světla.

Odvětná Palba: Tyto zbraně mají v Honičkách speciální vlastnosti. Viz strana 117.

Šikmý Pancíř: Šikmý pancíř odráží střely pryč od trupu. Útoky proti takovému vozidlu vedené přímou střelbou, jako jsou například útoky tankovým kanónem nebo bazukou, mají postih -2 ke Střelbě.

Vesmírné Plavidlo: Vozidlo je určeno pro používání ve vesmíru. Ty, které mají popisku Atmosférický, mohou také vstupovat do atmosféry planet a zase ji opouštět.

Stabilizátor: Stabilizátor snižuje postih za Nestabilní Pozici kterékoli zbraně, ke které je připojen (typicky hlavní kanón tanku nebo obrněného vozidla). Se Stabilizátorem je postih snižen na -1 a s Vylepšeným Stabilizátorem na 0.

Maskovací Nátěr: Černý, radarové signály absorbující nátěr snižuje schopnost senzorů takto chráněné vozidlo zachytit. Hod na Elektroniku pro zjištění nebo zaměření takového cíle má postih -4.

Pásky: Vozidla vybavená pásky mohou šplhat přes nízké překážky, jakými jsou třeba klády, nízké kameny, a mohou se prodírat hlubokým sněhem, blátem a překonávat kluzký terén. Ignorují postihy k pohybu za Těžký Terén.

Zbraně: U vozidel vybavených zbraněmi, uvádíme jejich umístění pro usnadnění herního vyprávění a využití v pravidlech **Honičky** (viz strana 113). Zde jsou ta nejobvyklejší:

- **PEVNÁ:** Zbraň vozidla může střílet pouze v uvedeném směru (typicky dopředu nebo dozadu v horizontálním úhlu 45°, se středem v uvedeném směru).
- **OTOČNÁ:** Vysunutá otočná montáž umožňuje střelbu v horizontálním úhlu 90° na obě strany od uvedeného směru. Jestliže je namontovaná na věži, může v každém kole střílet jen ve stejném směru, kterým je věž otočena.
- **VĚŽ:** Zbraň je umístěna v otočné věži a může střílet v celém úhlu 360°.

VOZIDLA

POZEMNÍ VOZIDLA

VOZIDLO	VELIKOST	OVLADATELNOST	MAX RYCHL (KM/H)	TUHOST	POSÁDKA	CENA
OSOBNÍ VOZIDLA						
Kolo	-1	+1	24	4	1	250
<i>Pozn.: 50% šance na zásah jezdce místo kola. Zdvojnásobuje Pohyblivost jezdce a výsledek kostky běhu.</i>						
Kočár	3	-2	24	6	1+3	1-3 tis.
<i>Pozn.: Tažený jedním Koněm, viz strana 184. Pohyblivost na herním plánu je 12 a může běžet.</i>						
Ranné Auto	3	-1	60	7	1+3	1000
<i>Pozn.: Model Ford T a podobné.</i>						
Silniční Motocykl	1	+1	180	8	1+1	3000
<i>Pozn.: Značkový silniční motocykl pro městské prostředí. 50% šance, když nejde o cílený zásah, že bude zasažen jezdec.</i>						
Terénní Motocykl	0	+1	120	7	1	2000
<i>Pozn.: Značkový terénní motocykl pro jízdu mimo cesty s perfektními tlumiči. Offroad (považuj za Náhon Na Všechna Kola). 50% šance, když nejde o cílený zásah, že bude zasažen jezdec.</i>						
Malé Auto	4 (Velké)	+1	180	10 (2)	1+3	5-14 tis.
<i>Pozn.: Honda Civic a obdobná auta.</i>						
Auto Střední Třídy	4 (Velké)	0	180	11 (2)	1+4	30 tis.
<i>Pozn.: Airbagy, luxusní výbava.</i>						
Mínivan	4 (Velké)	0	135	12 (2)	1+7	25 tis.
<i>Pozn.: Typický rodinný MPV vůz. Airbagy, nějaká luxusní výbava.</i>						
SUV	5 (Velké)	0	180	14 (2)	1+7	50 tis.
<i>Pozn.: Luxusní výbava, Náhon Na Všechna Kola.</i>						
Sportovní Auto	4 (Velké)	+2	240	10 (2)	1+3	15-300 tis.
<i>Pozn.: Mustang a podobná značková sportovní auta.</i>						
Tahač/TIR	9 (Obří)	0*	115	14 (2)	1+1	200 tis.
<i>Pozn.: Samotný Tahač má Velikost 7 (Velké), Tuhost 14 (2). Ovladatelnost s připojeným návěsem má postih -2.</i>						
BOJOVÁ VOZIDLA Z DRUHÉ SVĚTOVÉ VÁLKY						
Ceny jsou cenách 40. let 20. století v době „válečné ekonomiky“.						
Jeep	4 (Velké)	+1	100	10 (2)	2+3	1000
<i>Pozn.: Náhon Na Všechna Kola. Zbraně: Těžký Kulomet (Přední Otočný).</i>						
M4 Sherman	8 (Obří)	-1	45	24 (8)	5	45 tis.
<i>Pozn.: Těžká Zbroj, Pásy. Zbraně: 75mm tankový kanón (Věž, Stabilizátor), Střední Kulomet (Přední Pevný), Těžký Kulomet (Otočný na Věži).</i>						
M5A1 Stuart	7 (Velké)	0	55	21 (7)	4	30 tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř, Pásy. Zbraně: 37mm tankový kanón (Věž, Stabilizátor), Střední Kulomet (Přední Pevný), Těžký Kulomet (Otočný na Věži).</i>						
T34/76	7 (Velké)	-1	53	24 (8)	4	30 tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř, Šikmé Pancéřování (jen vpředu). Pásy. Zbraně: 76mm tankový kanón (Věž), Střední Kulomet (Přední Pevný a ve Věži).</i>						
Pz IVJ	7 (Velké)	-1	38	26 (10)	5	45 tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř, Pásy. Zbraně: 75mm tankový kanón (Věž), Střední Kulomet (Přední Pevný a ve Věži).</i>						
Pz VI Tiger II	8 (Obří)	-2	38	34 (16)	5	120 tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř, Pásy. Zbraně: 88mm tankový kanón (Věž), Střední Kulomet (Přední Pevný a ve Věži).</i>						

VOZIDLO	VELIKOST	OVLADATELNOST	MAX RYCHL (KM/H)	TUHOST	POSÁDKA	CENA
MODERNÍ BOJOVÁ VOZIDLA						
M1A1 Abrams	9 (Obří)	-1	60	57 (37)	4	4 mil.
<i>Pozn.:</i> Těžký Pancíř, Noční Vidění, Pásy. Zbraně: 120mm tankový kanón (Vylep. Stabilizátor), Střední Kulomet (Přední Pevný a ve Věži), Těžký Kulomet (Otočný ve Věži).						
M2 Bradley	7 (Velké)	0	60	22 (6)	3+7	3 mil.
<i>Pozn.:</i> Těžký Pancíř, Noční Vidění, Pásy. Zbraně: 25mm automatický kanón (Vylep. Stabilizátor), Střední Kulomet (Ve Věži), PTRS raketomet.						
T-72 MBT	9 (Obří)	-1	75	43 (25)	3	1 mil.
<i>Pozn.:</i> Těžký Pancíř, Pásy. Zbraně: 125mm tankový kanón, Střední Kulomet (Ve Věži), Těžký Kulomet (Otočný ve Věži).						
T-80 MBT	8 (Obří)	-1	65	52 (32)	3	2.2 mil
<i>Pozn.:</i> Těžký Pancíř, Noční Vidění, Pásy. Zbraně: 125mm tankový kanón (Vylep. Stabilizátor), Střední Kulomet (Ve Věži), Těžký Kulomet (Otočný ve Věži).						
BTR 70 BVP	6 (Velké)	-1	73	20 (5)	2+8	700 tis.
<i>Pozn.:</i> Obojživelný, Náhon Na Všechna Kola, Těžký Pancíř. Zbraně: Těžký Kulomet (Ve Věži), Střední Kulomet (Ve Věži).						
FUTURISTICKÁ BOJOVÁ VOZIDLA						
Tato vozidla odpovídají ekonomikám a pokročilemu designu budoucnosti. Například namontované Laserové Gatlingy mají Zpětnou Palbu díky připojení elektrárně a automatickým zbraňovým systémům.						
Vznášedlo Tank	7 (Velké)	0	66	38 (22)	4	1.2 mil
<i>Pozn.:</i> Těžký Pancíř, Vznášení, Noční Vidění. Zbraně: Těžký Laser (Ve Věži, Vylep. Stabilizátor), Laserový Gatling (Přední Pevný, Odpověď Palbou).						
Vznášedlo BVP	7 (Velké)	0	112	26 (10)	2+14	750 tis.
<i>Pozn.:</i> Těžký Pancíř, Vznášení. Zbraně: Laserový Gatling (Přední Pevný, Odpověď Palbou).						
LETADLA						
VOZIDLO	VELIKOST	OVLADATELNOST	MAX RYCHL (KM/H)	TUHOST	POSÁDKA	CENA
CIVILNÍ						
Dvouplošník	4 (Velké)	+1	190	12 (1)	1	150+ tis.
Cessna Skyhawk	5 (Velké)	+1	210	12 (2)	1+3	150+ tis.
Helikoptéra	7 (Velké)	0	200	12 (2)	1+3	500+ tis.
Bizjet – soukrom. tryskáč	8 (Obří)	+2	810	16 (2)	2+10	20+ mil.
Raketoplán	13 (Gigant)	-1	25 tis.	20 (4)	1+40	250+ mil.
VOJENSKÁ LETADLA DRUHÉ SVĚTOVÉ VÁLKY						
B-17 Létající Pevnost	10 (Obří)	-2	175			
Zbraně: 2x Spojený Těžký Kulomet (Přední Pevný), 2x Spojený Těžký Kulomet (Horní Věž), 2x Spojený Těžký Kulomet (Kulová Věž), Těžký Kulomet (Levý Pevný), Těžký Kulomet (Pravý Pevný), Bomby.						
BF-109	6 (Velké)	+1	570			
Zbraně: 20mm Kanón (Přední Pevný), 2x Spojený Těžký Kulomet (Přední Pevný).						
P-51 Mustang	7 (Velké)	+1	660			
Zbraně: 6x Těžký Kulomet (Přední Pevný).						
Micubiši A6M – Zero	6 (Velké)	+1	525			
Zbraně: 2x Sdružené Střední Kulometry (Přední Pevné), 2x Sdružené 20mm Kanóny (Přední Pevné).						
Spitfire Mk IIA	6 (Velké)	+1	540			
Zbraně: 8x Sdružené Těžké Kulometry (Přední Pevné).						

Použij pravidla pro **Sdružené Zbraně** ze strany 82 pro rozdělení zbraní do největších možných skupin. Například u Mustanga házej za kulometry jako tři skupiny po dvou a u Spitfiru jako dvě skupiny po čtyřech.

VOZIDLO	VELIKOST	OVLADATELNOST	MAX RYCHL (KM/H)	TUHOST	POSÁDKA	CENA
MODERNÍ VOJENSKÁ LETADLA						
AH-64 Apache	8 (Obří)	0	350	20 (4)	2	35 mil.
<i>Pozn.: Helikoptéra, Noční Vidění. Zbraně: 30mm Kanón (Přední Pevný), 16x Hellfire Rakety.</i>						
AV-8B Harrier	7 (Velký)	+1	950	17 (3)	1	28 mil.
<i>Pozn.: -1 k Ovladatelnosti při kolmém startu/přistání. Zbraně: 25mm Kanón (Přední Pevný), 2x Sidewinder Rakety, Bomby.</i>						
F-15 Eagle	9 (Obří)	+2	2800	18 (4)	1	30 mil.
<i>Pozn.: Noční Vidění. Zbraně: 20mm Kanón (Přední Pevný), 4x Sidewinder Rakety, 4x Sparrow Rakety, Bomby.</i>						
SU-27	9 (Obří)	+1	2400	16 (4)	1	30 mil.
<i>Pozn.: Noční Vidění. Zbraně: 30mm Kanón (Přední Pevný), 4x Sidewinder Rakety (Sovětské ekvivalentní).</i>						
UH-1 (Huey)	7 (Velký)	+2	180	14 (2)	4+12	25 mil.
<i>Pozn.: Helikoptéra. Zbraně: Střední Kulomet (Levý nebo Pravý Pevný).</i>						

PLAVIDLA

VOZIDLO	VELIKOST	OVLADATELNOST	MAX RYCHL (KM/H)	TUHOST	POSÁDKA	CENA
Galeona	14 (Gigant)	-2	15	20 (4)	20+80	300+ tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř. Zbraně: 16x až 46x Kanón (Levé a Pravé Pevné).</i>						
Galéra	13 (Gigant)	-1	30	20 (4)	20+100	150 tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř. Vesla i plachty. Zbraně: Katapult (Přední Pevný).</i>						
„Mořská Raketa“	10 (Obří)	0	110	15 (3)	1+9	400+ tis.
Hlídkový Člun, Říční	7 (Velký)	+1	50	15 (4)	4	700 tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř. Zbraně: 2x Spojený Těžký Kulomet (Přední Otočný), 2x Střední (Levý a Pravý), Těžký Kulomet (Zád').</i>						
Torpédový Člun (WW2)	12 (Gigant)	+1	60	14 (2)	10	250 tis.
<i>Pozn.: Těžký Pancíř. Zbraně: .50 Kulomet (Přední Otočný), Těžký Kulomet (Zadní Otočný), 4x vrhač torpéd (Přední Pevné).</i>						
Pramice	0	-2	7,5	8 (1)	1+3	500
Motorový Člun	4 (Velký)	+1	135	10 (1)	1+3	60+ tis.
Malá Jachta	8 (Obří)	0	55	14 (2)	1+9	500+ tis.





KAPITOLA TŘETÍ

PRAVIDLA

Pravidla *Divokých Světů* poskytují jednoduchý systém pro odehrávání vašich příběhů o slávě a dobrodružství. V této kapitole ukážeme, jak vyhodnocovat základní hody na dovednosti a vlastnosti – a jak zajistit, aby vaše souboje byly Rychlé, Zběsilé a Zábavné!

DIVOKÉ KARTY & KOMPARZ

Tvého hrdinu (hráčskou postavu), zásadní spojení, hlavní padouchy a důležité nestvůry zahrnujeme pod společný pojem „Divoké Karty“. Takové bytosti mají trochu větší šanci na úspěch v tom, o co se pokoušejí, více vydrží a obecně bývají detailněji popsány než běžné strážce, nohsledi a lokajové – které označujeme společně jako „Komparz“.

Divoké Karty jsou v popisu označeny speciálním symbolem před svým jménem, jako například:



Konkrétní symbol pro Divoké Karty není pevně dán a jeho podoba bývá většinou nějak spojená s tématem daného herního světa, jako například lebka se zkříženými hnáty v pirátské kampani *50 Fathomů* nebo šerifská hvězda v *Mrtvozemích*.

Mimo hráčských postav záleží jen na Správci Hry, o kterých postavách rozhodne, že jsou Divoké Karty. Běžný seržant Městské hlídky nejspíše Divokou Kartou nebude, ale Seržant Grimlock z Městské hlídky jí být může. Drak Skytch bude také Divokou Kartou, ale jeho tři mladí dráčci asi ne.

Divokými Kartami jsou ti, kdo se rozhodli povstat a udělat na rozdíl od ostatních něco výjimečného. Jsou odvážní, o něco usilují a riskují vše, aby se stali hrdiny - nebo padouchy!

Ve hře se od ostatních odlišují ve dvou bodech:

- Divoké Karty mohou utržit tři Zranění před tím, než jsou Vyřazeny
- Divoké Karty při hodech na Rys vždy házejí nejen svou kostkou Rysu, ale i Divokou Kostkou, a vybírají si lepší z obou výsledků (viz **Divoká Kostka** na další stránce).

HODY NA RYS

Pro „ověření“ nebo „hod na“ vlastnost nebo dovednost prostě hod kostkou, odpovídající její hodnotě. Je-li výsledek 4 nebo více (více než „Cílové Číslo“, zkráceně CC), akce se podařila. Jestliže je například Síla postavy k6, hází si šesti-stěnnou kostkou. Výsledek 4 nebo vyšší značí úspěch.

Opravy: Různé okolnosti mohou upravit výsledek hodu, jako například když střílíš na dlouhou vzdálenost, nebo hledáš při vyšetřování dobře ukryté stopy. Některé akce, jako například útoky nadálku, mají pevně stanovené opravy. Je na Správci Hry, aby určil příslušné opravy pro jiné činnosti, jakými jsou například všimnutí si připravené léčky, nebo naslouchání rozhovoru zpoza dveří.

Obecně platí, že jednoduchá činnost, jako například nalezení stop v blátě, má bonus +2. Obtížná, jako nalezení stop jen světle pochodně, má postih -2. Velmi obtížná, jakou je hledání stop za bouře, má postih -4.

Více Kostek: Hází-li postava více kostkami, jako například při střelbě dávkou z kulometu, ověřuje se výsledek každé kostky samostatně.

DIVOKÁ KOSTKA

Komparz při hodech na Rys používá jednu kostku. Divoké Karty hází navíc k6 kostkou a vybírají si lepší z výsledků kostky Rysu nebo „Divoké Kostky“. Oba tyto hody mohou také Esovat (viz níže).

Jedna Divoká Kostka na Akci: Když Divoká Karta hází na jednu akci vícero kostkami, jako například při střelbě z kulometu, vždy k tomu hází jen jednou Divokou Kostkou.

Divoká Kostka může nahradit výsledek hodu kostkou Rysu, nebo se nepoužije – nikdy nepřidává k hodu další akci nebo útok.

***Příklad:** Gabe má Břit Bojový Běs (strana 42). Při útoku nablízko hází spolu s běžnou kostkou Boje a s Divokou Kostkou ještě jednou kostkou Boje navíc. Pouze dva výsledky z těchto tří hodů však mohou zasáhnout, protože Divoká Kostka nepřidává další útok.*

ESA

V Divokých Světech jsou všechny hody na Rys i poranění tzv. explodující. To znamená, že když na kostce padne její nejvyšší číslo (např. 6 na k6, 8 na k8 atd.), můžeš házet danou kostkou znovu a výsledky sčítat. Nazýváme to „Esem“ (či „Esováním“). Všechny opravy k hodu jsou aplikovány až po sečtení Esujícího hodu.

***Příklad:** Red se snaží přeskóčit nebezpečnou ledovou trhlinu. Je Divoká Karta s k8 v Atletice. Hází tedy kostkami k8 a k6 a vybírá si lepší výsledek. V případě, že obě kostky Esují (padne 8 na k8 a 6 na k6), hází oběma kostkami znovu. Na k8 padne 4, výsledek je tedy 12. Na k6 padne znovu 6 a při dalším hodu 2 – to je celkem 14. Red trhlinu snadno přeskočila ... pro tentokrát!*

ZVÝŠENÍ

V některých případech je důležité vědět, jak moc úspěšný byl daný hod na Rys. Každé dosažené 4 body nad Cílové Číslo nazýváme „zvýšení“. Když tvůj hrdina potřebuje hodit na Střelbu 4, aby zasáhl soupeře, a hodí 11, zasáhne s jedním zvýšením (a býval by měl dvě zvýšení, kdyby hodil 12). Zda se jedná o zvýšení, případně o kolik, určí po započtení všech oprav.

I jedno zvýšení vždy dodá nějaký dodatečný efekt, jako například bonusové poranění při útoku, nebo výhodu, určenou SH u dalších hodů.

OPOSITNÍ HODY (PROTIHODY)

V některých případech soupeř hodům postavy aktivně vzdoruje, vytváří aktivní „opozici“. Nejprve se určí výsledek hodu na Rys útočníka a potom se obránce pokusí tento výsledek překonat.

Konkrétní dovednosti nebo vlastnosti, které budou při střetu použité, záleží na jeho podmínkách, nebo SH určí, které jsou nevhodnější. Když se například dvě postavy snaží jedna druhé vytrhnout něco rukou, hodí si opositní hod na Sílu. Pokus proplížit se nepozorovaně kolem někoho bude opositní hod na Nenápadnost proti Všímavosti (tento případ je detailně popsán u dovednosti Nenápadnost).

Nejdříve je určen výsledek hodu na Rys jednající postavy – říkejme jí útočník (a to včetně případného použití **Beníků**, viz strana 89). Útočník musí dosáhnout aspoň prostého úspěchu (CČ 4) nebo jeho pokus selže. Po něm svůj hod provede obránce a musí svým výsledkem vyrovnat nebo překonat výsledek útočníka, jinak útočník uspěje.

Vítěz opositního hodu použije výsledek svého soupeře pro účely určení případných zvýšení.

KRITICKÉ NEÚSPĚCHY

Ke Kritickému Neúspěchu dojde v případě, když Divoké Kartě padne 1 jak na kostce Rysu, tak na Divoké Kostce. V takovém případě pokus automaticky neuspěje a stane se něco nepříjemného – zbraň vypadne z ruky nebo uvízne, útok zasáhne přítele, vozidlo nabourá, kouzlo se odrazí (viz **Odraz**, strana 151), nebo něco podobného.

Kritické Neúspěchy není možné přehazovat, a to ani za použití **Beníků** (viz popis dále).

Komparz a Kritické Neúspěchy: Když Komparzu padne 1 v jeho hodu na Rys a je důležité určit, jestli došlo ke Kritickému Neúspěchu, jako například při seslání kouzla, hod k6. Jestliže i na ní padne 1, jedná se o Kritický Neúspěch. Jinak je to jen prostý neúspěch.

Vícero Kostek: Některé schopnosti umožňují postavám hodit více kostek Rysu, jako například Břit Bojový Běs nebo střelba ze zbraně s Rychlostí Střelby vyšší než 1. Ke Kritickému Neúspěchu dojde v případě, že na více jak polovině kostek padne 1. Jestliže se jedná o Divokou Kartu, musí padnou 1 i na Divoké Kostce.

***Příklad:** Gabe střílí z automatického kanónu svého hi-tech vznášedla. Kanón má Rychlost Střelby 3, takže Gabe hází třemi kostkami Střelby a jednou Divokou Kostkou. Jestliže na třech nebo více kostkách padne 1, včetně Divoké Kostky, jedná se o Kritický Neúspěch.*

NEŠKOLENÉ POKUSY

Jestliže postava nemá pro akci, o kterou se pokouší, příslušnou dovednost, hází k4, jakožto kostkou dovednosti (a k tomu Divokou Kostkou, je-li Divokou Kartou) a od výsledku odečte 2.

Správce Hry může určit, že v některých akcích postava nemá šanci uspět, nemá-li příslušnou dovednost, jako například v případě složité chirurgické operace nebo řízení dopravního letadla.

PŘEHAZOVÁNÍ

Některé Břity nebo schopnosti umožňují postavě přehodit hod na Rys (v případě, že nenastal Kritický Neúspěch). V takovém případě hod znovu *všemi* kostkami, jako při původním hodu, a dostaneš nový výsledek. Můžeš si vybrat, zda použiješ výsledek původního hodu, nebo výsledek přehození. Přehozením tedy nikdy nedostaneš horší výsledek, *kromě případu*, kdy padne Kritický Neúspěch. Ten okamžitě ukončuje přehazování a je finálním výsledkem pro daný hod – to je riziko při tlačení na pilu!

Vícenásobná přehození jsou možná, když do hry vstupuje využití různých Břitů, použití Beníků a další schopnosti.

Skupinové hody

Je-li třeba provést mimo boj hod na Rys pro skupinu Komparzu, hodíš jednou kostkou Rysu, tak jako obvykle, a spolu s ní i Divokou Kostkou. Jako vždy vyber lepší z obou hodů a považuj ho za výsledek celé skupiny. Tímto způsobem získáš přiměřené průměrný hod bez toho, abys musel házet za každého ze skupiny zvlášť.

Příklad: Skupina vojáků se snaží proklouznout prostorem, který strážejí Gabeovy senzory. SH hodí jejich kostkou Nenápadnosti (k6) a také Divokou Kostkou a vezme lepší z hodů jako jejich výsledek.



BENÍKY

Čas od času se může stát, že ti to na kostkách nepadá tak, jak by sis přál. Pro takové případy *Divoké Světy* nabízejí hráčům trochu kontroly nad osudem jejich hrdinů.

BENÍKY HRÁČSKÝCH POSTAV

Hráči začínají každé herní sezení se třemi „Beníky“ (americký slangový výraz pro „benefity“), které jsou reprezentovány pokerovými žetony, herními kameny, oficiálními Beníky, jaké vyrábíme pro všechny naše herní světy, nebo jinými žetony, a které vyjadřují určitou míru štěstí či osudu.

Všechny Beníky, které hráči na konci herního sezení zbydou, hráč vrátí – nepřenášejí se do další hry – použij je, nebo smůla!

Beníky můžeš získat dvěma způsoby:

- **ODMĚNY:** Správce hry by měl čas od času odměnit hráče za chytrá herní rozhodnutí, zajímavé hraní postavy (obzvláště za hraní jejich Soužení) nebo za její velké hrdinské skutky.

SH může hráče také odměnit za skvělé odvyprávění příběhu v roli postavy, vynikající repliku, která každého u stolu pobavila, nebo za výjimečně emotivní zážitek.

- **DIVOKÝ ŽOLÍK:** Když si některá hráčská postava vytáhne v průběhu boje na iniciativu Žolíka, *všechny* hráčské postavy dostanou Beníka!

BENÍKY SPRÁVCE HRY

I Správci Hry dostávají Beníky. Na začátku každého herního sezení dostane Správce Hry jednoho Beníka za každou hráčskou postavu ve hře. Beníky může během hry používat pro kteroukoli ze svých postav či bytostí (a to včetně těch, které nejsou Divoké Karty!).

Také každá Divoká Karta Správce Hry dostane dva Beníky (plus případné další za Břity jako Štěstí), když se ve hře objeví. Při hře může taková postava použít svoje Beníky, nebo ty ze společné hromádky Správce Hry, nemůže však sdílet svoje Beníky s dalšími nehráčskými postavami.

Hrdinové dostávají Beníky, když udělají ve hře něco velmi chytrého, zahrají dobře roli postavy, nebo mají komplikace ze svých Soužení. SH si takto Beníky „za odměnu“ nedává, ale jeho postavy, které se účastní boje, dostanou Beníky, když si některá z nich vytáhne Žolíka:

- **DIVOKÝ ŽOLÍK:** Kdykoli si záporáci vytáhnou Žolíka, přidej Beníka do jejich společné hromádky a dej jeden každé Divoké Kartě Správce Hry.

POUŽITÍ BENÍKŮ

Beníky mohou být použity v kteroukoli příhodnou dobu a jejich použití nezpůsobuje žádné postihy. Můžeš je použít jen pro svou vlastní postavu.

Postava může Beníky použít následujícími způsoby.

- **PŘEHOZENÍ HODU NA RYS:** Beníky umožňují hrdinovi přehodit *kterýkoli* hod na Rys, a nejlepší na tom je, že si můžeš zvolit *nejlepší* ze všech hodů jako výsledek. Jedinou výjimkou je Kritický Neúspěch, který daný pokus ukončuje a musíš ho přijmout jako výsledek. To je cena za pokoušení osudu!
- **VZPAMATOVÁNÍ SE Z OTŘESENÍ:** K tomu dojde okamžitě a můžeš toho využít kdykoli, například tím přerušit i cizí akci, když budeš chtít.
- **HOD NA VSTŘEBÁNÍ:** Beníky mohou být využity pro předcházení utržení Zranění nebo pro vzpamatování se z Otřesení. Pro podrobnosti se podívej do části **Hody na Vstřebání** na straně 96.
- **VYTAŽENÍ NOVÉ AKČNÍ KARTY:** Když se hra odehrává v kolech, může postava použít Beníka pro získání nové **Akční Karty** (viz strana 91). K tomu dojde až poté, co jsou rozdány všechny příslušné karty a jsou využity Břity i Soužení jako Rychlý, Chladnokrevný nebo Váhavost. *Potom* mohou hráči nebo SH použít Beníky pro další kartu, tolikrát, kolikrát chtějí (a na kolik mají

Beníky), a následně si ze svých karet vybrat tu, kterou chtějí v kole použít. Břity jako Rychlý nebo Chladnokrevný se na tyto dodatečné karty získané s pomocí Beníků *nevztahují*. Celý proces pokračuje, dokud každý (včetně SH) svůj výběr karty nedokončí. Pak začíná samotné herní kolo a další karty už nemohou být taženy.

- **PŘEHOZENÍ HODU NA PORANĚNÍ:** Můžeš použít Beníka na přehození hodu na poranění. A to včetně všech dodatečných kostek, které si získal díky zvýšením v hodu na útok atp.
- **OBNOVA BODŮ SÍLY:** Postava s Tajemným Pozadím může použít Beníka pro obnovu 5 Bodů Síly (**Body Síly** a jejich použití jsou popsány na straně 147).
- **OVLIVNĚNÍ PŘÍBĚHU:** Tato možnost podléhá schválení Správcem Hry. Ten může postavě umožnit využití Beníka například pro získání dodatečné stopy, když nevíš jak dál s vyšetřováním, získání běžného předmětu, který právě potřebujete, nebo pro zatlačení na nehráčskou postavu, aby byla více přístupná domluvě.

„JEN AŽ SE BENÍKY TOČÍ!
HRÁČI TĚ DOKÁŽOU PŘEKVAPIT,
KDYŽ MAJÍ TRZUCHU VĚTŠÍ
VLIV NA PŘÍBĚH HRY.“

-SH

PŘIDĚLOVÁNÍ BENÍKŮ

Většinou to trvá několik her, než si uděláš představu o tom, kolika Beníky bys měl hráče během jednoho sezení odměnit. Obecně vzato – doporučujeme spíše volnější přístup k jejich přidělování, zejména pak na začátku hry. Jestli někdo dokáže celou skupinu rozesmát (a nerozptyluje te zapojení hráčů do hry), dej mu Beníka. Když někdo pěkně odehraje Soužení své postavy, dej mu ho také. Když někdo přijde s chytrým řešením, hrdinským kouskem své postavy nebo dobrým popisem, oceň to Beníkem.

Někteří SH se obávají, že hra bude příliš jednoduchá, bude-li použití Beníků příliš časté. Podle nás je tomu právě naopak. Je-li ve hře dost Beníků, hráči je většinou spotřebují na běžné situace, které jsou důležité *pro ně*. Zloděj *opravdu* chce odemknout zámek na nalezené truhlici. Asi v ní není nic příliš cenného, a hráč to ví, nebo aspoň tuší, ale hraje *zloděje* a chce se před zbytkem družiny předvést.

Když jsou oproti tomu Beníky vzácné, hráči si je schraňují proti zraněním, hroící smrti, nebo pro poražení hlavních nepřátel. To je samo o sobě v pořádku, ale bere to část zábavy a hrdinství, které je sem dovedly. *Divoké Světy* jsou o velkých událostech a měl bys povzbuzovat hráče, aby pokoušeli štěstí. A „platidlem“ pro takové pokoušení jsou právě Beníky.

Zkušený SH *Divokých Světů* už asi také ví, že Beníky se celkem rychle točí zejména na začátku sezení. Skupina se usazuje, zertuje a je jednou či dvakrát odměněna za hraní svých Soužení. V pokročilejších fázích sezení jsou Beníky typicky utráceny rychleji, než jsou získávány. A to je pro tempo hry dobře. Dává to hrdinům možnost udělat něco velkého na začátku či uprostřed sezení a pak si začít více hledět zdrojů pro závěrečné boje.

Máš-li pocit, že patříš spíše k šetřílkům, co se přidělování Beníků týče, zkus to příště, až povedeš hru, opačně. A uvidíš, jaký vliv na hru to bude mít. Můžeš si pak sám udělat závěr, co je pro tebe a tvé přátele vhodné.



BOJ

Ať už stojíte na krvi nasáklých pláních Marsu nebo na mrtvolami posetém bojišti z dávných časů – toto jsou *Divoké Světy*, a ty bývají často násilné. Doporučujeme používání figurek nebo jiných předmětů pro znázornění herní scény a rozestavení jejích účastníků, aby si hráči udělali lepší přehled o situaci a možnostech svých postav. Pro hru bez figurek, není-li to váš šálek čaje, viz rámeček na straně 97.

Vzdálenost: Protože je hra primárně uvažovaná pro hraní na herní mapě, s využitím modelů terénu a standardních 28 mm figurek, jsou údaje o pohybu a zbraních uváděny v palcích. Pro převod do skutečné vzdálenosti počítejte, že jeden herní palec odpovídá dvěma metry.

Používáte-li figurky a potřebujete znázornit větší bojiště, jednoduše počítejte každý palec jako například 5 či 10 metrů a upravte rychlosti pohybu odpovídajícím způsobem.

Čas: Když vypukne boj, rozdělí se herní čas do bojových kol, s tím, že jedno bojové kolo trvá cca 6 sekund. Tedy deset kol odpovídá jedné minutě.

- **KOLO:** Jedno „kolo“ zahrnuje celý odpočet Akčních Karet od Esa po Dvojku.
- **TAH:** „Tah“ postavy se odehraje, když dojde při Odpočtu na její Akční Kartu. Má-li postava v daném kole například Károvou Šestku, tak její tah přijde na řadu, když se Odpočet v kole dostane k šestce.

- **AKCE:** Jeden útok, použití dovednosti atd. Na straně 92 najdeš podrobnější výčet a popis akcí. Postava může ve svém tahu provést více akcí (viz **Multiakce** na straně 103).

AKČNÍ KARTY (INICIATIVA)

Akce v *Divokých Světech* je rychlá a divoká. Pro sledování pořadí a kdy se kdo dostane ke svému tahu, a také aby se přidala do hry trocha náhodnosti, používáme balíček hracích karet s oběma Žolíky. Tomuto balíčku říkáme „Akční Karty“.

SH může rozdávat karty lícem či rubem nahoru, podle své úvahy. Také může rozdávat karty hráčům lícem nahoru a karty nepřátel lícem dolů, aby zvýšil napětí a nejistotu hráčů!

Na začátku každého kola:

- Každá postava nebo skupina postav dostane rozdanou jednu Akční Kartu (plus případně další, má-li specifické Břity). Spojenci pod kontrolou hráče se dostanou na řadu na jeho Akční Kartu.
- Komparz, jako skupina všech zombií, všech vlků atd., by typicky měla sdílet stejnou Akční Kartu, a tedy jednat ve stejný okamžik. Díky tomu je snazší se o ně ve hře starat a vést je. Také je možné spojit *Divoké Karty* a jejich poskoky do jedné skupiny, jestliže to SH uzná za vhodné. Cílem je mít hru při boji rychlou a snadnou, jak jen to je možné.

Míchání: Po každém kole, kdy byl rozdaný Žolík, balíček znovu zamíchej.

Velké Skupiny: U opravdu velkých skupin, nebo je-li čas podstatným faktorem, může SH rozdat po jedné kartě každé straně (družina a nepřátelé). V tahu družiny pak začnete jednoduše z jedné strany a pokračujete dalšími hráči postupně po směru hodinových ručiček. To hru významně zrychlí, je-li to podstatnější než proměnlivé pořadí, v jakém se hraje. Má-li nějaké postava břit Chladnokrevný nebo Rychlý, použijte ho na taženou kartu, ale pouze jednou.

ODPOČET

Když jsou karty rozdány, tak Správce Hry zahájí kolo odpočítáváním od Esa ke Dvojce. Každá skupina či postava přijde na řadu při oznámení své karty.

Shody: Má-li víc postav nebo skupin stejnou hodnotu karty, rozlišíme jejich pořadí podle barev, v pořadí: Piky ♠ jako první, pak Srdce ♥, Kára ♦ a nakonec Trefy ♣.

▪ **ŽOLÍCI:** Postavy (nebo skupiny postav), které dostaly Žolíka mohou jednat na kteroukoli kartu v daném kole, a dokonce i přerušit akci někoho jiného. Navíc mají v tomto kole bonus +2 ke všem hodům na Rys i k hodům na zranění!

AKCE

V každém kole může postava provést své „Akce“, když přijde při Odpočtu na řadu její Akční Karta. V rámci svého tahu se postava může pohnout a bez postihu provést jednu standardní akci v kterémkoli okamžiku svého pohybu. Pohyb není akce (viz **Pohyb**, níže).

Postava si může ve svém tahu vybrat ze sady dostupných akcí. Běžné akce zahrnují Podporování spolubojovníků, Testování protivníků, aktivaci síly nebo zaútočení pomocí Boje či Střelby. Pro provádění více akcí za tah se podívejte do sekce **Multiakce** na straně 103.

Některé komplexnější akce, jako zapálení pochodně nebo prohrabání batohu pro nalezení malého předmětu, mohou vyžadovat pevně stanovené nebo náhodně určené množství času (například 1k6 kol – dle úvahy SH).

VOLNÉ AKCE

Pronést jednu nebo dvě krátké věty, odolávat nepřátelskému kouzlu, zalehnout nebo upustit předmět z ruky, to vše jsou příklady volných akcí. Volných akcí může postava ve svém tahu udělat i více současně (například upustit předmět, a přitom za chůze mluvit). SH případně určí, zda to již není příliš.

Některé volné akce se odehrají automaticky na začátku tahu dané postavy a je možné se o ně pokusit jen jednou,

jako například vzpamatování se z Otřesení nebo z Omráčení.

Volné akce, které jsou „reakcemi“, jako například odolání opositnímu hodu nebo síle, nejsou v počtu omezeny a odehrají se vždy, když to situace vyžaduje.

LIMITOVANÉ AKCE A LIMITOVANÉ VOLNÉ AKCE

Použití některých akcí je více omezeno. Postava ve svém tahu může provést pouze jednu limitovanou akci. Například obří chobotnice může jako limitovanou akci zaútočit všemi svými chapadly, ale nemůže přitom použít Kružný Sek.

Postava může ve svém tahu provést také jednu limitovanou volnou akci. Jestliže například předmět umožňuje postavě se jednou za tah jako limitovanou volnou akci teleportovat, nemůže v tom samém tahu provést jinou limitovanou volnou akci, stále však může provést limitovanou akci.

POHYB

Postava se může v každém svém tahu pohnout po mapě až o tolik palců, kolik je její Pohyblivost.

Jeden palec šplhání, plazení se nebo plavání spotřebuje 2 palce Pohyblivosti.

Běh: Postava se může rozhodnout „běžet“, přičemž si zvýší svou Pohyblivost v daném kole o svou kostku Běhu (typicky k6) za cenu postihu -2 ke všem ostatním akcím v daném tahu. Kostka běhu Neesuje. (Hod na Běh je náhodný, aby zohlednil drobné nuance terénu, které se na mapě nezobrazí, a aby před hráče předkládal potřebu rozhodování „kdy a zda riskovat“.)

Mimo boj se postava může pohybovat až dvojnásobkem součtu své Pohyblivosti a maxima své kostky běhu po tolik minut, kolik je polovina její kostky Vitality. Tedy Rychlonohá postava s Vitalitou k6 může sprintovat Pohyblivostí 32 po dobu tří minut.

Těžký Terén: Každý palec těžkého terénu, jako je hustý les, prudké stoupání či klesání, kluzký led atd., přes který se postava pohybuje, se počítá za dva palce její Pohyblivosti. Plazení se není těžkým terénem ovlivněno.

Nebezpečství: Domnívá-li se SH, že daný pohyb je z nějakého důvodu nebezpečný – šplhání ve stresu, plavání v rychlé a neklidné vodě, chůze po laně – může si vyžádat hod na Atletiku pro dosažení postupu při pohybu. Při Kritickém Neúspěchu obdrží postava úroveň Únavy z **Boulí & Modřin** (strana 125), při šplhu nebo v nebezpečné pozici spadne (**Pády**, strana 127), nebo se začne při plavání topit (**Tonutí**, strana 126).

DALŠÍ MOŽNOSTI POHYBU

- **SKOK:** postava může skočit 1 palec horizontálně nebo 0,5 palce vertikálně jako volnou akci. Při rozběhu o délce aspoň 2" (čtyři metry) doskočí až 2x tolik. Postava si může jako svou akci hodit na Atletiku a prodloužit si horizontální skok o 1" (o 2" při zvýšení v hodu), nebo polovinu toho u vertikálního skoku. Ani Skokem se však postava nemůže v tahu pohnout o více než o svou Pohyblivost.
- **ZALEHNUTÍ:** Postava může ve svém tahu zalehnout jako volnou akci. Když je ležící, může se plazit. Vstát z lehu je volná akce, která sníží celkovou Pohyblivost v daném tahu o 2.

ÚTOKY

Základy rychlého a divokého boje jsou popsány níže. Mnoho dalších možností a situací je popsáno v části **Situační Pravidla**, od strany 97.

ÚTOKY NABLÍZKO

Základní Cílové číslo pro zásah protivníka útokem nablízko je jeho Obrana (2 + polovina jeho kostky Boje, nebo 2 když cíl Boj vůbec neovládá).

ÚTOKY NADÁLKU

Dovednost Střelba zahrnuje vše od střelby lukem, pistolí, puškou, až po střelbu z raketometu. Házení granátů, nožů, oštěpů a dalších vrhacích zbraní používá dovednost Atletika.

Všechny zbraně nadálku mají svůj Dostřel uvedený ve tvaru: 5/10/20, což reprezentuje Krátký/Střední/Dlouhý Dostřel.

Základní Cílové Číslo pro zásah v Krátkém Dostřelu je 4. Při střelbě na další vzdálenost má hod postihy, uvedené v tabulce níže.

POSTIHY ZA DOSTŘEL

DOSTŘEL	OPRAVA
Krátký	-
Střední	-2
Dlouhý	-4
Extrémní (viz poznámka)	-8

Extrémní Dostřel: Extrémní dostřel je až do vzdálenosti 4násobku Dlouhého dostřelu dané zbraně. Střelba na takovou vzdálenost vyžaduje **Míření** (strana 97). V tomto případě Míření nesnižuje postihy – jen umožňuje na takovou vzdálenost vůbec cíleně střílet. Postih je -8, nebo -6 při použití puškohledu (strana 68).

Na Extrémní Dostřel není možné zbraně vrhat.

Rychlost Střelby: Rychlost Střelby udává, kolik střel (kostek Střelby) zbraň nadálku dokáže v jedné akci vystřelit. Například pistole s RS 1 vypálí jeden výstřel za akci. Kulomet s RS 3 vystřelí za jednu akci tři výstřely (počítáno jako celkem 10 kulek, viz dále).

Při střelbě ze zbraní s Rychlostí Střelby 2 a více určí, kolik výstřelů střílíš do kterého z možných cílů. Pak hod daný počet kostek Střelby a přiřaď je v libovolném pořadí zvoleným cílům.

Divoké Karty hodí své kostky Střelby plus Divokou Kostku, kterou mohou, když už znají výsledek jejího hodu, přiřadit kterémukoli ze zvolených cílů. Ani tak ale nemohou zasáhnout vícekrát, než je jejich Rychlost Střelby.

Rychlost Střelby vyšší než 1 je abstraktní hodnotou, kde každý „výstřel“ ve skutečnosti znamená více projektilů. Jestliže ve vaší hře sledujete množství munice, použij tabulku níže pro určení skutečně spotřebované munice vzhledem ke zvolené Rychlosti Střelby, nikoli maximální RS dané zbraně.

NÁBOJŮ NA RYCHLOST STŘELBY

RYCHLOST STŘELBY	VYSTŘELENÝCH NÁBOJŮ
1	1
2	5
3	10
4	20
5	40
6	50

Zpětný Ráz: Vystřelení více než jednoho výstřelu za akci dává postih -2 k hodům na Střelbu (viz **Zpětný Ráz**, strana 105).

Není-li u zbraně uvedeno jinak, může postava vystřelit méně výstřelů, než je maximum Rychlosti Střelby dané zbraně.

PORANĚNÍ

Při úspěšném zásahu nablízko nebo nadálku hodí útočník na poranění. Zbraně nadálku způsobují pevně stanovená poranění, uvedené v sekci Výbava. Například většina pistolí způsobuje 2k6 poranění.

Zbraně nablízko způsobují poranění v hodnotě útočnickovy Síly + kostky poranění dané zbraně. Barbar se Sílou k12 a dlouhým mečem (kostka poranění k8) hází na poranění k12 + k8.

I když je v hodů na poranění použita Síla, nejedná se o Hod na Rys a Divoké Karty tedy nepřidávají k tomuto hodů svou Divokou kostku.

Všechny hody na poranění mohou Esovat.

Poranění Bezezbraně: Neozbrojený útočník si na poranění hází pouze svou kostkou Síly, pakliže nemá Břity jako **Rvác** (strana 41) nebo **Bojová Umění** (strana 43), které by mu daly příslušnou kostku poranění.

BONUSOVÉ PORANĚNÍ

Dobře zacílený útok má větší šanci zasáhnout citlivá místa a způsobit tak větší poranění. Když tvůj útočník v hodů na útok uspěje se zvýšením (bez ohledu na to, kolika zvýšení dosáhne), přidává si k výsledku hodů na poranění +1k6. I bonusové kostky mohou Esovat!

Bonusové poranění se týká jak poranění zbraní nablízko, tak na dálku, tak také kouzel i plošných útoků.

VYHODNOČENÍ PORANĚNÍ

Když je výsledek hodů na poranění nižší než Tuhost cíle, je oběť trochu potlučena, ale útok nemá žádný herní efekt. V případě, že je poranění stejné nebo vyšší než Tuhost cíle, je cíl Otřesen. Každé zvýšení v hodů na poranění udělí jedno Zranění.

- **ÚSPĚCH:** Postava je Otřesená. Pakliže byla v okamžiku zásahu již Otřesená a druhý zásah byl výsledkem fyzického útoku (ne například psychického Testování, které má za následek také Otřesení), tak zůstane Otřesená, a navíc utrhá jedno Zranění.
- **ZVÝŠENÍ:** Postava utrhá jedno Zranění za každé zvýšení v hodů na poranění a je Otřesená.

DŮSLEDKY PORANĚNÍ

Poranění může vést ke třem důsledkům: Otřesení, Zranění a Vyřazení.

OTŘESENÍ

Otřesená postava je poškrábaná, potlučená či jinak zasažená. Může provádět pouze volné akce, jako například pohyb (včetně běhu). Na začátku svého tahu se Otřesená postava musí pokusit o vzpamatování z Otřesení pomocí hodů na Ducha. Jedná se o volnou akci.

- **NEÚSPĚCH:** Postava zůstává Otřesená, může provádět jen volné akce
- **ÚSPĚCH:** Postava není nadále Otřesená a může normálně jednat

VÍCE O OTŘESENÍ

Otřesení a Zranění mohou být pro nové hráče trochu matoucí. Tady je tabulka, která může pomoci.

PORANĚNÍ	CÍL JEŠTĚ NENÍ OTŘESENÝ	CÍL JE JIŽ OTŘESENÝ
Úspěch (0-3 body poranění nad Tuhost)	Otřesený	1 Zranění a zůstane Otřesený
1 Zvýšení (4-7 bodů poranění nad Tuhost)	1 Zranění a Otřesený	1 Zranění a zůstane Otřesený
2 Zvýšení (8-11 bodů poranění nad Tuhost)	2 Zranění a Otřesený	2 Zranění a zůstane Otřesený
3 Zvýšení (12-15 bodů poranění nad Tuhost)	3 Zranění a Otřesený	3 Zranění a zůstane Otřesený

PŘÍKLADY:

- Red utrhá Zranění. Je tak také Otřesená.
- Red je Otřesená, a poté utrhá jedno Zranění. Má jedno Zranění a zůstává Otřesená.
- Red je již Otřesená, a poté je znovu Otřesená (bez Zranění). Nyní má jedno Zranění a zůstává Otřesená.
- Red má dvě Zranění a je Otřesená. Utrhá další Zranění, tedy má ve výsledku tři Zranění a zůstává Otřesená.

TABULA POŠKOZENÍ

2K6	ZRANĚNÍ
2	Genitálie: Je-li poškození trvalé, je reprodukce bez zázračné operace nebo magie nemožná. Jiný důsledek z tohoto výsledku není.
3-4	Ruka: Postižený nemůže používat levou či pravou ruku (vyber náhodně, nebyla-li jedna ruka specificky cílená).
5-9	Břicho: Postava dostala zásah do trupu. Hod' 1k6: 1-2 Polámaný: Obratnost snížena o úroveň kostky (min 4). 3-4 Potlučený: Vitalita snížena o úroveň kostky (min k4). 5-6 Zničený: Síla snížena o úroveň kostky (min k4).
10-11	Noha: Získá Soužení Pomalost (Drobné), nebo Velké, když už Pomalost má nebo má poraněné obě nohy.
12	Hlava: Těžké zranění hlavy. Hod' 1k6: 1-3 Strašná jizva: Postava získá Soužení Ošklivý (Velké). 4-5 Oslepení: Poškození oka. Soužení Ztráta Oka (nebo Slepota, jestliže již měl jen jedno dobré oko). 6 Poškození mozku: Masivní trauma. Chytrost snížena o jednu úroveň kostky (min k4).

Utracení Beníků: Hráč může kdykoli utratit jednoho Beníka, aby zbavil svoji postavu stavu Otřesená (a to i mimo její tah).

ZRANĚNÍ

Každé zvýšení v hodu na poranění způsobuje Zranění. Komparz je Vyřazen při jednom Zranění (není-li **Odolný**, viz strana 178). Jsou buďto mrtví, zranění, nebo jinak vyřazení z boje.

Divoké Karty mohou utřít až tři Zranění a stále být schopné boje (nebo i více s některými Břity a schopnostmi). Další poranění už nepřidá další Zranění, ale postavu místo toho Vyřadí.

Postihy Za Zranění: každé Zranění dává postavě postih -1 (kumulativně) k její Pohyblivosti (minimum 1“) a hodům na Rys až do maximálního postihu -3.

Načasování: Někdy postavy obdrží více zásahů na stejnou Akční Kartu Odpočtu. Vyhodnoťte každý hod na poranění samostatně a úplně, před tím, než budete vyhodnocovat další (a to včetně případných hodů na Vstřebání).

VYŘAZENÍ

Vyřazené postavy nemohou provádět žádné akce, ale stále dostává rozdané Akční Karty po zbytek setkání, pro případ, kdyby se zotavily nebo si musely házet například na **Krvácení** (níže). Břity a Soužení, které mohou mít vliv na tažené akční karty, jako například Rychlý, Chladnokrevný nebo Váhavost, jsou u vyřazeného hrdiny ignorované.

Když je postava Vyřazena poraněním nebo zraněním, musí si obratem hodit na Vitalitu:

- **KRITICKÝ NEÚSPĚCH:** Postava umírá.
- **NEÚSPĚCH:** Hod' na **Tabulku Poškození**, postava získá trvalé Zranění a postava **Krváci**, viz níže.
- **ÚSPĚCH:** Hod' na **Tabulku Poškození**. Zranění není trvalé a odezní, když se postavě vyléčí všechna Zranění.
- **ZVÝŠENÍ:** Hod' na **Tabulku Poškození**. Poranění odezní za 24 hodin nebo když jsou všechna Zranění vyléčena (co přijde dřív).

Postavy nemohou provádět akce a mohou být v bezvědomí (dle úvahy SH). Postava si každý další den hází na Vitalitu a v případě úspěchu není dále Vyřazená (ani v bezvědomí). Může si během této doby i vyléčit Zranění (viz **Přirozené Léčení** na straně 96).

Krvácení: Zraněná postava umírá a musí si na začátku svého tahu házet na Vitalitu. Neúspěch znamená, že umřela. Při úspěchu přežívá, ale musí si znovu házet v dalším tahu (nebo mimo boj každou minutu). Při úspěchu se zvýšením je postava stabilizovaná a další hody nejsou potřeba.

Jiné postavy mohou zastavit krvácení postavy pomocí úspěšného hodu na Léčitelství. Tento hod je akcí a je-li úspěšný, pacient je stabilizovaný.

Síla *léčení* také stabilizuje Zranění a zastavuje Krvácení, podobně jako třeba úspěšný hod na „přirozené“ léčení u bytostí s nějakou formou regenerace.

Vyřazení Únavou: Viz strana 100.

HODY NA VSTŘEBÁNÍ

Po určení výše poranění, ale před tím, než je přepočteno na případná Zranění, může postava utratit Beníka a hodit si na „Vstřebání“. Jedná se o hod na Vitalitu a za každý úspěch či zvýšení se postavě sníží případné Zranění z daného útoku o jedna.

Pakliže postava úspěšně Vstřebá *všchna* Zranění, která by měla útokem obdržet, není ani Otřesená (a to i v případě, že před útokem Otřesená byla). Při hodu na Vstřebání napočítej postih za Zranění, které má postava z útoku *teprve* obdržet – k tomuto zranění ještě nedošlo.

Postava se nemůže pokoušet o Vstřebání vícekrát než jednou za útok, ale může jako obvykle spotřebovat Beníka na přehození hodu na Vitalitu, pakliže jí výsledek hodu nevyhovuje.

Otřesení: Postava může také utratit Beníka na okamžité zbavení se stavu Otřesení. To může udělat kdykoli.

LÉČENÍ

Dovednost Léčitelství se používá k odstranění Zranění. Každý pokus zabere 10 minut za každou úroveň zranění pacienta. Odečti 1 od hodu na Léčitelství v případě, že léčitel nemá k dispozici základní Lékárničku nebo obdobné prostředky.

Úspěch v hodu na Léčitelství odstraní jedno Zranění, úspěch se zvýšením odstraní dvě. Neúspěch znamená, že se Zranění vyléčit nepodařilo. Kritický Neúspěch *zhorší* úroveň Zranění pacienta o jedna.

ZLATÁ HODINKA

Pacienti, kteří přežijí úvodní trauma, mají přibližně hodinu na přežití většiny život-ohrožujících zranění. Jestliže se jim během této doby dostane lékařského ošetření, mohou být většinou zachráněni. Čím déle se však s ošetřením čeká, tím spíše budou jejich Zranění fatální.

V *Divokých Světech* jsme rozšířili tento koncept pro potřeby léčení obecně. Kromě toho, že to odpovídá zkušenostem ze skutečného světa, poskytuje to také dobrou herní vyváženost a dramatičnost, když se družina musí rozhodovat, zda bude pokračovat v akci bez ohledu na svá poranění.

Zlatá Hodinka: Postava se může pokusit vyléčit každému pacientovi jeho Zranění pouze jednou, a to během první hodiny od utržení daného Zranění. Neúspěch v hodu znamená, že postava tomuto pacientovi daná konkrétní zranění vyléčit nedokáže. *Jiná* postava to však může pomocí hodu na Léčitelství zkusit také.

Jakmile jsou Zranění starší než jedna hodina, dokáže je vyléčit jen přirozené léčení nebo síla *léčení* (použitím *většího léčení*).

Krvácení: Dovednost Léčitelství může být použita i pro stabilizaci **Krvácející** postavy (strana 95). Každý pokus je akcí a v případě úspěchu je cíl stabilizovaný.

Vyřazení: Vyléčení aspoň jednoho Zranění Vyřazeného pacienta ho zbaví tohoto stavu (a probere ho, byl-li v bezvědomí).

PŘIROZENÉ LÉČENÍ

Zraněná postava si každých pět dní hází na Vitalitu. V případě úspěchu se zotaví z jednoho Zranění, při úspěchu se zvýšením ze dvou.

Kritický Neúspěch způsobí *zhoršení* stavu postavy o jedno Zranění – ať už jde o infekci, ztrátu krve nebo zhoršením daného poranění. Jestliže toto zhoršení vede k Vyřazení, nepoužívej obvyklá pravidla při poranění. Místo toho se postava potácí mezi vědomím a bezvědomím a hází si každých 12 hodin na Vitalitu. Při neúspěchu postava zemře. Při úspěchu si musí házet znovu za dalších 12 hodin. Při úspěchu se zvýšením se stabilizovala a probírala k vědomí. Další postavy se mohou pokusit ji stabilizovat, jak je popsáno výše v sekci **Krvácení**.

Podporování: Nezapomínejte používat Podporování, když je vaše družina trochu potlučená. Postavy s Léčitelstvím, Uměním Přežít či dalšími dovednostmi mohou pomocí hodu na Podporování pomoci svým druhům v hodech na Vitalitu na uzdravení se.

PO BOJI & KOMPARZ

Je-li důležité určit, co se stalo s Komparzem, který byl během boje Vyřazený, hoď za každého na Vitalitu. Ti, kteří uspějí, přežili a je třeba se o ně postarat, zajmout je, nebo je nechat jít. To může po skončení divokého boje představovat pro vaše hrdiny zajímavé výzvy!

SITUAČNÍ PRAVIDLA

Základní pravidla *Divokých Světů* jsou velmi jednoduchá – hoď si kostkou dovednosti (a případně Divokou Kostkou, jsi-li Divoká Karta). Je-li výsledek po započtení všech oprav 4 nebo více, uspěl jsi.

V následující sekci jsou některé pokročilejší možnosti a manévry, o které se postava může pokusit.

MÍŘENÍ

Střelba už v sobě započítává to, že postava se pohybuje, brání se útokům a sleduje chaotické dění kolem sebe. Pakliže se však postava bude soustředit jen na míření, může se jí povést mnohem přesnější rána.

Použije-li postava celý svůj tah na Míření zbraní nadálku na vybraný cíl a nedělá přitom žádné další akce, tak *ve svém dalším tahu* může ignorovat až 4 body postihů za Vzdálenost, Kryt, Cílené Útoky, Měřítka nebo Rychlost cíle; případně si přidat bonus +2 k hodů. Tento útok musí být v jejím dalším tahu první akcí, jinak je bonus ztracen.

Při Míření musí být střelec v klidu, nemůže chodit, běhat, jet na koni či se jinak pohybovat vlastní silou. Je možné Mířit z vozidla, pohybujícího se hladkým terénem, nebo využívajícího manévru Honičky **Klidná Jízda** (viz strana 116).

PLOŠNÉ ÚTOKY

Granáty, efekty kouzel, dechové zbraně a další útoky, které pokrývají větší plochu, se vyhodnocují jako „plošné útoky“. Nejčastější tvary plošných útoků jsou Malá, Střední a Velká Šablona Výbuchu a Šablona Kužele a Paprsku. Jejich tvar si můžeš stáhnout a vytisknout z našeho webu, případně vyrábíme i odolné akrylátové šablony.

Zbraně s plošným útokem cílí místo konkrétních osob určené místo, a proto ignorují obranné bonusy jednotlivých cílů, pokrytých šablonou, jako jsou například z Břitu Úhyb nebo také postihy za rychlost.

Šablona Kužele je při útoku umístována s počátkem úzkým koncem u útočníka a rozšiřující se ve směru příslušné Střelby (nebo Atletiky u dechových zbraně a dalších přirozených útoků). Každá síla nebo herní efekt, který používá Šablonu Kužele, může použít místo toho Šablonu Paprsku.

Jde o pás široký 1“ (2 metry) a 12“ (24 metrů) dlouhý. Základní úspěch znamená, že ti, kteří se nacházejí na území pokrytém šablonou, jsou zasaženi. Neúspěch znamená, že útok z nějakého důvodu neproběhl – bytosti se nepodařilo vydechnout jedovatý plyn, plamenomet selhal atp.

Při útoku s šablonou Výbuchu umístí hráč šablonu na hrací plán (nebo popíše, kam míří) a hodí si na Střelbu, nebo Atletiku za vrhací zbraně nebo útoky dechem. Jestliže útok neuspěje a je možné, že mine a zasáhne někoho jiného, postupuj dle **Odchytky**, níže.

Je-li útok úspěšný, tak každý cíl, byť jen částečně zakrytý šablonou, je zasažen, bez ohledu na možné postihy k útoku, jako například z Břitu Úhyb. Způsobuje-li zásah poranění, hoď na něj za každý cíl samostatně. Útoky, které zasáhnou se zvýšením, mají, jako obvykle, bonusovou kostku poranění.

ODCHYLKA

Neuspěje-li útok s Šablonou Kužele, směřuje nad hlavy svých cílů, nebo do země, či prostě z nějakého důvodu nevyjde. SH se i tak může rozhodnout, že útok má na okolí nějaký dopad – možná plamenomet podpálí danou místnost, nebo kanystr s plynem vypustí oblak svého nebezpečného obsahu – důležité je, že zde není žádný *herní* dopad na postavy či zvolené cíle.

ŠABLONY PŘI HŘE BEZ FIGUREK

Použij údaje z tabulky níže v případě, že chceš určit, kolik cílů může která šablona zasáhnout.

SH může také použít hodnotu ze sloupce **Zasažených Cílů** pro určení, kolik nepřátel je zasaženo v popisovaných situacích, a upravit případný výsledek podle toho, jak jsou cíle rozptýlené (například trénování agenti) nebo naopak nahuštěné (horda zombií).

ŠABLONA	PRŮMĚR	ZASAŽENÝCH CÍLŮ
Malá	4 metry	2
Střední	8 metrů	3
Velká	12 metrů	4
Kužel	18-metrů-dlouhý kužel	3
Paprsek	24-metrů-dlouhý 2-metry-široký	3

Když mine útok s šablonou výbuchu, odchýlí se o 1k6“ u vrhacích zbraní (například granátů), resp. o 2k6“ u vystřelených projektilů. Vynásob výsledek 2, byla-li střelba na Střední Dostřel, 3 při Dlouhém Dostřelu, resp. 4 při Extrémním.

Pak hoď k12 a urči podle výsledku směr odchylky, jako by to bylo na hodinkách. Zbraň se nemůže nikdy odchýlit o více než polovinu vzdálenosti k původnímu cíli (a nemůže tedy dopadnout za záda útočnicka).

