

# GURPS LITE

## ÚVOD DO HRANÍ NA HRDINY

OD STEVE JACKSON GAMES

verze  
červen  
2003

### OBSAH

|                                     |    |
|-------------------------------------|----|
| <b>ZÁKLADY</b> .....                | 2  |
| Hody na úspěch.....                 | 2  |
| Hody na reakci.....                 | 3  |
| Hody na škody.....                  | 3  |
| <b>POSTAVY</b> .....                | 3  |
| Body postavy.....                   | 3  |
| Vlastnosti.....                     | 3  |
| <i>Příklad osobního listu</i> ..... | 4  |
| Vzhled a zevnějšek.....             | 5  |
| Sociální postavení.....             | 6  |
| Bohatství.....                      | 7  |
| <i>Prázdný osobní list</i> .....    | 7  |
| Přátelé a Nepřátelé.....            | 8  |
| Výhody.....                         | 9  |
| Nevýhody.....                       | 11 |
| Zvláštnosti.....                    | 13 |
| Dovednosti.....                     | 13 |
| Vybavení.....                       | 17 |
| <i>Tabulky zbraní</i> .....         | 19 |
| Vylepšování postav.....             | 21 |
| Další rasy.....                     | 21 |
| Zvířata.....                        | 22 |
| <b>HRANÍ HRY</b> .....              | 22 |
| Fyzické činnosti.....               | 22 |
| Mentální činnosti.....              | 24 |
| Boj.....                            | 24 |
| Zranění, Nemoc a Výdrž....          | 28 |
| <b>MAGIE</b> .....                  | 30 |
| <b>HERNÍ SVĚTY</b> .....            | 31 |
| <b>ZAMĚSTNÁNÍ</b> .....             | 31 |
| <b>ÚROVNĚ TECHNOLOGIE</b> .....     | 32 |
| <b>CESTOVÁNÍ MEZI SVĚTY</b> .....   | 32 |
| <b>HERNÍ ČAS</b> .....              | 32 |

### Co je to GURPS?

GURPS je zkratka pro „Generic Universal Roleplaying System“ - „Modulární Univerzální Systém Her na Hrdiny“. Proč se tak jmenuje? Tedy...

„Modulární“ GURPS se odvíjí od jednoduchých pravidel, které lze rozšířit o *volitelné* množství detailů. Tato okleštěná verze nabízí samotné „jádro“ systému, se kterým je možné začít hru.

„Univerzální“ Základní systém klade důraz na realismus. Proto může fungovat v *jakékoli* situaci – fantasy nebo historické, minulé, současné či budoucí.

„Hraní na hrdiny“ Toto není jen drakobijecká hra. Pravidla jsou napsána tak, aby umožnila opravdové hraní postav – aby vás k němu povzbudila. Ve hře na sebe dočasně berete osobnost jiné postavy – na malou chvíli se jí stáváte.

„Systém“ Po celém světě již vyšlo pro tento herní systém již přes 160 různých modulů, a to v mnoha jazycích. Vyberte si, co vám vyhovuje nejvíce.

### O Lite verzi

Toto je zjednodušený „výtažek“ ze systému GURPS: všechna důležitá pravidla, avšak žádné možnosti tolik matoucí nové hráče. Jakmile se s těmito pravidly sžijete, můžete sáhnout po GURPS Základní Knize a jít rovnou do hry. Zkušení Pánové Jeskyně v tomto sešitu možná naleznou užitečný nástroj pro uvedení nových hráčů do hry.

### Materiály potřebné ke hraní

Ke hraní potřebujete tato pravidla, tři šestistěnné kostky (v nouzi stačí i jedna), tužky a papír na poznámky



### SLOVNÍČEK

**GURPS** je hra na hrdiny (HNH). Ve hrách podobného typu jeden z hráčů (zvaný v českém prostředí Pán Jeskyně) provádí ostatní skrze dobrodružství, ve kterém hrají role fiktivních postav. Stejně jako kterýkoli jiný koníček má hraní na hrdiny svůj jedinečný žargon. Abyste lépe porozuměli významu některých termínů v textu (i v jiných HNH), nastíníme si zde několik definic:

**Hra na hrdiny (HNH):** Hra, při které hráč na sebe bere osobnost fiktivní či historické postavy a hraje (rozhoduje) za ni.

**Pán Jeskyně (PJ):** Průvodce hrou, který volí dobrodružství, provádí skrze něj hráčské postavy a rozhoduje o výsledcích jejich jednání.

**Postava:** Jakékoli stvoření (osoba, zvíře, cokoli) hrané PJ nebo hráčem.

**Cizí Postava (CP):** Jakákoli postava, za kterou hraje PJ. Ten může současně hrát za mnoho postav, důležitých i vedlejších.

**Vlastní Postava (VP):** Jakákoli postava, za kterou hraje jeden z hráčů. Obvykle ovládá každý hráč právě onu jednu postavu.

**Údaje nebo statistiky:** Čísla popisující schopnosti postavy, používaná k určení toho, co dokáže a nedokáže provést. Viz str. 3.

**Skupinka:** Několik hráčských postav sdílejících jedno dobrodružství.

**Herní Svět:** Pozadí pro hru; prostředí pro dobrodružství. Může být vymyšlený PJ nebo koupený jako hotová kniha (modul) v knihkupectví.

**Dobrodružství:** Základní „element“ HNH, někdy nazýváno „zápletka“. HNH nikdy nekončí, pokud si to

nepřejí samotní hráči, ale jednotlivá dobrodružství mívají své začátky a konce. Jedno může trvat několik sezení nebo také třeba jen jeden večer.

**Setkání:** Jedna „scéna“ z dobrodružství. Setkání mezi VP a jednou či více CP.

**Tažení:** Navazující série několika dobrodružství. Tažení se obvykle zúčastní stejné VP i PJ (popřípadě tým několika PJ). Tažení se může odehrávat i na několika herních světech, když rozumně zdůvodníte přesun mezi nimi.

**Rasa:** Váš „národ“, ke kterému patříte. V HNH jsou běžné i jiné než lidské rasy (například elfové, trpaslíci, hobiti nebo třeba Marťani).

**GURPS LITE** je copyright © 1998, 1999, 2000, 2001, 2003 Steve Jackson Games Incorporated. Je určen k distribuci zdarma. Můžete si tyto těchto 32 stránek zadarmo okopírovat nebo vytisknout. Neměli byste za ně platit, s výjimkou pokrytí nákladů na tisk či kopii. Neměli byste text jakkoli měnit či upravovat. Je zcela zakázáno zahrnout tento produkt či jeho část jakýmkoli způsobem do jiné komerční produkce.

**GURPS LITE** je volně dostupný ve formátu PDF na adrese [www.asterion.wz.cz](http://www.asterion.wz.cz) (česká verze) nebo [www.sjgames.com/gurps/lite/](http://www.sjgames.com/gurps/lite/) (původní anglická verze). Tyto PDF soubory můžete volně rozšiřovat, pokud dodržíte výše zmíněná ustanovení.

Navštivte prosím naši webovou stránku na adrese [www.sjgames.com](http://www.sjgames.com). Můžete nám také napsat na adresu PO Box 18957, Austin, TX 78760.

## ZÁKLADY

**GURPS** používá pouze šestistěnné kostky. Na určení škod v boji (a několika dalších věcí) je použit systém „hod+bonus“. Pokud zbraň způsobuje škody „4k+2“, je to zkrácený zápis „hodte 4 kostkami a k výsledku přičtěte 2“. Stejně tak 3k-3 znamená „hodte 3 kostkami a od výsledku odečtěte 3“. Pokud někde vidíte jen „2k“, značí to „hodte 2 kostkami“. U opravdu velkých čísel lze výsledky hodů násobit. „2k x 10“ znamená „hodte 2 kostkami a výsledek vynásobte 10“.

## HODY NA ÚSPĚCH

**GURPS Lite** je postavený pouze na třech základních herních mechanismech: hody na úspěch, na reakci a na škody.

„Hod na úspěch“ je hod kostkou prováděný v případě, když chcete „otestovat“ jednu z vašich schopností nebo dovedností. Někdy hod provádíte vy, jindy PJ. Například si můžete hodit proti své Síle, zda udržíte těžké dveře, aby se nedověly.

Při hodu na úspěch si házíte 3 kostkami a výsledek sečtete. Jestli vám padlo méně nebo stejně jako hodnota schopnosti nebo vlastnosti, proti které si házíte, uspěli jste. Jinak jste neuspěli. Pokud si například házíte proti své Síle na stupni 12, součet hodu 3 kostkami 12 a méně znamená úspěch.

Čím větší hodnotu má tedy schopnost nebo vlastnost, proti které házíte, tím snadnější je v hodu uspět.

### Kdy si hází PJ

Běžně za postavu provádí hody hráč, který ji hraje. Jsou tu dvě výjimky:

Za prvé, v situacích, kdy by si postava neměla být jista se svým úspěchem – například při získávání informací – hází si za ni skrytý PJ. Když je hod úspěšný, postava získá správnou informaci. Když neuspěje, informaci nezíská nebo bude nějak pozměněná či lživá.

Za druhé v situacích, kdy hráč ani postava prostě netuší, o co jde. Sem patří zejména hody na „smysly“ (viz str. 24). PJ by si měl skrytě hodit místo postavy a informovat hráče podle výsledku o tom, čeho si jeho postava všimla.

### Úpravy a Efektivní dovednosti

Někdy budete mít ke svému hodu úpravu (*bonus* nebo *postih*). Když se například snažíte udržet velmi těžké dveře, můžete si hodit proti Síle s postihem -2 (zkráceně SL-2), protože je to obtížnější. V takovém případě byste se SL 12 potřebovali pro úspěch hodit 10 a méně.

Podobně u velmi lehkých činností můžete ke své mu pokusu získat bonus. K pohlázení velmi přátelského psa potřebujete uspět v hodu na „Zacházení se zvířaty+4“. Jestliže máte tuto dovednost na stupni 12, vaše *efektivní dovednost* je v tomto případě 16. Pokud vaše efektivní dovednost klesne vlivem postihů na méně než 3, nemůžete si na ni vůbec házet, s výjimkou hodu na obranu (viz str. 25).

### Kritický Úspěch a Fatální Neúspěch

*Kritický úspěch* je velmi dobrý výsledek hodu na dovednost; *kritický zásah* je kritický úspěch při hodu na útok (viz str. 25). Kritický úspěch získáte v následujících případech:

Hod 3 nebo 4 je vždy kritickým úspěchem.

Hod 5 je kritickým úspěchem při efektivní dovednosti 15+.

Hod 6 je kritickým úspěchem při efektivní dovednosti 16+.

Účinky kritického úspěchu určuje PJ. Vždy to bude něco dobrého; čím lepší hod, tím lepší „bonus“ tím získáte.

*Fatální neúspěch* je obzvláště špatný výsledek hodu na dovednost. Nastává v následujících případech:

Hod 18 je vždy fatální neúspěch.

Hod 17 je jen běžným neúspěchem, pokud máte efektivní dovednost 16 a lepší, jinak se jedná o fatální neúspěch.

Jákýkoli hod o 10 větší než vaše efektivní dovednost, je fatálním neúspěchem. Při efektivní dovednosti 6 to je 16, při 5, pak 15 atd.

Účinky fatálního neúspěchu určuje PJ. Vždy to bude něco špatného; čím horší hod, tím fatálnější výsledek.

### Automatický Úspěch

Některé činnosti jsou zcela triviální. Když vám zdravý rozum říká, že někde nemůže nastat kritický úspěch nebo fatální neúspěch (jako třeba při čištění zubů), není potřeba si házet. Když však je jakákoli možnost neúspěchu, je hod potřebný. K nalezení samoobsluhy na rohu vaší ulice žádný hod nepotřebujete. Zásah cíle střelou na blízko se nemusí povést i zkušenému střelci, když se mu třeba přetrhne tětíva nebo uklouzne na banánové slupce.

### Opakované Hody na Úspěch

Někdy máte při snaze něco udělat jen jednu šanci; jindy to můžete zkoušet pořád znovu a znovu, dokud neuspějete. Někdy se nedovíte, zda jste uspěli či ne, dostatečně rychle na druhý pokus. Nakonec jsou zde případy, kdy vás neúspěch zraní, ale pár podobných neúspěchů vaše postava snese. PJ zde musí použít zdravý rozum pro rozlišení situace, ve které se postavy zrovna nalézají. Vodítka zde jsou:

(a) Pokud první pokus postavu zabije (nebo zničí cíl její snahy), pokus opakovat nelze.

(b) Pokud neúspěch způsobí škody, určete je a nechte postavu pokus zopakovat v „rozumném“ časovém intervalu.

(c) Pokud neúspěch nezpůsobí žádné škody, nechte postavě v rozumných časových intervalech další pokusy, každý s kumulativním postihem -1.

### Střety Dovedností

Někdy budou dvě postavy potřebovat porovnat své relativní dovednosti a rozhodnout tak vzájemně soupeření nebo boj. Rychlým způsobem pro vyřešení takových situací bez zbytečného sklouzávání k detailům je *Střet Dovedností*.

Obě postavy si v takovém případě hodí na úspěch v příslušné dovednosti. Při něm mohou být používány různé vhodné úpravy.

Existují dva druhy střetů:

*Rychlý střet* se většinou rozhodne během jedné sekundy; např. dvě osoby snažící se uchopit stejnou zbraň. Každá postava si hodí na dovednost. Když jeden uspěje a druhý ne, vítěz je zjevný. Když uspějí (nebo neuspějí) oba, rozhoduje, zvítězí ten, kdo uspěl o nejvíce (nebo neuspěl o nejméně). Shoda znamená remízu.

*Normální střet* může trvat nějakou dobu; příkladem může být přetahování v páce. Každá postava se pokusí o svůj hod na dovednost. Když jedna uspěje a druhá ne, vítěz je jasný. Když uspějí (nebo neuspějí) obě, střet pokračuje dalšími pokusy.

Čas na jeden pokus záleží na dané aktivitě a úsudku PJ. V bojové situaci pokusy trvají jednu sekundu. Ve střetu při hledání v knihovně, kde hledaná informace může zachránit osud světa, každý pokus zabere třeba i celý den.

Když mají obě postavy velmi vysoké úrovně dovedností, mohl by střet trvat donekonečna. V takovém případě jej můžete zkrátit následujícím způsobem: pokud jsou obě dovednosti větší než 14, snižte vyšší na 14 a od nižší odečtěte rozdíl i od nižší dovednosti.

Nakonec dojde k tomu, že jeden hráč ve svém hodu uspěje a druhý nikoli. V té chvíli je určen vítěz střetu.

## HODY NA REAKCI

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

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

Hody na reakci se obvykle provádějí v potenciálních bojových situacích, během obchodních transakcí, jako odpověď na žádost o pomoc nebo informaci a k určení postojů a loajality CP námezníků.

### Úpravy reakce

*Reakční bonus* je faktor, který činí CP přátelštější; *reakční postih* je něco, co jejich reakci zhoršuje. Reakčních úprav je několik druhů:

Za prvé, mnoho postav bude mít *osobní* úpravy za vzhled, sociální postavení, atd., ty se přičtou (nebo odečtou) od hodů na reakci.

Občas může k reakční úpravě vést určitá *situace*. Příkladem může být špatná obchodní nabídka nebo snaha přesvědčit přesilu, aby na vás nezaútočila, která s sebou přinese postih. Výhodná nabídka nebo jednání se starým věrným sluhou může naopak přinést bonus. To záleží na PJ.

Reakci také ovlivňuje *náležité jednání*. Dobrý úvod může přinést bonus +1 – i více!, zatímco nevhodně zvolené věty přinesou k hodům postihů -1 nebo -2.

### Tabulka reakcí

Hodíte 3 kostkami a na výsledek aplikujete reakční úpravy.

**0 a méně:** Katastrofální. CP postavy nenávidí a bude vůči nim jednat co nejhůře. Možné je vše: útok, zrada, veřejné zostuzení, ignorování prosby v ohrožení života.

**1 až 3: Velmi špatná.** CP nemá postavy ráda a bude jednat proti nim, pokud je to příhodné: útok, nehorázné podmínky při obchodu, atd.

**4 až 6: Špatná.** CP se o postavy nestará a bude jednat proti nim (viz výše), pokud tím může získat.

**7 až 9: Bídá.** Postavy na CP neudělaly dobrý dojem. Může se stát nepřátelskou, pokud z toho plyne dobrý zisk, nebo požadovat úplatek.

**10 až 12: Neutrální.** CP bude postavy naprosto ignorovat, pokud je to možné. Vůbec ji nezajímají. Transakce proběhnou v rámci slušnosti a za běžné ceny.

**13 až 15: Dobrá.** CP má postavy ráda a bude jim v rámci běžného chování nápomocná. Na rozumné žádosti přislíbí pomoc (dá informaci)

**16 až 18: Velmi dobrá.** CP má o postavách vysoké mínění a bude velmi přátelská, sama jim nabídne pomoc či nižší ceny.

**19 a více: Vynikající.** Na CP jste udělali extrémně dobrý dojem a bude vždy v mezích svých možností jednat ve vašem nejlepším zájmu – možná bude ochotna riskovat i svůj život, bohatství nebo pověst.



## HODY NA ŠKODY

„Hod na škody“ se hází během boje, abyste zjistili, jaké zranění jste způsobili svému protivníkovi. Konečně zranění je určeno moha věcmi. Zbroj chrání svého nositele; sečné a bodné zbraně a některé náboje působí větší zranění, pokud se dostanou skrz zbroj. Další škody navíc mohou způsobit "kritické zásahy". Tohle vše je podrobněji rozebráno v pravidlech pro *Boj* (viz str. 24).

## POSTAVY

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

Obvyklý způsob tvorby postavy je *stvořit* ji, jako by to byla postava v příběhu, který píšete. Nejprve určete, jakým druhem osoby chcete být. Můžete si vzít inspiraci z fiktivního hrdiny nebo hrdinky – nebo si své nové já vytvoříte od základů. Na každý pád začněte z nějakou ideou, jaká postava by to měla být. Pak přiveďte tuto postavu k životu!

*Příběhy postav:* „Příběh postavy“ je v podstatě její historie anebo co dělala předtím, než se dostala do hry. Čím lepší příběh, tím lépe se hráči do jeho postavy vžívají. Doporučujeme nejprve vytvořit příběh postavy (nebo alespoň jeho část) a *potom* teprve vytvořit postavu systémově. Příběh nemusíte psát vůbec – ale o hodně se tím ochudíte.

Když jste s příběhem hotovi, měli byste jej ukázat PJ, ale nemusí jej nutně vidět ostatní hráči. Koneckonců má vaše postava určitě nějaká tajemství, o kterých neví možná ani její přátelé.

## BODY POSTAVY

Když vytváříte postavu, začínáte s určitým počtem bodů, které můžete "utrátit" na schopnostech nové postavy. U většiny her doporučujeme začínat se 100 body, které vám umožní vytvořit schopného hrdinu. Samozřejmě je možné začínat s jiným počtem, od 25 bodových „obyčejných“ lidí po 300bodové supermany.

Následující oddíl popisuje položky, které si můžete za tyto body pořídit. Pozitivní rysy (jako třeba velká síla, krása, dovednosti) *stojí* tolik bodů, kolik je uvedeno v jejich popisu. Negativní rysy (jako třeba slabost, špatný zrak, chudoba nebo strach z výšek) vám body naopak *přidají* – můžete je pak dále použít jako ty, co máte od začátku.

## VLASTNOSTI

Základní možnosti vaší postavy popisují čtyři čísla, nazývané "vlastnosti". Ty jsou:

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

**OBRTANOST (OB)**, agilita a koordinace.

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

**ZDRAVÍ (ZD)**, měřítko životní energie a vitality. Zdraví jsou také vaše "životy" – množství fyzického poškození, které postava může snést. Pokud jste vyčerпали veškeré své "životy", brzo upadnete do bezvědomí. Další zranění vás může zabít

Všechny čtyři atributy jsou považovány za stejně důležité. Hodnota 10 u jakéhokoliv atributu je *zadarmo*, protože 10 je "průměr". Hodnoty pod 10 mají zápornou hodnotu – takže vám vlastně „přidávají“ body použitelné jinde.

Vlastnost s hodnotou 1 je nejnižší možná pro člověka. Omezení shora *neexistuje*. U každé vlastnosti představuje hodnota 10 lidský průměr: cokoli od 8 do 12 je považováno za „normální“. Hodnoty nad 16 jsou zcela výjimečné; hodnoty nad 20 jsou nadlidské!

| Stupeň | Cena |
|--------|------|
| 1      | -80  |
| 2      | -70  |
| 3      | -60  |
| 4      | -50  |
| 5      | -40  |
| 6      | -30  |
| 7      | -20  |
| 8      | -15  |
| 9      | -10  |
| 10     | 0    |
| 11     | 10   |
| 12     | 20   |
| 13     | 30   |
| 14     | 45   |
| 15     | 60   |
| 16     | 80   |
| 17     | 100  |
| 18     | 125  |

Každý další stupeň nad 18 stojí dalších 25 bodů postavy

Viz str. 5  
 Viz str. 29  
 Viz str. 26  
 Viz str. 18

Viz str. 3  
 Viz str. 24  
 Viz str. 21  
 Viz str. 13

# GURPS®

## Deník postavy

Jméno: **Dai Blackthorn** Hráč: \_\_\_\_\_  
 Popis: 155 cm, 50 kg, čistě pleť, tmavé oči a vlasy  
 Rasa: člověk

Datum tvorby: \_\_\_\_\_ Pořadí: \_\_\_\_\_  
 Newužitě body: \_\_\_\_\_ Bodů celkem: **100**

Viz str. 3

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



Viz str. 18  
 Viz str. 21

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

Viz str. 18  
 Viz str. 17, 26

| NALOŽENÍ             |       | POHYB |  |
|----------------------|-------|-------|--|
| Zádné (0) = SL       | 8 kg  |       |  |
| Lehké (1) = 2xSL     | 16 kg |       |  |
| Střední (2) = 3xSL   | 24 kg |       |  |
| Těžké (3) = 6xSL     | 48 kg |       |  |
| V. těžké (4) = 10xSL | 80 kg |       |  |

| ZBROJE - KOŽENÁ HALENA, BOTY |       |      |      |      |      |          |     |
|------------------------------|-------|------|------|------|------|----------|-----|
|                              | Hlava | Trup | Paže | Nohy | Ruce | Chodidla | VŠE |
| PO                           | 0     | 1    | 1    | 0    | 0    | 1        | 1   |
| OPŠ                          | 0     | 1    | 1    | 0    | 0    | 1        | 1   |

Viz str. 26

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

| OSTATNÍ PO  | OSTATNÍ OPŠ |
|-------------|-------------|
| Štít: _____ | _____       |

Viz str. 9

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

Viz str. 11

|                                       |  |
|---------------------------------------|--|
| <b>NEVÝHODY:</b>                      |  |
| Nepřítel - Zlodějská gilda - 6 a méně |  |
| Přehnaná sebevědomost                 |  |
| Ubohý                                 |  |

Viz str. 13

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>ZVLÁŠTNOSTI:</b>              |  |
| Citlivý na svou výšku            |  |
| Strach z utopení/nemá rád jezera |  |
| Má rád vysoko položená místa     |  |
| Žádné drogy ani alkohol          |  |
| Květnaté vyjadřování             |  |

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

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

## VZHLED A CHOVÁNÍ

V této části si vytvoříte *vnitřní* „sociální“ rysy vaší postavy; vzhled, chování a způsoby. Rysy s pozitivními hodnotami (jako třeba nadprůměrný Vzhled nebo Hlas) se považují za *výhody* (str. 9) se všemi systémovými důsledky. Jiné (jako třeba podprůměrný Vzhled či Nechutný zlozvyk) mají negativní hodnotu a jsou považovány za *nevýhody* (str. 11). Další rysy (např. výška a váha, levorukost) však jen přidávají postavě „barvu“ a nemají žádnou bodovou hodnotu.

### Vzhled *Různá*

Je plně na vás, jakou podobu dáte své postavě. Barvu vlasů, kůže ap. můžete také určit náhodně. Velmi dobrý (nebo špatný) vzhled je však považován za *výhodu* (nebo *nevýhodu*). Dobrý vzhled stojí body; špatný vám nějaké body přídá.

**Odporný vzhled:** Může být cokoliv nechutného, co si dovede hráč vymyslet: hrb, různé kožní choroby, vypouklé oko... lépe více věci najednou. Postava má postih -4 k hodům na reakci, kromě totálně mimozemských tvorů (kterým je to jedno), nebo lidí, kteří postavu nevidí. -20 bodů.

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

**Neatraktivní vzhled:** Postava je jen celkově nepřitažlivá. -1 na reakci u příslušníku jeho/její rasy, žádný postih u jiných ras – pro ně je to příliš nenápadné. -5 bodů.

**Průměrný vzhled:** Žádné bonusy nebo postihy; taková postava lehce splyne s davem. Za tento vzhled nic neplatíte.

**Atraktivní vzhled:** Taková osoba se neúčastní soutěží krásy, ale rozhodně vypadá dobře. +1 k hodům na reakci pro příslušníky stejné rasy. 5 bodů.

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

**Nádherný vzhled:** Soutěží krásy se *zúčastňuje* a také je vyhrává. +2 k reakci u osob stejného pohlaví, +6 (!) u pohlaví opačného. 25 bodů.

### Charisma *5 bodů/úroveň*

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

### Levorukost *žádné body*

Rozhodněte, jste-li pravák či levák. Tato pravidla předpokládají, že jste pravák, pokud se nerozhodnete jinak nebo pokud nezaplatíte body za obourukost. Pokud se rozhodnete být levák a jste v boji zranění na pravé ruce, je místo toho zraněna levá. Za to, že jste levák, není žádný bodový bonus nebo postih.

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

### Obourukost *10 bodů*

Umíte používat obě svoje ruce se stejnou zručností. Nemáte postih -4 na OB při používání své "druhé" ruky a můžete bojovat (nebo pracovat) jakoukoliv rukou, nebo oběma rukama zaráz. Pokud má být zraněna jedna vaše ruka, předpokládejte, že je to levá.

### Výška a Váha *žádné body*

Hráči si mohou výšku a hmotnost své postavy určit jak chtějí. Tabulku na okraji můžete být použit na určení "průměrných" výšek a hmotností, a provést jejich lehké, náhodné úpravy, pokud si to přejete. Průměrná výška závisí na vaší SL. Hmotnost závisí na vaší výšce. Kdokoliv s nadprůměrným vzhledem by měl mít hmotnost maximálně o 20% odlišnou od "průměru". Každé další 2,5 cm nad 188 cm přidává dalších 5 kg průměrné hmotnosti. Tato tabulka je vytvořena podle muže z 20. století. Pro ženu odečtete 5cm z průměrné výšky a 5kg z průměrné hmotnosti. Pro historicky přesnou postavu z dob před 19. stoletím odečtete od průměrné výšky 8cm. Hmotnost se vždy určuje až po výšce.

