
Ave,

právě jsi vstoupil před monument tyčící se do nedozírné výše, na jehož špici se skrývá poznání dobré zábavy pro toho, kdo na ni dojde. Ozbrojen k tomu jsi však jen vůlí svou a žebříkem nepřiliš skvělým; i příčlí tři sta a padesát osm on má. Přistav tedy žebř k monumentu a dej se zvolna do první příčky, pak přejdi na druhou; kráčeť pomalu a dívej se kolem sebe, neb na každé šprušli očekává tě nové poznání. Zkusíš se vydat za pomoci těchto nástrojů nepřiliš skvělých na pouť tak obtížnou? Pokud ano, vstup na první šprušli, otoč na první stránku. Dobře si ji přečti, rozhlédni se po ní. Nepostupuj rychle, na vyšší šprušli vystup až, pochopil-li jsi vědění, které jsi získal na šprušli nižší. Dobrá to rada; zařídíš-li se podle ní, snáze dojdeš svého cíle.

Obsah

0	Úvod	7
0.1	Co to je roleplaying?	7
0.2	Jak se naučit GURPS?	8
0.3	Rychlý start	9
0.3.1	Hody na úspěch	9
0.3.2	Hody na reakci	9
0.3.3	Hody na škody	9
0.4	Konvence	10
0.4.1	Kostky	10
0.4.2	Zaokrouhlování	10
1	Tvorba postavy	11
1.1	Body	11
1.1.1	Počáteční obnos bodů	11
1.1.2	Limit nevýhod	11
1.1.3	Body ve hře	12
1.2	Koncept postavy	12
1.2.1	Životní příběh	12
1.2.2	Bonus za roleplaying	13
1.2.3	Typy postav	13
1.2.4	Kontrolní seznam pro vlastnosti postavy	14
1.3	Základní atributy	14
1.4	Druhotné údaje	16
1.5	Stavba	19
1.5.1	Modifikátor obrovitosti (ObrModif)	20
1.6	Stáří a krása	21
1.6.1	Stáří	21
1.6.2	Tělesný vzhled	22
1.7	Společenské pozadí	24
1.7.1	Úroveň technologií (ÚT)	24
1.7.2	Kultury	24
1.7.3	Jazyky	25
1.7.4	Bohatství a vliv	26
1.7.5	Reputace	28
1.7.6	Důležitost	29
1.7.7	Společenské výsady	30
1.7.8	Společenská omezení	30
1.7.9	Přátelé a nepřátelé	31
2	Výhody	33
2.1	Druhy výhod	33
2.2	Původ výhod	34
2.3	Výhodný vypínač aneb zapínání a vypínání výhod	35
2.4	Seznam výhod	35
2.5	Zvláštnosti	110
2.6	Možnosti	111
2.6.1	Seznam vylepšení	111

2.6.2	Seznam omezení	120
2.6.3	Omezení věcí	128
2.7	Nové výhody	129
2.7.1	Úprava existujících výhod	129
2.7.2	Návrhy nových výhod	130
3	Nevýhody	131
3.1	Omezení nevýhod	131
3.2	Typy nevýhod	132
3.3	Sebeovládání	132
3.3.1	Hody na sebeovládání	133
3.4	Odkupování nevýhod	133
3.5	Seznam nevýhod	133
3.6	Výstřednosti	182
3.6.1	Mentální výstřednosti	182
3.6.2	Tělesné výstřednosti	184
3.7	Nové nevýhody	184
3.7.1	Úprava existujících nevýhod	184
3.7.2	Docela nové nevýhody	185
3.7.3	Uzávěrka ceny	185
4	Dovednosti	186
4.1	Základový atribut	186
4.2	Úroveň obtížnosti	187
4.3	Úroveň technologie	187
4.4	Předpoklady	187
4.5	Obory	188
4.5.1	Nepovinné obory	188
4.6	Nákup dovedností	189
4.6.1	Vylepšování dovedností	189
4.6.2	Jak vzít mnoho much jednou ranou	189
4.7	K významu čísel aneb o numerologii	189
4.7.1	Pravděpodobnost úspěchu	190
4.7.2	Základní a účinná úroveň	190
4.7.3	Relativní úroveň dovednosti	190
4.7.4	Užití dovednosti s jiným atributem	191
4.7.5	Používání dovedností bez atributů	191
4.8	Implicitní úrovně aneb jak používat dovednosti, které nemáš	191
4.8.1	Pravidlo dvaceti	192
4.8.2	Kdo má na implicitní úroveň nárok?	192
4.8.3	Implicitní úrovně z jiných dovedností	192
4.8.4	Dvojitě implicitní úrovně	192
4.8.5	Vylepšování dovednosti z implicitní úrovně	192
4.9	Volitelné pravidlo : Žolíkové dovednosti	193
4.10	Seznam dovedností	193
4.11	Techniky	263
4.11.1	Tvorba technik	263
4.11.2	Nákup a vylepšování technik	264
4.11.3	Používání technik	264
4.11.4	Příklady bojových technik	265
4.11.5	Příklady nebojových technik	267
5	Magie	270
5.1	Učíme se čarovat	270
5.1.1	Předpoklady	271
5.2	Sesíláme kouzla	271
5.2.1	Různé druhy magie	275
5.3	Seznam kouzel	279
5.3.1	Kouzla vzduchu	279