KRYT A PLOŠNÉ ÚTOKY

Pevné překážky jako například stromy nebo cihlové zdi chrání proti plošným útokům, jsou-li mezi zdrojem výbuchu a cílem, a SH usoudí, že je vhodné je brát v potaz. Sniž poranění o hodnotu z tabulky **Bonus za Kryt** ze sekce **Kryt & Překážky**, strana 99.

DRŽENÁ & ZAPLETENÁ

Zápas a magické síly, jako například *ovinutí*, mohou způsobit, že je postava Držená nebo Zapletená. Zde najdeš, co tyto stavy znamenají, a jak je možné se jich zbavit.

- **ZAPLETENÁ:** Dokud je oběť Zapletená, nemůže se pohybovat a je Zranitelná.
- **DRŽENÁ:** Dokud je oběť Držená, nemůže se pohybovat, je Rozptýlená a Zranitelná, a nemůže provádět jiné fyzické akce než pokusy o uvolnění se.

Uvolnění se: Pokus o uvolnění se je akce používající Sílu s postihem -2 nebo Atletiku. Při úspěchu se Zapletený hrdina uvolní z jednoho zdroje zapletení či od jednoho protivníka, který s ním zápasí. Držené postavě se při úspěchu zlepšší stav na Zapletená; při úspěchu se zvýšením se zcela uvolní.

Uvolnění se ze Nástroje: Postava držená fyzickým poutem (jako například sítí, okovy či pouty), která neuspěla v pokusu o uvolnění se, nemůže pokus opakovat, dokud se nějakým způsobem nezmění její situace (dle úvahy SH).

Držené nebo Zapletené oběti se mohou pokusit zničit to, co je drží, pomocí vhodné zbraně, kterou mají k dispozici (dle úvahy SH podle podmínek a materiálu). Útok zbraní zasáhne automaticky (viz **Rozbíjení Věcí**) a útočník může použít Divoký Útok pro +2 k poranění. V případě úspěchu při Rozbíjení Věcí, není postava dále Zapletená (každý v oblasti zasažené ovinutím však musí být osvobozen samostatně, nebylo-li zapletení způsobeno plošným útokem).

ROZBÍJENÍ VĚCÍ

Čas od času může postava potřebovat rozbít nějaký předmět, jako například zbraň, zámek, nebo dveře. Použij Obranu držitele předmětu, je-li předmět držen či nesen, nebo 2 pro nepohyblivé předměty. Jestliže hod na poranění vyrovná nebo přesáhne Pevnost daného předmětu, je předmět poškozen, ohnut, rozbit či jinak zničen. SH určí přesný výsledek.

V podstatě cokoli může být zničeno při dostatku úsilí a času. Tento systém pro rozbíjení věcí používejte v případech, kdy se pokusy o rozbítí odehrávají ve spěchu (například během bojových kol).

PEVNOST PŘEDMĚTŮ

PEVNOST	PŘEDMĚT
8	Obyčejné dveře
10	Těžké dveře
8	Zámek
9	Střelná zbraň (pistole, puška)
12	Pouta
10	Nůž, Meč
10	Středověký štít*
12	Moderní štít*
4	Lano

*Postava musí přímo uvést, že se snaží zničit štít – nestačí prostý útok, vykrytý štítem.

Žádné Bonusové Poranění ani Esování: Útoky na předměty nezískávají bonusovou kostku k hodu na poranění při zvýšení a kostky při hodech na poranění Neesují. Na rozdíl od útoků na osoby nebo složité přístroje, jako například počítače, není možné při útoku na předmět typu dveře nebo zámek zasáhnout jeho „citlivá místa“ a způsobit tak vyšší poranění.

Typy Poranění: Některé typy útoků nemohou poškodit některé typy předmětů. Kyjem nejde přetnout lano a jedna kulka nezničí dveře. Použij selský rozum při rozhodování o tom, zda daná zbraň může nebo nemůže předmět zničit. Pro útoky *skrz* bariéry viz část **Kryt & Překážky**.

CÍLENÉ ÚTOKY

Útok na konkrétní části těla se nazývá Cílený Útok. Oprava k hodu na útok záleží na Měřítku velikosti daného cíle (nikoli celé bytosti). Použij tabulku **Opravy Měřítka Velikosti** na straně 106 pro určení bonusu nebo

postihu k útoku na cíl s daným Měřítkem. Níže jsou v závorkách uvedeny opravy k hodů pro cíle Normálního měřítka, včetně případných herních důsledků:

- **RUKA (-4):** Cíl může být **Odzbrojen**, viz strana 104.
- **HLAVA NEBO DŮLEŽITÉ ORGÁNY (-4):** Zásah do hlavy nebo důležitých orgánů živé bytosti dává bonus +4 k hodů na poranění.
Pokusu zasáhnout tvář cíle s otevřenou přilbou (a tedy vyhnutí se Zbroji) má postih -5.
- **PŘEDMĚT (?):** Použij hodnotu v tabulce Měřítka velikosti pro daný předmět. Například útok na cíl velikosti pistole má postih -4; na metr dlouhý meč -2.
- **KONČETINA (-2):** Zásah do končetiny nemá další speciální důsledky, vše je již započítáno do Postihů za Zranění k Pohyblivosti (viz **Zranění**, strana 95)
- **NEKRYTÁ MÍSTA (?):** Útok cílí na nechráněná místa těla jinak Zbrojí chráněného cíle. Výše postihu záleží na Měřítku daného cíleného místa. Například průzor v celoobličejové přilbici je Titěrný (-6) a má tak pro zásah postih -6, nekryté místo po vypadlé šupině v pancíři Obřího draka je Velmi Malé (-4).

KRYT & PŘEKÁŽKY

Útoky nablízko i nadálku mají postihy v případě, že se snaží zasáhnout cíl v Krytu, viz tabulka níže:

PŘEKÁŽKY

Někdy mají postavy dost síly na to, aby zaútočily na cíl skrz překážku. (Viz **Rozbíjení Věcí** pro případné ničení předmětů nacházejících se v cestě). Jestliže mine útok, který by při nezapočítání postihu za Kryt uspěl, a SH má

POSTIHY ZA KRYT	
POSTIH	KRYT
-2	Lehký Kryt: Čtvrtina cíle je zakryta.
-4	Střední Kryt: Polovina cíle je zakryta, nebo cíl leží.
-6	Těžký Kryt: Tři čtvrtiny cíle jsou zakryty.
-8	Skoro úplný kryt: Cíl není skoro vidět.

za to, že cíl by byl pravděpodobně zasažen, pak překážka funguje jako Zbroj.

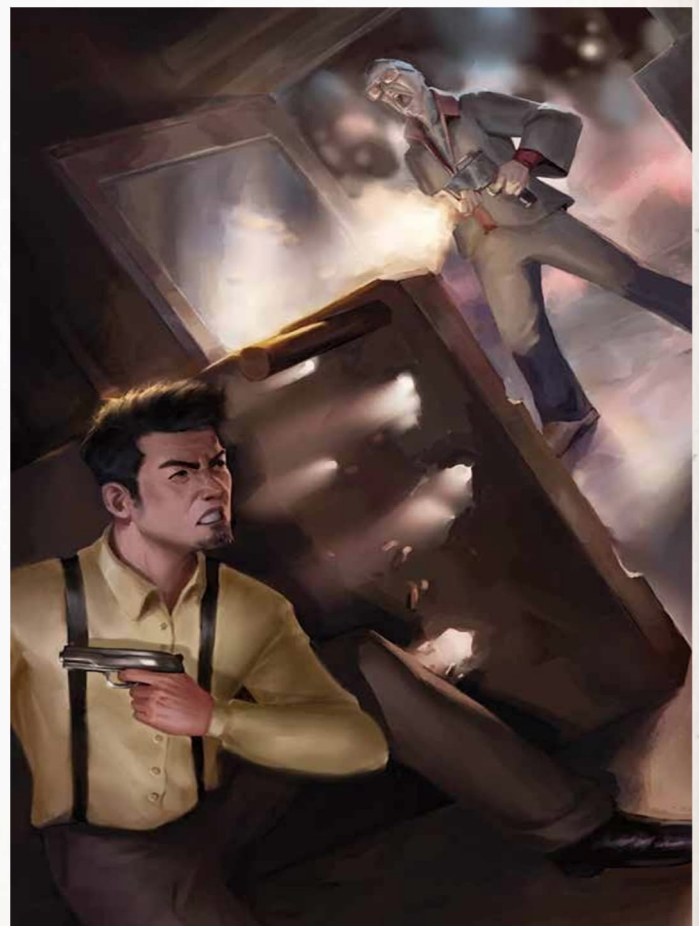
Jestliže je překážkou osoba nebo bytost, odečti její Tuhost od poranění z daného útoku. Použij tabulku níže jako orientační pro další materiály.

BONUS ZA KRYT	
BONUS	PŘEKÁŽKA
+2	Tlusté sklo, tlustá kůže, sádrokarton, dřevěný štít, hliníkové dveře auta
+4	Plech, ocelové dveře auta
+6	Dubové dveře, tvárniceová zeď
+8	Cihlová zeď
+10	Kamenná zeď, neprůstřelné sklo, strom

OBRANA

Postava se může rozhodnout pro manévr Obrana a soustředit se plně na svou obranu proti útokům nablízko. Tato akce dá postavě bonus +4 k Obráně a zabere celý její tah – nemůže tedy přitom provádět Multiakce. Může se normálně pohybovat, ale nemůže běžet. Bonus k Obráně trvá do začátku jejího dalšího tahu.

"KRYT JE TVOJE JISTOTA" - RED
"STEJNĚ TAK I KULOMET." - GABE



ZOUFALÝ ÚTOK

Zoufalé Útoky jsou zběsilé pokusy zasáhnout cíl za cenu nižšího poranění. Útočník má bonus +2 nebo +4 ke kterémukoli hodů na Boj a současně stejně velký postih k poranění, jestliže zasáhne. Zda se jedná o Zoufalý Útok je možné určit pro konkrétní útok (před hodem) a není možné ho kombinovat s Divokým Útokem

ODZBROJENÍ

Postava se může pokusit v boji nablízko i nadálku protivníka odzbrojit, vyrazit mu zbraň (či jiný předmět) z ruky, nebo se pokusit drženou zbraň či předmět poškodit.

Útočník musí nejprve zasáhnout předmět nebo končetinu či ruku cíle (viz **Cílené Útoky** na straně 99).

Když útok zasáhne zbraň, hodí si útočník standardně na poškození předmětu (poranění bez možnosti Esování kostky, bez možnosti zvýšení, viz **Rozbíjení Věcí**, strana 98). Obránce si musí hodit na Sílu proti cílovému číslu daného poranění a v případě neúspěchu držený předmět upustí.

Je-li útok veden nikoli přímo na předmět, ale na ruku obránce, a takový útok obránce Otřese nebo Zraní, musí si obránce hodit na Sílu s postihem -2 při zásahu paže, nebo -4 při zásahu ruky, zvýšený o případné postihy za Zranění, které obdržel. Neúspěch v hodů na Sílu znamená, že upustí to, co v ruce držel.

ROZPTÝLENÁ A ZRANITELNÁ

Postavy mohou být Testováním, kouzly nebo v důsledku schopností nestvůr Rozptýlené nebo se mohou stát Zranitelné. Oba stavy trvají do konce dalšího tahu této postavy. Jestliže se tedy postava stane Rozptýlenou nebo Zranitelnou ve svém tahu, trvá tento stav až do konce jejího *dalšího* tahu.

- **ROZPTÝLENÁ:** Postava má postih -2 ke všem svým hodům na Rysy (Vlastnosti a Dovednosti) až do konce svého příštího tahu.
- **ZRANITELNÁ:** Všechny akce a útoky proti zranitelné postavě mají bonus +2 až do konce jejího dalšího tahu (nesčítá se s bonusem za **Útok ze Zálohy** (viz níže) – použije se jen nejvyšší bonus).

ÚTOK ZE ZÁLOHY

Někdy se podaří útočníkovi zastihnout protivníka nepřipraveného a má tak příležitost k „Útoku ze Zálohy“. SH rozhodne, kdy toto přichází v úvahu – obvykle je to v případě, kdy je protivník spoutaný nebo vůbec o přicházejícím útoku neví. Útok ze Zálohy typicky probíhá

nablízko, ale SH může povolit i jiné situace, které to umožňují (například snajpr útočící na nepohybující se cíl, který o něm neví).

Útok ze Zálohy dává na jednu akci proti zvolenému cíli bonus +4 k hodů na útok i na poranění.

Knokaut: Obdrží-li postava z Útoku ze Zálohy poranění, které ji Otřese nebo Zraní, musí si hodit na Vitalitu (s postihem -2, byl-li útok veden na hlavu), a při neúspěchu je útokem knokautována do bezvědomí.

Knokautovaná postava zůstane omráčená půl hodiny, nebo do doby, kterou SH usoudí jako dramaticky vhodnou pro probrání se. Ber v potaz, že Knokaut může být způsobem jakýmkoli typem poranění, nejen úderem do hlavy!

VYHNUTÍ SE

Některé útoky, jako například plamenometry nebo dračí dech, jsou pomalé nebo vyžadují, aby je útočník svou akcí „avizoval dopředu“. Takovým útokům je možné „se vyhnout“. Pakliže popis u útoku *neuvádí*, že je možné se mu vyhnout, pak vyhnout se možné není – cíle jsou při úspěšném útoku prostě zasaženy a utrzí poranění.

Je-li možné se útoku vyhnout a postava o něm ví, hodí si na Obratnost s postihem -2. Při úspěchu se útoku vyhne a neobdrží žádné poranění. Jednalo-li se o plošný útok, SH přemístí pro znázornění vyhnutí se figurku postavy mimo šablonu efektu, podle toho, jak přichází v dané situaci do úvahy.

ÚNAVA

Některá nebezpečství, stres, magické síly nebo další okolnosti mohou místo poranění způsobit Únavu. Typicky se jedná o psychické vyčerpání nebo malá, ale přetrvávající poranění, která postavy omezují. Únava se sčítá, dokud není postava Vyřazená.

- **UNAVENÁ:** Postava má postih -1 ke všem Hodům na rysy (Vlastnosti a Dovednosti). Když obdrží další úroveň Únavy, stane se Vyčerpanou.
- **VYČERPANÁ:** Postava má postih -2 ke všem Hodům na rysy (Vlastnosti a Dovednosti). Když obdrží další úroveň Únavy, stane se Vyřazenou.
- **VYŘAZENÁ:** Postava nemůže provádět akce a může být i v bezvědomí (dle úvahy SH).

ZOTAVENÍ

Není-li u zdroje únavy uvedeno jinak, Únava a Vyčerpání se zlepší o jednu úroveň každou hodinu. Vyřazené postavy jsou bezbranné a mohou být i v bezvědomí (dle

úvahy SH) na 2k6 hodin. Je-li možné ošetření (jídlo, voda atd., dle zdroje Únavy), je možné pomocí hodů na Léčitelství zlepšit stav Vyřazené postavy na Vyčerpaná.

Únava z Různých Zdrojů: Má-li postava Únavu z různých zdrojů s různou rychlostí zotavení, odeber jednu úroveň Únavy, když uplyne předepsaný čas pro Únavu s nejkratší dobou zotavení a pak odeber druhou úroveň, když uplyne předepsaný čas pro tu s nejdelší dobou zotavení.

NEBEZPEČENSTVÍ

Únava z hladu, žízně a dalších zdrojů má někdy odlišnou dobu zotavení. Viz **Nebezpečnoství**, která začínají na straně 125.

ZABITÍ JEDNOU RANOU

Zcela bezbranný cíl může být zabit pomocí smrtící zbraně jednou akcí. Toto zabití je automatické, pakliže SH nerozhodne, že se jedná o speciální situaci, například při velmi obrněném nebo tuhém cíli, šanci na uhnutí atd.

Vrah musí obvykle protivníka zabít osobně nablízko, ale SH může někdy povolit i Zabití Jednou Ranou útokem nadálku, umožňuje-li to situace.

STŘELBA DO BOJE NABLÍZKO

Čas od času postava potřebuje střílet či vrhat zbraň do klubka postav, bojujících v boji nablízko. Problém je, že zatímco my vidíme figurky postav, stojící v klidu na herním plánu, ve „skutečnosti“ se hemží jedna kolem druhé, přesouvají se, bojují a nepostojí na místě. Z tohoto důvodu je útok nadálku na cíl, účastníci se boje nablízko, nebo stojící vedle dalších osob, nebezpečný. Použij v takovém případě pravidlo pro **Nevinného Přihlízejícího** (viz strana 102).

VOLNÉ ÚTOKY

Některé Břity, jako například Protiútok nebo První úder, nebo herní situace jako **Stažení se z Boje Nablízko**, dávají postavě možnost volného útoku.

Volný útok je právě jeden útok, bez oprav z břitů nebo herních možností. Typicky se jedná o útok Bojem nebo o pokus o zápas, může to však být i Střelba, má-li útočník v ruce pistoli nebo jinou zbraň nadálku, kterou je možné útočit v boji nablízko (viz **Zbraně Nadálku v Boji Nablízko**, strana 104).

PŘESILA

Boj v přesile dává útočnickům možnost na obstoupení, využívání děr v obraně a celkově dotírání na obránce. Každý další útočník, sousedící s obráncem (není-li takový útočník Omráčený) dává bonus +1 ke všem útočnickovým hodům na Boj, až do maximálního bonusu +4. Jestliže tedy 3 goblini útočí na osamělého hrdinu, má každý z nich díky Přesile bonus +2 k svým hodům na Boj.

Každý *spojenec*, přímo sousedící s obráncem, ruší bonus +1 z Přesily, od útočníka, se kterým také sám přímo sousedí. V důsledku tedy při boji v bojových liniích, například ve středověkých formacích, kde každý má proti sobě tři nepřátele a vedle sebe dva spolubojovníky, nemá Přesila vliv, pakliže se nepodaří obránce skutečně obstoupit.

ZÁPAS

Zápas je opositní hod na útočnickovu a obráncovu Atletiku. Jestliže útočník v hodu zvítězí, je jeho protivník Zapletený. V případě vítězství se zvýšením je protivník Držený. (Úspěch v Zápase proti protivníkovi, který byl Zapletený, ho učiní Drženým.) **Držení & Zapletení** je vysvětleno na straně 98.

Je-li protivník zápasníkem Držený, tak je *držící* zápasník sám Zranitelný, dokud svoje sevření udržuje.

Při zápase se započítává bonus za Přesilu, ale jiné manévry ne, pakliže SH neřekne ve specifických situacích jinak.

Na Velikosti Záleží: Při rozdílu v Měřítku velikosti mezi útočnickem a obráncem si útočník tento rozdíl odečítá od svého hodu (obránce nikoli).

Tvorové se standardně nemohou snažit zápasit s protivníkem, který je o dvě Velikosti větší než oni sami, nemají-li na svou Velikost neobyčejný dosah nebo Sílu (dle úvahy SH).

Příklad: *Drak (Obří +4) se snaží přišlápnout půlčického zloděje (Normální). Rozdíl v Měřítku mezi Obří a Normální velikostí je 4, tedy drak má postih -4 ke svému hodu na Atletiku.*

Bude-li se skřet (Normální) snažit zápasit s velkým bílým žralokem (Velký +2), má ke svému hodu postih -2.

Drčení: Jako akci si může zápasník hodit na Sílu na poranění protivníka, kterého má Zapleteného nebo Drženého. (Jedná se o hod na poranění, takže opravy za Měřítka nehrají roli.)

ČEKÁNÍ

Postava se může rozhodnout počkat na vývoj události pomocí „Čekání“. To jí umožní vyhodnotit svůj tah později v daném kole, pakliže si to bude přát. Čeká-li postava až do dalšího kola (tedy přes konec kola předchozího), nedostává novou Akční Kartu a může jednat v kterémkoli okamžiku nového kola. Její předchozí Akční Karta je odložena a postava dostane označení „Čekající“.

Otřesená a Omráčená: Jestliže je Čekající postava Otřesená nebo Omráčená, ztrácí okamžitě svůj stav Čekající i svůj tah v daném kole. (Otřesené ani Omráčené postavy také nemohou zahájit Čekání).

Přerušení Akcí: Chce-li Čekající postava přerušit nějakou akci (včetně například i akce protivníka, který také Čeká), hodí si oba opositní hod na Atletiku. Ten, kdo v hodů zvítězí, může konat jako první. Ve vzácných případech, kdy jejich opositní hod skončí remízou, probíhají obě akce současně.

Jestliže pokus postavy o přerušení jiné akce selže, ztrácí postava stav Čekající, ale může provést svůj tah ihned po skončení tahu daného protivníka. Ve svém tahu může postava provádět jakékoli své akce – není omezena jen na tu akci, pomocí které chtěla přerušit akci protivníka.

OSVĚTLENÍ

Temnota skrývá detaily a znesnadňuje zpozorování předmětů a cílů. Odečti hodnotu postihů z tabulky od hodů na Rysy, na které má vliv Osvětlení, jako například od útoků, hodů na Všímavost, aktivaci síly atd.

IMPROVIZOVANÉ ZBRANĚ

Postavy jsou často v situacích, kdy bojují předměty, které nebyly pro tento účel zamýšleny. Pochodně, vázy, křesla, korbele, lahve, nástroje a jiné běžné věci denní potřeby se stávají zbraněmi častěji, než by si jejich majitelé přáli.

Postavy s improvizovanými zbraněmi se počítají mezi ozbrojené, ale odečítají postih -2 od hodů na útok. Dostřel, poranění a minimální potřebná Síla jsou určeny podle typu zbraně:

- **LEHKÉ:** Kus železa, kámen velikosti pěsti, pistole (jako obušek). Dostřel 3/6/12, Poranění Síl+k4. Min. Síl. k4.
- **STŘEDNÍ:** Kuželková koule, samopal (jako obušek), židle. Dostřele 2/4/8, Poranění Síl+k6, Min. Síl. k6.
- **TĚŽKÉ:** Kámen velikosti hlavy, kovová židle, pytel plný pistolí. Dostřel 1/2/4, Poranění Síl+k8, Min. Síl. k8.

SH může upravit poranění o úroveň či dvě dolů, je-li předmět měkčí než příklady výše, jako například pytel plný bankovek.

NEVINNÍ PŘIHLÍŽEJÍCÍ

Mine-li útočník Střelbou či Atletikou (vrh) svůj cíl, může být někdy důležité určit, zda nebyl zasažen jiný cíl ve směru střelby. Toto pravidlo by měl SH používat jen v případech, kdy je to dramaticky či příběhově zajímavé a vhodné – ne pro každé minuty cíle při přestřelce.

Každá kostka dovednosti, na které padne 1, zasáhne náhodný cíl, který sousedí, nebo je v přímé dráze střelby, s původním cílem útoku. Divoká Kostka zásah nevinného přihlížejícího nezpůsobuje.

Divoká Karta se zbraní s Rychlostí Střelby 1 (mimo brokovnic, viz níže) musí současně minout cíl i hodem Divoké Kostky, aby došlo k zásahu Nevinného Přihlížejícího.

V praxi to znamená, že je někdy snazší zasáhnout nevinného přihlížejícího než původní cíl. To možná není úplně realistické, ale je to herně jednoduché a vyžaduje to určitou opatrnost v těsných taktických situacích.

- **RS 2+ NEBO BROKOVNICE:** Zbraně, které chrlí kulky nebo broky ve velkém, mají větší šanci na zásah jiných cílů. Každá kostka dovednosti, na které padne 1 *nebo* 2, zasáhne nevinného přihlížejícího.

POSTIHY ZA OSVĚTLENÍ

POSTIH	OSVĚTLENÍ
-2	Šero: Soumrak, lehká mlha, noc za úplňku
-4	Tma: Běžná noc za svitu hvězd a měsíc za mrakem, pár mihotajících pochodní ve větším prostoru. Cíl není vidět, je-li dál než 10" (20 metrů).
-6	Naprostá temnota: kompletní a úplná temnota (nebo je cíl ukrytý či neviditelný). Síly vyžadující vidět cíl nelze použít.



JEZDECKÝ BOJ

Postavy bojující ze sedla koně (nebo ze hřbetu jiného jezdeckého či létajícího tvora) mají při boji určité výhody a nevýhody, jak je popsáno níže.

Jezdecká zvířata nedostává vlastní Akční Kartu – jednají vždy na Akční Kartu svého jezdce. Tato zvířata mohou během akce svého jezdce zaútočit na kohokoli před sebou.

Ovládnání Koní: Postava, která chce bojovat ze sedla, používá při boji nižší z kostek svého Boje nebo Jezdectví. To znamená, že kavalerista by opravdu měl umět dobře jezdit na koni!

Pád z Koně: Jestliže je postava na jezdeckém zvířeti Otřesená, Omráčená nebo Zraněná, nebo je-li její jezdecké zvíře Vyřazeno, musí si hodit na Jezdectví. V případě neúspěchu postava spadne. Pakliže v daném okamžiku zvíře právě běželo (dle úvahy SH), jezdec při pádu utrpí poranění 2k4 (2k6 v případě Kritického Neúspěchu).

Minutí Při Útoku Nadálku: Na zvířata a jezdce se vztahuje pravidlo o **Nevinném Přihlížejícím**. Jestliže na kostce dovednosti při střelbě na jezdce padne 1, je zasažen místo něj jeho kůň.

Zraněné Jezdecké Zvíře: Je-li zvíře Otřeseno nebo Zraněno, začne se vzpínat nebo vyhazovat. Aby se jezdec udržel v sedle, musí uspět v hodu na Jezdectví, při neúspěchu spadne, s důsledky popsány výše.

NÁJEZD

Jezdec útočící s nájezdem na svém zvířeti má v případě úspěchu hodu na Boj bonus +4 k hodu na poranění. Najíždění znamená, že se musel se svým zvířetem

pohybovat aspoň 6" nebo více po relativně přímé linii směrem ke svému cíli.

Nastavení Zbraně: Zbraň s Dosahem 1 a více může být „nastavena“ proti jezdeckému útoku. Aby toto bylo možné použít, musí být postava Čekající a musí vyhrát opositní hod na Atletiku pro přerušení akce protivníka, tak jako v jiných případech. Ten, kdo má delší Dosah zbraně, má k tomuto hodu bonus +2.

Vítěz opositního hodu útočí první. Při úspěšném útoku má za nájezd bonus +4 k hodu na poranění (platí pro jezdce i jeho protivníka).

MULTIAKCE

Postavy mohou provést ve svém tahu až tři akce. Každá další akce navíc po první dává postih -2 ke všem akcím. Provedení dvou akcí dává tedy postih -2 ke každé z nich, provedení tří akcí pak dává postih -4 ke všem.

Divoké Karty hází Divokou Kostkou v každé akci jako obvykle.

Všechny akce postavy musí být oznámeny na začátku jejího tahu, před tím, než dojde k případným hodům. Postihy zůstávají v platnosti i v případě, že některá z akcí není následně využita (typicky proto, že další akce závisela na úspěchu akce předchozí).

Pohyb a Multiakce: Postava může provést vícero svých akcí v různých okamžicích svého pohybu.

Volné Akce: Postihy za Multiakce se *netýkají* volných akcí a volné akce nikdy nezpůsobují postihy k dalším akcím.

PŘIROZENÉ ZBRANĚ

Bytosti s přirozenými zbraněmi, jakými jsou třeba tesáky, drápy nebo rohy, mohou útočit kteroukoli z nich, nebo všemi, za použití své dovednosti Boj. Pro rasy postav a nestvůry jsou hodnoty poranění uvedeny v popisu jejich schopností.

Bytosti s přirozenými zbraněmi jsou vždy považovány za ozbrojené. Tedy nejsou nikdy **Obránci Beze Zbraně** a protivníci, bojující **Dvěma Zbraněmi**, proti nim nezískávají výhodu (viz strana 108). Tady jsou některé další poznámky pro některé typy útoků:

- **KOUSNUTÍ:** bytost může kousnout cíl, se kterým úspěšně zápasí (většina útočnicků může držené protivníky jen drtit, viz **Zápasení**, strana 101)
- **DRÁPY:** +2 k hodům na Atletiku (šplh) na hrubém nebo měkkém povrchu (ne například na skle nebo hladké oceli atd.)
- **ROHY:** +4 k hodům na poranění na konci jedné akce Boj, ve které se bytost pohnula aspoň o 5" (10 metrů) a úspěšně zaútočila rohy.

ÚTOK NAPLOCHO

Chce-li postava protivníka přemoci, aniž by ho usmrtila, může zvolit útoky naplocho. V takovém případě musí útočník použít pouze své pěsti či tupé zbraně. Sečné zbraně mohou být takto použité, mají-li plochou stranu, za cenu postihu -1 k hodům na Boj.

Útoky naplocho způsobují Zranění jako obvykle, ale když je cíl Vyřazen, tak je místo toho na 1k6 hodin omráčen.

Ve všem ostatním jsou Zranění z Útoků naplocho brána jako běžná Zranění. V důsledku je tedy výrazně snazší omráčit Komparz než hráčské postavy. To je úmyslné a bude to fungovat dobře pro většinu žánrů, ve kterých hrdina dokáže ustát vícero ran, než jde k zemi, zatímco běžní „poskokové“ jsou vyřazeni po jedné či dvou ranách.

ÚTOK DRUHOU RUKOU

Předpokládáme, že postavy jsou obvykle praváci, pakliže hráč si neusmýslí jinak. Akce, které vyžadují precizní koordinaci oko-ruka, jako například Boj či Střelba, mají postih -2, když jsou prováděny levou, tedy druhou rukou.

Zbraně v levé ruce nepřidávají bonus k Obráně, pakliže postava není **Obouruká** (Strana 37).

LEŽÍCÍ

Útoky nadálku ze vzdálenosti 3" a více na ležící postavu mají postih -4 (postih se nesčítá s postihem za Kryt), a také Plošné Útoky mají o 4 nižší poranění.

Když je na ležícího obránce zaútočeno nablízko, je jeho Obrana snížena o 2 a ležící postava má také postih -2 ke svým hodům na Boj.

Vstát z lehu stojí postavu 2" její Pohyblivosti.

ODTLAČENÍ

Někdy mohou chtít postavy odtlačit protivníka s úmyslem ho dostat v z jeho pozice, shodit ho na zem nebo ho postrčit do nějakého smrtícího nebezpečství.

Odtlačení protivníka je opositní hod na Sílu. V případě, že útočník uspěje, odtlačí obránce o 1" (dva metry). Při zvýšení se tato vzdálenost zvyšuje na 2" (čtyři metry). Tyto hodnoty se zdvojnásobují, má-li útočník větší Měřítka než obránce.

Postava, která byla úspěšně Odtlačená, musí uspět v hodě na Atletiku (s postihem -2, zvítězil-li útočník se zvýšením), nebo je sražena na zem.

Rozběh: Měl-li útočník rozběh aspoň 2" (čtyři metry) před pokusem o Odtlačení, má ke svému hodům bonus +2.

Na Velikosti Záleží: Obecně nemohou bytosti Odtlačit protivníka, který je o dvě Velikosti větší než ony samy, pakliže nemají na svou Velikost výjimečnou Sílu (dle úvahy SH).

Dovednost: Útočník i obránce si mohou, pakliže chtějí, hodit na Atletiku místo Síly.

Štíty: Útočníci i obránci se štíty si při Odtlačování započítají svůj Obranný bonus štítu ke svému hodům na Sílu (nebo Atletiku).

ZBRANĚ NADÁLKU V BOJI NABLÍZKO

Postavy mohou útočit zbraněmi nadálku i když jsou zapojeny do boje nablízko, s několika důležitými úpravami:

- Útočník může v boji nablízko použít magickou sílu nebo jednoruční zbraň nadálku (například střelnou zbraň, která není větší než pistole). Nemůže v takové situaci střílet z pušky nebo jiné „dlouhé zbraně“. Cílové Číslo je v takovém případě Obrana cíle, nikoli 4, jako při běžné střelbě na Krátký Dostřel, protože cíl aktivně vzdoruje, uhýbá a s útočníkem zápasí atd.



- Když útočník, účastníci se boje nablízko, zaútočí útokem nadálku na cíl, se kterým přímo nesousedí, stává se okamžitě Zranitelným.

TASENÍ ZBRANĚ

Postava může „vytásit“ až dva předměty za tahu. Vytasením myslíme vytažení z pouzdra, zandání do pouzdra, případně jiné přemístění předmětu z či do snadno dosažitelného místa, které dobře zná.

Vytasení každého dalšího předmětu je již akce, stejně jako je tomu při taseení zbraně, z obtížně dosažitelného místa, jako například z kotníkového pouzdra, či sebrání zbraně ze země po odzbrojení.

ZPĚTNÝ RÁZ

Není-li řečeno v popisu zbraně jinak, střelba Rychlostí Střelby vyšší než 1 v jedné akci způsobuje Zpětný Ráz, postih -2 k útočnickovým hodům na Střelbu. Například samopal s Rychlostí Střelby 3 způsobuje Zpětný Ráz, pokud střelec nestřílí jednotlivými ranami.

Zpětný Ráz se mezi akcemi nekumuluje. Jestliže postava vypálí tři výstřely (RS 3) v jedné akci a má tak postihy za Zpětný Ráz, nevztahují se tyto na druhou případnou akci, ve které by vystřelila jen jeden výstřel.

NABÍJENÍ

Založení šípku nebo vložení kamene do praku je volnou akcí, která může být provedena jednou za akci. Nabíjení šípky do kuše, zásobníku, klipu nebo speedloaderu či jednoho náboje, tak aby byla zbraň připravena k výstřelu (střela v komoře, natažený kohoutek atd.) je samostatnou akcí.

Nabíjení některých zbraní trvá delší dobu, jako například u těžké kuše nebo předem nabíjených černoprachových zbraní. Tyto vyžadují pro své nabíjení tolik akcí, kolik je uvedeno v jejich popisu v kolonce „Nabíjení X“.

***Příklad:** Gabe vystřelí z těžké kuše (Nabíjení 2) jako součást své Multiakce a použije dvě zbylé akce ve svém tahu k znovunabíjení kuše. Protože používá tři akce, má postih -4 je své Střelbě. V dalším kole může vystřelit znovu, v tomto případě bez postihu.*

Běh & Nabíjení: Postavy, které běží a přitom nabíjejí, si musí hodit na Obratnost (s obvyklým postihem -2 za běh). Neúspěch v hodů znamená, že nabíjení během dané akce nijak nepokročilo.

BROKOVNICE

Brokovnice střílí malé kovové „broky“ a způsobuje tak větší poranění na krátký dostřel, kdy cíl zasáhne větší množství broků. Z toho důvodu má brokovnice bonus +2 k hodům na Střelbu a způsobuje 3k6 poranění na Krátký Dostřel, 2k6 na Střední Dostřel a 1k6 na Dlouhý Dostřel. Na Extrémní Dostřel není možné z brokovnice střílet.

Dvouhavlňovky: Některé brokovnice mají dvě hlavně. Jestliže útočník chce, může vystřelit v jedné akci z obou hlavních na stejný cíl, hází na poranění jen jednou s bonusem +4.

Slugy: Brokovnice může také střílet slugy. V takovém případě nemá útočník u brokovnic obvyklý bonus +2 k hodům na Střelbu, ale poranění zbraně je 2k10 bez ohledu na Dostřel (a může střílet i na Extrémní Dostřel). **Nevidní Přihlízející** (strana 102) jsou zasaženi jen při hodě 1 (místo 1 nebo 2).

VELIKOST & MĚŘÍTKO

Postavy a bytosti mají Velikost, která má škálu od -4 pro velmi malé tvory, až to Velikosti 20 a více pro obrovské behemonty. Příslušná Velikost bytosti je uvedena v jejich statistikách a vysvětlena u **Tabulky Velikostí** na straně 179.

Tabulka Velikostí uvádí sedm různých „Měříték“. Od Titěrného po Gigantický, přičemž každému měřítku odpovídá příslušná Oprava Měřítka.

Když na sebe navzájem útočí bytosti různých Měříték, menší z nich si *přidává* rozdíl mezi svým Měřítkem a Měřítkem zvoleného cíle ke svým útokům. Například Titěrný skřítek (Oprava Měřítka -6) má bonus +10 při seslání *šipky* na Obřího draka (+4).

Větší bytost si pak tento rozdíl od útoku *odečítá*. Velmi Malý orel (-4) má postih -2 při svém hodu na Boj proti Titěrnému skřítkovi (-6).

OPRAVY MĚŘÍTKA VELIKOSTI

OPRAVA	MĚŘÍTKO & PŘÍKLADY
-6	Titěrný: Mezera ve zbroji, baseballový míček, moucha
-4	Velmi Malý: Lidská ruka nebo hlava, basketbalový míč, kočka domácí
-2	Malý: Lidská končetina, rys
-	Normální: Člověk, motorka, býk, kůň
+2	Velký: Hroch, většina vozidel
+4	Obří: Drak, velryba
+6	Gigantický: Budova, kaiju, loď

CÍLENÉ ÚTOKY A VELIKOST CÍLE

Při cílených útocích proti bytostem použij Měřítka zvoleného cíle, ne *jejich* Měřítka. Snaží-li se například hrdina blasterem zasáhnout oko Obřího, město ničícího robota, použij Měřítka toho *oka*, ne robota. Jestliže je oko velikosti auta, má hrdina ke svému hodu bonus +2, protože auto je Velké s Opravou za Měřítka +2.

Zasažení citlivých oblastí má specifické důsledky, uvedené v sekci **Cílené Útoky** (strana 99).

RYCHLOST

Někdy potřebují postavy zaútočit na rychle se pohybující cíle. Je-li relativní rychlost útočníka vůči cíli 90 KM/H nebo více, započítej Postih Za Relativní Rychlosti:

POSTIH ZA RELATIVNÍ RYCHLOST

POSTIH	RELATIVNÍ RYCHLOST CÍLE JE ...
-1	90 KM/H+
-2	180 KM/H+
-4	360 KM/H+
-6	Mach 1+
-8	Mach 2+
-10	Blízká Rychlost Světla+

- Rychlost v KM/H odpovídá Pohyblivosti.
- Pohyblivost odpovídá Rychlosti v KM/H.

OMRÁČENÁ

Omráčovací granáty, schopnosti přišer, síla *omráčení*, nebezpečností spojená s elektřinou nebo jiné šoky pro mozek a nervovou soustavu mohou postavu omráčit a učinit bezbrannou až do doby, než se vzpamatuje.

Omráčené postavy:

- Jsou Rozptýlené (tento stav je odebrán na konci příštího tahu postavy, jako obvykle)
- Jsou Zranitelné (a zůstávají Zranitelné, dokud jsou Omráčené)
- Padnou na zem (nebo na kolena, dle úvahy SH)
- Nemohou se pohybovat, ani provádět žádné akce
- Nepočítají se do Přesily

Vzpamatování se: Na začátku tahu si Omráčená postava hodí na Vitalitu jakožto volnou akci. Úspěch znamená, že není dále Omráčená, ale zůstane Zranitelná a stane se Zranitelnou do konce svého *dalšího* tahu. Při zvýšení bude Zranitelná jen do konce tohoto svého tahu.

PODPOROVÁNÍ

Někdy mohou postavy chtít spolupracovat nebo pomáhat příteli v jeho úsilí. V takovém případě, a usoudí-li SH, že to dává ve hře smysl a je to možné, si podporující postava hodí na odpovídající dovednost (ve své akci, pakliže je hra v bojovém módu) a určí, který Rys svého spolubojovníka se chce pokusit Podporovat.

Úspěch v hodu dává spojenci bonus +1 k jednomu hodu na daný Rys v tomto kole, při zvýšení je pak bonus +2. Kritický Neúspěch v hodu na podporování dává podporovanému postih -2 – někdy se prostě pomocníci pletou a výsledek kazí.

Odeber všechny bonusy za Podporování na konci tahu podporované postavy, ať již byly použité nebo ne (například když podporovaný použil jinou akci než tu, kterou měl Podporovanou).

Maximální bonus z Podporování je +4. Hody na Sílu jsou výjimkou a nemají žádné omezující maximum, protože více svalů se projeví vždy.

Hráči ve spolupráci s SH by měli být při svém Podporování kreativní. Dobrodruh zdatný v Přežití může zkusit Podpořit přítele, který se snaží o Léčení, například tím, že zkusí najít v okolí pár léčivých bylin, nebo astroprůzkumník může pomocí své Vědy spočítat vhodné vektory prakového manévru pro pilota jejich vesmírné lodi, který se pokouší o nesnadný hod n Pilotování.

Obecné povzbuzování (hod na Přesvědčení), jako například „To zvládneš!“ nebo „Kryj si záda!“ je zcela akceptovatelné, ale dle uvážení SH může při opakovaném používání ztrácet na efektivitě.

Příklad: Gabe se jako řidič účastní automobilové honičky. Red výkřikem „Vezmi další doleva!“ upozorní na zkratku. Hodí si na Obecné Znalosti a padne jí úspěch se zvýšením. Gabe má díky tomu bonus +2 ke svému dalšímu hodu na Řízení. Později je Red zasažena a Otřesena odraženou kulkou. Gabe zakřičí: „Zatni zuby, kovbojko! Tohle není tvoje první rodeo!“ a hodí si na Přesvědčování. V hodu uspěje a Red má bonus +1 ke svému nastávajícímu hodu na Ducha při pokusu o vzpamatování se z Otřesení.

PODPOROVÁNÍ VS TESTOVÁNÍ

Některý typ Podporování může být v rámci popisu akcí použit i proti protivníkovi, ale herní efekt má pouze výše uvedeným postupem. Chce-li postava pomoci svému spolubojovníkovi v jeho hodu na Boj proti Obrovi tím, že „podrazí Obrovi nohy“, tak mu sice může přidat +1 nebo +2 k jeho hodu, ale reálně nezpůsobí sražení Obra na zem. Obr tak nebude ani ležící, ani Rozptýlený, Zranitelný, či Otřesený, jako by mohl být, kdyby proti němu použila Testování (strana 108).

Výhoda použití Podporování místo Testování spočívá v tom, se vyhneš obvykle obtížnějšímu opositnímu hodu na Testování (i když by z popisného pohledu šlo spíše o opositní hod), a Podporování může pomoci spoludružníkovi k výkonům, kterých by jinak nebyl sám schopen.

KRYCÍ PALBA

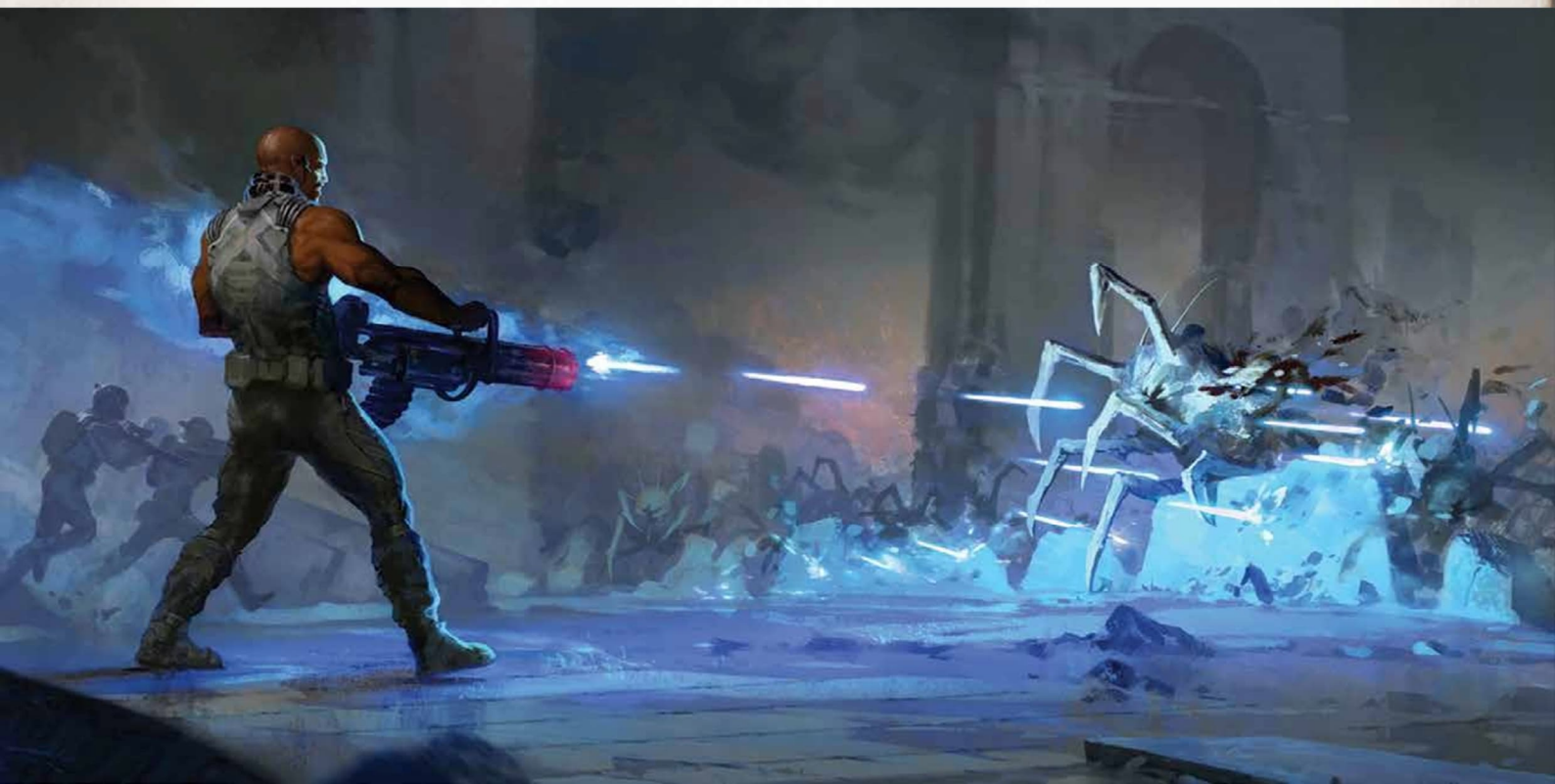
Krycí Palba mění palnou nebo jinou rychle střílející zbraň na plošný útok. Za cenu ztráty přesnosti chrlí lavinu výstřelů, aby udržela nepřátele v krytu.

Zbraň musí být schopna střílet aspoň tak rychle jako revolver a nesmí vyžadovat nabíjení mezi jednotlivými výstřely.

Krycí Palba spotřebuje trojnásobek množství munice obvyklého pro Rychlost Střelby (viz strana 93) dané zbraně a vždy způsobuje Zpětný Ráz bez ohledu na výchozí Rychlost Střelby zbraně (Břit Rokenroll, dvojnožka nebo trojnožka dokáží potlačit Zpětný Ráz jako obvykle).

Při útoku umístí střelec Střední Šablonu Výbuchu na hrací plán a hodí si na Střelbu (jen jedna kostka Střelby bez ohledu na Rychlost Střelby – RS přichází do úvahy při určení Maxima Obětí, viz dále). Určí a započítá se Dostřel, Osvětlení, Zpětný Ráz atd. jako obvykle, vzhledem k centru šablony.

Dále se porovná výsledek s každým cílem pod šablonou, při započtení všech oprav, které pro něj přicházejí do úvahy (Kryt, Břit Úhyb, síla odražení atd.). Úspěch znamená, že daný cíl byl Rozptýlený, zvýšení pak znamená, že byl skutečně zasažen (Krycí Palba nedává nikdy bonusovou kostku na poranění).



Maximum Obětí: Každý cíl pod šablonou může být Rozptýlený, ale Krycí Palba může způsobit poranění jen počtu cílů, který odpovídá její Rychlosti Střelby. Útočník si může zvolit, které cíle z dostupných jsou skutečně zasažené.

Příklad: Gabe střílí z minigunu na skupinu blížících se hmyzáků. Umístí Střední Šablonu Výbuchu na pět z nich a hodí si na Střelbu a Divokou Kostku. Má Břit Rokenroll!, takže může ignorovat postih za Zpětný Ráz, ale započítá si postih -2 za Střední Dostřel. Celkový výsledek hodů na Střelbu je 9.

Dva z hmyzáků byli za velkým kamenem a mají Střední Kryt. To odečítá 4 od výsledku hodů, což ale stejně znamená jeden úspěch – jsou Rozptýleni.

Tři další cíle byly na otevřeném prostranství nekryté, tedy jsou zasaženy se zvýšením. Gabe může zasáhnout až pět cílů vzhledem k Rychlosti Střelby minigunu, a tedy všechny tři obdrží poranění.

Rychlost Střelby 5 znamená, že každý „výstřel“ reprezentuje 40 nábojů, vynásobeno třemi při Krycí Palbě. To je celkem 120 nábojů za kolo, což je také důvod, proč bývá k minigunu nabaleno tak velké množství munice!

PŘEKVAPENÍ

Boj často začíná v situaci, kdy nejsou všichni zúčastnění stejně připravení. Přepadení, zrada, past či zákeřný nečekaný útok může dát jedné straně v boji výhodu.

Když k takové situaci dojde, je útočník automaticky Čekající. Standardně je mu rozdána karta, pro případ, že by dostal Žolíka.

Oběti takového překvapivého útoku si hodí na Všímavost (pakliže si již neházely, například na všimnutí si plíživého se útočníka). Ti, kteří uspějí, dostanou kartu jako obvykle. Ti, kteří v tomto ověření neuspějí, nedostanou v tomto kole rozdanou Akční Kartu a nemohou tak v prvním kolem boje nic dělat.

TESTOVÁNÍ

Akce **Podporování** (strana 106) umožňuje postavě pomáhat s akcemi v boji svým spojencům. Testování je toho opakem – cílem je znesnadnit nepříteli jeho akce! Testování zahrnuje zostuzování protivníka, házení mu písku do očí při boji, jeho zneklidnění upřeným pohledem, nebo cokoli, co si schopný hráč dokáže vymyslet pro zneklidnění svého protivníka a vyvedení ho z rovnováhy.

Při pokusu o Testování popíše hráč svou akce a spolu s SH určí nejvhodnější Dovednost, na kterou házet. Cíl

Testování odolává instinktivně, útočnickovu hodů na dovednost čelí opositním hodem na vlastnost spojenou s danou „útočnickovou“ Dovedností. Například pokus podrazit někomu nohy je hodem na Atletiku a cíl se brání hodem na Obratnost, která je s Atletikou spojená. Popichování je spojeno s Chytrostí, takže pokusu o ponížení pomocí Popichování čelí cíl svou Chytrostí. Je-li použit pro Testování Boj místo přímého útoku, tak v opositním hodů obránce použije svou Obratnost, nikoli Obranu.

V případě, že útočník zvítězí v opositním hodů, může si zvolit, zda bude cíl **Rozptýlený** nebo **Zranitelný** (viz strana 100). Když zvítězí se zvýšením, tak je cíl navíc ještě Otřesený, případně může čelit dalším důsledkům, které SH povolí, například sražení na zem při pokusu o podražení nohou.

Opravy: SH určí, jaké opravy budou při Testování započítány. Například Střelba by měla započítat opravy za Dostřel, Kryt, Osvětlení, Zpětný Ráz atd. Ale kupříkladu postava s bonusem k Obráně tento bonus nepočítá ke své Obratnosti při Testování pomocí Boje – brání se Obratností, ne Obranou.

Berte v potaz i detaily – například použití Popichování k útoku na protivníkovu ego tam, kde ho to citelně zasáhne, jistě stojí za udělení bonusu +2 k hodů pro útočníka.

Repetitivnost: Opakované používání stále stejné nebo podobné akce přestává být efektivní a SH by měl zohlednit případné postihy, stane-li se Testování repetitivním (případně ho může SH nepovolit znovu použít).

Dodatečné Kostky: Má-li postava pro Testování k dispozici dodatečné kostky, například při použití Boje nebo Střelby se zbraní s vysokou Rychlostí Střelby, může si hodit všemi kostkami, ale pro Testování použije jen nejvyšší výsledek. Více kostek neopravňuje k více účinkům Testování a ani se nemůže rozhodnout takto zasáhnout více cílů.

DOTYK

Postava, která se chce pouze dotknout svého protivníka (typicky aby ho zasáhla nějakým magickým efektem) má bonus +2 k hodů na Boj.

DVĚ ZBRANĚ

Postava ozbrojená dvěma zbraněmi nablízko má bonus +1 k hodům na Boj proti obránci, který má pouze jednu zbraň nebo je neozbrojený a nemá ani štít. Tento bonus se nepočítá proti tvorům s **Přirozenými Zbraněmi** (strana 104).



Používání dvou střelných zbraní nemá žádné dodatečné výhody, kromě většího množství nábojů k použití.

Postavy, které se chtějí dále specializovat na boj dvěma zbraněmi, si mohou vybrat Břity **Obouručný Bojovník** nebo **Obouručný Střelec** (strana 44).

OBRÁNCE BEZE ZBRANĚ

Bránit se útoku mečem holýma rukama je obtížné. Útočník se zbraní nablízko má bonus +2 k hodům na Boj proti obránci, který nemá ani zbraň ani štít. (Tento bonus se nesčítá s bonusem z Útoku ze Záholy).

NESTABILNÍ POZICE

Postava, která se snaží střílet nebo vrhat zbraně na dálku ze hřbetu koně nebo jiného jezdeckého zvířete, jedoucího vozidla či jiné „nestabilní pozice“, má postih -2 ke svému hodům.

VOZIDLA

V Kapitole Druhé je uveden ukázkový seznam vozidel s příslušnými relevantními Poznámkami.

Zbraně namontované na vozidlech fungují stejně jako ostatní zbraně – postava si hodí na Střelbu pro zásah cíle a v případě zásahu na poranění (včetně bonusové kostky při zvýšení). V případě, že postava nemá Břit Pevná Ruka, nezapomeň započítat postihy z Nestabilní Pozice.

Důsledky poškození a popis ovládnání vozidel jsou uvedeny v sekci **Honičky & Vozidla** na straně 113.

DIVOKÝ ÚTOK

Někdy se zoufalá postava může rozhodnout odhodit opatrnost a dát do útoku úplně všechno.

Divoký Útok dává postavě po zbytek jejího tahu bonus +2 k hodům na Boj a k případným hodům na Poranění, zároveň se však postava stává Zranitelnou až dokonce svého *dalšího* tahu (nejen tohoto).

Divoké Útoky mohou být spojeny s vícenásobnými útoky, například z Multiakcí nebo z Břitů jako Bojový Běs nebo Kružný Sek.

STAŽENÍ SE Z BOJE NABLÍZKO

Kdykoli se postava snaží stáhnout z boje nablízko, všichni sousedící útočníci, kteří nejsou Otřesení či Omráčení, mohou ihned použít Volný Útok proti této postavě (viz **Volné Útoky**, strana 101).

***Příklad:** Red je obestoupena pěti podivnými mimozemšťany a potřebuje se dostat ke zraněnému Gabeovi. Zvolí možnost Obrana (která jí zvýší Obranu o +4) a snaží se vycouvat. Všech pět mimozemšťanů má Volný Útok, s bonusem +4 za Přesilu. Naštěstí má Red vysokou Obrana, a tak dokáže všechny útoky odrazit a dostat se ke svému zraněnému příteli.*



NÁSTROJE TVORBY DOBRODRUŽSTVÍ

KAPITOLA ČTVRTÁ

Tato kapitola obsahuje nástroje, které může Správce Hry využít v mnoha zajímavých situacích, ke kterým během hry dochází. Například:

- **SPOJENCI:** Jak ve hře používat Komparz pod vedením hráčských postav.
- **HONIČKY A VOZIDLA:** Napínavé a akční honičky, pronásledování v autech, na motorkách, nebo souboje celých vesmírných flotil.
- **DRAMATICKÉ ÚKOLY:** Přidání napětí a nejistoty do dramatických situací při zneškodňování bomby nebo pronikání do počítačového systému.
- **STRACH:** Důsledky a projevy ochromujícího děsu.
- **NEBEPZEČENSTVÍ:** Projevy spalujícího horka, mrazivého chladu, radiace a dalších nebezpečí.
- **MEZIDOBÍ:** Vyprávění příběhů při dlouhých cestách či odkrývání střípků z historie postav.
- **HROMADNÉ BITVY:** Zoufalé poslední obrany v bojích proti přesilám nepřátelských armád.
- **VYTĚŽENÍ KONEXÍ:** Získávání informací a prosby o laskavost.
- **RYCHLÁ SETKÁNÍ:** Jednoduchá a rychlá pravidla pro vyhodnocení bitek, plánovaných loupeží a jiných akcí, když vás tlačí čas.
- **PRAVIDLA HERNÍHO SVĚTA:** Sada specifických pravidel pro potřeby vašeho herního světa!
- **SOCIÁLNÍ KONFLIKTY:** Jak odehrát zasedání soudu, žádosti o pomoc nebo přesvědčování davů.
- **CESTOVÁNÍ:** Zjistěte, jak dlouho trvá družině cesta z jednoho konce vašeho divokého světa na druhý!

- **BOHATSTVÍ:** Volitelný systém pro hry, ve kterých se nechcete zabývat sledováním vašich finančních příjmů a výdajů.

SPOJENCI

V mnoha hrách *Divokých Světů* hrají spojenci významnou úlohu. Slouží jako jednotky pod velením hrdinů v *Podivných Válcích*, jsou oddanými služebníky ve fantasy světech nebo spolubojovníky ve slavných povstáních proti tyranům.

Kdy Použít Tato Pravidla: Tato pravidla použijte pro snadnou evidenci následovníků družiny a vykreslení jejich osobností, která se bude moci projevit při hře.

Základy: Hráči sami vytvářejí, ovládají a evidují údaje o svých následovnících a nehráčských postavách.

POUŽÍVÁNÍ SPOJENCŮ

Udržování přehledu o spojencích je v *Divokých Světech* jednoduché. Stáhněte si Deník Spojence z našeho webu a vyplňte příslušné kolonky.

Spojence si mezi sebe rozdělí všichni hráči. To je důležitý princip *Divokých Světů*, kdy mnoho našich herních světů obsahuje skupiny spojenců, nájemných profesionálů, spřízněných vojáků, nebo oddaných následovníků a hra je navržena tak, aby jejich zapojení do hry bylo snadné a rychlé. Také počítá s tím, že spojence ovládají hráči – ne Správce Hry.

Nezáleží přitom na tom, jestli spojence ovládá nebo neovládá *hráčská postava*, důležité je, že je ovládají *hráči*. To umožňuje, aby byli do akce zapojeni všichni hráči u stolu, i když se jejich hrdina zrovna akce neúčastní, a současně zjednodušuje pro všechny hraní i velmi rozsáhlých bitev. Pochopitelně se SH může ovládnutí Komparzu ujmout, je-li to potřeba, s dobrými hráči k tomu však bude docházet málokdy.

OSOBNOSTNÍ RYSY SPOJENCŮ

Když budeš chtít postavy spojenců trochu ozvláštnit, hod si na tabulku **Osobnosti Spojenců**. Poznamenej si danou charakteristiku do Deníku Spojence, abyste měli ty i tvůj Správce Hry o vlastnostech příslušného spojence přehled.

Jedná se o obecné charakteristiky, které nemají přímý herní dopad. Jsou určeny jako nápověda pro hráče i SH při rozhodování, jak v některých situacích spojenec zareaguje. Například ve hře z prostředí *Podivné Druhé Světové* se hráč postavy mladého poručíka podívá do seznamu vojáků vybere na hlídku toho „Všímavého“. Kdyby si z nějakého důvodu musel vybrat „Líného“, dá se předpokládat, že SH usoudí, že tento voják někdy během své hlídky usne.

OSOBNOSTI SPOJENCŮ			
K20	OSOBNOSTI	K20	OSOBNOST
1	Zrádný	11	Neurvalý
2	Krutý	12	Obratný
3	Starý	13	Všímavý
4	Veselý	14	Bezradný
5	Zkušený	15	Záhadný
6	Bezhlavý	16	Tvůrčí
7	Líný	17	Umělecky založený
8	Slizký	18	Nebojácny
9	Chytrý	19	Zbabělý
10	Mladý	20	Hrdinský

„JAK TO, ŽE ZROVNA JÁ VĚDYCKY
MFASUJU TY BEZRADNÉ?“
-RED

SPOJENCI & POSTUPY

I Spojenci se mohou v průběhu hry zlepšovat. Podívej se do kapitoly **Postupy** na stránce 54.

MUNICE

Sledování stavu munice u všech spojenců může být náročné. Níže najdeš jednoduchý a dramatický způsob, jak se s tím vypořádat.

Zásoba munice každé skupiny spojeneckého Komparzu začíná na jedné z úrovní Velmi Vysoká, Vysoká (obvyklá startovní úroveň), Nízká nebo Vyčerpaná, dle úvahy SH.

Po každém boji zásoba munice poklesne automaticky o jednu úroveň. Tak se může projevit v dramatických herních situacích a realistických problémech se zásobováním, aniž by byla nutná její složitá evidence.

Pochopitelně SH může vždy zvolit jiný přístup. Možná jednotky dostaly rozkaz bojovat zbraněmi nablízko a ne střelnými zbraněmi, nebo se před koncem boje dostaly jen k pár výstřelům.

TYPIČTÍ SPOJENCI

Zde máš několik typických archetypů vojáků, kteří se vyskytují ve hrách *Divokých Světů*. Dopln si k nim podle své potřeby kterékoli dovednosti nebo Břity. Například skupina hraničářů bude nejspíše ovládat Umění Přežití, zatímco jednotka kavalérie by měla být dobrá v Jezdeckví, a tak podobně.

VOJÁK

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Obecné znalosti k6, Boj k6, Zastrahování k6, Všímavost k6, Přesvědčování k6, Střelba k6, Nenápadnost k4

Pohyb: 6; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 5

Soužení: -

Břity: Voják

ZKUŠENÝ VOJÁK

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6, Duch k6, Síla k8, Vitalita k8

Dovednosti: Atletika k6, Obecné znalosti k6, Boj k8, Zastrahování k6, Všímavost k6, Přesvědčování k6, Střelba k6, Nenápadnost k6

Pohyb: 6; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 6

Soužení: -

Břity: Voják a dva libovolné bojové Břity.