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

### Tloušťka *-10/-20 bodů*

Jste neobvykle obézní.

Za -5 bodů máte jen *Nadváhu*. Nejste opravdu tlustí – jen trochu těžší než ostatní. Svoji hmotnost určete normálně ze SL a potom ji zvýste o 30%. Mít nadváhu s sebou přináší postih na reakci -1 ve společnosti, která si dává záležet na zdraví a v oblastech, kde je velký nedostatek jídla.

Za -10 bodů jste *Tlustý (-á)*. Určete hmotnost normálně ze SL a potom ji zvýste o 50%. To vám dává postih -1 ke *všem* hodům na reakci; zdraví nemůžete mít větší než 15.

Za -20 bodů jste *Extrémně tlustý (-á)*. Určete svou hmotnost normálně a *zdvojnásobte* ji. Extrémní obezita způsobuje -2 k hodům na reakci; ZD nesmíte mít větší než 13.

Ve všech případech je váha navíc brána jako zátěž – naložení, kterého se nemůžete zbavit. (*Výjimka*: tato zátěž se nepočítá, když plavete). Pokud jste *Tlustý (-á)* nebo *Extrémně tlustý (-á)*, nebudou vám sedět normální oblečení a zbroje. Máte také postih -3 na Převleky nebo na Sledování, když se snažíte někoho sledovat v davu.

Tlustí lidé mají bonus +5 k hodům na Plavání (u *Nadváhy* jen +2)

### Vychrtlý *-5 bodů*

Máte podstatnou podváhu. Po určení vaší výšky určete "průměrnou" hmotnost pro tuto výšku a snižte ji o 1/3. Nemůžete být *Krásní* či *Nádherní* a vaše ZD nebude vyšší než 14. Normální oblečení a zbroje vám nesedí. Budete mít také postih -2 při pokusu o Sražení (nebo při obraně proti němu) a -2 k Převlekům nebo Sledování někoho v davu.

### Nechutný zlozvyk *-5/-10/-15 bodů*

Občas se projevujete způsobem, který je ostatním *odporný*. Čím horší je zlozvyk, tím více získáte bodů. Pár příkladů: Tělesný zápach, neustálé škrábání či falešný zpěv může být za -5 bodů. Hloupé žertíky nebo plivání po zemi za -10 bodů. Zlozvyky za -15 bodů jsou možné, jejich popis necháme na těch, kteří jsou natolik zkažení, aby je chtěli.

Za každých -5 bodů odečtete 1 ode všech hodů na reakci u všech, kteří mohli zaznamenat váš problém. Postih na reakci je jen u osob stejné rasy; je na PJ aby ohodnotil reakci u ostatních.

### Hlas *10 bodů*

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

## SOCIÁLNÍ POSTAVENÍ

Tato část obsahuje pravidla pro *vnější* sociální rysy postavy – její místo ve společnosti. Stejně jako výše v *Vzhledu a Chování* se pozitivní rysy považují za výhody, negativní za nevýhody. Většina z těchto rysů má význam pouze ve společnosti, ve které postava žije.

### **Církevní postavení**      **5 bodů/stupeň hodnosti**

Byl jste vysvěcen na kněze v nějaké církevní organizaci. Vaše hodnost představuje vaše postavení a vliv v rámci církve. Máte hodně privilegií a výhod, které normální člověk nemá, včetně bonusu +1 za *stupeň hodnosti* k reakci souvěrců a těch, kteří respektují vaši víru. Budete oslovován svým titulem – otec, sestra, reverend, šaman – a může provádět různé obřady, jako křest, svatby a exorcismus.

### **Povinnost**      **Různá**

Máte důležitou odpovědnost vůči ostatním a jste touto odpovědností osobně vázáni. Povinnosti mohou přijít s komplikovanou prací, feudálními vazbami nebo jakkoliv jinak. Povinnosti přicházejí zvenku.

Na začátku každého dobrodružství si PJ hodí, jestli nebude postava mít nějaké povinnosti. Bodová hodnota povinnosti závisí na frekvenci, s jakou je požadována:

Téměř pokaždé (hod 15 a méně): -15 bodů.

Poměrně často (hod 12 a méně): -10 bodů.

Občas (hod 9 a méně): -5 bodů.

Málokdy (hod 6 a méně): -2 body.

Důležité povinnosti by měly být nebezpečné. Obyčejná práce není "povinnost". Pokud povinnost občas nevyžaduje riskování vašeho života, snižte její hodnotu o 5, což neguje ty, které se objevují jen „občas“ nebo „málokdy“. Na druhou stranu *Extrémně nebezpečná povinnost* (typická např. pro speciální jednotky nebo ninja klany), při které téměř vždy riskujete zdravím či životem, má hodnotu -20 bodů

### **Možnost prosazování práva**      **5/10/15 bodů**

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

Cena je určena právy a výhodami vaší postavy. Všeobecně policista s lokální jurisdikcí, možnost dát do vazby podezřelý, s právem na prohlídku s platným povolením a *možná* s právem nosit skrytou zbraň má Možnost výkonu práva za 5 bodů.

Někdo s národní nebo mezinárodní jurisdikcí nebo bez nutnosti respektovat práva ostatních nebo s volností zahájit vyšetřování nebo s možností zabít bez velkých následků musí zaplatit 10 bodů.

Postava s třemi a více výše uvedených možností má Možnost výkonu práva za 15 bodů.

Možnost výkonu práva jde většinou ruku v ruce s nevýhodou Povinnost (viz výše) a s Pověstí (viz níže), která může být kladná, záporná nebo obojí.

### **Vojenská hodnost**      **5 bodů/stupeň hodnosti**

Stejně tak, jako je Postavení (str. 7) obrazem vaší pozice ve společnosti, je Vojenská hodnost obrazem vašeho postavení ve vojenské nebo podobné organizaci. Každá úroveň má autoritu nad nižšími úrovněmi – bez ohledu na osobní schopnosti. Cena 5 bodů za hodnost až do úrovně 8.

Názvy hodností jsou u různých armád rozdílné. Vojáci mají typicky hodnost 0, poddůstojníci 1 nebo 2 a důstojníci 3+, s generály o hodnosti 7.

V mnoha oblastech se sebou Vojenská hodnost automaticky přináší i Postavení, za který *není* třeba zaplatit body zvlášť. "Normální" je jedna úroveň Statutu za každé 3 úrovně hodnosti, zaokrouhlo na nejbližší číslo. Pokud jsou tyto hodnoty různé, bude to zmíněno v popisu společnosti.

Vojenskou hodnost vždy provází velmi důležité Povinnosti (viz výše).

### **Pověst**

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

Pověst se skládá ze tří součástí: *Typ pověsti*, *Postihnutí lidé* a *Frekvence rozeznání*.

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

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

*Každý, koho potkáte*: bez úprav.

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

*Malá skupina lidí* (všichni kněží boha Wazoo, všichni gramotní Angličané ve 12. století, všichni kouzelníci v současné Alabamě): 1/3 ceny (zaokrouhlete dolů).

Pokud je skupina postihnutých lidí příliš malá že se, podle PJ, během svých budoucích dobrodružství nesetkáte ani s jedním, vaše pověst se vůbec nepočítá.

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

*Vždycky*: žádné modifikace.

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

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

### **Sociální stigma**

**-5/-10/-15/-20**

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

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

*Cenný majetek* (žena v Americe v 18. století nebo v Japonsku v 16. století): -10 bodů. Většinou jde o jistou formu ztráty osobní svobody a nízký intelektuální respekt.

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

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

Ve všech případech platí, že postavy, které mají nevýhodu Sociálního stigmatu, jí musí dodržovat, hrát obtíže, které jej provázejí.



## Úroveň bohatství Různá

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

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

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

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

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

**Bohatství:** Začínáte s pětinašobkem obvyklých peněz; žijete si opravdu dobře. Pracujete pouze 20 hodin týdně. Tuto a vyšší úroveň Bohatství byste si neměli pořizovat bez souhlasu PJ! 20 bodů.

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

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

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

## SPOJENCI A NEPŘÁTELÉ

Mnoho postav má CP, které k nim mají zvlášť významný vztah. Mocní spojenci, které je možné přivolat na pomoc v čase nouze, jsou *výhodou*; slabší přátelé, které musíte chránit, jsou *nevýhodou*, stejně jako mocní nepřátelé.

**Frekvence výskytu:** pokud má postava podobné spojence nebo nepřátele, hází si PJ jednou za dobrodružství, zda se objeví. Tato šance se nazývá *frekvencí výskytu*. Pravděpodobnost výskytu ovlivňuje cenu CP jako výhody či nevýhody:

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

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

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

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

**Poznámka k úrovni zkušenosti:** Níže uvedená pravidla předpokládají 100 bodové VP; v méně (či více) náročné hře upravte bodovou hodnotu CP vzhledem k VP.

## Na vás závislí

CP, za kterou jste odpovědní, se považuje za nevýhodu. Mohou to být vaše děti, mladší bratr nebo manžel či manželka, kdokoliv, vůči komu cítíte povinnost. Pokud někdo takové postavy během hry unese nebo ohrozí, musíte je co nejdříve zachránit. Když tak nečiníte, může PJ zrušit body postavy, které jste za ně získali (viz str. 21) za „vyjítí z role“. Za sezení, při kterém je Na vás závislý zabít nebo vážně zraněn, navíc nemůžete získat žádné nové body postavy.

Lidé, kteří jsou na vás závislí jsou vytvářeni stejně, jako jakákoliv jiná postava, ale místo 100 bodů, používaných pro tvorbu

hráčské postavy, použijete 50 a méně bodů. Postava vytvořená z 0 a méně bodů má hodnotu -16; z 1 až 25 bodů -12; z 25 až 50 bodů -6. Na vás závislé postava vytvořená s více jak 50 body už není natolik bezmocná, aby vám přidala nějaké body.

Čím důležitější je pro vás na vás závislá postava, tím vícekrát vynásobíte body, které jste za ni dostali. V případě *zaměstnavatele* nebo *známého* při jejichž ohrožení dovedete uvažovat rozumně, cenu *vydělíte* 2. U *Přítele*, kterého se musíte *vždy* snažit chránit a jehož zdraví budete riskovat jen v případě, že jde o něco opravdu velmi důležitého, použijte uvedenou hodnotu. U *milovaného*, kde *nic* není přednější než jeho bezpečnost, použijte *dvojnásobnou* cenu.

Nakonec vyberte frekvenci výskytu (viz výše) tak, aby zapadala do vašeho příběhu.

Žádná postava nemůže získat body za více než dva Na ní závislé najednou.

## Spojenci

To jsou loajální druhové, věrní pomocníci nebo přátelé na celý život – kteří jsou schopni vás doprovázet na vašich dobrodružstvích. Mít Spojence je výhoda. Spojenec je však CP a měl by se tak hrát. Přestože jsou spojenci velmi přístupní žádostem a prosbám postav, nejsou to loutky. Postava by neměla dostat žádné body za hru, ve které zradí, zaútočí nebo zbytečně ohrozí svého Spojence.

Postava spojence je tvořena stejně jako VP. Spojenec vytvořený z 51-75 bodů nic nestojí, ale je třeba o něj dbát jako o Na vás závislého. Vytvořený ze 76-100 bodů bude mít hodnotu 5; ze 101-150 bodů cenu 10; ještě mocnější Spojenec je vlastně spíše *Patronem* (viz níže).

Spojenec se speciálními schopnostmi – magií v nemagickém světě, super technickým vybavením přesahujícím technologickou úroveň světa (viz str. 32) – stojí navíc 5 až 10 bodů, dle názoru PJ.

Stejně jako u Na vás závislých vyberte pro svého Spojence frekvenci výskytu, která by ladila s jeho příběhem.

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

## Patroni

Nejmocnější CP přátele nazýváme *Patrony*. Stejně jako Spojence je hraje PJ. Patron může být rádece, ochránce nebo zaměstnavatel (avšak práci si můžete najít i bez Patrona; Patron je víc než jen obyčejný šéf). Na rozdíl od Spojence však Patron s postavami necestuje. Místo toho nabízí podporu v podobě informací, rad, vybavení, vlivu apod.

Bodová hodnota Patrona závisí na jeho moci. Jediný mocný jedinec (vytvořený z přinejmenším 150 bodů) nebo skupina s majetkem přinejmenším 1,000 násobku počátečního bohatství stojí 10 bodů. Extrémně mocný jednotlivec (vytvořený z přinejmenším 200 bodů) nebo dost silná organizace (s majetkem alespoň 10,000 násobku počátečního bohatství) stojí 15 bodů. Velmi mocná organizace (disponující majetkem alespoň 1,000,000 násobku počátečního bohatství) stojí 25 bodů. Vláda státu nebo mezinárodní organizace (jmění nelze vyčíslit) je za 30 bodů.

Pokud Patron poskytuje užitečné vybavení, zvyšuje to jeho bodovou hodnotu. Pokud Patron dodává postavě použitelné vybavení, zvedá se tím jeho bodová cena. Postava může vybavení používat pro své vlastní účely, zatímco jiné postavy ve stejné hře za něj musí platit. Ve většině případů je tak jeho cena vyšší o 5 bodů. Pokud je cena vybavení větší, než je standardní počáteční jmění v daném světě, zvyšuje se cena o 10 bodů.

Stejně jako u Spojence stojí zvláštní schopnosti extra dalších 5 až 10 bodů, dle názoru PJ.

Nakonec vyberte vhodnou frekvenci výskytu.



## Nepřítelé

CP nebo organizace, která vám konkuruje nebo se vás snaží zabít, je *Nepřítel*. Jste zodpovědní za vytvoření postavy svého nepřítele a musíte PJ vysvětlit, proč po vás tato postava pase. PJ může nepřítele ve svých dobrodružstvích omezit nebo úplně zakázat, pokud by příliš narušily chod dobrodružství.

Bodová hodnota Nepřítele je určena jeho silou: čím mocnější Nepřítel, tím větší je jeho bodová hodnota jako nevýhody. Jeden nadprůměrný jedinec (vytvořený z 50 bodů) stojí -5. Velmi nebezpečný jedinec (100 bodů) nebo skupina 3 až 5 „běžných“ lidí (25 bodů každá) stojí -10. Středně velká skupina (6 až 20 lidí) je za -20. Velká skupina (20 až 1,000 lidí) nebo středně velká skupina, jejíž členové jsou nebezpečné nebo nadlidské osoby, je za -30. Celá vláda nebo jiná podobně silná organizace za -40.

Jakmile budete mít základní hodnotu Nepřítele jasnou, vyberte vhodnou frekvenci výskytu.

Jelikož může příliš mnoho Nepřátel narušit hru, žádná postava nemůže mít více jak dva Nepřítele nebo Nepřítele s větší bodovou hodnotou nevýhody než 60.

## VÝHODY

Tyto vlastnosti jsou vrozené. Obecně si je postava může pořídit pouze při svém vytváření. Potom už neexistuje možnost, jak je získat. (Magie a dobrá technologie ale může postavě dát výjimku z tohoto pravidla!) Každá výhoda má svou cenu v bodech. Postava může mít tolik výhod, kolik si jich může dovolit.

U některých výhod je cena přesně daná. Jiné mohou být koupeny po úrovních, určitý počet bodů za jednu.

## Bojové reflexy

15 bodů

Máte vynikající reakce a jste málokdy překvapeni na více než malou chvíli. Získáváte bonus +1 k jakémukoli Aktivní obraně během boje (viz str. 26). Nikdy "nezamrznete" v překvapivé situaci a získáváte bonus +6 k hodům na IQ při náhlém probuzení nebo překvapení nebo mentálnímu "omračení" (viz str. 28).

## Cit pro zvířata

5 bodů

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

## Empatie

15 bodů

Máte "čuch" na lidi. Když se s někým poprvé setkáte nebo se s ním potkáte po nějakém čase, můžete říct PJ, aby si hodil na vaši IQ. Potom vám řekne, co jste z dané osoby "vycítili". (Pokud hod neuspěje, PJ vám může lhát.) Tento talent je skvělý pro odhalení zrádců nebo pro zjišťování, jestli jsou vám NP věrné. Můžete také určit, jestli vám někdo lže... neřekne vám sice pravdu, ale jestli k vám jsou ostatní čestní.

## Gramotnost

Různá

Nejprve musí PJ určit normu gramotnosti ve svém tažení: je většina lidí *gramotná*, *pologramotná* nebo *negramotná*? Gramotnost bývá normou ve většině vyspělých zemích, pologramotnost je typická pro Renesanci a post apokalyptické světy. Ve světě, kde neexistuje psaný jazyk, tato výhoda nemá smysl!

Vyšší *osobní* stupeň gramotnosti než je v tažení obvyklé je *výhoda*. Nižší naopak *nevýhoda*.

**Gramotnost:** umíte číst a psát jakýmkoli jazykem, který znáte (viz *Jazyky* na str. 17), podle stupně vaší dovednosti. Pokud je gramotnost normou, je to zadarmo, 5 bodů v případě pologramotnosti a 10 bodů u všeobecné ngramotnosti.

**Pologramotnost:** Dovedete přečíst jednoduchá slova a pomalu je napsat, složité výrazy nebo verše jsou daleko za vašimi možnostmi. V gramotné společnosti se jedná o -5 bodovou nevýhodu, při pologramotnosti stojí 0 bodů, při všeobecné ngramotnosti to zase je 5 bodová výhoda.

**Negramotnost:** Vůbec neumíte číst ani psát. Pokud je normou gramotnost, jedná se o -10 bodovou nevýhodu, pokud pologramotnost, -5 bodovou nevýhodu a v případě všeobecné ngramotnosti nestojí nic.

## Hudební sluch

1 bod/úroveň

Máte přirozený talent na hudbu a hru na hudební nástroje. Úroveň Hudebního sluchu určuje váš bonus při studiu Zpěvu nebo hře na hudební nástroj. To značí, že se takové dovednosti učíte, jako by vaše IQ bylo rovno (IQ + Hudební sluch). Tento bonus se také přidává ke ZD pro Zpěv. Cena: 1 bod za každý bonus +1.

## Jazykový talent

2 body/úroveň

Umožní vám rychle pochytit cizí jazyky. Kdykoliv, kdy se učíte neznámému jazyku (viz str. 17) přidejte svou úroveň Jazykového talentu k IQ.

## Magický talent (Kouzelnictví)

15/25/35 bodů

Máte přirozené nadání pro magii. Když se učíte nějakému kouzlu, učíte se, jako by vaše IQ bylo rovno (IQ + úroveň Magického talentu). Navíc si PJ hází na IQ + úroveň Magického talentu vždy, když poprvé spatříte nějaký magický objekt a znovu když se jej poprvé dotknete. Pokud hod uspěje, budete intuitivně vědět, že ta věc je magická

1.úroveň: 15 bodů; 2.úroveň: 25 bodů; 3.úroveň: 35 bodů.

## Noční vidění

10 bodů

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

## Odolnost/Imunita proti nemocem

5/10 bodů

Vaše tělo přirozeně vzdoruje všem mikroorganismům, kteří způsobují nemoci. Za „nemoci“ jsou považovány viry, bakterie a plísňe, nikoli větší parazité (jako třeba tasemnice). Pokud jste Odolný, získáváte bonus +8 k hodům na ZD proti nákaze. 5 bodů.

Když jste Imunní, *nikdy* neonemocníte infekcí či chorobou, dokonce ani když je do vás vpravena injekčně. Tuto výhodu nemůžete mít, pokud nezačínáte se ZD minimálně 12. Vaše imunita vám ale zůstane, i když vaše ZD později klesne pod 12. 10 bodů.

## Odolnost

10/25 bodů

Vaše kůže a svalstvo je odolnější než je obvyklé. Samo vaše tělo má svou Odolnost proti škodám (OPŠ) – viz str. 18. S touto OPŠ je zacházeno stejně jako u zbroje: odečítá se od škod způsobených jakoukoliv ránou před tím, než se spočítají násobené škody za sečný/bodný útok.

Odolnost vám nepomůže "odrazit" zbraně. Stále projdou kůží – dokonce může téct i krev. Pouze nejste *zraněn*. Pokud však projde otrávená zbraň, způsobí jed normální škody.

Cena: 10 bodů za OPŠ 1 nebo 25 bodů za OPŠ 2. Vyšší hodnoty jsou u "normálního" člověka nemožné.

## **Odolnost proti jedům**

**5 bodů**

Jedy mají proti vám slabší účinky; k hodů na ZD při odolávání máte bonus +3.

## **Ostrý smysl (-y)**

**2 body/úroveň**

Máte nadprůměrně ostré smysly. *Dobry čich a chuť* vám dává bonus ke všem hodům na hmat a čich. *Dobry sluch* vám dává bonus k Hodům na sluch, kdykoliv je potřeba házet, jestli něco slyšíte, nebo když si PJ hází na IQ, jestli jste něco zaslechli. *Dobry zrak* vám dává bonus k Hodům na zrak, tedy kdykoliv je potřeba házet, jestli něco vidíte, nebo když si PJ hází na IQ, jestli jste si něčeho všimli. Každý ostrý smysl je samostatnou výhodou a stojí 2 body za každý bonus +1 k hodů. To znamená, že Dobry sluch +6 stojí 12 bodů.

## **Pružnost těla**

**5 bodů**

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

## **Rychlé uzdravování**

**5 nebo 15 bodů**

Tuto výhodu máte k dispozici pouze při ZD větším než 10. Ze všech druhů zranění se vyléčíte mnohem rychleji. Kdykoliv si házíte na vyléčení ztraceného ZD (str. 28), nebo při hodů na zjištění, zda vás zranění zchromí (str. 28), přidejte 5 k vašemu efektivnímu ZD. Tato schopnost vám nepomůže překonat omráčení ap. Cena: 5 bodů.

*Velmi rychle uzdravování:* viz výše, ale úspěšný hod na vyléčení vyléčí dva body zdraví, nikoli jeden. Cena: 15 bodů.

## **Selský rozum**

**10 bodů**

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

## **Silná vůle**

**4 body/úroveň**

Máte lepší vůli než průměrný člověk. Vaše úroveň Vůle je přidána k IQ kdykoliv, kdy se hází na vaši Vůli a to včetně pokusů zapůsobit na vás Diplomacií, Přesvědčováním, Sexappealem, Vyslýcháním (s mučením nebo bez něj), Hypnózou nebo magickým pokusům o ovládnutí. Tato dovednost vám ale nepomůže dostat se z šoku atd. Ve sporných případech rozhodne PJ. Cena: 4 body za každý bonus +1.

## **Smysl pro orientaci**

**5 bodů**

Vždycky víte, kterým směrem je sever a vždy dokážete najít cestu, po které jste již během uplynulého měsíce šli, bez ohledu na to, jak matoucí je situace. Tato schopnost nefunguje v prostředích jako meziplanetární prostor, astrální prostor ap., ale funguje v podzemí, pod vodou a na jiných planetách. Dává vám také bonus +3 k dovednosti Navigace.

## **Šestý smysl**

**15 bodů**

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

## **Štěstí**

**15/30/60 bodů**

Některí lidé se prostě narodí se štěstím. Jednou během jedné hodiny hry můžete hodit na jednu věc třikrát a vybrat si ten nejlepší

výsledek! Pokud si hází PJ, řeknete mu, že chcete použít své Štěstí a on si musí postupovat stejně. 15 bodů.

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

*Absurdní štěstí* můžete používat každých 10 minut! 60 bodů.

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

Štěstí nemůžete sdílet.

Když jste jednou své Štěstí použili, musíte počkat hodinu (30 minut při Neuvěřitelném štěstí, 10 minut při Absurdním) před tím, než jej znovu použijete. Nemůžete použít štěstí v 11:58 a pak ve 12:01. Štěstí si také nemůžete schovat do zásoby. Nemůžete hrát několik hodin bez toho, abyste ho použili a pak ho použít několikrát za sebou!

## **Vnímavost**

**5 bodů/úroveň**

Všeobecný bonus na *jakýkoliv* hod na smysly (str. 24), nebo když si PJ hází na IQ, jestli jste si něčeho všimli. Tato výhoda může být kombinována s jakýmkoliv bonusem za ostré smysly. Cena: 5 body za každý bonus +1 k vašemu hodů.

## **Vyšší práh bolestivosti**

**10 bodů**

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



## **Vyspělá technologie**

**20/50/100 bodů**

Vlastníte technologii, než ta, jakou běžně používají VP ve vašem tažení. Čím větší je vzniklý technologický rozdíl, tím více tato výhoda stojí. PJ by měl být u této výhody opatrný, jelikož postavám poskytuje lepší nástroje a zbraně než mají ostatní. Viz Úrovně technologie na str. 32.

+1 ÚT: 20 bodů +2 ÚT: 50 bodů +3 ÚT: 100 bodů

## **Z pekla štěstí**

**15 bodů**

Štěstěna vám přeje, kdykoli riskujete. Kdykoli podstupujete nezbytné riziko (záleží na rozhodnutí PJ), získáváte bonus +1 ke všem dovednostním hodům. Mimoto si můžete znovu hodit při jakémkoli fatálním neúspěchu, který v takovýchto riskantních situacích nastal.

*Příklad:* Když na vás zaútočí členové gangu se samopaly, nezískáte bonus, když se schováte za zeď a budete opětovat palbu, avšak získáte ho, když zeď přeskočíte a s křikem se na ně vrhnete!

## **Zaosřenost**

**5 bodů**

Když se do něčeho pustíte, opravdu se *soustředíte!* To vám dává bonus +3 při dlouhodobých úkolech, ale hrozí vám, že přestanete vnímat okolí (k „odpoutání“ se potřebujete úspěšný hod na Vůli). Pro hod na *všimnutí* si změn v okolí máte postihů -5.

## NEVÝHODY

Toto jsou problémy získané ještě před začátkem hry. Nevýhody si postava může pořizovat pouze při svém vzniku.

Každá nevýhoda má *zápornou* cenu v bodech – čím větší nevýhoda, tím více bodů získáte na to, abyste mohli postavu zlepšit jinde. Jeden či dva nedostatky mohou také skvěle dotvářet vaši postavu a způsobit, že bude působit zajímavě a realisticky.

Některé nevýhody je možné "vykoupit" počtem bodů rovných jejich hodnotě a tím se jich zbavit; viz str. 21.

**"Dobré" nevýhody:** vlastnosti jako Poctivost a Smysl pro povinnost jsou uvedeny jako "nevýhody", protože omezují vaši svobodu jednání. Například Poctivá osoba bude mít velké problémy lhát i pro dobro věci. To má v sobě také velmi podstatnou výhodu; pokud si chcete vytvořit opravdu hrdinskou postavu, nemusí mít žádné "povahové nedostatky." Můžete získat body výběrem „ušlechtilých“ nevýhod!

**Omezování nevýhod:** PJ by měl bedlivě sledovat, kolik nevýhod si hráči berou. Příliš mnoho nevýhod se může zvrhnout hru v cirkus. **Doporučený limit: Všechny nevýhody dohromady by neměly přesáhnout -40 bodů.** Pokud však jediná vážná nevýhoda tuto hodnotu přesahuje, může být použita. Za nevýhody jsou také považovány Chudoba, Ošklivost, Špatná pověst a vlastnosti 7 a méně.

**Mentální problémy:** mnoho mentálních nevýhod vyžaduje úspěšný hod na IQ nebo Vůli, aby se *neprojevíly*. V takových případech se za neúspěch považuje již hod 14 a více. Jinak by velmi chytří nebo cílevědomí lidé byli téměř imunní vůči vlastním nešvarům – tak to v životě nechodí!

## Fobie

"Fobie" je strach ze specifické věci, tvora nebo okolnosti. Mnohé strachy jsou rozumné, ale fobie jsou nerozumné, bezdůvodné a morbidní. Čím častější je objekt nebo situace, tím větší je bodová hodnota fobie. Pokud máte fobii, můžete ji zvládnout úspěšným hodem na Vůli...strach však zůstává. I když svou fobii úspěšně ovládnete, budete mít postihy -2 na IQ a OB dokud jste v přítomnosti objektu vašeho strachu, a musíte si házet každých deset minut, jestli vás strach nepřemohl. Pokud se tak stane, zpanikaříte, začnete křičet, utečete nebo zareagujete nějakým podobným způsobem.

Pokud je obětí fobie *vyhrožováno* objektem jejího strachu, musí si neprodleně hodit na Vůli s bonusem +4. Pokud nepřítel své výhrůžky splní, musí uspět v normálním hodu na Vůli. Pokud je hod neúspěšný, oběť se zhroutí, ale nemusí nutně začít vypovídat.

Některé běžné fobie: *Cizí a neznámé věci* (xenofobie; -15 bodů), *Číslo 13* (triskadekafobie; -5 bodů), *Davy* (demofobie; -15 bodů), *Otevřené prostory* (agorafobie; -10 bodů), *Tma* (skotofobie; -15 bodů), *Uzavřené prostory* (klastrofobie; -15 bodů), *Výšky* (akrofobie; -10 bodů), *Psi* (kynofobie; -5 bodů), *Pavouci* (arachnofobie; -5 bodů).

## Cholerik

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

## Hamižnost

Toužíte po bohatství. Kdykoliv, kdy jsou nabízeny peníze – jako plat za slušnou práci, zisky z dobrodružství, lup ze zločinu nebo jenom návnada – musíte uspět v hodu na Vůli abyste pokušení odolali. PJ může tento hod ovlivnit, pokud je nabízený obnos nízký vzhledem k vašemu vlastnímu bohatství. Malé peníze nebudou boháče (moc) přitahovat, ale Ubohá postava si hází s postihem -5 a více, pokud je nabídnuta bohatá odměna. *Poctivě*

postavy (viz str. 12) mají bonus +5 při pochybné nabídce a +10 při jasně nelegální. Přesto skoro každá hamižná postava aspoň jednou udělá něco nelegálního.

## Chromý

### -15/-25/-35 bodů

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

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

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

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

## Impulsivita

### -10 bodů

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

## Jedna paže

### -20 bodů

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

## Jedno oko

### -15 bodů

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



## Lakota

### -10 bodů

Podobně jako Hamižnost až nato, že se více zajímáte o to, abyste si udrželi to, co již máte. Můžete být zároveň Hamižní a Lakotní! Musíte si hodit na vůli pokaždé, kdy musíte utratit peníze a budete se vždy bít o co nejlepší cenu. Pokud je cena velká, může

mít hod na vůli postih -5 (i více). Neúspěch znamená, že odmítnete peníze vydat – nebo, pokud je naprosto nezbytné zaplatit, budete smlouvat a stěžovat si donekonečna.

### **Lenost -10 bodů**

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

### **Mládí -2 až -6 bodů**

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

### **Morální kodex -5 až -15 bodů**

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

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

Množství bodů za specifické Kodexy se různí podle toho, kolik problémů může svým následovníkům přinést a jak iracionální jsou jejich požadavky. Obecně platí, že neformální kodex platný v úzké skupině lidí (piráti, motorkáři) je za -5 bodů, formální platný pouze ve skupině (gentleman) za -10 a formální platný vždy (rytířství), vyžadující při porušení např. sebevraždu (*bushidó*) je za -15 bodů. Poslední slovo má PJ!

### **Nenasytlost -5 bodů**

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

### **Nutkové jednání -5 až -15 bodů**

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

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

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

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

### **Pacifismus -15 bodů**

Nesouhlasíte s násilím. Tento nesouhlas může mít dvě rozdílné podoby:

*Pouze sebeobrana* znamená, že budete bojovat jen při obraně své osoby nebo osob vám blízkých a při tom budete používat jen

tolik síly, kolik je nutné (žádné "Nejlepší obrana je útok!"). Musíte se snažit odradit ostatní od toho, aby začali boj. -15 bodů.

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

### **Poctivost -10 bodů**

MUSÍTE dodržovat zákony a musíte se také snažit, aby je dodržovali ostatní. Jste k tomu nutkáni; je to vlastně jiný druh Morálního kodexu (viz str. 11). Je to nevýhoda, protože bude často limitovat vaše možnosti! Tváří v tvář nerozumným zákonům si musíte hodit na IQ, abyste viděli "potřebu" je porušit a proti vůli, abyste později nezměnili názor! Pokud budete někdy jednat nepoctivě, PJ vás může potrestat za špatné hraní postavy.

Můžete lhát, pokud to neobsahuje porušení zákonů. *Pravdomluvnost* (str. 13) je samostatná nevýhoda.

### **Pravdomluvnost -5 bodů**

Nenávidíte lhaní – nebo v tom prostě nejste dobří. Na to, abyste mohli mlčet nad nepohodlnou pravdou (lhaní s důvodem), musíte uspět v hodu na Vůli. Na to, abyste řekli lež, musíte uspět v hodu na Vůli s postihem -5! Neúspěch má za následek, že vyhrknete pravdu, nebo se tak zamotáte, že se pravda stane očividnou.

### **Primitiv -5 bodů za 1 ÚT**

Jste z kultury s nižší Úrovní technologie (viz str. 32) než je obvyklé ve vašem světě. Nemáte žádné zkušenosti s vybavením nad vaši ÚT.

Hodnota této nevýhody je 5 bodů za každou ÚT, o kterou je vaše kultura pozadu oproti zbytku světa.

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

### **Pyromanie -5 bodů**

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

### **Přehnaná sebedůvěra -10 bodů**

Považujete sám sebe za mnohem mocnější, inteligentnější a/nebo lepší než opravdu jste, a musíte se podle toho chovat. Kdykoliv (rozhoduje PJ) vykážete neobvykle velkou míru opatrnosti, musíte si hodit na vaše IQ. Neúspěch může znamenat, že si nebudete dávat pozor a že si budete razit cestu vpřed, jako byste měli vše pod kontrolou. Příliš sebevědomá postava dostává +2 na všechny hody na reakci mladých a naivních lidí (ti totiž opravdu věří, že jste takoví, jací říkáte), ale -2 na reakci zkušených CP. Tato vlastnost vyžaduje dobré hraní postavy. Sebevědomá postava může být pyšná a vychloubačná, nebo jen tichá a odhodlaná – ale musíte to hrát!

### **Slib -1 až -15 bodů**

Přísahali jste, že něco uděláte (nebo neuděláte). Ať již jste slíbili cokoli, berete to velmi vážně. Pokud ne, nebyla by to nevýhoda. Přesná hodnota slibu závisí na PJ, ale měla by být přímo odvozena od problémů, které může postava přinést. *Triviální slib*

typu „vždy nosím červenou“ je -1 bodová *zvláštnost* (viz níže). *Malý slib* jako třeba vegetariánství je za -5 bodů. *Střední slib* typu „nepoužívat ostré zbraně“ je za -10 bodů. *Velký slib* jako třeba „vždy bojovat levou rukou (když jste pravák)“ má hodnotu -15 bodů.

### **Slabá vůle**

### **-8 bodů/úroveň**

Jste snadno manipulovatelní, vystrašení, týráni, k něčemu donucení, svedení ap. Za každou úroveň je vaše IQ sníženo o 1 pro účely hodů na Vůli (str. 24), včetně pokusů na odolání Diplomacii, Přesvědčování, Sexappealu, Výslechům, Hypnóze, ovládnutí mysli atd. Slabá vůle také ovlivňuje vaši schopnost vypořádat se se strachem a mentálními problémy.

Nemůžete mít zároveň silnou a slabou Vůli.

### **Smysl pro povinnost**

### **-5/-10/-15/-20 bodů**

Trpíte osobním pocitem odpovědnosti. Pokud k někomu cítíte povinnost, nikdy ho neznadíte, neopustíte, když budou mít problémy nebo je nenecháte hladovět, když můžete pomoci. Pokud je o vás známo, že máte cit pro povinnost, ostatní na vás budou reagovat s bonusem +2. Pokud budete mít cit pro povinnost a budete jednat proti němu, bude vás PJ postihovat za špatné hraní postavy.

Hráč určuje skupinu, vůči které cítí povinnost a PJ určí její bodovou hodnotu. Příklady: jen vůči blízkým přátelům a druhům (-5 bodů); k národu nebo větší skupině (-10 bodů); ke každému, koho osobně znáte (-10 bodů); ke všem lidem (-15 bodů); ke všemu živému (-20 bodů).

### **Surovost**

### **-10 bodů**

Rád útočíte na ostatní lidi kdykoliv můžete. Podle vaší osobnosti to může být útok fyzický, intelektuální nebo sociální. Hodte si na Vůli když se chcete vyhnout *hrubé* surovosti když víte, že byste neměli – ale správné hraní postavy vyžaduje, abyste byli suroví na všechny. Surovce nemá nikdo rád, reagují na vás s postihem -2.

### **Špatný sluch**

### **-10 bodů**

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

### **Špatný zrak**

### **-10/-25 bodů**

Můžete být buď krátkozrací nebo dalekozrací – vyberte si. Pokud jste krátkozrací, nevidíte malá písmena atd. na vzdálenost větší než 30 cm, nebo dopravní značky atd. na vzdálenost větší než 10 m. Při použití zbraně máte postih -2 k hodu na dovednost.

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

Jakákoliv postava na ÚT5 a výše si může pořídit brýle, které odstraňují postihy, *když jsou nošeny*; ve 20. století jsou k dispozici kontaktní čočky. Pamatujte, že nehody a rány do hlavy mohou brýle shodit, nepřátelé je mohou vzít, atd. Postava, která začíná na vysoké úrovni technologie, získá za Špatný zrak jen -10 bodů. Postava z dob, kdy zrak korigovat ještě nešel, získá -25 bodů.

### **Tvrdohlavost**

### **-5 bodů**

Vždy chcete, aby bylo po vašem. Je s vámi opravdu velmi těžké vyjít – hrajte to! Vaši přátelé mohou potřebovat hodně hodů na Přesvědčování když se vás budou snažit přesvědčit následovat jejich naprosto logické plány. Ostatní na vás reagují s postihem -1.

### **Závist**

### **-10 bodů**

Máte automaticky špatnou reakci na kohokoliv, kdo vypadá chytřejší, atraktivnější, nebo je na tom lépe než vy! Budete se zdráhat provést jakýkoliv plán navržený vašim "rivalem" a budete *nenávidět* každého, kdo je středem pozornosti. Pokud je Závistivá CP, PJ odečte 2 až 4 body od reakce postavy na oběť její závisti.

### **Zbabělost**

### **-10 bodů**

Jste extrémně opatrný na svou osobu. Kdykoliv, kdy je od vás vyžadováno riskování vašeho zdraví, házíte si proti Vůli. Pokud máte riskovat smrt, je hod (Vůle-5). Pokud neuspějete, musíte svou účast na nebezpečí odmítnout, pokud vám není vyhrožováno ještě *větším* nebezpečím! Vojáci, policisté ap. na vás budou reagovat s postihem -2, pokud se dozví, že jste zbabělci.

## **ZVLÁŠTNOSTI**

Zvláštnost je povahový rys. Není to výhoda a nemusí to být nutně nevýhoda – je to prostě něco jedinečného, co má jen vaše postava. Pokud, např., má vaše postava Hamiznost, jde o nevýhodu. Ale pokud si necháváte platit ve zlatě, jde o Zvláštnost.

Můžete mít až pět "zvláštností", každou za -1 bod... takže pokud toho využijete, získáte dalších pět bodů, které můžete použít na výhody nebo dovednosti. Tyto body se *nepočítají* do maximálního počtu bodů povoleného pro nevýhody.

Jedinou nevýhodou zvláštností je, že je *musíte* hrát. Pokud si vezmete Zvláštnost "nemá rád výšky" a lezete na stromy a útesy kdykoliv to potřebujete, bude vás PJ penalizovat za špatnou hru. Body, které byste takto ztratili by vás stály víc, než body, které byste získali za Zvláštnosti. Nevybírejte si proto takové, které nechcete hrát!

Mezi příklady typů zvláštností patří přesvědčení a cíle, „vadí/nevadí“, zvyky, výrazy, neobvyklé oblečení atd.

## **DOVEDNOSTI**

"Dovednost" je konkrétní druh znalosti. Judo, nukleární fyzika, šerm, automechanika, kouzla smrti a anglický jazyk jsou dovednosti.

Každá z vašich dovedností je reprezentována číslem zvaným *stupeň dovednosti*; čím větší je toto číslo, tím větší je vaše dovednost. Když se o něco budete pokoušet, hodíte si vy (nebo PJ) třemi kostkami na příslušnou dovednost, modifikovanou podle toho, jak PJ uzná za vhodné v konkrétní situaci. Pokud je výsledné číslo *menší nebo rovno* vaší modifikované úrovni dovednosti, uspěli jste! Hod 17 a 18 jsou však automatické neúspěchy.

Některé dovednosti jsou různé na různých úrovních technologie (ÚT). Takové dovednosti jsou označeny /ÚT. Více informací na toto téma viz str. 32.

### **Učení se dovednostem**

Na to, abyste se naučili nebo se zdokonalili v dovednosti, musíte utratit své body postavy. Dovednosti jsou rozděleny do dvou typů – *mentální* a *fyzické*. Tabulky na další straně ukazují počet bodů nutný pro naučení se určité dovednosti.

První sloupec ukazuje stupeň dovednosti, kterého se snažíte dosáhnout, relativně k *příslušné vlastnosti*. Pro fyzické dovednosti to obvykle bývá OB, u mentálních IQ; výjimky jsou uvedeny v konkrétních popisech. Pokud máte OB 12, pak bude stupeň „OB-1“ rovný 11, stupeň „OB“ by byl 12, „OB+1“ zase 13, atd.

Zbývající sloupky ukazují body potřebné k naučení se dovedností různých obtížností – *Lehkých, Průměrných, Těžkých a Velmi Těžkých* – na daném stupni. Těžší dovednosti jsou dražší!

#### Fyzické dovednosti

| Stupeň | Lehká    | Střední  | Těžká    |
|--------|----------|----------|----------|
| OB-3   | -        | -        | 1/2 bodu |
| OB-2   | -        | 1/2 bodu | 1 bod    |
| OB-1   | 1/2 bodu | 1 bod    | 2 body   |
| OB     | 1 bod    | 2 body   | 4 body   |
| OB+1   | 2 body   | 4 body   | 8 bodů   |
| OB+2   | 4 body   | 8 bodů   | 16 bodů  |
| OB+3   | 8 bodů   | 16 bodů  | 24 bodů  |
| OB+4   | 16 bodů  | 24 bodů  | 32 bodů  |
| OB+5   | 24 bodů  | 32 bodů  | 40 bodů  |

#### Mentální dovednosti

| Stupeň | Lehká    | Střední  | Těžká    | Velmi t. |
|--------|----------|----------|----------|----------|
| IQ-4   | -        | -        | -        | 1/2 bodu |
| IQ-3   | -        | -        | 1/2 bodu | 1 bod    |
| IQ-2   | -        | 1/2 bodu | 1 bod    | 2 body   |
| IQ-1   | 1/2 bodu | 1 bod    | 2 body   | 4 body   |
| IQ     | 1 bod    | 2 body   | 4 body   | 8 bodů   |
| IQ+1   | 2 body   | 4 body   | 6 bodů   | 12 bodů  |
| IQ+2   | 4 body   | 6 bodů   | 8 bodů   | 16 bodů  |
| IQ+3   | 6 bodů   | 8 bodů   | 10 bodů  | 20 bodů  |
| IQ+4   | 8 bodů   | 10 bodů  | 12 bodů  | 24 bodů  |
| IQ+5   | 10 bodů  | 12 bodů  | 14 bodů  | 28 bodů  |

Další zvyšování jde ve stejných přírůstcích: 8 bodů navíc pro fyzické dovednosti, 4 body pro velmi těžké mentální dovednosti, 2 za ostatní mentální dovednosti.

#### Určování počátečních dovedností

*Maximální* množství bodů, které může postava vložit do dovednosti, je dána dvojnásobkem jejího věku. Například osmnáctiletá postava nemůže použít víc než 36 bodů na dovednosti. Tento limit se *nepočítá* u dovednosti, které se naučíte po vytvoření postavy.

#### Používání dovedností, které neumíte

Hodně dovedností má svoji "odvozenou hodnotu" (OH). To je stupeň, na kterém můžete dovednost použít *bez tréninku*. Nikdo nemůže umět všechno; hod na OH vám může zachránit život. Dovednost má OH v tom případě, že ji může zvládnout každý ... alespoň trochu.

Například OH pro Otevírání zámků je IQ-5. Pokud je vaše IQ 11 a máte otevřít zámek bez tréninku, můžete se o to pokusit hodem 6 a méně. Jak? Prostě třesete se zámekem, snažíte se ho odemknout kreditní kartou, jak to znáte z filmů... a někdy to zabere!

Některé dovednosti (hlavně ty Velmi T.) nemají žádnou OH.

#### Seznam dovedností

U každé dovednosti ze seznamu máte tyto informace:

*Název:* Pokud jde o dovednost, která má různý význam v různých úrovních technologie, je to zde uvedeno - např. "Kovárství/ÚT."

*Typ:* Druh dovednosti/Její obtížnost.

*Odvozené hodnoty.* Základní vlastnost(i) nebo dovednost(i), které můžete použít, když s konkrétní dovedností nejste obeznámeni. Pokud existuje více než jedna OH, vyberte tu, která je pro vás nejužitečnější.

*Popis.* Krátké vysvětlení používání dovednosti. Rutinní činnosti obvykle vyžadují prostý hod na dovednost; lehčí nebo těžší činnosti budou vyžadovat *úpravy* – dle názoru PJ.

#### Akrobacie (Fyzická/Těžká)

**OB-6**

Schopnost provést akrobatický nebo gymnastický kousek, kotoul, pád ap. Pro každý kousek je vyžadován samostatný hod.

#### Bard (Mentální/Průměrná)

**IQ-5**

Dovednost vyprávět příběhy a mluvit spatra (dnes zvané *veřejné projevy*). Úspěšný hod na tuto dovednost vám umožní pronést jednu řeč nebo příběh.

#### Běh (Fyzická/Těžká)

**Bez OH**

Tato dovednost je založena na ZD, ne na OB. Představuje trénink ve sprintu i běhu na dlouhé vzdálenosti. Vydělte hodnotu dovednosti 8 (nezaokrouhluje) a přidejte výsledek k vaší Rychlosti pro účely výpočtu Pohybu. Podrobnosti viz str. 22.

#### Box (Fyzická/Průměrná)

**Bez OH**

Box je exaktní bojovou technikou. Když útočíte úderem, hoďte si proti dovednosti Boxu, zda zasáhnete, a k případným škodám připočtete 1/5 dovednosti (zaokrouhleno dolů). Můžete se holýma rukama krýt 2/3 dovednosti (s postihem -2 proti kopům, -3 proti jiným než bodným zbráním).

#### Demolice/ÚT (Mentální/Průměrná)

**IQ-5**

Dovednost vyhazovat věci do povětří. Hod na tuto dovednost je vyžadován vždy, když používáte výbušniny.

#### Diagnóza/ÚT (Mentální/Těžká)

**IQ-6**

Schopnost určit příčinu problémů nemocné nebo zraněné osoby, nebo zjistit příčinu smrti. Hod umožní jednu diagnózu.

#### Dopravní prostředky (Fyzické/Různě)

**OH se různí**

Každý druh dopravního prostředku vyžaduje samostatnou dovednost. Hoďte si jednou při startu, pak jen v riskantních situacích; neúspěch znamená ztrátu času nebo dokonce nehodu. Tyto dovednosti se odvozují od OB-4 (lehké), -5 (průměrné) nebo -6 (těžké); *motorové* dopravní prostředky se také odvozují od IQ se stejnými postihy. Mezi obvyklé typy patří *Jízda na kole (F/E)*, *Jízda na lodi (F/P)* pro veslice a plachetnice, *Řízení (F/P)* pro auta, *Jízda na motocyklu (F/L)*, *Pilotáž (F/P)* pro letadla a *Jízda na motorovém člunu (F/P)*.

#### Elektronika/ÚT (Mentální/Těžká)

**Bez OH**

Dovednost navrhnout a vyrobit elektronický přístroj. Úspěšný hod vám umožní (například): identifikovat účel, najít závadu, uskutečnit opravu, navrhnout a vyrobit nový přístroj.

#### Gestikulace (Mentální/Lehká)

**IQ-4**

Dovednost komunikace pomocí jednoduchých ručních signálů. Úspěšný hod na gestikulaci vám umožní předat jednu jednoduchou informaci nebo jí porozumět.

#### Hazard (Mentální/Průměrná)

**IQ-5**

Dovednost hrát hazardní hry. Úspěšný hod na Hazard vám umožní zjistit, zda není hra falešná nebo "odhadnout šance" v *jakékoliv* hazardní situaci.

#### Herectví (Mentální/Průměrná)

**IQ-5**

Dovednost předstírání nálad, emocí a hlasů a schopnost lhát delší dobu. Hoďte si na Rychlý střet s IQ každé osoby, kterou chcete obalamutit.

#### Hudební nástroj (Mentální/Těžká)

**Bez OH**

Umění hry na různé hudební nástroje jsou samostatné dovednosti. Úspěšný hod vám umožní předvést plnohodnotnou hru na konkrétní nástroj. Pro každé vystoupení si hoďte zvlášť.

#### Humanitní vědy (Mentální/Těžká)

**IQ-6**

Každá „umělecká“ nebo „humanitní“ věda (jako Historie, Literatura, Filozofie nebo Teologie) je samostatnou M/T dovedností s odvozenou hodnotou IQ-6. Pomocí hodů si vzpomínáte na údaje, provádíte kritické analýzy atd.

**Inženýrství/ÚT (Mentální/Těžká)****Bez OH**

Dovednost navrhnout a postavit stroje. Úspěšný hod vám umožní identifikovat účel neznámého přístroje; diagnostikovat mechanický nebo elektrický problém; uskutečnit opravu.

**Jazyky**

Jazyky jsou považovány za dovednosti. V jejich učení velmi pomáhá výhoda *Jazykový talent* (str. 10).

**Jazykové dovednosti (Mentální/Různé)****Bez OH**

Každý jazyk je samostatnou mentální dovedností. Váš rodný jazyk začíná na úrovni vašeho IQ, a jeho vylepšování stojí pouze 1 bod za stupeň. Jiné jazyky se musí vylepšovat podle všeobecných pravidel. Obtížnost se liší podle konkrétního jazyka:

*Lehká:* Lámaná angličtina, esperanto a jiné jednoduché jazyky

*Průměrná:* Většina jazyků – francouzština, čínština, elfština, rumunština atd.

*Těžká:* Baskičtina, jazyk Navahů a většina mimozemských jazyků.

*Velmi těžká:* Mimozemské jazyky, které nejdou vyslovit pomocí hlasivek či jednoduchých mechanických pomůcek.

Když se dva lidé snaží komunikovat jiným než rodným jazykem, házejte si na dovednost, zda jste vše správně řekli (všemu porozuměli).

**Jízda (jakýkoliv druh) (Fyzická/Průměrná)****OB-5**

Dovednost jízdy na zvířeti. Pro různé druhy zvířat je potřeba se naučit samostatné dovednosti. Hážete si při nasedání a poté při jakékoli obtížnější situaci.

**Karate (Fyzická/Těžká)****Žádná OH**

Dovednost *trénovaného* boje. Když útočíte úderem nebo kopem, hážete si na Karate, zda zasáhnete, a k případným škodám přičtete 1/5 dovednosti (zaokrouhleno dolů). Můžete se krýt holýma rukama (dokonce i proti zbraním) 2/3 dovednosti. Karate můžete používat jenom s *Lehkým* a menším naložením.

**Kovářství/ÚT (Mentální/Průměrná)****IQ-5**

Dovednost pracovat s železem a s jinými ne–vzácnými kovy. Házejte si jednou za hodinu práce.

**Kriminalistická expertiza/ÚT (Mentální/Těžká) Bez OH**

Všeobecná znalost laboratorní kriminalistiky... výpočet dráhy střely, mikroskopická nebo chemická analýza stop ap. Háží se za každý předmět doličný.

**Kriminologie/ÚT (Mentální/Průměrná)****IQ-4**

Studium zločinu a myšlení zločinců. Kriminalista bude této schopnosti využívat pro nalezení a správnou interpretaci stop, odhad chování pachatele ap.

**Lékař/ÚT (Mentální/Těžká)****IQ-7**

Všeobecná schopnost pomáhat nemocným, předepisovat správné léky a péči ap. Této dovednosti je také použito, pokud PJ chce zjistit všeobecné lékařské znalosti postavy.

**Malířství (Mentální/Těžká)****IQ-6**

Schopnost namalovat obraz věrně a zároveň hezky. Úspěšný hod na tuto dovednost vám (například) umožní věrně namalovat jedno dílo.

**Maskování (Mentální/Lehká)****IQ-4**

Schopnost používat přírodních materiálů a/nebo barev pro zamaskování sebe, své pozice, vybavení ap. Hodte si jednou za osobu, dopravní prostředek nebo zamaskování tábořiště.

**Mechanik/ÚT (Mentální/Průměrná)****IQ-5**

Dovednost najít poruchu a opravit mechanické zařízení z vaší ÚT. První úspěšný hod nalezne problém, druhý jej odstraní.

**Meteorologie/ÚT (Mentální/Průměrná)****IQ-5**

Studium počasí a schopnost jej předvídat (pomocí správných přístrojů). Každá předpověď vyžaduje hod.

**Navigace/ÚT (Mentální/Těžká)****Bez OH**

Dovednost zjistit svou pozici pomocí hvězd, mořských proudů ap. Úspěšný hod vám řekne kde jste.