HONIČKY & VOZIDLA

V dobrodružných filmech, seriálech či knihách bývají často nejnapínavějšími částmi honičky a pronásledování. Tato mírně upravená pravidla pro boj vám umožní řídit se v nadupaných kárách přes zatracené pouště, pronásledovat parkourové běžce skrz betonové džungle, či znovu prožít zoufalé letecké souboje na nebesích nebo v hlubinách vesmíru.

Kdy Použít Tato Pravidla: Použijte pravidla pro Rychlá Setkání, když budete jen chtít zjistit, jestli vaši hrdinové dostihnou unikajícího nepřítele. Jestli ale chcete odehrát pronásledování či honičku podrobněji a zároveň v měřítku větším, než umožňuje obvyklá bojová mapa, použijte tato pravidla. Obsahují i návod pro vyhodnocování poškození vozidel a jejich důsledky pro řidiče a posádky.

Základy: Účastníci při honičce soupeří o pozici, přičemž ke sledování relativních vzdáleností mezi sebou používají „Karty Honičky“.

MANÉVROVACÍ DOVEDNOSTI

Následující pravidla často vyžadují hod na *manévrování*. Jakou dovednost pro to použít, záleží na tom, zda se postavy pohybují pěšky, na koni, nebo pomocí nějakého druhu vozidla:

- **LEATADLO NEBO VESMÍRNÁ LOĎ:** Pilotování
- **PĚŠKY NEBO NA KOLE:** Atletika
- **JEZDECKÉ ZVÍŘE NEBO VŮZ:** Jezdectví
- **AUTOMOBIL:** Řízení
- **PLAVIDLO:** Lodivodství

Kritický Neúspěch: Standardní důsledky Kritického Neúspěchu v hodů na manévrování jsou uvedeny níže, SH však vždy může určit důsledek, který považuje pro danou situaci za vhodný:

- **Jezdecké Zvíře:** Hod' k6, 1-2: jezdec ztrácí svůj tah; 3-4: jeho zvíře získá úroveň Únavy (ta se započítává do hodů zvířete *i* do hodů jezdce na Jezdectví); 5-6: jezdec získá úroveň Únavy kvůli špatnému dopadu, nízko visící větvi nebo přílišnému úsilí ovládat své zvíře.
- **Vozidlo:** Řidič si musí hodit na tabulku **Ztráty Kontroly** (strana 119).
- **Chůze/Běh:** Hod' kostkou. Sudý výsledek – postava ztrácí zbytek svého tahu kvůli klopýtnutí, obíhání překážky nebo špatnému výběru cesty. Lichý výsledek – obdrží jednu úroveň Únavy.

DISPOZICE

Na začátku pronásledování zamíchej extra balíček Akčních Karet a několik jich vylož v řadě na stůl (devět je pro většinu honiček vhodný počet, případně přidej další dle potřeby).

Pak rozděl všechny účastníky do skupin, které se budou pohybovat a jednat společně. Všichni v jedné lodi, člunu nebo vozidle tvoří společně jednu skupinu. Při pěším pronásledování tvoří každá postava vlastní skupinu, protože se pohybuje samostatně a nezávisle. Hordu Komparzu, který družinu pronásleduje, může SH rozdělit do skupin, jak mu přijde vhodné.





Red a Gabe pronásledují ninju v pěší honičce (Koeficient Dostřelu 5").
Gabe je od ninjy vzdálený čtyři karty, což odpovídá 20" (40 metrů).
Red je od ninjy vzdálená dvě karty, což odpovídá 10" (20 metrů).

Postava nebo vozidlo, které jsou v honičce poslední, by měly být na vzadu – na kartě nejvíce vlevo resp. „Kartě 1“. Všichni ostatní by měli být umístěni vpravo od posledního, podle své pozice a okolností. Když někdo zůstane ještě více pozadu, nebo naopak získá vpředu další náskok, přidej další karty na kterýkoli konec řady.

Dosah určuje počet Karet Honičky mezi účastníky (do počtu nezapočítávej kartu, na které stojí útočník), krát Koeficient Dostřelu, který se liší podle typu pronásledování:

KOEFICIENT DOSTŘELU

TYP	KOEFICIENT
Pěšky, Na koni, Ve vozidle	5
Letadlo nebo Plachetnice	25
Tryskáč nebo Vesmírná loď	50

Jedná se o *doporučené* rozsahy, na základě typických zbraní, které jsou při takovém typu honičky používány. Cílem je dát zbraním s největším dostřelem možnost zasáhnout přes několik karet a poskytnout výhodu těm, kteří mají zbraně s větším dostřelem. Zvyš nebo sniž Koeficient Dostřelu podle potřeby konkrétního scénáře. Kupříkladu v tankové bitvě můžeš zvýšit Koeficient Dostřelu na 100, i když se jedná o boj „vozidel“.

KOLA HONIČKY

Poté, co jsou všichni účastníci umístěni, rozdej na začátku každého kola, jako obvykle, každé samostatné postavě nebo skupině Akční Kartu. Účastníci z jedné skupiny pak jednají na stejnou Akční Kartu, a to v pořadí, jaké si sami určí. A to je podstatné, protože takto mohou spolujezdci svou akcí Podporovat řidiče před tím, než si bude házet důležitý hod, nebo Testováním zařídí, že bude protivník v ten správný okamžik Zranitelný, či zaútočit *před tím*, než se jejich vozidlo pohne (*nebo* naopak až potom), aby získali maximální výhodu dle svých zbraní a dalších okolností.

Účastníci pronásledování se mohou pohybovat v rámci vytyčené trati pomocí manévru **Změna Pozice** (strana 115), přibližovat se tak k nepřítelům, vzdalovat se od nich nebo se snažit o dosažení nějakého cíle.

Určení doby trvání každého kola je na rozhodnutí SH, obvykle to je jedno bojové kolo při pronásledování pěšky nebo ve vozidle. Kola při vesmírných bitvách mohou trvat mnoho minut, dokud se akce nezaměří na konkrétní rychle probíhající souboj.

Abordážníci: Postavy, které se nacházejí v nebo na nepřátelském vozidle, dostávají vlastní Akční Kartu.

Minimální Rychlost: Správce hry určí, kdo se do honičky vůbec může zapojit. Dítě na kole může pronásledovat lupiče jedoucí v autě skrz dopravní zácpu, ale ti mu rychle ujedou, jakmile se dostanou na volnou silnici.

Ukončení Honičky: Honička končí, když jedna strana unikne (vyřadí všechny pronásledovatele, nebo pomocí manévru Únik atd.), nebo je nucena zastavit. Účastníci se vždy mohou rozhodnout zastavit, ať už proto, že pronásledování vzdávají, nebo proto, že se chtějí nechat dostihnout.

Honička také může skončit po stanoveném počtu kol, nebo když jeden či více účastníků dosáhne stanovené karty na trati. Například při bombardovacím letu v rámci **Podivné Druhé Světové** mohou bombardéry potřebovat dosáhnout poslední karty na trati, aby mohly vysypat svůj náklad. Pronásledující stíhačky se pak snaží o jejich zničení před tím, než svého cíle dosáhnou.

AKCE V HONIČCE

Postavy zapojené v honičce mohou provádět v podstatě všechny obvyklé akce jako Testování, Podporování, aktivace sil či útočení. SH určí, jak blízko musí postava být, aby se o konkrétní akci mohla pokusit. Například obránce musí být schopen zaslechnout Popichování, aby na něj mohlo působit. Je-li útočník s obráncem spojen přes

audio nebo video komunikaci, na vzdálenosti nejspíše záležet nebude.

Předpokládá se, že nehráčské postavy posádek lodí, vesmírných korábů a dalších velkých vozidel dělají standardně svou práci a neměly by si tak házet na Podporování ani Testování. Tyto speciální akce jsou určené pro hráčské postavy nebo pojmenovaný Komparz a Divoké Karty – včetně těch na druhé straně!

Čekání: Čekající postava se může pokusit přerušit akci nepřítele jako obvykle. V osobním boji (včetně pěšího pronásledování) si hází ona i postava, jejíž akci se snaží přerušit, na Atletiku. Při pronásledování na koni se jedná o opositní hod na Jezdectví. Při pronásledování vozidly určí vhodnou dovednost SH (například Atletika vs manévrování pro přerušení akce řidiče).

Chce-li někdo přerušit akce vozidla, plavidla nebo celé skupiny, měl by opositní hod být namířený proti řidiči nebo veliteli.

MANÉVRY

Níže uvádíme sadu speciálních manévřů, které mohou postavy provádět během honičky. Manévry přitom mohou být i částí Multiakce. Řidič může například Změnit Pozici a vystřelit ze své zbraně, nebo se může pokusit o Vytlačení, dostane-li se dostatečně blízko.

▪ **ABORDÁŽ (Akce):** Plachetnice používají háky a prkna, aby si přitáhly svou kořist blíže a přešly na její palubu. Vesmírné lodi mohou použít prorážecí soupravy nebo přepadové moduly.

Pro možnost abordáže se musí být útočník i obránce nacházet stejné Kartě Honičky. Oba si pak hodí opositní hod na manévrovací dovednost. Uspěje-li útočník, jsou obě lodě spojené a jeho posádka se může přesunout na plavidlo nepřítele.

Jestliže byli někteří obránci určeni přímo k odrážení útočníků a neměli jiné úkoly, začínají jako Čekající, kromě situací, kdy útočník zvítězil v hodů na abordáž se se zvýšením.

Když už vlastní abordáž započala, může se velitel přepadené lodi pokusit pouze o Změnu Pozice, na kterou má postih -4, jsou-li při abordáži použita lana, tažné paprsky či jiné prostředky spojující obě lodě. V případě úspěchu není jeho loď nadále držena (i když někteří útočníci mohou být stále ještě na palubě jeho lodě!). Při úspěchu se zvýšením se uvolnila a může se posunout o jednu Kartu Honičky v kterémkoli směru.

SKUPINY

Za Komparz, který se pohybuje a provádí akce společně, házej Skupinové hody. Mají-li Divokou Kartu jako velitele, použij jeho dovednost k manévrovacímu hodů a předpokládej, že jeho velení drží skupinu pohromadě.

Znamená to, že Otřesení členové skupiny jsou unášeni dále spolu s ostatními a jejich vlastní Zranění a další stavy se neberou do úvahy, kromě situací, kdy cílen právě daný specifický člen, nebo pokud daný stav nesdílí *všichni* členové dané skupiny.

▪ **ZMĚNA POZICE (Limitovaná Akce/Limitovaná volná Akce):** Postava nebo řidič mohou změnit svou pozici v honičce pomocí manévrovacího hodů v rámci limitované volné akce. Úspěch umožňuje pohnout se dopředu či dozadu o jednu Kartu Honičky, nebo až o dvě Karty při úspěchu se zvýšením. Postava může také Změnit Pozici jako limitovanou akci, přičemž má bonus +2 k hodů.

Rychlostní Bonus: Je-li Maximální Rychlost jezdce, běžce, lodí nebo vozidla vyšší než u nejrychlejšího protivníka, má tento bonus +1 k manévrovacímu hodů při Změně Pozice, případně +2, jestliže je dvakrát tak rychlý.

Zůstat Pozadu: V lineární honičce se může postava „vrátit zpátky“ o jednu či dvě Karty Honičky, aniž by si musela házet na manévrování. Nemůže pak v daném kole Změnit Pozici, ani jako akci, ani jako volnou akci.

▪ **KLIČKOVÁNÍ (Akce nebo Volná Akce):** Postava nebo řidič kličkuje terénem, co nejvíce využívá kryty, a i jinak se soustředí na vyhnutí se zásahu. Útoky nablízko i nadálku proti ní, jejímu vozidlu i komukoli v něm mají postih -2 do *začátku* dalšího kola daného vozidla. Postava i kdokoli další na jeho zvířeti nebo v jeho vozidle má *také* postih ke svým útokům, jak náhodný pohyb a překážky ztěžují cílení a zaměřování i jim. Provádí-li postava tento manévr jako akci, zvyšuje se postih na -4 (v obou směrech).

Kličkování není možné použít vícekrát než jednou za kolo (nesčítá se).

▪ **ÚNIK (Akce):** Postava nebo vozidlo mohou uniknout z honičky, jestliže jsou mezi nimi a nejbližším protivníkem aspoň čtyři Karty Honičky. Je-li toto splněno, hodí si manévrovací hod s postihem -4 a v případě úspěchu uniknou. Postih se snižuje na -2, jestliže je mezi nimi aspoň pět karet, resp. na 0, jestliže jich je šest a více.

▪ **VYTLAČENÍ (Akce):** Útočník se pokusí vytlačit protivníka z jeho vozidla nebo do nějaké překážky. Aby to mohl provést, musí být oba na stejné Kartě Honičky. Pak si oba hodí opositní manévrovací hod. Zvítězí-li útočník, **Narazí** (viz níže) do svého protivníka. Úspěch se zvýšením ber jako kdyby obránce hodil Kritický Neúspěch v manévrovacím hodě (viz **Manévrovací Dovednosti**, strana 113).

SH může postavám umožnit použít i jiné dovednosti, jako například Střelbu, aby protivníkovi stavěly do cesty překážky. Kritický Neúspěch znamená, že se pokus obrátil proti útočníkovi!

▪ **KLIDNÁ JÍZDA (Volná Akce):** Postava, řidič nebo pilot se snaží klidnou jízdou umožnit přesnější ránu. Ignorují pak postihy za Nestabilní Pozici a Běh, ale útoky proti jejich vozidlu nebo komukoli z posádky či pasažérů mají bonus +2 až do začátku jejich dalšího tahu (bonus se *nesčítá* se Zranitelností).

NÁRAZY

Některé okolnosti mají za následek, že postava nebo skupina jsou „Naraženi“. Protivník, který Náraz způsobil, může posunout obránce o jednu Kartu Honičky v kterémkoli směru. Může tak učinit v kterémkoli momentu svého tahu (například když bude chtít nejdříve vyhodnotit své útoky).

Když je cíl Naražen nepřímou akcí (například Komplikacemi), volí směr oponující strana.

Útočník nemůže v jednom tahu Narazit ten samý cíl vícekrát než jednou, bez ohledu na zdroj Naražení (více útoků, manévr Vytlačení atp.). Ovšem ostatní útočníci, a to i když sdílí stejnou Akční Kartu s útočníkem, mohou Narazit daný cíl samostatně.

Skupiny vždy zůstávají během honičky pohromadě a je s nimi pohnuto pouze v případě, že je Naražen jejich řidič nebo vůdce, nebo, když to SH přijde příběhově příhodné.

Nárazy se používají pouze v honičkách. Při boji na herním plátku je nepoužívej.

▪ **TARAN:** Útočník může Taranovat obránce, jestliže jsou na stejné Kartě Honičky. Oba si hodí opositní manévrovací hod. Při úspěchu útočníka si *oba* účastníci vzájemně způsobí následující poškození:

- **Měřítko:** Základní poškození, které každý tvor nebo vozidlo způsobují, je založeno na jeho Měřítku: Malý (k6), Normální (2k6), Velký (3k6), Obří (4k6) a Gigantický (5k6).

- **Zvýšení:** +k6 bonusové poškození od útočníka, zvítězil-li v manévrovacím hodu se zvýšením.

- **Tuhost:** +k6, jestliže je Tuhost vozidla vyšší než Tuhost vozidla jeho protivníka; +2k6, jestliže je jeho Tuhost dvakrát tak vysoká.

- **Rychlost:** +k6 oběma stranám, je-li útočnickova Maximální Rychlost mezi 90 a 180 KM/H; resp. +2k6, je-li vyšší než 180 KM/H.

KOMPLIKACE

Jestliže je Akční Karta postavy nebo skupiny barvy Trefové, znamená to problémy. Možná nečekaná překážka blokuje zvolenou cestu nebo vynechává motor nebo hrdina musí projet hlubokým bahnem, závějí nebo vyjet prudký svah či došlo k jinému zdržení.

Podle typu honičky si daná postava, řidič či pilot vozidla, musí jako volnou akci hodit na manévrování, aby si s Komplikací poradili. Barva Karty Honičky určuje případné opravy k hodu na manévrování a důsledky případného neúspěchu.

Poznámka: Akční Karta spouští efekt Komplikace; Karta Honičky určuje opravy a důsledky neúspěchu.

KOMPLIKACE		
BARVA	OPRAVA	DŮSLEDEK NEÚSPĚCHU
Piky	-	Ber jako Kritický Neúspěch v hodu na manévrování.
Srdce	-	Postava nebo vozidlo jsou Naraženi.
Kára	-2	Postava nebo vozidlo jsou Naraženi.
Trefy	-2	Ber jako Kritický Neúspěch v hodu na manévrování.
Žolík	+2	Postava nebo vozidlo jsou Naražením posunuti až o dvě Karty Honičky.

Speciální Situace: SH může použít Komplikace jako spouštěč speciálních situací nebo nebezpečství v rámci setkání. Například určí, že posily dorazí v případě, že nastane Kárová Komplikace, nebo že první postava, která neuspěje v Trefové Komplikaci během bitvy v zuřící bouři, bude zasažena bleskem.

ÚTOKY

Postavy mohou během Honičky útočit standardně nadálku i nablízko, používat všechny své obvyklé Břity i Soužení, pokud SH souhlasí, že to v dané situaci dává smysl.

▪ **ÚTOKY NABLÍZKO:** V pěších, jezdeckých nebo automobilových honičkách mohou postavy útočit nablízko pouze v případě, že se nacházejí na stejné Kartě Honičky. Standardní pravidla pro Přesilu, Stažení se z Boje Nablízko, Nevinné Přihlížející a další jsou uplatňována, dle úvahy SH.

Jestliže chce někdo zaútočit na pohybující se vozidlo, počítej vozidlu Obranu jako 2 + polovina řidičovy manévrovací dovednosti, plus Ovladatelnost vozidla. Útoky nablízko nejsou obvykle možné u rychle se pohybujících vozidel, letadel, vesmírných lodí atp.

▪ **ÚTOKY NA DÁLKU:** Řidiči a postavy mohou střílet ze zbraní nadálku jako obvykle. Dostřel je roven počtu Karet Honičky mezi účastníky (karta útočnicka se nepočítá) vynásobeném Koeficientem Dostřelu. Útočit je možné i na členy posádky vozidla, jestliže je útoční vidí (nezapomeň na postihy za Kryt, jestliže nějaký mají).

POŠKOZENÍ

▪ **POSTAVY A JEZDECKÁ ZVÍŘATA:** Poškození je vyhodnoceno standardně, s tím, že když je v honičce postava (nebo její zvíře) Otřesená, Omráčená nebo Zraněná, tak je současně i Naražená.

▪ **VOZIDLA:** Vozidla nemohou být Otřesena, ale v případě poškození, které je stejné nebo vyšší než jeho Tuhost (bez ohledu na to, zda přitom obdrží Zranění), musí řidič uspět v hodů na manévrování, nebo **Ztratí Kontrolu** (viz strana 119).

Každé zvýšení v hodů na poškození vozidla způsobí jedno Zranění a vyžaduje jeden hod na tabulku **Kritických Zásahů Vozidla** (nehází se tedy za každé Zranění). Většina vozidel vydrží tři Zranění před tím, než jsou **Zničena** (strana 118). Každé Zranění snižuje Ovladatelnost vozidla o 1 (až do maxima -4).

V případě honičky pak také poškození, které je stejné nebo vyšší než Tuhost vozidla, způsobí vozidlu **Naražení** (strana 116), pouze však jednou za jednoho útočnicka.

Cílené Útoky na Vozidla: Při míření na konkrétní částí vozidla určí SH bonusy nebo postihy k útoku podle velikosti cíle. Podrobnosti viz kapitola **Velikost & Měřítko** na straně 106 a **Kryt** na straně 99. Je-li útok úspěšný a způsobí aspoň jedno Zranění, tak má také dopad na zasaženou část (viz tabulka **Kritické Zásahy Vozidla**).

PEVNĚ UMÍSTĚNÉ ZBRANĚ

Vpředu namontované zbraně mohou střílet pouze na cíle před sebou, postranní zbraně jen na svou stranu a zadní zbraně pouze směrem dozadu. Nahoře a dole namontované věžové zbraně mohou střílet všemi směry, neurčuje-li situace nebo dané vozidlo jinak (předpokládej, že plavidla, letadla i vesmírné lodě stoupají a klesají během svého tahu, aby využili své horní nebo dolní zbraně).

Pevné Postranní Zbraně (Kanóny): Pro střelbu z pevných zbraní umístěných na stranách – těch zbraní, které se zaměřují natáčením celého plavidla – musí plavidlo zaujmout příslušnou pozici. Kapitán nebo pilot si zvolí svůj cíl a jako akci si hodí opositní manévrovací hod. Neúspěch znamená, že se mu v tomto tahu nedaří správně plavidlo natočit. Úspěch znamená, že útočník může na cíl vystřelit z až poloviny svých děl na jedné straně, a úspěch se zvýšením znamená, že může vystřelit na cíl ze všech („plná salva“).

Považuj každou sestavu čtyř kanónů za „sdružené“ (viz strana 82) a házej na útoky a poranění samostatně za každou sestavu.

Položit Příčku na T: Jestliže je Velký cíl (nebo ještě větší) zasažen salvou na Krátký Dostřel, je „zasypán střelami“ po celé své délce. Přičti další k6 ke každému hodů na poranění, který při zasypání střelami házíš.

ODVETNÁ PALBA

Zbraně s touto schopností kropí své okolí obrovským množstvím hmoty nebo energie, což jim umožňuje rychle reagovat na nepřátele, kteří se snaží rychle přiblížit, zaútočit a po útoku opět rychle zmizet z dosahu. Jednou za kolo, když je na jejich plavidlo zaútočeno, mohou zbraně Odvetné Palby odpovědět střelbou s postihem -2. Jejich útok je vyhodnocen až po vyhodnocení útoku nepřítele, který odvetnou palbu inicioval (jestliže střelci přežijí).

ZNIČENÍ

Vozidla mohou v základu obdržet tři Zranění před tím, než jsou „Zničena“. Velká vozidla mohou obdržet čtyři, Obrovská pak pět a Gigantická až šest.

Zničené vozidlo se nemůže pohybovat, ale stále může střílet ze svých zbraní, nejsou-li napojeny na pohonný systém vozidla.

Plavidla se potopí. Malá plavidla během několika minut. Střední čluny jdou pod hladinu během hodiny a velké lodě za několik hodin.

Letadla narazí do země a jsou zničena.

Cestující: Ti, kdož se nacházejí ve vozidle (nebo v místě nárazu, pokud na tom záleží), obdrží poškození v závislosti na tom, co způsobilo Zničení:

- **SRÁŽKA:** Je-li vozidlo Zničeno v důsledku Srážky, která padla při hodu na tabulku **Ztráty Kontroly**, obdrží pasažéři Xk6 poškození, kde X je rovno počtu Zranění, které vozidlo při srážce utrhlo (nezapomeň na **Airbagy & Bezpečnostní Pásky**, strana 82).
- **POŠKOZENÍ:** Je-li vozidlo Zničeno v důsledku Zranění, způsobených útoky nepřátel, obdrží cestující v pozemním vozidle, člun, vesmírné lodi nebo podobném vozidle poškození 3k6, nebo 5k6, má-li SH za to, že se vozidlo pohybovalo rychle (obvykle rychleji než 90 KM/H), nebo z důvodu jiných nepříjemných okolností. Pasažéři velkých člunů nebo lodí nejsou Zraněni, ale musí si poradit s hody na Plavání, aby přežili potopení plavidla.

Cestující v letadle musí, v případě, že mají padáky, uspět v hodu na Atletiku, aby se jim podařilo bezpečně přistát. Při neúspěchu dojde při tvrdém přistání na **Boule & Modřiny**, strana 125. Cestující, kterým padne na Atletiku Kritický Neúspěch, nebo nemají padáky, při dopadu zemrou, pakliže SH neusoudí, že by měli mít šanci na přežití. V takovém případě místo toho obdrží poškození z **Pádu** (viz strana 127).

OPRAVY

Mají-li postavy dostatek času a aspoň základní nástroje, mohou se pokusit o opravu vozidel. Pokus zabere dvě hodiny za každé Zranění a vyžaduje hod na Opravářství. Při neúspěchu musí mechanik začít znovu od začátku.

Opravy přímo v terénu vyžadují aspoň základní sadu nářadí a součástek, a mají postih -2 k hodu na Opravářství. Běžná dílna ruší tento postih a skvěle vybavená dílna nebo specializovaný servis či dok dává bonus +2.

Každý úspěch a zvýšení v hodu na Opravářství opraví jedno Zranění vozidla. V případě dalších zvýšení nad počet potřebný k opravě všech Zranění je čas potřebný k opravě snížen na polovinu.

Vraky: Zničená vozidla mohou být opravena, má-li mechanik přístup k plně vybavené dílně a náhradním dílům (dle úvahy SH). Základní práce zaberou jeden celý den, ještě před tím, než je možná začít s vlastními opravami.



ZTRÁTA KONTROLY

Poškození způsobené hodem na Ztrátu Kontroly neiniciuje další hod na Ztrátu Kontroly, avšak Zranění iniciuje Kritický Zásah jako obvykle.

2K6	DŮSLEDEK
2	Velká Srážka: Každý ve vozidle je Rozptýlený. Vozidlo obdrží k4 Zranění a jeden Kritický Zásah.
3-4	Malá Srážka: Vozidlo obdrží jedno Zranění a jeden Kritický Zásah.
5-9	Rozptýlený: pozemní vozidla se dostanou do smyku nebo udělají hodiny. Letadla nebo vesmírné lodě se nečekaně propadnou, převrátí nebo se dostanou do vývrtky. Každý na palubě je Rozptýlený až do konce svého dalšího tahu.
10-11	Zranitelný: Vozidlo a každý v něm je Zranitelný do konce svého dalšího tahu.
12	Porucha: Něco ve vozidle se kvůli drsné jízdě uvolnilo nebo zlomilo. Vozidlo utrpělo Kritický Zásah (přehazuj případný výsledek Posádka).

KRITICKÝ ZÁSAH VOZIDLA

2K6	DŮSLEDEK
2	Škrábance a Promáčknutí: Útok jen poškrábal lak nebo prošel čistě skrz karosérii, aniž by zasáhl kohokoli nebo cokoli důležitého. Nedošlo k žádnému trvalému poškození.
3	Řízení/Trakce: Byla zasažena kola, pásy, plachty nebo trysky atp. Sníž Ovladatelnost o jedna pokaždé, když k tomuto dojde (až do maximálního postihu -4).
4-5	Pohon: Je zasažen motor, hlavní plachty, kotel nebo podobná část vozidla. Snižuje se Maximální Rychlost o 10 % pokaždé, když k tomuto dojde (až do minima 60 % Maximální Rychlosti).
6-8	Karosérie: Vozidlo dostalo zásah do karosérie bez dalších speciálních důsledků.
9-10	Posádka: Pro přímý zásah odečti Zbroj vozidla (je-li relevantní pro místo oběti) a použij zbytek na náhodně vybraného člena posádky. Plošné zbraně zasáhnou každého v sekci dle určení SH. Jedná-li se o důsledek Kolize , jsou cestující Otřesení.
11	Zbraň: Jedna, náhodně vybraná, zbraň je zničena. Nemá-li vozidlo zbraně, byla zasažena jen karosérie.
12	Systém: Vozidlo ztrácí elektronický systém, airbagy nebo některý jiný systém určený SH. Nemá-li vozidlo takové speciální systémy, vyhodnoť tento zásah jako zásah Karosérie.

PŘIZPŮSOBENÍ HONIČEK

Drobná přizpůsobení dokáží i běžnou honičku odlišit od ostatních a učinit ji jedinečnou. Zde jsou některé nápady, které při tom můžeš ve svých setkáních použít.

ULICE MĚSTA

Rušné ulice jsou nebezpečným místem pro rychle se pohybující vozidla či při zběsilém pěším pronásledování. Útoky nadálku mají kvůli Krytu, který poskytují budovy, auta, chodci, postih -2 (navíc k postihům za Dostřel).

Vytažené Komplikace, kromě Žolíka, dávají postih minimálně -2, což představuje nebezpečí jízdy na červenou, vyhýbání se chodcům, zablokované ulice, či další nebezpečství.

Střechy: Odehrává-li se honička na střeších, upravte si výsledek Kritického Neúspěchu (a neúspěchů v Komplikacích, které říkají, že mají být brány jako Kritický Neúspěch) následujícím způsobem:

Hod k6. Při výsledku 1-2 ztrácí běžec svůj tah. Při 3-4 získá úroveň Únavy. A při výsledku 5-6 přepadá přes

okraj a musí si ihned hodit na Atletiku (volná akce). Úspěch znamená, že se dokázal zachytit římsy, zábradlí, či okapu a může se hodem na Sílu vytáhnout zpět (volná akce v každém kole). Při Neúspěchu uvízl a po zbytek tahu nemůže provadět žádné další akce. Kritický Neúspěch pak značí pád o k6 x 10 podlaží – nebo takový počet, který SH uzná pro dané město za vhodný.

HLUBOKÝ VESMÍR

Při honičkách je typicky ve hře započítáván postih za **Nestabilní Pozici** (viz strana 109), ten však ignorujte v prostředí hlubokého vesmíru!

SOUBOJE & DUELY

Pravidla Honičky obecně předpokládají, že se účastníci pohybují stejným směrem – pronásledují kořist, snaží se dosáhnout cíle nebo uniknout atd. Je však také snadné pomocí nich odehrát letecké souboje, tankové bitvy, demoliční derby i vzdušné či námořní souboje, když uspořádáte Karty Honičky odlišným způsobem.

Místo toho, abys seřadil Karty Honičky do řady, rozlož je do čtverce 4 x 4, čímž vytvoříš volnější bitevní pole. Vozidla se mohou pohybovat všemi směry, ale pouze kolmo (ne diagonálně) a stejně tak počítejte i Dostřel. Selským rozumem určuj kam může která zbraň střílet a kterým směrem je otočeno které vozidlo. Například pirátská loď s děly po obou stranách může ve své akci střílet vlevo nebo vpravo, nemůže však ve *stejně* akci střílet na cíle před nebo za sebou.

Uprav Koefficient Dostřelu dle potřeby vaší bitvy, tak, aby zbraně s nejdelším dostřelem dokázaly zasáhnout na druhý konec plánku, a zároveň aby ti, kdo mají dostřel kratší, byli nuceni se snažit ke svým cílům přiblížit.

Při bitvách ve vesmíru můžete na plánek umístit i speciální karty, představující pole asteroidů, vesmírné stanice, při námořních bitvách pak karty vodních vírů a ostrovů a tak podobně. Takové karty mohou být v bitvě nepřístupné, nebo mohou mít speciální pravidla pro ty, kteří na ně vstoupí, vše dle vaší úvahy.

NÁMOŘNÍ HONIČKY

Přinutit k boji nepřítele na volném moři může trvat mnoho hodin nebo i dnů. Záleží zde i na počasí a počáteční vzdálenosti mezi plavidly.

Jsou-li lodě na začátku setkání vzdálené od sebe více než míli, představuje první fáze honičky snahu pronásledujících dosáhnout kořist, aby na ni mohli zaútočit. Každé kolo počítej za přibližně čtyři hodiny (nebo v případě plachetnic i mnohem více, nepřeje-li počasí pronásledování) a Koefficient Dostřelu je *jedna míle*.

Když pak pronásledující dosáhne Karty Honičky, na které se nachází kořist, „zaostří“ na akci a odehraj honičku obvyklým způsobem, nebo použij výše uvedenou možnost **Souboje a Duely**.

„AHOJ!“
-RED

VOZIDLA NA HRACÍM STOLE

Pro automobilové a námořní honičky či pro vzdušné a vesmírné souboje s rychle se pohybujícími obratnými účastníky používej systém Honičky. V bitvách na hracím plánu, kde vozidla musí operovat na omezeném prostoru (a ty k tomu chceš používat figurky!), použij tato jednoduchá pravidla pro sledování pohybu většiny běžných pozemních vozidel.

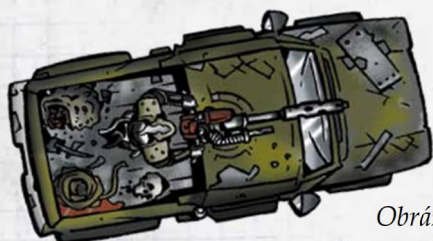
POHYB

Na hracím plánu se vozidla mohou pohnout až o 12“ (nebo o svou Pohyblivost, je-li nižší) bez toho, aby si musela házet manévrovací hod nebo se obávat srážky s překážkami. V takové rychlosti se mohou pohybovat, jak chtějí a končit svůj tah natočením do kteréhokoli směru.

Chce-li jet řidič rychleji, až 24“ za tah, neřekne-li SH vzhledem k terénu a situaci jinak, tak může, ale musí si hodit manévrovací hod. SH přidělí postih (-1 až -4), pohybuje-li se Těžkým Terénem, úzkými zatáčkami nebo jiným nebezpečstvím. Při úspěchu v hodu skončí vozidlo svůj pohyb tam, kde řidič zamýšlel. Neúspěch znamená, že se vozidlo pohne jen o 12“.

Kritický Neúspěch znamená, že řidič nad vozidlem **Ztratil Kontrolu** (strana 119). Je-li výsledkem srážka, může SH navést vozidlo do nejbližší překážky nebo rozhodnout, že se jedná o problém, který není na plánu znázorněn, jako například výmol v silnici, malý příkop, padlý strom, trosky a suť z bojiště atp.

Pozn.: Taranování je opositní hod manévrovacích dovedností. Jestliže útočník obránce zasáhne, použij poškození popsané u manévru **Taran** na straně 116.



Obrázky pro Papírové Figurky postav, vozidel a nestvůr, připravené k tisku, jsou dostupné pro většinu našich herních světů!

PŘÍKLAD: REDS DEAD REDEMPTION

Red pronásleduje nechvalně známého vesmírného piráta, který v předchozím setkání zranil Gabea. Red i pirát mají identické vesmírné stíhačky.

Red je na první Kartě Honičky a pirát je na páté. To znamená, že Dostřel je 200" (4x Koeficient Dostřelu, který je 50"). Pro Laserový Gatling se jedná o Dlouhý Dostřel, a Red se rozhodne nejprve se přiblížit. Jako volnou akci si hodí na Pilotování a padne jí 7, má +2 za Ovladatelnost své loď, a tedy výsledek 9. Je to úspěch se zvýšením, a tak se pohne o dvě Karty Honičky k pirátovi.

Nyní jsou mezi nimi dvě Karty Honičky, resp. 100". To je pro Redin Gatling Střední Dostřel, a tak vypálí.

Základní ČČ je 4, -2 za Střední Dostřel (ve vesmíru nejsou postihy za Nestabilní Pozici!). Rychlost Střelby Gatlingu je 4, takže Red hází čtyřmi k10 (její dovednost Střelba) a Divokou Kostkou. Padne jí jeden standardní zásah a jeden zásah se zvýšením. Standardní zásah způsobí 16 poranění, což je 2 nad pirátovu Tuhost 14. Pirát si musí hodit na Pilotování (a uspěje), jinak by při neúspěchu Ztratil Kontrolu. Protože se jedná o Honičku, Red ho také Naražením posune o kartu *dál* – chytrá volba, protože teď je na řadě pirát.

Nyní Red vyhodnotí svůj zásah se zvýšením. Ten způsobí Zranění. Nemůže piráta ve stejném tahu znovu Narazit, ale i tak si pirát musí znovu hodit na Pilotování, na ověření Ztráty Kontroly. Tentokrát selže a hodí 3 na Tabulku Ztráty Kontroly, což dává další Zranění. Protože utřžil z útoku Zranění, musí si také hodit na Kritický Zásah Vozidla. Padne mu 5 a jeho Maximální Rychlost se snižuje o 10 %. Od teď je pomalejší než Red, a ta tak má +1 ke svým hodům na Pilotování při změně pozice.

POSÁDKY

Pasažéři a posádky vozidel jednají na svou Akční Kartu v pořadí, pro jaké se rozhodnou. To může s trochou vyprávěné interpretace vést k dramatickým a interaktivním situacím. Na pirátské lodi si kapitán hází hody na manévrování (Lodivodství). Zbytek hráčských postav pálí z děla, střílí z muškety (je-li kapitán ochotný se dostatečně přiblížit!), pokřikuje nadávky na nepřítel (Testování) nebo dává pozor na jiná nebezpečí (Podporování kapitánových hodů na Lodivodství).

„Posádka můstku“, ovládaná hráčskou postavou, může dělat to samé. Možná se kapitán soustředí na Testování protivníka v souboji důvtipu a ponechává manévrovací hody na Navigačním důstojníkovi. Zbraňový důstojník ovládá zbraně, zatímco Strojní důstojník v každém tahu Podporuje navigátora, kapitána či dělostřelce, dle aktuální potřeby.

PŘÍPOMENUTÍ

- Přidávej nebo odebírej Karty Honičky dle potřeby
- Akční Karta postavy určuje, jestli dojde ke Komplikaci, ale Karta Honičky určuje případné postihy a důsledky neúspěchu.
- Vypořádání se s Komplikací je volná akce.
- Vyhnutí se a Klidná Jízda jsou dobré možnosti akcí pro postavy, které neočekávají častou účast v honičkách a nemají tak Břity jako Jistá Ruka.



DRAMATICKÉ ÚKOLY

Hrdinové se často dostávají do napínavých a nebezpečných situací, jako například když se snaží zneškodnit bombu, nabourat se do počítačového systému, zachránit lidi z hořícího domu nebo potápějící se lodi, a mají přitom na vyřešení omezený – a často smrtící – časový limit.

Níže uvedený systém umožňuje simulaci takových událostí a pomáhá Správci Hry vnést dramatickost do herních situací, které by se jinak odbyly jedním dovednostním hodem.

Kdy Použít Tato Pravidla: Dramatické Úkoly jsou skvělé pro napínavé akce, které je třeba provést v rychlosti a u kterých může v případě selhání dojít ke katastrofálním následkům.

Základy: Postavy hází na dovednosti, aby získali potřebný počet „Cílových Žetonů“ a vyřešili situaci dříve, než dojde čas.

DISPOZICE

Správce Hry začne tím, že si rozmyslí, o jaký úkol se jedná, kolik času mají postavy na jeho splnění a kolik žetonů potřebují získat pro úspěšné dokončení.

ÚKOLY PRO JEDNU POSTAVU

Následující možnosti použij v případě, že se o řešení úkolu může v každém kole pokoušet pouze jedna postava:

- **NÁROČNÝ:** Získej čtyři Cílové Žetony během tří kol.
Příklady: Zneškodnění výbušniny, která není zajištěna dodatečným nástražným systémem, prolomení vstupního zařízení bezpečnostních dveří, rozmotání padáku před tím, než postava dopadne na zem, odpojení železničního vozu jedoucí soupravy.
- **OBTÍŽNÝ:** Získej šest Cílových Žetonů během čtyř kol.
Příklady: Zneškodnění výbušniny s dodatečným nástražným zařízením, provedení magického rituálu, přistání s dopravním letadlem bez schopnosti Pilotování a instrukcí z věže.
- **KOMPLEXNÍ:** Získej osm Cílových Žetonů v pěti kolech.
Příklady: Zneškodnění výbušniny s dodatečným nástražným zařízením v ochranném pouzdře, prolomení vysoce zabezpečeného počítačového systému, provedení složitého a mocného rituálu, oprava složitého přístroje s mnoha pohyblivými nebo elektronickými součástkami.

ÚKOLY PRO VÍCE POSTAV

Jestliže se o splnění úkolu může pokoušet současně více osob, jako v případě obsluhy různých stanovišť padajícího raketoplánu, SH určí počet kol a cílových

žetonů, které je potřeba po úspěchu získat. Zde jsou některé příklady, kterými je možné se řídit.

Počítej, že každý hráč v průměru dosáhne jednoho úspěchu za tah. To ber jako orientační férovou hodnotu. Počet kol nastav mezi třemi a pěti, jak se ti bude zdát vhodné, vzhledem k povaze úkolu. Má-li například pětičlenná družina tři kola na záchranu raketoplánu, potřebuje získat 15 Cílových Žetonů v těchto třech kolech. Počet žetonů můžeš nastavit nižší nebo vyšší, podle toho, jak moc náročný úkol má být.

V případě, že počet získaných úkolů vyjadřuje spíše míru úspěchu, než jen prosté vyjádření úspěchu/neúspěchu, jako například při záchraně lidí z hořící budovy, nebo vynášení pytlů se zlatem z banky, před tím, než se trezor automaticky uzavře, urči počet žetonů, které mohou být v daném čase získány. Každý žeton pak představuje jednu zachráněnou osobu, jeden získaný pytel zlata atd. Je jen na tobě, zda je možné zachránit všechny (viz určení počtu výše), nebo ne.

A vůbec se neboj nechat na družině, aby si sama *určila*, kolik postav se o splnění úkolu bude pokoušet, zejména, když se ve stejnou dobu odehrává i něco jiného. Rozhodnutí, kolik členů družiny se pokusí prolomit rozsáhlý počítačový systém, zatímco na družinu útočí bezpečnostní drony, umožní hráčům zvolit si *svoji* vlastní taktiku.

PLNĚNÍ ÚKOLU

Během Dramatického Úkolu jsou postavám rozdávány Akční Karty jako obvykle. Ti, kdož se pokoušejí o splnění úkolu, provedou odpovídající dovednostní hody a obdrží Cílové Žetony za každý úspěch a zvýšení. Neúspěch znamená, že se v plnění úkolu v daném kole neposunuli dál a Kritický Neúspěch vrátí postup o jeden žeton zpět (jestliže už nějaký obdrželi).

Výčet dovedností, které je možné použít k získání žetonů, závisí vždy na situaci. Může být předem určený, jako například Opravářství pro zneškodnění bomby, nebo otevřený – policista může použít Atletiku při zachraňování lidí z hořící budovy, zatímco kouzelník může zvolit *telekinezi* (Kouzlení).

VÍCE DOVEDNOSTÍ

SH může rozdělit úkol do několika kroků, jestliže mu to přijde vhodné, přičemž každý krok může vyžadovat různé dovednosti. Například při zneškodňování bomby mohou hrdinové nejprve potřebovat získat dva žetony na otevření schránky pomocí Opravářství, a pak tři další tokeny pomocí Elektroniky na přemostění časového spínače.

Vyžadování více různých dovedností pro splnění může úkol zesložitit, protože se případná zvýšení, a tedy ani tokeny, z jednoho typu dovedností nepřenesou do dalších. Ve výše uvedeném příkladu s bombou vyžaduje otevření schránky dva úspěchy v Opravářství. Další případné úspěchy se nepřenesou do hodů na Elektroniku, potřebných poté.

KOMPLIKACE

Má-li postava svou Akční Kartu barvy Trefové, něco se zvrtno a nastávají komplikace. Pokusy o vyřešení úkolu (nebo Podporování takových pokusů) mají dodatečný postih -2.

A co hůře, v případě, že dovednostní hod v průběhu Komplikace selže, tak selže i celý Dramatický Úkol – bomba vybuchne, počítačový systém zablokuje hackera, snažícího se o získání přístupu, oběti nemohou být zachráněny a tak podobně. Postava se může rozhodnout nepokoušet se o řešení úkolu v kole, ve kterém má Komplikace – stojí jí to pouze drahocenný čas.

Podporování: Postavy, pomáhající v řešení úkolu Podporováním, mají postih za Komplikaci, a navíc i dalších -2 v případě, že byla jejich Akční Karta Trefová! V případě Kritického Neúspěchu své akce však pouze, jako obvykle, dávají postih k hodů hlavní konající postavě, nepůsobí však selhání celého úkolu.

SMRTÍČÍ PASTI

Dobře se rozmysli, než začneš navrhovat Dramatický Úkol, který může při neúspěchu zabít celou družinu. Pocit nebezpečí a ohrožení možnou katastrofou by měl být reálný – *Divoké Světy* jsou na tomto základě založeny – ale většinou nechceš, aby několik nepovedených hodů ukončilo celou hru.

Místo smrtelných následků zvaž jiná řešení, možná měla družina pár chvil na útek, před tím, než bomba vybuchla. Nezemřeli, probouzejí se později v místní nemocnici, nebo možná v zajetí, a zažijí nový druh dobrodružství.

PŘÍKLAD: BROUK PRSKAVEC

Gabe a Red jsou policisté v New Yorku a hledají žháře, který rozmisťuje všude po městě zápalné bomby. „Brouk Prskavec“ umístil svou prozatím poslední bombu ve skladu zločinecké skupiny a doufá, že tím odstartuje v městském podsvětí válku gangů.

Red a Gabe našli nastražené výbušné zařízení a snaží se ho zneškodnit, zatímco na ně útočí gangsteři, kteří je na svém území nechťejí!



SH rozhodne, že bombu může zneškodňovat pouze jedna osoba a že se jedná o Obtížný Úkol (čtyři Cílové Žetony ve třech kolech). SH také určí, že každá fáze je hod na Opravářství s postihem -2, z důvodu složitosti Prskavcova zařízení. Gabe hned začne se zneškodňováním bomby, zatímco se Red snaží zaměstnat a udržet gangstery dostatečně daleko.

V prvním kole dosáhne Gabe úspěchu se zvýšením díky Podporování od Red (která také používá Krycí Palbu jako Multiakci pro udržení gangsterů v dostatečné vzdálenosti). Už je v půlce!

V dalším kole nastane Komplikace. Gabe má málo Beníků a rozhodne se čekat a raději Podporovat Redinu Krycí Palbu.

Ve třetím a posledním kole Gabe neuspěje ... hrdinové musí rychle zmizet! BUM! Hrdinové při zneškodňování bomby neuspěli a teď je tu navíc válka gangů – to ale vede k novým dobrodružstvím našich hrdinů!

„NENÍ KAŽDÝ DEN
POSÍVCENÍ.“
-GABE

STRACH

ZOCELENÍ

Když už se postava se specifickým typem bytosti setkala, neměla by si házet proti Strachu při každém dalším setkání s jeho zástupci. Když se družina například pokouší vyčistit útulek pro šilence plný spektrálních chovanců, měla by si házet pouze při prvním setkání s nimi – ne v každé místnosti. Správce Hry však může vyžadovat hod v případě, že postavy potkají obdobné hrůzy ve výrazně odlišné nebo výrazně děsuplnější situaci.

Při vstupu do prastaré hrobky přejel hrdince mráz děsu po zádech. Na dobrodruhy, jdoucí za pokladem, se z jeskyně vyvalil drak, vypouštějící kolem sebe oheň a dým. Vyšetřovateli se znenadání naskytl pohled na strašnou scénu barbarského krvavého rituálu.

Níže uvedená pravidla se snaží ve hře zprostředkovat vliv děsu z takovýchto strašných situací na psychiku postav.

Kdy Použít Tato Pravidla: Postavy v realistických, hororových nebo „temných“ hrách by typicky měly být pod neustálým vlivem strachu a děsu. Ve fantasy hrách nebo superhrdinských příbězích vstupuje strach do hry většinou jen jako efekt schopnosti nějaké bytosti nebo magického kouzla.

Základy: Postavy si při setkání s bytostmi nebo situacemi, které způsobují Strach, házejí na Ducha.

HODY NA STRACH

Hrdinové si hodí proti Strachu (hod na Ducha jako volná akce), když poprvé zahlédnou bytost se schopností Strach.

Úspěch znamená, že postava dokázala strach překonat a pokračuje dál. Neúspěch v hodů proti Strachu znamená, že nešťastník musí čelit níže uvedeným následkům, které závisí na tom, zda zdroj strachu byl groteskní nebo děsivé povahy.

- **NEVOLNOST:** Jestliže byla situace groteskní povahy, jako například nějaké příšerné zjištění nebo objevení tajemství „Které By Lidé Neměli Znat“, postava je Otřesená a Unavená. Kritický Neúspěch znamená, že oběť si musí také hodit na **Tabulku Strachu**.
- **DĚS:** Strach ze zdrojů děsivé povahy, jako například děsuplné příšery nebo neznámého kouzla, je daleko intenzivnější. Komparz většinou podlehne Panice. Divoké Karty si musí hodit na **Tabulku Strachu** (a přidat k výsledku +2 v případě Kritického Neúspěchu v hodů proti Strachu). Hodť k20 a k výsledku ještě připočti hodnotu dle postihu u Strachu dané příšery (například hodnota -2 u příšery přidává +2 k výsledku hodu na Tabulku Strachu).

TABULKA STRACHU

K20*	EFEKT
1-3	Nával Adrenalinu: Zafungovaly hrdinovy „bojové“ reflexy. V této akci jedná, jako kdyby si vytáhl Žolíka!
4-6	Rozptýlený: Hrdina je Rozptýlený do konce svého dalšího tahu.
7-9	Zranitelný: Cíl je Zranitelný do konce svého dalšího tahu.
10-12	Otřesený: Postava je Otřesená.
13	Znamení Strachu: Hrdina je Omráčený a objeví se u něj nějaká fyzická kosmetická změna – pramen bílých vlasů, neustálý tik očí, nebo nějaká jiná drobná proměna.
14-15	Vystrašený: Postava získá Soužení Váhavost na zbytek tohoto setkání. Jestliže už toto Soužení má, je místo toho Zpanikařená.
16-17	Zpanikařený: Postava se okamžitě snaží pohybovat svou plnou Pohyblivostí, včetně kostky běhu, pryč od zdroje nebezpečí a je současné Otřesená.
18-19	Malá Fóbie: Postava získá Soužení Malá Fóbie, související s prožitým traumatem.
20-21	Velká Fóbie: Postava získá Soužení Velká Fóbie.
22+	Infarkt: Postava je tak pohlčena strachem, že jí selhává srdce. Musí si okamžitě hodit na Vitalitu s postihem -2. V případě úspěchu je Omráčená. Při neúspěchu je Vyřazená a po 2k6 kolech umírá. V takovém případě ji může život zachránit hod na Léčitelství s postihem -4, i tak však zůstává Vyřazená. Dále může být ošetřována standardním způsobem.

* K hodu připočti absolutní hodnotu postihu za Strach dané příšery.

NEBEZPEČENSTVÍ

Horko, chlad, hlad, žízeň, nedostatek spánku a další nebezpečnosti dokáží udolat i nejodolnější hrdiny a poslat je do spirály smrti, když se jim nepodaří se zotavit.

Kdy Použít Tato Pravidla: Nebezpečnosti přinášejí do hry management zdrojů v průběhu dlouhých výprav nebezpečnými krajinami. Nutí také družinu vyhledávat zdroje, jako vodu či přístřeší, u kterých může docházet k setkáním s dalšími poutníky nebo bytostmi.

Další zde uváděná Nebezpečnosti, jako pády, jedy, nemoci a podobné, typicky souvisejí s nějakou bytostí nebo situací.

Základy: Každé Nebezpečnosti je jiné, co se však mechanismu týče, tak většina představuje opakovaný hod na vlastnost proti nebezpečnému efektu. Neúspěch obvykle způsobuje **Únavu** (strana 100). Používej standardní pravidla, upravená o změny, uvedené v této kapitole.

BOULE & MODŘINY

Sbíhání příkrého srázu nebo pobíhání v temné jeskyni může postavě způsobit četné škrábance, modřiny a další malá poranění.

Postavy, které se pohybují nebezpečným terénem, si hodí na Atletiku. Ty, které neuspějí, získají úroveň Únavy.

Zotavení: Úrovně Únavy z Boule & Modřin se snižují o jednu za každých 24 hodin, místo každé hodiny (viz **Únava**, strana 100).

Postava může kdykoli v průběhu této doby použít dovednost Léčitelství, aby pacientovy rány ošetřila a ulevila mu od bolesti. Při úspěchu dojde ke snížení Únavy z Boule & Modřin o jednu úroveň, při zvýšení o dvě. Každý léčitel se může o takovéto léčení u jednoho pacienta pokusit jen jednou, pokud SH neusoudí, že změna podmínek dovoluje další pokus (například při nalezení léčebných pomůcek).

ŠPLH

Pro Šplh se používá dovednost Atletika a základní popis je v sekci **Pohyb** na straně 92. Počítá-li se čas ve hře v kolech, tak každý palec šplhání stojí 2" Pohyblivosti.

Obvykle není potřeba házet na Šplh při lezení po žebříku, či šplhání na strom s pevnými větvemi, nemá-li SH pocit, že je k tomu dobrý důvod (pronásledování, zranění atd.).

Ve spěchu a stresu (jako například při bojových kolech) si lezec pro postup výše musí házet na Atletiku. Úspěch znamená, že se pohyboval standardně, neúspěch znamená, že se mu v daném kole ve šplhu nepodařilo postoupit a Kritický Neúspěch znamená pád! Je-li lezec jištěný lanem nebo jiným způsobem, spadne o půlku délky svého jištění a získá úroveň Únavy z **Boule & Modřin** (viz výše). Při pádu bez jištění postupuj podle pravidel pro **Pád** na straně 127.

Opravy: SH by měl dát lezci k hodu bonus (+2), v případě, že má povrch dostatečné množství chytů nebo je k dispozici dobrý lezecký materiál. Případně přidělit postih (-1 až -4) pro hladké povrchy, nedostatek vybavení, špatné počasí atd.

PŘÍPRAVA VÝSTUPŮ

Dlouhé výstupy, jako například při zdolávání hory, rozděl do tří přibližně stejných částí. Předpokládej, že k případnému pádu dochází vždy „na vrcholu“ dané části.

SH může také zvážit použití systému **Dramatických Úkolů** (strana 122), je-li třeba provést výstup ve stanoveném čase – například než dojde ke zhoršení počasí, návratu stráží atd.

CHLAD

Brodit se dlouhé hodiny hlubokým sněhem nebo čelit mrazivému větru dokáže dehydratovat a vyčerpat postavu stejně rychle jako rozpálená poušť.

Za každé čtyři hodiny, které postava stráví v prostředí pod bodem mrazu, si musí hodit na Vitalitu. Neúspěch znamená, že získá jednu úroveň Únavy. Odečti si od hodu 2 za každých 20 stupňů, o které je teplota nižší než bod mrazu, až do maximálního postihu -4.

Oblečení: Odečti od hodu 2, má-li postava jen lehké oblečení. Přičti +2, má-li moderní zimní vybavu, resp. +4 za speciální vybavu (vyhřívavý oblek).

Smrt: Vyřazená postava umírá po 2k6 hodinách, místo toho, aby se probrala Vyčerpaná.

Zotavení: Oběti se mohou zbavit Únavy, pouze když se dostanou do tepla a přístřeší.

NEMOC

Nemoci zahrnují širokou škálu neduhů, od dlouhodobých vysilujících nemocí až po ty, které mohou způsobit akutní problémy či okamžitou smrt.

Onemocnět je možné různými způsoby, jako například vzduchem přenášenou infekcí, z jídla, nebo dotykem či kousnutím od stvoření, který způsobilo Zranění nebo Otřesení. Ve všech těchto případech si oběť musí obratem hodit na Vitalitu, aby se vyhnula nákaze.

Abychom obsáhli takto široké spektrum nemocí, rozdělili jsme je do tří hlavních kategorií. Budeš-li chtít mít ve hře nějakou specifickou chorobu, uprav si níže uvedená pravidla, aby lépe odpovídala jejím příznakům.

Zotavení: Nemoci je možné léčit pouze specifickými léky nebo vyčkat, až si s nimi tělo postupně časem poradí. Zda jsou léky na danou nemoc dostupné, závisí na konkrétním herním světě.

Na druhou stranu příznaky nemoci je možné léčit běžnými léky a ošetřováním. Úspěšným hodem na Léčitelství může doktor, ošetřovatel či například šaman atd. předepsat nebo připravit potřebný léčebný postup. Pokusit se o to může jedenkrát za den.

Každá aplikace léčby (léky, zábaly atd.) snižuje Únavu o jednu úroveň na čtyři hodiny.

UTONUTÍ

Schopnost plavání je popsána v sekci **Pohyb** na straně 92. V klidné vodě každý palec plavání stojí 2" Pohyblivosti. V případě plavání po či proti proudu je tato hodnota upravena dle úvahy Správce Hry.

V nebezpečných vodách si musí postavy při plavání házet na Atletiku. Neúspěch znamená, že se v daném kole postavě nepodařilo pohnout z místa, a při Kritickém Neúspěchu navíc získá úroveň Únavy. V případě úspěchu se pohybuje normálně.

Je-li potřeba ve hře určit, na jak dlouho dokáže postava zadržet dech, počítej to jako 2 plus její kostka Vitality, nebo polovina tohoto součtu, jestliže nebyla na ponoření připravena a neměla čas se pořádně nadechnout.

Plovací Vesty: Postava v plovací vestě má k hodů na plavání bonus +2.

Smrt: Vyřazená postava umírá po počtu kol, odpovídajících její kostce Vitality. Dostane-li se k ní někdo dříve, než zemře, může se pokusit ji oživit hodem na Léčitelství s postihem -2.

ELEKTRINA

Dotknutí se elektrické zásuvky nebo otírání se o elektrický ohradník, jaký bývá natažený kolem pastvin či malých farem, vyžaduje hod na Vitalitu s postihem -2. Při úspěchu je postava Rozptýlená. Neúspěch pak znamená, že je Omráčená.

Jestliže se postava zařízení, které je pod proudem, přímo chytila (jako například při šplhání přes plot a chycení se živého drátu), dostane křeč do svalů a nemůže se sama pustit, dokud neuspěje v hodů na Vitalitu s postihem -4 (hází se na začátku každého tahu, jakožto volná akce).

V každém kole, ve kterém v hodů neuspěje, obdrží jednu úroveň Únavy. Jakmile je postava Vyřazená, pustí se a další hody už nejsou potřeba.

KATEGORIE NEMOCÍ

TYP	DŮSLEDEK
Chronická	Zahrnuje lepru, terminální stádia tuberkulózy či rakoviny a obdobné závažné choroby. V případě neléčení může skončit smrtí. Na začátku každého herního sezení si postava hodí na Vitalitu. Neúspěch znamená, že je po dobu celého sezení Vyčerpaná z křečí, záchvatů kašle a podobných komplikací. Kritický Neúspěch pak znamená, že postava před koncem sezení zemře. Doporučujeme SH, aby hrdiny, je-li to možné, nechával odejít v záři reflektorů a s pálícími kolty v rukách. Úspěch znamená, že po dobu sezení je postava Unavená, a zvýšení pak znamená, že chytila druhý dech a netrpí žádnými negativními projevy.
Vysilující	Chřipka, viróza, bolesti břicha a podobné neduhy mají různé specifické symptomy, obecně ale způsobují, že postava je po dobu 2k6 dnů Unavená.
Smrtelná	Rychle postupující smrtelné nemoci jsou v reálném světě vzácné, ale je možné se s nimi setkat na cizích planetách nebo v temnotách hlubin zapomenutých podzemí. Když se takovou nemocí postava nakazí, stane se Unavenou. Na začátku každého svého dalšího tahu si musí hodit na Vitalitu a při neúspěchu obdrží jedno Zranění! (Některé nemoci vyžadují hod na Vitalitu méně často, například jednou za hodinu, nebo jednou za den.) Úspěšný hod na Léčitelství zastaví nemoc <i>pouze v případě</i> , že jsou k dispozici potřebné léky proti dané nemoci. Síla <i>léčení</i> má stejný efekt.



VYSOKÉ NAPĚTÍ

Kontakt s vysokým napětím, jaké je třeba ve vojenských bezpečnostních oploceních nebo drátech vysokého napětí, způsobuje 4k6 poranění.

V dramatických hrách takový zásah odmrští postavu pryč od plotu na vzdálenost 1k4". V realističtějších hrách dostává postava křeče a musí si hodit na Vitalitu s postihem -4, aby se mohla pustit (hází se na začátku každého tahu, jakožto volná akce). Při neúspěchu utrhá vždy takovéto poranění, dokud se jí nepodaří pustit se, nebo nezemře.

Poranění zvyš na 5k6 v případě, že postava stojí ve vodě nebo v dešti.

Zbroj: Zbroj obecně nechrání před poraněním ze zásahu elektřinou. Počítej ji pouze v případě speciálně navržených zbrojí (například pogumovaných obleků).

PÁDY

Poranění při pádu počítáme jako 1k6 + 1 za každé 2" (4 metry), až po maximum 10k6 + 10.

Sníh: Velmi měkký povrch, jako například dostatečně hluboký sníh, působí při dopadu jako polštář. Každých 30 cm měkkého sněhu snižuje poranění o 1.

Voda: Úspěšný hod na Atletiku snižuje při pádu do dostatečně hluboké vody poranění na polovinu, není-li pád z výšky přesahující 10" (20 metrů). Úspěch se zvýšením pak snižuje poranění na 0. Při pádech z výšky nad 20 metrů je i v případě pádu do vody poranění standardní, jako při dopadu na tvrdou zem.

OHĚŇ

Je-li hořlavý cíl zasažen ohněm (dle úvahy SH), hod 1k6. Padne-li 6, cíl vzplane a okamžitě utrhá poranění dle tabulky níže. Vysoce hořlavé cíle vzplanou při výsledcích 4-6 v tomto hodu. Těkavé substance a předměty s nimi v kontaktu, jako například osoba v oblečení nasáklém benzínem, vzplanou při hodech 2-6.

PORANĚNÍ OHNĚM

PORANĚNÍ	POPIS
1k6	Bodový kontakt, pára
2k6	Hranice, místnost v plamenech
3k6	Plamenomet
5k6	Láva

Oheň způsobuje poranění i v dalších kolech, vždy na začátku tahu zasažené oběti. Padne-li 6, intenzita ohně se zvýší, až po maximum, jaké uzná SH za vhodné (typicky 3k6 pro organické bytosti). Padne-li 1, intenzita ohně se sníží o jednu úroveň, nebo oheň úplně uhasne, jestliže již byl na úrovni 1k6 poranění.