**Nenápadnost (Fyzická/Průměrná)****IQ-5**

Schopnost ukrývat se a pohybovat tiše. Háží se na Střet dovedností mezi vaší Nenápadností a Sluchem toho, před kým se ukrýváte.

**Obchodování (Mentální/Průměrná)****IQ-5**

Schopnost jednat jako "obchodník", nakupovat a prodávat zboží. Při úspěšném hodu odhadnete cenu, najít trhy atd.

**Okultismus (Mentální/Průměrná)****IQ-6**

Studium mystiky a nadpřirozena. Háží se pokaždé při identifikaci obrazců či rituálů.

**Otevírání zámků/ÚT (Mentální/Průměrná)****IQ-5**

Schopnost otevřít zámky bez klíče nebo znalosti správné kombinace. Každý pokus trvá jednu minutu; trezor, sejf nebo cokoli vs složitějším zámekem bude trvat déle.

**Padělání/ÚT (Mentální/Těžká)****IQ-6**

Schopnost vyrobit falešný pas, bankovku nebo podobný dokument. Háží se za každý padělek.

**Pasti/ÚT (Mentální/Průměrná)****IQ-5 nebo OB-5**

Úspěšný hod na pasti vám umožní nalézt past, pokud ji hledáte; odstranit ji, pokud jste ji našli; znovu ji připravit po vašem průchodu; nebo (s potřebnými materiály) postavit novou.

**Plavání (Fyzická/Lehká)****OB-4**

Tato dovednost je používána pro plavání i zachraňování tonoucího. Háží se při vstupu do vody, potopení, pokus o záchranu. Viz str. 23.

**Práce s elektronikou/ÚT (Mentální/Průměrná)****IQ-5**

Tato dovednost umožňuje práci s různými druhy elektronických zařízení. Pro běžné každodenní užívání není třeba žádných hodů. Házejte pouze v mimořádných situacích.

**Práce s počítačem/ÚT (Mentální/Lehká)****IQ-4**

Dovednost zacházení s počítačem. Hodte si, kdykoli potřebujete nalézt data, či provést podobnou činnost.

**Programování/ÚT (Mentální/Těžká)****Žádná OH**

Schopnost psát a ladit počítačové programy. Úspěšný hod vám umožní (mimo jiné) najít chybu v programu; určit poslání programu z jeho výpisu; odpovědět otázku o počítačích nebo o jejich programování; nebo, pokud máte dost času, napsat nový program.

**Právo (Mentální/Těžká)****IQ-6**

Úspěšný hod vám umožní vzpomenout si, odvodit nebo najít odpověď v otázkách týkajících se Práva. Soudní přelíčení se bere jako Rychlý střet dovedností Práva.

**Pronásledování (Mentální/Průměrná) IQ-6**

Schopnost sledovat někoho v davu bez toho, aby si vás všiml. Každých deset minut si hoďte střet dovedností: vaše Pronásledování proti Zraku subjektu. Když prohrájete, buď jste svůj cíl ztratili nebo si vás všiml!

**První pomoc/ÚT (Mentální/Lehká) IQ-5**

Dovednost ošetřit zranění v poli (viz str. 28). Házejte jednou za zranění.

**Převleky (Mentální/Průměrná) IQ-5**

Schopnost způsobit, že budete vypadat jako někdo jiný za pomoci oblečení, makeupu ap. Za každou osobu (nebo skupinu), kterou se snažíte pomocí převleku obalamutit, si hoďte rychlý Střet dovedností (obvykle Převleky proti IQ).

**Přežití (Mentální/Průměrná) IQ-5**

Dovednost "žít z darů země," najít dobré jídlo a vodu, vyhnout se nebezpečí, vybudovat si přístřešek ap. Pro různé druhy oblastí jde o samostatné dovednosti, každý den je vyžadován jeden hod.

**Přírodní vědy (Mentální/Těžké) IQ-6**

Každý obor (jako třeba Botanika, Chemie, Fyzika nebo Zoologie) je samostatnou M/T dovedností s odvozenou hodnotou IQ-6. Házejte si při snaze vzpomenout na údaje, analyzovat data, provádět laboratorní pokusy apod.

**Psaní (Mentální/Průměrná) IQ-5**

Dovednost psát jasným a/nebo přitažlivým způsobem. Úspěšný hod znamená jeden povedený článek nebo celodenní práce.

**Ruční zbraň (Fyzická/Různá) OH se různí**

Každá třída zbraní pro boj zblízka vyžaduje samostatnou F dovednost; házíte si na ni při útoku. Většinou ručních zbraní se také můžete *krýt* (str. 26); v tomto případě se obvykle používá 1/2 dovednosti. Obecně se F/L zbraně odvozují od OB-4, F/S od OB-5 a F/T od OB-6. Mezi jednotlivé třídy patří:

*Cep (F/T):* Jakákoli nevyvážená zbraň s hlavicí připevněnou pomocí provazu nebo řetězu k držadlu, jako cep, řemidh nebo nunčaky. Jakýkoli pokus vykrýt úder těmito zbraněmi štítem má postih -2; kryt zbraní -4, a nože spolu se zbraněmi pro šerm cep nemožou vykrýt vůbec!

*Dřevcové zbraně (F/P):* Jakákoli velmi dlouhá nevyvážená obouruční zbraň, jako obouruční sekyra, meč glaive nebo halapartna.

*Hůl (F/T):* Jakákoli hůl nebo delší větev, používaná obouručně. Kryt holí je 2/3 místo 1/2 dovednosti.

*Krátký meč (F/P):* Jakákoli vyvážená jednoruční zbraň dlouhá 30-60 cm, jako krátký meč, hůlka nebo pendrek.

*Laserový meč (F/P):* Zbraň produkující krátký paprsek energie, nošená jako meč. Typický laserový meč na ÚT11 má dosah 1 a způsobuje 8k sečných škod (4k bodných), stojí 3,000\$, váží 1kg a dokud se nezapne, vypadá podobně jako baterka. Aktivace trvá jeden tah, další tah se paprsek tvaruje a stabilizuje. Energetický článek jej zásobuje na 5 minut.

*Nůž (F/L):* Jakýkoli nůž, dýka nebo jehlice.

*Obouruční meč (F/P):* Jakákoli dlouhá (120-150 cm) vyvážená obouruční zbraň.

*Obouruční sekyra/palcát (F/P):* Jakákoli dlouhá nevyvážená obouruční zbraň, jako bojová sekyra nebo kladivo.

*Obušek (F/L):* Obušek nebo klacek. Nelze se s ním krýt.

*Oštěp (F/P):* Jakýkoli druh oštěpu, upevněný bajonet, kopí nebo podobná dlouhá, lehká a špičatá zbraň.

*Sekyra/Palcát (F/P):* Jakákoli krátká nebo středně velká, nevyvážená, jednoruční zbraň, jako sekyra, palcát nebo krumpáč.

*Šerm (F/P):* Rapír, mečík nebo šavle. Kryt těmito zbraněmi je 2/3 místo 1/2. Pro šermování musíte mít Lehké a menší naložení.

*Široký meč (F/P):* Jakákoli jednoruční vyvážená zbraň dlouhá 60-120 cm, jako široký meč nebo baseballová pálka.

*Vrh nožem (F/L):* Vrh jakýmkoli vhodným nožem.

**Rvačky (Fyzická/Lehká) Bez OH**

Dovednost boje z blízka bez pravidel. Když útočíte úderem nebo kopem, hoďte si proti Rvačkám, zda zasáhnete, a k případným škodám připočtete 1/10 dovednosti (zaokrouhleno dolů). Můžete se krýt *holýma rukama* 2/3 dovednosti.

**Skoky (Fyzická/Lehká) Žádná OH**

Toto je dovednost využít vaši sílu co nejefektivněji pro skok (viz str. 22). Každý skok vyžaduje hod.

**Sociální vědy (Mentální/Těžké) IQ-6**

Každá „sociální věda“ (jako třeba Antropologie, Archeologie, Psychologie nebo Sociologie) je samostatnou M/T dovedností s odvozenou hodnotou IQ-6. Házíte si při snaze vybavit si obecné informace z oboru, identifikaci zvyků a chování jedince, kultury nebo společnosti, atd.

**Stavitelství (Fyzická/Lehká) IQ-3**

Schopnost stavět s pomocí správných nástrojů budovy z cihel, kamenů. Házíte si každou hodinu práce.

**Stopování (Mentální/Průměrná) IQ-5**

Dovednost sledovat lidi nebo zvířata pomocí zanechaných stop. Jednou si házíte při pokusu o nalezení stop a další hod každých dalších 5 minut cesty.

**Střelné zbraně (Fyzická/Různá) OH se různí**

*Střelné zbraně* jsou určeny pro boj na dálku, které se od *vrhacích zbraní* (viz str. 27) liší tím, že vystřelují projektily. Každá třída těchto zbraní představuje samostatnou dovednost; házíte si proti ní, když útočíte. Obecně se F/L zbraně odvozují od OB-4, F/S od OB-5 a F/T od OB-6. Když používáte zbraň označenou „ÚT“, přičítáte si +1 za IQ 10-11, a +2 za IQ 12+. Mezi střelné zbraně patří:

*Paprskové zbraně/ÚT (F/L):* Jakýkoli druh paprskové zbraně, jako blaster, laser nebo omračovač.

*Zbraně na střelný prach/ÚT (F/L):* Jakákoli zbraň typu muškety, pistole nebo pušky.

*Luk (F/T):* Dlouhý luk, krátký luk a podobné zbraně, včetně moderního kompozitního luku.

*Kuše (F/L):* Všechny typy uší, včetně arbalestů vystřelujících místo šipek kulky.

*Palná zbraň/ÚT (F/L):* Každý typ palných zbraní 20. století, patří sem pistole, pušky, brokovnice a lehké automaty.

*Prak (F/T):* Všechny typy praků (upevněných a volných)

**Šplh (Fyzická/Průměrná) OB-5**

Dovednost lezení po horách, kamenných stěnách, stromech, stěnách budov atd. Hoďte si na začátku; delší šplhání vyžaduje více hodů. Viz str. 23.

**Štít (Fyzická/Lehká) OB-4**

Dovednost používat štít středověkého typu nebo policejní štít. *Aktivní obrana štítu* – hodnota vašeho *Krytí štítem* (str. 26) – je 1/2 této dovednosti.

**Taktika (Mentální/Těžká) IQ-6**

Dovednost odhadnout nepřítele při boji muže proti muži nebo v malých skupinách. Úspěšný hod na taktiku v bitvě vám *občas* (podle PJ) umožní získat informace o nejbližších plánech nepřítele.



- Tanec (Fyzická/Průměrná)** **OB-5** úspěšný výslech musíte vyhrát střet dovedností: vaše Výsledky proti věžňově Vůli.  
Dovednost tance příslušejícího vaší kultuře a rychlé učení se novým tancům. Hoďte si jedenkrát za tanec.
- Truhlářství (Mentální/Lehká)** **IQ-4**  
Dovednost vyrábět věci ze dřeva. Úspěšný hod vám umožní jednu hodinu slušné truhlářské práce.
- Ukrývání věcí (Mentální/Průměrná)** **IQ-5**  
Schopnost skrytého nošení věcí a ukrývání věcí u jiných osob, také nacházení takto ukrytých věcí. Hází se jednou za každý předmět.
- Útěky (Fyzická/Těžká)** **OB-6**  
Schopnost vyprostit se z pout, železek ap. První pokus o vyproštění se zabere jednu minutu; každý další 10 minut.
- Vaření (Mentální/Lehká)** **IQ-4**  
Dovednost připravit chutné jídlo ze syrových materiálů. Hoďte si jednou za jídlo.
- Velení (Mentální/Průměrná)** **SL-5**  
Dovednost koordinovat akce skupiny v nebezpečné nebo napjaté situaci. Úspěšný hod na Velení je vyžadován při vedení CP do nebezpečné situace.
- Vlivové dovednosti (Mentální/Různá)** **OH se různí**  
Druhé můžete ovlivňovat několika způsoby; každý tvoří samostatnou *vlivovou dovednost*. Úspěšný hod povede k dobré reakci od CP. Neúspěch vyústí ve špatnou (s výjimkou Diplomacie, která je vždy bezpečná). K donucení nebo manipulaci s CP musíte vyhrát Rychlý střet vaší dovednosti proti její Vůli. Mezi metody ovlivňování druhých patří:  
*Diplomacie (M/T)*: Vyjednávání a kompromis. Odvozuje se IQ-6.  
*Přesvědčování (M/P)*: Lhaní a klamání. Odvozeně IQ-5.  
*Zastrašování (M/P)*: Výhrůžky a násilí. Odvozeně SL-5.  
*Etiketa (M/L)*: Chování a etiketa. Užitečná hlavně ve „vysoké společnosti“. Odvozeně IQ-4.  
*Sexappeal (M/P; odvozuje se od ZD, nikoli IQ)*: Svůdnost a svádění, obvykle funkční na opačné pohlaví. Odvozeně ZD-3.  
*Znalost ulice (M/P)*: Kontakty a (obvykle) jemný nátlak. Užitečně v pouličních a kriminálních situacích. Odvozeně IQ-5.
- Vrh zbraní (Fyzická/Lehká)** **OB-4**  
Schopnost vrhat jakýmkoli druhem *vrhacích* zbraní. Pro každý druh zbraně je potřeba samostatnou dovednost: tj. Vrh nožem, Vrh sekýrou, Vrh oštěpem atd.
- Vrhání (Fyzická/Těžká)** **Bez OH**  
Všeobecná dovednost vrhnout cokoliv, co dokážete zvednout. Je dobrá jak pro zvýšení přesnosti (Hoďte si pod tuto dovednost pro hození čímkoliv, co unesete) tak i vzdálenosti (při určování vzdálenosti vrhu přidejte 1/6 vaší dovednosti k SL) Hází se jednou za vrh. Viz str. 23.
- Vybírání kapes (Fyzická/Těžká)** **OB-6**  
Dovednost ukrást někomu peněženku, nůž atd. Hází se za každou krádež; pokud je cíl ostražitý, jedná se o Rychlý střet proti jeho IQ.
- Výsledky (Mentální/Průměrná)** **IQ-5**  
Dovednost vyslychat vězně. Této dovednosti se naučíte u rozvědky, policie, ve vězení, u armády nebo v podsvětí. Pro
- Výuka (Mentální/Průměrná)** **IQ-5**  
Schopnost učit ostatní. PJ může požadovat jeden či více hodů, když chce jedna postava naučit něco druhou.
- Výzkum (Mentální/Průměrná)** **IQ-5**  
Výzkum je všeobecná dovednost získávat informace z knihoven a počítačových sítí. Úspěšný hod na Výzkum vám umožní nalézt užitečný kus informace o zkoumaném subjektu (pokud se najít dá).
- Zacházení se zvířaty (Mentální/Těžká)** **IQ-6**  
Jde o dovednost cvičit a pracovat se všemi druhy zvířat. Pro úspěšné vycvičení zvířete je nutné si hodit na úspěch každý den tréninku.
- Zbrojř/ÚT (Mentální/Průměrná)** **IQ-5**  
Dovednost vyrábět a opravovat zbraně a zbroj na příslušné úrovni technologie. Úspěšný hod je vyžadován pro nalezení problému, opravu i výrobu nové zbraně.
- Znaková řeč (Mentální/Průměrná)** **Bez OH**  
Jde o některou z mnoha opravdových znakových řečí. Každý druh znakové řeči je samostatnou jazykovou dovedností.
- Znalost oblasti (Mentální/Lehká)** **IQ-4 pouze u míst, kde žijete**  
Znalost lidí, politiky a geografie dané oblasti. Házejte si odděleně pro každou znalost, na kterou si chcete „vzpomenout“.
- Znalost přírody (Mentální/Těžká)** **IQ-6**  
Všeobecná znalost zvířat, rostlin a přírody ve všech jejich formách. Úspěšný hod vám umožní identifikovat rostlinu nebo zvíře, včetně „použití“ a zvyků.
- Zpěv (Fyzická/Lehká)** **ZD-4**  
Studium této dovednosti je založeno na ZD, ne na OB. Je to dovednost příjemného zpěvu. Hází se jednou za vystoupení.

## VYBAVENÍ

Nyní se můžete rozhodnout, jaké vybavení budete mít. Obvykle stanovuje cenu a váhu nestandardních předmětů PJ. Při hře v moderním světě můžete dokonce sáhnout po skutečných katalozích! Speciálním případem jsou zbraně a zbroje, jelikož jejich použití je dáno hlavně systémem. Tato část vám dá dost informací na to, abyste si svou výzbroj vybrali účelně.

*Poznámka k nákupu věcí:* Hru začínáte s peněžním obnosem rovným startovnímu bohatství tažení, upraveným o stupeň vašeho osobního bohatství (viz str. 7). PJ vám poskytne seznam dostupného vybavení s uvedenými cenami, váhou a dalšími důležitými informacemi, a určí tyto údaje pro neobvyklé předměty. Cenu každé pořízené věci si odečtete od startovního bohatství, abyste věděli, kolik peněz vám po nákupu zbylo.

## Zbroj

Zbroj je důležitá pro bojové situace. Těžká zbroj vás nejlépe ochrání, ale také zpomalí! Dalším omezením je váš majetek; nejlepší zbroje bývají nejdražší.

Zbroj vás chrání dvěma způsoby. Její *pasivní obrana* (PO) se přičítá k hodu na obranu. Její *odolnost proti škodám* (OPŠ) vás chrání při zásahu. V obou případech platí čím větší číslo, tím lepší ochrana; viz str. 26.

## Druhy zbrojí

Pro každý druh zbroje jsou uvedeny tyto informace:

*Všeobecný popis.* Název věci a způsob, jak je používána.

*Pasivní obrana (PO).* Toto se přidává k vašemu hodu na obranu, protože některé zásahy se odrazí. PO zbroje je většinou v rozsahu 1 až 6.

*Odolnost proti škodám (OPŠ).* Toto je velikost ochrany, kterou vám daná zbroj poskytuje, ve formě životů odečtených od zásahu, tzn. pokud jste zasaženi do zbroje s OPŠ 6 a útočník vás zasáhne za 8 životů, postihnou vás pouze 2.

*Váha.* Hmotnost je uvedena v kilogramech; přidává se k vašemu celkovému naložení (viz níže *Rychlost, Naložení a Pohyb*).

*Cena.* Cena zbroje v \$

| Druh                                 | ÚT      | PO             | OPŠ             | Cena   | Váha |
|--------------------------------------|---------|----------------|-----------------|--------|------|
| Běžné oblečení                       | všechny | 0              | 0               | různá  | 0,5  |
| Vycpávaná zbroj                      | 1-4     | 1              | 1               | \$180  | 7    |
| Kožená vesta                         | 1-8     | 1              | 1               | \$50   | 2    |
| Lehká kožená zbroj                   | 1-4     | 1              | 1               | \$210  | 5    |
| Těžká kožená zbroj                   | 1-4     | 2              | 2               | \$350  | 10   |
| Kroužková zbroj                      | 3-4     | 3 <sup>1</sup> | 4 <sup>2</sup>  | \$550  | 22,5 |
| Šupinová zbroj                       | 2-4     | 3              | 4               | \$750  | 25   |
| Částečná plátová zbroj <sup>3</sup>  | 2-4     | 4              | 5               | \$2000 | 35   |
| Lehká plátová zbroj <sup>3</sup>     | 3-4     | 4              | 6               | \$4000 | 45   |
| Těžká plátová zbroj <sup>3</sup>     | 3-4     | 4              | 7               | \$6000 | 55   |
| Neprůstřelná vesta <sup>4</sup>      | 6       | 2              | 3               | \$220  | 8,5  |
| Kevlarová vesta (lehká) <sup>3</sup> | 7       | 2 <sup>1</sup> | 4 <sup>2</sup>  | \$220  | 2,5  |
| Kevlarová vesta (těžká) <sup>3</sup> | 7       | 2 <sup>1</sup> | 12 <sup>2</sup> | \$420  | 4,5  |
| Lehká osobní zbroj                   | 7+      | 4              | 15              | \$270  | 11   |
| Reflexní zbroj <sup>5</sup>          | 8-9     | 6              | 2               | \$320  | 2    |
| Střední osobní zbroj                 | 8+      | 6              | 25              | \$1520 | 16   |
| Těžká osobní zbroj                   | 9+      | 6              | 50              | \$2520 | 26   |

<sup>1</sup> OPŠ 1 proti bodům.

<sup>2</sup> OPŠ 2 proti bodům.

<sup>3</sup> všechny bojové dovednosti -1 kvůli helmě; Zrak a Sluch s postihem -3.

<sup>4</sup> Chrání pouze trup.

<sup>5</sup> Pouze proti laserům; PO 3, OPŠ 0 proti sonickým zbraním; žádná ochrana proti ostatním zbraním.

■ Chrání pouze trup a paže.

## Štít

Štít jsou velice cenné v primitivním boji – brání jak aktivně, tak i pasivně. Štít zastaví hodně útoků automaticky bez velké snahy uživatele. Čím je štít větší, tím lépe tuto funkci plní. Toto je *pasivní obrana* (PO) štítu. Můžete se také rozhodnout útok štítem vykrýt. To je *aktivní obrana* (viz str. 26).

Štít nemá žádnou "Odolnost proti škodám." Nesnižuje škody způsobené útokem, který vás zasáhne. Způsobí, že jste těžko zasažitelní pomocí aktivní nebo pasivní obrany – ale to je vše!! Můžete to udělat i v případě, že nemáte dovednost Štít; vaše implicitní hodnota je OB-4. PJ určí efektivitu improvizovaných štítů.

## Zbraně

Zbraně, které budete mít, jsou nejdříve určeny vašimi dovednostmi a potom vaší silou a hotovostí. Pokud ji nemůžete použít, nekupujte ji. Zbraně na vyšší úrovni technologie (jako

palné zbraně) budou fungovat každému, kdo ví, jak je použít. Primitivní zbraně jako kyje a meče způsobují větší zranění, pokud jsou používány někým silným.

## Základní škody u zbraní

"Základní škody" jsou mírou účinku při *dopadu* zbraně před tím, než se připočítávají bonusy za bodnou nebo sečnou zbraň. Základní škody závisejí na vaší SL. Škody jsou uvedeny ve formě "kostka plus modifikátor." Například "2k+1" znamená, že hodíte dvěma kostkami a k výsledku přičtete jedna. Hod 7 bude znamenat 8 bodů škod.

## Druhy útoků

Existují dva základní druhy útoků zbraní: *úderem a máchem*. Útok máchem způsobuje větší škody, protože zbraň pracuje jako páka a násobí vaši SL. Následující tabulka ukazuje, jak velké škody zbraň způsobí v závislosti na SL uživatele. Ve sloupcích je uveden počet kostek potřebných pro určení škod.

## Druhy škod

Zbraně způsobují tři základní druhy škod: *bodné, sečné a drtivé*.

*Bodné* zbraně útočí pomocí ostrého hrotu. Když takovou zbraní zasáhnete, škody, které projdou zbrojí, se *zdvojnásobí*.

*Sečné* zbraně útočí ostřím. Když takovou zbraní zasáhnete, škody, které projdou zbrojí, se *zvysňují o 50%*, zaokrouhleno dolů.

*Drtivé zbraně* útočí tupým povrchem. Jejich zásah se nijak neupravuje.

*Minimální škody:* Pokud zasáhnete sečným nebo bodným útokem nebo kulkou, způsobíte vždy alespoň 1 bod škody. Když tedy zaútočíte s nožem, trefíte se, a v hodu na škody „1k-4“ vám padne „2“, stále způsobíte 1 bod škod. Pokud útočíte drtivým útokem, *můžete* způsobit nulové škody.

*Maximální škody:* Některé zbraně, zvláště pak ty bodné, mají určitou hranici škod způsobených jedním úderem, nezávisle na SL bojovníka.

## Uvádění zbraní v Deníku postavy

*Cena a Hmotnost* jsou přepsány z *Tabulky zbraní*.

*Minimální Síla* je SL nezbytná ke správnému používání zbraně. Zbraň můžete používat i s nižší silou, ale každý bod SL pod „normálem“ bude postih -1 k vaší bojové dovednosti.

*Škody* jsou také přepsány z *Tabulky zbraní*. Některé zbraně lze používat různými způsoby. Například některé meče mohou sekat a bodat. Než takovou zbraní zaútočíte, upřesněte druh útoků. K výpočtu vezměte základní škody pro daný *druh* útoku a přidejte škody uvedené v tabulce pro vaši zbraň. *Příklad:* Pokud je vaše SL 10, jsou vaše základní škody při útoku 1k. Škody širokého meče jsou "mách+1," takže vaše škody s širokým mečem jsou 1k+1. Toto zapište do Deníku postavy.

*Střelné zbraně:* Pokud vlastníte "střelnou" zbraň (cokoliv, co se dá vrhnout nebo z čeho se dá vystřelit), viz str. 27. Potom zapište údaje z *Tabulky střelných zbraní*. V *GURPS Lite* se používá pouze Max. (maximální dostřel).

## Rychlost, Naložení a Pohyb

Velikost vaší *Rychlosti* (nebo také *Základní Rychlosti*) určuje pohotovost vaší reakce a rychlost při běhu. Odvozuje se ze ZD a OB, a říká, jak rychle se dokážete pohybovat bez naložení (viz níže). Průměrná postava má Rychlost 5 – tzn. Že bez naložení utíká rychlostí kolem 5 metrů za sekundu.

Sečtete vaše ZD a OB. Výsledek vydělte 4. Toto je vaše Základní Rychlost; nezaokrouhlovat! Když je vaše Základní Rychlost (např.) 5.25, můžete bez naložení běžet rychlostí 5 metrů za sekundu. Ale přijdou časy, kdy se vám údaj 5.25 bude hodit více než zaokrouhlených 5!

## TABULKA STAROVĚKÝCH A STŘEDOVĚKÝCH RUČNÍCH ZBRANÍ

Zbraně jsou uvedeny pod jednotlivými skupinami vzhledem k dovednostem, potřebným pro jejich ovládnutí.

Zbraně, které mohou být použity dvěma různými způsoby jsou ve dvou samostatných řádcích – každý pro jeden druh útoku.

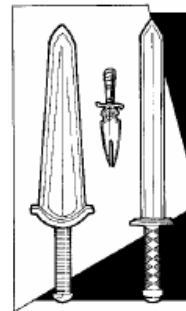
„Druh“ znamená druh způsobovaných škod (str. 18).

„Škody“ určují pomoci kostky (str. 18) zranění způsobené nepříteli.

„Dosah“ se hodí pro názorný boj na hexové mapě s figurkami; nejde o údaj používaný v systému **GURPS Lite**, avšak je zachován pro kompatibilitu se systémem **GURPS**.

U mečů, dýk ap. je ve váze obsažena i dobrá pochva.

„Min SL“ je „minimální síla“. Když jste slabší, máte za každý bod rozdílu postih -1 k bojové dovednosti... zbraň je na vás příliš velká!



| Zbraň  | Druh         | Škody            | Dosah        | Cena  | Váha   | Min SL | Poznámky  |
|--|--------------|------------------|--------------|-------|--------|--------|---|
| <b>BIJÁK (OB-6).</b> Jakýkoliv pokus o krytí bijáku zbraní je s postihem -4. Šermířské zbraně nemohou bijáky vykryt vůbec. |              |                  |              |       |        |        |   |
| Řemdih   | tupé         | mách+3           | 1            | \$80  | 3 kg   | 12     | 1 tah na přípravu.  |
| Biják  | tupé         | mách+4           | 1,2*         | \$100 | 4 kg   | 13     | Dvojruční. 1 tah na přípravu.   |
| <b>DŘEVCOVÉ ZBRANĚ (OB-5)</b> Všechny dřevcové zbraně vyžadují obouřuční úchop.  |              |                  |              |       |        |        |   |
| Sudlice  | sek<br>bod   | mách+3<br>úder+3 | 2,3*<br>1-3* | \$100 | 4 kg   | 11     | 2 tahy na přípravu.<br>Po bodu 1 tah na přípravu.   |
| Dřevcová sekera  | sek          | mách+4           | 2,3*         | \$120 | 5 kg   | 12     | Po seku 2 tahy na přípravu.   |
| Halapartna   | sek<br>bod   | mách+5<br>mách+4 | 2,3*<br>2,3* | \$150 | 6 kg   | 13     | Po seku 2 tahy na přípravu.<br>Po seku 2 tahy na přípravu. Může se zaseknout.<br>Po bodu 1 tah na přípravu. |
|  | bod          | úder+3           | 1-3*         |       |        |        |   |
| <b>HŮL (OB-5)</b> Vyžaduje obouřuční úchop.  |              |                  |              |       |        |        |   |
| Hůl  | tupé<br>tupé | mách+2<br>úder+2 | 1,2<br>1,2   | \$10  | 2 kg   | 6      | Krytí zbraní je 2/3 dovednosti.   |
| <b>KOPÍ (OB-5)</b>   |              |                  |              |       |        |        |   |
| Oštěp  | bod          | úder+1           | 1            | \$30  | 1 kg   | 8      | Primárně pro vrhání.  |
| Kopí   | bod<br>bod   | úder+2<br>úder+3 | 1<br>1,2*    | \$40  | 2 kg   | 9      | Používané jednou rukou. Vrhací.<br>Používané obouřuč.   |
| <b>KRÁTKÝ MEČ (OB-5)</b>   |              |                  |              |       |        |        |   |
| Krátký meč   | sek<br>bod   | mách<br>úder     | 1<br>1       | \$400 | 1 kg   | 7      | S touto dovedností lze použít i šavli.  |
| Jednoruční hůl   | tupé<br>tupé | mách<br>úder     | 1<br>1       | \$20  | 0,5 kg | 7      | Krátká, dobře vyvážená hůl.   |
| <b>NŮŽ (OB-4)</b>  |              |                  |              |       |        |        |   |
| Velký nůž  | sek<br>bod   | mách-2<br>úder   | B,1<br>B     | \$40  | 0,5 kg | –      | Maximální škody 1k+2.<br>Vrhací. Maximální škody 1k+2.  |
| Malý nůž   | sek<br>bod   | mách-3<br>úder-1 | B,1<br>B     | \$30  | 0,5 kg | –      | Maximální škody 1k+1.<br>Vrhací. Maximální škody 1k+1.  |
| Dýka   | bod          | úder-1           | B            | \$20  | 0,5 kg | –      | Vrhací. Maximální škody 1k.   |
| <b>OBOURUČNÍ MEČ (OB-5)</b> Vyžaduje obouřuční úchop.  |              |                  |              |       |        |        |   |
| Obouřuční meč  | sek<br>tupé  | mách+3<br>bod+2  | 1,2<br>2     | \$800 | 3,5 kg | 12     | Normální obouřuční meč byl tupý.  |
| <b>OBOURUČNÍ SEKERA/KYJ (OB-5)</b> Vyžaduje obouřuční úchop.   |              |                  |              |       |        |        |   |
| Válečná sekera   | sek          | mách+3           | 1,2*         | \$100 | 4 kg   | 13     | 1 tah na přípravu.  |
| Obouřuční válečné kladivo  | bod          | mách+3           | 1,2*         | \$100 | 3,5 kg | 13     | 1 tah na přípravu. Může se zaseknout.   |
| <b>SEKERA/PALCÁT (OB-5)</b>  |              |                  |              |       |        |        |   |
| Sekera   | sek          | mách+2           | 1            | \$50  | 2 kg   | 12     | 1 tah na přípravu.  |
| Palcát   | tupé         | mách+3           | 1            | \$50  | 2,5 kg | 12     | 1 tah na přípravu.  |
| <b>OBUŠEK (OB-4)</b>   |              |                  |              |       |        |        |   |
| Obušek nebo pendrek  | tupé         | úder             | B            | \$20  | 0,5 kg | 7      | Není možné se kryt zbraní.  |
| <b>ŠERM (OB-5)</b> Pravidla pro krytí při šermu viz str.26   |              |                  |              |       |        |        |   |
| Mečík  | bod          | úder+1           | 1            | \$400 | 0,5 kg | –      | Maximální škody 1k+1.   |
| Rapír  | bod          | úder+1           | 1,2          | \$500 | 0,5 kg | –      | Maximální škody 1k+1.   |
| Šavle  | sek<br>bod   | mách<br>úder+1   | 1<br>1       | \$700 | 1 kg   | 7      | Maximální škody při bodání 1k+1.  |
| <b>ŠIROKÝ MEČ (OB-5)</b>   |              |                  |              |       |        |        |   |
| Široký meč   | sek<br>tupé  | mách+1<br>úder+1 | 1<br>1       | \$500 | 1,5 kg | 10     | Normální široký meč byl tupý.   |
| Lehký obušek   | drt          | mách+1           | 1            | \$10  | 1,5 kg | 10     |   |

\* Pro změnu úchopu z krátkého na dlouhý a naopak musí zbraň být jedno kolo *připravována*

## TABULKA STAROVĚKÝCH A STŘEDOVĚKÝCH STŘELNÝCH ZBRANÍ

Zbraně jsou uvedeny pod jednotlivými skupinami vzhledem k dovednostem, potřebným pro jejich ovládnutí. Jsou uvedeny i implicitní hodnoty těchto dovedností. Z kolonky Vzdálenosti využijete v systému **GURPS Lite** pouze „Max.“, což je maximální dostřel zbraně v metrech. Všimněte si, že závisí na Síle uživatele.

| Zbraň  | Druh | Škody  | Vzdálenosti |            |                |             | Cena*     | Hmot.  | Min SL | Poznámky                 |
|--|------|--------|-------------|------------|----------------|-------------|-----------|--------|--------|--------------------------|
|  |      |        | <i>SOB</i>  | <i>Přs</i> | <i>1/2 šk.</i> | <i>Max.</i> |           |        |        |                          |
| <b>KUŠE (OB-4) pro střelbu nutně obě ruce, 4 tahy na přípravu (8 je-li Min SL větší než vaše).</b> |      |        |             |            |                |             |           |        |        |                          |
| Kuše   | bod  | úder+4 | 12          | 4          | SLx20          | SLx25       | \$150/\$2 | 3 kg   | 7      | Maximální škody 3k.      |
| Kuše na kule   | tupé | úder+4 | 12          | 2          | SLx20          | SLx25       | \$150/\$1 | 3 kg   | 7      | Střelí olověné kule.     |
| <b>LUK (OB-6) pro střelbu nutně obě ruce, 2 tahy na přípravu.</b>                                  |      |        |             |            |                |             |           |        |        |                          |
| Krátký luk   | bod  | úder   | 12          | 1          | SLx10          | SLx15       | \$50/\$2  | 1 kg   | 7      | Maximální škody 1k+3.    |
| Normální luk   | bod  | úder+1 | 13          | 2          | SLx15          | SLx20       | \$100/\$2 | 1 kg   | 10     | Maximální škody 1k+4.    |
| Dlouhý luk   | bod  | úder+2 | 15          | 3          | SLx15          | SLx20       | \$200/\$2 | 1,5 kg | 11     | Maximální škody 1k+4.    |
| Lepený luk   | bod  | úder+3 | 14          | 3          | SLx20          | SLx25       | \$900/\$2 | 2 kg   | 10     | Maximální škody 1k+4.    |
| Toulec   |      |        |             |            |                |             | \$10      | 1 kg   |        | Toulec na 10 šípů/šipek. |
| <b>PRAK (OB-6) pro nabíjení nutně obě ruce, pro střelbu jedna, 2 tahy na přípravu.</b>             |      |        |             |            |                |             |           |        |        |                          |
| Prak   | tupé | mách   | 12          | 0          | SLx6           | SLx10       | \$10      | 0,5 kg | –      | Střelí kameny.           |
| Prak na násadě   | tupé | mách+1 | 14          | 1          | SLx10          | SLx15       | \$20      | 1 kg   | –      | Střelí kameny.           |
| <b>VRH NOŽEM (OB-4)</b>  |      |        |             |            |                |             |           |        |        |                          |
| Velký nůž  | bod  | úder   | 12          | 0          | SL-2           | SL+5        | \$40      | 0,5 kg | –      | Maximální škody 1k+2.    |
| Malý nůž   | bod  | úder-1 | 11          | 0          | SL-5           | SL          | \$30      | 0,5 kg | –      | Maximální škody 1k+1.    |
| Dýka   | bod  | úder-1 | 12          | 0          | SL-5           | SL          | \$20      | 0,5 kg | –      | Maximální škody 1k.      |
| <b>VRH OŠTĚPEM (OB-4)</b>  |      |        |             |            |                |             |           |        |        |                          |
| Malý oštěp   | bod  | úder+1 | 10          | 3          | SLx1,5         | SLx2,5      | \$30      | 1 kg   | 7      |                          |
| Oštěp  | bod  | úder+3 | 11          | 2          | SL             | SLx1,5      | \$40      | 2 kg   | 9      |                          |
| <b>VRH SEKEROU (OB-4)</b>  |      |        |             |            |                |             |           |        |        |                          |
| Vrhací sekera  | sek  | mách+2 | 10          | 2          | SL             | SLx2        | \$60      | 2 kg   | 11     |                          |
| <b>OB-3 nebo DOVEDNOST VRHÁNÍ</b>  |      |        |             |            |                |             |           |        |        |                          |
| Kámen  | tupé | úder-1 | 12          | 0          | SLx2           | SLx3,5      | –         | lib.   |        |                          |

\*Cena: Číslo za lomítkem udává cenu za jednu střelu (šíp nebo jiný náboj).

## TABULKA STŘENÝCH ZBRANÍ

Střelné zbraně mají tři další údaje: *Kad*: kadence zbraně. Ukazuje, kolik střel je zbraň schopna vystřelit za jeden tah.

*Střel*: Množství střel v zásobníku zbraně.

*ÚT*: Úroveň technologie, na které se zbraň poprvé objeví (viz str. 32). Cena zbraně se týká doby jejího uvedení na trh. Dále se cena mění. Např. .38, která stojí v roce 1900 (ÚT6 s počátečním bohatstvím 750\$) 20\$ - v roce 1998 (ÚT7 s počátečním bohatstvím 15,000\$) to je 400\$.



| Zbraň                   | Druh | Mn.  | SOB | Přs | Hm    | Kad | Střel | SL | Cena    | ÚT |
|-------------------------|------|------|-----|-----|-------|-----|-------|----|---------|----|
| <b>PISTOLE</b>          |      |      |     |     |       |     |       |    |         |    |
| .38 Speciál             | tupé | 2k-1 | 10  | 2   | 1     | 3   | 6     | 8  | 20\$    | 6  |
| Luger                   | tupé | 2k+2 | 9   | 4   | 1     | 3   | 8     | 9  | 25\$    | 6  |
| Colt .45                | tupé | 2k   | 10  | 2   | 1,375 | 3   | 7     | 10 | 30\$    | 6  |
| Walther PPK             | tupé | 2k-1 | 10  | 2   | 0,625 | 3   | 7     | 8  | 75\$    | 6  |
| Glock 17                | tupé | 2k+2 | 10  | 3   | 1     | 3   | 17    | 9  | 450\$   | 7  |
| .44 Mag. Revolver       | tupé | 3k   | 10  | 2   | 2,25  | 3   | 6     | 11 | 100\$   | 7  |
| <b>PUŠKY</b>            |      |      |     |     |       |     |       |    |         |    |
| AR-15 .223              | tupé | 5k   | 12  | 11  | 4     | 3   | 20    | 9  | 540\$   | 7  |
| Winchester .44 .40      | tupé | 3k   | 13  | 7   | 3,55  | 2   | 6     | 10 | 40\$    | 5  |
| Winchester .30-30       | tupé | 5k   | 13  | 8   | 3,5   | 2   | 6     | 10 | 475\$   | 5  |
| Lee-Enfield .303        | tupé | 6k+1 | 14  | 10  | 5,1   | 1   | 10    | 12 | 130\$   | 6  |
| M1 Garand .30-06        | tupé | 7k+1 | 14  | 11  | 10    | 3   | 8     | 12 | 590\$   | 6  |
| <b>BROKOVNICE</b>       |      |      |     |     |       |     |       |    |         |    |
| Remington 12G           | tupé | 4k   | 12  | 5   | 4     | 3   | 5     | 12 | 235\$   | 7  |
| <b>PAPRSKOVÉ ZBRANĚ</b> |      |      |     |     |       |     |       |    |         |    |
| Laserová pistole        | bod  | 1k   | 9   | 7   | 1     | 4   | 20    | -  | 1,000\$ | 8  |
| Laserová puška          | bod  | 2k   | 15  | 13  | 2,5   | 3   | 12    | -  | 2,000\$ | 8  |
| Paprskomet              | bod  | 6k   | 10  | 6   | 1     | 3   | 20    | 8  | 2,000\$ | 9  |
| Paprsková puška         | bod  | 12k  | 14  | 13  | 5     | 3   | 12    | 9  | 3,000\$ | 9  |

## Naložení

Vaše naložení je celková hmotnost, kterou nesete, *vztažená na vaši sílu*. Naložení snižuje rychlost vašeho pohybu v boji a vzdálenost, jakou jste za den schopni ujit. Také ztěžuje plavání a šplhání. Silná osoba unese víc než slabá. Proto určuje poměr hmotnosti k síle vaše naložení:

*Hmotnost do SL*: žádné naložení. Nemáte žádný postih.

*Hmotnost do 2x SL*: lehké naložení. Postih k pohybu je 1.

*Hmotnost do 3x SL*: střední naložení. Postih k pohybu je 2.

*Hmotnost do 6x SL*: těžké naložení. Postih k pohybu je 3.

*Hmotnost do 10x SL*: velmi těžké naložení. Postih k pohybu je 4.

Více než desetinásobek vaší síly nedokážete v kuse unést na delší vzdálenost než na několik metrů. *Patnáctinásobek SL* je absolutní *maximum*, jaké dokážete unést.

## Pohyb

Váš "Pohyb" je vzdálenost v metrech, kterou dokážete uběhnout za jednu sekundu. Abyste zjistili váš Pohyb, sečtete celkovou hmotnost v kolonce "Zbraně a majetek". Tuto hodnotu porovnejte s hodnotami naložení, které jste si zapsali. To vám určí, jaké je vaše současné naložení. Pokud máte dovednost Běh, tak pro tento výpočet (ale jen pro něj!) přidejte k Rychlosti 1/8 vaší dovednosti. Běh neovlivní vaši Rychlost (neurýchlí vaše reflexy), ale pomůže vašemu Pohybu. Nyní od rychlosti odečtete *postih* za naložení a zaokrouhlete dolů. Výsledek je váš Pohyb – vždy celé číslo. Pokud nejste naložení, je váš Pohyb stejný jako Základní rychlost, zaokrouhlená dolů. Pokud máte lehké naložení, je váš Pohyb o 1 menší – a tak dále. Váš Pohyb určuje:

(1) jak rychle se dokážete pohybovat.

(2) kdy se pohybuje, pokud používáte volitelné pravidlo "realistického" soubojového systému.

(3) vaši aktivní obranu Úhyb – ta je shodná s vašim Pohybem. Čím méně jste zatíženi, tím rychleji dokážete uhnout!

Váš pohyb nemůže být nikdy snížen na nulu, pokud nejste v bezvědomí nebo nemůžete používat nohy, nebo nenesete více než 15-ti násobek své SL.

## VYLEPŠOVÁNÍ POSTAVY

Na konci každého sezení můžete od PJ získat *bonusové body postavy* za „dobrou hru“; lze je utrácet podobně jako ty, se kterými jste si vytvářeli postavu. Pod „dobrou hrou“ si můžete představit cokoli od vývoje příběhu (*mise*) nebo kvalitní hraní postavy (včetně jejich zvláštností a nevýhod).

Každá postava dostává vlastní obnos takovýchto bodů. Typický počet za jedno sezení je 1-3 body, 5 body za skutečně *vynikající* hru. O tyto body můžete také přijít, např. když během hry zemře Na vás závislý (str. 8).

Bonusové body využijete k vývoji a vylepšování postavy. Do osobního bodu se zaznamenávají jako „nespotřebované“. Využit je můžete stejně jako ty počáteční, s několika rozdíly:

**Základní vlastnosti:** Na vylepšení jedné z vašich základních vlastností (SL, OB, IQ nebo ZD), musíte zaplatit *dvojnásobek* rozdílu mezi cenami za novou a starou hodnotu. *Příklad:* Abyste zvedli svou SL z 10 (cena 0) na SL 11 (cena 10), bude vás to stát 20 bodů. Na zvýšení SL 11 na SL 12 (počáteční cena 20 bodů) budete potřebovat dalších 20 bodů. A tak dále.

Pokud si vylepšíte vlastnost, všechny na ní založené dovednosti vzrostou také.

**Výhody:** Většina výhod je vrozených a nemohou tedy být "dokoupeny" později. Běžnými výjimkami je Gramotnost a Bojové reflexy (kterým se můžete naučit) a Patroni, Přátelé a Kontakty (které je vždy možné získat). Za získání dané výhody musíte zaplatit určené množství bodů.

**"Odkupování" nevýhod:** Žádná postava nemůže získat body za přidání nevýhod po jejím vytvoření. Postavy se však mohou *zbavit* většiny počátečních dovedností jejich "odkupením" pomocí tolika bodů, kolik nevýhoda původně stála, pokud se hráč s PJ shodnou na *logickém* důvodu jejího odstranění.

**Přidávání a vylepšování dovedností:** Získané body mohou být použity na zlepšení vašich dovedností a přidání nových. Obvykle mohou být získané body použity *pouze* na vylepšení těch dovedností, které byly během dobrodružství významně používány. Cena vylepšování je stejná jako při tvorbě postavy.

## CIZÍ RASY

V mnoha světech, zvláště v žánru fantasy a sci-fi, žijí inteligentní rasy odlišné od lidí. V těchto pravidlech pojem *rasa* představuje svébytný druh odlišný od člověka, e svou vlastní kulturou a zvyky.

## Rasové balíčky

Systémově jsou cizí rasy řešeny pomocí *rasového balíčku* – souborem úprav k vlastnostem, výhod, nevýhod, zvláštností a dovedností, který lze použít na každého člena dané rasy. I tyto složky mají stále svou bodovou hodnotu. Celkovou hodnotu rasového balíčku zjistíte jejich součtem. Balíček si musí pořídit každý příslušník dané rasy, a jeho celkové hodnotě se říká *cena rasy*. Rasové balíčky obvykle vytváří PJ.

## Úpravy k vlastnostem

Úpravy k vlastnostem popisují hodnotu dané vlastnosti u *průměrného* příslušníka rasy, pokud je jiná než obvyklých (lidských) 10. Platí se za ně podle tabulky na str. 3. Např. úprava -1 k IQ dá rasový průměr IQ 9 a stálo by -10 bodů, zatímco +3 k SL dá průměrnou rasovou SL 13 a bude stát 30 bodů.

Postava nejdříve zaplatí za své individuální hodnoty vlastností, *poté* aplikuje rasové úpravy, tj. příslušník cizí rasy s úpravou +3 k SL si nejdříve zaplatí individuálně 20 bodů k získání SL 12, pak na ní aplikuje rasovou úpravu a získá konečnou SL 15.

## Výhody, nevýhody a zvláštnosti

Cizí rasa může s rozumným odůvodněním disponovat téměř jakoukoli výhodou, nevýhodou nebo zvláštností jako jakákoli jiná postava. Rasové zvláštnosti mají funkci malých „nevýhod“ a mohou vhodně dotvořit charakter národa. Rasové nevýhody se *nezapočítávají* do doporučeného maxima -40 bodů pro nevýhody a -5 pro zvláštnosti.

## Dovednosti

Rasa může mít dovednosti, kterými její příslušníci disponují *automaticky*. Ve většině případů je budou mít vrozené nebo instinktivní. Tj. rasa s chlupatými chodidly může disponovat dovedností Nenápadnosti. Rasově naučená dovednost se nazývá např. „Nenápadnost na úrovni OB“. U jednotlivých příslušníků rasy se tedy stupeň vrozené dovednosti bude lišit podle výše dotyčné vlastnosti. Bodová hodnota těchto dovedností se počítá podle tabulky na str. 14. Lze se v nich nadále vylepšovat jako v těch „běžných“.

## Popis

Jakmile jste se postarali o herní mechanismy, musíte vytvořit popis dané rasy: jak vypadá, jaké tlaky prostředí vytvořily její výhody a nevýhody, jak příslušníci rasy žijí a vládnou, jak vycházejí se sousedy.

Vzhled a jednání není příliš složité vymyslet. Nejtěžší je rozhodnout se ohledně způsobu *myšlení* – to určuje styl hraní takovýchto postav!

Když vybíráte rasové výhody a nevýhody, vyhněte se prostým kosmetickým úpravám na základě cizí anatomie a soustředte se místo toho na vlastnosti, které nejvíce ovlivní hru. Nejjednodušší pomůckou v tomto směru je brát vzhled cizí rasy jen jako *speciální efekt!*

## Ujasňování otázek ohledně pravidel

V jakékoli záležitosti ohledně pravidel je slovo PJ *zákon*. PJ rozhoduje, která volitelná pravidla se budou používat, a vyřeší jakýkoli problém s pravidly, který se objeví. Dobrý PJ se bude vždy před rozhodnutím ohledně pravidel radit se svými hráči, než se rozhodne – a dobrý hráč poté jeho rozhodnutí přijme.

Když daná situace není popsána v pravidlech, existuje několik technik, které lze využít:

**Hody na úspěch.** Hoďte 3 kostkami a otestujte sílu, obratnost, dovednost nebo cokoli jiného. Hod na úspěch se hodí hlavně v případě nějaké činnosti.

**Náhodné hody.** U otázek typu „Jsu v tom autě klíčky?“ je náhodný hod dobrou volbou. PJ rozhodne o příslušných pravděpodobnostech, a hodí si kostkou. Tak dává prostor náhodě, štěstí a smůle.

**Rozhodnutí spatra.** Nemusíte vůbec používat kostky. Pokud existuje v souladu s příběhem jen jedna „správná“ odpověď – pak je jen jediná možnost.

## ZVÍŘATA

Ve hrách na hrdiny se můžete často setkat také se zvířaty a příšerami. Jejich bodová hodnota je irrelevantní – PJ jim prostě stanoví vhodné schopnosti. Několik poznámek ke zvířatům:

**Vlastnosti:** U zvířat mají stejný význam jako u lidí, s jednou výjimkou: počet životů u nich nemusí být stejný jako hodnota ZD. ZD zde určuje odolnost zvířete, avšak životy jsou závislé spíše na jeho velikosti, a velmi malí/velcí tvorové budou mít méně/více životů, než jaké je jejich ZD.

**Schopnosti a dovednosti:** Většina zvířat, která žijí v divočině mají bystré smysly. „Univerzální“ hod při snaze zvířete o vycílení něčeho (zrak, sluch, čich atd.) je 14, bez ohledu na IQ. Jak je uvedeno, toto je u různých tvorů různé. Někteří zvířata mají také ekvivalent lidských dovedností. Např. policejní pes má dovednost Stopování 18.

**PO a OPŠ:** Mnoho zvířat má tlustou kůži, ulitu, šupiny nebo vrstvu tuku, která je chrání podobně jako zbroj.

**Hod na útok:** Pro hod na útok zvířat používejte jejich OB; používejte stejné úpravy jako u lidí.

**Škody:** Použijte tabulku na pravé straně; zvířecí kousnutí (nebo drápanec) závisí na jeho SL. Když kousne masožravec, způsobí *sečné* škody odvozené z jeho plné SL. Kousnutí býložravců způsobí *drtivé* škody odvozené z *poloviční* SL. Kousnutí – dokonce i od masožravce – může způsobit nulové škody.

**Základní rychlost:** Kromě případu naložených jezdeckých nebo tažných zvířat bude toto číslo zároveň Pohybem zvířete.

| ST      | Škody |
|---------|-------|
| 1 – 2   | 1k-5  |
| 2 – 5   | 1k-4  |
| 6 – 8   | 1k-3  |
| 9 – 11  | 1k-2  |
| 12 – 15 | 1k-1  |
| 16 – 20 | 1k    |
| 21 – 25 | 1k+1  |
| 26 – 30 | 1k+2  |
| 31 – 35 | 2k-1  |
| 36 – 40 | 2k    |
| 41 – 45 | 2k+1  |
| 46 – 50 | 2k+2  |
| 51 – 55 | 3k-1  |

a tak dále...

**Úhyb:** (jediná možná aktivní obrana zvířete) je roven 1/2 OB nebo 1/2 Pohybu, cokoliv je lepší, až do maxima 10.

**Naložení a pohyb:** Naložení u zvířat funguje stejně jako u lidí: snižuje jejich Pohyb. Tabulka naložení pro čtyřnožce je však jina:

**Žádné naložení (do velikosti SL):** Pohyb bez postihu.

**Lehké naložení (do 3xSL):** Pohyb se zmenšuje o 2.

**Střední naložení (do 5xSL):** Pohyb se zmenšuje o 4. Jen málo zvířet na zádech unese víc!

**Těžké naložení (do 7,5SL):** Pohyb se zmenšuje o 6.

**Extra těžké naložení (do 10xSL):** Pohyb se zmenšuje o 8, ale nikdy nebude menší než 2.

**Maximální naložení (do 15xSL):** Pohyb se zmenšuje na 1. Pohnout takovým nákladem se budou snažit jen ta nejlépe vycvičená zvířata.