Postava také může provést hod na Atletiku a pokusit se uhasit sama sebe, jinou oběť, nebo oheň o velikosti Střední Šablony Výbuchu. Pokus o uhašení je akcí, při které se započítají všechny opravy za intenzitu ohně, hasící prostředky, hořlavost dalších cílů atd.

Zbroj: Zbroj před poraněním ohněm chrání normálně, pokud popis ohnivého útoku nebo nebezpečnosti neřká jinak. Například postava v kevlarové vestě je na tom při zásahu plamenometem lépe, než kdyby ji neměla.

Ohnivě Zbraně: Plamen nezpůsobuje dodatečné poranění, ale může cíl útoku zapálit.

NADÝCHÁNÍ SE KOUŘE

Požár v uzavřených prostorách produkuje smrtící kouř. Každá osoba v takto zakouřeném prostoru si musí v každém kole hodit na Vitalitu. Při neúspěchu postava obdrží úroveň Únavy. Mokrý látka přes ústa dává k hodu bonus +2. Postavy s nasazeným dýchacím (hasičským) přístrojem si házet nemusí.

Smrt: Osoba Vyřazená nadýcháním se kouře umírá po tolika minutách, kolik je hodnota její kostky Vitality. Jestliže se k oběti někdo dostane dříve, může se ji pokusit oživit. Musí jí nejprve dostat ze zakouřených prostor a pak upstět v hodu na Léčitelství s postihem -2.

HORKO

Intenzivní horko, s teplotami typicky nad 33 °C, může způsobit nebezpečné vyčerpání či úpal. Právě nebezpečí tkví v dehydrataci organismu a dobře vybavené, zásobené a zodpovědné postavy mohou výrazně zvýšit své šance v horku prostě tím, že sebou nesou dostatek vody a často pijí.

PRAVIDLO TROJIC

Lidé trénovaní v postupech extrémního přežití obvykle hovoří o „pravidlu trojic“. Všechna tato pravidla se pochopitelně vztahují k přiměřeně zdravým jedincům. Nemocní nebo jinak hendikepovaní si povedou hůře.

Tato pravidla nabádají ty, kteří se octnou v nebezpečných situacích, aby například upřednostňovali nalezení přístřeší v mrazivém prostředí před sháněním vody nebo jídla. Ve hře by se takovéto podmínky měly projevit, jen v případě, že je to pro hru dramaticky vhodné.

- **VZDUCH:** Standardní pravidlo přežití říká, že většina lidí přežije bez vzduchu tři minuty (i když pravděpodobně omdlí a budou potřebovat ožívování již po minutě).
- **PŘÍSTŘEŠÍ:** Dokážeš přežít tři hodiny v drsném prostředí, například s teplotou pod bodem mrazu.
- **VODA:** Přežiješ tři dny bez vody.
- **JÍDLO:** Přežiješ tři týdny bez jídla.

Dosáhne-li teplota 33 °C nebo i více, musí si postavy házet na Vitalitu každé čtyři hodiny. Při neúspěchu získají úroveň Únavy, ze které je možné se zotavit pouze ochlazením (viz **Zotavení** níže).

Opravy: Odečti od hodů 1 nebo 2, jedná-li se o skutečně velké či extrémní horko. Odečti další 1 nebo 2, jestliže postavy provádějí nějakou intenzivní nebo extrémní činnost.

Úpal: Je-li postava horkem Vyřazená, musí si hodit na Vitalitu. Při úspěchu se pokračuje podle standardních pravidel Vyřazení z Únavy, ovšem při Neúspěchu se postavě trvale sníží Vitalita o jednu kostku (na minimum k4). Kritický Neúspěch pak znamená smrt postavy.

Zotavení: Postava se musí nějakým způsobem ochladit, aby se mohla zbavit Únavy. Obvykle pro to potřebuje vodu, pobyt ve stínu, klimatizaci atp.

VYSOKÁ NADMOŘSKÁ VÝŠKA

Pohyb ve vysokohorské krajině může způsobovat Únavu – a případně i něco horšího – cestovatelům, kteří na to nejsou zvyklí. Při cestování ve výškách nad 2000 metrů musí postava každé čtyři hodiny házet na Vitalitu. Při neúspěchu obdrží úroveň Únavy. Při výškách nad 3000 metrů má hod postih -2 a při výškách nad 4500 metrů -4 (maximální postih).

HLAD

Průměrný člověk potřebuje přibližně 1500 kalorií vhodné složené stravy denně, aby se vyhnul negativním důsledkům podvýživy. Nemá-li potřebné množství k dispozici, začne postupně trpět následky hladovění.

Po 24 hodinách bez dostatečného přísunu potravy si musí oběť hodit na Vitalitu. Od výsledku odečti 1, jestliže má méně než polovinu potřebného minimálního množství, případně odečti 2, nemá-li k dispozici jídlo žádné. Při neúspěchu získá jednu úroveň Únavy.

Snaží-li se postava získávat potravu lovem či sběrem z okolní přírody, říd se pravidly pro **Umění Přežít** na straně 35.

Smrt: Postava Vyřazená hladem umírá po 3k6 hodinách.

Zotavení: Oběť hladovění musí sníst aspoň polovinu výše zmíněné denní dávky, aby se začala zotavovat.

Zhouba dobrodruhů napříč všemi *Divokými Světy*, kterou může zabít i ten nejmenším z nepřátel – jed!

Když se dobrodruh dostane do styku s jedem (je při útoku, který má potenciál jed přenést, aspoň Otřesen), musí si okamžitě hodit na Vitalitu, s postihem ve výši Síly daného jedu (je-li uvedena). Neúspěch znamená, že je postava kromě dalších specifických důsledků, uvedených níže, navíc ještě Rozptýlená.

- **OMRAČUJÍCÍ:** Oběť je omráčená (Vyřazená a v bezvědomí) na 2k6 hodin (dvojnásobek v případě Kritického Neúspěchu).
- **SMRTÍCÍ:** Oběť je Omráčená, obdrží jedno Zranění (dvě v případě Kritického Neúspěchu) a po 2k6 kolech umírá.
- **MÍRNÝ:** Oběť je Unavená, nebo při Kritickém Neúspěchu Vyčerpaná. Tímto způsobem však nemůže dojít k jejímu Vyřazení.
- **PARALYZUJÍCÍ:** Vyhodnocuj jako by postava byla Omráčená. Je-li u jedu uvedeno Trvání, nemůže se oběť pokoušet o zotavení z Omráčení dříve, než uplyne stanovený čas. Jinak se může, jako obvykle, pokusit o zotavení ve svém dalším tahu.

Toto jsou základní a zjednodušené důsledky otravy jedem, které si můžeš upravit podle potřeby, aby odpovídaly vašim specifickým nestvůrám nebo nebezpečnostvím. Obzvláště smrtící had ve tvém fantasy světě může kupříkladu způsobovat Vyčerpání i těm, kteří v hodu proti jeho jedu uspějí, nebo jen Únavu v případě úspěchu se zvýšením v hodu.

Ošetření: Postava si může hodit na Léčitelství, s postihem ve výši síly jedu (je-li uvedena), aby zastavila působení jedu. Úspěch zachrání oběti život a na oběť nepůsobí ani žádné další negativní efekty jedu – paralyzované postavy se mohou pohybovat a omráčené se proberou.

Každá postava se může u každé otravy pokusit pouze o jeden hod na Léčitelství pro ošetření jedu, ale další postavy s Léčitelstvím se mohou pokusit o ošetření také.



Postavy, které se nacházejí v místech zamořených radioaktivitou, si musejí házet na Vitalitu za každou hodinu strávenou v nízké radiaci, resp. za každou minutu ve vysoké radiaci. Každý Neúspěch způsobí jednu úroveň Únavy.

Nemoc z Ozáření: Vyřazená postava trpí nemocí z ozáření. Jedná se o Chronickou Nemoc, popsanou pod **Nemocemi** na straně 126.

Většina lidí potřebuje každý den spát po dobu minimálně šesti hodin. Postavy, které nespí, si musí házet na Vitalitu s kumulativním postihem -2 za každých dalších 24 hodin bez spánku (až do maximálního postihu -4). Při neúspěchu získá postava úroveň Únavy. Velký hrnek kávy, kofeinového nápoje nebo dostatečné množství jiného stimulantu dává bonus +2 k tomuto hodu.

Průměrný člověk potřebuje za den vypít 2 litry vody. Toto množství se zdvojnásobuje ve velmi suchém prostředí (například na poušti) nebo v horkém a velmi vlhkém prostředí (například v džungli), kde se postava neustále potí a dehydratuje.

Není-li dostatek tekutin k dispozici, začne hrdina trpět dehydratací. Den poté, kdy neměl k dispozici dostatek tekutin, si musí každých osm hodin házet na Vitalitu (každé čtyři hodiny ve velmi horkém nebo vlhkém prostředí). Od výsledku odečti 2, má-li k dispozici méně než polovinu potřebné dávky, resp. odečti 4, nemá-li vůbec co pít. Neúspěch znamená jednu úroveň Únavy a Kritický Neúspěch znamená, že je Vyčerpaný.

Snáží-li se postava hledat vodu v okolní přírodě, říd se pravidly pro **Umění Přežit** na straně 35.

Zotavení: Postava se zotavuje z Únavy standardní rychlostí, má-li k dispozici dostatek tekutin.

Smrt: Postava Vyřazená žízni umírá po 2k6 hodinách.

MEZIDOBÍ

Mezidobí jsou o příbězích, které vyprávějí hráči za svou postavu, aby ji přiblížili ostatním, ozvláštnili scénu dlouhého putování nebo odkryly některá tajemství z historie postavy, kterou si tak pečlivě připravili.

Kdy Použít Tato Pravidla: Mezidobí dávají hráčům možnost představit své postavy, přiblížit jejich historii ostatním či se přímo podílet na tvorbě společného herního světa.

Základy: Hráči vyprávějí příběh z pohledu postav a jsou odměněni Beníkem.

PRŮBĚH MEZIDOBÍ

Když chceš dát svým hráčům trochu času se vydýchat a ponořit se do hraní své postavy, dovol těm, kteří se chtějí zúčastnit, vytáhnout si kartu z Akčního Balíčku. Barva vytažené karty pak dává každému hráči tři možnosti: Odpočinek, Historka nebo Výprava. (Když si hráč vytáhne Žolíka, dej *každému* jednoho Beníka navíc a nech je, aby si vybrali barvu a kategorii, kterou chtějí!)

- **ODPOČINEK:** Čím se zabývá hrdina, když má chvíli sám pro sebe. Kněz možná tiše pročítá svaté texty, zatímco válečník neustále brousí ostří svého meče.
- **HISTORKA:** Příběh z minulosti postavy, vyprávěný jejím hlasem a z jejího pohledu.
- **VÝPRAVA:** Vyprávění o překážce nebo výzvě, které musela družina na své cestě čelit.

ODMĚNY

Hráči, kteří se aktivně zapojili do odehrání Mezidobí, dostanou každý jednoho Beníka.

MEZIDOBÍ

PIKY

Odpočinek: Postava tráví čas sama v tichém rozjímání. Co bude dělat?

Historka: Velké vítězství nebo osobní triumf.

Výprava: Obtížná překážka, kterou družina cestou překonala.

SRDCE

Odpočinek: Hrdina trénuje dovednost. Kterou?

Historka: Příběh hrdinovy největší lásky – ztracené, nalezené, současné, nebo čekající na jeho návrat.

Výprava: Jak družina během cesty snášela útrapy.

KÁRA

Odpočinek: Postava něco studuje nebo na něčem pracuje. Co to je?

Historka: Něco, co tvůj hrdina chce nebo už má. Může to být něco hmotného, ale také třeba uznání, politický cíl, nebo cesta, kterou chce podniknout do nějaké daleké destinace.

Výprava: Jak družina během cestování našla něco, co jí pomohlo, například oázu, drobný poklad, municí, jídlo, přátelské místní obyvatele atd.

TREFY

Odpočinek: Tvůj hrdina je zadumaný nebo z něčeho rozčilený. Co to je a jak se to na něm negativně projevuje?

Historka: Příběh o neštěstí z historie tvého hrdiny, možná odkrývající něco z jeho Soužení nebo nějaké temné tajemství.

Výprava: Útrapy, které družina na cestě překonala: tragická smrt někoho z Komparzu, zničené nebo ztracené zásoby, mechanický problém, příšerné počasí a tak podobně.



HROMADNÉ BITVY

Mnohá dobrodružství nám představují hrdiny, kterak putují krajem a shromažďují spojence pro nevyhnutelný střet s nějakým nepřítelem nebo odpornou hordou. Budují spojenectví, cvičí armády, objevují mocné artefakty, a nakonec se postaví nepříteli v zoufalé a slavné bitvě.

Pravidla, která zde uvádíme, umožňují Správci Hry zvládat všechny typy podobných střetnutí, od boje houfce žoldnéřů, bránících tvrz proti hordě nemrtvých, po střety mnoha armádních divizí na rozsáhlých bitevních polích nebo napadení planety vesmírnou invazní flotilou. Jedná se o abstraktní systém, který však poskytuje potřebný vypravěčský základ, umožňující hrdinům plánování, zapojení se i nakonec i přímou účast ve výsledné řezi!

Kdy Použít Tato Pravidla: Pravidla pro Hromadné Bitvy použij tehdy, když potřebuješ vyhodnotit rozsáhlé konflikty, u kterých není dopředu jasný výsledek, a zároveň chceš hráčským postavám umožnit, aby přímo svými akcemi ovlivnily výsledek. Vyvrcholení těchto příběhů není vždy dopředu jasné a selhání může být stejně zajímavé jako vítězství!

Základy: Každá strana má počet „Žetonů Síly“, odpovídající její relativní síle a velikosti. Velitelé si v každém tahu házejí na Vojevůdcovství. Vítěz snižuje sílu protivníka až nakonec jedna nebo druhá strana padne.

DISPOZICE

Na začátku dej větší, nebo silnější armádě 10 Žetonů Síly. Protistraně dej počet žetonů poměrem odpovídající poměru její síly k síle silnější armády. Má-li například jedna armáda 10 000 bojovníků a druhá 7 000, dej menší armádě sedm žetonů. Žetony reprezentují jednotky, bojovou techniku, lodě a další zdroje každé z armád.

Uprav případně adekvátně tento poměr vzhledem k přítomnosti speciálních jednotek, lepšímu vybavení a dalším výhodám či nevýhodám na obou stranách. Má-li například jedna armáda jen poloviční sílu oproti té druhé, dej silnější straně 10 Žetonů síly a slabší pět. Cílem je co nejlépe vyjádřit poměr sil jednotlivých stran konfliktu. Kostky a akce hráčů se postarají o zbytek.

BITVA

Na začátku každého kola hráčské postavy promýšlejí, diskutují a stanovují své plány.

Následují opositní hody na Vojevůdcovství velitelů obou stran. U hodů započítej příslušné opravy, dle tabulky uvedené níže.

OPRAVY BITVY

OPRAVA	OKOLNOSTI
+1 za bod výhody	Bonus za Sílu: Strana s více Žetonů Síly má bonus +1 za každý bod rozdílu. Má-li například silnější armáda 10 žetonů a slabší 7, má velitel silnější armády bonus +3.
+1 až +4	Taktická Výhoda: Přiděl bonus od +1 po +4 za jakékoli specifické okolnosti, které mohou armádě v boji pomoci, jako například leteckou převahu, opevnění a další možnosti, které nejsou zahrnuty v síle armády.
+1 až +4	Bojový Plán: Přiděl bonus +1 až +4, má-li jedna strana výjimečně efektivnější nebo lepší plán než strana druhá.

VÝSLEDKY

Vítěz opositního hodu se podívá tabulky Výsledků Bitvy. Případné ztráty jsou typicky rovnoměrně rozděleny mezi jednotky armády, nebo jak podle SH nejlépe odpovídá průběhu a výsledku kola.

VÝSLEDKY BITVY

OPRAVA	VÝSLEDKY
Shoda	Remíza: Obě strany přijdou o jeden Žeton Síly.
Úspěch	Malé Vítězství: Vítěz ztrácí jeden Žeton Síly a poražený dva.
Zvýšení	Vítězství: Poražená armáda ztrácí dva Žetony Síly.

Čas: Standardní bitevní kolo odpovídá dvěma hodinám těžkých bojů. Správce Hry může dobu trvání upravit, dle potřeb hry a příběhu. Zdrženlivější boj může mít čtyř nebo i osmi hodinová kola, a při obléhání může bojové kolo trvat i celý den.

MORÁLKA

Když armáda ztratí jeden nebo více Žetonů Síly, musí si její velitel hodit na Ducha s níže uvedenými opravami dle okolností:

VÝSLEDKY BITVY

OPRAVA	OKOLNOSTI
-1	Za každý Žeton Síly doposud ztracený.
+2	Armáda je tvořena převážně nemrtvými nebo jinými, strachu nepodléhajícími jednotkami.
+2	Armáda je uvnitř opevnění nebo v předem připravených pozicích.
+2	Armáda nemá, jak ustoupit, nebo bude pobita, když ustoupí.

Úspěch v hodu znamená, že se veliteli podařilo udržet armádu v boji. Bitva pokračuje dalším kolem (nebo jak útočník uzná za vhodné).

Neúspěch v hodu znamená, že velitel ztratil nad svými jednotkami kontrolu. Armáda je poražena a spořádaně ustupuje. Kritický Neúspěch pak znamená, že bezhlavě prchá z bojiště. Může být dočasně nebo trvale rozprášena, pronásledována a pobíjena vítězi nebo zajata, dle úvahy SH.

PO BOJI

Když jedna strana prchá, ustupuje, nebo jí dojdou Žetony Síly, bitva končí. Je-li důležité určit osud pojmenovaného Komparzu a dalších nehračských postav, použij pravidla **Po boji & Komparz** ze strany 96.

POSTAVY V HROMADNÝCH BITVÁCH

Hráčské postavy mohou významně ovlivnit výsledky bitvy. Před tím, než si jejich velitel hodí na Vojevůdcovství, popíše každý z hráčů, který se chce do boje zapojit, co jeho postava v daném kole bitvy dělá a pak si hodí na Podporování s využitím schopnosti, která dle něj dané činnosti nejlépe odpovídá. (Nezapomeň, že i šampióni na straně protivníka mohou stejným způsobem zvýšit hod Vojevůdcovství jejich velitele!)

Úspěch podporující postavy dává veliteli bonus +1 k hodu na Vojevůdcovství, ale hrdina obdrží jako výsledek svých akcí Únavu za **Boule & Modřiny**. Při úspěchu se zvýšením prošla postava bez škrábnutí a hází si na **Tabulku Skutků V Bitvě**. Může si následně vybrat, jestli použije výsledek určený tabulkou, nebo místo toho dá svému veliteli obvyklý bonus +2.

Neúspěch znamená, že bojovník bojoval statečně. Obdrží jedno Zranění, ale nijak zvyšuje velitelův hod na Vojevůdcovství. Kritický Neúspěch pak znamená, že si hrdina hází na **Tabulku Skutků V Bitvě**, ale současně utrpěl k4 + 1 Zranění!

Správce Hry by měl, poté, co jsou určeny všechny výsledky, společně s hráči popsat slavné scény hrdinství a krveprolití jednotlivých postav.

SKUTKY V BITVĚ

2K6	VÝSLEDEK
2	Povzbuzení: Válečník se bije udatně, čímž inspiruje jednotky, aby bojovaly navzdory svým zraněním. Jeho strana si ihned obnoví jeden ztracený Žeton Síly.
3-4	Děs do Řad Protivníka: Bojovníkova zuřivost děsí jeho protivníky. Nepřátelský velitel si odečte 2 od hodu na Ducha, jestliže si v tomto kole musí ověřovat morálku.
5-9	Chrabrost: Válečnickova podpora zvyšuje velitelův hod na Vojevůdcovství jako obvykle.
10-11	Jatka: Nepřítel se otrásá pod náporom šampióna. Odečti 2 od výsledku hodu nepřátelského velitele na Vojevůdcovství.
12	Sám Armádou: Příběhy se budou vyprávět a písně se budou zpívat o tvých velkolepých činech z dnešního dne. Armáda nepřítelů ihned ztrácí jeden Žeton Síly (to nesnižuje její výsledek hodu na Vojevůdcovství v daném kole, ale její velitel si musí hodit na morálku i když v hodu zvítězí).

MUNICE & BODY SÍLY

Jestliže je důležité sledovat zdroje hrdinů během bitvy, tak za každé kolo, do kterého se hrdina zapojí a použije Střelbu nebo sesílatelskou dovednost, utratí část své munice či Bodů Síly.

Magické postavy spotřebují v každém kole Bitvy 3k6 Bodů Síly. Postavy se zbraněmi nadálku za kolo bitvy vystřelí ze své zbraně 2k6 krát standardní Rychlostí Střelby.

SH by pak měl upravit tato čísla podle zvolené taktiky, délky jednoho bitevního kola, typu zbraně nebo podle toho, kolik času podle něj daný hrdina potřebuje na zotavení nebo přezbrojení mezi koly.

***Příklad:** Gabe se účastní hromadné bitvy proti hordě xenonů. Jeho minigun má RS 5, takže vystřelí 40 nábojů za jeden výstřel (viz strana 93). Na 2k6 hodí Gabe 7 a tedy spotřebuje 7 x 40 = 280 nábojů!*

VYTĚŽENÍ KONEXÍ

Vaši hrdinové často potřebují strávit nějaký čas získáváním informací nebo žádostmi o laskavosti. Takovéto situace můžete buď odvyprávět v rolích svých postav, nebo je nechat použít jejich dovednosti v „nadhledu“ – souhrnně jedním hodem za hodiny investovaného úsilí.

Přemlouvání je způsob, jak po dobrém vyjednat s vašimi kontakty. Opakem je pak Zastrásování. Oba způsoby mohou vést k cíli, jen trochu jinými cestami, jak popisujeme níže.

Kdy Použít Tato Pravidla: Vytěžení Konexí je dobrý způsob, jak mohou sociální postavy trávit čas, který například knihomolové věnují Bádání.

Základy: Postavy použijí své Přesvědčování nebo Zastrásování pro získání laskavostí nebo informací. Jako vždy, SH by měl použít všechny bonusy a postihy, odpovídající situaci.

PŘESVĚDČOVÁNÍ (PO DOBRÉM)

Postavy používají Přesvědčování, aby se socializovali v různých společenských kruzích pro získání informací a rozličných laskavostí či služeb. Při tomto použití není Přesvědčování jen jednou výměnou názorů, ale několika hodinami budování konexí, pohybováním se mezi lidmi, popíjením s nimi, rozdávání dárků a úplatků nebo obveselování těch správných lidí. Může se jednat o čas trávený v kanceláři, řadu setkání s významnými lidmi nebo (nejčastěji) o večer strávený u jídla a pití.

Úspěch dá postavě většinu z toho, čeho chce dosáhnout, i když to může chvíli trvat, stát nějaké peníze nebo vyžadovat příslibení laskavosti na oplátku. Úspěch se zvýšením buď zajistí více získaných informací či laskavostí, nebo nižší cenu.

Neúspěch znamená, že se snaha minula účinkem. Kritický Neúspěch znamená, že hrdina na nějakou dobu ztratí přístup k dané skupině (dle úvahy SH, ale typicky na přibližně týden).

Kdo Maže Ten Jede: Více much chytneš na med než na ocet, říká jedno pořekadlo. S trochou rozházených peněz si postava může přičíst +2 ke svému pokusu o Vytěžení Konexí, přičemž vydá nějaké zdroje na vyšší úplatky, dražší dárky nebo pohoštění pro své kontakty.

Potřebné množství peněz závisí na úvaze SH, daném herním světě a povaze kontaktu či kontaktů, se kterými postava jedná. Jako základní odhad použij Startovní Peníze daného herního světa a výsledek dle potřeb uprav.

ZASTRAŠOVÁNÍ (PO ZLÉM)

Také Zastrásování může být použito pro získání informací, vynucení si laskavostí či předkládání požadavků, ale je o něco méně příjemné.

Každý pokus o „vyptávání se na ulicích“ zabere několik hodin vyhrožování, kroucení rukou a mračení se na místní lidi, aby hrdina získal to, co potřebuje.

Úspěch dává postavě většinu toho, čeho chce dosáhnout, ale ti, ze kterých to dostala, se mohou někdy později pokusit o odplatu. Zvýšení znamená, že dostane více informací, získá je rychleji nebo jsou její oběti příliš vystrašené, nebo zaměstnané něčím jiným a nemají tak myšlenky či čas na plánování pomsty.

Neúspěch znamená, že po zlém se z nikoho nepodařilo dostat nic užitečného. Kritický Neúspěch znamená, že postava svůj pokus skončila s napuchlou pusou, monoklem nebo zlomeným nosem (viz **Boule & Modřiny**, strana 125). Může se snažit ze svých kontaktů něco dostat znovu následující den, ale s největší pravděpodobností na ni budou tentokrát připravení!

Bez Rukaviček: Ranař se může pokusit vylepšit své šance větším nebo extrémnějším násilím, než je obvyklé. To silně znepřátelí jeho kontakty, ale dá mu bonus +2 k hodou.

Také to významně zvyšuje závažnost možných důsledků. Prostý neúspěch znamená, že den končí s **Boulemi & Modřinami** (strana 125). Kritický Neúspěch přináší závažnější konsekvence. SH může zaostřit hru na konkrétní setkání (které může být i přepadením!), postava se může dostat do rozporu se zákonem, skončit se dvěma úrovněmi Únavy z **Bouli & Modřin**, nebo její otázky mohou vyvolat smrtící reakci od nějakého mocnějšího nepřítele!

PŘÍKLAD: DIVOKÝ ŠARM

Gabe je soukromé očko v herním světě Mrtvozemí Noir. Potřebuje zjistit, kde drží Rudá Ruka, ďábelský voodoo kult v New Orleans, Okresní Prokurátorku.

Gabe má lepší Zastrásování než Přesvědčování, a navíc má Břit Hrozivý, který mu dává +2 na Zastrásování. Tlačí ho čas a rozhodne se jednat bez rukaviček. To mu dá další +2 k jeho hodou. S celkovým bonusem +4 dosáhne úspěchu s jedním zvýšením. Gabe tak zjistí, kde Okresní Prokurátorku drží, a také kolik stráží je tam s ní.

RYCHLÁ SETKÁNÍ

POŘADÍ A KRITICKÉ AKCE

Hráči mohou při Rychlém Setkání jednat v pořadí, které si sami zvolí. To může být důležité v situacích, kdy některé akce závisí na akcích jiných postav. Například při provádění loupeže může být družina závislá na hackerovi, který má vypnout veškeré zabezpečení v budově, do které chtějí proniknout. Podobně pak posádka B-17 v *Podivné Druhé Světové* může potřebovat, aby je navigátor dostal k místu jejich mise, před tím, než bude třeba odehnat nepřátele a svrhnout bomby na cíl.

Vyhodnocuj takové akce ve smysluplném pořadí a dovol těm, kteří přijdou na řadu později, aby případně upravili své plány podle aktuálního vývoje situace.

Jestliže selže kritická akce, musí SH určit, zda tím končí i celé setkání, nebo se jen komplikuje (a třeba způsobí postihy ke všem dalším hodům). V případě výše uvedené loupeže se možná hackerovi *podařilo* proniknout do systému, ale došlo ke zburcování stráží, což má za následek postih -2 k Nenápadnosti či bojovým hodům, a možná se z celé akce stane boj o holý život. V příkladu s *Podivnou Druhou Světovou* mohl navigátor přeci jen dovést posádku k cíli, ale objeví se tam přesně ve chvíli, kdy startují letky nepřátelských stíhaček, což plnění plánu zesložití.

Tyto typy komplikací mohou také znamenat, že setkání je třeba vyhodnotit v několika fázích, místo jedním hodem, podle toho, jak musejí hrdinové reagovat na změny situace (viz **Rozfázovaná Setkání** níže).

ROZFÁZOVANÁ SETKÁNÍ

Typicky jsou Rychlá Setkání vyhodnocena jedním hodem, po kterém následuje odvyprávění hráči ve spolupráci s SH. Některá setkání však mohou vyžadovat dodatečná kola pro lepší reprezentaci výsledků nebo nových informací či událostí, které se přitom objevily.

Jestliže se například vloupání do zastavárny, při kterém chtěla družina ukrást mocný okultní artefakt, ošklivě zvrhne, může být další fází krize, když celý obchod vzplane magickými plameny. To může následně vést k bojovému setkání, když se artefakt rozbije a z něj unikne našťvaný džin!

Elegance rozfázovaných setkání spočívá v jejich schopnosti odehrát komplexní situace, když nedostatek času nebo rozsáhlejší příběh vyžadují rychlé vyhodnocení.

V některých případech může chtít Správce Hry rychle a najednou vyhodnotit celé setkání, místo postupného odehrávání všech akcí v jednotlivých kolech. „Rychlá Setkání“ přesně toto umožňují – i s pomocí zapojení hráčů, společného vyprávění, při zachování napětí a riskování na straně postav.

Kdy Použít Tato Pravidla: Rychlá Setkání použijte, když chcete ušetřit čas, vaše skupina nemá velký zájem o taktické boje, nebo se postavy pokoušejí o něco, na co SH není připraven, jako například o infiltraci rozlehlého komplexu, který SH nemá rozepsaný.

Základy: Postavy si hodí na dovednost, určenou dle typu setkání a jejich úmyslu a odvypráví ve spolupráci s SH interpretaci výsledku hodů.

TYPY SETKÁNÍ

V Rychlém Setkání nejsou rozdávány žádné Akční Karty. Místo toho SH popíše scénu, následně se hráči domluví na obecném plánu a na agendě každé z postav v rámci plánu.

Když všichni určí své úmysly, mohou si vybrat dovednost, která nejlépe reprezentuje jejich akce během setkání.

Zde je několik příkladů:

- **HONIČKA:** Obecné Znalosti (pro navigaci), Řízení, Opravářství, Střelba.
- **BOJ:** Boj, Střelba, sesílatelská dovednost.
- **KRIZE:** Atletika, Přesvědčování (na uklidnění přihlízejících), Opravářství.
- **LOUPEŽ:** Hackování, Všímavost, Nenápadnost, Zlodějství.
- **MISE:** Vojevůdcovství, Lodivodství, Boj, Přesvědčování, Pilotování, Střelba.
- **CESTOVÁNÍ:** Obecné Znalosti, Všímavost, Umění Přežít.

Opravy: SH by měl přidělit opravy dle aktuální situace. Když mají postavy velkou početní převahu, pronásledují mnohem pomalejší kořist, mají předchozí zkušenosti s překážkou, která jim stojí v cestě, nebo disponují potřebnou speciální výbavou pro vypořádání se s nebezpečnostmi, mohou dostat k hodů bonus od +1 do +4.

Velmi složitá setkání, jako například střet s mocnými nepřáteli (vzhledem k síle družiny), rychlejší kořist nebo extrémní podmínky, způsobují postih k hodů od -1 do -4.

VÝSLEDKY SETKÁNÍ

Když každý hráč určí dovednost, kterou chce používat, a všechny případné související opravy k hodů, hodí si kostkami a spolu se Správcem Hry, dle výsledku hodů, situace a akcí ostatních hráčů, odvyprávějí detaily.

NEBEZPEČNÁ SETKÁNÍ

Neuspěje-li postava ve svém hodu v nebezpečné situaci, obdrží jedno Zranění (nebo k4 Zranění při Kritickém Neúspěchu). Jedná-li se o řidiče vozidla, obdrží vozidlo jedno Zranění (nebo k4 Zranění při Kritickém Neúspěchu). Zranění je možné, jako obvykle, Vstřebat.

Úspěch znamená, že hrdina vše zvládnul jen s **Boulemi & Modřinami** (strana 125), a úspěch se zvýšením, že unikl bez škrábnutí.

NEKRVAVÁ SETKÁNÍ

Není-li setkání nebezpečné po fyzické stránce, znamená neúspěch, že hrdina nijak nepřispěl k celkovému úspěchu družiny. Kritický Neúspěch znamená, že hrdina utrpěl sociální stigma, ztratil nějaké důležité vybavení nebo došlo k jeho zničení, byl úspěšně identifikován nebo dostal špatné informace. To často znamená přesunutí se do druhé fáze setkání, ve které čelí důsledkům svých chyb.

ÚSPĚCH & NEÚSPĚCH

Obecně vyprávění a jednotlivé akce určují úspěch nebo neúspěch setkání. Jestliže se například hackerovi nepodaří dostat přes zabezpečení budovy a SH určí, že tím celá operace končí, místo toho, aby jen došlo k jejímu zkomplikování, tak setkání skončilo neúspěchem. Jinými slovy – nechte vyprávět sám příběh.

V dynamičtějších situacích, jako například v boji, předpokládej, že družina „zvítězila“, dosáhla-li aspoň tolika úspěchů (jeden za každý úspěch a zvýšení v hodu), kolik je hráčských postav. Dostali informace, pro které si šli, odehnali nepřátele, dokončili misi, odvrátili (nebo unikli) krizi. Hody na Podporování se do počtu úspěchů nezapočítávají.

Je-li na konci setkání méně úspěchů než hráčských postav, pak družina neuspěla. Podrobnosti jsou na úvaze Správce Hry, ale může to znamenat například, že se družina musela stáhnout nebo ustoupit od svých nepřátel, nezískala předmět nebo data, která hledala, sice přežila krizi, ale nepodařilo se jí zachránit většinu přihlížejících a tak podobně.

Mohou-li to zkusit znovu, měl by SH „resetovat“ setkání s novým obsahem, který nutí hráče přijít s novým plánem. A samozřejmě nepřátelé po nich nyní jdou!

MUNICE & BODY SÍLY

Pro bojová setkání můžeš, jestli chceš, použít pravidla pro **Munice & Body Síly** z kapitoly **Hromadné Bitvy** (strana 131). Jinak hráči spolu s SH prostě určí, jaké zdroje na dané setkání postavy spotřebovaly.

PŘÍKLAD: NOG V MUZEU

Red a Gabe se musejí vloupat do muzea, ukrást prastarou knihu a zastavit celosvětovou konspiraci, která ohrožuje celé lidstvo.

Skupina se rozhodne odehrát vloupání jako Rychlé Setkání. Red plánuje použít Zlodějství pro samotné vniknutí do muzea, ukradení manuskriptu a útěk pryč. Gabe ji bude Podporovat Hackováním, kdyby se dostala do problémů.

SH určí, že hod na Zlodějství pro vniknutí do muzea bude mít postih -2. Gabe zkusí vypnout kamery a odemknout bezpečnostní dveře, přičemž svým Hackováním Podporuje její hod na Zlodějství. Hodí jeden úspěch a přidá tak +1 k jejímu hodu.

Red dosáhne jednoho úspěchu, ale protože se setkání účastní dvě hráčské postavy, a pravidla říkají, že je třeba dosáhnout aspoň tolika úspěchů, kolik je postav, tak celkově neuspějí.

SH popíše, že několik nočních hlídačů, zneklidněných akcemi naší dvojice, začíná procházet muzeem. Red a Gabe mohou pokračovat, jestliže chtějí, ale setkání je nyní složitější (-2). SH také řekne, že nyní je to „nebezpečné“, protože stráže jsou ozbrojené a nervózní.

Vzhledem k tomu, že v sázce je osud světa, se hrdinové shodnou, že budou v akci pokračovat dál. Red nyní používá svou Nenápadnost, aby se vyhnula strážím. Gabe zanechá Hackování, vypůjčí si pár kusů oblečení od kolemjdoucího turisty a zaklepe na dveře muzea, předstíraje, že se ztratil! SH ho požádá o hod na Předvádění a Gabe hodí 21! Obě postavy uspěly a starověký manuskript je nyní v bezpečí!

„FAKT SE MI LÍBILA TA HAVAJSKÁ KŐŠILE.
PĚKNÝ DETAIL!“

-RED

PRAVIDLA HERNÍHO SVĚTA

Hry Divokých Světů jsou rozkročené od příběhů temných a drsných detektivek, přes epické filmové, až po politické thrillery. Tato pravidla poskytují skvělý systém pro cokoli, co chcete dělat, ale přidání těch správných Pravidel Herního Světa daný svět a hry v něm opravdu přivede k životu!

Kdy Použít Tato Pravidla: Pravidla Herního Světa zahrnují různé herní styly a pomáhají přizpůsobit hru danému žánru a jeho zákonitostem – tak jako knihy a filmy, které vás inspirovaly. Umožní vám to snadno upravit pravidla, aby bylo drsné kriminální drama ještě krvavější, nebo dobrodružné vesmírné skotačení ještě veselejší – to vše, aniž by se změnil základ hry.

Základy: Každé Pravidlo herního Světa je jiné. Některá se uplatní při vytváření postavy, jiná nějakým způsobem upravují boj, dovednosti nebo dokonce použití Beníků.

ROZENÝ HRDINA

Hrdinové mohou během vytváření postavy u Břítů ignorovat požadavky na Úroveň. Stále však, jako obvykle, musí splňovat kterékoli jiné Požadavky. Následně, jakmile hra začne, se již pravidla pro Požadavky na Úroveň standardně respektují.

SUDBA

Sudba je speciální odměna, které se postavě dostane při dosažení velkého vítězství, nebo naopak při katastrofickém neštěstí. Doporučujeme použít tematické žetony pro vyjádření této odměny; například Šerifský Odznak pro *Mrtvozemě*, Beníka odlišné barvy, dětskou herní minci pro *50 Fathomů*, a tak podobně.

Při použití Sudby si postava přičítá k6 ke všem svým hodům na Rys a poranění až do začátku svého dalšího tahu. Tato kostka může Esovat a její výsledná hodnota je připočtena k celkovému výsledku.

Žetony Sudby nejsou Beníky a nelze je místo nich použít. Navíc nevyužité *zůstávají*, narozdíl od Beníků, postavě i do dalších sezení.

Postava může udržovat působení Sudby do dalších kol utracením Beníka v každém z nich (na začátku svého tahu, před tím, než Sudba vyprchá). Jakmile však doba Sudby jednou uplyne, její efekt končí.

TRIUMFY A TRAGÉDIE

Sudba je přidělena za osobní triumfy a tragédie, plynoucí z pozadí postavy, včetně – ale nejen – jejich Břítů a Soužení.

Divoké herní světy mohou také přidělovat Sudbu za určité, daným světem definované akce a události.

Triumf: Postavy obdrží Sudbu, když se jim podaří překonat významné překážky, zásadní pro jejich celkové cíle a motivace. Může to být například poražení mocných nepřátel, záchrana pravé lásky nebo překonání nějaké významné záhady nebo problému.

Takové vítězství by mělo být neobyčejným úspěchem. Lovce upírů z *Rozparovačů* by neměl dostávat Sudbu pokaždé, když zabije upíra, ale může ji obdržet například v případě, kdy se mu podaří vymýtít celý upírí koven nebo porazit mocného pána upírů. Superhrdinka pak může být odměněna Sudbou, když se jí podaří zachránit její pravou lásku ze smrtící pastí nebo dopadnout mocného záporáka. Nezávislá ji však jen proto, že se její přítel nachomýtl k nebezpečnému setkání.

Tragédie: Někteří z nejzajímavějších hrdinů z knih, filmů a legend tráví stejné množství času bojem se svými vlastními vnitřními démony, jako v boji s nepřáteli. Někdy jim ty samé potíže dodají sílu, když se snaží překonat svůj žal nebo překážky, aby se znovu postavili výzvám, které se před nimi nacházejí.

Když postava zažije významnou osobní ztrátu nebo zničující událost a SH to pokládá za vhodné, může postavě udělit Sudbu. Smrt milované osoby nebo



blízkého přítele (včetně hrdinovi blízkého člena družiny), ztráta důležitého zaměstnání, poddání se nezdravým povahovým vadám či neřestem, odebrání důležitého případu nebo poslání, obvinění ze zločinu, to vše jsou klasické příklady hrdinských tragédií.

Takové tragédie mohou vyplývat ze samotné hry, ale hráči by měli i aktivně nabízet Správci Hry své vlastní nápady. Projdi si a zvaž pozadí svého hrdiny a čas od času hledej způsob, jak mu udělat to, co dělají svým postavám autoři tvých oblíbených knih – pořádně jim naloží! Myslí na to, co je pro postavy důležité, vystavují to ohrožení, nebo je o to připraví. Většinou by taková situace měla být odehrána formou krátkého vyprávění nebo scény, v podstatě jen s trochou interakce či hraní rolí, aby nebyla odváděna pozornost od hlavní kampaně nebo od herního času ostatních hráčů. Čas od času se od toho však může odvíjet nějaká boční linie příběhu nebo dobrodružství pro záchranu – nebo pomstění! – toho, co bylo ztraceno.

Všimni si, že získávání Sudby za poškozující chování je motivací pro *hráče*, aby ve hře sem tam vystavili i tu temnější část své *postavy*. *Nejedná* se rozhodně o podporu nebo racionalizaci špatného chování v reálném světě.

PŘÍKLAD: REDIN VZTEK

Emily hraje Red, bojovnici ve fantasy kampani. Red má „problémy se zvládním vzteku“, ale nevzala si Soužení Protivnost, protože svůj problém měla už více než rok pod kontrolou. Je to ale zábavná část její historie a Emily ráda hraje v roli neustálé zvládnání nálad své postavy.

Bohužel, Red a její stálý parťák Gabe selhali ve svém posledním dobrodružství. Emily se rozhodne, že je to pro Red vhodná příležitost začít běsnit. Odvypráví příhodu, jak přišla do města a každého, koho potkala, vyděsila svojí děsivou náladou. Během svého „špatného dne“ rozbíjela okna, převrhla dvoukolák s jablky, a dokonce nadávala mule jednoho mnicha!

SH si Emilyina historika moc líbí a odmění ji bodem Sudby. Ve hře je Red vykázána z místní taverny, musí zaplatit všechny způsobené škody a mnich (jediný městský léčitel!) jí odmítne pomoci, dokud nevykoná nějaké pokání (nový úkol!)

A co je důležitější, Emily vyprávěla příhodu o neveselém problému své hrdinky – a má bod Sudby, který jí pomůže v další kapitole jejího příběhu.

KREATIVNÍ BOJ

Testování dělá hru zajímavější a zapamatování hodnější. Kreativní Boj vylepšuje hry v pulpovém stylu o dodatečné výhody pro ty, kteří při Testování uspějí se zvýšením.

Úspěšné **Testování** (strana 108) funguje jako obvykle, ale když v něm Divoká Karta uspěje se zvýšením v průběhu boje, není její protivník automaticky Otřesený – místo toho si hodí na **Tabulku Kreativního Boje**:

KREATIVNÍ BOJ	
2K6	VÝSLEDEK
2	Druhá Míza: Protivníková reakce vlila tvému hrdinovi novou naději do žil nebo mu umožnila popadnout dech. Může si odebrat jednu úroveň Únavy nebo Zranění (dle svého výběru). Nemá-li Únavu ani Zranění, je místo toho protivník Otřesený.
3	Inspirace: Odvážnému štěstí přeje. Chytrý hrdina obdrží Beníka.
4-5	Dvojitá Pohroma: Cíl je jak Rozptýlený, tak <i>současně</i> Zranitelný.
6-8	Otřesený: Protivník je Otřesený.
9-10	Nezdar: Cíli se přihodí nějaký nezdar. Může spadnout z římsy, ztratit důvěru svých nohsledů (kteří ho následně opustí), provést zbrklou a hloupou akci, nebo jen prostě ztratit svůj další tah ve snaze vzpamatovat se ze situace, do které se dostal.
11	Vhled: Hrdina získal nový vhled do podstaty daného cíle. Jednou za toto setkání si může přidat +k6 ke kterémukoli hodu na Rys, pomocí kterého na daného stejného protivníka útočí, uděluje mu poranění nebo ho jinak ovlivňuje. Padne-li stejný výsledek v tom samém setkání znovu, je protivník místo toho Otřesený.
12	Využití Příležitosti: Poté, co hrdina vyhodnotí tento svůj tah, získává ihned jeden celý tah navíc. A to včetně případného pohybu! Jestli chce, může tento nový tah využít k tomu, aby Čekal.

„JÉÉ! SUPER! TAK TOHLE MŮŽE VĚCI
POŘÁDNĚ ROZDIVOČET!“

-RED

ŠTĚSTÍ V NEŠTĚSTÍ

Štěstí v Neštěstí umožňuje hráči utratit Beníka i v případě Kritického Neúspěchu. K neúspěchu nějakým způsobem stejně dojde, ale postava může utratit jednoho Beníka (a jen jednoho) za jeden další hod. Hrdina stejně upustí svou zbraň, zabrebtá svoje Popichování, nebo jinak „selže“ ve svém pokusu – ale jestliže přehození z Beníka uspěje, tak stále nějak vede k úspěchu, který nový hod poskytuje.

Postava, která se snažila odemknout zámek, ho mohla kupříkladu při Kritickém Neúspěchu zničit až těsně poté, co ho odemkla. Nebo válečník, který kriticky neuspěl v hodu na Boj, i tak mohl zasáhnout protivníka, jako by svou zbraní hodil!

Hráč spolu se Správcem Hry by měli spolu přijít s popisem scény, který zábavně, nebo dokonce bizarně vysvětlí, jak nehoda nakonec vedla k úspěchu.

Příklad: Red vypálí tři rány ze svého samopalů (Rychlost Střelby 3). Hodí 1 na své Divoké Kostce a dvou z kostek Střelby – Kritický Neúspěch! SH usoudí, že nečekaný zpětný ráz jí vyrazil zbraň z ruky.

Emily, hráčka Red, se odvolá na Štěstí v Neštěstí a použije Beníka. Přehození dá ve výsledku dva zásahy (jeden se zvýšením!). SH řekne, že zbraň při šťastném nárazu o zem náhodně pokropila okolí a zasáhla přitom dva z Rediných protivníků!

DYNAMICKÝ ODRAZ

Kritický Neúspěch v hodu na sesilateskou dovednou způsobuje **Únavu** (popsáno na straně 151). To funguje dobře v tradičních fantasy hrách nebo světech, kde je magie relativně běžná. Máš-li ale pocit, že magické schopnosti by měly být doprovázeny vyšším rizikem, použij místo toho Tabulku Dynamického Odrazu.

Příklad: Gabe je techno-čaroděj v nějakém vzdáleném vědeckofantastickém světě. Padne mu Kritický Neúspěch při sesílání snížení Rysu na protivníkovu Obratnost. Gabeovi padne Opačný Účinek z Tabulky Dynamického Odrazu, tedy kouzlo místo zvoleného cíle zacílilo jeho přítelkyni Red.

Její Obratnost se rázem sníží o dvě úrovně kostky, což ji nutí přejít do obrany, dokud kouzlo neskončí.

DYNAMICKÝ ODRAZ

2K6	EFEKT
2	Katastrofa: Něco se opravdu ošklivě pokazilo. SH musí určit co, ale mezi možné návrhy patří například nové trvalé Drobné Soužení, nemožnost používat po několik dní magické síly, nebo nějaký druh výbuchu. Odraz by měl být, pokud možno, tematický. Jestliže si hrdina zahrává s temnými silami pro zlepšení svých schopností, může být posednutý nebo může vyvolat něco zlého do svého světa. Jestliže se jedná o podivného vědce, může mu zařízení vybuchnout za 3k6 poranění v Střední Šabloně Výbuchu, nebo si může vytvořit Manýru, Fóbii, nebo ho posedne jiný druh „šílensství“.
3	Opačný Účinek: Síla účinkuje se zvýšením, ale na jiný cíl, a rovnou s tím nejhorším možným výsledkem. Šipka zasáhne náhodného přítele, zvýšení Rysu zvýší dovednost nebo vlastnost protivníkovi atp. Není-li v blízkosti vhodný cíl, je sesilatel místo toho Omráčený. Má-li síla jiné Trvání než Ihned, trvá její efekt po celou dobu Trvání a může být odstraněn pouze zrušením kouzla (sesilatel ji nemůže sám ukončit).
4-5	Zkrat: Síla selhala, ale určené Body Síly byly spotřebovány, spolu s dalšími 1k6 Body Síly.
6-8	Omráčení: Sesilatel je Omráčený (viz strana 106). Po zbytek setkání si odečítá 2 od hodů na sesilateskou dovednost (postih zůstává -2 i kdyby padl tento výsledek ještě jednou).
9-10	Zahlčení: Synapse v mozku postavy praskají a zahlcují se silou. Sesilatel obdrží 2k6 poranění plus cena síly v Bodech Síly, včetně všech případných Modifikátorů, které hráč určil při sesílání.
11	Únava: Postava obdrží úroveň Únavy.
12	Přetížení: Síla nabírá neznámou energii ze vzduchu, automaticky proti cíli uspěje se zvýšením a nestojí sesilatele žádné Body Síly!

FANATIGI

Použij toto pravidlo ve hrách v pulповé stylu, kde se vyskytují zástupy poskoků a záporáci jsou důležitější než vše ostatní.

Když je úspěšným útokem zasažena nepřátelská Divoká Karta a SH má za to, že je to příhodné, jeden z jejich poskoků, strážců či spojenců se vrhá do rány, kryje svého pána a je zasažen místo něj.

RYCHLÉ UZDRAVENÍ

Divoké Karty si házejí na přirození léčení každý den místo jednou za pět dní (nebo každou hodinu, má-li jejich rasa Regeneraci).

Boule & Modřiny: Divoké Karty se zotaví z jedné úrovně Únavy z **Boulí & Modřin** (strana 125) každé 4 hodiny místo běžných 24.

DRSNÁ PORANĚNÍ

Tato varianta sledování poranění funguje dobře například v herních světech drsných detektivních příběhů nebo „realistických“ vojenských dobrodružství. Při této variantě mohou postavy poměrně snadno umírat, tak ji používej opatrně.

Kdykoli utrhne Divoká Karta Zranění, hodí si na **Tabulku Poškození** a výsledek použij okamžitě (ale házej jen jednou za každý incident, bez ohledu na to, kolik Zranění způsobil). Kupříkladu hrdina, který byl útokem zraněn za dvě Zranění, si hází jen jednou na **Tabulku Poškození**.

Poranění vzniklá tímto způsobem jsou vyléčena, jakmile je vyléčeno příslušné Zranění. Poranění vzniklá při Vyřazení mohou být dočasná nebo trvalá, jako obvykle.

Otřesená postava, která je Otřesena podruhé (z poranění), utrhne Zranění jako obvykle, ale *nehází* si na **Tabulku Poškození**.

***Příklad:** Gabe je Pekelný Bojovník (voják) během kampaně v Podivné První Světové. Utrhne Zranění od německého odstřelovače a hodí si na **Tabulku Poškození**. Padne mu 10 – Noha. SH hodí kostkou a určí, že zásah byl do levé nohy, a Gabe získá Soužení Pomalost (Drobné). Bude-li do stejné nohy Zraněn znovu, Soužení se stane Velkým. Další Zranění do té samé nohy se přičítá k celkovému Zranění, ale nemá další efekt na danou nohu.*

Později Gabe dostane dvě Zranění do Břicha. Správce Hry jednou hodí a padne mu výsledek Potlučený z Tabulky Poškození, což sníží Gabeovi Vitalitu z k8 na k6. Gabe tak má nyní tři Zranění a dvě ošklivá poranění.

TÍHA VOLBY

Toto pravidlo používej pro dramatictější a drsnější hry. SH a jeho Divoké Karty nemají na začátku žádné Beníky, ale pokaždé, když hráči nějaký utratí, přesuneš ho do banku SH, který ho může použít pro kteroukoli svou postavu. Používá-li se toto pravidlo, tak Žolíci již nepřinášejí Beníky ani jedné straně.



HRDINOVÉ NEUMÍRAJÍ

Hrdinové ve filmech umírají jen velmi výjimečně. A když už umírají, tak padnou hrdinnou smrtí v boji nebo vykonají poslední epický hrdinský skutek.

S tímto pravidlem ve hře si Divoké Karty, které byly Vyřazené hodem na poranění, házejí na Vitalitu jako obvykle, ale berou případný Kritický Neúspěch jako obvyčejný neúspěch a ignorují pravidla pro Krvácení.

Otázka, jak mohl hrdina přežít to, co mělo být jistou smrtí, dává prostor ke kreativě. Dobrodruh, který spadl z vysokého útesu, mohl dopadnout do jezírka s vodou, nebo se při pádu zbrzdil o větve stromů, které stojí pod útesem.

Je-li situace výjimečně hrdinská, nebo se jedná o významný příběhový bod, mohou se SH s hráčem domluvit na úmrtí postavy. Hrdina, který se postaví obrovskému démonovi na rozpadajícím se mostku, může kupříkladu posledním úderem, který ještě stihne při svém pádu, strhnout démona do hlubin s sebou.

Záporáci: Platí to však i naopak – záporáci také málokdy umírají! Hrdinové by pak měli hrát v duchu, v jakém je taková hra zamýšlena – neměli by se například snažit o příšernou a neodvratnou smrt záporáka, který se jim dostal do rukou. Místo toho by měli vydat zajatce úřadům – i když moc dobře vědí, že znovu uteče a bude je moci znovu trápit.

VELKÁ DOBRODRUŽSTVÍ

Postavy mohou utratit Beníka a získat tak jednorázové použití Bojového Břitu. Musejí přitom splňovat jeho požadavky na Úroveň a případné Břity, ale nehledí na požadavky na hodnoty Rysů. V jednom kole může být utraceno i více Beníků pro získání vícero Břitů, ať již pro umožnění dalších efektů, nebo pro splnění požadavků na použití zvoleného Břitu.

VÍCE BODŮ DOVEDNOSTI

Díky technologiím a moderním způsobům výuky mají postavy v moderních a futuristických herních světech při svém vytváření k dispozici 15 bodů dovedností místo 12. Mohou si tak snáze zvolit dovednosti jako Řízení nebo Elektronika, či další dovednosti, běžné v moderním světě.

Záleží na úvaze SH, jestli toto pravidlo dává v příslušném herním světě smysl. Futuristický ale „divoký“ svět planetárních romancí takové posílení pravděpodobně nepotřebuje, ale jinak funguje dobře pro takřka kteroukoli hru, umístěnou do vyspělých států na Zemi po roce 1950, sci-fi her či průzkumných her typu *Poslední Parsek*.

VÍCEJAZYČNOST

Některé herní světy obsahují postavy a kultury, které typicky mluví mnoha různými jazyky. Je-li toto Pravidlo Herního Světa používáno ve hře, všechny postavy mají zdarma Břit **Jazykozpytec** (strana 40) a mohou ignorovat jeho obvyklé Požadavky.

Postava, která si znovu vezme Břit Jazykozpytec, ovládá počet jazyků, odpovídající její Chytrosti (místo poloviny Chytrosti).

BEZ BODŮ SÍLY

Místo používání Bodů Síly mohou postavy s Tajemným Pozadím jen zvolit sílu, kterou chtějí aktivovat, a hodit si na sesilatelskou dovednost. K hodu má postava postih, rovný polovině celkové ceny síly v Bodech Síly (základní cena plus všechny Modifikátory), zaokrouhlené nahoru.

Například seslání *ochrany* (1 bod) s modifikátory Více Další Příjemci (+1) a Urychli (+1) má celkovou cenu 3 Body Síly. Polovina, zaokrouhlená nahoru, je 2.

Úspěch znamená, že síla byla standardně aktivovaná. Úspěch se zvýšením pak dává všechny běžné bonusy, uvedené v popisu síly.

Neúspěch znamená, že všechny aktivní síly seslané či udržované sesilatelem jsou ukončené a sesilatel je Otřesený. Kritický Neúspěch má za následek **Odras** (strana 151).

Udržování Sil: Postava může udržovat aktivní síly, které to svým popisem umožňují, tak dlouho, jak chce, každá udržovaná síla však způsobuje postih -1 na všechny další hody na seslání dalších sil.

Příprava Síly: Sesilatel si může síly dopředu připravit tak, že se jedno celé kolo koncentruje (v daném kole se nepohybuje, neprovádí další akce a nesmí být Otřesený nebo Omráčený). Jestliže tyto podmínky splní, snižuje se cena všech sil, které v dalším kole bude sesílat o 2 body. V případě, že v kole následujícím po koncentraci síly sesílat nebude, tak je daná příprava bez užitku ztracená.



SPECIALIZACE V DOVEDNOSTECH

Dovednosti jsou v *Divokých Světech* úmyslně pojaté široce, aby se postavy mohly, pro vyjádření své specializace, soustředit primárně na Břity, spíše, než na vícenásobné opakované učení se dovednostem jako Boj se sečnými zbraněmi, Boj s tupými zbraněmi atd.

Jestliže je z nějakého důvodu důležité mít větší detaily, může SH rozhodnout, že některé dovednosti vyžadují specializaci. Postava si pak vybírá jeden specifický způsob použití dané dovednosti, pro který jsou hody standardní, při jiném způsobu použití pak odečítá od výsledku hodů 2.

Získání další specializace se počítá jako zvýšení dovednosti pod úroveň navázané Vlastnosti. Postava tak může získat dvě nové specializace při jednom Postupu, nebo možnosti mixovat a získat jednu specializaci a zvýšit si jednu dovednost s hodnotou pod navázanou Vlastností.

Níže jsou uvedeny dovednosti, vhodné pro takové rozdělení, a příklady specializací:

- **LODIVODSTVÍ:** Motorové, Plachetnice, Parní.
- **ŘÍZENÍ:** Vznášedla, Pásová Vozidla, Kolová.
- **BOJ:** Sekery, Tupé Zbraně, Exotické (jako nunchaku; každá zbraň samostatně), Dlouhé Čepele, Dřevcové Zbraně, Krátké Čepele.
- **PILOTOVÁNÍ:** Letadla, Téry, Vesmírné Koráby
- **JEZDECTVÍ:** Velbloud, Kůň, Drak.
- **VĚDA:** Biologie, Chemie, Strojrenství.
- **STŘELBA:** Luky, Pistole, Pušky, Brokovnice.
- **UMĚNÍ PŘEŽÍT:** Arktida, Poušť, Mírný Pás.

HRDINA BEZE ZBROJE

V pulpově akčních příbězích často vystupují hrdinové, kteří beze zbroje porázejí i mnohem obrněnější protivníky.

V těchto herních světech, rozhodne-li se Divoká Karta nepoužívat žádnou zbroj (nepočítaje štít), má bonus +2 k hodům na Vstřebání!

LIMIT ZRANĚNÍ

Použij toto Pravidlo Herního Světa, chceš-li, aby boj zůstal nebezpečným, ale snížila se šance, že postava (nebo záporák!) zemřou po jednom šťastném zásahu. Stále k tomu může dojít, ale je to výrazně méně obvyklé.

Postavy nemohou nikdy utřít více jak čtyři Zranění jedním zásahem a nemusí tak také nikdy Vstřebávat více jak čtyři zranění najednou.

Velká Stvoření: Limit Zranění se použije i pro stvoření, který mají více jak tři Zranění (díky svému Měřítku nebo Speciální Schopnosti Odolný/Velmi Odolný, obojí je popsáno v Kapitole Šesté). Například Obří stvoření, které může utřít až pět Zranění, nemůže utřít více jako čtyři jedním útokem, nemůže tak za normálních okolností být jedním útokem zabito. Pochopitelně SH vždy může toto pravidlo potlačit ve specifických a jasných situacích, jako například při velkém výbuchu, pádu z vysokých útesů či hor atd.

SEZNAM PRAVIDEL HERNÍCH SVĚTŮ

Použij tento seznam pro označení Pravidel Herního Světa, která budeš používat ve své hře. Vybarvi tečky u zvolených pravidel, aby všichni ve skupině věděli, která pravidla jsou ve hře aktivní.

- **ROZENÝ HRDINA:** Hráčské postavy během tvorby postav ignorují u Břítů požadavky na Úroveň.
- **SUDBA:** Hrdinové získávají Žetony Sudby, které mohou být použity pro přidání k6 ke všem hodům na Rysy a poranění v jednom kole. Sudbou jsou odměněni za triumfy (překonání velkých, pro postavu důležitých překážek) a tragédie (osobní nezdary, úmrtí přátel či spojenců atp.) Efekt Sudby je možné prodloužit utracením Beníka.
- **KREATIVNÍ BOJ:** Úspěch se zvýšením při Testování umožňuje postavě hodit si na speciální tabulku, která dává dodatečné efekty.
- **ŠTĚSTÍ V NEŠTĚSTÍ:** Postavy mohou při Kritickém Neúspěchu utratit Beníka, čímž získají novou šanci v hodu uspět nějakým neobvyklým a nečekaným způsobem.
- **DYNAMICKÝ ODRAZ:** Při Kritickém Neúspěchu v hodu na sesilatelskou dovednost si hráč musí hodit na speciální tabulku s různými náhodnými výsledky.
- **FANATICI:** Záporákovi poskoci brání svého pána vlastními těly.
- **RYCHLÉ UZDRAVENÍ:** Postavy se mohou pokusit o přirozené léčení každý den místo každých pěti dní a mohou se zotavit z Únavy z Boulí & Modřin každé čtyři hodiny místo jednou za celý den.
- **DRSNÁ PORANĚNÍ:** Když Divoká Karta utrhne Zranění, hází si na tabulku Poškození a přijme následky.
- **TÍHA VOLBY:** Postavy SH dostávají Beníky jen tehdy, když hrdinové utratí ty své.
- **HRDINOVÉ NEUMÍRAJÍ:** Hrdinové a pojmenovaní záporáci umírají jen velmi výjimečně, místo toho se po porážce vrací zpět do příběhu.
- **VELKÁ DOBRODRUŽSTVÍ:** Utrať Beníka a získáš tak jednorázové použití Bojového Břítu.
- **VÍCE BODŮ DOVEDNOSTI:** Hráčské postavy v moderních nebo specifických herních světech začínají hru s 15 dovednostními body.
- **VÍCEJAZYČNOST:** Postavy ovládají na úrovni k6 tolik jazyků, kolik je polovinu jejich kostky Chytrosti.
- **BEZ BODŮ SÍLY:** Postavy s tajemným pozadím nepoužívají Body Síly, ale místo toho si odečítají polovinu ceny síly v Bodech Síly (zaokrouhleno nahoru) při hodu na aktivaci dané síly. Síly je možné udržovat, jak dlouho postava chce, za cenu postihu -1 ke všem dalším hodům na sesilatelskou dovednost.
- **SPECIALIZACE V DOVEDNOSTECH:** Postavy si zvolí specializaci pro zvolenou dovednost a odečítají si 2 při použití jiných variant dané dovednosti.
- **HRDINA BEZE ZBROJE:** Divoké Karty, které nemají oblečenou Zbroj, mají bonus +2 k hodům na Vstřebání.
- **LIMIT ZRANĚNÍ:** Divoké Karty nemohou utřít více jak čtyři poranění z jednoho zásahu.