## HRANÍ HRY

Již jste viděli pravidla pro tvorbu postavy a jejího vybavení. Nyní se dozvíte, jak *se hraje*. V podstatě začíná PJ, který popíše situaci a poté se ptá hráčů, co chtějí jejich *postavy* udělat. Hráči se rozhodnou, a PJ jim řekne, co se dál přihodilo. Někdy si PJ nemusí být jistý, jestli postavy dokáží provést to, co popisují jejich hráči... „Co že to držíš a zároveň skáčeš přes propast?“... v tu chvíli přijdou na řadu kostky.

## FYZICKÉ VÝKONY

### Běh

V boji je běh pouze série manévrů Pohyb. Rychlost vašeho běhu je stejná jako vaše hodnota *Základní rychlosti*, plus bonus za dovednost Běh (str. 16), plus jeden metr za sekundu navíc jakožto „bonus za sprint“, pokud běžíte v přímé linii více než jeden tah. Další úpravou je naložení (str. 21).

Někdy však budou postavy muset běžet *dlouhou* vzdálenost (řádově stovky a více metrů) a v takovém případě *nezaokrouhluje* vaši Rychlost. Základní Rychlost 5.5 vám umožní běžet bez naložení 65 metrů za 10 sekund.



### Skoky

Ve většině případů, pokud se pokoušíte přes něco přeskocit, vám PJ jednoduše řekne „Dobře, přeskočil jsi to,“ a pokračujete ve hře. V boji stojí skok přes „obyčejnou“ překážku jeden bod pohybu navíc a je automaticky úspěšný. Pouze pokud se zdá překážka opravdu podstatná, musíte se pro určení úspěchu postavy spolehnout na matematiku!

## JEZDECKÁ A TAŽNÁ ZVÍŘATA

| Druh              | SL | OB | IQ | ZD | Poh. | Cena    | kg    | Poznámky                      |
|-------------------|----|----|----|----|------|---------|-------|-------------------------------|
| Osel              | 25 | 10 | 4  | 12 | 8    | \$1000  | 250   | 2 hexy, příliš malé pro jízdu |
| Malá mula         | 30 | 10 | 4  | 14 | 8    | \$1000  | 400   |                               |
| Velká mula        | 40 | 10 | 4  | 14 | 9    | \$2000  | 700   |                               |
| Poník             | 30 | 10 | 4  | 12 | 13   | \$1500  | 400   |                               |
| Dostihový kůň     | 32 | 9  | 4  | 12 | 18   | \$4000+ | 550   | Někteří jsou rychlejší!       |
| Jezdecký kůň      | 35 | 9  | 4  | 14 | 12   | \$1200  | 600   | Běžný jezdecký kůň            |
| Lehký válečný kůň | 40 | 9  | 4  | 15 | 16   | \$4000  | 700   |                               |
| Těžký válečný kůň | 50 | 9  | 4  | 16 | 15   | \$5000  | 950   | Obvykle zlomyslný             |
| Tažný kůň         | 60 | 9  | 4  | 16 | 12   | \$2000  | 1000  |                               |
| Vůl               | 70 | 8  | 4  | 17 | 8    | \$1500  | 1250+ |                               |
| Velbloud          | 40 | 9  | 4  | 15 | 10   | \$1500  | 700   | Zlomyslný, pije málo          |

Vzdálenost, kterou dokážete skočit je dána vaší SL:

**Skok do výšky:** Vezmete vaší SL a vynásobíte ji 7,5 a od výsledku odečtete 24 cm – takže SL 11 vám umožní skočit (82,5 – 24 = 58,5) centimetru. Pokud máte rozběh minimálně 4 metry, přidejte navíc 60 cm.

**Skok do dálky z místa:** Od vaší SL odečtete 3 a výsledek vynásobte 30 – údaj je v centimetrech. Se SL 11 skočíte (11 – 3 = 8, 8 x 30 = 240 cm). Jeden hex je ekvivalent 1 metru.

**Skok do dálky s rozběhem:** Stejně jako výše, ale za každý metr rozběhu přidejte 30 cm až do dvojnásobku vzdálenosti, kterou byste skočili z místa.

**Dovednost Skoky:** Pokud máte tuto dovednost, můžete její úroveň použít místo SL nebo OB pro výše uvedené výpočty. Takto je možné skočit Olympijský rekord.

## Šplh

Na vyšplhání po čemkoliv složitějším než je žebřík je nutný hod na Šplh. Jeden hod je nutný před začátkem šplhání a další každých pět minut; neúspěch znamená pád. Úpravy hodu závisí na obtížnosti výstupu – viz tabulka níže. Od dovednosti se také

| Druh výstupu              | Úprava   | Krátký šplh | Dlouhý šplh |
|---------------------------|----------|-------------|-------------|
| Po žebříku nahoru         | bez hodu | 3 příčle/s  | 1 příčle/s  |
| Po žebříku dolů           | bez hodu | 2 příčle/s  | 1 příčle/s  |
| Běžný strom               | +5       | 1 m/3 s     | 1 m/9 s     |
| Běžná hora                | 0        | 1 m/6 s     | 3 m/min     |
| Vertikální kamenná zeď    | -3       | 1 m/15 s    | 1 m/min     |
| Moderní budova            | -3       | 1 m/30 s    | 0,5 m/min   |
| Po laně nahoru            | -2       | 1 m/3 s     | 7 m/min     |
| Po laně dolů bez vybavení | -1       | 2 m/3 s     | 10 m/min    |
| Po laně dolů s vybavením  | -1       | 4 m/s       | 4 m/s       |

odečítat vaše naložení.



## Zvedání a pohyb věci

PJ by měl umožnit postavám zvednout cokoliv potřebují bez hodů kostkou. Pokud však jde o velmi těžké věci, může být nutný hod na SL. Hmotnost věcí, které dokážete zvednout je určena vaší SL.

**Zdvih jednoruč:** 3 x SL kg.

**Zdvih obouřuč:** 13 x SL kg.

**Nesení na zádech:** 15 x SL kg. Můžete tedy nést více než dokážete sami uzvednout. Pamatujte, že každé kolo, kdy je vaše naložení větší než 10xSL (tzn. „velmi těžké“ naložení), ztrácíte 1 bod únavy – Viz Únava, str. 29.

**Převrácení věcí:** 13 x SL kg nebo 25 x SL kg s rozběhem.

**Lehké posunutí:** 50 x SL kg.

**Táhnutí:** Na hrubém terénu utáhnete zhruba tolik, co unesete. Pokud táhnete něco na hladkém a rovném povrchu, použijte polovinu efektivní hmotnosti.

**Tlačit na kolech:** Stejně jako u táhnutí, ale hmotnost vydělte 10 u dvoukoláku nebo 20 u kvalitního čtyřkolového vozu. Použijte polovinu efektivní hmotnosti, pokud tlačíte po kvalitní cestě.

**Zvedání věcí v boji:** V boji lze lehkou věc vzít pomocí manévru Přípravy, který zabere 1 sekundu. Zvednutí těžkého předmětu (větší váha než SL/2 kg) zabere 2 sekundy.

## Vrhání věcí

Cokoliv dokážete zvednout – cokoliv s hmotností menší než je 13 násobek vaší SL – můžete vrhnout. Pro zasažení cíle si hodíte na OB-3 nebo na dovednost Vrhání. Pro vrhnutí něčeho do nějaké oblasti si hodíte na OB nebo na Vrhání. Vzdálenost, na jakou dokážete vrhnout nějaký předmět závisí na jeho hmotnosti a vaší SL. Hmotnost zaokrouhlete dolů a použijte tabulku ve sloupku vpravo a vynásobte udanou vzdálenost vaší SL. Výsledek je vzdálenost v metrech, na kterou dokážete věc vrhnout.

| Hmotnost      | Vzdálenost |
|---------------|------------|
| 0,5 kg a méně | 3,5        |
| 0,75 kg       | 3,0        |
| 1 kg          | 2,5        |
| 1,5 kg        | 1,9        |
| 2 kg          | 1,5        |
| 2,5 kg        | 1,2        |
| 3,75 kg       | 1,0        |
| 5 kg          | 0,8        |
| 7,5 kg        | 0,7        |
| 10 kg         | 0,6        |
| 12,5 kg       | 0,5        |
| 19 kg         | 0,4        |
| 20 kg         | 0,3        |
| 25 kg         | 0,25       |
| 30 kg         | 0,2        |
| 40 kg         | 0,15       |
| 50 kg         | 0,1        |
| 100 kg        | 0,05       |

**Dovednost vrhání:** Pokud máte dovednost Vrhání, vydělte ji 6 (zaokrouhlete dolů) a výsledek přidejte při určování vzdálenosti vrhu k SL.

**Vrhání věcí v boji:** Vrhání objektů během boje (ať již jde o útok nebo ne) vyžaduje manévry Útok (str. 25). Předmět musíte nejprve zvednout, jak je uvedeno výše. Abyste zjistili, hodíte si na dovednost Vrhání s příslušnou zbraní.

Pokud něco váží více než 13 násobek vaší SL, pak na výpočty zapomeňte. Ztěžší to unesete a nemůžete to vrhnout!

Pokud jste zasaženi (tupým) vrhacím objektem, jsou škody závislé na jeho hmotnosti a síle, s jakou je vržen.

| SL    | 0,25 až 5 kg | 5 až 25 kg | 25 až 50 kg | nad 50 kg |
|-------|--------------|------------|-------------|-----------|
| 5–6   | 1k-5         | 1k-4       | 1k-5        | –         |
| 7–8   | 1k-4         | 1k-3       | 1k-3        | –         |
| 9–10  | 1k-3         | 1k-2       | 1k-2        | 1k-3      |
| 11–12 | 1k-2         | 1k-1       | 1k-1        | 1k-2      |
| 13–14 | 1k-1         | 1k         | 1k          | 1k        |
| 15–16 | 1k           | 1k+1       | 1k+2        | 1k+2      |
| 17–18 | 1k+1         | 1k+2       | 2k-2        | 2k-1      |
| 19–20 | 1k+2         | 2k-2       | 2k-1        | 2k        |

Křehký objekt (nebo vržená postava) utrhá stejné škody, jaké způsobí. Škody si hodíte pro samostatně pro objekt a cíl.

## Plavání

Váš Pohyb při plavání na krátké vzdálenosti roven 1/10 vaší dovednosti Plavání (zaokrouhlete dolů). Na dlouhé vzdálenosti použijte 10-ti sekundové měřítko. Za deset sekund dokážete plavat na vzdálenost rovnou vaší dovednosti Plavání mínus dvojnásobek vašeho naložení. Plavání na dlouhé vzdálenosti vás stojí body únavy – viz str. 29.

Hod na dovednost je nutný při ponoření do vody a další každých pět minut. Od dovednosti odečtete dvojnásobek stupně vašeho naložení, a naopak přičtete 3, když do vody vstupujete dobrovolně. Tlusté (str. 5) postavy mají k hodu další bonus. Pokud v hodu neuspějete, nadechnete se vody - ztratíte jeden bod únavy (str. 29) a pokusíte se o další hod za pět sekund – a tak pokračujete, dokud (a) se neutopíte, (b) nejste zachráněni nebo (c) v hodu neuspějete a nedostanete hlavu nad vodu. Pokud se z toho úspěšně dostanete, hodíte si za jednu minutu; pokud uspějete i v tomto hodu, házejte si pak opět každých pět minut.

Dovednost Plavání je možné použít na záchranu tonoucí osoby. Hodíte si na Plavání-5 plus nebo minus rozdíl mezi vaší SL a SL tonoucího.

## Cestování

Vzdálenost ušlá za den, ať již pěšky či na koni je přímo určená vašim naložením. V ideálních podmínkách pro cestování si může skupina v dobré kondici naplánovat na jeden den pochod na následující vzdálenost:

Žádné naložení: 80 km  
 Lehké naložení: 64 km  
 Střední naložení: 48 km  
 Těžké naložení: 32 km  
 Velmi těžké naložení: 16 km



Rychlost skupiny je určena jejím nejpomalejším členem. Ať je ušlá vzdálenost jakákoliv, cestováním strávíte zhruba stejně času. Čím je však těžší váš náklad a horší podmínky pro cestování, tím pomaleji půjdete a tím častěji se budete muset zastavit.

Skupiny s mechanickým vozidlem se budou pohybovat jeho rychlostí, v závislosti na terénu. Pamatujte, že řízení nebo pilotáž delší než 8 hodin denně nebo 4 hodiny najeden záťah, může být nebezpečně únavné a nudné a může vyžadovat hod na odpovídající dovednost s vozidlem na udržení pozornosti.

## MENTÁLNÍ HODY

### Hody na smysly

Mezi hody na smysly patří hody na Zrak, Sluch a na Čich/Chuť. Všechny hody na smysly se hází proti IQ postavy. Výhoda Vnímavost k nim dává bonus.

#### Zrak

Na to, abyste si všimli něčeho malého nebo ukrytého, musíte uspět v hodu na Zrak. PJ to může učinit jednodušším nebo složitějším podle toho, jak jsou věci hůře či lépe skryté. Slepé postavy nebo postavy v naprosté tmě samozřejmě nemohou vidět nic! V naprosté tmě je akce vyžadující zrak s postihem -10 (např. boj) nebo zcela nemožná (např. čtení mapy). Mezi postihy patří částečné šero (-1 až -9) a Špatný zrak. Krátkozraká postava bude mít postih -6 k hodům na Zrak u věci, které jsou dále než jeden metr. Dalekozraká postava bude mít -6 na Zrak pro věci do jednoho metru.

#### Sluch

Abyste zaslechli slabý zvuk, musíte hodit na své IQ. PJ může stanovit bonusy nebo postihy podle toho, jak byl zvuk hlasitý, jak intenzivní byly okolní zvuky ap. Ve chvíli, kdy byl zvuk zachycen, může být vyžadován standardní hod na IQ pro porozumění jeho významu. Hluché postavy samozřejmě neslyší nic! Bonusy jsou za Dobrý sluch, postihy za Špatný.

#### Chuť a čich

Jde o dvě vyjádření stejného smyslu. Na všimnutí si zápachu nebo chuti je nutný od na IQ. V některých případech může PJ vyžadovat druhý hod na IQ pro porozumění významu zápachu či chuti, kterou všichni cítí.

### Hody na vůli

Když se postava dostane do děsivé situace nebo když potřebuje překonat mentální nevýhodu, může PJ vyžadovat *Hod na vůli*. Vůle je normálně rovna IQ, takže jde o hod na IQ. Pokud však postava má výhodu Silné vůle nebo nevýhodu Slabé vůle, bude odpovídající množství úrovní přičteno nebo odečteno od IQ.

Při úspěšném hodu na vůli postava překoná svůj strach, nutkání či cokoliv. Při neúspěchu je postava vystrašená nebo se začne řídit „primárními instinkty“, ať jsou jakékoliv. Jákýkoliv hod na vůli, který je roven 14 či vyšší je automaticky neúspěšný (toto *neplatí* pro hody odolávající vlivovým dovednostem nebo ovládnání mysli). Pokud má postava IQ větší než 14, počítejte s ním pro účely vůle jako s IQ 14 před odečtením Slabé vůle. Pokud máte IQ 14 a vyšší a 3 úrovně Slabé vůle, je vaše vůle pouze 11.

## BOJ

Jakkoli krutý a nebezpečný může boj být, představuje často významný prvek v dobrodružných příbězích, a postavy se pravděpodobně dříve či později dostanou do bojové situace. Zde je jednoduchý systém na řešení takovýchto situací:

### Sekvence bojového tahu

Postavy jednájí postupně, každý zvlášť, dokud všechny neuzavřou jeden *tah*; potom začnou znovu. Jejich *sekvence* (pořadí), v jakém jednájí, se určuje následujícím způsobem:

Před začátkem boje porovnejte hodnoty Pohybu. Postava s nejvyšším Pohybem začíná, druhá nejvyšší jde po ní, atd. V případě shody začíná ta, kdo má vyšší *Základní rychlost*; zde je 5,5 lepší než 5,25. (Pokud je zde *opět* shoda, použijte pro rozhodnutí kostky.)

Váš *tah* začíná, když se rozhodnete pro manévr a *skončí*, když se rozhodnete pro *další* manévr – tzn. až všechny postavy odehrají jeden *tah*. Každý *tah* reprezentuje *jednu sekundu* reálného času.

### Manévry

Každý *tah* začnete tím, že si vyberete jeden z následujících manévrů. Manévr, pro který se rozhodnete, také ovlivní vaši *obranu* (str. 26), pokud budete napadeni před vaším dalším *tahem*. Obranu si nevolíte, dokud nejste napadeni – ale manévr, který vyberete ovlivní druhy obrany, které si můžete vybrat.

#### Pohyb

Pohyb a *nic* jiného (kromě „volných“ akcí – viz níže). Můžete použít jakoukoliv aktivní obranu.

Pohyb a speciální akce jsou zcela abstraktní; není nutná žádná herní plocha\*. Pokud jsou důležité podrobnosti („Jak dlouho mi bude trvat přeběhnutí přes místnost a sebrání diamantu?“), rozhodne PJ. Pohyb postavy je roven množství metrů, které může uběhnout za sekundu.

#### Změna pozice

Zalehnutí ze vzpřímeného postoje, povstání z pokleku nebo jakákoliv jiná změna pozice. (Vzpřímení se z ležení trvá 2 *tahy*: nejprve pokleknete a potom vstanete). *Výjimka*: Můžete vstát z pokleku a naopak *a při tom útočit* ve stejném kole (níže).

Během *tahu*, kdy měníte pozici, můžete použít jakoukoliv obranu. Následující tabulka shrnuje účinky různých pozic na boj:

#### TABULKA POZIC

| Pozice           | Útok                        | Obrana   |
|------------------|-----------------------------|--|
| Stojící          | Normální                    | Normální                                       |
| Příkrčen         | -2                          | Střelné zbr. -2 na zásah; jinak normální       |
| Klečící          | -2                          | Střelné zbr. -2 na zásah; -2 k aktivní obraně. |
| Plazící (2 hexy) | Pouze útoky zblízka         | Střelné zbr. -4 na zásah; -3 k aktivní obraně. |
| Sedící           | -2                          | Stejně jako u klečící                          |
| Ležící (2 hexy)  | -4 kromě kuše či pušky (+1) | Stejně jako u plazící                          |

#### Příprava

Příprava zbraně nebo jiné věci. Každá zbraň je „nepřipravená“, pokud je v pochvě nebo v pouzdře. Sekera, palcát a jiné těžké zbraně se po útoku stanou „nepřipravenými“; musíte je před dalším použitím znovu připravit! Některé zbraně musí být po každém použití „připravovány“ déle než jednu sekundu.

Můžete krýt zbraní nebo štítem, jakmile jej máte připraven – tzn. to samé kolo! V *tahu* přípravy můžete také použít jakoukoliv jinou aktivní obranu.

\* Kompletní systém *GURPS* obsahuje pokročilá pravidla pro boj, která umožňují používat mapu rozdělenou na šestiúhelníky, každý 1 metr v průměru. Pokud v kterékoliv *GURPS* knize narazíte na míru „hex“, čtěte ji jako metr.



*Vyjimka:* Pokud „připravujete“ zbraň jejím nabíjením, je vaší jedinou možnou obranou Úhyb – a pokud to uděláte, ztratíte jeden tah nabíjení.

I pokud dokážete zbraně ovládat oběma rukama, nedokážete připravovat jednu rukou zbraň a zároveň útočit druhou.

### **Nabíjení**

Pro nabití střelné zbraně použijte manévr „Příprava“. To bude vyžadovat několik tahů. U praku například potřebujete jeden tah na přípravu kamene a další kolo na jeho umístění do praku. Pokud nemíříte, můžete střílet hned další kolo. Nabití kuše trvá mnohem déle. Nejprve musíte kuši *natáhnout* – to trvá 2 sekundy pro těživu napnutou s vaší SL, nebo více u napnutější. Potom musíte připravit šipku (1 tah) a vložit ji do kuše (1 tah).

Příklady některých nabíjecích časů:

*Prak:* 2 sekundy – můžete s ním střílet každé 3 sekundy.

*Luk:* 2 sekundy – můžete s ním střílet každé 3 sekundy.

*Kuše (vaše SL nebo menší):* 4 sekundy na natáhnutí a nabití – můžete s ní střílet každou 5 sekundu. Pokud je SL větší než vaše, pak natažení a nabití trvá 8 sekund – můžete střílet každou 9 sekundu.

*Palné zbraně:* Výměna nábojů u zbraní s vyměnitelným zásobníkem zabere 3 sekundy. Revolvery vyžadují 3 tahy přípravy plus sekundu za každý další náboj.

### **Míření**

Zamíří připravenou *střelnou* zbraň na konkrétní cíl. Ten musíte určit. Váš útok je s postihem -4 pokud používáte střelnou zbraň bez míření, *pokud* není vaše efektivní dovednost lepší nebo rovna hodnotě Střelby od boku (SOB) zbraně (uvedena v *Tabulce zbraní* na str. 19-20). Pokud míříte 1 tah, je váš útok na normální úrovni dovednosti plus *Přesnost* (Přs) zbraně (viz také *Tabulka zbraní*). Můžete mířit další tři tahy, přičemž za každý další tah získáváte další bonus +1.

Během míření můžete použít jakoukoliv obranu... ale ta vám anuluje zamíření a vy ztratíte naakumulované výhody. Pokud jste během míření zraněni, musíte uspět v hodu na Vůli, jinak ztratíte zamíření.

### **Útok**

Zaútočí na protivníka s připravenou zbraní. PJ má vždy možnost určit (z jakéhokoliv důvodu, který se týká konkrétní situace), že některé postavy nemohou útočit na některé protivníky. Pokud se boj vede v místnostech, mohou mít luky a podobné střelné zbraně povoleny jen jeden výstřel – potom přijde řada na zbraň pro boj zblízka. Ve stejném tahu, ve kterém útočíte, se můžete krýt zbraní (připravenou), štítem (připraveným) nebo uhybat.

### **Vše do útoku**

Zaútočí na protivníka rukama, nohama nebo připravenou *ruční* zbraní. Máte tři možnosti:

(a) Provést dva útoky na jednoho protivníka, pokud máte dvě připravené zbraně nebo jednu zbraň, která se po použití nemusí připravovat;

(b) Provést jeden útok s bonusem +4 k dovednosti!

(c) Provést jeden útok s normální dovedností ale s bonusem +2 k případným škodám.

Pokud se rozhodnete pro tento útok, nemůžete do dalšího tahu použít *žádnou aktivní obranu*.

### **Vše do obrany**

Obrana; tento tah nemůžete dělat nic jiného. Pokud neuspějete v obraně proti jakémukoliv útoku, můžete zkusit *další* (jinou) obranu – jinými slovy, získáváte možnost dvou hodů na obranu při použití různých druhů aktivní obrany proti stejnému útoku. Jste omezeni *dvěma* kryty štítem a *dvěma* kryty zbraní za tah a není možné se dvakrát krýt zbraní, která se po krytí stane nepřipravenou.

### **Dlouhá akce**

Toto je univerzální volba, pokud chcete provést jednu sekundu z několikasekundové akce (např. odemykání zámku nebo zneškodnění bomby). Trvání každé „dlouhé akce“ určí PJ. Je pravidlem, že během dlouhé akce není možná žádná obrana kromě úhybu, ale PJ to může podle svého úsudku změnit. Jakákoliv obrana může ovlivnit to, co se postava snaží provést.

### **Volné akce**

Tyto akce (včetně mluvení, upuštění zbraní nebo jiných objektů a přikrčení se do krytu, když neklečíte), můžete provádět během jakéhokoliv manévru,

### **Provádění útoku**

O útok se můžete pokusit, pokud zvolíte manévry *Útok*, *Vše do útoku* nebo *Vyčkávání*. Můžete zaútočit na libovolného nepřítele, pokud PJ neurčí, že je tento útok z nějakého důvodu nemožný.

Útočit nemůžete, pokud nemáte *připravenou* zbraň. Nůž nebo meč je připraven každý tah. Nevyvážená zbraň, jako je sekera, je nepřipravená po každém útoku a může být proto použita každý druhý tah.

Na každý útok se hází třemi kostkami. První je váš *hod na útok*. Pokud je tento úspěšný, útok se povedl. Nyní si musí váš protivník *hodit na obranu* aby zjistil, zda se dokáže ubránit. Pokud v tomto hodu uspěje, není zasažen. Pokud neuspěje, zasáhli jste jej a házíte si *na škody*.

### **Hod na útok**

Hod na útok je normální hod na dovednost. Určete svoji *efektivní dovednost* (vaši základní dovednost plus nebo minus odpovídající úpravy) se zbraní, kterou používáte.

Mezi možné úpravy patří:

*Špatné osvětlení:* -1 až -9 (rozhodnutí PJ); -10 za naprostou tmou.

*Jedno oko:* -1 při boji zblízka, -3 na dálku.

*Slepý:* -6; *náhle oslepený* -10.

*Špatný povrch:* -2 či více (názor PJ).

*Útočník je v divné pozici* (např. se houpe na provaze): -2 či více (rozhodnutí PJ).

*Útočník leží nebo se plazí:* -4.

*Útočník je přikrčený, sedí nebo klečí:* -2.

*Útok „levou“ rukou:* -4 (postih ruší výhoda Obourukosti)

*Štít:* -2 při použití velkého štítu (překáží)

*SL menší než minimum pro danou zbraň:* -1 za každý bod rozdílů.

*Zranění:* Postih rovný zranění obdrženému v minulém tahu. Tento postih ruší výhoda Vyššího prahu bolestivosti.

Nyní si hoďte 3 kostkami. Pokud je váš hod *nižší nebo roven* vaší „efektivní“ dovednosti, hodili jste dobře a útok je dostatečně dobrý na to, aby protivníka zasáhl. V jiném případě jste minulí!

*Kritický zásah:* Bez ohledu na vaši dovednost jsou 3 a 4 vždy úspěchy a jde o „kritický zásah“. Hod 5 nebo 6 *může* být kritický zásah, podle úrovně vaší dovednosti. Pokud je vaše efektivní dovednost 15, je hod 5 a méně kritický zásah. Pokud je efektivní dovednost 16 a více, pak je kritický zásah hod 6 a méně. – viz. sloupek.

Při kritickém zásahu jste automaticky uspěli – protivník si *nehází* na obranu. Pokud hodíte 3, neházíte si na škody – váš zásah automaticky způsobil *maximální* škody. Max. škody pro útok např. 1k+2 bude 6+2, tedy 8 životů. Jiné kritické zásahy také vyloučí hod na obranu, avšak normálně si hodíte na škody.

*Automatický neúspěch:* Hod 17 a 18 je vždy nezávisle na stupni dovednosti neúspěch.

### **Obrana**

Pokud jste v útoku uspěli, ještě jste svého protivníka nezasáhli (pokud to nebyl kritický zásah). Pouze jste provedli útok, který je *dostatečně dobrý* na to, aby jej zasáhl – *pokud* se nebránil.

Obrana vašeho protivníka je rovna součtu jeho *pasivních* obran (zbroje a štítu) a *aktivních* obran (úhyb, kryt zbraní či štítem). Pasivní obrana chrání vždy, ale aktivní obrana musí být vybrána z těch, které je možné v danou chvíli použít. To záleží na manévru, který si vybral ve svém posledním tahu – viz str. 24.

Obránce hodí 3 kostkami. Pokud je tento hod *nižší nebo roven* jeho celkové obraně, útoku se ubránil. V ostatních případech byla jeho obrana neefektivní a váš útok zasáhl. Pokud váš útok protivníka zasáhne, můžete si hodit na škody.

Hod na obranu 3 a 4 je *vždy* úspěšný – i pokud byla vaše celková obrana jen 1 nebo 2! Hod 17 a 18 je vždy neúspěch.

Protivník si nemůže házet na obranu v případě, že jste na něj zaútočili s kritickým úspěchem.

### Aktivní obrana

Na obranu proti útoku existují tři druhy *aktivní obrany*. Každá z těchto obran je vypočítána předem. Pokud jste napadeni, můžete si vybrat jednu aktivní obranu jako součást vašeho hodu na obranu. (Pokud použijete manévr *Vše do obrany*, můžete provést *dva* samostatné hody na obranu při použití různých obran.)

Vaše aktivní obrana závisí na vaší situaci – *obzvláště* na manévru, který jste si vybrali v posledním tahu. Některé manévry omezují aktivní obranu, kterou můžete použít. Aktivní obrana omráčené postavy je s postihem -4.

Někdy nebudete mít *žádnou* aktivní obranu. Rána zezadu od „přítele“, střela odstřelovače nebo naprosto nečekaná past budou útoky, proti kterým je nemožná jakákoliv aktivní obrana.

Výhoda Bojových reflexů dává k aktivní obraně bonus +1.

### Úhyb

Hodnota vašeho Úhybu je stejná jako váš Pohyb (*bez* úpravy za dovednost Běhu). Úhyb *zvířete* je roven polovině jeho Pohybu nebo polovině jeho OB, cokoliv je lepší – až do maxima 10.

Každému útoku lze uhnout, kromě takového, o kterém nevíte! Není zde žádné omezení počtu úhybů, které můžete během jednoho kola provést.

### Kryt štítem

Pokud chcete útok vykryt štítem, musíte ho mít připravený. Hodnota krytu je 1/2 vaší dovednosti Štít, zaokrouhлено dolů. Všeobecně můžete vykryt jakoukoliv zbraň, ať už je sečná, bodná nebo drtivá. Můžete také štítem vykryt šípky, šípky, kameny z praku a jiné projektily na nízké ÚT. *Nemůžete* kryt kulky nebo paprskové zbraně... ty jsou příliš rychlé na to, aby jste to stihli. (PO štítu však funguje proti všem střelným zbraním).

Kryt štítem můžete pouze jeden útok za tah, pokud nezvolíte manévr *Vše do obrany*. V takovém případě můžete vykryt dva útoky za tah.

### Kryt zbraní

Ruční zbraně (meče, kyje, sekery, kopí, dřevcové zbraně) mohou být použity jak pro útok, tak pro obranu. Pokud kryjete zbraní, vaše aktivní obrana je *polovina* vaší dovednosti s touto zbraní (zaokrouhlete dolů). Pokud máte dovednost Krátký meč na 20, budete mít kryt touto zbraní 10.

Kryt nemůžete, pokud není vaše zbraň *připravena*. Kryt nevyváženou zbraní ji učiní „nepřipravenou.“ Nemůžete například kryt sekerou ve stejném tahu, v jakém jste s ní útočili; musíte ji znovu připravit.

Kryt zbraní může zastavit pouze útoky jinou zbraní. Další výjimka: Zbraň má 1/3 pravděpodobnost, že se zlomí, pokud kryje něco, co je více než třikrát těžší než ona sama! (Konkrétní kryt se počítá i pokud se zbraň zlomí.)

Kryt zbraní můžete pouze jeden útok za tah, pokud nemáte dvě zbraně (v takovém případě kryjete dvakrát), nebo si zvolíte manévr *Vše do obrany*. V takovém případě můžete kryt dvakrát (s každou zbraní).

Pokud zbraní úspěšně vykryjete útok holou rukou, můžete útočnicka zranit. Bezprostředně si hodte na svou dovednost se zbraní. Pokud zasáhnete, zasáhl váš kryt přímo danou část těla útočnicka; hodte si normální škody. (Pokud útočník používal Karate, máte postih -4).

Některá speciální pravidla pro krytí zbraní:

*Vrhací zbraně* je možné zbraní vykryt, ale s postihem -1. Vrhací nože a podobné zbraně s -2.

*Nože*. Krytí nožem a podobnými malými zbraněmi je s postihem -1.

*Bijáky* se vykryvají s postihem -4.

*Hole* kryjí s 2/3 dovednosti, ne s 1/2.

*Šermířské zbraně* používají unikátní formu boje, která jim umožňuje efektivnější obranu než u jiných zbraní. Pokud máte dovednost Šerm a odpovídající vybavení (mečik, rapír nebo šavli, ne větší než malý štít a ne těžší než „lehké“ naložení), je váš kryt zbraní roven 2/3 vaší šermířské dovednosti (zaokrouhlete dolů). Navíc můžete kryt během jednoho kola *dvakrát*. (Manévr *Vše do obrany* vám umožní vykryt libovolný počet útoků!)

### Pasivní obrana

Když jste napadeni, *můžete* mít navíc ještě „pasivní“ obranu, která pracuje ve váš prospěch, a která je způsobena štítem, zbrojí apod. Pasivní obrana vás chrání *vždy*, i když jste v bezvědomí a útok nečekáte. Pokud máte alespoň nějakou pasivní obranu, uspěje pro vás hod na obranu 3 a 4!

*Zbroj*: Pasivní obrana vaší zbroje záleží na jejím druhu v rozsahu od 1 do 6.

*Štít*: Pasivní obrana štítu závisí na jeho velikosti: od 1 za malý štít (buckler) až po 4 za velký štít. Nechrání vás před útokem zezadu.



## Škody a zranění

### Hody na škody

Pokud protivník neuspěje ve svém hodu na obranu a vy jste jej zasáhl, můžete hodit „hod na škody.“ Pomocí tohoto hodu určíte, jak moc jste zranili svůj cíl. Množství kostek k hodu je určen vaší zbraní (a u primitivních zbraní vaší silou).

Pokud má protivník na sobě zbroj, je její odolnost proti škodám odečtena od škod, které si hodíte. OPŠ poskytuje také vrozená výhoda „Odolnosti“; taková OPŠ se přičítá k případné zbroji nebo působí samostatně.

Pokud máte štěstí, hodíte si dostatečné množství škod na to, abyste prošli protivníkovou obranou a zranili ho!

### Zranění

Pokud celkové škody, které si hodíte, *překračují* OPŠ zbroje/kůže ap., které chrání vašeho protivníka, jsou zbývající škody počítány jako zranění. *Příklad*: Vaše „základní škody“ při máchnutí mečem jsou 2k. Hodíte si dvěma kostkami a výsledkem je 8. Protivník má tři body OPŠ, takže se skrz zbroj dostane pouze 5 bodů. Přidejte 50% bonus ke škodám za sečnou zbraň (2 body, protože vždy zaokrouhlujete dolů). Výsledek je 7 – protivník utrpěl zranění za 7 životů.

### Účinky zranění

*GURPS Lite* předpokládá, že všechna zranění zasáhla tělo protivníka; specifická místa pro zásah jsou za možností „lite“ systému. Zranění, které jste utrpěli, si odečítáte od hodnoty svého ZD. Více podrobností viz str. 28.

**Šok:** Kdykoliv jste zraněni, je vaše IQ a OB v *dalším tahu* snížena o hodnotu zranění. Zranění utrpěná v jednom tahu jsou kumulativní. Viz str. 28.

**Zdrucující úder a omráčení:** Když utrpíte jedno zranění za více než je 1/2 jeho ZD, musíte si okamžitě hodit na *základní ZD*. Pokud v hodě nespějete, *padáte k zemi!*

Ať už upadnete nebo ne, jste *omráčeni*. Pokud jste omráčeni, jsou vaše aktivní obrany v dalším tahu s postihem -4. Potom si hodíte na *základní ZD*. Úspěšný hod znamená, že jste se probrali a *tento tah* se již můžete pohybovat normálně. Neúspěch znamená, že jste stále omráčeni... Stav „omráčení“ trvá do chvíle, kdy se vám podaří uspět v hodě na *ZD*. V tahu, ve kterém v hodě uspějete, můžete jednat normálně, jinak máte postih -4 ke všem aktivním obránám!

**Vážná zranění:** Když vám zbude *3 a méně životů*, váš Pohyb a Úhyb se sníží na polovinu (zaokrouhlo). Vaše zranění vás zpomalují!

**Bezvědomí:** Pokud jste utrpěli zranění, která souhrnem snížila hodnotu vašeho ZD na *0 a méně*, držíte se při vědomí už jen silou své vůle. Na začátku každého tahu si pak musíte házet proti vašemu *základnímu ZD*, upravenému o Silnou nebo Slabou vůli (pokud nějakou máte). Úspěšný hod znamená, že můžete normálně jednat; neúspěch vás přivede do bezvědomí! Při nulovém a menším ZD si házíte každý tah tak dlouho, dokud nepřijde neúspěch a neupadnete do bezvědomí.

**Smrt:** Pokud docílíte záporné hodnoty vašeho ZD (a méně), riskujete smrt – viz str. 28.

## Zbraně pro boj na dálku

### Vrhací zbraně

Ve hře se mohou objevit situace, kdy budete chtít zbraň vrhnout. Při vrhání si *nehážete* na svou dovednost se zbraní – používá se „vrhací“ dovednost. Střelba od boku (bez míření) je s postihem -4. Viz *Míření*, str. 25.

Pokud jde zbraň vrhat, je vrhání *samostatná* dovednost. Všechny „vrhací“ dovednosti jsou lehké s odvozenou hodnotou OB-4.

Je zde také „univerzální“ dovednost nazvaná *Vrhání*. Je to „těžká“ dovednost. Pokud však tuto dovednost ovládáte, můžete ji použít na vržení *čehokoliv* – nože, baseballového míčku, cihly, oštěpu.

Protivník může vrhací zbraň uhybat, kryt ji zbraní nebo štítem.

Pokud zasáhnete, působíte normální škody. Ať již zasáhnete nebo minete, vaše zbraň spadne na zem. Ve velké bitvě vám PJ pravděpodobně nedovolí vaši zbraň získat zpět; v menší si může hodit jednou kostkou a tak zjistí počet tahů, které vám trvá její opětovné získání!

### Střelné zbraně

Se střelnými zbraněmi se zachází stejně jako s jakýmkoliv jinými zbraněmi; hodíte si na útok, váš protivník si hodí na obranu a vy si potom hodíte na škody. V systému *GURPS Lite* se předpokládá, že se všechny boje provádí na hodně malou vzdálenost, pokud PJ neurčí jinak. Na zásah se střelnou zbraní si hodíte na vaši dovednost s touto zbraní. Při střelbě od boku útočíte s postihem -4 (bez míření); viz *Míření*, str. 25. Protivník může před střelou uhnout, ale nemůže ji kryt zbraní. Šipy a šipky mohou být kryty štítem; modernější střely ne.

Luky a praky nevystřelí každý tah. U luku trvá například nabití dvě sekundy, takže je možné střilet každou třetí sekundu. Viz manévr *Příprava* na str. 24.

### Úpravy při boji na dálku

PJ může při boji na dálku použít následující situační úpravy. Pokud je cíl:

*ležící nebo se plazí:* -4 (v úkrytu -7)

*přikrčený, sedí nebo klečí:* -2 (v úkrytu -4)

*schovaný za někým jiným:* -4

*pouze částečně vykukuje:* -3

## Výbuchy

Exploze způsobí škody z tlakové vlny *všemu*, co je poblíž. Granáty z 2. svět. Války způsobí v závislosti na druhu od 2 do 5k škod. Pouhých 5 kg TNT by způsobilo 6k x 20 škod. Plné škody obdrží kdokoli do 2 metrů. U vzdálenějších cílů se škody každé 2 metry dělí čtyřmi (1/4 nad 2 metry, 1/16 nad 4 atd.). Před tlakovou vlnou ochrání pouze zcela uzavřená zbroj (či silný skafandr) nebo OPŠ uzavřených vozidel.

Výbuchy mohou také zranit střepinami; poloměr jejich účinku *počet kostek škod x 5m*. Šance na zásah závisí na příliš mnoha faktorech (úkrytu, pozici, druhu výbušniny); PJ by měl prostě určit rozumnou šanci na zásah a hodit si! Zasažená postava utrpí sečné škody, od 1k-4 (vržená hlína) po 2k za střepinu od granátu. dva druhy škod: tlakovou vlnou a střepinami.

## Boj beze zbraně

Občas se stane, že bude nutné bojovat beze zbraní nebo pouze s improvizovanými zbraněmi. V takovém případě jde o *boj beze zbraně*. Do takového boje se může zapojit kdokoli, ale existují určité dovednosti – Rvačky a Karate – které vám umožní být beze zbraně efektivnější.

### Údery pěstí

Úder pěstí je útok. Vaše „dovednost“ při úderu pěstí je, pokud nemáte dovednost Rvačky nebo Karate, vaše základní OB. Škody jsou určeny vaší SL: jde o *drtivé škody „úder-2“*, podle tabulky na str. 18.

*Příklad:* Se SL 12 jsou vaše škody při úderu pěstí 1k-1, takže váš úder způsobuje 1k-3 škod.

Boxer nebo železné rukavice přidávají vašemu úderu pěstí +2 ke škodám. Kámen nebo měsíc s penězi přidá +1. Bonus poskytují také dovednosti Karate a Rvačky – podrobnosti viz jejich popis.

### Kopy

S kopem se počítá stejně jako s úderem pěstí, pouze vaše dovednost je OB-2, Rvačky-2 nebo Karate a působíte normální drtivé škody jako při úderu – nebo úder+1, pokud máte těžké boty nebo něco podobného. Pokud do protivníka kopnete a *minete*, musíte si hodit na OB nebo dovednost, abyste nespadli na zem!

### Kryty holou rukou

Pokud bojujete beze zbraně, můžete svými rukama kryt *kop* nebo *úder pěstí*, přičemž váš „Kryt zbraní“ je v tomto případě 1/2 vaší OB. Dovednosti boje beze zbraně vám dávají možnost lepšího krytu beze zbraně: 2/3 u Rvaček nebo Karate (zaokrouhlete dolů).

Pokud beze zbraně kryjete zbraň, je vaše obrana s postihem -3 pokud nekryjete *úder*, nebo nepoužíváte Karate (v takových případech použijte normální kryt). Neúspěch při krytu holýma rukama znamená, že vás zbraň zasáhla; útočník si může zvolit, zda vás zasáhne tam, kam zamýšlel, nebo do vaší ruky! Pokud vaše ruka utrpí zranění za více než 1/2 vašeho ZD, je tato ruka automaticky *chromá* (viz str. 28).



## ZRANĚNÍ, NEMOCI A ÚNAVA

Život dobrodruha nejsou jen písně a sláva. Unavíte se. Ušpiníte si oblečení. Dokonce se můžete *zranit*, nebo ještě hůř, *zemřít*.

Rány a jiná zranění způsobují poškození těla, neboli „životy“. Vaše ZD (zdraví) udává množství životů, které dokážete snést. Postava, která ztratí všechny životy až na 0 brzo upadne do bezvědomí. *Je možné* přežít zápornou hodnotu životů.

### Obecné škody (ztracené životy)

Někdo, kdo je opakovaně zraněn nakonec zeslábně a zhroutí se, i když žádné zranění nebylo tak velké. Životy si vedte v deníku postavy. Postavy, které ztratí hodně ze svých životů jsou následně postiženy:

Zbývají 3, 2 nebo 1 život: Váš Pohyb je poloviční a trpíte svými zraněními.

Máte 0 nebo méně životů: Jste v přímém nebezpečí zhroutení. Na začátku každého kola si hodte na své ZD plus nebo minus Silná/Slabá vůle. Úspěch znamená, že ve svém tahu můžete hrát normálně. Neúspěch znamená, že upadnete do bezvědomí.

Máte -ZD životů. Musíte si hodit proti svému původnímu ZD nebo zemřete. Další hod je nutný po každé ztrátě dalších 5 životů.

-5 x ZD: Automatická smrt. Toto znamená, že jste ztratili celkem 6 x ZD životů; takové zranění nedokáže přežít nikdo.

### Šok

Kdykoliv jste zraněni, je vaše IQ a OB v *dalším tahu* snížena o hodnotu zranění. *Příklad:* Pokud utrpíte zranění za 3 životy, pak budou vaše dovednosti založené na IQ a OB sníženy o 3. Aktivní obrany nejsou dovednosti založené na OB.

Toto odečtení nejčastěji postihne útoky zbraní – ale je ovlivněno *jakékoliv* použití IQ, OB nebo na nich založených dovedností. Proto je po tahu, kdy jste těžce zraněni, vhodné utéct, dát Vše do obrany ap. spíš, než se pokoušet o protiútok.

Jde pouze o dočasný efekt způsobený šokem. V dalším tahu jsou dovednosti zpátky na normálu.

### Zdrcující úder

Kdokoliv, kdo utrpí zranění za *více* než je 1/2 jeho ZD v jednom tahu si musí okamžitě hodit na ZD. Pokud v hodě neuspěje, upadne a je *omráčen* (viz níže). Pokud v hodě na ZD uspěje, pak se udrží na nohou, ale stále je omráčen.

### Omráčení

Postava může být „omráčena“, když utrpí zranění za *více* než polovinu svého ZD v jednom útku.

Pokud jste omráčeni, jsou vaše aktivní obrany v dalším tahu s postihem -4. Potom si hodte na základní ZD, abyste zjistili, zda jste se probrali. Úspěšný hod znamená, že se *tento tah* můžete pohybovat normálně. Neúspěch znamená, že jste stále omráčeni... Stav „omráčení“ trvá do chvíle, kdy se vám podaří uspět v hodě na ZD. V tahu, ve kterém v hodě uspějete, můžete jednat normálně

*Mentální omráčení:* Překvapená nebo šokovaná postava může být také *mentálně* „omráčena“. Důsledky tohoto druhu omráčení jsou stejné, ale musíte uspět v hodě na IQ, ne na ZD. Nejste zraněni – jen *zmateni*.

### Ochromující zranění

Někdy může PJ rozhodnout, že byla zraněna určitá končetina (pastí, krytem holýma rukama proti ostré zbraní apod.). v takovém případě ji dostatečně velké škody mohou ochromit. Ruka nebo chodidlo je zchromlé, pokud utrpí zranění za *více než* 1/3 životů. Paže nebo noha je zchromlá, pokud utrpí škody za *více než* 1/2 vašeho ZD.

Pro zjednodušení budeme každou náhle nepoužitelnou končetinu nazývat „ochromenou“. Ochromenou paží nebo rukou

nemůžete útočit ani nic uchopit; účinky chromé nohy viz nevhoda *Chromý*. Po boji si za každou ochromenou končetinu hodte na ZD. Při úspěchu se ochromená končetina uzdraví okamžitě. Při neúspěchu se bude 1k měsíců léčit. Kritický neúspěch znamená, že je ochromení *vážné a trvalé*.

### První pomoc

Většina životů ztracených zraněním jsou spíše šok než opravdové fyzické poškození. Proto může odpovídající léčení po boji některé ztracené životy vrátit.

| ÚT  | Čas na zranění | Obnovené životy |
|-----|----------------|-----------------|
| 1   | 30 min         | 1k-4            |
| 2,3 | 30 min         | 1k-3            |
| 4   | 30 min         | 1k-2            |
| 5   | 20 min         | 1k-2            |
| 6,7 | 20 min         | 1k-1            |
| 8+  | 10 min         | 1k              |

Jednoduché obvázaní ap. *provedené i zcela nekvalifikovanou osobou* vrátí po boji 1 ztracený život – ale ne více, bez ohledu na to, jak těžce jste byli zraněni. Ošetření jedné osoby trvá 30 minut.

První pomoc (úspěch při hodě na dovednost První pomoc nebo její odvozenou hodnotu) obnoví různé množství životů podle úrovně technologie a podle úrovně úspěchu (viz tabulka). *Minimálně* jeden život je vyléčen vždy. Toto *nelze* počítat s jednoduchým obvázaním – tzn. že někdy není první pomoc o nic efektivnější než jednoduché obvázaní.

Kritický úspěch nebo neúspěch: Při kritickém úspěchu je oběť vyléčeno maximální možné množství životů. Při kritickém neúspěchu oběť ztratí 2 životy a obvázaní nepomůže.

### Přirozené léčení

*Přirozeně* se vyléčí libovolné množství životů, pokud oběť není nemocná (viz Nemoci). Na konci každého dne odpočinku a s přiměřeným množstvím potravy si může oběť hodit na své *základní ZD*. Úspěch znamená vyléčení 1 života. PJ může snížit, pokud jsou špatné podmínky, nebo jej zvýšit, pokud jsou podmínky velmi dobré.

Pokud je pacient v péči kompetentního lékaře (dovednost 12 nebo lepší), pak má bonus +1 na všechny hody pro léčení.

### Probírání z bezvědomí

Toto závisí spíše na vážnosti vašich zranění než na lékařském ošetření, které dostanete nebo nedostanete. Pokud je vaše ZD stále kladné, tak si házejte na probuzení každou hodinu (pokud jste neztratili více než 2 životy, každých 15 minut).

Pokud je vaše ZD záporné, ale ne zcela záporné, nabudete vědomí za tolik hodin, o kolik je vaše ZD menší než 0, nebo maximum 12 hodin. *Příklad:* Vaše ZD je po boji -8. Probudíte se (stále s -8 životy) za 8 hodin. Když se probudíte, můžete volat o pomoc nebo se dokonce můžete pokusit odplazit do úkrytu.

Pokud je vaše ZD „plně záporné“ – tzn. ZD -10 nebo horší pro někoho, kdo má základní ZD 10 – jste ve špatném stavu. Pokud můžete uspět v hodě na základní ZD, probudíte se (viz výše) po 12 hodinách a můžete se pokusit si nějak pomoci. Pokud v hodě neuspějete, zůstanete v komatu a zemřete, pokud se vám do (ZD) hodin nedostane pomoci zvenčí.

### Jiná rizika

Dobrodruzi často čelí jiným nebezpečím, mezi která patří...

#### Oheň

Při procházení ohněm utrpíte škody za 1k-3 životy. Pokud v ohni strávíte celý tah, pak utrpíte škody 1k-1. Primitivní zbroj (ÚT7 a níže) vás kompletně chrání proti účinkům horka nebo obyčejného ohně na 3 x OPŠ tahů. Potom vás stále chrání proti plamenům, ale uživatel si musí každý tah hodit na ZD na odolání *horku*. Neúspěch vás stojí 1 bod únavy (str. 29). *Příklad:* Těžká kůže vás chrání proti všem škodám po dobu 6 tahů. Potom si musíte házet na ZD.

## Pády

Když padáte, utrpíte následující škody:

1 nebo 2 metry: (1k-4) životy za metr

3 nebo 4 metry: (1k-3) životy za metr

5 a více metrů: (1k-2) za metr

Pokud dopadnete na něco měkkého, odečtete za každý metr pádu 1 život škod. Úspěšný hod na Akrobacii sníží efektivní délku vašeho pádu o 5 metrů.

Maximální rychlost pádu je u lidí dosažena obvykle po 3 nebo 4 sekundách pádu. Z tohoto důvodu počítejte jakýkoliv pád nad 50 metrů za pád z 50 metrů.

Pro zjednodušení předpokládáme, že zbroj chrání před škodami z pádu svou poloviční hodnotou OPŠ.



## Padající předměty

Pokud jste zasaženi *tvrdým* padajícím objektem, pak škody vypočítejte následovně: Zaokrouhlete hmotnost objektu na nejbližších 5 kg a vzdálenost, na kterou padal, na nejbližších 10 metrů. Počet 5 kg a 10 metrových přírůstků vynásobte... a na škody si hodte tolika kostkami. Pro zjednodušení považujte jakýkoli pád delší než 200 m jako 200m.

*Příklad:* 10 kg kámen, který padá 30 metrů působí (2 x 3) = 6 kostek škod. 22 kg zbroj padající z výšky 39 metrů působí (4 x 4) neboli 16k škod.

Velmi *lehký* objekt, nebo takový, který padá z malé výšky, působí menší škody. Jakákoliv hmotnost nižší než 1 kg se považuje za 5 kg a vzdálenost menší než 2 metry se považuje za 10 m – ale výsledné škody vydělte dvěma. *Měkké* objekty (např. živí tvorové) působí poloviční nebo menší škody, odpovídající jejich hmotnosti.

## Jedy

Jedy jsou *kontaktní* (kterým stačí jen dotek s kůží); *krevní*, které se musí do těla dostat zraněním nebo injekcí; *digestivní*, které se musí polknout; a *respiratorní*, které je nutno vdechnout.

Jedy jsou běžně k nalezení na zbraních; na šipkách, jehlách nebo ostech v pastích; v jídle nabídnutém zrádným nepřitelem; a trochu v určitých zvířatech.

Účinek konkrétního jedu je na PJ. Velmi běžným efektem jedu je dočasná redukce SL, OB nebo IQ. Pokud se to stane, jsou odpovídajícím způsobem po dobu působení jedu sníženy i dovednosti založené na dané vlastnosti.

Je pravidlem, že každý, kdo je zasažen jedem, má možnost si hodit na ZD, aby se vyhnul nepříjemným následkům působení jedu. Podle druhu jedu mohou být některé hody těžší než jiné! Navíc některým obzvláště zhoubným jedům není možné odolat a i při úspěchu v hodu na ZD dojde k menšímu poškození.

Popisy jedů by měly obsahovat následující informace:

*Jméno, všeobecný popis a zdroj.*

*Typ:* kontaktní, krevní, respiratorní nebo digestivní (nebo jejich kombinace).

*Cena za dávku* (dostatečné množství jedu na otrávení jedné osoby nebo na otrávení jedné zbraně).

*Účinky jedu*, pokud v hodu na ZD neuspějete. Většina jedů je *pomalá*; čas bude specifikován. Pokud nebude určeno jinak, pak větší množství jedu nezpůsobí žádné další problémy.

*Hod na ZD* (pokud se hází) pro odolání jedu.

*Důsledky jedu* (pokud jsou) u někoho, kdo mu úspěšně odolá.

## Nemoci

V dálných zemích mohou dobrodruhy ovlivnit nezvyklé choroby a nemoci. Vynalézání nemocí je také vynikající příležitost pro PJ, aby se procvičili v morbidní kreativitě.