*„KDYŽ VEDU HRU, TAK BYCH SI MĚL TENTO SEZNAM VTIŠKNOUT A
TEČKY VBARVIT, ABY OSTATNÍ VĚDĚLI, S JAKÝMI PRAVIDLY SE
HRAJE.“*

-SH

SOCIÁLNÍ KONFLIKT

Ne každý konflikt se vyhrává zbraněmi. Úspěšný projev dokáže svrhnout vlády a pohnout národy.

Kdy Tato Pravidla Použít: Většina společenských výměn je prostým hodem na dovednost, kterému cíl odolává příslušnou vlastností, jako v případech Zastrasování nebo Přesvědčování vs Duch. Při delších interakcích, jako je dlouhá pře, při které se vyměňují argumenty tam a zpět, vyjednávání nebo soudní řízení, přidává níže uvedený systém diskusi obou stran určitou dramatickostí a strukturu. (SH může místo toho použít Dramatický Úkol, pokud je potřeba ve sporu zvítězit co nejrychleji!).

Základy: Postavy v průběhu tří kol předkládají z obou stran argumenty, házejí si na příslušné dovednosti a pak se podívají do **Tabulky Výsledků Sociálního Konfliktu** (níže), aby zjistily, jak dobře ovlivnily své posluchače.

KOLA KONFLIKTU

Konflikt je rozdělen do tří kol konverzace, přičemž každé z nich se zaměřuje na určitý bod (nebo několik velmi propojených bodů).

Během každého kola hráč v roli přednese argument své postavy a provede hod na přesvědčování, proti kterému stojí hod na Ducha toho, koho se snaží přesvědčit. Pokud proti postavě zároveň argumentuje i soupeř, je hod namísto toho oponován jeho Přesvědčováním.

Za každý úspěch a zvýšení v hodů žadatel získá "Žeton Vlivu" (soupeři žetony nezískávají, pouze oponují žadateli a brání mu v jejich získání).

Opravy: Přesvědčovací hody by měly být upraveny podle situace, jak SH uzná za vhodné. Postava, která se snaží přesvědčit vědce o skutečnostech z jeho oboru, hází nižší z hodnot svého Přesvědčování a Vědy.

Zvláště brilantní argumentace nebo vášnivé hraní rolí může přidat +1 až +4. Urážka nebo faux pas způsobí podobný postih.

V úvahu je třeba vzít také Soužení, která zúčastněné postavy mají. Například snaha přesvědčit porotu, že je postava Cizáka (Velké) nevinná, má postih -2.

VÝSLEDKY

Na konci třetího kola si řečník v níže uvedené Tabulce Výsledků Sociálního Konfliktu vyhledá výsledek dle svého celkového počtu Žetonů Vlivu.

Soudní Procesy: Soudní procesy a podobné konflikty odehrávejte z pohledu žalobce, protože ten obvykle musí v procesu prokázat vinu obviněného. Pokud jsou hráčské postavy obhájci, stojí proti obžalobě a musí jí zabránit v získání Žetonů Vlivu u soudce (barona, krále, vojevůdce atp.).

Žalující strana musí v procesu získat alespoň tři Žetony Vlivu, aby dosáhla odsouzení obžalovaných. Nižší nebo vyšší výsledky udávají stupeň trestu na základě zvyklostí a zákonů daného prostředí.

PŘÍKLAD: DO ZBRANĚ!

Postava Red musí přesvědčit barona, aby vyslal vojsko na obranu sousedního léna. Baron se svým sousedem válčí již po generace, takže SH rozhodne o postihu -4 k hodům na Přesvědčování.

Horší je, že proti Red stojí baronův slizký čaroděj, který každé kolo argumentuje proti tomuto nápadu (oponuje jejím hodům na Přesvědčování).

Red má v prvním kole štěstí a získá úspěch a navýšení. To jsou dva Žetony Vlivu. Ve druhém kole neuspěje, ale ve třetím získá ještě jeden.

To jsou celkem tři Žetony Vlivu. Baron souhlasí, ale požaduje od svého souseda část jeho léna výměnou za vyslání části svého vojska na jeho obranu.

VÝSLEDKY SOCIÁLNÍHO KONFLIKTU

ŽETONŮ	VÝSLEDEK
0	Prosby jsou odmítnuty a vyjednání selhávají. Jednání se může znovu otevřít, pokud jsou předloženy nové informace nebo jsou prokázány laskavosti. V soudním procesu je obžalovaný zproštěn viny.
1-3	Cíl není skutečně přesvědčen, ale poskytuje minimální možnou podporu. V soudním řízení obžalovaný obdrží minimální trest.
4-5	Rozhodce je přiměřeně přesvědčen nebo je ochoten pomoci. Poskytne pomoc ve více či méně požadovaném rozsahu, ale pouze za určitých podmínek nebo výměnou za platbu, úkoly, laskavosti atd. Obžaloba je úspěšná s typickým odsouzením v soudním řízení.
6+	Cíl je velmi ochotný pomoci nebo souhlasí. Při vyjednávání poskytne více, než se očekává, nebo poskytne větší podporu, než byla požadována. Obžalovaný je odsouzen k maximálnímu trestu.

CESTOVÁNÍ

SETKÁNÍ

V mnoha epických příbězích hrdinové cestují na velké vzdálenosti. Dobrodruzi mohou podniknout dlouhou plavbu přes nekonečná moře *50 Fathomů* nebo cválat po zaprášených cestách *Mrtvozemí: Podivného Západu*.

Níže najdeš vodítka pro určování, kolik času taková cesta zabere, a případných dramatických událostí, ke kterým při nich může dojít.

Kdy Použít Tato Pravidla: Jestliže nezáleží na tom, jak dlouho cesta trvá, tato pravidla nepoužívej. Odvyprávěj samotnou cestu, možná ji zahrň do *Mezidobí* (strana 130) a posuňte se k další scéně. Když potřebujete zjistit, jak dlouho cesta trvala, nebo během ní chceš mít i nějakou překážku či setkání, použij informace z této sekce jako možná vodítka.

Základy: Způsob cestování určuje, kolik kilometrů urazí družina za den.

ČAS A VZDÁLENOST

Rychlosti cestování, uvedené níže, platí za předpokladu vhodného terénu a počasí. Těžké podmínky dokáží zásadně zpomalit jakýkoli postup (nebo i urychlit, v případě silného větru do plachet).

PRŮMĚRNÉ RYCHLOSTI CESTOVÁNÍ

ZPŮSOB PŘEPRAVY	KILOMETRŮ/8 HODIN
Pěšky	36
Na koni	45
První automobily	300
Moderní automobil	600
Plachetnice	45
Parník	60
Parní vlak	90
Moderní osobní vlak	600
Vrtulové letadlo	1500
Tryskové letadlo	6000

* *Plachetnice (a do určité míry i parníky) jsou velmi závislé na mořských proudech a větru. Silný vítr nebo mořský proud ve správném směru umožní lodi urazit i 90 kilometrů za 8 hodin. Naopak slabý vítr nebo plavba proti proudu snižuje rychlost na 30 kilometrů za 8 hodin i méně.*

Jestliže je dané území nebezpečné nebo mimo dosah práva, vytáhni jednou za den (nebo i dvakrát či dokonce třikrát za den na výjimečně nebezpečném území) kartu z Akčního Balíčku. Karta figury (vyšší než Desítka) reprezentuje setkání a barva karty pak určuje jeho typ.

V případě, že je vytažený Žolík, odlož ho, vytáhni dvakrát tolik karet a zkombinuj výsledky – například Nepřítelé a Překážka nebo Cizinci a Poklad.

Správcům Hry velmi doporučujeme upravit si setkání dle jejich herního světa.

- **PIKY-NEPŘÁTELÉ:** Příšery, nepřítelé nebo agresivní šelmy stojí družině v cestě. Možná, jde-li o oblíbenou trasu, z úkrytu přepadnou další nic netušící cestovatele.
- **SRDCE-CIZINCI:** Družina narazí na neutrální nebo přátelské nehrácké postavy, jako například kupce, ztracené poutníky, průvodce nebo i jiné dobrodruhy.
- **KÁRA-POKLAD:** Někde po cestě leží něco cenného – vrak z polá potopené lodi se zbytky zásob, skryš s cennými minerály nebo magický předmět, který je právě na prodej, případně je někým či něčím bedlivě střežen.
- **TREFY-PŘEKÁŽKA:** Hrdinové narazili na nějakou překážku a musí najít způsob, jak ji překonat. Příkladem může být například rozvodněná řeka, minové pole, rozpadající se provazový most, velký vír atp. Překážka může být také bráněna příšerami nebo nepřáteli.

PŘÍKLAD: OZÁŘENÉ PUSTINY

Red a Gabe jsou válečníci z pustin v *Mrtvozemích: Pekle na Zemi*, snažící se překonat území kousek od Las Vegas v Nevadě, které bylo sežehnuto nukleárními bombami z „kamene duchů“.

SH vytáhne Trefového Kluka a určí, že území je nyní bludištěm průrev a roklí v rozeklaných skalách, a je plné toxických jezírek a proláclin. Jeho prolézání po dva dny zpomaluje postup a nutí obě postavy házet si proti Únavě z horka a ozáření (viz sekce **Nebezpečství**, strana 125).

Později ten samý den táhne SH kartu znovu a dostane Pikovou Královnu. Z jedné prolácliny se vyplazí množství ozářených hadů, lačnicích po čerstvé kořisti.

BOHATSTVÍ

Boj proti zlu může být dost nákladná záležitost! Zde uváděný systém usnadňuje evidenci peněz a obecně finančních prostředků v rámci hry a vnáší do ní čas od času i napětí.

Kdy Použít Tato Pravidla: Systém Bohatství použijte v případě, že chcete mít rychlý a jednoduchý způsob sledování dostupných finančních prostředků bez toho, abyste museli vést ve hře účetnictví.

Základy: Postavy mají novou statistiku nazvanou Bohatství, kterou používají pro pořizování věcí. Tato statistika roste, když jsou postavy ve hře odměněny, a klesá při významných výdajích.

POŘIZOVÁNÍ VĚCÍ

Každá postava má Bohatství k6, což reprezentuje průměrné zdroje střední třídy v daném herním světě. Nejedná se o Rys, ale chová se obdobně – hráči mohou použít Beníky na přehození, používají při hodu Divokou Kostku a je možné postavám pomoci Podporováním.

Chce-li si hrdina koupit něco běžného, prostě si to koupí – žádný hod není potřeba. Je-li cena pořizované věci vyšší než přibližně \$10 x úroveň kostky Bohatství, nebo měla v poslední době množství drobných nákupů, musí si hrdina hodit na Bohatství. SH by měl přidělit bonusy za eventuální úspory či slevy a také postihy za opravdu nákladné nákupy, případně úplně vyloučit nákup nad úroveň finančních možností postavy.

Kritický Neúspěch znamená, že kupující prostě nemá v danou chvíli dostatek finančních prostředků, ale může se o nákup pokusit v dalším týdnu nebo když získá jednu či více **Odměn** (viz níže). Běžný neúspěch znamená, že se buď kupující nákupu vzdá, nebo zchudne, bez ohledu na úroveň své kostky Bohatství (viz níže).

Úspěch znamená, že kupující si danou věc pořídil, ale jeho kostka Bohatství se sníží o jednu úroveň až do doby, kdy SH uzná, že se dostupné zdroje postavy zase srovnaly, nebo dokud neobdrží Odměnu. Úspěch se zvýšením znamená, že předmět byl pořízen bez toho, aby došlo ke snížení úrovně kostky Bohatství.

NA MIZINĚ

Jestliže by měla kostka Bohatství postavy klesnout pod k4, tak je postava na mizině. Má na základní jídlo, pití a přístřešek (jestliže situace a SH neurčí jinak), ale jinak si nemůže dovolit kupovat luxusní jídla, dopravu, a dokonce ani municí.

CHUDÉ NEBO BOHATÉ POSTAVY

Bohatství je možné trvale zvýšit pouze Odměnami nebo Břitem Bohatý. Sníženo pak může být nákupy nebo Soužením Chudoba. Ti, kteří mají Soužení Chudoba, mají Bohatství k4. Postavy s Břitem Bohatý mají Bohatství k8 a Nechutně Bohatý pak k10.

Postavy s Břitem Sláva si přičítají +1 k hodům na Bohatství, s Břitem Slavný pak +2. Nejenže mívají obvykle více peněz, ale lidé rádi dávají celebritám slevy.

HODY NA PODPORU

Ostatní postavy mohou hrdinu v hodu na Bohatství Podporovat, ale podstupují přitom stejné riziko jako sám kupující (například ztrátu úrovně kostky Bohatství při úspěchu).

DOSTUPNOST

Některé předměty nejsou běžně dostupné a sehnat je na černém trhu, přes osobního prodejce nebo v internetových skupinách vyžaduje dovednost Bádání nebo použití **Vytěžení Konexí** (strana 133).

SH může jednoduše určit, že daný předmět není dostupný, nebo může dle své úvahy přidělit opravu k hodu. Například sehnání stělné zbraně v Evropě dnešních dní má postih aspoň -4 k hodu a případně závažné důsledky, jestliže selže.

ODMĚNY

Získání placené práce či úkolu nebo nalezení pokladu zvyšuje postavě kostku Bohatství o jednu úroveň v případě průměrného úkolu, nebo o dvě úrovně u lukrativní odměny, či dokonce o tři úrovně při opravdu velké odměně.

Odměny a výdaje za živobytí jsou propojené nádoby. Proto zvýšení trvá jen asi měsíc herního času, nebo dokud SH neurčí, že životní styl družiny, rozhazování peněz, nebo prostě obecné výdaje nevrátily bohatství do normálu.

SMLouvÁNÍ

Hráči milují smlouvání s těmi, kdo si je najímají, ale v reálné hře má jen málokdy vyšší zisk významný herní dopad. Používání tohoto systému znamená, že úspěšné smlouvání, stejně jako získané odměny, dávají postavám zajímavý bonus k jejich financím.

Tedy aspoň na chvíli!



KAPITOLA PÁTÁ

SÍLY

Většina herních světů v *Divokých Světech* v nějaké podobě obsahuje „magii“. Ať už se jedná o skryté okultní učení, praktikované pouze temnými kultisty, voodoo rituály, prastaré čary mocných kouzelníků, podivné přístrojky vytvořené šílenými vědci, superschopnosti nebo mozek-spalující psioniku, tato pravidla je popisují všechna v jednom jednoduchém systému.

Pro jednoduchost zde nazýváme všechny možné efekty „silami“. Fungují ve všech hrách stejně, ale konkrétní používání, modifikátory a Ozdoby umožňují i základním silám nekonečné variace.

TAJEMNÁ POZADÍ

Začni výběrem jednoho z Břítů Tajemných Pozadí, které jsou dostupné ve vaší kampani. V této knize uvádíme pět typů Tajemného Pozadí: Nadaný, Magie, Zázraky, Psionika a Podivná Věda.

Každý typ má následující údaje:

- **SESILATELSKÁ DOVEDNOST:** Ke každému typu síly existuje odpovídající sesilatelská dovednost, uvedená v jeho popisu. Co se naučení se této dovednosti týče, postupuj stejně jako u jiných dovedností. Napojená vlastnost je vždy uvedena v závorkách u dané dovednosti.
- **ÚVODNÍ POČET SIL:** Určuje počet sil, které hrdina získá při výběru Tajemného Pozadí. Další síly je možné si osvojit později pomocí Břitu **Nové Síly** (strana 47). Hráč

spolu se Správcem Hry určí, zda jde o důsledek některé příběhové události (klerik je přítomen božskému zjevení, kouzelník našel starou knihy kouzel), nebo se jedná o prostý rozvoj jeho schopností.

- **BODY SÍLY:** Počet Bodů Síly, se kterými postava začíná po výběru Tajemného Pozadí. Hrdina si může zvýšit množství Bodů Síly pomocí Břitu **Body Síly** (strana 47).

VŠESTRANNOST

Všestrannost magických sil v *Divokých Světech* umožňuje použít jedny a ty samé magické síly pro zpodobnění jakéhokoli žánru, který si dokážeš představit.

Emily ráda ve fantasy hrách hraje paladina. Používá *ztrestání* k posílení svého meče se „světelnou“ ozdobou – září svatou silou řádu, kterému slouží. Ve sci-fi světě to samé reprezentuje laserový meč.

Nateův kouzelník ve fantasy herních světech používá ledovou magii pro vrhání mrazivých *šipek* ničivé energie ze svých prstů. Ve sci-fi hrách může být tak trochu kutilem, který používá „zmrazovací pistoli“ se stejnou silou.

Jak se budeš se silami postupně seznamovat a zjišťovat, co všechno dokáží, můžeš jim dávat různá jména a popisy, čímž získají nádech novoty a zajímavosti bez toho, abys musel měnit základní mechaniky. Tato všestrannost je velmi mocná, rychlá a zábavná.

TAJEMNÉ POZADÍ (NADANÝ)

- **SESILATEL. DOVEDNOST:** Zaostření (Duch)
- **ÚVODNÍ POČET SIL:** 1
- **BODY SÍLY:** 15

Postava má vrozené schopnosti, které nezapadají do obvyklých mantinelů magie, zázraků nebo psioniky. Její síly mohou být slabší superschopnosti, dar bohů nebo třeba i mimozemské schopnosti. Většinou bývají pro daný herní svět velmi neobvyklé a jedinečné.

TAJEMNÉ POZADÍ (MAGIE)

- **SESILATEL. DOVEDNOST:** Sesílání Kouzel (Chytrost)
- **ÚVODNÍ POČET SIL:** 3
- **BODY SÍLY:** 10

Kouzelníci mohou být různého typu, od mocných čarodějů po ohavné kultisty. Pracují s čistou nadpřirozenou energií, kterou pohánějí svá tajuplná kouzla. Tato energie prolíná celým světem, ve kterém žijí, a kouzelníci ji čerpají pomocí gest, zaklínadel a prastarých run.

TAJEMNÉ POZADÍ (ZÁZRKY)

- **SESILATEL. DOVEDNOST:** Víra (Duch)
- **ÚVODNÍ POČET SIL:** 3
- **BODY SÍLY:** 10

Ti, kdo vyvolávají zázraky, získávají svou sílu z přítomnosti mocných sil, zahrnujících bohy, přírodu nebo různé duchy. Své síly typicky vyvolávají krátkou modlitbou nebo příslušným rituálem.

Ti, kdož sesílají zázraky, jsou šampióny svého náboženství. Typicky mívají Soužení spojená se svou službou, jako například Přísaaha nebo Povinnosti. Mohou mít také Konexe na další představitele stejného náboženství, kteří jim mohou pomoci, když jejich božské energie ubývají.

„NA SVŮJ DLOUHÝ MEČ
SESILÁM ZITRESTÁNÍ. TĚŽ JE Z NĚJ
PLANOUCÍ DLOUHÝ MEČ. DOBŘE MI TO
LADÍ K VLASŮM.“

-RED

TAJEMNÉ POZADÍ (PSIONIKA)

- **SESILATEL. DOVEDNOST:** Psionika (Chytrost)
- **ÚVODNÍ POČET SIL:** 3
- **BODY SÍLY:** 10

Psionici používají svou vlastní mentální energii pro manipulaci s hmotou, čtení cizích myslí, a ještě daleko více. Někteří jsou agenty ve službách mocných vládních agentur, zatímco jiní před nimi právě utíkají! Někteří prošli roky výcviku a jiní si osvojili své úžasné síly v osamění.

TAJEMNÉ POZADÍ (PODIVNÁ VĚDA)

- **SESILATEL. DOVEDNOST:** Podivná Věda (Chytrost)
- **ÚVODNÍ POČET SIL:** 2
- **BODY SÍLY:** 15

Podivní vědci používají zvláštní a mocné vynálezy, které přesahují možnosti běžné technologie jejich světa. Takové výtvořiny jsou možné díky speciálním zdrojům energie, mimozemským objevům nebo čisté síle intelektu supergeniů, kteří posouvají hranice vědy.

Ozdoby (viz strana 150), používané podivnými vědci, vždy obsahují předmět, se kterým jsou spojeny. V jejich případě síla *výslehu* může v *Mrtvozemích: Podivném Západě* nabývat například podobu plamenometu, zatímco „Úžasný Obnovující Elixír Dr. Gabriela“ je lektvar *léčení*.

Podivní vědci musí mít své přístroje u sebe, aby mohli aktivovat své síly (ovšem více viz **Provizoria**, níže).

Ostatní postavy nemohou aktivovat výtvořiny vynálezců. Možná nerozumějí podivným mechanismům, potřebným k jejich funkcím, nebo zařízení nejsou kalibrována či uzpůsobena pro jiné uživatele, nebo prostě jen při pokusu o použití někým jiným než svým tvůrcem „selžou“. To může v rámci vyprávění působit trochu zvláštně, ale je to dáno tím, že zdrojem „magie“ – a Bodů Síly – jsou vynálezci sami, a proto mohou být tyto výtvořiny aktivovány pouze jimi.

Výroba zařízení, která by mohli používat ostatní, je možné – vyžaduje to však volbu **Tajemné Zařízení**, viz strana 153, a **Brit Artificér** (strana 45).



Vynálezce pochopitelně může použít svá zařízení na druhé postavy, včetně podávání nápojů ze svých magických elixírů, nebo aplikaci injekcí rozličných super sér, které vyrobil. Když například Dr. Gabriel dá někomu napít svého elixíru, je to on, kdo si standardně hází na aktivaci síly. Kdyby někomu předal lahvičku elixíru k pozdějšímu použití, zjistilo by se, že v takovém případě nápoj ztratil své schopnosti.

Provizória: Podivní vědci typicky musí aktivovat své síly pomocí příslušných zařízení, ale za určitých okolností si mohou i poradit pomocí improvizace s postihem -2 k hodů. Vyžaduje to rozumné zdůvodnění takového použití v rámci herního světa a svolení SH.

Příklad: Gabe je zajat zlými mimozemšťany a ti mu seberou i veškeré vybavení. Je umístěn do cely a rozhodne se, že použije světla na stropě a jakékoli další elektrické mimozemské vybavení, aby vyrobil provizorní výbuch. SH souhlasí, že by to mohlo fungovat, ale jen na jedno použití, protože při tom budou světla zkratována a zničena, spolu s dalším elektrickým vybavením cely.

VÍCERO TAJEMNÝCH POZADÍ

I když by to mělo být poměrně vzácné, Správce Hry může ve svém herním světě postavě povolit vzít si vícero Tajemných Pozadí. S tímto svolením považuj každé Tajemné Pozadí za samostatnou sadu, co se týče dostupných sil, Bodů Síly a pořizování příslušných dovedností.

SUPERHRDINOVÉ

Praví superhrdinové všech „čtyř barev“ přesahují možnosti zde uvedených sil. Podívej se do Příručky Superschopností k Divokým Světům, pro rychlý, zábavný a zevrubný popis superschopností, od pouličních bojovníků se zločinem až po vesmírné šampióny!

„PŘICHÁZÍ JEDNA 40 MEGAWATTOVÁ, OPAKOVACÍ, STUDENOU
FÚZÍ POHÁNĚNÁ PLAZMOVÁ PŮŠKA!“

-GABE

OZDOBY

Ozdoby umožňují základním silám, které uvádíme v této kapitole, manifestovat se v mnoha rozličných podobách. Ozdoby obvykle nemají samy o sobě žádné herní dopady, ale jsou velmi důležité pro atmosféru a tematičnost hry.

Jedna postava může kupříkladu posílat k útoku na své nepřátele roj včel, zatímco jiná střílí rudé laserové paprsky ze svých očí. V obou případech jde přitom o sílu *šipka* a oba efekty sdílejí stejné mechaniky, i když jsou popsány a vypadají odlišně.

Ozdoby *hrají* roli, jestliže překážka nebo protivník mají specifické schopnosti či slabosti. Mají-li například ohnivé nebo horké útoky na ledového trolla bonus +4 k poranění, pak se *výbuch*, popsáný jako ohnivá koule, počítá jako ohnivý útok a způsobuje +4 poranění.

Jakmile je o Ozdobě vybrané síly rozhodnuto, zůstává stejná a nemění se bez použití Břitu **Kouzelník**, strana 47, nebo jako volba při Postupu – viz níže.

Postava může dle potřeby upravit *účinky* aktivované síly s použitím **Modifikátorů Sil** ze strany 152.

VÍCE O OZDOBÁCH

Ozdoby umožňují nekonečnou variabilitu sil a jejich *zdrojů*. Někdy to může způsobit různé podivné výsledky a hráč spolu s SH musí použít zdravý rozum, aby vyřešili případné nesrovnalosti. Zde je jeden příklad.

Gabe hraje ve fantasy hře alchymistu. Rozhodne se, že jeho síla výbuchu se bude projevovat jako vak malých výbušných hrnků, které bude házet jako granáty.

Výbuch má Dosah Chytrost x2. Postava má Chytrost k8, a tedy Dosah síly je 16" bez postihů za Dosah. To někdy vychází lépe než použití Atletiky pro házení skutečných granátů, které mají postihy z Dosahu od 10" a 20". To je v pořádku – hráč Gabea musí sledovat a utrácet Body Síly. Jiná postava se standardními granáty toto dělat nemusí, ale musí se smířit s postihy za Dosah.

SYNERGIE

Někdy logika napovídá, že by Ozdoba síly měla mít nějaký dodatečný efekt. Například popálení cíle pomocí blesku by mělo způsobit větší poranění, jestliže tento cíl stojí ve vodě, nebo naopak menší, má-li oblečený gumový ochranný oblek.

Dojde-li k takovéto situaci, SH může rozhodnout, že došlo k synergii účinků a podmínek, která způsobuje výraznější či umenšený efekt síly, nebo vyšší či nižší poranění (dle úvahy SH) o +2 nebo -2.

Protichůdné síly, jako například oheň a led, nebo světlo a tma, proti sobě *nemají* synergii (ačkoli jsou takové efekty někdy započítávány do Speciálních Schopností některých tvorů). Zasáhne-li například ohnivý *výbuch* ledovou zbroj (*ochrana*), nedochází k synergii, protože se vzájemně vyruší.

OMEZENÍ

Někdy použitá Ozdoba síly způsobuje její omezení. Dává to síle určité specifické změření na úkor univerzálnosti, a snižuje to úsilí, které musí její sesílatel vynaložit. Zvolené Omezení je trvalé a vždy přítomné, není-li později změněno při Postupu, jak je popsáno níže.

Každé Omezení síly snižuje její celkovou cenu v Bodech Síly o jedna (na minimální cenu 1). Jestliže by snížilo cenu na 0, získáváš místo toho bonus +1 (maximálně +2) k hodů na sesílatelskou dovednost.

- **DOSAH:** Dosah síly je snížen na Dotek (jestliže je její základní Dosah vyšší)
- **OSOBNÍ:** Dosah síly je nyní jen Na sebe (jestliže je její základní Dosah Dotek, nebo je aplikováno Omezení na Dosah, uvedené výše).
- **ASPEKT:** Postava má přístup jen k jednomu aspektu dané síly (která musí mít více než jednu takovou možnost), jako například u sil *zpomalení/rychlost* nebo *zvýšení/snížení Rysu*.

PŘIDÁVÁNÍ & ZMĚNY OZDOB

Při zvolení Břitu **Nové Síly** (strana 47) získá postava dvě nové síly. Místo jedné či obou nových sil si může zvolit nové Ozdoby pro své stávající síly. Hrdina, který si zvolí Břit Nové Síly, si tak může například vybrat novou sílu a k tomu novou ledovou Ozdobu pro svoji *šipku*. SH také může hráči dovolit *změnu* ozdoby stávající síly při dosažení Postupu. Mělo by to odrážet nějakou významnou změnu u postavy, kterou hráč spolu s SH vymyslí.

AKTIVACE

Postava aktivuje sílu zvolením cíle v Dosahu a hodem na sesilateskou dovednost. Jestliže je výsledek hodu nižší než 4, síla nebyla aktivovaná. Sesilatel vždy utratí jeden Bod Síly bez ohledu na Břity jako Usměrnění Síly, jestliže popis schopnosti jasně neříká, že snižuje minimální cenu na 0.

Výsledek hodu 4 a vyšší znamená, že síla byla aktivovaná a spotřebovala všechny Body Síly, které na ní byly vyčleněny, a to i v případě, že cíl nezasáhne (jako například *šipka*), nebo se obránce jejímu efektu ubrání.

Úspěch znamená, že hrdina utratil Body Síly a vyhodnotí efekty síly. Úspěch se zvýšením má případné dodatečné efekty, uvedené v popisu příslušné síly.

Odraz: Kritický Neúspěch při aktivaci síly se nazývá Odraz. Sesilatel obdrží jednu úroveň Únavy a všechny jeho aktuálně aktivní síly okamžitě skončí.

Skupinové Hody: V případě, že by síla měla zasáhnout větší počet nehráčských postav, může se SH rozhodnout pro použití **Skupinových Hodů** (strana 89). Například je užitečné házet v případě Plošných Útoků na poranění společně za každou skupinu podobných cílů, ale házet za každého jedince zvlášť v případě, že se snaží uniknout efektu *ovinutí* nebo podobné síly.

PODMÍNKY SESLÁNÍ

Postava musí být schopna svůj cíl vidět a nesmí být **Držená** (viz strana 98).

UDRŽOVÁNÍ SIL

Další udržování síly po dobu jejího základního Trvání stojí 1 Bod Síly. Je-li například Trvání síly pět kol, může být udržována po dalších pět kol za 1 Bod Síly.

Cena udržování se počítá za každý cíl, ale nezapočítávají se jiné Modifikátory Sil, a tedy udržování *zvýšení Rysu* na třech spojencích stojí 3 Body Síly a prodlouží efekt na dalších pět kol.

Není-li u síly uvedeno jinak, může sesilatel sílu ukončit jako volnou akci.

OBNOVA

Postavě se obnoví 5 Bodů Síly za každou hodinu odpočinku, meditace atp. Co přesně obnáší „odpočinek“ záleží na úvaze SH, ale body se neobnovují, pokud postava nějaké síly udržuje, vykonává náročnější fyzickou činnost, je pod emocionálním stresem nebo ji něco mentálně rozptyluje. Hrdina může například odpočívat během jízdy na koni, není-li zvíře neklidné, cesta není příliš hrbolatá, hustý provoz nevyžaduje koncentraci atp.

Hrdinové mohou také získávat Body Síly za chůze, jestliže jsou podmínky obecně příznivé a tempo chůze poklidné.

SÍLY JAKO MULTIAKCE

Aktivace každé síly je samostatná akce, a tedy stejné či různé síly mohou být seslané vícekrát pomocí **Multiakce** (viz strana 103).

Kouzelník ve fantasy herním světě může například zahájit boj vyvoláním *ochrany* a *odražení*, nebo se kněz může pokusit o *zapuzení* ducha, a současně vyvolávat *ztrestání* na svůj palcát.

KRÁCENÍ

Postava může seslat sílu za *méně* Bodů Síly, než kolik daná síla vyžaduje (ať už vyžadovaný počet BS k dispozici má nebo nemá), a to pomocí zvýšení obtížnosti pro svůj hod na sesilateskou dovednost.

Za každý Bod Síly, o který postava seslání krátí, má postih -1 k hodu. Například seslání tříbodového *léčení* za 0 Bodů Síly, má postih -3.

Krácení je riskantní. Neuspěje-li postava v kráceném hodu na sesilateskou dovednost, jedná se o Kritický Neúspěch!



MODIFIKÁTORY SIL

Modifikátory Sil umožňují postavám přizpůsobit jejich schopnosti přidáním speciálního efektu, které lépe reprezentuje Ozdobu dané síly.

Modifikátory Sil jsou určované samostatně při každé aktivaci síly a pokaždé mohou být zvoleny jinak. Ledová šipka může v jednom útoku způsobovat Průbojně poranění a v dalším Přetrvávající Poranění.

Množství běžných společných modifikátorů je uvedeno níže a některé síly mají také vlastní dodatečné možnosti. Číslo v závorce určuje počet Bodů Síly, o který se cena pro doplnění efektu zvyšuje.

Sesilatele musejí určit, které modifikátory používají, před tím, než si hodí na svou sesilatelskou dovednost.

Není-li u modifikátoru uvedeno jinak, může být použit pro kteroukoli sílu, ale jen jedenkrát při seslání.

Modifikátory Sil vydrží po dobu Trvání daného kouzla, nebo do konce příštího tahu cíle v případě sil s Trváním Ihned.

PRŮBOJNÁ (+1 AŽ +3)

Útok je zaměřen na překonání zbroje nebo hledá nekrytá místa na těle protivníka. Každý utracený Bod Síly dává síle PP 2 (viz strana 65) až po maximálních PP 6.

VYSILUJÍCÍ (+2)

Síly, které cíle vyčerpávají nebo namáhají, mohou způsobit Únavu. Tento modifikátor může být přidán ke kterékoli síle, která způsobuje poranění nebo které cíl musí odolávat. Je-li cíl silou jakýmkoli způsobem ovlivněn, obdrží také úroveň Únavy. Tento efekt však nemůže způsobit Vyřazení.

ZÁŘÍCÍ/STÍNÍCÍ (+1)

Záření vydává měkké světlo v barvě, odpovídající Ozdobě dané síly (nebo dle volby sesilatele). Vytvoří tak měkké světlo v Malé Šabloně Výbuchu se středem v cíli, které trvá, dokud síla neskončí. Cíli to odečítá 2 od výsledků hodů na Nenápadnost a také o 1 snižuje postih za Osvětlení pro ty, kteří na zářící cíl útočí.

Stínění zatmaví a mírně zakryje cíl, takže útoky na něj mají postih -1 a cíl má bonus +1 k hodům na Nenápadnost.

TĚŽKÁ ZBRAŇ (+2)

Sesílatel do útoku nalije svou energii, čímž vytvoří soustředěný nápor. Daný útok se počítá jako Těžká Zbraň.

ZPOMALUJÍCÍ/URYCHLUJÍCÍ (+1)

Cíl je nějakým způsobem zpomalen, možná pomocí intenzivního chladu, kluzkého povrchu nebo dokonce vázáním hmoty či energie. Základní Pohyblivost cíle se snižuje o 2 do konce trvání síly.

Místo toho může sesílatel cíl Urychlit. Možná mu byla dodána energie, jistota pohybu nebo silnější svaly. Jeho Pohyblivost se zvyšuje o 2.

Vícenásobné efekty tohoto modifikátoru se nesčítají.

PŘETRVÁVAJÍCÍ PORANĚNÍ (+2)

Cíl je zasažen ohněm, prudkým chladem, kyselinou, kousajícím hmyzem nebo jinou Ozdobou, která způsobuje pokračující poranění i po úvodním útoku. Ve svém dalším tahu cíl obdrží základní poranění síly, snížené o jednu úroveň kostky (jen jeden dodatečný tah).

Je-li například zasažen šipkou za 2k6, tak na začátku dalšího tahu cíl obdrží poranění 2k4. Je-li základní poranění přímo v kostce úrovně k4, sníží se místo toho přetrvávající poranění o jednu kostku.

DOSAH (+1/+2)

Za 1 Bod Síly zdvojnásob Dosah uvedený u síly, nebo ho ztrojnásob za 2 BS. Tento modifikátor není možné použít na síly s Dosahem Dotyk nebo Šablona Kužele.

VÝBĚROVÁ (+1)

S velkým soustředěním může sesílatel vybrat některé nebo všechny jednotlivé cíle v zasažené ploše cíle, které nebudou silou zasaženy (například vybrat u výbuchu pro zásah jen všechny nepřátele a nikoho ze spojenců).



MAGICKÁ ZAŘÍZENÍ

Postava s Břitem Artificér dokáže přeměnit obyčejné předměty na zařízení pro sebe nebo pro ostatní. Výhodou je, že mohou být dány k užití spojencům a jimi používány. Nevýhodou je, že výroba takového zařízení nějakou dobu trvá a zařízení může být ztraceno nebo zničeno.

Zařízení mohou být svou podstatou technologická nebo mohou být posvátná, očarovaná či nějakým zdrojem energie poháněná, dle Tajemného Pozadí svého tvůrce.

Poznámka: Magická zařízení jsou dočasné výtvořky, které může hráčská postava vytvořit s užitím svých sil. Skutečně trvalé „magické“ předměty nebo zařízení jsou specifické pro příslušný herní svět, nepoužívají Body Síly a jsou vytvářeny Správcem Hry dle jeho uvážení (jako například takové, které najdete ve *Fantasy Příručce Divokých Světů*).

Pravidlo Herního Světa **Žádné Body Síly** (strana 140) není s Magickými Zařízeními slučitelné.

VÝROBA

Výroba zařízení zabere jednu hodinu za každou sílu, kterou je možné s jeho pomocí aktivovat. Hráč musí uvést, které síly do zařízení vloží, a pak přidělit zařízení Body Síly. Zařízení může používat jen ty síly a Body Síly, které jsou v něm přítomné.

Body Síly vložené do magického zařízení jsou pro vynálezce nedostupné, dokud nejsou použité nebo získané zpět pomocí **Kutilství**, viz níže (Body Síly v zařízení se neobnovují).

Modifikátory Sil: Uživatel může použít Body Síly zařízení dle potřeby, včetně použitelných Modifikátorů Sil.

Magická Zařízení nemohou používat **Krácení** (viz strana 151).

Omezení: Magická zařízení mohou využívat **Omezení** (viz strana 150).

Aktivace: Tvůrce zařízení použije svou sesilatelskou dovednost jako obvykle. Ostatní použijí tu dovednost, která odpovídá podobě zařízení – palné zbraně použijí Střelbu, granáty používají Atletiku (vrh), a tak podobně. Není-li pro použití zařízení žádná jasná vhodná dovednost, jako je tomu například u lektvarů nebo předmětů nošených na těle, hází si postava na sesilatelskou dovednost tvůrce, jako by byla jejich vlastní (nemá ovšem prospěch z žádných Břítů tvůrce nebo jeho dalších schopností).

PŘÍKLADY MAGICKÝCH ZAŘÍZENÍ

Dr. Ničitel vyrobí opasek *neviditelnosti* a dá ho jednomu ze svých poskoků. Má 20 Bodů Síly a do opasku jich vloží 5, čímž jemu samotnému jich zbyde 15.

Když se poskok chce *zneviditelnit*, hodí si na dovednost Podivná Věda Dr. Ničitele. Cena je o 1 Bod Síly nižší než obvykle, kvůli Omezení opasku – ten musí být oblečený, aby ho bylo možné aktivovat, a má tedy Dosah pouze Dotyk.

Dr. Ničitel dá stejnému poskokovi také sílu *šipka* v podobě paprskometu, do kterého vloží 10 Bodů Síly. Při použití paprskometu si poskok hází na Střelbu.

Při Kritickém Neúspěchu při pokusu o aktivaci, kteréhokoli z těchto zařízení obdrží poskok jednu úroveň Únavy.

Když opasku nebo paprskometu dojde energie, může si Dr. Ničitel standardně obnovovat Body Síly, které do zařízení vložil (viz **Obnova**, strana 151).

Neúspěch v aktivaci zařízení stojí jeden Bod Síly, jako obvykle, a Kritický Neúspěch způsobí uživateli Únavu.

Kutilství: Tvůrce může jako akci přelít mezi sebou a magickým zařízením až pět Bodů Síly. Musí přitom být ve fyzickém kontaktu s daným předmětem. Vynálezci by měli být velmi obezřetní při půjčování svých zařízení druhým!

Příklad: Gabe hraje alchymistu. Vyrobí „olej ostrosti“, kterým může Red potříti svůj meč pro aktivaci síly ztrestání. Gabe vloží do oleje čtyři Body Síly. Zanedlouho se Red dostane do bitvy s nemrtvými. Potře ostří svého meče olejem a hodí si na Gabeovu Podivnou Vědu (protože zde není jiná vhodná dovednost). Neuspěje, což olej strojí jeden Bod Síly. Zkusí to znovu v dalším kole a uspěje se zvýšením, což dává jejímu meči bonus +4 k poranění. Ztrestání stojí standardně 2 Body Síly, ale Ozdoba, používaná Gabeem má Omezení „Dotyk“, takže každé použití oleje stojí jen 1 bod (viz **Ozdoby**, strana 150).

„RED, TADY JE MŮJ NEJNOVĚJŠÍ RECEPT,
BUĎ VELMI OPATRNÁ ... UDĚLÁ
TO VELKÉ BUUM!“

-GABE

SÍLY

Níže je seznam sil, dostupných ve většině Divokých Herních Světů. Každá síla má následující charakteristiky:

Úroveň: Značí minimální Úroveň, kterou musí postava mít, aby se mohla Sílu naučit.

Body Síly: Cena aktivace síly v Bodech Síly.

Dosah: Maximální vzdálenost mezi sesilatelem a efektem síly. Dosah je často uváděn jako Chytrrost nebo její násobky. V takovém případě výsledné číslo značí počet herních palců (a dvakrát tolik metrů). Například Chytrrost k10 znamená, že síla může být seslaná až na vzdálenost 10" (20 metrů).

Jestliže popis síly neříká jinak, nemá Dosah žádný vliv poté, kdy byla síla aktivovaná. Spojenec, na kterého byla seslaná *neviditelnost*, se může vzdálit od sesilatele na větší vzdálenost, než je jeho Chytrrost, aniž by to mělo na sílu negativní vliv.

Trvání: Jak dlouho síla trvá, měřeno v kolech (není-li uvedeno jinak).

POJMENOVÁNÍ SIL

Je dobré, když si hráči poznamenají Ozdoby svých sil a jak jim jejich postava říká. Například druid v typickém fantasy herním světě si může svá kouzla zapsat takto:

- *Šipka* (Třísky – úlomky dřeva)
- *Zvýšení/Snížení Rysu* (Požehnání/Prokletí Gaii – jemná ozdravně nebo nezdravě zelená záře)
- *Ovinutí* (Ovinutí – ze země se vynoří ovíjející šlahouny révy)
- *Ochrana* (Kůže z kůry – kůže získá podobu kůry)
Šílený vědec ze světa *Mrtvozemí: Podivného Západu* si může ty samé síly zapsat takto:
- *Šipka* (Pistole stříkající kyselinu)
- *Zvýšení/Snížení Rysu* (Pálivé Patentní Pilulky Dr. Worthingtona)
- *Ovinutí* (Rychleschnoucí Pevná Pryskyřice Doktora Worthingtona)
- *Ochrana* (Elektrostatické oblečení)

Efekt Síly skončí na konci tahu sesilatele, X kol po aktivaci, kde X je uvedené Trvání síly. Do počtu kol započítávej i kolo, ve kterém byla síla seslaná. Když psionik ve druhém kole boje sešle *zvýšení Rysu* (Trvání 5), bude toto zvýšení trvat do konce tahu sesilatele v šestém kole boje.

Síly mohou být dále udržované po dobu svého základního Trvání za cenu 1 Bodu Síly za jeden cíl.

Není-li řečeno jinak, může sesilatel ukončit sílu, kterou aktivoval, jako volnou akci. Musí přitom ukončit sílu jako celek, nemůže ji ponechat aktivovanou pro jeden cíl a pro ostatní ji ukončit.

Ozdoby: Zde uvádíme popisné nápady a doporučení, jak se může daná síla projevovat v různých herních světech.

SEZNAM SIL

OGHRANA PROTI MAGII

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrrost

Trvání: 5

Ozdoby: Koncentrace, jemný svit kolem chráněné postavy, amulet.

Úspěch v *ochraně proti magii* zajišťuje, že nepřátelské síly budou mít postih -2 (nebo -4 při zvýšení) k seslání proti chráněnému cíli. Jestliže daná síla neuspěje díky tomuto postihu, stále se považuje za aktivovanou a spotřebuje příslušné Body Síly (a stále může zasáhnout další cíle). U zraňujících sil je navíc sníženo případné poranění pro chráněný cíl o stejnou hodnotu.

Ochrana proti magii se počítá s Břitem Odolnost magii, v případě, že postava má obojí!

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl, každý další stojí 1 dodatečný Bod Síly.

ZBROJ

Viz *Ochrana*, strana 165

ZAPUZENÍ

Úroveň: Veterán

Body Síly: 3

Dosah: Chytrrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Svaté předměty, magické symboly, hrst soli.

Zapuzení odešle bytosti z nemateriálních sfér zpět do jejich vlastních dimenzí. Sem patří duchové, démoni, elementálové a podobná stvoření (dle úvahy SH).

Zapuzení bytosti je opositní hod sesilatelské dovednosti sesilatele proti Duchu cíle. Úspěch znamená, že cíl je Otřesen, každé zvýšení pak způsobuje Zranění.

V případě, že síla cíl Vyřadí, vrací se cíl do své vlastní sféry existence. *Zapuzené* bytosti se mohou vrátit, jak to Správci Hry přijde vhodné, například o příštím útlpu, nebo je-li znovu někým povolána, či dokonce jen o několik kol později, jedná-li se o výjimečně mocné stvoření za vhodných podmínek nebo v místě moci.

BARIÉRA

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Oheň, led, trny, silové pole, kosti, energie.

Bariéra vytvoří rovnou zeď, 5" (10 metrů) dlouhou a 1" (dva metry) vysokou, z nepohyblivého materiálu, který přiléhá k povrchu, na kterém byla vyvolána. Tloušťka se liší podle materiálu, ze kterého je zeď tvořena, obvykle to bývá několik palců.

Zeď má Pevnost 10 a je možné ji zničit jako kterýkoli jiný objekt (viz **Rozbíjení Věcí** na straně 98).

Když doba trvání kouzla uplyne nebo je zeď zničena, rozpadne se v prach a rozplyne se. Ozdoby nikdy na místě nezůstanou.

MODIFIKÁTORY

- **PORANĚNÍ (+1):** *Bariéra* způsobuje 2k4 poranění každému, kdo se jí dotkne.
- **TVRZENÁ (+1):** Zeď má Pevnost 12.
- **TVAROVANÁ (+2):** *Bariéra* vytváří kruh, čtverec nebo jiný základní tvar.
- **VELIKOST (+1):** Délka a výška *bariéry* je dvojnásobná.

PŘÍTEL ZVÍŘAT

Úroveň: Novic

Body Síly: Speciální

Dosah: Chytrost

Trvání: 10 minut

Ozdoby: Sesilatel se soustředí a gestikuluje rukama.

Toto kouzlo umožňuje osobě mluvit a řídit akce běžných zvířat. Cena za seslání se rovná součtu jejich Velikostí (minimum 1 za stvoření; viz daná stvoření v Kapitole Šesté pro příklady). Například ovládnutí pěti vlků (Velikost -1) stojí 5 bodů (nezapomeň na minimální cenu 1). Ovládnutí jednoho nosorožce (Velikost 5) stojí 5 bodů.

Úspěch znamená, že stvoření poslouchají jednoduché příkazy, jako dobře vycvičený pes. Budou útočit na nepřátele a pro svého pána nasadí i vlastní život. Úspěch se zvýšením znamená, že zvířata jsou ještě poslušnější. Sami sebe nezabijí, ale při plnění rozkazů překonají přirozený strach.

I hejna je možné kontrolovat. Malá Hejna stojí 1 bod, Střední Hejna stojí 2 a Velká Hejna stojí 3.

Sílu *přítel zvířat* je možné použít jen na běžná přírodní stvoření se zvířecí inteligencí, ne na humanoidy a nemá žádný efekt na vyvolaná, magická nebo jinak „nepřirozená“ zvířata.

MODIFIKÁTORY

- **JEZDEC MYSLI (+1):** Sesilatel může komunikovat a používat smysly skrze kterékoli zvíře, které si spřátelil.



VÝBUCH

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 3

Dosah: Chytrost x2

Trvání: Ihned

Ozdoby: Koule ohně, ledu, světla, temnoty, barevné blesky, hejno hmyzu.

Výbuch vypustí kouli explozivní energie nebo hmoty. Zasažená plocha je Střední Šablona Výbuchu. Každý cíl uvnitř utrhá 2k6 poranění, nebo 3k6 v případě úspěchu se zvýšením (viz **Plošné Útoky**, strana 97).

MODIFIKÁTORY

- **PLOŠNÝ (+0/+1):** Sesílatel může soustředit výbuch do Malé Šablony Výbuchu bez zvýšení ceny, nebo rozšířit do Velké Šablony Výbuchu za +1.
- **PORANĚNÍ (+2):** *Výbuch* způsobí 3k6 poranění (4k6 při úspěchu se zvýšením).

OSLEPENÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Jasný záblesk světla, písek do očí, zmatek.

Ti, kdož jsou zasaženi touto zákeřnou silou, trpí rozostřeným viděním nebo, při úspěchu se zvýšením, takřka úplnou *slepotou*.

Úspěch znamená, že oběť má postih -2 ke všem akcím, které vyžadují zrak, a při zvýšení má postih -4.

Oběť se automaticky pokusí na konci svého dalšího tahu volnou akcí setřást případný efekt pomocí hodů na Vitalitu. Úspěch sníží postihy o 2 a úspěch se zvýšením odstraní postihy úplně.

MODIFIKÁTORY

- **PLOŠNÉ (+2/+3):** Za +2 body síla zasáhne každého ve Střední Šabloně Výbuchu. Za +3 body se zasažená plocha zvětší na Velkou Šablonu Výbuchu.
- **SILNÉ (+1):** Hod na Vitalitu pro setřesení efektu má postih -2.

**ŠIPKA**

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost x2

Trvání: Ihned

Ozdoby: Oheň, led, světlo, temnota, barevné blesky, proud hmyzu.

Šipka vyšle směrem k jednomu protivníkovi zraňující výsledek energie, záblesk svatého světla, nebo úlomky hmoty.

Pro seslání se nepoužívají postihy za Dostřel, hod na sesílatelskou dovednost je však ovlivněn Krytem, Osvětlením a ostatními obvyklými postihy.

Šipka způsobuje poranění 2k6, nebo 3k6 při úspěchu se zvýšením.

MODIFIKÁTORY

- **PORANĚNÍ (+2):** *Šipka* způsobuje poranění 3k6 (4k6 při úspěchu se zvýšením).

POSÍLENÍ/SNÍŽENÍ RYSU

Úroveň: Novic

Body Síly: 3

Dosah: Chytrost

Trvání: 5 (*posílení*), Ihned (*snížení*)

Ozdoby: Fyzická proměna, zářící aura, lektvary.

Tato síla umožňuje postavě zvýšení nebo snížení jednoho Rysu cíle (vlastnosti nebo dovednosti).

Posílení zvyšuje na pět kol zvolený Rys spojení o jednu úroveň kostky, nebo o dvě při úspěchu se zvýšením.

Snížení Rysu nepřítele má Trvání Ihned a při úspěchu sníží zvolenou vlastnost nebo dovednost o jednu úroveň kostky, nebo o dvě při úspěchu se zvýšením (minimum je k4). Oběť se automaticky pokusí na konci svého dalšího tahu volnou akcí setřást případný efekt pomocí hodů na Ducha. Úspěch sníží efekt o jednu úroveň kostky, úspěch se zvýšením odstraní efekt úplně.

Další seslání se zaměřením na stejný Rys se nečítají (počítej ten nejvyšší), je ale možné zaměřit *jiné* Rysy.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+2):** Síla může působit na více než jeden cíl, každý další stojí 2 dodatečné Body Síly.
- **SILNÉ (+1):** Jen pro *Snížení Rysu*. Hod na Ducha pro setřesení efektu má postih -2.

PODHRABÁNÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Rozplynutí se v zemi a objevení se jinde.

Podhrabání umožňuje příjemci splynout s neopracovanou zeminou. Jestliže chce, může zůstat pod zemí ve stavu „nečinnosti“ nebo se podhrabávat zemí polovinou běžné Pohyblivosti (nebo plnou Pohyblivostí při úspěchu se zvýšením). Nemůže však běžet.

Podhrabávající se postava se může pokusit překvapit protivníka pomocí opositního hodů na Nenápadnost proti Všímavosti. Jestliže podhrabávající se zvítězí, je cíl (ale jen pro něj) Zranitelný. Při vítězství se zvýšením získává podhrabávající se Útok Ze Zálohy. Čekající Cíle, se mohou pokusit přerušit útok před tím, než se odehraje.

Podhrabávající se obvykle nemohou znovu překvapit protivníka, který o jejich přítomnosti ví, stále se však mohou podhrabávat kvůli ochraně a mobilitě.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.
- **SÍLA (+1):** Příjemce se může *podhrabávat* kamenem, betonem a podobnými materiály. (Některé materiály, jako plast, sklo, olovo atp. mohou být odolné, dle úvahy SH.)

VÝŠLEH

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Šablona Kužele

Trvání: Ihned

Ozdoby: Sprška ohně, světla či jiného druhu energie.

Výšleh vyvolá velký vějíř energie, který ožehne zasažené cíle rudým ohněm, kuželem chladu nebo jinou zraňující hmotou nebo energií.

Úspěch vytvoří Šablonu Kužele, začínající u sesilatele a rozšiřující se od něj dál (viz **Plošné Útoky**, strana 97). Vše pod šablonou utrhá 2k6 poranění (nebo 3k6 při úspěchu se zvýšením).

MODIFIKÁTORY

- **PORANĚNÍ (+2):** *Výšleh* způsobuje poranění 3k6, nebo 4k6 při úspěchu se zvýšením.

ZMATENÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost

Trvání: Do konce dalšího tahu oběti

Ozdoby: Hypnotická světla, krátké iluze, hlasité zvuky.

Zmatení zmate všechny cíle ve Střední Šabloně Výbuchu a způsobí, že budou buď Rozptýlení, nebo Zranitelní, případně obojí při úspěchu se zvýšením. Stejný efekt se použije pro všechny zasažené. Tyto stavy jsou odebrány na konci dalšího tahu oběti.

MODIFIKÁTORY

- **PLOŠNÉ (0/+1):** Sesilatel může koncentrovat *zmatení* do Malé Šablony Výbuchu bez zvýšení ceny aktivace, nebo za +1 bod zvětšit rozsah na Velkou Šablonu Výbuchu.

ZRAŇUJÍCÍ POLE

Úroveň: Ostrílený

Body Síly: 4

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Žhnoucí aura, ostny, elektrické pole.

Zraňující pole vytváří nebezpečnou auru kolem příjemce, která zraňuje protivníky, dost bláznivé na to, aby se příliš přiblížili.

Na konci tahu postavy, na kterou bylo *zraňující pole* sesláno, všechny s ní sousedící bytosti (včetně spojenců!) automaticky utrhá 2k4 poranění.

MODIFIKÁTORY

- **PORANĚNÍ (+2):** *Zraňující pole* způsobuje poranění 2k6.

TEMNOZŘENÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost

Trvání: Jedna hodina

Ozdoby: Zářící oči, rozšířené zorničky, vidění zvukem.

Temnozření umožňuje hrdinovi vidět ve tmě. Při úspěchu ignoruje až 4 body postihů za osvětlení. Při úspěchu se zvýšením ignoruje až šest bodů a vidí v naprosté temnotě.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

ODRAŽENÍ**Úroveň:** Novic**Body Síly:** 2**Dosah:** Chytrrost**Trvání:** 5**Ozdoby:** Mystický štít, závan větru, neviditelný služebník, který zastavuje střely.

Síly *odražení* fungují mnoha různými způsoby. Některé mohou skutečně odrážet příchozí útoky, jiná rozmažou podobu cíle nebo vytvoří iluzorní efekty. Tak či tak, výsledek je vždy stejný – odklonění příchozích útoků.

Při úspěchu si protivníci musí odečíst 2 od útoku nablízko či nadálku (dle volby sesilatele). Při úspěchu se zvýšením se postih počítá k oběma typům útoků. Útočník používající proti příjemci zbraň nadálku v boji nablízko má postih v obou případech.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

NALEZENÍ/SKRYTÍ MAGIE**Úroveň:** Novic**Body Síly:** 2**Dosah:** Chytrrost**Trvání:** 5 (*nalezení*); jedna hodina (*skrytí*)**Ozdoby:** Mávání rukama, šeptaná slova.

Nalezení magie umožňuje příjemci síly vidět a odhalit všechny nadpřirozené bytosti, objekty nebo efekty v dohledu po dobu pěti kol. To zahrnuje i neviditelné protivníky, očarování lidí a předmětů, zařízení podivné vědy. Při úspěchu se zvýšením zná sesilatel také obecný typ kouzla – škodící, skrývající, magie, zázraky atp.

Při použití na nadpřirozené bytosti se sesilatel dozví, jaké síly a magické schopnosti má bytost aktivované. Při úspěchu se zvýšením zjistí i Slabosti, které jsou pro daný druh bytostí typické. Nejistí však Slabosti speciálních jedinců, má-li nějaké. Takové musejí být objeveny buď bádáním nebo metodou pokus-omyl.

Neviditelné Bytosti: *Nalezení magie* také umožňuje postavě ignorovat až 4 body postihů při útoku na protivníky, ukryté magickou temnotou, *neviditelností* nebo podobnými schopnosti (nebo všechny takové postihy při úspěchu se zvýšením).

Skrytí magie zabraňuje po dobu jedné hodiny nalezení magických energií na jedné bytosti nebo předmětu Normálního Měřítka (viz **Tabulka Velikosti** strana 179).

Pro větší bytosti zvyš cenu o opravu Měřítka (+2 BS pro Velké, +4 BS pro Obří, +6 BS pro Gigantické).

Při úspěchu v hodě na *skrytí magie* mají pokusu o nalezení magie pro dané stvoření nebo předmět postih -2, případně -4 při úspěchu se zvýšením. Jestliže pokus o nalezení magie selže, postava nedokáže skrz skrytí tímto sesláním prohlédnout a není si ani vědoma, že je před ní něco skryto, kromě zcela evidentních případů (jako například když na ní neviditelný nepřítel zaútočí).

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jednoho pozorovatele pro *nalezení* nebo jeden předmět pro *skrytí* za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.
- **PLOŠNÉ (+1/+2):** Pouze *skrytí*. Síla může působit na vše v kouli o velikosti Střední Šablony Výbuchu za +1 bod, nebo velikosti Velké Šablony Výbuchu za +2.
- **SILNÉ (+1):** Pouze *skrytí*. Hody na *nalezení* pro prohlédnutí skrz *skrytí* mají postih -2.

PŘESTROJENÍ**Úroveň:** Ostřílený**Body Síly:** 2**Dosah:** Chytrrost**Trvání:** 10 minut**Ozdoby:** Proměna tvarů, iluzorní vzhled, vlasy nebo chlupy nové podoby.

Přestrojení umožní cíli převzít podobu jiné osoby stejné Velikosti a tvaru, včetně oblečení. Nedává to však cíli žádné schopnosti dané osoby.

Ti, kdož mají důvod pochybovat o identitě přestrojeného, si hodí na Vší mavost s postihem -2, zda se jim podaří prohlédnout skrz přestrojení (-4 při úspěchu se zvýšením v hodě na seslání). Jedná se o volnou akci.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.
- **VELIKOST (+1):** Příjemce může převzít podobu někoho až o dvě Velikosti většího, nebo menšího, než je sám.

ODKOUZELNÍ**Úroveň:** Novic**Body Síly:** 1**Dosah:** Chytrrost**Trvání:** Ihned**Ozdoby:** Mávání rukama, šeptaná slova.



Odkouzlení umožňuje hrdinovi rušit nepřátelská kouzla. *Odkouzlení* nemá žádný efekt na trvalá očarování nebo vrozené schopnosti jako například dračí dech nebo křik báně. *Odkouzlení* standardně působí na magická zařízení (viz **Magická Zařízení**, strana 153).

Odkouzlení je možné použít na aktivní sílu nebo na překážení nepřátelské síly při její aktivaci. To druhé vyžaduje, aby byl přerušující mág Čekající a přerušil akci protivníka.

V obou případech je *odkouzlení* protivníkovy síly opositním hodem na sesilatelské dovednosti (s postihem -2, je-li protivníková síla jiného typu, jako například magie vs zázraky, psionika vs podivná věda atp.).

Zvítězí-li *odkouzlující* postava, je cílená síla okamžitě ukončena (nebo neuspěje, byla-li přerušena, s obvyklými důsledky neúspěchu). Při úspěchu se zvýšením je příjemce *odkouzlené* síly také Rozptýlený.

MODIFIKÁTORY

- **ODČAROVÁNÍ (+1):** Sesilatel může místo konkrétní osoby nebo síly zacílit magický předmět. Jedná se v takovém případě o standardní hod na sesilatelskou dovednost, ne o opositní hod (SH může případně určit postihy při odčarovávání mocných předmětů nebo artefaktů). V případě úspěchu jsou všechny magické schopnosti předmětu na jedno kolo potlačené, nebo na kola dvě, v případě úspěchu se zvýšením.
- **VÍCE SÍL (+3):** V případě úspěchu *odkouzlí* sesilatel cíli všechny právě aktivní síly.

VĚŠTĚNÍ

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 5

Dosah: Sesilatel

Trvání: Krátká, přibližně pětiminutová konverzace.

Ozdoby: Seance, modlitby, vyzpovídání démona.