Ohrožený je kdokoli v zasažené oblasti (*Výjimka:* proti onemocnění zcela chrání Imunita proti nemocím). Většinou nemocem se dá odolat úspěšným hodem na ZD, který si tajně

hází PJ. Hází se jednou denně; neúspěch znamená nákazu. Z níže uvedených tabulek každý den vyberte ten nejméně výhodný hod:

*Vyhýbání se jakémukoliv kontaktu s pravděpodobnými oběťmi:* ZD+4

*Vstup do přibytku nebo obchodu postiženého:* ZD+3

*Mluvení s obětí v jedné místnosti:* ZD+2

*Lehký dotek s obětí:* ZD+1

*Použití oblečení, povlečení ap. obětí:* ZD

*Sněžení uvařeného masa obětí (u zvířete, doufáme):* ZD

*Sněžení syrového masa obětí (dttto!):* ZD-1

*Delší kontakt s žijícími oběťmi (nebo obětí):* ZD-2

*Líbání nebo jiný intimní kontakt s obětí:* ZD-3

Tyto hodnoty nejsou kumulativní; házejte si každý den znovu. PJ může vyžadovat u těžší nemoci jiné hody, stejně tak u lehčí.

## Příznaky

Příznaky choroby se obvykle projeví do 24 hodin po nakažení. Většina nemocí není nakažlivá, dokud se neobjeví symptomy. Typickými symptomy je každodenní ztráta životů (což může oběť ohrozit) po dobu několika dní; ztráta SL, OB nebo IQ; zvýšená únava; kýchání, kašel, vyrážky nebo vředy. Vážnými příznaky může být delirium, bezvědomí, slepota ap.

## Diagnóza

Když se objeví symptomy choroby, pak si PJ hodí na dovednost Diagnóza každé postavy nebo na IQ-6. Úspěch znamená, že postava nemoc identifikuje. Zcela nové nemoci nemohou být rozeznány, ale velmi dobrý hod může poskytnout trochu užitečných informací.

## Uzdravení

Člověk napadený nemocí si musí ve většině případů denně házet na ZD (pravděpodobně s postihem). Tento hod a důsledky neúspěchu jsou u různých u různých nemocí. U „univerzální“ choroby může znamenat neúspěch ztrátu jednoho životu, úspěch jeho získání.

Když se vám navrátí všechny životy ztracené díky nemoci, jste vyléčení. Pokud vaše nemoc dovoluje hod na ZD pro uzdravení, pak hod 3 a 4 znamená, že nemoc vymizela (ztracené životy se musí vyléčit normálním způsobem).

U některých nemocí bude uzdravení napomáháno použitím odpovídajících léčiv. U většiny nemocí pomáhá (stejně jako u zranění) péče lékaře.

## Únava

Únava reprezentuje ztracenou *sílu*, podobně jako zranění reprezentuje ztracení zdraví. Pokud je vaše SL 10, pak můžete před upadnutím do bezvědomí díky vyčerpání ztratit 10 „bodů únavy“. Když se unavíte, veďte tuto skutečnost v deníku postavy v kolonce vedle SL. Únava nijak neovlivňuje ZD.

Únavou můžete trpět díky přepracování, běhu na dlouhé vzdálenosti, nedostatku vzduchu ap. Unaveni také budete na konci každého boje, který trvá déle než 10 sekund (když bojujete o život, vydáváte energii rychle!). Únava, kterou budete mít po boji je rovna vaší úrovni naložení plus 1

Když je vaše SL snížena díky únavě, pak jakákoliv „zkouška síly“, pokus o zvednutí nebo vržení objektu nebo jiné použití síly bude provedeno se sníženou SL. Podobně budou sníženy hodnoty všech dovedností založených na SL.

*Základní škody, které působíte se zbraněmi jsou však nezměněny. Důvodem je dobrá hratelnost, aby se zabránilo opakovanému přepočítávání vlastností zbraní.*

Podobně platí, že Pohyb není vaší únavou ovlivněn, *pokud vaše síla nedosáhne 3*. V té chvíli se váš pohyb zmenší na polovinu, zaokrouhlete dolů.

Pokud vaše únava sníží SL na 0, pak upadnete do bezvědomí a automaticky odpočíváte, dokud vaše SL nedosáhne 1 a vy se probudíte. Nemůžete mít „zápornou“ únavu.

## Příklady ceny únavy

Pochodování: každá hodina cesty vám přidá body únavy rovné stupni naložení +1. V horkém podnebí přidejte +1.

Běh nebo plavání: Po každých 100 metrech si hodíte na ZD. Neúspěch přidá 1 bod únavy.

Přílišná námaha: Nošení 10 ti násobku vaší SL nebo tlačení či tažení těžkých nákladů vás stojí 1 bod únavy za sekundu.

Nedostatek spánku: Probředlá noc vám přidá 5 bodů únavy. Polovina noci 2 body.

## Doplňování bodů únavy

Kdokoliv, kdo trpí únavou, může znovu nabýt ztracené síly odpočinkem. Mluvení a přemýšlení není problém; popocházení nebo cokoli namáhavějšího *není* odpočinkem! Za každých 10 minut odpočinku vyléčíte 1 bod únavy. PJ může povolit doplnění jednoho bodu únavy navíc, když postavy *během odpočinku* sní lehké jídlo.

Únava ztracená nedostatkem *spánku* je automaticky doplněna po *celé* noci spánku! Ten dokáže odstranit *všechnu* únavu.

## MAGIE

Magie je nestálá nadpřirozená energie, pomocí které lze někdy vytvářet úžasné věci.

## Základní termíny

*Magický talent (Kouzelnictví)*: Výhoda (viz str. 10) být „naladěný“ na magii.

*Mág*: Kdokoli s Kouzelnictvím.

*Kouzlo*: Magická dovednost. Kouzla jsou obvykle Mentální/Těžké dovednosti. Při učení se kouzlům přidejte Kouzelnictví k IQ (takže někdo s IQ 15 a Kouzelnictvím 3 se bude kouzla učit, jakoby měl IQ 18). Na každé kouzlo musíte vynaložit alespoň 1 bod.

*Čaroděj*: Kdokoli, kdo zná kouzla.

*Sesílání kouzla*: Používání konkrétní dovednosti kouzla. Vyžaduje hod na dotyčnou dovednost.

*Sesílatel*: Osoba používající kouzlo.

*Cíl*: Cíl kouzla, kterým může být osoba (včetně sesílatele), místo nebo věc.

*Mana*: Zdroj magie. Její síla (úroveň many) se může různit, záleží na výběru PJ. Na nejnižší úrovni magie nefunguje („absolutní realita“). Na nízké mana úrovni mohou sesílat kouzla jen mágové, s postihem -5. V normální mana úrovni mohou mágové sesílat kouzla běžně. Na vysoké mana úrovni může sesílat kouzla bez postihu kdokoli.

## Vlastnosti kouzel

Každé kouzlo má několik základních údajů:

*Sesílací čas*: Čas potřebný k aktivaci kouzla. Pokud není uvedeno jinak, je sesílací čas 1 sekunda.

*Trvání*: Doba účinkování kouzla. Dokud není kouzlo „ukončeno“, považuje se za „zapnuté“ a dává čaroději postih -1 k sesílání dalších kouzel.

*Cena*: Počet bodu SL dočasně „vypotřebovaných“ čarodějem na seslání kouzla (viz *Únava*, str. 29). Tyto body se obnovují rychlostí 1 bod za 10 minut, pokud čaroděj odpočívá.

*Předpoklady*: Požadavky na IQ a Magický talent a kouzla, která je potřeba se naučit na stupeň 12+, než je možné se kouzlo naučit. Některá kouzla nemají žádné předpoklady.

## Sesílání kouzel

K seslání kouzla se musí čaroděj soustředit po celou „sesílací dobu“. Na začátku dalšího kola si hází proti své dovednosti. Přitom má postih -1 za každé již „udržované“ kouzlo a -5, pokud nevidí či se nemůže dotknout cíle. Od dovednosti se rovněž odečítá případná Magická odolnost cíle.

Při úspěchu zaplatí sesílatel cenu a kouzlo je aktivní; při kritickém úspěchu neplatí žádnou cenu! Při neúspěchu sesílatel přijde o 1 bod SL a nic se nestane; při *fatálním neúspěchu* zaplatí

plnou cenu kouzla a utrpí menší katastrofu (špatný puch, oslepující záblesk, lehké zranění atd. – vybírá PJ). Nezávisle na výsledku může sesílatel po svém hodu tento tah normálně jednat a podniknout jakoukoli akci.

*Vyrušení*: Pokud je sesílatel zraněn, sražen na zem, donucen použít aktivní obranu (str. 26) nebo jinak vyrušen během koncentrace, musí uspět v hodu na (Vůli-3), aby v sesílání pokračoval. Neúspěch znamená, že musí začít znovu.

*Zranění*: Pokud je sesílatel během koncentrace *zraněn*, je jeho efektivní dovednost s kouzlem snížena o množství životů, které ztratil.

## Udržování kouzel

Některá kouzla lze *udržovat*: když jeho trvání vyprchá, lze do něj investovat další body SL a prodloužit tak trvání do doby, než mu body SL dojdou. Pokud je možné kouzlo udržovat, bude u něj uvedena „cena udržování“.

## Rušení kouzel

Jakmile je kouzlo sesláno, bude trvat po celou dobu trvání. Pokud i čaroděj přeje jeho předčasné ukončení, bude ho to stát 1 bod SL.

## Třídy kouzel

Každé kouzlo lze zařadit do určité třídy: *běžné*, *kouzlo na oblast*, *vrhané* nebo *bráněné*.

*Běžná* kouzla fungují podle normálních pravidel.

*Kouzla na oblast* účinkují na určitém území. Místo „ceny“ mají „základní cenu“. Ta se násobí zamýšleným poloměrem v metrech, čímž se získá konečná cena SL. Když je kouzlo aktivováno, bude působit na celé území.

*Vrhaná* kouzla se po úspěšném seslání objeví v sesílatelově ruce. Čaroděj s nimi pak vrhá podobně jako s vrhacími zbraněmi (str. 27). Na útok se hází pomocí dovednosti Vrhání kouzel (Fyzická/Lehká). Pokud kouzlo zasáhne, bude na cíl účinkovat podle popisu.

*Bráněná* kouzla se berou jako rychlý střet (str. 2). Sesílatel si hází proti dotyčné dovednosti, s obvyklými úpravami. Cíl si hází proti vlastnosti (*která* vlastnost to bude, určuje kouzlo) plus bonus za Silnou vůli nebo Magickou odolnost (pokud nějakou má). Aby kouzlo účinkovalo, musí sesílatel tento střet *vyhrát*.

## NĚKTERÁ BĚŽNÁ KOUZLA

Existuje *mnohem* více dalších kouzel; viz modul *GURPS Magie*.

### Bláznovství

Sníží dočasně IQ cíle. Jsou ovlivněny dovednosti založené na IQ a všechna kouzla.

*Trvání*: 1 minuta.

*Cena*: 1 za každý bod snížení IQ (maximálně 5); Polovina (zaokrouhloveno nahoru) na udržení.

*Předpoklad*: IQ 12+

### Detekuj magii

Umožní sesílateli určit, zda je daný předmět kouzelný. Kritický úspěch při kterémkoliv z hodů určí plně i druh kouzla.

*Cena*: 2.

*Sesílací čas*: 5 sekund.

*Předpoklad*: Magický talent. *Trvání*: Okamžitě.

### Formuj oheň

Umožní sesílateli pohybovat plamenem, a měnit jeho tvar při zachování objemu. Ohněm lze pohybovat rychlostí 5 metrů za sekundu, ale nepohne se do místa, kde nemůže hořet.

*Trvání*: 1 minuta

*Základní cena*: 2. Cena za udržení je poloviční.

*Předpoklad*: Zapal oheň.

### Menší léčba

Obnoví cíli až 3 body ZD. Toto kouzlo je riskantní při použití jedním sesílatelem více než jednou denně na stejném cíli.

*běžné*

Pokud se o to pokusíte, budete mít při prvním pokusu postih -3, při dalším -6 atd.

*Trvání:* Zranění je plně vyléčeno

*Základní cena:* 1 až 3; stejné množství ZD je cíli vyléčeno.

*Předpoklad:* Půjči zdraví.

### **Ohnivá koule**

### **vrhané**

Umožní sesilateli vypálit z ruky kouli ohně. Při dopadu se koule rozpadne a vyšlehnou z ní plameny, které mohou zapálit hořlavé předměty.

*Cena:* Od 1 do 3; kulový blesk působí škody 1k za každý spotřebovaný bod energie.

*Sesílací čas:* 1 až 3 sekundy.

*Předpoklad:* Magický talent, Stvoř oheň, Formuj oheň.

*Trvání:* Dokud není vržena

### **Pomatení**

### **odolání ZD**

Cíl vypadá a jedná běžně, ale nevšimne si ničeho, co se kolem něj děje, ani si na to nevzpomene. Jakékoliv zranění nebo úspěšné odolání kouzlu způsobí, že se cíl z pomatení probere a vrátí se do plně bdělého stavu.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 3 na seslání; 2 na udržení.

*Sesílací čas:* 2 sekundy. *Předpoklad:* Bláznovství.

### **Půjči sílu**

### **běžné**

Obnoví ztracené body únavy cíle za energii sesilatele. Nemůže zvýšit SL nad původní hodnotu.

*Trvání:* SL cíle se obnoví okamžitě; SL sesílatel běžným způsobem.

*Cena:* Libovolná; energie spotřebovaná sesilatelem obnoví stejné množství SL cíle.

*Předpoklad:* Magický talent *nebo* výhoda Empatie.

### **Půjči zdraví**

### **běžné**

Umožňuje sesilateli cíli *dočasně* navrátit jakékoli množství ztraceného ZD; když kouzlo zmizí, zranění se obnoví. ZD není možné zvýšit nad původní úroveň.

*Trvání:* 1 hodina.

*Cena:* 1 za 1 bod půjčeného ZD. Nelze jej udržovat.

*Předpoklad:* Půjči sílu.

### **Rychlost**

### **běžné**

Zvyšuje cíli Pohyb a Úhyb o 1 až 3 body.

*Sesílací čas:* 2 sekundy.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 2 na seslání a 1 na udržování, za *každý* bod přidáný k Pohybu a Úhybu (maximálně 3).

### **Spánek**

### **odolání ZD**

Cíl usne. Pokud stojí, upadne a usne na 8 hodin nebo dokud nebude probuzen. Do probuzení je mentálně omráčen (str. 28) a aby se probрал, musí uspět v hodů na IQ.

*Cena:* 4

*Trvání:* Okamžitě; následující spánek není magický.

*Sesílací čas:* 3 sekundy.

*Předpoklad:* Pomatení.

### **Stvoř oheň**

### **oblast**

Vytvoří oheň bez potřeby paliva. Ten vyplní celé území, přičemž může vznítit hořlavé látky a způsobit škody podle pravidel pro *Oheň* (str. 28) Nelze jej seslat *do* předmětů či postav.

*Trvání:* 1 minuta.

*Základní cena:* 2. Cena za udržování je poloviční.

*Předpoklad:* Zapal oheň.

### **Světlo**

### **běžné**

Vytvoří světlo intenzity zhruba světla svíčky. Při koncentraci se sesílatel může pohybovat rychlostí 5 metrů za sekundu.

*Trvání:* 1 minuta.

*Cena:* 1 na seslání, 1 na udržení.

### **Štít**

### **běžné**

Přidá cíli pasivní obranu. Tato PO se chová, jako by měl na sobě zbroj.

*Trvání:* 1 minuta

*Cena:* Dvojnásobek přidaného PO, až do PO +5 (cena 10); udržování stojí polovinu.

*Předpoklad:* Magický talent 2.

### **Zapal oheň**

### **běžné**

Produkuje jedno ohnisko tepla a je používáno na zapálení neživých věcí, které jsou *hořlavé*.

*Trvání:* Jedna sekunda.

*Cena:* Závisí na požadovaném množství tepla. Cena za udržování je stejná jako sesílací.

1 – stejné, jako by se k předmětu přiblížila hořící zápalka: za jednu sekundu zapálí svíčku, dýmku nebo troud.

2 – jako by se přiblížila pochoděň: zapálí papír nebo uvolněnou látku, běžné oblečení za 4 sekundy.

3 – jako by se přiblížila letovací lampa: za jednu sekundu zapálí suché palivové dříví nebo nošené oblečení, kůži za dvě sekundy, tvrdé dřevo za šest.

4 – jako by se přiblížilo hořící magnézium nebo fosfor: za jednu sekundu zapálí uhlí, tvrdé dřevo za dvě sekundy.

## **HERNÍ SVĚTY**

Při tvorbě nového pozadí pro vaši hru začněte s níže uvedenými body. Seznam není v žádném případě úplný, ale když si dáte čas s vymyšlením níže uvedených položek, jste na dobré cestě při tvorbě světa.

|                                |                        |
|--------------------------------|------------------------|
| Kultury a zvyky                | Pozadí příběhu         |
| Dovednosti, povolání a profese | Lékařství              |
| Příšery a zvířata              | Přeprava               |
| Technologie a komunikace       | Mapy                   |
| Zbraně a boj                   | Politika a náboženství |
| Speciální výhody a nevýhody    | Mana úroveň (úrovně)   |

## **ZAMĚŠTNÁNÍ**

Definovat typy zaměstnání v konkrétním herním světě musí PJ. Zaměstnání je definováno několika prvky:

*Popis:* Název zaměstnání, o co se jedná.

*Předpokladové dovednosti:* Minimální úroveň případné dovednosti, které jsou k vykonávání zaměstnání potřeba. Některá zaměstnání mají jako předpoklady výhody.

*Hody na úspěch v zaměstnání:* Na konci každého měsíce, ve kterém postava pracovala, si musí hodit na jednu z předpokladových dovedností (vybírá PJ) – u těžkých zaměstnání s možným postihem. U zaměstnání bez předpokladů se hází prostě na úspěch (tj. postava hází proti 12) nebo na vlastnost (jako např. SL nebo IQ). Pokud vám padlo cokoli kromě kritického úspěchu nebo fatálního neúspěchu, dostáváte svou *měsíční mzdu* (níže) a můžete v práci pokračovat. Při kritickém úspěchu získáte +10% trvalých příjmů. Výsledky fatálního neúspěchu mohou být různé: typická je ztráta zaměstnání, ale PJ by měl být kreativnější.

*Měsíční mzda:* Peněžní obnos vydělaný při úspěšném hodů. Pamatujte, že pokud nebude ekonomika daného světa v rozkladu nebo postavena na úplně jiných pravidlech, dobře placená zaměstnání budou také... těžká (postih k hodů na dovednost), ...nebezpečná (neúspěch bude mít závažné následky), ...jen pro zkušené (těžké dovednostní předpoklady) nebo privilegované (pro postavy s vysokým Postavením nebo Bohatstvím; viz níže *Úrovně Bohatství*).

*Úroveň Bohatství:* Každé zaměstnání má svou *úroveň bohatství*, která může být *ubohá*, *z ruky do huby*, *průměrná*, *pohodlná* nebo *bohatá*. Jedná se o minimální úroveň Bohatství, kterou musí mít *postava*, když se o dané zaměstnání uchází. Velmi a Obrovsky bohaté postavy mohou získat „bohatá“ zaměstnání, avšak Velmi bohaté postavy dostanou dvojnásobek mzdy, Obrovsky bohaté dokonce desetinásobek!

## HERNÍ ČAS

Herní čas je čas, který prochází v herním světě. Jeho momentální „rychlost“ určuje PJ.

### Čas během dobrodružství

Boj se hraje ve „zpomaleném“ čas. Jeden tah boje je jedna sekunda. Jeden bojový tah může trvat i minutu, hlavně když jsou hráči nezkušení nebo když je bitva velká. Boj je však většinou otázka života nebo smrti, takže je nutné dát hráčům dost času na přemýšlení.

Konverzace, pokusy o odemknutí zámku, pokusy na útěk z pasti a podobné situace se odehrávají v „reálném“ čase. Pokud hráči 10 minut diskutují nad nejlepším postupem s obchodníkem, pak jejich *postavy* strávily deset minut mluvením před obchodem.

Rutinní cestování ap. se hraje „zrychleně“. Když jde skupina např. po cestě, pak může PJ jednoduše přeskakovat mezi jednotlivými setkáními. Řekněte hráčům, kdy někoho potkají, kdy se dostanou do města nebo když se setmí. Zbytek času prostě přeskočte.

### Mezi dobrodružstvími

Pokud hrajete navazující kampaň, budete si potřebovat vést záznam času *mezi* dobrodružstvími. Toto může být vždy stejné množství času, nebo se PJ a hráči mohou dohodnout na „logické“ době mezi koncem jednoho a začátkem druhého dobrodružství. Většinou je dobrý nápad nechat uplynout měsíc nebo dva na léčení, vydělání peněz a běžné „práce“ atd.

Samozřejmě mezi jednotlivými *sezeními* nemusí uběhnout žádný čas, pokud jste nestihli dobrodružství dohrát během jednoho. Když se při skončení hry skupina setkala se zuřícím tyrannosaurem, pak se po týdně, kdy je opět možné hrát, nedostane k postavám ani o krok blíž!

## ÚROVNĚ TECHNOLOGIE

*Úroveň technologie* (ÚT) je všeobecné měřítko technologické vyspělosti dané kultury. Na světě mohou existovat národy či kraje s velmi odlišnou ÚT. ÚT dosahuje rozmezí od 0 do 16. Komukoli z nižší ÚT bude ta vyšší připadat jako kouzelná! Běžné úrovně technologie jsou:

- |  |  |
|--|--|
| 0. Doba kamenná: oheň, kyje, jazyk.  | 9. Nanověda: globální inženýrství, nanostroje, umělá inteligence s city, technologie fúze hmoty. |
| 1. Doba bronzová (Athény): kolo, psaní, zemědělství.   | 10. Antihmota: antihmota jako zdroj energie, umělá gravitace, pomalá nadsvětelná komunikace.     |
| 2. Doba železná (Řím): klenutý oblouk.   | 11. Energie: energetické clony, silové paprsky, rychlá nadsvětelná komunikace.                   |
| 3. Středověk (do r. 1450): ocelové zbraně, matematika s nulou.   | 12. Gravitace: anti gravitace, gravitační kompenzátory, osobní silová pole.                      |
| 4. Renesance/Koloniální éra (1450-1700): střelný prach, knihtisk.  | 13. Tvorba světů: plná terraformace planet   |
| 5. Průmyslová revoluce (1701-1900): hromadná výroba, parostroj, telegraf.  | 14. Dysoniské období: výroba světů, sousvětí, atd.   |
| 6. Světové války (1901-1950): auta, letadla, rádio.  | 15. Hmota: přenosy hmoty, vesmírná síla.   |
| 7. Moderní éra (1951-2000): počítač, laser, miniaturizace, počátky fúzní technologie.                                    | 16. Cokoli vás napadne...  |
| 8. Mikrověda (2001-2050?): umělá inteligence, genetické inženýrství, dlouhověkost, mikrostroje, ranná fúzní technologie. |  |

### Postavy a ÚT

*Dovednost:* Mnohé dovednosti se na různých ÚT liší. Takové jsou označeny zkratkou „ÚT“. Když si takovou dovednost pořizujete, doplňte číslo konkrétní ÚT. Inženýr ve středověkém světě by si tedy měl pořídit dovednost Inženýr /ÚT3, zatímco současný Inženýr /ÚT7; z herního hlediska jde o dvě *samostatné dovednosti*.

Pokud postavy pocházejí z rozdílných ÚT, ta z vyšší než je průměr v tažení má výhody; ta z nižší naopak handicap. K tomu slouží výhoda Vyšší technologie (str. 10) nebo nevýhoda Primitiv (str. 13).

## CESTOVÁNÍ MEZI HERNÍMI SVĚTY

Jeden z hlavních důvodů toho, proč *GURPS* vznikl, byl umožnit hráčům volný pohyb mezi různými herními světy bez nutnosti výměny pravidel. Hráč se může účastnit několika různých tažení, každá na jiném místě a v jiném čase, s různými postavami v každé z nich. Všechny postavy pak patří do svých vlastních světů. *Postavy* se však také mohou pohybovat z jednoho herního prostředí do druhého. To může nastat ve dvou případech:

(1) Hráč vytvoří postavu v jednom herním světě a potom se přenesou do jiného. Příkladem může být středověký mág vržený kouzlem stovky let do budoucnosti, vystupující v dobrodružství z 2. světové války.

(2) V rámci určité kampaně dochází k cestování z jednoho světa do druhého. Například skupina je posádkou mezihvězdné obchodní lodi. Havarují na primitivní planetě. Dokud se jim nepodaří se dostat do vesmírného přístavu na druhé straně planety, jsou v podstatě vrženi do dvanáctého století!

### Rozdíly mezi světy

Čím větší jsou rozdíly mezi dvěma světy, tím těžší by pro VP mělo být úmyslné přemístování mezi nimi. Mezi významné rozdíly patří:

Velmi zaostalý vs velmi vyspělý svět.

Svět bez nebo s nízkou magií vs vysoce magický.

Svět lidí vs svět s mnoha rasami.

Svět sužovaný válkami vs mírumilovný svět.

Teoreticky mohou všechny tyto rozdíly existovat na jedné planetě! Ale určitě spolu nebudou těsně sousedit. Proto by měl PJ učinit cestování mezi příliš rozdílnými herními světy *obtížné*. Tím dosáhnete účinků, které v hraní na hrdiny nebývají příliš časté; tato zásada vylepšuje jak realističnost, tak i zábavnost hry. „Hraní si s pravidly“ může být velmi zábavné, ale *příliš* změn spíše uškodí.

Tak tady to máte. Můžete teď *GURPS* používat v jakémkoli druhu herního tažení, v jakémkoli světě, o kterém jste kdy snili... dokonce s jedinou postavou navštívit světů několik. Systém má velkou podporu v mnoha dalších modulech... ale to, co skutečně potřebujete ke hraní, již máte. Hodně zábavy!

### GURPS na webové síti

*GURPS* má na internetu masivní podporu. Hlavní stránky vydavatele jsou na [www.sjgames.com](http://www.sjgames.com). Sekci *GURPS* naleznete na [www.sjgames.com/gurps](http://www.sjgames.com/gurps).

Na internetu je také mnoho materiálů zdarma (články, dobrodružství, popisy světů, postavy...) a všechny lze do vaší hry začlenit i s pomocí *GURPS Lite*, takže můžete hrát po zbytek života, aniž byste utratili byť jen euro. Ale doufáme, že vás systém časem pro zakoupení některého modulu zláká...

Můžete také navštívit náš e-zin *Pyramid* ([www.sjgames.com/pyramid](http://www.sjgames.com/pyramid)), který se netýká jen systémů *GURPS*, či hraní na hrdiny, nýbrž všech druhů her: počítačových, deskových, karetních... celého spektra.