Věštění umožňuje sesilateli kontaktovat bytosti či mocnosti z jiných světů pro získání informací.

Příprava kouzla zabere jednu nepřerušovanou minutu a musí být provedena na místě odpovídajícím kontaktované bytosti. Kupříkladu rozmluva s duchem by měla být vedena u jeho hrobu, nebo tam, kde byl zabit, nebo s nějakým jeho osobním předmětem v ruce. Orákula mohou být zývána jen v chrámech, duchové ohně blízko plamenů, a tak podobně.

Po skončení přípravy si sesilatel hodí na sesilatelskou dovednost. Úspěch mu umožňuje vejít ve styk s vzývanou entitou a položit otázky, které má. Entita musí odpovědět co nejlépe podle svých schopností, a tak přímo nebo nejednoznačně, jak podle Správce Hry odpovídá její povaze a povaze kampaně. Úspěch se zvýšením znamená, že entita je více nápomocná, více toho zná nebo jsou její odpovědi přímější než obvykle (ať už to chce nebo ne).

Typ kontaktované entity určuje i způsob, jakým komunikuje. Duchové z podsvětí většinou znají jen to, co má vztah k jejich životu a smrti – a nemusejí ani znát identitu svého vraha, byl-li maskovaný nebo ho oběť nezahlédla.

Podobně pak přírodní duchové mají informace jen ze svého blízkého okolí, démoni mohou vědět jen o událostech, do kterých byli přímo zapojeni, a tak podobně. Správce Hry musí rozhodnout, co entita ví, na základě jejího příběhu, původu a osobnosti.

Poté, co byla entita vyzpovídána, není možné ji znovu kontaktovat po příštích 24 hodin. Správce Hry toto může rozšířit na celé společenství obdobných entit na jednom místě, jako jsou vodní duchové zurčícího potoka nebo bezejmenní duchové v hromadném hrobu.

VYSÁTÍ BODŮ SÍLY

Úroveň: Veterán

Body Síly: 2

Dosah: Chytrst

Trvání: Ihned

Ozdoby: Modlitba, šeptaná slova, gesta.

Mocní mágové, kněží, psykerové a podobní mohou použít tuto schopnost pro vysátí magické energie od svých protivníků. A někdy mohou dokonce nasát ukradenou energii do sebe.

Síle čelí cíl opositních hodem na Ducha proti sesilatelské dovednosti a sesilatel má postih -2 ke svému hodu v případě, že má cíl jiné Tajemné Pozadí než on sám.

Úspěch vysaje 1k6 Bodů Síly protivníka (jestli nějaké má; tento hod Neesuje). Při úspěchu se zvýšením si sesilatel přidá získané body ke svým. To může zvýšit množství jeho bodů nad běžné maximum! Tyto body vydrží, dokud nejsou spotřebovány, a při sesílání jsou použité jako první.

Vysátí Bodů Síly je možné použít i na magická zařízení (tvůrce odolává svou sesilatelskou dovedností, ať již zařízení ovládá, nebo ne). Zařízení nemůže ztratit více bodů, než právě má.

MANIPULOVÁNÍ S ŽIVLY

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrst

Trvání: 5

Ozdoby: Několik jednoduchých gest.

Tato síla dává příjemci základní kontrolu nad čtyřmi tradičními živly: vzduchem, zemí, ohněm a vodou (živly se mohou lišit dle herního světa). Síla působí, jako by měla Sílu k6, nebo k8 v případě úspěchu se zvýšením.

Při aktivaci si sesilatel může vybrat jeden z následujících efektů:

ÚTOK: Sesilatel použije svůj hod na aktivaci síly jako hod na útok, který při zásahu způsobí cíli v Dosahu 2k4 poranění (3k4 při úspěchu se zvýšením).

POHYB: Sesilatel může jako limitovanou akci v kterémkoli směru pohnout až 1 kubickou stopou vzduchu, země (polovinou této hodnoty pro kámen), ohně nebo vody až do vzdálenosti své Chytrsti.

ODTLAČENÍ: Živly postrkují a pohybují cílem. Sesilatel používá svůj hod na aktivaci místo své Síly pro manévr Odtlačení (viz strana 104).

SPEICIÁLNÍ EFEKTY: Sesilatel může se souhlasem SH použít živly pro vytvoření dodatečného efektu. Možné příklady takových efektů jsou například použití vzduchu pro sfouknutí pochodně, rozfoukání plamene, ochlazení postavy (hoď znovu na Únavu ve vysilujícím horku). Sesilatel může použít zem pro zakrytí stop, zacelení trhlin v kamenné nebo hliněné zdi, použít oheň na vyvolání plamene přibližně o velikosti pochodně, rozšíření již hořícího ohně. Může použít vodu pro vyvolání litru vody (ne však „uvnitř“ předmětů či lidí), nebo očištění přibližně 4 litrů vody jedním sesláním.

Po aktivaci je každé další použití efektu samostatnou akcí. Hoď znovu na sesilatelskou dovednost v případě pokusu o Útok nebo Odtlačení (vzhledem k tomu, že se nejedná o hody na aktivaci síly, nezpůsobují tyto hody Odraz v případě Kritického Neúspěchu).

EMPATIE

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrst

Trvání: 5

Ozdoby: Koncentrace, vřelý či účastný úsměv, výměna zdvořilostí.

Úspěšný hod na sesilatelskou dovednost proti Duchu cíle umožní sesilateli zjistit základní emoce, které cíl právě má. To mu dává bonus +1 (+2 při úspěchu se zvýšením) ke všem hodům na Zastrasování, Přesvědčování, Předvádění nebo Popichování proti danému cíli po dobu, kdy se síla aktivní.

Empatie působí i na zvířata a přidává +1 (+2 při úspěchu se zvýšením) k hodům na Jezdectví nebo jiným hodům, používaným při interakci se zvířaty.

MODIFIKÁTORY

▪ **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.



OVINUTÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Bomba lepidla, šlahouny, pouta, pavučiny.

Ovinutí umožňuje sesilatelci zadržet cíl pomocí ledu, pásů energie, nebo jiných šlahounovitých Ozdob (Pevnost 5). Při úspěchu je cíl Zapletený. Při úspěchu se zvýšením je Držený.

Oběti se mohou ve svém tahu osvobodit, jak je popsáno v části **Držená & Zapletená** na straně 98.

MODIFIKÁTORY

- **PLOŠNÉ (+2/+3):** Za +2 body síla zasáhne každého ve Střední Šabloně Výbuchu. Za +3 body se zasažená plocha zvětší na Velkou Šablonu Výbuchu.
- **SILNÉ (+2):** *Ovíjející* materiál je obzvlášť houževnatý. Hody na uvolnění mají postih -2 a jeho Pevnost vzrůstá na 7.

OCHRANA PŘED PROSTŘEDÍM

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Jedna hodina

Ozdoby: Značka na čele, lektvary, žábry.

Dobrodruzi někdy putují pod vodou, prázdnotou vesmíru nebo skrz jiná nebezpečná prostředí. Tato síla je ochraňuje před drtivými hlubinami, spalujícím horkem, prudkým chladem či dokonce ozářením.

Ochrana před prostředím umožňuje cíli dýchat, mluvit a pohybovat se svou standardní Pohyblivostí v jinak smrtícím prostředí. Ochraňuje ho před prudkým horkem, chladem, radiací, tlakem atmosféry nebo tekutin i nedostatkem kyslíku. Obecně řečeno, dobrodruh může normálně fungovat pod vodou, v prázdnotě vesmíru, v sopouchu sopky atp. V super-intenzivních podmínkách, jako například přímo ve žhavé lávě či velmi silné radiaci taveného jádra nukleárního reaktoru, přestává síla velmi rychle (1k4 kol) účinkovat.

Ochrana před prostředím také snižuje poranění z podobných zdrojů o 4 (resp. o 6 při úspěchu se zvýšením). Jestliže například ochraňuje proti intenzivnímu horku, tak také ochraňuje proti plamenometu či *šipce* s ohnivou Ozdobou.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

DALEKOZŘENÍ

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Tajně označený cíl, naváděcí vítr, orlí oči.

Dalekozření umožňuje příjemci vidět detailně na velké vzdálenosti. Dokáže tak odezírat ze rtů nebo číst malé písmo až na vzdálenost kilometru a půl.

Při úspěchu se zvýšením si také snižuje postihy za Dostřel pro Střelbu, Atletiku (vrh) nebo další schopnosti ovlivněné Dostřelem.

MODIFIKÁTOR

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

STRACH

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Gesta, tajemná energie, zimnice.

Tato síla způsobuje ohromující hrůzu a děs. Zasažení si musejí hodit proti Strachu. Komparz, který v hodu neuspěje, Zpanikaří a Divoké Karty si musejí hodit na **Tabulku Strachu**. Je-li síla seslaná se zvýšením, má hod proti Strachu postih -2 a Divoké Karty si přičítají +2 k výsledkům z **Tabulky Strachu**.

MODIFIKÁTOR

- **PLOŠNÝ (+2/+3):** Za +2 body síla zasáhne každého ve Střední Šabloně Výbuchu. Za +3 body se zasažená plocha zvětší na Velkou Šablonu Výbuchu.

LÉTÁNÍ

Úroveň: Veterán

Body Síly: 3

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Nárazový vítr, křídla, košťata.

Létání umožňuje postavě létat s Pohyblivostí 12", nebo dvojnásobnou při úspěchu se zvýšením (nemůže Běhat).

MODIFIKÁTOR

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+2):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 2 dodatečných Bodů Síly za každý.

ZVĚTŠENÍ/ZMENŠENÍ

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 2 za změnu o bod Velikosti

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Gesta, mocná slova, lektvary.

Zvětšení zvyšuje Velikost příjemce o 1 za každé utracené 2 Body Síly. Každé zvýšení Velikosti dává cíli zvýšení Síly o jednu úroveň kostky a 1 bod Tuhosti (viz stránka 178 pro více informací o **Velikosti**). Nezvyšuje však maximální počet Zranění bez ohledu na změnu Měřítka.

Zmenšení snižuje Velikost cíle o jednu úroveň za každé utracené 2 Body Síly, až do maximálního zmenšení do Velikosti -2 (přibližně na velikost kočky). Za každou

úroveň snížení poklesne Síla o jednu úroveň kostky (minimum k4) a Tuhost o 1 (minimum 2).

Pro nedobrovolné cíle se jedná o opositní hod na sesilatelskou dovednost proti Duchu cíle.

BOŽÍ DOPUŠTĚNÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Větrný vír, chaotický poltergeist, odpuzující pole.

Tato schopnost vytváří pro všechny v zasažené ploše chaos a nepořádek a vrhá do všech směrů suť i protivníky.

Při úspěchu umístí sesilatel Střední Šablonu Výbuchu kamkoli v Dosahu, nebo Šablonu Kužele, vycházející od sesilatele (viz **Plošné Útoky**, strana 97).

Kdokoli pod šablonou je Rozptýlený a musí si *následně* hodit na Sílu (s postihem -2, měl-li sesilatel úspěch se zvýšením). Ti, kdož neuspějí, jsou odhozeni 2k6" – přímo ve směru od sesilatele, jestliže byla použita Šablona Kužele, nebo přímo od centra, byla-li použita Šablona Výbuchu (sesilatel rozhodne za ty, kteří byli přímo v centru).

Oběti, které při odhození zasáhnou něco tvrdého (jako například zeď), utrhá 2k4 poranění (nesmrtícího, nejedná-li se o zeď s hroty nebo jiný, podobně nebezpečný objekt).

Letící Cíle: Letící nebo ve vzduchu se nacházející cíle mají dodatečný postih -2 ke svému hodu na Sílu, protože se nemohou proti odhození zapřít o zem.

MODIFIKÁTOR

- **PLOŠNÉ (+1):** Boží dopuštění zasáhne Velkou Šablonu Výbuchu.
- **SILNÉ (+2):** Hody na Sílu mají postih -2.

LÉČENÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 3

Dosah: Dotyk

Trvání: Ihned

Ozdoby: Vkládání rukou, dotknutí se cíle svatým symbolem, modlitba.

Léčení odstraňuje Zranění, která nejsou starší než jedna hodina. Úspěch odstraní jedno Zranění a úspěch se zvýšením odstraní dvě. Sílu je možné během oné hodiny seslat vícekrát pro odstranění dalších Zranění, má-li léčitel dostatek Bodů Síly.

Co se týče Komparzu, SH nejprve musí určit, je-li spojenec stále naživu (viz **Po Boji**, strana 96). Jestliže je, úspěšný hod na sesilatelskou dovednost ho vrátí do akce (Otřeseného, jestliže na tom záleží).

MODIFIKÁTOR

- **VYŠŠÍ LÉČENÍ (+10):** *Vyšší léčení* dokáže obnovit jakékoli Zranění, včetně těch, které jsou starší než jedna hodina.
- **ZMRZAČENÍ (+20):** Síla dokáže vyléčit i permanentní Zmrzačení (viz **Vyřazení**, strana 95). Vyžaduje to hodinu příprav a je dovoleno jen jedno seslání za poranění. Jestliže selže, tento sesilatel nedokáže dané poranění *léčit* (někdo jiný to ale zkusit může). V případě úspěchu je cíl Vyčerpaný na 24 hodin.
- **NEUTRALIZUJ JED NEBO NEMOC (+1):** Úspěšný hod na *léčení* zneutralizuje také jakýkoli jed nebo vyléčí jakoukoli nemoc. Je-li s jedem nebo nemocí spojený bonus nebo postih, použije se oprava i na hod na sesilatelskou dovednost.

ILUZE

Úroveň: Novic

Body Síly: 3

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Magické kouzlo, hologramy, „éterické materializátory“,

Mezi nejúžasnější schopnosti patří schopnost stvořit něco z ničeho – i když to není skutečné!

Iluzi je možné použít pro vytvoření vizuální scény nebo repliky takřka čehokoli, co si sesilatel dokáže představit, je ale tichá, nepohyblivá a neschopná ovlivnit reálný svět. Například iluzorní zbraně protivníky procházejí, na iluzorní židli si není možné sednout a iluzorní pes nemůže nahlas štěkat.

Ti, kdož se dostanou do kontaktu s *iluzí* nebo pochybují o tom, že je skutečná, si jako volnou akci hodí na Chytrost (s postihem -2, jestliže byla síla aktivovaná se zvýšením). V případě úspěchu nepodléhá daná osoba nadále efektu iluze z tohoto seslání.

SH by měl hodit skupinové hody za Komparz, vzhledem k tomu, že se mohou vzájemně na nedostatky *iluze* upozornit.

Objem *iluze* se musí vejít do koule o velikosti Střední Šablony Výbuchu (4“ resp. 8 metrů v průměru).

MODIFIKÁTOR

- **ZVUKOVÁ (+1):** Síla vytváří zvuky odpovídající dané *iluzi*. Iluzorní spojenci mohou mluvit, iluzorní vrány krákat, a tak podobně. Nedokáže to však zamaskovat či ztlumit existující zvuk.
- **SILNÁ (+2):** Hody na Chytrost pro prohlédnutí *iluze* mají postih -2.

ZNEHMOTNĚNÍ

Úroveň: Veterán

Body Síly: 5

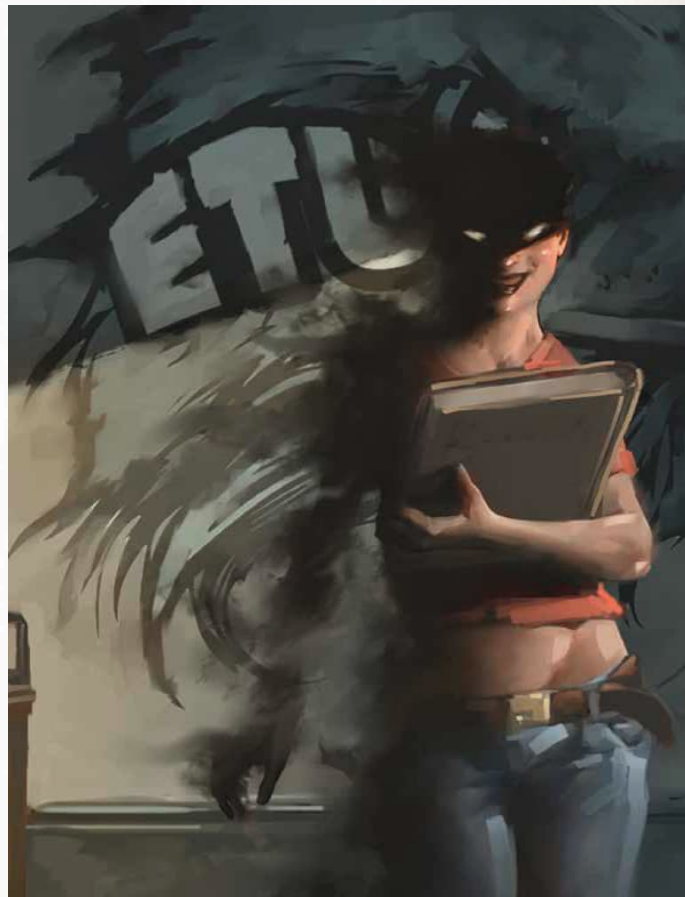
Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Přízračná podoba, tělo ze stínu, přeměna v plyn

S úspěšným hodem na sesilatelskou dovednost se příjemce této síly, ať je to kdokoli, stane nehmotným. Nemůže ovlivňovat fyzický svět a ten nemůže ovlivňovat jeho. Může procházet zdmi a nemagické zbraně ho nemohou zranit. Všechny předměty, které měl v době seslání u sebe, jsou také nehmotné.

V nehmotné podobě může působit na jiné nehmotné bytosti (včetně sebe sama) a je stále možné ho zranit nadpřirozenými útoky, včetně útoků silami a očaroványi předměty. Při úspěchu se zvýšením při aktivaci *znehmotnění* sniž poranění z nadpřirozených útoků o 4.



Po uplynutí doby trvání se nehmotná postava znovu zhmotní, je-li však v daném okamžiku uvnitř někoho nebo něčeho, je odstrčena na nejbližší volné místo a je Omráčená.

Je-li síla seslaná na nedobrovolný cíl, odolává oběť síle pomocí svého Ducha.

ZNEVIDITELNĚNÍ

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 5

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Prášek, lektvar, duhová světla.

Při úspěšné aktivaci postava a všechny předměty, které má u sebe, zprůhlední, až na nejasný obrys nebo rozmazanou siluetu. Jakákoli akce proti ní, vyžaduje-li zrak, má postih -4, nebo -6 při úspěchu se zvýšením na aktivaci. Stejně postihy mají i hody na Všímavost pro zjištění přítomnosti neviditelné postavy.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+3):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 3 dodatečných Bodů Síly za každý.

SVĚTLO/TMA

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: 10 minut

Ozdoby: Iluzorní pochodeň, sluneční svit, temnota, hustá mlha.

Světlo vytvoří jasné osvětlení na ploše Velké Šablony Výbuchu. Při úspěchu se zvýšením je také možné zaostřit světlo do paprsku o délce 5" (10 metrů).

Tma blokuje osvětlení na ploše Velké Šablony Výbuchu, kterou pokryje Tma, nebo při úspěchu se zvýšením Naprostá Temnota (viz *Osvětlení* na straně 102).

Jestliže se efekty *světla* a *tmy* překrývají, je společná plocha v šeru (-2).

MODIFIKÁTORY

- **POHYBLIVÉ (+1):** Sesilatel může v každém kole přesouvat zasaženou plochu až o úroveň své kostky sesilatelské dovednosti, nebo ji při sesílání zacílit na neživý předmět.

PROPOJENÍ MYSLÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost

Trvání: 30 minut

Ozdoby: Čelenky, talismany Tao nebo jiných náboženství, krystaly.

Propojení myslí vytvoří telepatické spojení mezi dvěma osobami (což nemusí nutně zahrnovat sesilatele). Spojení je možné jen mezi souhlasícími cíli a myšlenky, které nejsou vědomě vysílané, se nepřenašejí.

Poté, co byla síla aktivovaná, je Dosah spojení mezi všemi propojenými myslmi jeden a půl kilometru, případně sedm a půl kilometru při úspěchu se zvýšením.

Jestliže kterákoli z propojených postav utrhne Zranění, musí si všechny ostatní hodit na Chytrost a v případě neúspěchu jsou Otřesené (tato situace jim však nemůže způsobit Zranění).

Rychlost komunikace odpovídá běžné řeči, při úspěchu se zvýšením je však možné v jednom bojovém tahu přenést až 30 sekund komunikace.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

ČTENÍ MYSLI

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Psionický průnik, duševní pohled.

Čtení myslí je opositní hod proti Chytrosti cíle.



Úspěch umožňuje postavě získat od cíle jednu pravdivou odpověď. Cíl si je vědom proniknutí do své mysli, ledaže by sesílatel uspěl se zvýšením. SH může aplikovat opravy dle mentálních Soužení cíle nebo jeho aktuálního stavu mysli.

VYMAZÁNÍ VZPOMÍNEK

Úroveň: Veterán

Body Síly: 3

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Škodlivý nápoj, paraziti, dotyk spánků cíle.

Vymazání vzpomínek odstraní vzpomínky cíle, což je ve většině civilizovaných společností pokládáno za odporný zločin. Oběť síle vzdoruje opositním hodem na svou Chytrost a vymazání vyžaduje plnou minutu mentálního boje. Oběť musí být během celého procesu při vědomí a není-li tedy nějakým způsobem omezena v pohybu, může prostě odejít z Dosahu.

Při úspěchu zapomene oběť jednu událost (až do přibližně 30 minut délky). Při úspěchu se zvýšením jsou odstraněny komplexní vzpomínky v délce několika hodin.

Zvítězí-li v hodu obránce, nemůže proti němu sesílatel znovu *vymazáním vzpomínek* použít po dobu 24 hodin. (Jiní to však i v této době zkusit mohou.)

Vzpomínky jsou ztracené – ale silné důkazy, které odporují „logice“, dovolují hod na Chytrost s postihem -2 pro vybavení si střípků vzpomínek, určených SH.

MODIFIKÁTORY

- **UPRAVIT (+1):** Místo aby vzpomínky vymazal, je může sesílatel upravit, jak uzná za vhodné.
- **RYCHLÉ SESLÁNÍ (+2):** Sesílatel může vzpomínky vymazat v jedné akci.

ČTENÍ PŘEDMĚTU

Úroveň: Ostrílený

Body Síly: 2

Dosah: Dotyk

Trvání: Speciální

Ozdoby: Dotknutí se objektu, zářící ruce.

Čtení předmětu je schopnost spatřit vize z minulosti neživého předmětu. Při úspěchu na aktivaci získá sesílatel nejasný dojem o informacích, po které u objektu pátrá, a to od doby jeho vzniku až po současnost. Úspěch se zvýšením vyjeví konkrétnější a přesnější informace.

Použije-li například sesílatel při vyšetřování vraždy *čtení předmětu* na krvi pokrytý nůž, může mu úspěch vyjevit, že nůž držel člověk a že se útok odehrál v noci. Při úspěchu se zvýšením pak může letmo zahlédnout vrahovu tvář nebo jinou stopu, která by mohla umožnit zjištění jeho identity.

OCHRANA

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Mystická záře, tvrdá kůže, éterická zbroj, množství nanobotů.

Ochrana vytvoří kolem postavy pole energie nebo zbroj, což mu dává 2 body Zbroje. Při úspěchu se zvýšením je bonus místo toho započítán přímo do Tuhosti.

To, zda je *ochrana* viditelná nebo ne, záleží na zvolené Ozdobě.

Ochrana se sčítá se veškerou ostatní zbrojí, přirozenou i oblečenou a je negována PP útoky jako obvykle.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

RÁNA

Viz *Boží Dopuštění*, strana 162.

LOUTKA

Úroveň: Veterán

Body Síly: 3

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Zářící oči, trans, houpající se hodinky, panenka voodoo.

Seslání *loutky* je opositním hodem na sesílatelskou dovednost postavy proti Duchu cíle. Při úspěchu oběť poslechne příkazy, které přímo nezraní ji ani ty, na kterých jí záleží. Při úspěchu se zvýšením může cíl zranit i sám sebe nebo druhé (včetně umožnění takového zranění nečinností).

V obou případech, kdykoli je mu přikázáno, aby zranil sám sebe nebo někoho, na kom mu záleží, a to včetně umožnění takového zranění svou nečinností, může si jako volnou akci hodit na Ducha. Při úspěchu tento konkrétní příkaz nesplní, ale zůstává dál loutkou. Při úspěchu se zvýšením zlomí moc toho, kdo ho ovládá, a síla končí.



Příkazy musí být obecné, jako například „zaútoč na osobu“ nebo „otevři dveře“. Ovládající nemůže určovat, kolik akcí oběť ve svém tahu použije, jestli použije nebo nepoužije Břit Kružný Sek atp.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+2):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 2 dodatečných Bodů Síly za každý.

RYCHLOST

Viz *Zpomalení/Zrychlení*, strana 167.

ÚLEVA

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Modlitba, tonikum, chladivý vánek.

Úleva umožňuje sesilateli zotavit se z negativních stavů nebo efektů Únavy.

Zotavení: Sesilatel odebere jeden z následujících stavů: Otřesený, Rozptýlený nebo Zranitelný. Úspěch se zvýšením v hodů na sesilatelskou dovednost odebere stavy dva. Působí-li na více než jeden cíl (pomocí modifikátoru Další Příjemci), může sesilatel rozhodnout, který stav či stavy odebere pro každý spojence samostatně.

Úleva nemůže odebrat stavy způsobované probíhajícími efekty (Držený či Zapletený, Omráčený atp.), nebyl-li odstraněn zdroj daného stavu.

Otupění: Při úspěchu snižuje celkové postihy příjemce za Zranění a Únavu o jedna, nebo o dva při úspěchu se zvýšením. Například Vyčerpanému (-2) hrdinovi se třemi

Zraněními (-3) sníží při úspěchu celkový postih z -5 na -4 a v případě úspěchu se zvýšením na -3.

Tento efekt vydrží po dobu jedné hodiny. Ve skutečnosti neodstraňuje Zranění či Únavu, ale jen umožní příjemci ignorovat postihy z nich. Jestliže by byl cíl v průběhu působení efektu Vyřazen Zraněním nebo Únavou, je stále Vyřazený, jako obvykle.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.
- **OMRÁČENÝ (+1):** Při použití možnosti Zotavení může sesilatel ovlivnit stav Omračení. To zcela odebere efekty Omračení.

OŽIVENÍ

Úroveň: Hrdinská

Body Síly: 30

Dosah: Dotyk

Trvání: Ihned

Ozdoby: Propracované obřady, vzácné rostliny, magické amulety, božská intervence

Možná nejmocnější silou ze všech je schopnost přivést mrtvé zpět k životu. Dokáže to vrátit ztracenou lásku, přinést útěchu truchlícím i svrhnout království.

Navrácení mrtvého zpět životu vyžaduje rozumně zachované tělo, které není mrtvé více než rok. Sesilatel se pak po dobu čtyř hodin modlí, medituje, zpívá nebo jinak koncentruje na vyspravení těla a přivolání duše zpět.

Jamile je to hotovo, léčitel si hodí na seslání s postihem -8. Při úspěchu se cíl vrátí zpět k životu se třemi

Zraněními a je Vyčerpaná. Při úspěchu se zvýšením se vrací pouze Vyčerpaná.

MODIFIKÁTORY

- **SÍLA (+5):** Za +5 Bodů Síly může hrdina oživit mrtvého, který zemřel až před deseti lety.

ZMĚNĚNA PODOBY

Úroveň: Novic

Body Síly: Speciální

Dosah: Osobní

Trvání: 5

Ozdoby: „Morfování“, talismany, tetování.

Tato síla umožňuje sesilatelovi vzít na sebe podobu jiných živých bytostí. Může se změnit jen do základních podob dané bytosti, ne do elitní, ani do alternativní podoby (je tedy možné se změnit na skřeta, ale ne na skřetího náčelníka). Při úspěchu se zvýšením může sesilatel zvýšit jak Sílu, tak Vitalitu bytosti o jednu úroveň kostky.

Velikost nové podoby je omezena úrovní sesilatele:

ZMĚNA PODOBY		
CENA	ÚROVEŇ	VELIKOST
3	Novic	Velikost od -4 až po -1
5	Ostřílený	Velikost 0
8	Veterán	Velikost 1-2
11	Hrdinská	Velikost 3-4
15	Legendární	Velikost 5-10

Předměty, které postava drží nebo má na sobě, jsou proměněny do nové podoby spolu s ní a znovu se objeví, když síla skončí.

I po přeměně si postava zachovává své Břity a Soužení, a také Chytrost, Ducha a na ně napojené dovednosti. Získává Obratnost, Sílu, Vitalitu a napojené dovednosti dané bytostí, a také síly, které jsou pro danou bytost běžné (plivání ohně pro draky, létání pro pegase, a tak dále). Postava při změně podoby nezíská Body Síly cíle, i kdyby je měl – zůstanou jí však její vlastní.

Schopnosti sesilatele používat různá zařízení a komunikovat je limitována možnostmi nové podoby – goblini umějí mluvit, a tedy i sesílat kouzla, ale medvědi ani tygři ne. Sesilatel může bez ohledu na zvolenou podobu udržovat jakoukoli sílu, kterou seslal před změnou podoby.

Efekty Zranění: Postava ve změněné podobě nezískává dodatečnou kapacitu Zranění Velkých a Obřích

bytostí, ani schopnosti, které snižují Zranění, jako Odolný nebo Velmi Odolný.

ZPOMALENÍ/RYCHLOST

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned (zpomalení); 5 (rychlost)

Ozdoby: Zpomalení času, rozmazaný pohyb, kluzká louže oleje nebo ledu.

Zpomalení snižuje pohyblivost a koordinaci, zatímco rychlost je zvyšuje. Zpomalení v každém kole sníží na polovinu celkový pohyb cíle (zaokrouhleno nahoru). Při úspěchu se zvýšením se navíc pohyb stává akcí. Cíl se pokusí automaticky setřást efekt zpomalení na konci každého dalšího tahu hozením na Ducha.

Úspěch při seslání rychlosti zdvojnásobí pohyb cíle (základní Pohyblivost a běh). Při úspěchu se zvýšením může navíc postava ignorovat postih -2 za běh.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Pouze rychlost. Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.
- **PLOŠNÉ (+2/+3):** Pouze zpomalení. Za +2 body síla zasáhne každého ve Střední Šabloně Výbuchu. Za +3 body se zasažená plocha zvětší na Velkou Šablonu Výbuchu.
- **ZRYCHLENÍ (+2):** Pouze rychlost. Celkový postih postavy za Multiakce v každém tahu se snižuje o 2 (může provést dvě akce bez postihu, nebo tři s postihem -2 ke každé).
- **SILNÉ (+1):** Pouze zpomalení. Hod na Ducha pro setřesení efektu zpomalení má postih -2.

POMALOST/RYCHLOST

Viz Zpomalení/Rychlost, výše.

SPÁNEK

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Jedna hodina

Ozdoby: Ukolébavka, fouknutí prachu nebo písku na cíl.

Ti, kdož upřednostňují nenápadnost nebo se chtějí vyhnout poranění svých protivníků, preferují toto kouzlo, které oběti uvede do hlubokého a klidného spánku.

Kdokoli zasažený *spánkem* si musí hodit na Ducha (s postihem -2, jestliže sesílatel uspěl v hodů na sesílatelskou dovednost se zvýšením). Ti, kdož neuspějí, usnou na dobu Trvání kouzla. Velmi hlasité zvuky nebo fyzické pokusy o probuzení spáče (například třesením), dávají oběti nový hod na Ducha.

MODIFIKÁTORY

- **PLOŠNÝ (+2/+3):** Za +2 body síla zasáhne každého ve Střední Šabloně Výbuchu. Za +3 body se zasažená plocha zvětší na Velkou Šablonu Výbuchu.

ZTRESTÁNÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Barevná záře, runy, znaky, praskající výboje energie, hroty vyrostlé na čepeli.

Tato síla je sesílaná na zbraň. Jedná-li se o zbraň nadálku, působí její efekt na celý zásobník či toulec, 20 šipek, nábojů či šípů, nebo na jednu celou „dávku“ munice (SH určí přesné množství pro neobvyklé zbraně). Po dobu trvání kouzla má zbraň zvýšené poranění o +2, nebo o +4 při úspěchu se zvýšením.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

VYTVOŘENÍ/ZTIŠENÍ ZVUKU

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost x5 (*vytvoření*); Chytrost (*ztišení*)

Trvání: Ihned (*vytvoření*); 5 (*ztišení*)

Ozdoby: Magický efekt, zavlnění vzduchu, zvon nebo zvonek, který se rozezní nebo přestane zvonit.

Vytvoření zvuku napodobuje jakýkoli známý zvuk nebo hlas, vycházející ze zvoleného bodu v Dosahu, o hlasitosti až hlasitého výkřiku. Je-li síla použita pro Testování, jedná se o opositní hod proti Chytrosti obránce.

Ztišení zvuku dělá přesný opak a ztišuje všechny zvuky až do hlasitosti hlasitého výkřiku na ploše Velké Šablony Výbuchu. Tento efekt odečítá 4 od hodů na Všímavost těm, kdo jsou v zasažené oblasti, stejně tak i těm,

nacházejícím se mimo zasaženou oblast, když se snaží zaslechnout zvuky zvnitřku oblasti. Zvýšení v hodů na seslání zcela ztiší všechny zvuky v zasažené šabloně – případné hody na Všímavost automaticky selžou.

MODIFIKÁTORY

- **POHYBLIVÉ (+1):** Sesílatel může v každém kole přesouvat zasaženou plochu až o úroveň své kostky sesílatelské dovednosti.
- **CÍLENÉ (+0):** Místo toho, aby seslal *ztišení zvuku* jako plošné kouzlo, může ho sesílatel místo toho zacílit na konkrétní osoby v Dosahu, za 1 Bod Síly za každou zvolenou. Nesouhlasící cíle odolávají Duchem (s postihem -2, uspěl-li sesílatel se zvýšením).

OVLÁDNUTÍ JAZYKŮ

Úroveň: Novic

Body Síly: 1

Dosah: Chytrost

Trvání: 10 minut

Ozdoby: Slova, obrázky, pohyby ruky.

Tato síla umožňuje postavě mluvit, číst a psát v rozumném, jiném než jejím vlastním jazyku. Úspěch se zvýšením v hodů na sesílatelskou dovednost umožňuje postavě také správně používat a rozumět slangu a nářečím.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

OMRÁČENÍ

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Výtrysk energie, omračovací bomba, sonický třesk, záblesk oslepujícího světla.

Omráčení zasáhne cíl omračující silou, zvukem, světlem, magickou energií či něčím podobným.

Úspěch při seslání znamená, že si oběť musí uspět v hodů na Vitalitu (s postihem -2 při zvýšení v hodů na sesílatelskou dovednost), nebo je **Omráčená** (viz 106).

MODIFIKÁTORY

- **PLOŠNÉ (+2/+3):** Za +2 body síla zasáhne každého ve Střední Šabloně Výbuchu. Za +3 body se zasažená plocha zvětší na Velkou Šablonu Výbuchu.

PODPORA

Viz *Úleva*, strana 166.

POVOLÁNÍ SPOJENCE

Úroveň: Novic

Body Síly: 2+

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Hliněná figurka, která se zvětší do velikosti služebníka, tetování, které ožije.

Tato síla umožňuje postavě povolat z ničeho magického služebníka. Spojenec na sebe obvykle bere podobu humanoida příslušné Velikosti, může se vypadat různě, dle sesilatelových ozdob. Zhmotní se kdekoli v Dosahu a při úspěchu se zvýšením na sesilatelskou dovednost je také Odolný.

Spojenec koná ve stejné Akční Kartě jako jeho stvořitel a poslouchá jeho příkazy, jak nejlépe dokáže. Nemá žádnou osobnost, kreativitu, ani emoce. Po uplynutí doby Trvání síly, nebo když je Vyřazen, rozplyne se spojenec do nicoty a nezůstane po něm ani stopy.

Typy služebníků, které sesilatel dokáže povolat, závisí na jeho Úrovní. Se souhlasem SH může u služebníka hráč zaměnit jeho schopnosti za jiné. Chce-li například hrdina průvodce v podobě vlka, může sesilatel vyměnit dovednost Střelba za Umění Přežít, aby jeho „zvíře“ dokázala stopovat nepřátele.

POVOLÁNÍ SPOJENCE

ÚROVEŇ	CENA	SLUŽEBNÍK
Novic	1	Průvodce
Ostřílený	3	Bodyguard
Veterán	5	Zdvojení*
Hrdinský	7	Strážce

MODIFIKÁTORY

- **KOUSNUTÍ/DRÁPY (+1):** Spojenec může kousat nebo trhat za Sílu+k6.
- **LÉTÁNÍ (+2):** Spojenec může létat s Pohyblivostí 12.
- **JEZDEC MYSLI (+1):** Sesilatel může komunikovat a používat smysly skrze spojence.

TELEKINEZE

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 5

Dosah: Chytrost x2

Trvání: 5

Ozdoby: Mávnutí ruky, magická hůlka, ocelový pohled.

PRŮVODCE

Vlastnosti: Obratnost k4, Chytrost k4, Duch k5, Síla k4, Vitalita k4

Dovednosti: Atletika k4, Boj k4, Všímavost k4, Střelba k4, Nenápadnost k6

Pohyblivost: 4; Obrana: 4; Tuhost: 4

Speciální Schopnosti:

- **Drápy:** Sílu+k4.
- **Konstrukt:** +2 na vzpomínání se z Otřesení; ignoruje jednu úroveň postihů za Zranění; nepotřebuje dýchat; imunní vůči jedům a nemocím.
- **Nebojácny:** Imunní vůči strachu a Zastrahování.

BODYGUARD

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Všímavost k4, Střelba k4, Nenápadnost k4

Pohyblivost: 6; Obrana: 5; Tuhost: 7 (2)

Břity: První úder

Výbava: Útok nablízko (Sílu+k6)

Speciální Schopnosti:

- **Zbroj +2:** Tvrdá kůže.
- **Konstrukt:** Viz Průvodce.
- **Nebojácny:** Imunní vůči strachu a Zastrahování.

ZDVOJENÍ

Spojenec je dvojníkem sesilatele až na následující: jedná se o Komparz; má stejný počet Bodů Síly jako sesilatel *po* tomto seslání; *nemůže* použít sílu *povolej spojence*; jeho dovednosti (ale ne vlastnosti) jsou o jednu kostku nižší než u originálu (minimum k4); má identické běžné vybavení (bez magických vlastností; zmizí, když síla skončí); má schopnosti Konstrukt a Nebojácny.

STRÁŽCE

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6, Duch k8, Síla k12+2, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k6, Boj k10, Zastrahování k10, Všímavost k8

Pohyblivost: 6; Obrana: 7; Tuhost: 13 (4)

Břity: Odolný magii, Kružný Sek (Lepší).

Výbava: Útok nablízko (Sílu+k8)

Speciální Schopnosti:

- **Zbroj +4:** Kamenná kůže.
- **Konstrukt:** Viz Průvodce.
- **Nebojácny:** Imunní vůči strachu a Zastrahování.
- **Velikost 2:** Strážci jsou 2,5 metru vysokí a mají velkou hustotu.

Telekineze je schopnost pohybovat objekty nebo tvory (včetně sebe sama) jen pomocí sesilatelovi vůle. Pro tyto potřeby má Sílu k10, nebo k12 při úspěchu se zvýšením. Při aktivaci může sesilatel okamžitě použít jednu z níže uvedených možností. Další použití jsou již samostatné akce a vyžadují hod na sesilatelskou dovednost (nejedná se však o hody na aktivaci, a proto nepodléhají možnému Odrazu při Kritickém Neúspěchu).

Nesouhlasící bytosti, zacílené *telekinezí*, odolávají síle opositním hodem na Ducha proti sesilatelské dovednosti sesilatele v okamžiku, kdy se stanou jejím cílem a následně na začátku každého svého tahu až do svého uvolnění. Úspěšné odolání neznamena, že by kouzlo selhalo – sesilatel se může o danou akci pokoušet znovu v dalším tahu.

MOŽNOSTI:

NARAŽENÍ: Cílem je možné narazit do podlahy, stropu nebo zdí, při kterém utrpí poranění Síla+k6.

ZMĚNA CÍLŮ: Sesilatel může jako volnou akci uvolnit právě drženou oběť nebo nástroj. Nové uchopení zbraně je volnou akcí. Pokus uchopit novou oběť je akcí a oběť mu odolává, jak je popsáno výše.

MANIPULACE: Sesilatel může používat nástroje pro provádění jednoduchých úkonů nebo používat zbraň, pomocí své sesilatelské dovednosti. (Toto nemá vliv na sesilatelovi Obranu, i když je jeho Boj odlišný od jeho sesilatelské dovednosti.)

POHYB: Cílem nebo nástrojem je v limitované akci možné pohnout až o sesilatelovu Chytrost.

TELEPORTACE

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: Ihned

Ozdoby: Oblak dýmu, „rozplynutí se“, proměna v blesk.

Teleportace umožňuje postavě zmizet a ihned se znovu objevit až ve vzdálenosti 12“ (24 metrů), nebo dvojnásobku při úspěchu se zvýšením. Teleportování se do místa, kam sesilatel nevidí, má postih -2 k hodu na sesilatelskou dovednost.

Protivníci, sousedící s postavou, která se právě odteleportovala pryč, nezískávají volný útok (viz **Stažení se z Boje Nablízko**, strana 109).

Při sesílání *teleportace* na souhlasící cíl rozhoduje o místě, kam teleport vede, sesilatel a ne cíl.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.
- **TELEPORTUJ NEPŘÍTELE (+2):** Nepřátele je možné cílit pomocí útoku **Dotykem** (strana 108). Jedná se o akci, a tedy samotné seslání musí být druhou akcí Multiakce, podaří-li se úvodní útok. Nepřátelé teleportu odolávají opositním hodem na Ducha proti sesilatelské dovednosti. Zvítězí-li sesilatel, může při úspěchu odteleportovat nepřítele až do vzdálenosti 12“, nebo 24“ při úspěchu se zvýšením. Nepřítele není možné teleportovat do pevných objektů.

POHYB PO ZDI

Úroveň: Novic

Body Síly: 2

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Pavoukovitá podoba, špičaté chloupky na rukou a nohou.

Pohyb Po Zdi umožňuje příjemci se pohybovat po vertikálních nebo horizontálních površích. Při úspěchu se postava pohybuje polovinou své běžné Pohyblivosti. Při úspěchu se zvýšením se může pohybovat plnou Pohyblivostí, a dokonce i běžet.

Je-li postava přinucena k hodu na Atletiku při šplhání nebo visení na stěnách či stropěch, má k hodu bonus +4.

MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

DAR VÁLEČNÍKA

Úroveň: Ostřílený

Body Síly: 4

Dosah: Chytrost

Trvání: 5

Ozdoby: Gesta, modlitby, šeptaná slova, koncentrace.

S úspěšným hodem na sesilatelskou dovednost získává příjemce možnosti jednoho Bojového Břitu dle volby sesilatele. Sesilatel (ne příjemce) musí splňovat Požadavky Břitu na Úroveň. Při úspěchu se zvýšením získá příjemce Vylepšenou verzi Břitu (jestliže taková existuje, a to i když nesplňuje Požadavky na Úroveň).



MODIFIKÁTORY

- **DALŠÍ PŘÍJEMCI (+1):** Síla může působit na více než jeden cíl za cenu 1 dodatečného Bodu Síly za každý.

ZOMBIE

Úroveň: Veterán

Body Síly: 3 (viz postranní rámeček pro velké bytosti)

Dosah: Chytrost

Trvání: Jedna hodina

Ozdoby: Vyrytí symbolů na mrtvolu, hrozené kosti, hřbitovy, „kožené“ knihy.

Kouzlo *Zombie* rozpohybuje a dá základní inteligenci pozůstatkům dříve-živé bytosti. Vyvolaný běs poslouchá příkazy, ale úkoly plní doslovně. Neovládá telepatii a musí být ovládán hlasem.

Bytost má své původní fyzické Rysy, jaké měla za svého života, ale Chytrost, Spirit a napojené dovednosti jsou nově pouze k4. Úspěch se zvýšením při sesílání zvýší jeden zvolený Rys o jednu úroveň kostky (dle volby sesílatele).

Podívej se na stranu 191 pro standardní statistiky lidské zombie. Těla samotná nejsou kouzlem povolána, a je tedy nutné, aby jich byl v Dosahu dostatek (dle úvahy SH).

Nemrtvý, který byl Vyřazen poraněním, nemůže být touto silou znovu oživen.

MODIFIKÁTORY

- **VÍCE ZOMBIÍ (+1):** Jedním sesláním je možné oživit i větší hordu, zaplacením 1 Bodu Síly za každou další oživlou *zombie*.
- **OZBROJENÁ & VE ZBROJI (+1 za Zombii):** Mrtví povstanou se Zbrojí +2 a zbraněmi běžnými pro jejich původ či prostředí. Zvol jednu z možností:

- Zbraň nablízko: Síla+k6.
- Zbraň nadálku: Dostřel 12/24/48, poranění 2k6.
- **JEZDEC MYSLI (+1):** Sesílatele může komunikovat a používat smysly skrze jednoho z nemrtvých, které vyvolal. Je-li tento nemrtvý zničen, může přeskočit do kteréhokoli jiného z těch, které právě ovládá.
- **TRVALÁ (0):** *Zombie* je dán neživot až do Vyřazení pomocí Zranění. Body Síly použité pro oživení jsou „investované“ a pro sesílatele nedostupné až do zničení daného nemrtvého. Nekromant může kdykoli ukončit neživot svých výtvorů, bez ohledu na vzdálenost, na to, zda jsou v dohledu, či jiné faktory. Jeho Body Síly se pak obnovují běžným způsobem.

Trvalé *Zombie* zůstanou oživlé i v případě, že je jejich tvůrce zabit!

ZOMBIE BYTOSTI

Touto zlou schopností je možné oživovat i Zvířata a jiné bytosti! Cena je 2 BS za bytost Velikosti -1 nebo -2, 3 za Velikost 0, 1 BS za Malé Hejno, 2 za Střední Hejno a 3 za Velké Hejno.

Ještě větší stvoření stojí 3 + Velikost Bodů Síly. Například oživení nemrtvého grizzlyho (Velikost 2) stojí 5 Bodů Síly.

Magické a Speciální Schopnosti nejsou u oživlého nemrtvého zachované, ale schopnosti stvoření vrozené zachované jsou, jako například Vylepšený Bojový Běs, Dosah, útok hejna atp.

Oživení další takovéto zombii bytosti jedním sesláním stojí polovinu základní ceny síly, místo obvyklých +1 uvedených pro Další *Zombie* (zaokrouhli nahoru, minimum 1).

SOUHRN SIL

SÍLY					
SÍLA	ÚROVEŇ	BODŮ SÍLY	DOSAŽ	TRVÁNÍ	SOUHRN
Ochrana proti magii	N	1	Ch	5	Nepřátelští sesilatelé si odečítají 2 (4 při zvýšení), když cílí takto chráněnou postavu; snižuje také poranění o stejnou hodnotu.
Zapuzení	V	3	Ch	I	Opositní hod proti Duchu na zapuzení bytostí.
Bariéra	O	2	Ch	5	Vytvoří 5" (10 metrů) dlouhou, 1" (2 metry) vysokou bariéru s Pevností 10 (12 při zvýšení).
Přítel Zvířat	N	5	Ch	10 min	Ovládá zvířata.
Výbuch	O	3	Chx2	I	Poranění 2k6 ve Střední Šabloně Výbuchu.
Oslepení	N	2	Ch	I	Dává oběti postih -2/-4.
Šipka	N	1	Chx2	I	Poranění 2k6 útokem nadálku.
Posílení/Snížení Rysu	N	3	Ch	5/I	Zvyšuje nebo snižuje dovednost nebo vlastnost.
Podhrabání	N	2	Ch	5	Cíl se prohrabává zemí.
Výšleh	N	2	Kužel	I	Kuželový útok s poraněním 2k6.
Zmatení	N	1	Ch	S	Učiní cíle Rozptýlenými nebo Zranitelnými.
Zraňující Pole	O	4	Ch	5	Vytvoří auru, která způsobuje poranění 2k4.
Temnozření	N	1	Ch	1 hod	Ignoruj až 4 body postihů za osvětlení, nebo se zvýšením až 6.
Odražení	N	2	Ch	5	Příchozí útoky nablízko, nebo nadálku mají postih -2 (při zvýšení oba typy útoků).
Nalezení/Skrytí Magie	N	2	Ch	S	Odhaluje magii po dobu Trvání 5, nebo ji ukrývá na dobu 1 hodiny.
Přestrojení	O	2	Ch	10 min	Cíl vypadá jako někdo jiný.
Odkouzlení	N	1	Ch	I	Ruší magické účinky.
Věštění	O	5	Osobní	5 min	Sesilatel pokládá bytostem otázky.
Vysátí Bodů Síly	V	2	Ch	I	Při úspěchu v opositním hodu na sesilatelské dovednosti vysaje od protivníka k6 Bodů Síly.
Manipulování S Živly	N	1	Ch	5	Umožňuje drobnou manipulaci se základními elementy.
Empatie	N	1	Ch	5	Opositní hod proti Duchu, při úspěchu +1/+2 k sociálním dovednostem po dobu Trvání.
Ovinutí	N	2	Ch	I	Drží nebo Zamotá protivníky.
Ochrana Před Prostředím	N	2	Ch	1 hod	Chrání cíl před nebezpečími okolního prostředí.
Dalekozření	O	2	Ch	5	Umožňuje spatřit detaily na velké vzdálenosti; snižuje postihy za Dostřel na polovinu.
Strach	N	2	Ch	I	Vynucuje hod proti Strachu.
Létání	V	3	Ch	5	Cíl může létat s Pohyblivostí 12".
Zvětšení/Zmenšení	O	5	Ch	5	Zvětšuje nebo zmenšuje Velikost.
Boží Dopuštění	N	2	Ch	I	Cíle v SŠV nebo Kuželu jsou Rozptýlené a musí si hodit proti případnému odhození.
Léčení	N	3	D	I	Léčí Zranění, která nejsou starší než jedna hodina.
Iluze	N	3	Ch	5	Vytváří imaginární obrazy.

SÍLA	ÚROVEŇ	BODŮ SÍLY	DOSAĤ	TRVÁNÍ	SOUHRN
Znehmotnění	V	5	Ch	5	Cíl se znehmotní a stane se éterickým.
Zneviditelnění	O	5	Ch	5	Cíl je neviditelný (-4/-6 při akcích proti němu).
Světlo/Tma	N	2	Ch	10 min	Vytváří nebo ruší osvětlení.
Propojení Myslí	N	1	Ch	30 min	Mentální spojení do kilometru a půl (se zvýšením do 7,5).
Čtení Mysli	N	2	Ch	I	Opositní hod na Chytrost pro čtení myšlenek.
Vymazání Vzpomínek	V	3	Ch	I	Odstraňuje nebo upravuje vzpomínky.
Čtení Předmětu	O	2	D	S	Odhalí nejasné informace z historie objektu (detailnější informace odhalí při zvýšení).
Ochrana	N	1	Ch	5	Dává Zbroj +2 (se zvýšením dává Tuhost).
Loutka	V	3	Ch	5	Opositní hod proti Duchu pro ovládání cíle.
Úleva	N	1	Ch	I	Odstraňuje negativní stavy nebo postihy.
Oživení	H	30	D	I	Přivádí mrtvé zpět k životu.
Změna Podoby	N	Speciál	Osobní	5	Sesilatel na sebe bere podobu různých tvorů.
Zpomalení/Rychlost	O	2	Ch	I/5	Zpomaluje nebo zrychluje pohyb.
Spánek	O	2	Ch	1 hod	Uspí oběti.
Ztrestání	N	2	Ch	5	Zvyšuje poranění zbraně o +2/+4.
Vytvoření/Ztišení Zvuku	N	1	Chx5/ Ch	I/5	Vytvoří nebo ztiší zvuk.
Ovládnutí Jazyků	N	1	Ch	10 min	Sesilatel rozumí a může mluvit cizími jazyky.
Omráčení	N	2	Ch	I	Cíl je Omráčen.
Povolání Spojence	N	Speciál	Ch	5	Vyvolá spojence různého typů.
Telekineze	O	5	Chx2	5	Pohybování předměty Silou k10 (při zvýšení k12) bez dotyku.
Teleportace	O	2	Ch	I	Postava se teleportuje až do vzdálenosti 12".
Pohyb Po Zdi	N	2	Ch	5	Postava se může pohybovat po zdech poloviční Pohyblivostí (při zvýšení plnou Pohyblivostí).
Dar Válečníka	O	4	Ch	5	Dá cíli přístup k Bojovému Břítu.
Zombie	V	3	Ch	1 hod	Vyvolá a ovládá nemrtvé.





KAPITOLA ŠESTÁ

BESTIÁŘ

Velcí hrdinové jsou často definováni svými protivníky, monstry a dalšími hrůzami, kterým musí čelit. V této kapitole uvádíme několik nejběžnějších hrozeb napříč mnoha *Divokými Světy*.

PŘÍPRAVA HROZEB

Nehráčské postavy a příšery mohou mít jakékoli Břity či Soužení, které SH za vhodné. Nejsou vytvářeny tak, jako hráčské postavy (i když by obecně pro úplnost měli splňovat podmínky kteréhokoli Břitu). Jinak jim dej schopnosti, které chceš, aby měly, a věnuj svůj čas a energii přípravě zápletky vaší hry a vymýšlením, jak nejlépe připravit zábavu pro vaši skupinu.

SPECIÁLNÍ SCHOPNOSTI

VODNÍ

Voda je pro toto stvoření přirozeným prostředím. Je od narození plavcem a nemůže utonout. Jeho Pohyblivost ve vodě je uvedena za štítkem Vodní schopnosti.

ZBROJ

Vlastní Zbroj stvoření je napsaná v závorce hned za její celkovou Tuhostí a je v ní již započítaná. Tlustá kůže obecně dává 2 body Zbroje. Tvorové jako stegosaurus mívají obecně 4 a více bodů ochrany. Nadpřirozené bytosti mohou mít mnohem vyšší hodnoty Zbroje. Například oživlá socha má 8 bodů Zbroje či více.

KOUSNUTÍ

Viz **Přirozené Zbraně**, strana 104.

DECHOVÉ ZBRANĚ

Draci a podobné „oheň dýchající bytosti“ používají pro své útoky Šablonu Kužele (viz **Plošné Útoky** na straně 97). Útokům dechem je možné se **Vyhýbat** (strana 100).

Neříká-li popis bytosti něco jiného, zabere útok dechem bytosti celý tah – nemohou provádět Multiakci ve stejném kole, kdy používají útok dechem.

PODHRABÁNÍ

Mnoho bytostí, od obřích červů po v písku žijící humanoidy, se dokáže zahrabat do země a pod zemí se také pohybovat.

Tyto bytosti se mohou podhrabáváním přesouvat pod zemí a objevit se pak na povrchu na jiném místě s překvapivě zaútočit ničivým útokem na své protivníky. Vzdálenost, o kterou se může bytost během jednoho tahu podhrabat, je uvedena hned za její schopností Podhrabání.

Bytost se může v tom samém tahu ve své akci zahrabat a následně se vynořit ze země kdekoli v dosahu své podhrabávací Pohyblivosti. Ostatní na ni nemohou v době, kdy je pod zemí, útočit, leda by měli k dispozici nějaký speciální způsob, jak určit, kde se přesně nachází, a možnost se k ní skrz zeminu prokopat.

Podhrabávající se bytosti se ze země vynořují zpod svých protivníků a mohou je tak překvapit. Jestliže cíl o

jeho přítomnosti nevěděl, hodí si podhrabávající se bytost opositní hod na Nenápadnost proti Všímavosti oběti. Když útočník zvítězí, je cíl Zranitelný, ale *pouze proti tomuto útočníkovi*. Při vítězství se zvýšením má útočník Útok Ze Záholy. Čekající cíle se mohou pokusit přerušit útok, před tím, než je vyhodnocen.

Protivníka, který o přítomnosti podhrabávajícího se útočníka již ví, je obvykle nemožné překvapit, ale stále je možné použít podhrabání pro potřeby pohybu a ochrany.

DRÁPY

Viz **Přirozené Zbraně**, strana 104.

KONSTRUKT

Roboti, golemové a další oživené objekty jsou společně nazývány „konstrukty“. Některé mají vlastní vědomí, zatímco jiné jsou jen pouhé nemyslicí automaty, plnící vůli svých pánů.

Ať už je jejich původ nebo materiál, ze kterého jsou vyrobeni, jakýkoli, mají konstrukty několik vestavěných výhod proti bytostem z masa a krve.

Konstrukty si přičítají +2 při pokusech o vzpamatování se z Otřesení, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat, ani jíst a jsou imunní vůči jedům a nemocem, nemohou Krvácet a jejich Zranění jsou odstraňována pomocí Opravářství, namísto Léčení, a to bez ohledu na uplynutí „Zlaté Hodinky“.

ELEMENTÁL

Vzduch, země, oheň a voda jsou základními prvky svých elementálních říší, kde žijí podivná a nevyzpytatelná stvoření.

Elementálové mají těla z čisté země, vody, vzduchu či ohně a jsou tak imunní vůči dodatečnému poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat, ani jíst a jsou imunní vůči jedům a nemocem, mohou však být léčena pouze magicky nebo pomocí přirozeného léčení.

ODOLNÝ PROSTŘEDNÍ

Bytost je odolná (nikoli však imunní) vůči specifickému typu energie nebo materiálu, jako například vůči chladu, horku, železu atp.

Poranění z takového zdroje je sníženo o 4 a bytost má bonus +4 na odolání příslušným Nebezpečstvím nebo silám s podobnou Ozdobou.

ZRANITELNÝ PROSTŘEDÍM

Bytost je citlivá na specifický typ energie nebo materiálu, jako například chlad, horko, železo atp.

Poranění z takového zdroje se zvyšuje o 4 a bytost si odečítá 4 při odolávání příslušným Nebezpečstvím nebo silám s podobnou Ozdobou.

NEHMOTNÝ

Duchové, stíny, bludičky a podobné neuchopitelné bytosti nemají ve fyzickém světě žádné materiální tělo (nebo ho mohou kdykoli zapnout a vypnout). Mohou procházet pevnými předměty, nemohou být zraněny nemagickými útoky a ani je není možné spatřit, jestliže si to nepřejí. Nehmotné bytosti je možné zasáhnout magickými zbraněmi, předměty a nadpřirozenými silami.

Neříká-li její popis něco jiného, může nehmotná bytost házet předměty, držet zbraně či dokonce srážet vystrašené hrdiny z vysokých a temných schodišť.

STRACH

Obzvláště strašidelné příšery vyvolávají ve všech, kdo na ně pohlédnou, nutnost hodů proti Strachu. A ty opravdu hrůzostrašné mohou dávat postihy k hodům proti Strachu. Například bytost se Strachem -2 nutí ty, co ji spatří, házet si proti Strachu s postihem -2. Viz pravidla pro Strach na straně 124 s podrobnostmi o možných následcích.

NEBOJÁCNÝ

Nemyslicí bytosti, někteří nemrtví, roboti a podobní netrpí slabostmi smrtelné mysli. Nebojácné bytosti jsou imunní vůči efektům Strachu a Zastrasování. Stále je však možné je Popichovat (typicky proto, že to přitahuje jejich pozornost, spíše, než by jim to způsobovalo emocionální utrpení).

LÉTÁNÍ

Bytost může létat s uvedenou Pohyblivostí. V honičkách a dalších situacích používá pro manévrování svou Atletiku.

GIGANTICKÝ

Gigantické bytosti jsou ty s Velikostí 12 a vyšší. Klasické filmové nestvůry jako Godzilla spadají právě do této kategorie.

Giganti mají Těžký Pancíř, mohou utržit tři Zranění navíc, než jsou vyřazeni, a jejich útoky se považují za Těžké Zbraně.

Zašlápnutí: Gigantická bytost se může pokusit o zašlápnutí použitím šablony plošného útoku (velikost šablony je určena SH dle „velikosti nohy“ příšery). Útok ignoruje opravy za Měřítka a jedná se o opositní hod Atletiky proti Obratnosti (každý obránce si hází individuálně). Ti, kterým se nepodaří dostat z cesty, jsou

zašlápnuti s poraněním rovnajícím se poranění Síly dané bytosti.

HOUŽEVNATÝ

Velmi tuhé či odhodlané bytosti nepadnou kvůli malým zraněním, bez ohledu na to, kolik jich utrhá. Je třeba pořádná rána, aby takovou bytost složila.

Je-li taková bestie Otřesená, tak ji další Otřesení nezpůsobí Zranění.

ROHY

Viz **Přirozené Zbraně**, strana 104.

IMUNITA

Bytosti zrozené v ohni nejsou zranitelné horkem a nestvůry tvořené čistým bleskem nejsou zranitelné kouzlem *šipka* s elektrickou ozdobou. Imunita se vztahuje ke specifickému typu útoku, jako například ohněm, chladem, elektřinou a tak dále. Takové bytosti nemají Nezranitelnost (viz níže), pouze ignorují poranění a případné Omráčení ze specificky uvedených útoků.

INFEKCE

Kousnutí upíra, přišerné pavoukovité stvoření, které vstříkne vajíčka pod kůži své oběti nebo třeba i poškrábání od nakažených krys jsou dobré příklady Infekcí.

Postava Otřesená nebo Zraněná bytostí s Infekcí si musí hodit na Vitalitu. Opravy k tomuto hodu jsou uvedeny v popisu bytosti, stejně jako důsledky neúspěchu.

INFRAVIDĚNÍ

Noční tvorové často vnímají zrakem v infračervené části spektra – to znamená, že dokáží „vidět“ pomocí detekce tepla. Bytosti s Infraviděním mají poloviční postihy za Osvětlení při útoku na cíle (včetně *neviditelných* protivníků), které vyzářují teplo.

Chytré postavy mohou vymyslet způsoby, jak svoje teplo před takovými bytostmi zamaskovat. Rozetření studeného bláta po těle nebo používání speciálních teplostínících obleků typicky skryje cíl před těmi s Infraviděním.

Humanoidé s Infraviděním mají obvykle i normální zrak.

NEZRANITELNOST

Některé Divoké Příběhy představují nezranitelné hrůzy, které je možné porazit jen zjištěním jejich specifických slabostí.

Nezranitelné bytosti ignorují poranění, které není uvedeno v jejich popisu. Není-li uvedeno jinak, je možné je jinými typy poranění Otřást či Omráčit, ale ne Zranit. Například prastarý temný bůh, přivedený k životu pomatenými kultisty může být zranitelný pouze střepy skla z vitráže, získané z vysvěceného kostela.

VIDĚNÍ VE TMĚ

Vidění ve Tmě ignoruje postihy za Osvětlení za Šero a Tmu (ale ne za Naprostou Temnotu).

PARALÝZA

Paralyzující jedy jsou popsány v bodu Jed níže. Jiné bytosti mohou paralyzovat své oběti pomocí magie, elektřiny a dalšími způsoby. Oběti, které takové bytosti utrhá poranění nebo jsou Otřesené, musí uspět v hodu na Vitalitu nebo jsou Omráčené. Jsou navíc paralyzované a neschopné jakékoli akce – ani mluvit nemohou – po dobu 2k6 kol (nebo déle, je-li specificky uvedeno).

JED

Hadi, pavouci a další bytosti vypouštějí svůj jed při kousnutí nebo poškrábání. Aby toho mohla bytost využít, musí nejprve oběti aspoň způsobit Otřesení. Následně si oběť hází na Vitalitu s opravou podle síly jedu (uvedeno v popisu bytosti v záorce za schopností Jedu). Důsledky neúspěchu jsou popsány detailněji v sekci Nebezpečství (strana 128).

REGENERACE

V legendách se vypráví o trollech, upírech a některých jiných druzích legendárních tvorů, kteří jsou schopni se Regenerovat z poranění, které je jim způsobeno.

Regenerace je dvou typů: Rychlá a Pomalá.

- **RYCHLÁ:** Zraněná bytost si hází na Vitalitu v každém kole – a to poté, co byla případně Vyřazena. Úspěch vyléčí jedno Zranění (nebo jí odebere stav Vyřazený) a úspěch se zvýšením vyléčí jedno další Zranění. Některá Zranění, způsobená určitým typem poranění, který je vždy uveden v popisu bytosti, si bytost není schopna regenerovat, ale stále se může vyléčit

přirozenou cestou. Trollové si například nemohou regenerovat Zranění, způsobená ohněm.

- **POMALÁ:** Bytost si hází na přirozené léčení jednou za den.

ODOLNÝ/VELMI ODOLNÝ

Elitní Komparz je tužší než běžný. To může ve fantasy herním světě zahrnovat speciálně vyšlechtěné skřety, nebo v moderním světě obzvláště tuhé lupiče či agenty, případně zmutovaná zvířata z laboratoře nějakého šíleného vědce.

Odolný Komparz může utřít jedno Zranění před tím, než je Vyřazený. Velmi Odolný Komparz pak dvě. Divoké Karty nemohou mít schopnost Odolný ani Velmi Odolný. Tyto schopnosti slouží k tomu, aby vybraní zástupci Komparzu byli o něco blíže hrdinům a záporákům, kteří je vedou.

VELIKOST

Velikost dává bonus k Tuhosti (nebo v případě malých bytostí postih) a je *orientační* hodnotou typické Síly bytostí v daném velikostním okruhu.

Velikost je obecně založena na hmotnosti, existují však výjimky pro extrémně velké, ale slabé bytosti, malé, ale silné atp.

Opravy za Měřítka jsou vysvětleny v sekci **Velikost & Měřítka** na straně 106.

Více Zranění: Velké bytosti mohou utřít jedno Zranění navíc, Obří dvě a Gigantická tři. Maximální postih za Zranění však stále zůstává tři. Tato Zranění navíc se sčítají se schopností Odolný/Velmi Odolný (viz výše).

Není-li uvedeno jinak, mají bytosti s touto schopností Dosah rovný počtu Zranění navíc, které jim schopnost Velikost dává.

OMRÁČENÍ

Bytosti s touto schopností mají obvykle nějaký druh útoku elektrinou, mírným toxinem, mentálním úderem nebo podobným obranným mechanismem, který dočasně ochromí jejich kořist. Kdokoli Otřesený nebo Zraněný příslušným útokem si musí hodit na Vitalitu s uvedeným postihem a v případě neúspěchu je **Omráčený** (strana 106). Hod na Vitalitu má postih -2, jestliže útočící bytost zasáhla se zvýšením.

ROZPLÁGNUTÍ

Takováto bytost se dokáže vypořádat s otravnými tvory, menšími než ona sama. Ignoruje až 4 body postihů za Měřítka při útoku některou ze schopností uvedených ve svém popisu (tedy pouze z těch pro ni specificky uvedených).

CHAPADLA

Bytost má několik „akcí chapadla“, uvedených ve svém popisu (typicky 2 nebo 4). Akce chapadel se společně počítají jako jedna limitovaná akce dané bytosti v jejím tahu. Akce musí nějakým způsobem vycházet z chapadla samého – obvykle jako útok Bojem, Střelbou nebo zápasem, záleží však na úvaze SH.

Jedná-li se o Divokou Kartu, hází si Divokou Kostkou u každé akce chapadla, jako obvykle.

Provádí-li bytost ve svém tahu ještě další akce, jako například Popichování nebo sesílání kouzla, mají tyto akce i akce chapadla postih za Multiakci, jako obvykle.

Hody na Zápas pomocí chapadel mají bonus +2 a „drcení“ způsobuje poranění ve výši Síly bytosti, není-li uvedeno jinak.

Pokus o useknutí chapadle je Cílený Útok. Přesáhne-li poranění Tuhost bytosti, je chapadlo useknuto a přišera je Otřesená. Jestliže již Otřesená byla, utřít jedno Zranění.

NEMRTVÝ

Zombie, kostlivce a další podobné hmotné hrůzy je obzvláště těžké zničit. Níže uvádíme specifické výhody, které takové nestvůry mají:

Přičítají si +2 k hodům na Tuhost a Ducha pro vzpamatování se z Otřesení, ignorují dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat ani jíst a jsou imunní vůči nemocem a jedům, nemohou Krvácet a mohou být léčeny jako pomocí magického *léčení*.

POHYB PO ZDI

Některé bytosti mají schopnost pohybu po zdech. Dokáží se tak pohybovat po svislých stěnách i po stropech stejně snadno, jako běžný člověk chodí po zemi.

Rychlost Pohybu Po Zdi je rovna standardní Pohyblivosti dané bytosti. Bytost může při pohybu po zdi i utíkat, jako při běžné chůzi, neříká-li text v jejím popisu specificky něco jiného.

SLABOST

Některé bytosti při zásahu svou Slabostí utřít dodatečné poranění, případně nemohou být jinak než svými Slabostmi, vůbec zraněné. Například bytost stvořená z ledu utřít ohněm dvojnásobné poranění. Podrobnosti jsou uvedené v popisu každé takové bytosti.

TABULKA VELIKOSTÍ

Použij příklady uvedené níže pro odhad Velikosti dalších bytostí, které v Bestiáři nenajdeš. Hmotnost je většinou dostačující informací pro určení Velikosti a bonusu za Tuhost, ber ale v úvahu i její celkové rozměry, kde to dává smysl.

Titěrné bytosti mají hodnotu Síly 1. Nemohou si házet na Sílu (a tedy ani nemohou Esovat nebo získat bonusové poranění). Mohou poranit bytosti s Tuhostí 1, ale Malé a větší tvory mohou zranit jen když útočí v hejnu (viz Hejna, strana 189).

VELIKOST / BONUS K TUHOSTI	TYPICKÝ ROZSAH SÍLY	OPRAVA ZA MĚŘÍTKO	TYPICKÁ VÝŠKA / DĚLKA AŽ DO ...	HMOTNOST AŽ DO ...	PŘÍKLADY BYTOSTÍ
TITĚRNÝ					
-4	1	-6	15 cm	< 2 kg	Vrána, myš
VELMI MALÝ					
-3	k4-3	-4	45 cm	8 kg	Kočka, malý pes
MALÝ					
-2	k4-1	-2	90 cm	16 kg	Kojot, rys, dikobraz
NORMÁLNÍ					
-1	k4 až k6	-	120 cm	60 kg	Dítě, vlk, půlčík, goblin
0	k6 až k12	-	180 cm	120 kg	Člověk, německá doga, lítý vlk
1	k8 až k12+1	-	240 cm	250 kg	Velký člověk, gorila, lev, skřet
2	k10 až k12+2	-	270 cm	500 kg	Grizzly, kůň, zlobr, žralok tygří
3	k12 až k12+3	-	360 cm	1000 kg	Býk, válečný kůň
VELKÝ (+1 ZRANĚNÍ & DOSAH +1)					
4	k12+1 až k12+4	+2	4,5 m	2 tuny	Hroch, velký bílý žralok
5	k12+2 až k12+5	+2	5,5 m	4 tuny	Nosorožec bílý, běluha
6	k12+3 až k12+6	+2	7,5 m	8 tun	Slon africký, drako, kosatka
7	k12+4 až k12+7	+2	9 m	16 tun	Tyranosaurus Rex, triceratops
OBŘÍ (+2 ZRANĚNÍ & DOSAH +2)					
8	k12+5 až k12+8	+4	11 m	32 tun	Drak, vorvaň
9	k12+6 až k12+9	+4	15 m	64 tun	Keporkak
10	k12+7 až k12+10	+4	19 m	125 tun	Velryba grónská
11	k12+8 až k12+11	+4	23 m	250 tun	Plejtvak obrovský
GIGANTICKÝ (+3 ZRANĚNÍ & DOSAH +3)					
12	k12+9 až k12+12	+6	30 m	500 tun	Kaiju a obrovské nestvůry
13	k12+10 až k12+13	+6	38 m	1 tis. tun	
14	k12+11 až k12+14	+6	46 m	2 tis. tun	
15	k12+12 až k12+15	+6	62 m	4 tis. tun	
16	k12+13 až k12+16	+6	78 m	8 tis. tun	
17	k12+14 až k12+17	+6	90 m	15 tis. tun	
18	k12+15 až k12+18	+6	120 m	30 tis. tun	
19	k12+16 až k12+19	+6	150 m	60 tis. tun	
20	k12+17 až k12+20	+6	180 m	120 tis. tun	

BESTIÁŘ

Tato část obsahuje zvířata a nestvůry, se kterými se můžeš setkat v mnoha Divokých Herních Světech. Všimni si, že u některých bytostí je Chytrost uvedena ve vztahu k zvířecí říši a je za ní uvedeno (A), aby ti připomnělo, že se jedná o zvířecí inteligenci a ne lidskou. Neočekávej tedy od psa, že bude řídit auto jen proto, že se jedná o relativně chytré zvíře.

ALIGÁTOR/KROKODÝL

Aligátoři a krokodýlové jsou nedílnou součástí mnoha dobrodružných her pulpového žánru. Zde uvedené hodnoty jsou platné pro průměrné jedince obou druhů. Na odlehlých místech je však často možné nalézt i o hodně větší exempláře,

Vlastnosti: Obratnost k4, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k10, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Všímavost k8, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 3; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 11 (2)

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Zbroj +2:** Tlustá kůže.
- **Vodní:** Pohyblivost 5.
- **Kousnutí:** Síla+k6.
- **Válení:** Aligátoři a krokouši chytanou svou kořist do svých svérákovitých čelistí a otáčejí se s nimi ve vodě. Jestliže jeden z těchto velkých plazů zasáhne se zvýšením, je jeho bonusové poranění k10 místo k6.
- **Velikost 2:** Typický aligátor je kolem 4 metrů dlouhý, tlustý, těžký a váží kolem 250 kg.

MEDVĚD

Zde uvedené hodnoty odpovídají větším zástupcům čeledi medvědovitých, jakými jsou například medvědi grizzly, kodiak či medvěd lední. Oblíbenou taktikou všech medvědů je chytit předními tlapami kořist a pak ji trhat svými velkými tesáky.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6 (A), Duch k8, Síla k12+2, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k8, Boj k8, Všímavost k8, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 8; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 10

Břity: Surovec

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k6.
- **Velikost 2:** Medvědi se dokáží postavit na zadní, kdy mají na výšku 250 cm a hmotnost přes 500 kg.

BÝK

Býci obvykle nejsou vůči lidem agresivní, nejsou-li rozzuřeni. Pochopitelně, když už se díváš sem, znamená to, že býk už pravděpodobně vidí zcela rudě.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4 (A), Duch k8, Síla k12+3, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k8, Boj k4, Všímavost k4

Pohyblivost: 7; **Obrana:** 4; **Tuhost:** 11

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Rohy:** Síla+k6.
- **Velikost 3:** Většina býků váží přibližně tunu.



KOČKA, MALÁ

Jde o obyčejnou domácí kočku, ten typ, který může být přítelíčkem nějakého kouzelníka, zvířecím přítelem Pána Šelem nebo možnou volbou pro sílu *změna podoby*.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6 (A), Duch k10, Síla k4-3, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k8, Všímavost k6, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 2; **Tuhost:** 2

Břity: Akrobat

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síla.
- **Vidění ve Tmě:** Kočky ignorují postihy za Osvětlení za Šero a Tmu.
- **Velikost -3 (Velmi Malá):** Kočky obvykle nemívají na výšku více než 30 cm.

LÍTÝ VLK

Lítí vlci jsou velké a divoké psovitě šelmy, které často využívají skřeti jako válečné psy. Také na ně můžete narazit, kdy putují ve smečkách těmi nejhlubšími a nejtemnějšími lesy.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k8, Vitalita k8

Dovednosti: Atletika k8, Boj k8, Zastrahování k8, Všímavost k6, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 10; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 6

Břity: Ostražitý

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí:** Síla+k6.
- **Rychlost:** Kostka běhu k10.

PES/VLK

Níže uvedené hodnoty jsou vhodné pro velká bojová plemena, jakými jsou rotvajleři, dobrmani, nebo pak vlci, hyeny a podobní predátoři.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k8 (A), Duch k6, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k8, Boj k6, Všímavost k10, Nenápadnost k8


Pohyblivost: 8; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 4

Břity: Ostražitý

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí:** Síla+k4.
- **Velikost -1:** Hlavou typický dosahuje na výšku přibližně k pasu člověka a váží kolem 30 kg.
- **Rychlost:** Kostka běhu k10.

NESTVŮRY – DIVOKÉ KARTY

Bytosti označené tímto symbolem jsou obvykle Divoké Karty: . Házejí si Divokou Kostkou při hodech na Rys a mohou utřít až tři Zranění.

Některé bytosti, jako draci a lichové, by měly být Divokou Kartou téměř vždy. Mají jedinečná jména, pozadí a příběhy a bývají často „hlavními záporáky“ dobrodružství.

SH toto může kdykoli změnit, jestliže jsou dané bytosti obvyklé ve vašem herním světě, mělo by však k tomu docházet jen velmi zřídka. Může to dávat kupříkladu smysl ve světě plném draků, nebo kovenu upírů.

DRAK

Draci jsou oheň plivající nestvůry, které rozsévají zkázu a zmar do vesnic a měst, které pustoší. K boji s těmito tvory by se nemělo přistupovat lehkovážně, protože každý z nich dokáže být vyrovnaným soupeřem i celé družiny zkušených dobrodruhů. Kromě ostatních schopností jsou draci také velmi inteligentní a použijí při boji s rádoby zabijáky draků veškeré výhody, které budou mít k dispozici.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k8, Duch k10, Síla k12+8, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k10, Obecné Znalosti k6, Boj k10, Zastrahování k12, Všímavost k12, Přesvědčování k10, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 8; **Obrana:** 7; **Tuhost:** 20 (4)

Břity: Bojový Běs (Vylepšený), Chladnokrevný

Speciální schopnosti:

- **Zbroj +4:** Kůže se šupinami.
- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k8.
- **Strach (-2):** Kdokoli spatří mocného draka, musí si hodit proti Strachu s postihem -2.
- **Ohnivý Dech:** Draci vydechují oheň, který zasažené popálí za 3k6 poranění (viz **Dechové Zbraně**, strana 175).
- **Létání:** Draci mají Pohyblivost při letu 24“.
- **Houževnatý:** Bytost neutrží Zranění za další Otřesení, je-li již Otřesená.
- **Velikost 8 (Obří):** Draci jsou obrovská stvoření, od nozder až po špičku ocasu přes 12 metrů dlouhá a váží přes 15000 Kg.
- **Rozplácnutí:** Draci ignorují až 4 body postihů za Měřítka při útoku svými drápy.
- **Švihnutí Ocasem:** Síla+k4. Drak má volný útok bez postihů až na dva protivníky, kteří jsou po jeho stranách nebo za ním.

DRAKO

Drakové jsou nelétající draci se zvířecí inteligencí (zatímco praví draci mají inteligenci a vědomí více podobné té lidské). Oproti tomu jsou v přímém boji o dost agresivnější než jejich vzdálení příbuzní.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6 (A), Duch k10, Síla k12+6, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k8, Boj k10, Zastrásování k12, Všímavost k8, Nenápadnost k6

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 7; **Tuhost:** 18 (4)

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Zbroj +4:** Kůže se šupinami.
- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k8.
- **Strach:** Drakové jsou od pohledu strašliví tvorové.
- **Ohnivý Dech:** Drakové vydechují oheň, který zasažené popálí za 3k6 poranění (viz **Dechové Zbraně**, strana 175).
- **Odolný:** Drakové vydrží jedno Zranění před tím, než jsou Vyřazeni.
- **Velikost 6 (Velký):** Drakové měří od nozder až po špičku ocasu přes 6 metrů.
- **Švihnutí Ocasem:** Síla. Stvoření má volný útok bez postihů až na dva protivníky, kteří jsou po jeho stranách nebo za ním.

ELEMENTÁLOVÉ

Elementálové jsou živí duchové země, ohně, vody či vzduchu. Níže uvádíme jejich slabší varianty, ale existují i mnohem, mnohem mocnější.

VZDUŠNÝ ELEMENTÁL

Vzdušní elementálové se objevují v podobě oživlých a myslících vzdušných vírů.

Vlastnosti: Obratnost k12, Chytrost k6, Duch k6, Síla k8, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k10, Boj k8, Všímavost k8, Střelba k6, Nenápadnost k10

Pohyblivost: –; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 5

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Elementál:** Nedostávají dodatečné poranění z C9lených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat, jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Rozplynout se jak Dým:** Bytost se dokáže pohybovat skrz nepevné povrchy, protahovat se škvírami ve dveřích či oknech, probublát skrz vodu atp.



- **Létání:** Vzdušní elementálové mají při letu Pohyblivost 12“.
- **Nezranitelnost:** Jsou imunní vůči nemagickým útokům.
- **Úder Větru:** Vzdušní elementálové dokáží vzduchem vyslat řízený úder, který sráží jejich protivníky k zemi nebo je odnáší pryč. Mohou si zvolit jeden cíl nebo Šablonu Kužele a použít pro hod svou dovednost Střelby. Ti, které elementál zasáhl, si musí hodit na Sílu (s postihem -2, uspěl-li elementál se zvýšením) nebo jsou odhozeni 2k6“. Každý, kdo v letu narazí do pevného objektu (například zdi), utrhá nesmrtící poranění ve výši 2k4.

ZEMNÍ ELEMENTÁL

Zemní elementálové se objevují v podobě 150 cm vysoké hroudě země a kamení, vzdáleně připomínající lidskou bytost. A i když jsou silní, jsou také výrazně pomalí a těžkopádní.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k12, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Všímavost k4, Nenápadnost k6

Pohyblivost: 4; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 11 (4)

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Zbroj +4:** Kamenná kůže.
- **Rána Pěstí:** Síla+k6.
- **Podhrabání (10“):** Zemní elementálové dokáží splynout se zemí a zase se z ní vmžiku vynořit.
- **Elementál:** Nedostávají dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat, jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Imunita:** Jsou imunní vůči útokům, založeným na zemi (včetně vržených kamenů a sil s Ozdobami jako země, bahno, kámen či písek).
- **Odolný:** Zemní elementálové vydrží jedno Zranění před tím, než jsou Vyřazeni.

OHNIVÝ ELEMENTÁL

Ohnivý elementál se objevuje v podobě ohnivé, plamenem tvořené humanoidní postavy.

Vlastnosti: Obratnost k12+1, Chytrost k8, Duch k8, Síla k4, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k8, Boj k10, Všímavost k6, Střelba k8, Nenápadnost k6

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 7; **Tuhost:** 5

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Elementál:** Nedostávají dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat, jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Ohnivý Dotyk:** Síla+k6, možnost vzplanutí **Ohněm** (viz strana 127).
- **Plamenný Úder:** Ohnivý elementál dokáže vyslat spalující výtrysk plamene, pro který používá Šablonu

Kužele a svou Střelbu. Postavy zasažené Plamenným Úderem utrhá 3k6 poranění a mohou vzplanout **Ohněm** (viz strana 127). Tomuto útoku je možné se Vyhnout.

- **Imunita:** Ohniví elementálové jsou imunní vůči ohni a útokům založeným na horku.

VODNÍ ELEMENTÁL

Tito vodní duchové jsou bytosti humanoidních tvarů, tvořeni zpěněnou vodou.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6, Duch k6, Síla k10, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Všímavost k6, Střelba k8, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 7

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Vodní:** Pohyblivost 12.
- **Elementál:** Nedostávají dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat, jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Imunita:** Imunní vůči útokům založeným na vodě.
- **Prosáknutí:** Dokáže se protáhnout skrz jakoukoli porézní škvíru, jako by to byl Obtížný Terén.
- **Facka:** Str+k6 nesmrtícího poranění.
- **Vodní Smršť:** Vodní elementál dokáže vyslat prudký proud vody, pro který používá Šablonu Kužele a svou Střelbu. Postavy zasažené Vodní Smrští utrhá 2k6 nesmrtícího poranění. Tomuto útoku je možné se Vyhnout.

DUCH

Spektry, stíny a fantomové se někdy vrací zpoza závěsu smrti, aby děsili živé nebo dokončili nějakou rozdělanou práci.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6, Duch k10, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Obecné Znalosti k8, Boj k6, Zastrahování k12, Všímavost k12, Nenápadnost k12, Popichování k10

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 5

Břity: –

Výbava: Vrhané předměty (Síla+k6).

Speciální schopnosti:

- **Nehmotný:** Duchové se dokáží kdykoli zneviditelnit a znehmotnit a jsou pak být zranitelní pouze magickými útoky.
- **Strach (-2):** Když se duchové někomu zjeví, musí si oběť házet proti Strachu s postihem -2.

OBŘÍ ČERV

Obrovští červi se prohlodávají zemí pod dalekými pláněmi, kde občas nečekaným útokem pohltí nic netušící dobrodruhy. Červi dokáží vnímat vibrace, putující zemí, a vycítí tak kroky blížícího se člověka na 200 metrů. Hodnoty uvedené níže odpovídají červům přibližně 15 metrů dlouhým.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k6 (A), Duch k10, Síla k12+9, Vitalita k12

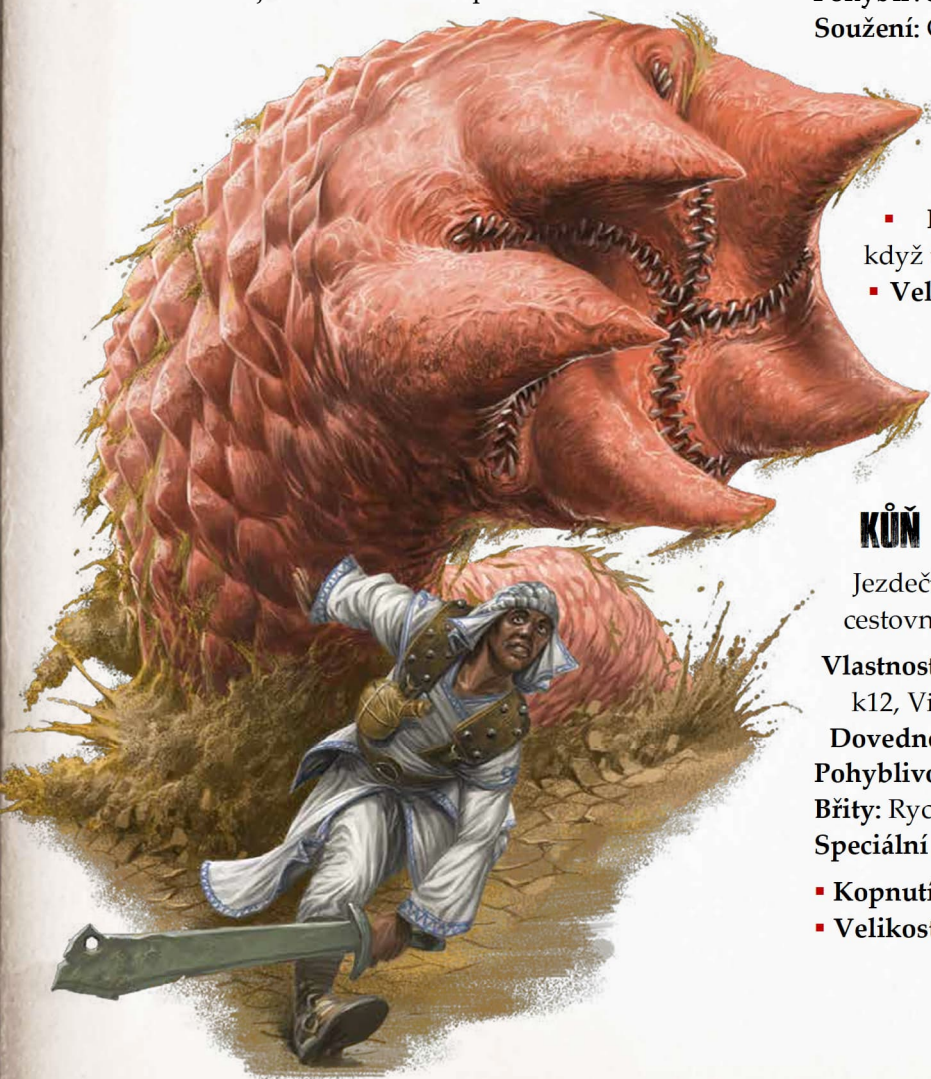
Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Všímavost k10, Nenápadnost k10

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 21 (4)

Břítý: –

Speciální schopnosti:

- **Zbroj +4:** Šupinatá kůže.
- **Kousnutí:** Síla+k8.
- **Podhrabání (20''):** Obří červi se prokousávají skrz zem a zastaví je pouze tvrdá skála.
- **Houževnatý:** Bytost neutří Zranění za další Otřesení, je-li již Otřesená.
- **Velikost 9 (Obří):** Obří červi jsou typicky přes 15 metrů dlouzí a mají 3 a více metrů v průměru.



- **Úder:** Obří červi dokáží pod svými obrovskými těly rozdrtit nešťastné oběti. Na herní plánek polož tři Malé Šablony Výbuchu, které se v přímé linii vzájemně dotýkají, což představuje část těla červa, kterým může drtit. Cokoli zasažené těmito šablonami musí zvítězit nad červem v opositním hodu na Atletiku proti Obratnosti, jinak utrpí poranění ve výši jeho Síla. Pro potřeby úderu ignoruj opravy za Měřítka.

GOBLIN

Goblini z mýtů a legend jsou daleko temnější, než je některé hry a knihy líčí. V původních příbězích to byly strašlivé bytosti, které se za nocí vkrádaly do lidských obydlí, kde kradly a pojídaly neposlušné děti. Hodnoty uvedené zde, jsou určené jak pro temné „pohádkové“ gobliny, tak také pro ty, které nacházíme po boku skřetů v současných hrách na hrdiny.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6, Duch k6, Síla k4, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Obecné Znalosti k10, Boj k6, Všímavost k6, Přesvědčování k4, Střelba k8, Nenápadnost k10, Popichování k6

Pohyblivost: 5; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 4

Soužení: Chamtivost (Velké)

Břítý: –

Výbava: Krátká kopí (Síla+k4), luky (Dostřel 12/24/48, Poranění 2k6).

Speciální schopnosti:

- **Infravidění:** Poloviční postihy za Osvětlení, když útočí na teplovýřazující cíle.
- **Velikost -1:** Goblini se dorůstají výšky 90-120 cm.

KŮŇ

Jezdečtí koně jsou využíváni pro své solidní spojení cestovní rychlosti a nosnosti.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k12, Vitalita k8

Dovednosti: Atletika k8, Boj k4, Všímavost k6

Pohyblivost: 12; **Obrana:** 4; **Tuhost:** 8

Břítý: Rychlonohý.

Speciální schopnosti:

- **Kopnutí:** Síla+k4, dopředu či dozadu, dle potřeby.
- **Velikost 2:** Typický kůň váží přibližně 500 kg.

VÁLEČNÝ OŘ

Váleční oři jsou mohutná zvířata, vycvičená k boji. Jsou trénovaná k útokům kopyty jak kopáním před sebe, tak za sebe.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k12+2, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Všímavost k6

Pohyblivost: 8; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 10

Břity: Rychlonohý

Speciální schopnosti:

- **Kopnutí:** Síla+k4, dopředu nebo dozadu, dle potřeby.
- **Velikost 3:** Váleční oři jsou mohutná stvoření, cíleně šlechtěná k velké síle a postavě.

LICH

V snad každém fantasy světě je tou nejděbelnější bytostí lich – nekromant, natolik pohlcený svou černou magií, že se nakonec sám stal nemrtvým.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k12+2, Duch k10, Síla k10, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k6, Obecné Znalosti k8, Boj k8, Zastrahování k12, Všímavost k10, Okultismus k12+2, Přesvědčování k8, Sesílání kouzel k12

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 15 (6)

Břity: Koncentrace, Ledově klidný, Kouzelník

Výbava: Magická zbroj (+6), další magické předměty.

Speciální schopnosti:

- **Dotyk Smrti:** Lichové vysávají dotykem život z bytostí kolem. Místo standardního útoku může lich provést **Útok Dotykem** (strana 108). Každé zvýšení v hodů na Boj automaticky způsobí cíli zranění.
- **Kouzla:** Lich má 50 Bodů Síly a ovládá snad každé známé kouzlo.
- **Nemrtvý:** +2 Tuhost; +2 na vzpomínání se z Otřesení; ignorují dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Zombie:** Lichové jsou především a zejména nekromanti. Nemrtví, které oživují pomocí kouzla zombie jsou trvalé a mohou oživovat dle své volby jak zombie, tak kostlivce. Někteří lichové si pro své záměry vybudovali celé armády nemrtvých.

LEV

Králové džungle jsou zuřiví predátoři, a to zejména v travnatých pláních, kde se před nimi jejich kořist nedokáže ukryt.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6 (A), Duch k10, Síla k12, Vitalita k8

Dovednosti: Atletika k10, Boj k8, Všímavost k8, Nenápadnost k10

Pohyblivost: 8; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 7

Břity: Bojový Běs (Vylepšený)

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k6.
- **Vidění ve Tmě:** Lvi ignorují postihy za Osvětlení za Šero a Tmu.
- **Skok:** Lvi se skokem vrhají na svou kořist, aby co nejlépe využili svou hmotu a drápy. Použije-li lev Divoký Útok, má bonus +4 k poranění místo +2.
- **Velikost 1:** Typický samec lva váží kolem 200 kg.

MEGH

Níže uvedené hodnoty reprezentují 4 metry vysoké mechanické strážce, jaké můžeme najít v hard sci-fi kampaních. Je to základní platforma pro lehké, k hlídkování určené mechy, vybavené přiměřenou inteligencí, sadou senzorů a vysokou ovladatelností. Větší mechové, vybavení k boji, mají výrazně silnější pancíř, jsou větší a mají více specializovanou výzbroj.

Vlastnosti: Obratnost k4, Chytrost k6, Duch k4, Síla k12+4, Vitalita k8

Dovednosti: Boj k6, Všímavost k10, Střelba k8

Pohyblivost: 10; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 14 (4)

Břity: Ostražitý (Senzory)

Výbava: Standardně kulomet nebo plamenomet.

Speciální schopnosti:

- **Zbroj +4**
- **Konstrukt:** +2 na vzpomínání se z Otřesení; ignorují 1 bod postihů za Zranění; nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči jedům a nemocem
- **Nebojácný:** Mechové jsou imunní vůči Strachu a Zastrahování, ale mohou být dostatečně chytrí na to, aby reagovali odpovídajícím způsobem na nebezpečné situace.
- **Noční Vidění:** Sada Senzorů, umožňující ignorovat postihy za Osvětlení.
- **Velikost 4 (Velké):** Mechové mají výšku 5 metrů.

MINOTAURUS

Minotauři mají výšku přes 210 cm a masivní, býčí hlavu s rohy. V mnoha fantasy světech jsou používáni jako strážci labyrintu. V jiných jsou prostě další rasou, obývající úžasné divoké země. Ať tak či tak, jsou to zuřivé bytosti, nažhavené k boji a lačníci po masu nepřátel.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6, Duch k8, Síla k12+3, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k8, Obecné Znalosti k6, Boj k10, Zastrahování k12, Všímavost k10, Přesvědčování k4, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 8; **Obrana:** 7 nebo 8 (kopí); **Tuhost:** 12 (1)

Břity: Rychlonohý

Výbava: Kožená zbroj (+1), kopá (Síla+k6, Dosah 1, Obrana+1).

Speciální schopnosti:

- **Rohy:** Síla+k4.
- **Odolný:** Minotauři vydrží jedno Zranění před tím, než jsou Vyřazeni.
- **Velikost 3:** Minotauři mají na výšku přes 210 cm a hmotnost jako býci.

MULA

Muly jsou kříženci oslů a koní a většinou jsou používány pro přenášení těžkých nákladů a tahání vozů.

Tak jako i u jiných domácích zvířat, SH by měl i mule dát aspoň nějakou osobnost. Výraz „tvrdohlavý jak mula“ tu jistě vytane na mysli.

Vlastnosti: Obratnost k4, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k8, Vitalita k8

Dovednosti: Atletika k4, Všímavost k4

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 2; **Tuhost:** 8

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Kopnutí:** Síla.
- **Nevrlost:** Muly jsou paličatá stvoření. Postavy si odečítají 1 od hodů na Jezdectví, když na nich jedou.
- **Velikost 2:** Muly jsou podsaditá stvoření, obvykle vážící pod 500 kg.

ZLOBR

Zlobři jsou příbuzní skřetů a menších obrů. Skřeti, kteří je často přijímají do svých kmenů, respektují tyto tupé surovce pro jejich divokost, brutalitu a sílu. A pak často staví tyto své „mazlíčky“ v brutálních bojích proti svým nepřátelům.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k12+2, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k6, Obecné Znalosti k6, Boj k8, Zastrahování k8, Všímavost k4, Přesvědčování k4

Pohyblivost: 7; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 11 (1)

Břity: Surovec, Kružný sek

Výbava: Tlustá kůže (+1), velký kyj (Síla+k8).

Speciální schopnosti:

- **Odolný:** Zlobři vydrží jedno Zranění před tím, než jsou Vyřazeni.
- **Velikost 2:** Většina zlobřů měří přes 2,5 metru, má velké, odulé břicho a silné paže i nohy.

SKŘET

Skřeti jsou násilní humanoidé se zelenou kůží a prasečími znaky v obličejí, včetně typického rypáku a někdy dokonce i klů. Mají zlou povahu a jen zřídka berou zajatce.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k8, Vitalita k8

Dovednosti: Atletika k6, Obecné Znalosti k6, Boj k6, Zastrahování k8, Všímavost k6, Přesvědčování k4, Střelba k6, Nenápadnost k6

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 8 (1)

Břity: Surovec

Výbava: Kožená zbroj (+1), šavle nebo scimitary (Síla+k8).

Speciální schopnosti:

- **Infravidění:** Poloviční postihy za Osvětlení, když útočí na teplo vyzařující síle.
- **Velikost 1:** Skřeti jsou o něco větší než lidé.

SKŘETÍ NÁČELNÍK

Vůdce malého skřetího kmene je vždy ten nejnebezpečnější surovec z celé tlupy. Skřetí náčelníci, v herních světech (většina světů „mečů&magie“), kde jsou magické předměty relativně časté, typicky jeden nebo dva takové vlastní.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6, Duch k6, Síla k10, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k8, Obecné Znalosti k8, Boj k12, Zastrahování k10, Všímavost k6, Přesvědčování k6, Střelba k8, Nenápadnost k6

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 8 (nebo 7 s velkou sekyrou);

Tuhost: 12 (4)

Výbava: Plátový kyrys (+4), kroužková zbroj na rukou a nohou (+3), velká sekyra (Síla+k10).

Břity: Surovec, Kružný Sek

Speciální schopnosti:

- **Infravidění:** Poloviční postihy za Osvětlení, když útočí na teplo vyzařující síle.
- **Velikost 1:** Skřeti jsou o něco větší než lidé.

DRAVEC (DRAVÝ PTÁK)

Orli, sokoli a podobní velcí draví ptáci jsou dohromady nazýváni „dravci“ (nezaměňovat s druhem dinosaurů).

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k4-2, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k8, Boj k6, Všímavost k10, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 3; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 2

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síl+k4.
- **Létání:** Dravci mají při letu Pohyblivost 48“.
- **Velikost -3 (Velmi Malý):** Dravci jsou lehčí a měří kolem 60 cm.

ŽRALOK

Níže uvedené hodnoty odpovídají žraloku býčímu a dlouhoploutvému.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k8 (k10 u býčího žraloka), Vitalita k8

Dovednosti: Atletika k8, Boj k8, Všímavost k12, Nenápadnost k8

Pohyblivost: –; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 7

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Vodní:** Pohyblivost 10.
- **Kousnutí:** Síl+k6.
- **Velikost 1:** Žraloci mají hmotnost až 250 kg.

VELKÝ BÍLÝ ŽRALOK

Níže uvedené hodnoty odpovídají velkému bílému o délce mezi 6 a 8 metry.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k8, Síla k12+4, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k8, Boj k10, Všímavost k12, Nenápadnost k12

Pohyblivost: –; **Obrana:** 7; **Tuhost:** 12

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Vodní:** Pohyblivost 10.
- **Kousnutí:** Síl+k8.
- **Velikost 4:** Velký bílý může dorůstát délky až 8 metrů.

KOSTLIVEC

Kůže už dávno zmizela s kostí těchto oživlých mrtvých, což jim paradoxně umožňuje se pohybovat o něco rychleji než jejich masem zatěžované zombie protějšky. Často je můžete potkat v nečetných řadách legií nějakého padoušského nekromanta.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4, Duch k4, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Zastrahování k6, Všímavost k4, Střelba k6

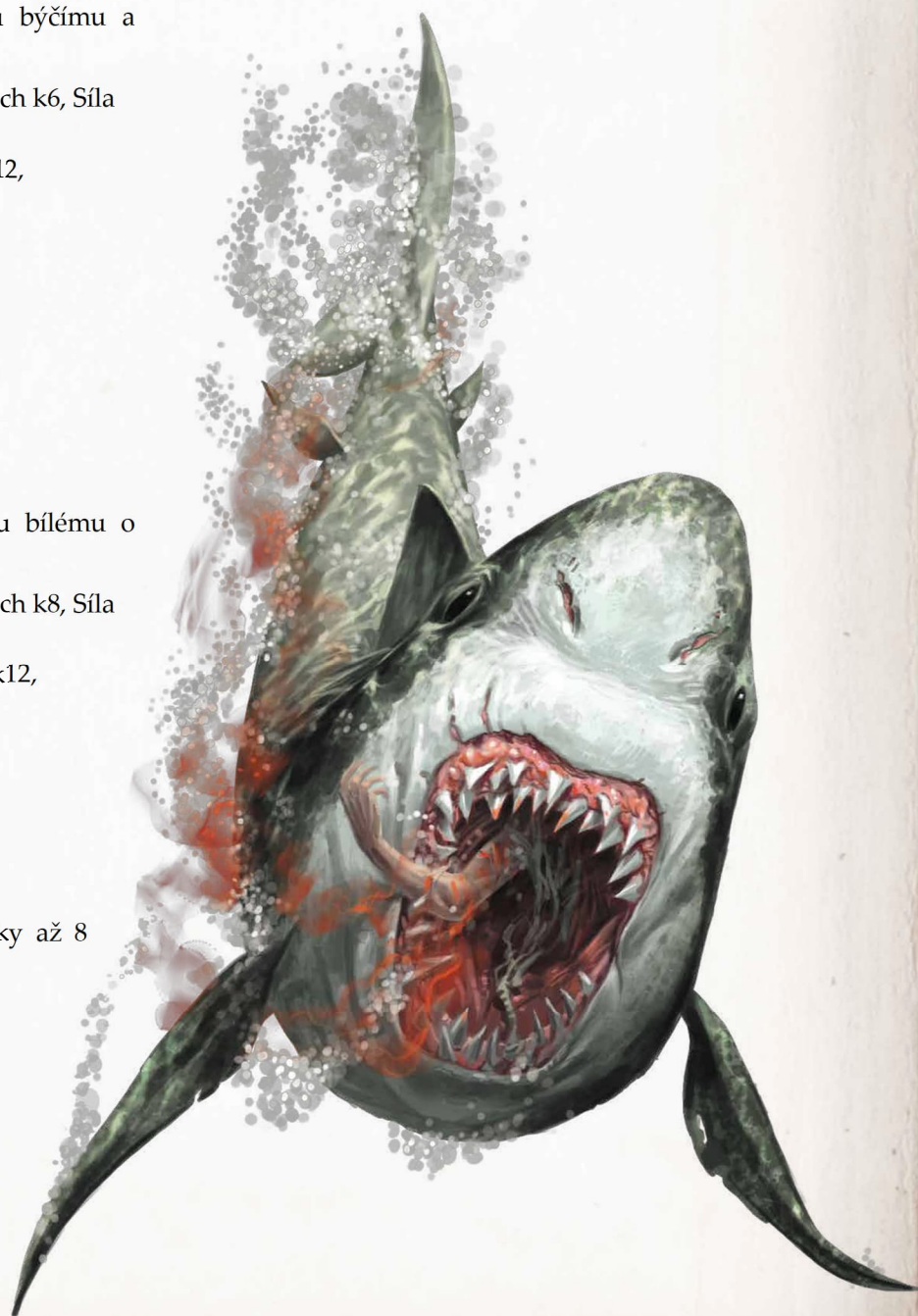
Pohyblivost: 7; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 7

Břity: –

Výbava: Různá.

Speciální schopnosti:

- **Pařáty:** Síl+k4.



- **Nebojácny:** Kostlivci jsou imunní vůči Strachu a Zastrahování.
- **Nemrtvý:** +2 Tuhost; +2 na vzpomínání se z Otřesení; ignorují dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči nemoceť a jedům.

HAD

V reálném světě jsou hadi agresivní jen výjimečně, nejsou-li zahnáni do kouta nebo vystrašení. Jsou však nedílnou součástí dobrodružných příběhů, a tak tu dva zástupce uvádíme:

ŠKRTIČI

Krajty, hroznýši, anakondy a další hadi s délkou přesahující 5 metrů jsou v reálném světě jen výjimečně nebezpeční pro člověka, vzhledem k tomu, že nejsou typicky příliš agresivní. Naproti tomu ve hrách mohou být snadno vyprovokováni, omámeni nebo prostě jen útočné povahy.

Vlastnosti: Obratnost k4, Chytrost k4 (A), Duch k8, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Boj k6, Všimavost k10, Nenápadnost k6

Pohyblivost: 4; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 5

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí:** Síla.
- **Škrčení:** +2 k hodům na Atletiku a Sílu při zápase.

JEDOVATÍ

Níže jsou hodnoty pro taipany, pakobry, kobry a podobně středně velké hady s velmi silným jedem.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k4-2, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Boj k8, Všimavost k12, Nenápadnost k8

Pohyblivost: 4; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 2

Břity: Rychlý

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí:** Síla+2.
- **Jed:** SH určí druh jedu, který had do oběti vstříkne (viz **Jed**, strana 128).
- **Velikost -3 (Velmi Malý):** Většina jedovatých hadů má délku mezi 120 a 180 cm a průměr těla jen několik centimetrů.

VOJÁK

Osobní strážci, žoldáci, vojáci a další lidé se základním výcvikem, kteří slouží jako pěšáci mocnějších postav. Je vhodné je pro jejich specifické úlohy patřičně upravit a vybavit.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k6, Obecné Znalosti k6, Boj k6, Zastrahování k6, Všimavost k6, Přesvědčování k6, Střelba k6, Nenápadnost k4

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 5

Soužení: –

Břity: Voják

PAVOUK, OBŘÍ

Obří pavouci jsou velcí jako mohutní psi a žijí v hnízdech čítajících 1k6 + 2 arachnidích jedinců. Často se vydávají ve smečkách lovit ven, je-li v jejich doupatech málo kořisti.

Jejich doupata jsou poseta kostmi a poklady z jejich obětí, což často poskytuje žeh nálezů pro ty, kdož jsou dostatečně stateční, aby se odvážili dovnitř.

Vlastnosti: Obratnost k10, Chytrost k4 (A), Duch k6, Síla k10, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k10, Boj k8, Zastrahování k10, Všimavost k8, Střelba 10, Nenápadnost k10

Pohyblivost: 8; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 4

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí:** Síla+k4.
- **Jed (-4):** Obvykle Mírný nebo Smrtelný. Viz strana 128.
- **Velikost -1:** Tito pavouci dorůstají velikosti psů.



- **Pohyb po Zdi:** Tito tvorové se pohybují po zdech a stropech svou plnou Pohyblivostí! Děsivé!
- **Házení Pavučin:** Pavouci dokáží ze svého hrudníku vypouštět pavučiny o velikosti Malé Šablony Výbuchu. Jedná se o hod na Střelbu s Dostřelem 6“. Zásah znamená, že oběť je Zamotaná, nebo při zasažení se zvýšením Držená (viz Držená & Zamotaná, strana 96).

ROJ/HEJNO

Někdy ti nejnebezpečnější protivníci jsou ti nejmenší. Hejna popsaná zde mohou být tvořena skoro čímkoli – kousajícími mravenci počínaje, žihadly bodajícími vosami, až po špinavé krysy. Pokrývají plochu odpovídající Velké, Středí či Malé Šabloně Výbuchu a útočí v každém kole na vše, co se zde nachází. Když je hejno Vyřazeno, je reálně rozehnáno.

Hejna nejsou dostatečně inteligentní na to, aby dělala cokoli jiného, než se pohybovala a útočila. Neměla by tak používat Multiakce, Testování atp.

Vlastnosti: Obratnost k10, Chytrost k4 (A), Duch k12, Síla k8, Vitalita k10

Dovednosti: Všímavost k6

Pohyblivost: 10; **Obrana:** 4; **Tuhost:** 7

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí nebo Popíchání:** Hejno útočí v každém kole stovkami malých kousnutí nebo bodnutí, přičemž automaticky zasáhne (není-li Otřesené) a udělí poranění 2k4 každému, kdo se na konci tahu hejna nachází v zasažené šabloně. Poranění se počítá na nejméně chráněnou část těla (ti, kdo mají na sobě kompletně uzavřený oblek, jsou vůči útoku hejna imunní).
- **Rozdělení:** Některá hejna se mohou rozdělit na dvě menší, když jsou Zraněna (dle úvahy SH). Při Zranění hejna zmenší Šablonu Výbuchu o jednu velikost; Malá hejna jsou v takovém případě zničena.
- **Hejno:** +2 na vzpamatování se z Otřesení; Obrana +2. Hejna jsou tvořena mnoha malými jedinci, takže sečné a bodné zbraně ho nedokáží zranit. Plošné útoky účinkují normálně a postava se může snažit hejno rozšlápnout, čímž mu v kole udělí poranění ve výši své Síly. Před některými hejny (včely, sršně, ptáci) je možné se zachránit ponořením do vody.

TROLL

Trollové z mýtů a legend jsou ohavní; maso požírající příšery, které žijí v hlubokých lesích, pod mosty nebo skryti v horských jeskyních. V moderních hrách a

příběžích jsou trollové nestvůry schopné regenerovat svá zranění, která nebyla způsobena ohněm. Níže uvedené statistiky zahrnují oba přístupy.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k6, Síla k12+2, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k6, Obecné Znalosti k8, Boj k8, Zastrášování k10, Všímavost k6, Nenápadnost k4

Pohyblivost: 7; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 9 (1)

Výbava: Kyj s hřeby (Síla+k8).

Břity: Surovec, Kružný Sek (Vylepšený)

Speciální schopnosti:

- **Zbroj +1:** Pružná kůže.
- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k4.
- **Rychlá Regenerace:** Trollové si mohou házet na přirozené léčení v každém kole, dokonce i když jsou Vyřazeni, nebyla-li jejich Zranění způsobena ohněm nebo plamenem, nebo nejsou-li následně spáleni.
- **Odolný:** Trollové vydrží jedno Zranění před tím, než jsou Vyřazeni.
- **Velikost 1:** Trollové jsou 2,5 metru vysoké, postavou vytáhlé bytosti.

UPÍR

Krev sající příšery z bájí jsou běžné v mnoha fantasy hrách. Níže popsaná varianta je relativně mladý upíří nohsled. U slabších upírů ignoruj Speciální Schopnost Nezanitelnost.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k8, Duch k8, Síla k12+1, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k8, Obecné Znalosti k8, Boj k8, Zastrášování k8, Všímavost k6, Přesvědčování k8, Střelba k6, Nenápadnost k10

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 6; **Tuhost:** 9

Břity: Bojový Běs, Chladnokrevný

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k4.
- **Nezanitelnost:** Upíry může zničit pouze sluneční světlo nebo dřevěný kolík, který jim probodne srdce (viz jejich **Slabosti**, níže). Jinými útoky mohou být Otřesení, ale nikdy Zranění.
- **Potomci:** Kdokoli zabítý upírem má 50% šanci, že povstane sám jako upír během 1k4 dní.
- **Nemrtvý:** +2 Tuhost; +2 na vzpamatování se z Otřesení; ignorují dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Slabost (Svatý Symbol):** Postava se svatým symbolem si může udržet upíra od těla, když bude symbol otevřeně držet před sebou a ukazovat ho. Upír, který by

na ni chtěl přímo zaútočit, by nad ní musel zvítězit v opositním hodu na Ducha.

- **Slabost (Svěcená Voda):** Upír, pokropený svěcenou vodou, je Unavený. Je-li do svěcené vody ponořen, vzplane, jako by byl na přímém slunečním svitu (viz níže).
- **Slabost (Jen Na Pozvání):** Upíři nemohou vstoupit do cizích obydlí, aniž by byli pozváni. Nohou však vstupovat do obecních budov dle libosti.
- **Slabost (Kolík Do Srdce):** Upír, zasažený Cíleným Útokem do srdce (-4), si musí hodit na Vitalitu proti výši způsobeného poranění. V případě úspěchu utrží poranění jako obvykle. Když neuspěje, rozpadne se v prach.
- **Slabost (Sluneční Svit):** Sluneční svit upíry spaluje. Utrží v každém kole poranění 2k4, dokud neshoří na prach. Zbroj chrání normálně i proti slunečnímu svitu.

PRASTARÝ UPÍR

Níže uvedené hodnoty reprezentují upíra o něco slabšího než legendární Drákula, ale výrazně přesahující krvesající přišery, čerstvě vylezlé ze svého hrobu. Zde uvedené schopnosti ber jako standard – SH může případně doplnit další Břity, aby odpovídaly předchozímu životu upíra.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k10, Duch k10, Síla k12+3, Vitalita k12

Dovednosti: Atletika k8, Obecné Znalosti k10, Boj k10, Zastrahování k10, Všímavost k8, Přesvědčování k12, Střelba k8, Nenápadnost k10

Pohyblivost: 6; **Obrana:** 7; **Tuhost:** 10

Břity: Bojový Běs (Vylepšený), Chladnokrevný

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k4.
- **Změna Podoby:** Jako akci se může upír úspěšným hodem na Chytrost s postihem -2 změnit na vlka nebo netopýra. Změna zpět do humanoidní podoby vyžaduje hod na Chytrost.
- **Zmámení:** Upíři mohou použít sílu *loutka* na cíle, které nějakým způsobem přitahují (dle úvahy SH), přičemž používají svou Chytrost jako sesílatelskou dovednost. Tuto sílu mohou sesílat a prodlužovat dle libosti, ale vždy mohou v jednom okamžiku takto ovládat jen jeden cíl.
- **Děti Noci:** Prastaří upíři mají schopnost přivolat a ovládat vlky a krysy. Vyžaduje to akci a hod na Chytrost s postihem -2. V případě úspěchu z okolní divočiny příběhne 1k6 vlků nebo 1k6 hejn rys (viz Hejna na straně 189) během 1k6+2 kol.
- **Nezranitelnost:** Upíry může zničit pouze sluneční světlo nebo dřevěný kolík, který jim probodne srdce (viz

jejich **Slabosti**, níže). Jinými útoky mohou být Otřesení, ale nikdy Zranění.

- **Mlha:** Prastaří upíři mají schopnost se proměnit v mlhu. Změna (nebo návrat do humanoidní podoby) vyžaduje akci a hod na Chytrost s postihem -2.
- **Potomci:** Kdokoli zabítý upírem má 50% šanci, že povstane sám jako upír během 1k4 dní.
- **Nemrtvý:** +2 Tuhost; +2 na vzpomínání se z Otřesení; ignorují dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Slabost (Svatý Symbol):** Postava se svatým symbolem si může udržet upíra od těla, když bude symbol otevřeně držet před sebou a ukazovat ho. Upír, který by na ni chtěl přímo zaútočit, by nad ní musel zvítězit v opositním hodu na Ducha.
- **Slabost (Svěcená Voda):** Upír, pokropený svěcenou vodou, je Unavený. Je-li do svěcené vody ponořen, vzplane, jako by byl na přímém slunečním svitu (viz níže).
- **Slabost (Jen Na Pozvání):** Upíři nemohou vstoupit do cizích obydlí, aniž by byli pozváni. Nohou však vstupovat do obecních budov dle libosti.
- **Slabost (Kolík Do Srdce):** Upír, zasažený Cíleným Útokem do srdce (-4), si musí hodit na Vitalitu proti výši způsobeného poranění. V případě úspěchu utrží poranění jako obvykle. Když neuspěje, rozpadne se v prach.
- **Slabost (Sluneční Svit):** Sluneční svit upíry spaluje. Utrží v každém kole poranění 2k4, dokud neshoří na prach. Zbroj chrání normálně i proti slunečnímu svitu.

VLKODLAK

Když se objeví úplněk, ztrácí lidé, nakažení lykantropií, kontrolu sami nad sebou a stávají se z nich vrčící bestie, připravené zabít. Někteří přijímají svůj prokletý stav a libují si v ničení, které působí.

Uprav případně Speciální Schopnosti, tak, aby dávaly smysl pro tvého specifického vlkodlaka. Starší lykantropové nebo lykantropové „čisté krve“ mohou být například Nezranitelní vůči všemu kromě stříbra a magie.

Vlastnosti: Obratnost k8, Chytrost k6, Duch k6, Síla k12+2, Vitalita k10

Dovednosti: Atletika k8, Obecné Znalosti k8, Boj k12+2, Zastrahování k10, Všímavost k12, Nenápadnost k10, Umění Přežít k10

Pohyblivost: 8; **Obrana:** 9; **Tuhost:** 8

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síla+k8.
- **Rychlá Regenerace:** Vlkodlaci si mohou házet na přirozené léčení v každém kole, nebyla-li jejich Zranění způsobena stříbrem.
- **Strach (-2):** Z pohledu na vlkodlaky tuhne krev v žilách každému, kdo je spatří.
- **Infekce:** Kdokoli zabítý vlkodlakem má 50% šanci na to, že se povstane z hrobu sám jako vlkodlak. Postava se nedobrovolně mění o každém útlňku. Vládu nad svou lykantropií získá až po 1k6 letech v kůži vlkodlaka.
- **Infraidění:** Poloviční postihy za Osvětlení, když útočí na teplo vyzařující síle.
- **Velikost 1:** Vlkodlaci mají statnou postavu.



ZOMBIE

Tito živí mrtví jsou typické sténající příšery pátrající po čerstvém mase.

Vlastnosti: Obratnost k6, Chytrost k4, Duch k4, Síla k6, Vitalita k6

Dovednosti: Atletika k4, Boj k6, Zastrasování k6, Všímavost k4, Střelba k6

Pohyblivost: 4; **Obrana:** 5; **Tuhost:** 7

Břity: –

Speciální schopnosti:

- **Kousnutí/Drápy:** Síla.
- **Nebojácní:** Zombie jsou imunní vůči Strachu a Zastrasování.
- **Nemrtví:** +2 Tuhost; +2 na vzpamatování se z Otřesení; ignorují dodatečné poranění z Cílených Útoků, ignorují 1 bod postihů za Zranění, nepotřebují dýchat a jsou imunní vůči nemocem a jedům.
- **Slabost (Hlava):** Cílené Útoky na hlavu zombie způsobí obvyklé +4 poranění.



KAPITOLA SEDMÁ

SPRÁVA HRY

Skupina hrdinů se právě pustila do epického dobrodružství. Proti nim stojí strašlivé nestvůry a nebezpeční nepřátelé. I živly se proti nim spikly. Je potřeba vyřešit záhady, najít artefakty a zachránit nevinné.

Je tvým privilegiem Správce Hry, vdechnout všem těmto úžasným herním prvkům život, předkládat před hráče výzvy možných dobrodružství, která předčí i jejich nejdivočejší představy, a celkově poskytovat rámec při zjišťování, zda ve svých cílech uspějí nebo selžou.

To je na Správcování Hry to zábavné – vytváření, řízení a představování celého světa, plného zábavy a dobrodružství, přátelům a spoluhráčům. Je to jedna z nejzábavnějších zkušeností, které můžeš zažít, a *Divoké Světy* jsou navrženy tak, aby ti pomáhaly vyždímat z každého napínavého okamžiku to nejzábavnější.

Tak, nyní sis přečetl pravidla a pravděpodobně máš více nápadů k nové kampani než znalostí, jak s těmi nápady ve hře naložit. Než se vrhneš po hlavě do samotné přípravy kampaně, dej nám ještě chvíli, abychom si promluvili o umění být dobrým Správcem Hry, vést svou herní skupinu, vytvářet pro ni herní světy a zapamatování hodná a vzrušující dobrodružství.

UČENÍ SE PRAVIDLŮM

Nenech se vystrašit všemi pravidly *Divokých Světů*. Jsou určené k řešení takřka čehokoli pod sluncem, ale vše, co do začátku potřebuješ, je umět vyhodnocovat hody na Rys a základní boj.

Všechno ostatní v této knize, počínaje manévry při Honičce a konče popisem odehrávání Mezidobí a Situačními Pravidly, můžeš odložit na dobu, kdy to budeš potřebovat.

Dobrym způsobem, jak se učit základním pravidlům, je odehrání si jednoduchého boje nejprve jen tak, sám se sebou. Dej před sebe na stůl bojovníka – Divokou Kartu a tři kostlivce a do toho. Jediným cílem je dostat do krve házení kostkami, určování výsledků, včetně započtení případných Es a oprav, házení a započítání poranění a Vstřebávání Zranění.

Jakmile se s tím sžiješ, jsi připraven vést svou první hru. Vůbec se neobávej toho, že se během hry ty i tvoji kamarádi občas budete muset podívat do pravidel. A už vůbec se neobávej se do pravidel nedívat a improvizovat, když jste uprostřed dobrého příběhu a chcete v něm pokračovat. Naprostá většina zážitku při hře je o tom, jak si se spoluhráči vyprávíte a sem tam házíte na dovednosti. Všechna ta pravidla navíc slouží k tomu, když od nich chcete nebo potřebujete pomoci při rozhodování.

TVOJE HRA

Mohl by sis myslet, že prvním krokem pro začátek nové hry je nalezení skupiny lidí, se kterými budeš hrát. Je to důležité, ale ještě s tím počkej. Nejdříve probud' nadšení v sobě. Rozmysli si, jakou hru bys chtěl vést, a začni si sepisovat nápady. Když začneš taktó, pravděpodobně se ti pak podaří nadchnout i tvé kamarády.

Když máš rozmyšleno, v jakém herním světě bys chtěl hru vést, polož si sám sobě otázku, jaké typy postav by mohli hráči hrát. O čem by mohlo být typické

dobrodružství? Sepiš si, v čem je tvoje hra zajímavá, kdo jsou v ní záporáci, jaké druhy magie nebo nadpřirozena jsou v ní přítomné a jaký by byl základní příběh. S těmito prvky máš pravděpodobně dostatek informací pro to, abys svoje kamarády pro hru nadchnul a jsi připraven e hře.

HERNÍ SEZENÍ

Teď je ten správný čas získat pro hru i hráče. Máš skvělý nápad na herní kampaň a dostatek podkladů, abys ji dokázal kamarádům představit. Takže se můžeš pustit do zjišťování, kdo by chtěl hrát, a kdy by bylo možné se na hraní scházet.

Někdy může být nejlepší postup říci všem, kdy bys rád hrál *ty*. Ty jsi ten, kdo *musí* být na každém herním sezení, takže zvolený čas ti musí vyhovovat. Pochopitelně zohledníš i časové možnosti ostatní, ale když se jen zeptáš, kdy kdo může, pravděpodobně vám bude trvat dost dlouho než rozpletete různé neurčité a protichůdné možnosti.

Většina herních skupin se schází jednou týdně, nebo ob týden, s ohledem na to, kolik má kdo volného času. Je fajn, když už si pravidelný hrací den určíte, se ho také snažit dodržovat. Když se spolehnete na nepravidelně plánovaná sezení, budete narážet na to, že lidé jednak takové termíny zapomínají, a také se jim budou křížit s jinými aktivitami. Lidé mívají svůj čas dost zaplněný, a i když by každý ze skupiny hrát rád, musí se také věnovat svému studiu, své rodině a dětem, práci, osobním záležitostem a obecně žít svůj vlastní život. Máte-li herní sezení naplánováno na konkrétní večer v každém týdnu, je pro většinu lidí snazší si podle toho přizpůsobit své ostatní aktivity. A také to pomůže tobě, abys věděl, kdy bude třeba být připraven na další hru.

Nevylučuj ani možnost hraní o víkendech. Páteční i sobotní večery jsou pro hraní fajn, když studujete na vysoké škole a nemáte rodiny, ale je složitější je věnovat hraní, když už máte děti, se kterými chcete trávit čas. Když budete začínat v 6 večer, mají hráči dost času dodělat práci, koupit po cestě nějaké jídlo (anebo zvolit tradiční společnou pizzu pro celou skupinu!) a kolem sedmé už budete plně ponořeni do hry.

Většina herních sezení končí kolem 11. hodiny. Pak už lidé začínají být unavení a herní sezení má být zábavný, a ne vyčerpávající zážitek. Promluvit si o tom před hrou a uvidíte, co vám nejvíce vyhovuje. Mít nastavená i pro toto nějaká pravidla pomáhá lidem si včas zorganizovat vše potřebné a přijít si každý týden zahrát.

Možná budeš chtít každé herní sezení končit náhledem to, čím se bude začínat příště, nějakým napínavým momentem nebo úkolem. Poslouchat, jak hráči debatují o tom, co je asi čeká příště, je nejlepší odměnou, které se ti při vedení hry může dostat!

TYPY POSTAV

Když už máte domluvené herní sezení a několik kamarádů rozhodnutých se zúčastnit, dej jim základní informace o herním světě a společně zkuste přijít na to, jaké typy postav by chtěli hrát.

Nemusí si všichni hned své postavy i vytvořit – příprava postav je v *Divokých Světech* dostatečně rychlá na to, aby ji bylo možné provést až během první hry, bude-li někdo chtít. Ale jestli má některý z hráčů bezvadný nápad na původ své postavy nebo její základní charakteristiky (bojovník, vyšetřovatel atd.), můžete rovnou začít doplňovat detaily k vašemu příběhu.



Budete-li například hrát *Mrtvozemě* a všichni hráči si zvolí bojové postavy, tak budeš vědět, že mají zájem o hodně akční hru. I tak můžeš pochopitelně do hry zahrnout i mnoho dalších prvků – objevování, vyšetřování, hororové scény, intenzivní hraní postav – ale čas od času bude dobré do hry připravit nějakou velkou a hodně krvavou přestřelku.

JAK DÁT DRUŽINU DOHROMADY

Tak, když jsou teď pohromadě *hráči*, musíte si rozmyslet, proč jsou pohromadě jejich *postavy*. Typické jsou dva základní přístupy, jak toho dosáhnout.

MISE

Jeden způsob, jak dát družinu dohromady, používá nehráčskou postavu, která nabídne odměnu pro dobrodruhy, když splní zadaný úkol. Možná vaše postavy odpoví na nabídku z inzerátu, nechají se najmout v zakouřené hospodě nebo je k akci vyzvou jejich konexe či přátelé. Hrdinové, které tak svedl osud a okolnosti dohromady, se musí následně naučit pracovat jako jeden tým.

S tímto přístupem se pojí jeden problém. Řekněme, že vedeš fantasy kampaň a misí pro družinu je doručit zprávu do vzdáleného města. Ale jedna z postav ve vaší skupině je lovec čarodějnic. Hráč je celý natěšený z představy hraní takové specifické postavy a teď má dělat (spolu s ostatními) obyčejného kurýra a přijmout takovouto úlohu pro nastartování kampaně.

Naštěstí zde existuje snadné řešení: nech to na *hráči*, aby vymyslel důvody zapojení své postavy. Buď k němu upřímný a řekni mu, že tohle od něj potřebuješ, aby příběh mohl začít. Možná má jeho lovec čarodějnic zrovna volnou chvíli mezi dvěma zakázkami. Nebo teď právě pracuje inkognito na odstranění nějaké zlé čarodějky a tohle je dobrý způsob krytí, no a nebo třeba potřebuje získat peníze na nákup lepších zbraní a lepšího vybavení pro svůj skutečný úkol. Případně je možná ten, kdo si postavy na misi najímá, či komu je naopak zpráva doručována, jeho starý přítel (nebo nepřítel).

Takovýto přístup nejenže pomáhá dát události do pohybu, ale navíc posiluje kompetence hráče, a může přinést vaši kampani v budoucnu i novou a zajímavou zápletku!

STAŘÍ ZNÁMÍ

Kampaň můžeš zahájit i tak, že se všechny postavy už nějakou dobu znají. Tento přístup funguje skvěle pro některé typy kampaní. Například ve světě *Podivných Válék* často hráčské postavy sloužily v armádě u stejné jednotky po dobu mnoha týdnů, měsíců či dokonce let. Znají navzájem své povahové chyby, zlozvyky či neřesti. Tento

přístup také dobře funguje v případě hraní na conech a jiných setkáních, kde máte typicky na celou hru jen několik hodin času.

ZŮSTAT POHROMADĚ

Někdy mohou hráči tápat v důvodech, proč by jejich postavy zůstávaly pohromadě i po skončení prvního dobrodružství. To asi není problém, když si je všechny najímá ten samý zaměstnavatel či mecenáš, nebo když jsou podobné družiny v daném herním světě běžné (týmy dobrodruhů, vojenské jednotky atp.).

Zdůvodnění společného pokračování může být obtížnější v kampaních, které nemají zcela jasný cíl, nebo když některé postavy do družiny příliš dobře nezapadly. Řešení těchto situací hodně závisí na typu hry, kterou hrajete. Má-li hra jasný hlavní cíl, nebo zastřešující příběh, může družina zůstat pohromadě, aby zničila hrozící velké zlo, i když postavy samy nejsou právě nejlepšími přáteli.

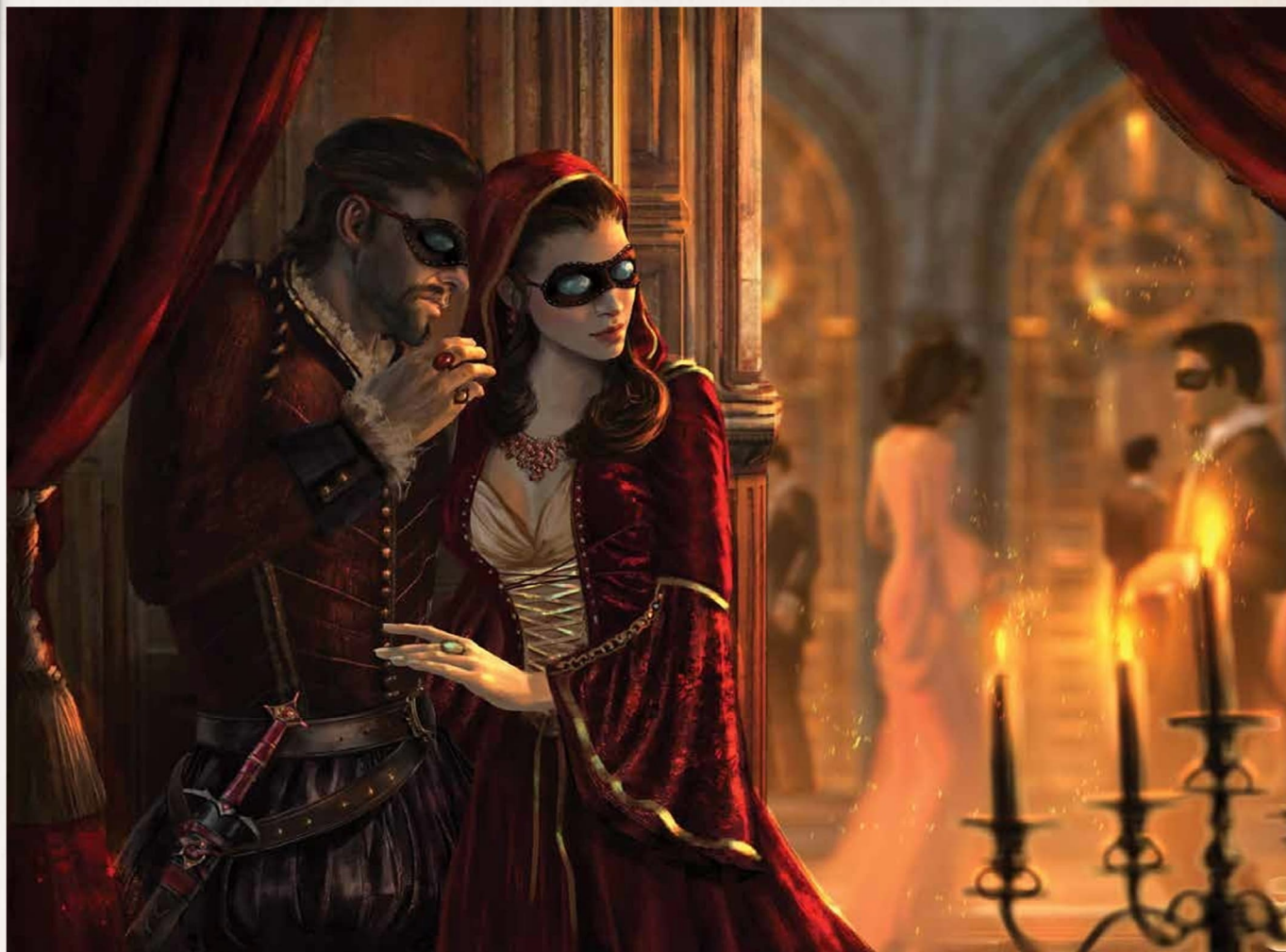
Je-li cíl kampaně spíše vágní, může být nejlepší řešením *nenutit* hrdiny, aby zůstali pohromadě. Představ si hororovou hru z moderní doby. Postavy jsou společně hozeny na víkend do strašidelného sídla. V rámci hry dochází k hrozným věcem, ale nakonec aspoň někteří investigativci přežijí a vyvrávorají zpět na denní světlo. Měli by snad následující týden společně vyrazit lovit upíry nebo pátrat po zombiích jen proto, že společně prožili několik neuvěřitelných dní?

Možná ne. Možná se rozejdou do svých domovů a pokusí se na vše zapomenout, tak jako by to udělali běžní smrtelníci. Nech uplynout bez pár dní či týdnů bez zvláštních událostí (uplynout jen v rámci vyprávění, pochopitelně). Později se jedna z postav zaplete do jiného strašidelného případu. A nyní už zná pár dalších postav, které by mohly uvěřit jejímu zvláštnímu příběhu, tak je zkusí požádat o pomoc.

NESHODY

A co se stane, když si vaše skupinka úplně nesedne? To záleží na tom, jestli se hádají mezi sebou hráči, nebo postavy.

Nebudeme ti radit, jak řešit konflikty mezi tvými kamarády. Sám je znáš nejlépe a budeš muset zjistit, jestli je to problém někoho, kdo do kampaně úplně nezapadl. Přesto pamatuj na to, že kamarádi jsou důležitější než jakákoli hra – i než tato. Jestliže nejste schopni si vyříkat v čem tkví problémy, na které při hraní narážíte, najděte si na nějakou dobu něco jiného, co nebude vyvolávat takové neshody. Možná se pak budete moci vrátit ke hře, až si věci vyřeší.



Na druhou stranu neshody a třenice mezi postavami mohou být nejen úplně v pořádku, dokonce je do určité míry můžeš podporovat. Každá zajímavá skupina osobností se občas hašteří a dohaduje. Dokud to je v rámci hraní postavy, dodává to hře dramatický zážitek a dává to určitou hloubku i příběhu samotnému. Tichá soupeření mezi hrdiny mohou často žít svým vlastním životem a ponoukat hráče, aby si tě, jakožto Správce Hry, vzali stranou nebo ti napsali soukromé poznámky o akcích, které jejich hrdinové provádějí, mimo dosah zvědavých očí ostatních. Intriky a zrada jsou nedílnou součástí dobrých dramatických příběhů. Jen se ujisti, že si lidé ve tvé skupině vše potřebné vyříkají, že spory jsou pouze mezi jejich *postavami* a nepřenášejí se do skutečného života.

TYPY KAMPANÍ

Různé skupiny mají v oblibě různé typy hry. Některé preferují časté boje, jiné chtějí objevovat svět a další se rádi ponoří do hraní rolí a vyprávění příběhu. Většina lidí pak má ráda dobrý mix všeho uvedeného. Zde je několik tipů ke každému z nich.

BOJOVÁ

Bojové hry (v originále „hack and slash“) obsahují hodně bojů. Pravidla *Divokých Světů* ti umožňují mnohem více, než postavit pět vašich hráčských postav proti několika skřetům a zlobrovi. Můžeš na hrdiny poslat celou hordu skřetů, a přitom jim současně dát k ruce pár oddaných spojenců nebo pomocníků!

A nejlepší na tom je, že hráči, kteří se prostě chtějí brodit armádami temnot a sekat přitom kolem sebe dvěma meči, to mohou dělat také. Více takticky orientovaní hráči pak mohou své postavy vybavit Vůdcovskými Břity a přímo řídit akce žoldáků a dalších spojenců.

Hráči, kteří rádi vymýšlejí akce za pochodu, mohou používat pravidla pro Podporování a Testování a porazit tak nepřátele, aniž by si sami hodili jedinkrát na útok!

Někteří hráči se v současné době proti bojovým kampaním vymezují, není však nic špatného na tom, když si ve hře užíváte dobrý taktický boj – a rozhodně je i uprostřed velké bitvy prostor pro epické hraní rolí.

PRŮZKUMNICKÁ

Putování ztracenými městy, hledání zapomenutých pokladů nebo znovuobjevování zaniklých civilizací je vzrušující zábavou nejen pro pravé průzkumnické typy.

Velké Neznámo číhá za každou hromadou zhroutených sloupů, neuvěřitelné poklady čekají na ty statečné hrdiny, kteří je jsou schopní získat od jejich záhadných hlídačů.

Problém s průzkumníckými hrami může být ten, že jsou obtížné na přípravu pro tebe, Správce Hry. Všechna ta neuvěřitelná překvapení, strašlivé bestie a báječné poklady musí pochopitelně někdo do hry vymyslet. Naštěstí *Divoké Světy* usnadňují rychlou tvorbu v podstatě jakékoli nestvůry, magického předmětu či jiného překvapení, které tě napadne.

Jeden důležitý tip. Hráči neznají statistiky tvých nestvůr, pakliže jim je sám neukážeš. Když popíšeš záhadná stvoření různých tvarů a velikostí, hráči nebudou vědět, že mají všechna v podstatě shodné parametry a liší se spíše v kosmetických úpravách a popisech.

Je těžké popisovat ve hře divy světa a současně se snažit, aby zůstávaly pro hráče vzrušující. Starobylé vázy, podivné piktogramy a archeologická naleziště dávají průzkumnické hře skvělý tón, pokud ale nemají současně i herní význam nebo se aspoň čas od času nepromítnou nějak přímo do hry, může se to hráčům rychle omrzet. Pro většinu hráčů je těžké být stále nadšený z neustálého detailního popisu Etruských uren. Když jim čas od času nabídneš Etruskou urnu plnou ukrytých zlatáků, nebo ještě lépe prastarého vína, které jako zázrakem zbavuje Únavy, budou daleko zaujatější při prohledávání ruin.

S HRANÍM ROLÍ

Možná nejsložitějším typem kampaně na vedení je taková, která vyžaduje hluboké ponoření se do hraní rolí. Je to snadné z pohledu používání pravidel – tady se nejspíše kostkami moc házet nebude. Její základnost tkví v umění poznat, kdy postrčit družinu do nové situace nebo události a kdy je nechat prostě si povídat, ať už mezi sebou nebo s tvými nehráčskými postavami.

Tady opravdu zásadně pomáhá schopnost vytvářet postavy a další bytosti dle potřeby přímo při hře. Můžeš si sepsat pár poznámek o nejdůležitějších Břitech, Souzených a dovednostech takové postavy a dál se o ní nestarat. Tak se můžeš soustředit na vykreslení osobnostních aspektů Komparzu a méně se starat o počítání jeho Obrany a Tuhosti – aspoň do chvíle, než dojde na boj!

Ještě na další věc je třeba být opatrný, když vedeš hru s velkým důrazem na hraní rolí – ujisti se, že je ve hře naplánováno aspoň několik událostí, aby si družina měla

o čem povídat. Jestliže většinu tvého dobrodružství tvoří situace se skupinou lidí, jen tak postávající v jedné místnosti, pravděpodobně vás čeká pomalu se vlekoucí herní večer. Jsou-li ale v té místnosti proto, aby zjistili, kdo z nich je vrah, bude hra pravděpodobně zajímavá a vzrušující. A když ještě navíc chvilkami bude vypadávat světlo a následně se budou objevovat další oběti, budou interakce mezi postavami brzy stejně vzrušující, jako to nejvražednější a nejrozsáhlejší vybíjení kobek.

HOROR

Skoro každá hra má v sobě prvek hororu. Noví Správci Hry se často ptají, jak mají ve svých hrách hororové scény vést. Mají v hlavě představu svých hráčů, jak rozřesení sedí kolem stolu, když se strašlivý démon plíživě přibližuje k jejich ne tak silným vyšetřovatelům.

Z naší zkušenosti musíme říci, že takto to ve skutečnosti většinou nefunguje. Ano, občas se takové momenty vyskytnou, ale typicky budou hráči sedět v klidu u stolu, cpát do sebe nachos a žertovat mezi sebou. To nejhorší, co bys mohl udělat, je snažit se je přitom napomínat. Pamatuj na to, že přišli, aby se pobavili, strávili nějaký čas společnou aktivitou, a přitom si zkoušeli svoji vlastní představitost. Nech je, ať si zábavy užívají, a nesnaž se jim strašidelnou atmosféru příliš vnucovat.

Když na to dojde a nastane čas různých podivností, změň trochu tón hlasu. Usmívej se, ztlum trochu světlo, pusť nějakou strašidelnou muziku – ovšem jen tak hlasitou, aby sice byla slyšet, ale nerušila. Je-li hra sama o sobě opravdu strašidelná, bude tvoje skupina klidná a ochotná se podat atmosféře, až ucítí, jak se jim na ruku dělá husí kůže. Zkus je však k tomu *nutit*, a zaručeně to nebude fungovat.

Ať už se ve hře děje cokoli, když už se družina konečně setká s tou strašlivou příšerou, tak tu příšeru určitě raději slovně popiš, než bys jen uvedl její jméno. „Velké, vytáhlé stvoření se zelenou kůží, kterému z tesáků odkapávají sliny a které má oči jako černé korálky“ je rozhodně lepší a strašidelnější než „je to troll“.

„PŘIPOMENUTÍ. HÁZET NA GABEA & EMILY MALÉ NAFUKOVACÍ PAVOUKY JE OPRAVDU ŠPATNÝ NÁPAD ...“

-SH

VEDENÍ HRY

Divoké Světy byly od začátku navrženy tak, aby usnadňovaly Správci Hry práci, jak jen to bude možné. Tvůrci ti chtějí dát možnost se soustředit na vytváření úžasných a vzrušujících chvil pro tebe a tvé kamarády. Nechceme, abys věnoval hodiny času při přípravě hry vymýšlením herních statistik pro Hospodského Karlose.

Můžeš se pak o to více soustředit na vymýšlení komplikovaných zápletek, záludných hádanek a zajímavých postav. Nemusíš dělat složité výpočty při vytváření nehráčských postav a nestvůr a rozhodně nebudeš potřebovat více než minutu či dvě na vytvoření bandy lupičů pro rychlý předpad.

I tvoje práce během hry by měla být snadná, protože zde není skoro žádné herní účetnictví. Možná budeš chtít sledovat aktuální stav Zranění u několika záporáckých *Divokých Karet*, ale jinak jsou protivníci buď živí a normálně fungující, Otřesní nebo odstranění ze hry. Můžeš se soustředit na popisování akčních situací místo toho, aby ses snažil zapamatovat „zásah za 2 životy do figurky toho kostlivce s odloupenou barvou na meči“.

Využívej těchto možností, aby sis oddychl a vedl hru jako nikdy předtím. Když budeš *chtít* věnovat vedení své kampaně hodně času, vytvářej nějaké zajímavé herní materiály, pracuj na příběhu a zápletkách a připrav pro nestvůry pár zapamatování hodných Speciálních Schopností (a možná si je i sám pro sebe vyzkoušej, aby sis byl jistý, že fungují, jak jsi zamýšlel).

UVEDENÍ NOVÝCH HRÁČŮ

Přesvědčit kamarády, aby zkusili novou hru, zejména jestli jsou dlouho zvyklí na jeden herní systém a neradi zkoušejí cokoli dalšího, může být někdy těžké. Doporučujeme vytisknout si volně dostupná pravidla Zkušební Jízda z našeho webu a dát každému z kamarádů jednu kopii. Tak uvidí, o čem *Divoké Světy* vlastně jsou, a možná je to povzbudí aspoň je vyzkoušet. Povedeš-li jedno z našich volně dostupných předpřipravených dobrodružství, které se odehrává v jednom z našich herních světů, a které obsahuje i předpřipravené postavy, mělo by být pro každého dostatečně snadné se zapojit, zahrát si krátkou hru a zjistit, jestli je taková hra pro něj vhodná. My pochopitelně doufáme, že je.

A bude-li se vám to líbit, můžeš pak zkusit některý z našich propracovanějších herních světů, jako jsou *Mrtvozemě*, *Nutné Zlo*, *Rozparovači*, nebo některý ze skvělých herních světů od některého z držitelů naší licence, nebo třeba i svůj vlastní herní svět. Případně můžeš zkonvertovat svůj oblíbený herní svět z jiného systému do pravidel *Divokých Světů*.

UDRŽOVÁNÍ ROVNOVÁHY

Některé herní systémy mají velmi striktní pravidla pro udržování rovnováhy herních setkání, tak aby byl každý boj „férový“. Bitva může být obtížná, ale předpokládá se, že hrdinové v ní, budou-li hrát chytře a budou mít aspoň trochu štěstí, mohou zvítězit.

V *Divokých Světech* by většina předpřipravených setkání měla být přiměřeně vyvážena vůči očekávané síle družiny, ale nemusí tomu tak být vždy. Někdy je pro hráče stejně tak zajímavé zhodnotit situaci a své možnosti a usoudit, že zde asi zvítězit nemohou – aspoň tedy ne prostým vliutnutím na scénu za střelby ze všech svých zbraní. Je to čas od času potřeba, protože to vede skupinu k přemýšlení, povídání, plánování a hledání chytrých řešení těch nejsložitějších situací.

Správce Hry by se nikdy neměl obávat nechat protivníky ukázat svaly a zuby. Hrajeme konec konců v *divokých světech* a triumf nad takovými nepřáteli by měl být zasloužení – ne darovaný.

A to nás přivádí k selhání. Když nestvůra nebo záporák porazí družinu, věnuj chvíli tomu, že si promluvíš krátce se svojí skupinou a připomeneš jim, že i největší hrdinové občas zažívali nezdary. To, jak se po takovém neúspěchu znovu zvedli, oklepali se z porážky a šli dál, je to, co z nich dělalo právě hrdiny.

Neúspěch může být někdy i *zajímavější* než úspěch. Řekněme, že mladý lord vyzve otravného barbara na souboj jeden na jednoho, aby konečně kraji přinesl klid. Mladý lord prohraje a hráčské postavy, pověřené jeho ochranou, se rozhodnout porušit uzavřenou dohodu. Zasáhnou a zabijí barbarského šampiona! Šlechtic je tak zneuctěn, ale musí nyní vést dále ty, kteří obětovali svoji čest pro záchranu jeho života.

PŘÍPRAVA VÝZEV

Když už nějakou dobu *Divoké Světy* hraješ, budeš mít pravděpodobně dobrý odhad pro to, kolik protivníků vrhnout proti tvým dobrodruhům. Zde ti dáváme obecný návod, jak takové číslo určit, nezapomeň však také na



další výhody, které každá ze stran může mít (pasti, podporu, mocné magické předměty, výhodné prostředí).

- Hrdina, který je Divokou Kartou na úrovni Novice a má aspoň nějaké bojové schopnosti, by měl být schopen porazit tři průměrné protivníky (takové, kteří mají skoro ve všech Rysech k6 a mají běžnou zbroj a zbraně), nebo dva protivníky s lepšími schopnostmi, zbrojí či zbraněmi.
- Jak roste Úroveň družiny, počet a kvalita protivníků by také měly stoupat.
- Dobrý boj pro družinu dobrodruhů je proti skupině protivníků, sestávající ze dvou zástupců Komparzu na každého hrdinu z družiny a Divoké Karty jejich vůdce, který má přibližně stejně bojových Břítů (či jiných výhod), jako průměrný člen družiny.

Zkoušej si takové sestavy, dokud nezískáš potřebný cit pro hru. Pak můžeš vyzkoušet silnější protivníky nebo vyšší počet slabších.

A když se boj nevyvíjí pro družinu dobře, nemusíš „měnit“ výsledky hodů jejich protivníků nebo nechat protivníky jen tak padnout, jestliže to opravdu neodpovídá dané situaci. To by bylo laciné a k hráčům neuctivé řešení. Místo toho raději odměňuj hráče Beníky, kdykoli je k tomu příležitost. To jim pomůže uspět, když je to potřeba, a mohou tak také Vstřebávat Zranění.

Ale když na to přijde ... **neboj se je nechat selhat.** Nemusí dojít přímo na TPKčko (Total Party Kill – Smrt Celé Družiny). Třeba se proberou v kobkách svých nepřátel nebo svázání ve vlaku, který je poveze někam daleko. Obě možnosti jsou výzvou k dalším dobrodružstvím a překážkami k překonání – a ne koncem kampaně.

ZKUŠENOSTI

Obecně platí, že hráčské postavy na začátku kampaně v *Divokých Světech* jsou na úrovni Noviců. Mají za sebou nějaký trénink a mají nějaké schopnosti, ale neprošly si zatím samy mnoha dobrodružstvími.

Je třeba to zopakovat: Novické postavy *jsou* „nováčky“. Mají trochu lepší dovednosti a schopnosti než většina ostatních, ale jejich kariéra je teprve na začátku. Neočekává se od nich, že budou zabíjet draky a arcizloduchy – očekává se od nich, že si cestu k těmto finálním střetnutím *zaslouží*.

Teď pochopitelně mluvíme o běžné kampani. Můžeš chtít začínat hru se zkušenějšími postavami. To doporučujeme pro obzvláště obtížné světy nebo pro kratší kampaně, ve kterých se hrdinové musí dostat do k tomu hlavnímu poměrně rychle. Bojová akce komanda v *Podivných Válgách*, přepadení doupěte prastarého licha nebo pokus superšpiónů proniknout do základny ďábelského zloducha, nejsou dobrodružství pro nezkušené.

Budeš-li skutečně začínat se zkušenějšími hrdiny, dohlédni na to, že hráči budou tvořit své postavy jako Novice a až *pak* je budou pomocí Postupů zlepšovat, jako při běžné hře. To zajistí, že Břítů, dovednostní body a síly budou pro postavy vybírány správně a že se pro postavy zachová rovnováha, která je do každého z těchto herních subsystémů zabudovaná.

Když zkusíte hrát se zkušenějšími postavami poprvé, začněte s Ostrílenými či velmi výjimečně Veteránskými postavami. Když už pak pro to získáte cit, můžete zajít, jak daleko jen budete chtít. Turnaj Legendárních postav je vskutku úžasné představení!

BENÍKY

Tím pravým herním zdrojem v *Divokých Světech* jsou bez debat právě Beníky. Umožňují odměňovat kreativní hráče za jejich akce, vytváření zábavy pro skupinu a dobré hraní svých postav.

Nový Správci Her *Divokých Světů* často na odměňování Beníky zapomínají, nebo se obávají, že Beníky vše pro družinu příliš zjednoduší. Není tomu tak. Když mají hráči k dispozici dost Beníků, většinou je používají na to, co je pro jejich postavy důležité, spíše, než by je hromadili s cílem udržet se naživu. Jsou-li Beníky vzácné, budou spíše soužit právě k tomu druhému a rovnováha hry s jejich stálým přísunem a používáním *počítá*. Nezapomínej, že možnost přehodit výsledek hodů nezaručuje postavě zhola *nic*. Hráč může utratit pět Beníků na obyčejný hod na Všímavost, a *i tak* neuspět. Není to moc pravděpodobné, ale je to rozhodně možné.

Takže kdy jimi odměňovat? Kdykoli hráč udělá něco chytrého, najde důležitou stopu nebo dobře v roli zahraje svoji postavu, a to zejména, když do toho zahrne její Soužení nebo pozadí. Jestliže Loajální postava ohrozí vlastní život pro záchranu spolubojovníka, zaslouží si rozhodně za svou snahu Beníka. Když Pomalý hrdina řekne ostatním, aby šli napřed, zatímco on zůstane, aby zkusil zahnat smečku vlků, kterou mají v patách, protože ví, že zpomaluje zbytek družiny, odměň ho za to!

A nikdy neuškodí odměnit hráče za skvělou repliku, dobrý, ve hře pronesený vtip, anebo ještě lépe, když jeho akce přinesou vážný a dramatický okamžik.

Když už jednou hráče za něco odměníš, můžeš v dalším odměňování stejného jednání zpomalit nebo přestat. Tak třeba opakující se vtip by neměl přinášet Beníka pokaždé, když ho někdo řekne. Vystavení se riziku z důvodu Soužení Hrdinství by však mělo skoro pokaždé být odměněno.

Beníky jsou obvykle utráceny na začátku herního sezení, když hráči hrají v roli své postavy a přivyknou si hře. Pak typicky zpomalí, když už podobné kousky byly párkrát odměněny. Při vyvrcholení večera pak mohou být Beníky poměrně vzácné, co se týče zásob u hráčů, tak

příležitostí k odměňování. Pak musí spoléhat na Žolíky nebo ty opravdu spektakulární okamžiky, které jim přinesou odměnu – vyšvihnutí se na drakova záda, proskočení oknem s mozaikou z barevného skla, opravdu dobrým Popichováním záporáka, a tak podobně.

POPIŠOVÁNÍ VÝSLEDKŮ HODŮ

V *Divokých Světech* dochází často k překvapivým a divokým výsledkům hodů. Když k tomu dojde, využij to! Musí-li hrdina vyskočit ze zdemolovaného auta, nad kterým ztratil kontrolu, a podaří se mu úžasný hod na Atletiku, popiš, jak vyskočil do vzduchu, udělal několik přemetů, překulil se párkrát po zemi, a nakonec se zastavil v perfektním postoji, připravený ihned k další akci. A podobně se neboj podobně popsat výsledek opravdu špatného hodu. Třeba při hraní Honičky postava sjíždí na lyžích s hory, když se snaží uniknout řadícímu yettimu, a padnou jí hadí oči! Popiš, jak se zapotáčí, jak se jí rozjedou lyže a jak padá a kutálí se studeným mokrým sněhem, zatímco bestie se blíží ke své ležící kořisti.

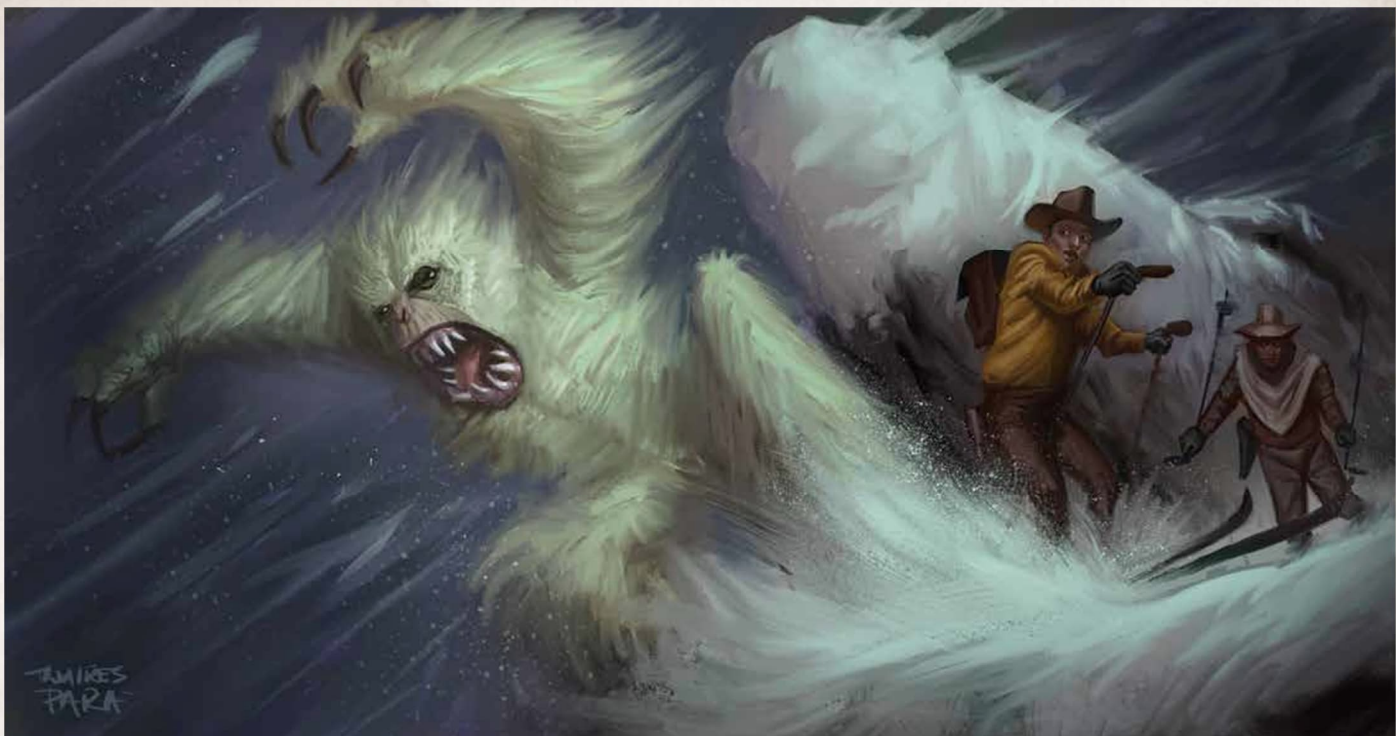
Tvoji hráči budou košaté popisy událostí milovat. Budou si připadat mocní a úžasní, když jim budou kostky nakloněny, a naopak budou cítit ohrožení a vzrušení, když jim kostky nepadnou, zejména když to využiješ pro zajímavé důsledky. To je to, co odlišuje pouhé ztracené kolo při Kritickém Neúspěchu v hodu na Boj od opravdu památečného okamžiku v příběhu.

UDRŽOVÁNÍ TEMPA HRY

Dobrý Správce Hry se musí věnovat tempu hry. Někdy hráči budou chtít věnovat chvíli času hraní rolí svých postav, interagování se světem nebo i jen žertování mimo postavy a užívání si společenského aspektu hry. Bude-li však taková chvíle trvat příliš dlouho, možná bude dobré je trochu pobídnout k pokračování hry.

To se může často hodit zejména v otevřených dobrodružstvích, jako například při vyšetřování vraždy, které vyžaduje, aby si hráči rozmysleli, kam jejich postavy půjdou, a co tam budou dělat (v kontrastu třeba s vybíjením a procházením kobek podzemí a podobnými dobrodružstvími, kde jde jen o to, jak moc se chtějí tlačit kupředu).

Když většina hráčů nebo všichni ve skupině právě hrají v rolích své postavy, smějí se a užívají si hry – nech je přitom. Nech na nich, aby si určili vyhovující tempo. Když si všimneš, že někteří z hráčů jsou vynecháni, nebo



vypadají trochu znuřně, pobídni skupinu k zamyšlení, co chtějí dělat dál, požádej jednoho z nich, aby zopakoval doposud získané stopy a indicie, tak jak je oni vidí a chápou. To bývá dostatečné pro to, aby hráče něco napadlo, nebo vymysleli, jak chtějí pokračovat. Můžeš také vnést do hry nové informace, když postavám někdo nečekaně zatelefonuje, nebo je bez ohlášení navštíví některá nehráčská postava.

A nakonec se ani neobávej vymyslet a vložit setkání, které nabídne družině nový směr, kterým se mohou při pátrání vydat. Možná je napadnou jejich konkurenti a oni budou schopni po boji od přeživších získat nějaké nové informace.

TEMPO HRY PŘI BOJI

Tak, jako je důležité udržet v pohybu kupředu celý příběh, je důležité i dbát o to, aby byly boje rychlé a zuřivé. Když odpočítáváš Akční Karty, snaž se u každého hráče, aby ti celkem rychle popsal, co chce jeho postava dělat. Potřebuje-li na to více času, nechat ho jako Čekajícího a přejdi k dalšímu hráči.

A máš-li pocit, že by scéna měla být skutečně dramatická a hráč neříká úmysly své postavy dostatečně rychle, klidně začni odpočítávat ... „Tak copak děláš? 5, 4, 3 ...!“ To rozproudí krev všem hráčům a posílí to pocit, že jejich postavy jsou opravdu v nebezpečné situaci, která vyžaduje rychlé rozhodování a hrdinství. Neboj se často popohánět dění kupředu. Snaž se, aby hráči cítili naléhavost boje. Ať jsou trochu nervózní. Ať vidí, že

situace je opravdu zoufalá a že by následující hod měl být raději opravdu hodně dobrý.

Tím neříkáme, že nejsou chvíle, kdy je dobré dát hráčům dost času na přemýšlení – zejména, jestliže se snaží dát dohromady opravdu složitý plán nebo potřebují dohledat něco důležitého, například něco specifického v popisu kouzla nebo speciálního pravidla.

Někdy také můžeš dát chvíli času celé skupině. Objeví-li se po několika kolech boje nový strašlivý protivník, krátké přerušení hry, při kterém si každý může odskočit, dá všem hráčům čas, aby se připravili na to, že situace teď bude trochu náročnější.

Snaž se cítit napětí v rámci herního okamžiku a rozehrávej dramata, která zapadnou do tvého scénáře, prostředí i nálady družiny a nech hráče trochu plánovat a taktizovat, když ti to dává smysl a prospěje to hře.

*„JEDNOU JSEM ČETL, ŽE KOMPARTZ VĚTŠINOU
PADNE PŘI PRVNÍM ZRANĚNÍ, TAKŽE MŮŽE
BUĎ BÝT NAŽIVU, LEŽET NA STOLE, NEBO BÝT
PRYČ ZE STOLU! TO UDRŽUJE HRU RYCHLOU,
ZBĚŠILOU A ZÁBAVNOU, A JE TAK NĚJAK
PODSTATOU TOHO, JAK FUNGUJE BOJ PRO
PADOUCHY.“*

-SH

KOMPARZ

Páteří každé dobré hry je svět, obklopující hráčské postavy, a nehráčské postavy jsou jeho významnou součástí. Tato sekce ti dává návod, jak vdechnout život podpurné části hereckého obsazení tvého světa.

PŘÍPRAVA KOMPARZU

Pravidlo č. 1 Správce Hry, když mluvíme o Komparzu, je: **Nesnaž se je „vytvářet“!**

Nevytvářej Komparz pomocí pravidel pro tvorbu postav. Prostě jim dej takové hodnoty dovedností a vlastností, o jakých jsi přesvědčen, že je potřebují mít, a pokračuj dál. Hra by pro tebe měla být jednoduchá, co se přípravy, vedení i samotného hraní týče. Neutrácej svůj čas počítáním dovednostních bodů Komparzu, když ho můžeš věnovat přípravě ďábelských pastí a vymyšlením ošklivých Speciálních Schopností pro své nestvůry!

OSOBNOST

Mnohem důležitější, než většina statistik nehráčských postav jsou jejich osobnostní rysy. Sepiš si jednu, dvě poznámky o každém, koho může družina z Komparzu potkat, abys měl představu o tom, jak ho hrát. Pro některé Správce Hry je užitečné si připodobnit prominentní zástupce Komparzu k hercům nebo postavám z filmů, seriálů, knih či třeba komiksů.

Když budeš kupříkladu vědět, že Kapitána Městské Stráže „hraje Sam Elliot“, dá ti to nástroj, jak odehrávat jednání s ním. Asi bude drsný, bude mluvit k věci a bude mít hluboký, hrdelní hlas.

Doplnění takovýchto finálních detailů k postavám jim umožní vyčnívat z davu a stát se zapamatováníhodnými. Prošedivělý seržant městské hlídky se tak spíše stane osobou, kterou si budou všichni pamatovat a které mohou postavy v budoucnu zavolat, i když by jinak byl jen figurkou v jednorázovém setkání, na kterou už v příští scéně hráči zapomenou. Pochopitelně ne každý Komparz potřebuje takovouto hloubku, ale ti, kterým ji dáš, dávají tvé hře další úroveň realismu, provázanosti a co je nejdůležitější i ponoření se do hry samotné.

SPOJENCI

I když se o tom jen málo píše, většina herních systémů předpokládá, že Správce Hry ovládá nehráčské postavy, a to jak při komunikaci, tak také při boji, když stojí po boku hráčských postav. Zejména to druhé je pro SH velkou zátěží, a tak často na další postavy při boji zapomíná, nebo je odsouvá mimo akci a jen odvypráví, co se s nimi v dané době dělo. To platí jak pro najaté pomocníky, tak pro zvířecí společníky, parťáky a objekty lásky. Je prostě faktem, že ve většině her jsou spojenci nepřijemnou komplikací.

Divoké Světy jdou úplně jinou cestou – ovládání spojenců dáváme do rukou hráčských postav. SH za spojence pochopitelně hraje, když jde o komunikaci s nimi, ale v boji by je měl řídit jen zcela výjimečně, jestli vůbec.

Umožníš-li hrdinům mít ve hře spojence, můžeš pak do hry zapojit i všechny nohsledy, které by měli mít i tvoji záporáci. Představ si prastarého licha v jeho nesvaté hrobce. Seděl by tam sám? Asi ne. Asi by byl obklopen množstvím děsivých nemrtvých. Tihle méně významní nohsledi jsou pro hráčské postavy účinnými komplikacemi ve vašich bitvách a tvoji hráči se budou bavit při probíjení se jejich řadami pomocí vlastního Komparzu, zatímco jejich hrdinové budou bojovat s lichem a jeho pojmenovanými pobočníky.

Na tento přístup je třeba si trochu zvykat, jestliže jsi dlouho vedl hry v jiných systémech. Doporučujeme, aby sis to nejprve vyzkoušel, a uvidíš, jak ti to bude fungovat. Vždycky to pak můžeš změnit, když zjistíš, že by to pro vaši skupinu nedávalo dobrý smysl.

ABY TOHO NEBYLO MOC

Při vedení *Divokých Světů* se hodně Správců Hry do používání spojenců při hře úplně zamiluje. Někdy to vede k vytváření velkých skupin hráčských postav a jejich následovníků, což následně vyžaduje i velké skupiny protivníků.

Je úplně v pořádku takto hrát – systém je na to připraven a zvládne to – jen ber v potaz, že boj s 50 a více účastníky zabere chvíli času i v tak rychlém a zuřivém systému, jako je tento!

„NATE A EMILY SKUTEČNĚ NESNÁŠEJÍ, KDYŽ PŘEDVÁDÍM CACKLERŮV
ŠÍLENÝ SMÍCH. MUSÍM SI NA TO DÁT POZOR A DĚLAT HO ČASTĚJI!“

-SH

SOUHRN STAVŮ

ROZPTÝLENÝ & ZRANITELNÝ

- **ROZPTÝLENÝ:** Postava má postih -2 ke všem hodům na Rys až do konce svého dalšího tahu.
- **ZRANITELNÝ:** Akce a útoky proti cíli mají bonus +2 až do konce jeho dalšího tahu. Toto se nesčítá s Útokem Ze Zálohy (strana 100) – použij jen větší z hodnot.

ZAPLETENÝ & DRŽENÝ

- **ZAPLETENÝ:** Oběť se nemůže pohybovat a je Zranitelná, dokud zůstává Zapletená.
- **DRŽENÝ:** Oběť se nemůže hýbat, je Rozptýlená a Zranitelná, dokud zůstává Držená, a nemůže provádět fyzické akce jiné než pokusy o uvolnění se.

UNAVENÝ

- **UNAVENÝ:** Oběť má postih -1 na všechny hody na Rys. Obdrží-li další úroveň Únavy, stane se Vyčerpanou.
- **VYČERPANÝ:** Oběť má postih -2 na všechny hody na Rys. Obdrží-li další úroveň Únavy, je Vyřazená.
- **ZOTAVENÍ:** Není-li u zdroje Únavy uvedeno jinak, stavy Unavený a Vyčerpaný se zlepšují o jednu úroveň za hodinu.

ZRANĚNÍ

- **VYŘAZENÝ:** Postavy nemohou provádět akce, ale stále jsou jim rozdávány Akční Karty, aby bylo možné sledovat účinky magických sil, nebo pro případ, že se zotaví.
- **OTŘESENÝ:** Otřesené postavy se mohou pouze pohybovat a provádět volné akce. Na začátku svého tahu si postavy automaticky, jakožto volnou akci, házejí na Ducha na vzpamatování se z Otřesení.
- **OMRÁČENÝ:** Omráčená postava je Rozptýlená (až do konce dalšího tahu), Zranitelná (až do zotavení), a nepočítá se do Přesily. Také padne na zem, nemůže provádět akce, ani se pohybovat. Na začátku každého svého tahu si, jako volnou akci, hodí na Vitalitu na probrání se. Úspěch znamená, že už dále není Omráčená, ale zůstává Zranitelná až do konce svého dalšího tahu; úspěch se zvýšením pak znamená, že přestane být Zranitelná na konci tohoto tahu.
- **ZRANĚNÍ:** Hrdina byl poraněn tak, že mu to ztěžuje jeho další akce. Každé Zranění snižuje postavě Pohyblivost o 1 (až na minimum 1“) a dává postih -1 ke všem hodům na Rys (až do maxima -3). Zranění, přesahující limit postavy, ji Vyřadí.



ŠABLONA

**VELKÁ
ŠABLONA
VÝBUCHU**

**MALÁ
ŠABLONA
VÝBUCHU**

**MALÁ
ŠABLONA
VÝBUCHU**

PAPRSKU

**ŠABLONA
KUŽELE**

**STŘEDNÍ
ŠABLONA
VÝBUCHU**

REJSTŘÍK

A		J	
Abordáž	115	Jed	128, 177
Abordážníci	114	Jezdecký Boj	103
Airbagy	82, 118	K	
Akce	91, 92	Kampaně z Příběhových Uzlů	7
Akční Balíček	6	Kampaně, Typy	196
Akční Karty	90–91, 113, 122	Kanóny	77
Aktivace	153	Kartáč	77
Akvarián	13	Katapulty	77
Aligátor/Krokodýl	180	Kauterizace	76
Android	12	Kličkování	115
Avián	13	Klidná Jízda	116
B		Knokaut	100
Běh	92, 105	Kočka, Malá	181
Beníky	89, 95, 138, 200	Kolize	118
Beníky, Hráčských Postav	89	Kolo	91
Beníky, Přidělování	90	Komparz	87, 92, 111, 202. Viz také Spojenci
Beníky, Správce Hry	89	Komparz, Kritický Neúspěch	88
Bez Bodů Síly	140	Komparz, Po boji	96
Bezpečnostní Pásky	82	Komplikace	116, 123
Bitva, Opravy Bitvy	131	Koncept	9
Bitva, Skutky V Bitvě	132	Konstrukt	176
Bodyguard	169	Kostky	6
Bohatství	145	Kostlivec	187
Boj	91	Kousnutí	175
Bojová	196	Krácení	151
Bombarda	77	Kreativní Boj	137
Bonusové Poranění	94	Kritický Neúspěch	88, 113, 138
Boule & Modřiny	125	Krvácení	95–96
Brokovnice	74, 105	Krycí Palba	107
Břity	11, 37–53	Kryt	97, 99
Břity, Boje	40	Kryt, Bonus	99
Břity, Legendární	53	Kryt, Postihy	99
Břity, Podivné	51	Kůň	184
Břity, Pozadí	37	Kůň, Válečný Oř	185
Břity, Požadavky	37	Kutilství	153
Břity, Profesionální	47	L	
Břity, Síly	45	Léčení	96
Břity, Sociální	50	Letadla	84
Břity, Souhrn	59	Létání	176
Býk	180	Ležící	93, 104
C		Lev	185
ČČ. Viz Cílové Číslo		Lidé	16
Cestování	144	Lich	185
Cestující	118	Limit Zranění	141
Cílené Útoky	99, 106	Litý Vlk	181
Cílené Útoky, Vozidla	117	M	
Cílený Útok	97	Magická Zařízení	153–154
Cílové Číslo	87	Magie	148
Cílové Žetony	122	Manévrovací Dovednosti	113, 116
Č		Manévry	115
Čas	91	Maskovací Nátěr	82
Čekání	102	Maximální Rychlost	81
D		Medvěd	180
Dávka Po Třech	67	Mech	185
Dechové Zbraně	175	Měřítka	97, 106
Děs	124	Mezidobí	130
Divoké Příběhy	7	Míchání	92
Divoká Karta	87	Minimální Rychlost	114
Divoká Kostka	87–88, 103	Minimální Síla	66
Divoké Herní Světy	6–7	Minotaurus	186
Divoký Útok	109	Míny	79
Divoký Žolík	89	Míření	97
Dosah	66	Moderní Palné Zbraně	74
Dostřel, Koeficient	114, 120	Moderní Palné Zbraně, Brokovnice	74
Dostřel	66, 97	Moderní Palné Zbraně, Kulometry	75
Dostřel, Postihy	93	Moderní Palné Zbraně, Lasery	76
Dostupnost	145		
Dotyk (Útok)	108		
Dovednosti	10, 29–36		
Dovednosti, Filozofie	32		
Dovednosti, Neškolené Pokusy	89		
Dovednosti, Osvojování si	36		
Dovednosti, Specializace	141		
Dovednosti, Tvorba Dalších	32		
Dovednosti, Základní	10		
Dovednosti, Získání	10		
Drak	181		
Drako	182		
Dramatický Úkol	122, 125, 143		
Dravec	187		
Drcení	101		
Drsná Poranění	139		
Držená	98, 101		
Duch	183		
Duch (Vlastnost)	10, 29		
Dvě Zbraně	108		
Dvouhlavňovka	105		
Dynamický Odraz	138		
E			
Elektrina	126		
Elementál	176, 182, 183		
Elf	14		
Esa	88		
F			
Fanatici	138		
Figurky	7, 97		
G			
Gigantický	176		
Goblin	184		
Granáty	78		
H			
Had	188		
Hejno	189		
Herní Sezení	194		
Hlad	128		
Hody na Vstřebání	96		
Honička	113		
Honička, Akce	114		
Honička, Karty	113–117, 119–120		
Honička, Kola	114		
Honička, Přizpůsobení	119		
Horká Brambora. Viz Granáty			
Horko	128		
Horko, Úpal	128		
Hororová	197		
Houževnatý	177		
Hráčská Postava	87		
Hraní Rolí	197		
Hrdina Beze Zbroje	141		
Hrdinové Neumírají	140		
Hromadné Bitvy	131		
CH			
Chapadla	178		
Chlad	125		
Chytrost (Vlastnost)	10, 29		
I			
Improvizované Zbraně	102		
Imunita	177		
Infekce	177		
Infračervené Noční Vidění	82		
Infravidění	177		
Iniciativa. Viz Akční Karty			

Moderní Palné Zbraně, Pistole	74	Pásky	82	Rys, Souhrn	58
Moderní Palné Zbraně, Pušky	75	Pavouk, Obří	188	Rys, Změny	30
Moderní Palné Zbraně, Samopaly	74	Pes/Vlk	181	S	
Montáž Zbraně	75	Pevná Střela	77	Saurián	17
Morálka	132	Pevně Umístěné Zbraně	117	Sesilatelská Dovednost	147
Mula	186	Pevnost	98	Setkání	144
Multiakce	103	Plamenomety	78	SH. Viz Správce Hry	
Multiakce, Síly	151	Plavidla	85	Síla (Vlastnost)	10, 29
Munice	68, 132	Plošné Útoky	78, 80, 97	Síla, Body Síly	90, 132, 147
Munice, Úroveň	112	Podhrabání	175	Síla, Modifikátory	152
N		Podivná Věda	148	Síly	
Nabíjení (Akce)	105	Podporování	96, 106, 123, 145	Síly, Aktivace	151
Nabíjení (Počet)	66	Pohyb	92, 103	Síly, Pojmenování	154
Nadaný	148	Pohyb Po Zdi	178	Síly, Příprava	140
Nadýchání se Kouře	128	Pohyblivost	10, 82	Síly, Udržování	140, 151
Náhon Na Všechna Kola (NNVK)	82	Poranění	66, 90, 94, 117–118	Síly, Úvodní Počet	147
Nájezd	103	Poranění, Typy	98	Situacní Pravidla	97
Naložení	11, 67	Posádky	121	Skok	93
Naložený	67	Postava, Souhrn Tvorby	55	Skřet	186
Naražení	116	Postavy, Nahrazení	54	Skřetí Náčelník	186
Nastavení Zbraně	103	Postihy Za Zranění	95–96	Skupinové Hody	89
Nebešfan	20–21	Postup	54	Slabost	178
Nebezpečnost	92, 101, 125	Poškození, Tabulka	95	Slugy	105
Nebojácny	176	Pozadí	11	Sociální Konflikt	143
Nehmotný	176	Pozemní Vozidla	83	Souboje	119
Nemoc	126	PP. Viz Protipancéřové/Průrazné		Souhrn Stavů	203
Nemrtvý	178	Pravidla Herního Světa	136	Soužení	9, 22–28
Nestabilní Pozice	109	Pravidlo Trojic	128	Soužení, Souhrn	56–57
Nevinný Přihlížející	102, 178	Prostředí, Odolný	176	Spánek	129
Nevolnost	124	Prostředím, Zranitelný	176	Speciální Zbraně	77
Nezranitelnost	177	Protipancéřové/Průrazné	65, 152	Spojenci	111. Viz také Komparz
Noční Vidění	82	Protiraketové Protiopatření (PRPO)	82	Spojenci, Osobnosti	112
O		Protiraketové Systémy	79	Spojenci, Postupy	54
Objemné Předměty	67	Provizória	149	Správce Hry	6, 193
Obnova (Bodů Síly)	151	PRPO. Viz Protiraketová Protiopatření		Stabilizátor	82
Obojživelný	82	Průvodce	169	Startovní Zdroje	65
Obrana	10, 66, 93	Průvodce	7	Stažení Se Z Boje Nablízko	109
Obrana, Akce	100	Průzkumnická	196	Stoupání	82
Obránce Beze Zbraně	109	Přehazování	89	Strach	124, 176
Obratnost (Vlastnos.t)	10, 29	Překážky	98, 99. Viz také Kryt	Strážce	169
Obří Červ	184	Překvapení	108	Střelba Do Boje Nablízko	101. Viz
Obtížný Terén	92	Přerušování Akce	102	<i>také</i> Nevinný Přihlížející	
Odchylka	97	Přesila	101	Střelba Od Boku	66
Odměny	89	Přetížení	76	Sudba	136
Odolný	178	Přirozené Léčení	96	Superhrdinové	149
Odpočet	92. Viz také Akční Karty	Přirozené Zbraně	104	Synergie	150
Odras	151	Psionika	148	Š	
Odras, Dynamický	138	Půlčící	15	Šablona Kuželu	97
Odtlačení	104	Půlelf	15	Šablony	97
Odvětná Palba	82, 117	Q		Šablony Výbuchu	97. Viz také
Odvozené Statistiky	10	R		Plošné Útoky	
Odzbrojení	100	Rakašan	16	Šikmý Pancíř	82
Oheň	78, 127	Raketomety	80	Šplh	125
Ohnivě Zbraně	127	Rakety	79	Šrapnel	77
Ochránce	20–21	Rasové Schopnosti	18–20	Štěstí v Neštěstí	138
Omezení	150	Rasové Schopnosti, Negativní	20	Štíty	71
Omráčení	178	Rasové Schopnosti, Pozitivní	18	Štíty, Údery s	71
Omráčená	102, 106	Rasy	9, 12	T	
Opositní Hody	88	Rasy, Tvorba	18	Tah	91
Opravy	118	Ráže	65	Tajemná Pozadí	147
Opravy, Komplexní	34	Reakce	33	Takové Kanóny	80
Osobní Zbraně	72–73	Regenerace	177	Taran	116
Osobní Zbraně, Černý Prach	73	Relativní Rychlost, Postihy za	106	Tasení Zbraně	105
Osobní Zbraně, Nadálku	73	Rozběh	104	Testování	107, 108
Osvětlení	102	Rozbíjení Věcí	98	Těžká Zbraň	66
Otočná	82	Rozený Hrdina	136	Těžké Plamenomety	80
Otřesený	90, 94, 96, 102	Rozplácnutí	178	Těžký Pancíř	82
Ovladatelnost	81	Rozptylená	100	Tiha Volby	139
Ozáření	129	RS. Viz Rychlost Střelby		Torpéda	80
Ozdoby	150	Rychlá Setkání	134	Troll	189
P		Rychlé Uzdravení	139	Trpaslíci	14
Pády	103, 127	Rychlost	97, 106	Tříštvotrhavá	66
Paralýza	177	Rychlost Střelby	66, 93	TT. Viz Tříštvotrhavá	
Pasažéři	81	Rys	9, 29–36	Tuhost	11, 81
		Rys, Hody	87		

TZ. Viz Těžké Zbraně

U

Udržování Tempa Hry 200

Únava 100, 125

 Únava, Zotavení se 100

Unavený 100

Únik 116

Upír 189

Upír, Prastarý 190

Úrovně 54

Útok Druhou Rukou 104

Útok Naplocho 104

Útok Ze Zálohy 100

Útoky 93, 117

Útoky Nablízko 93

Útoky Nadálku 93

Útoky Nadálku, V Boji Nablízko 104

Utonutí 126

V

Vedení Hry 198

Velení, Dosah 44

Velikost 81, 106, 178

Velká Dobrodružství 140

Vesmírné Plavidlo 82

Věž 82

Vícejazyčnost 140

Vidění ve Tmě 177

Vitalita 10, 29

Vlastnosti 10, 29

Vlkodlak 190

Vodní 175

Voják 112, 188

Volné Akce 92

Volné Útoky 101, 109

Vozidla 81, 83–85, 109

 Vozidla, Kritické Zásahy 117, 119

 Vozidla, Pohyb 120

 Vozidla, Přejchod z Předchozích Edic 82

Vozidlo, Kritický Zásah (Tabulka) 119

Vozidlové Zbraně 80

Výbava 11

Vyčerpaná 100

Vyhnutí se 100

Vyjednávání 145

Vyřazení 87, 95, 96, 100

Vytěžení Konexí 133

Vytlačení 116

Vzdálenost 91

Vznášení 82

W

Z

Zabití Jednou Ranou 101

Zápas 98, 101, 178

 Zápas, Uvolnění se 98

Zapletená 98, 101

Zázraky 148

Zbroj 65, 69, 175

 Zbroj, Futuristická 70

 Zbroj, Moderní 70

 Zbroj, Prastará 69

 Zbroj, Středověká 69

 Zbroj, Štíty 71

Zdvojení 169

Zkušené Postavy 54

Zkušenost 199

Zlatá Hodinka 96

Zlobr 186

Změna Pozice 115

Zničení 118

Zocelení 124

Zombie 191

Zoufalý Útok 100

Zpětný Ráz 75–76, 93, 105

Zranění 87, 95

Zranitelná 100

Zrychlení 82

Ztráta Kontroly 113, 117–120

Ztráta Kontroly (Tabulka) 119

Zvýšení 88

Ž

Žízeň 129

Žolíci 92

Žralok 187

 Žralok, Velký Bílý 187



Vložená stránka pro snazší oboustranný tisk.

ANY TIME, ANY PLACE

The Savage Worlds Adventure Edition takes you anywhere you want to go, From the Weird Wild West of *Deadlands* to the crime-ridden streets of *Necessary Evil*, from the curious campus of *East Texas University* to the distant, untamed worlds of *The Last Parsec*.

Or forge your own worlds, fully customized with setting-specific rules to help you model everything from pulp adventure to sword and sorcery to hard science fiction and everything in between.

After years of fine-tuning and playtesting with fellow gamers around the world, this version of the award-winning, best-selling *Savage Worlds* game combines new and updated rules with the latest in narrative play and a tactical foundation you can use for whatever style of gaming fits your group!

Savage Worlds is more Fast, Furious, & Fun than it's ever been before!

REVIEWS

"The best of both worlds: a solid base set of rules and a ton of games that use them." –Dawn Dalton, *Geek & Sundry*

"Well worth considering for almost any GM or gaming group looking for a system which can fit both their style of play and the setting of their choice." –EN World

"I honestly don't think there's another system out there with the versatility and intuitive simplicity of *Savage Worlds*." –Kurt Schneider, *Gnome Stew*

"(*Savage Worlds*) is almost exactly at the sweet spot between crunch and fast. You know there's enough feel to it that you can change it around for setting material. You can get a sense of mastery. You can tweak it, you can learn it, you can expand it or not expand it. But it's still at its basis a very fast, very pure, very basic system." –Kenneth Hite



PINNACLE
ENTERTAINMENT GROUP

ISBN 978-1-950082-00-1



S2P10023

\$39.99