5.3.2	Kouzla ovládání těla	281
5.3.3	Komunikační a mentální kouzla	283
5.3.4	Kouzla země	284
5.3.5	Očarování	285
5.3.6	Kouzla ohně	286
5.3.7	Kouzla bran	288
5.3.8	Léčivá kouzla	288
5.3.9	Informační kouzla	290
5.3.10	Kouzla světla a tmy	291
5.3.11	Metakouzla	292
5.3.12	Kouzla ovládání mysli	292
5.3.13	Pohybová kouzla	294
5.3.14	Nekromantická kouzla	295
5.3.15	Kouzla ochranná a varující	297
5.3.16	Kouzla vody	297
6	Psionika	299
6.1	Síly, schopnosti, talenty	299
6.1.1	Vedlejší účinky	300
6.1.2	Získávání nových schopností	300
6.2	Užívání psionických dovedností	300
6.3	Psionické síly	301
6.3.1	Antipsionika	301
6.3.2	ESP	301
6.3.3	Psychické léčení	302
6.3.4	Psychokineze	302
6.3.5	Telepatie	302
6.3.6	Teleportace	303
7	Šablony	304
7.1	Šablony postav	304
7.1.1	Jak se to používá	304
7.1.2	Příklady šablon postav	305
7.2	Rasové šablony	306
7.2.1	Jak se to používá	306
7.2.2	Příklady rasových šablon	307
7.2.3	Metavlastnosti	308
8	Vybavení	311
8.0.4	Počáteční jmění	311
8.0.5	Ceny	311
8.1	Životní náklady	311
8.1.1	Hostince, hotely a jiné dočasné ubytovny	312
8.1.2	Jídlo	312
8.1.3	Oděvy	312
8.2	Nákup	313
8.2.1	Seznamy vybavení	313
8.2.2	Úroveň technologií	313
8.3	Zbraně	313
8.3.1	Zvol si svou zbraň	313
8.3.2	Parametry zbraně	314
8.3.3	Zbraně pro boj zblízka	318
8.3.4	Svaly poháněné střelné zbraně	322
8.3.5	Ruční granáty a jiné výbušniny	324
8.3.6	Palné zbraně	324
8.3.7	Tabulka palných zbraní ultratechnických	326
8.3.8	Těžké zbraně	327
8.4	Zbroj	328
8.4.1	Tabulky zbrojí	328

8.4.2	Nošení zbroje	332
8.5	Štít	332
8.5.1	Parametry štítů	332
8.5.2	Tabulka štítů	333
8.6	Další vybavení	333
8.6.1	Táborové vybavení a potřeby k přežití	334
8.6.2	Komunikační a informační zařízení	334
8.6.3	Jezdecké vybavení	335
8.6.4	Předměty na vymáhání zákona a předměty zlodějské a špiónské	335
8.6.5	Lékařské náčiní	335
8.6.6	Optika a senzory	336
8.6.7	Nástroje	336
8.6.8	Príslušenství zbraňové a bojové	336
9	Vývoj postavy	337
9.1	Zlepšování dobrodružstvím	337
9.1.1	Vylepšování atributů a druhotných údajů	337
9.1.2	Společenské vlastnosti	337
9.1.3	Tělesné a mentální vlastnosti	337
9.1.4	Odkupování nevýhod	338
9.1.5	Šachy s dovednostmi a technikami	338
9.2	Studium	339
9.2.1	Studium při práci	339
9.2.2	Samouk	339
9.2.3	Vzdělávání	339
9.2.4	Intenzivní výcvik	340
9.2.5	Dobrodružství	340
9.2.6	Učitelné výhody	340
9.3	Proměny	341
9.3.1	Proměna těla	341
9.3.2	Přesuny mysli	342
9.3.3	Smrt	343
10	Seznamy vlastností	344
10.1	Výhody	344
10.2	Obecné možnosti	346
10.3	Nevýhody	347
10.4	Dovednosti	349
11	Jednoduchý soubojový systém	353
11.1	Pořad bojových tahů	353
11.2	Manévry	353
11.2.1	Míření	353
11.2.2	Vše do útoku	353
11.2.3	Vše do obrany	354
11.2.4	Útok	354
11.2.5	Změna polohy	354
11.2.6	Soustředění	354
11.2.7	Nicnedělání	354
11.2.8	Ohodnocení	354
11.2.9	Klamný výpad	355
11.2.10	Pohyb	355
11.2.11	Pohyb a útok	355
11.2.12	Připravit	355
11.2.13	Vyčkávat	355
11.3	Výstřely	355
11.4	Útoky	356
11.4.1	Hod na útok	356
11.4.2	Hod na obranu	356

11.5	Poškození	357
11.5.1	Obecné poškození	357
11.6	Zotavování	357
11.6.1	Zotavení z bezvědomí	357
11.6.2	Přirozené zotavení	358
11.7	Únava	358
11.7.1	Ztrácení BÚ	358
11.7.2	Zotavení z únavy	358

Kapitola 0

Úvod

GURPS je zkratka pro „Generic Universal Role Playing System“. Původně to byl spíš vtípek, mít místo jména zkratku, která by popisovala, co je vlastně ta hra zač, ale lepší jsme nenašli. Už to tak zůstalo. Teď držíš v rukou překlad čtvrté edice, a o ní to platí víc, než kdy dřív:

„*Generic*“ – *obecný*. Někteří lidé mají rádi hru nabitou akcí, kde je nutné dělat v krátkém čase mnoho rozhodnutí, aby se celá hra vůbec hýbala dopředu. Jiní mají zase rádi detailně propracovanou hru, kde jsou pravidla pro každou maličkost. Drtivá většina z nás leží někde mezi těmito extrémy. GURPS mají základní pravidla, která jsou velmi jednoduchá, a — zvláště v pravidlech pro boj — mají spoustu detailů, které na ně lze, ale není nutno přidat. Je to jenom malá kostra a spousta detailů, nic víc. Ale je to pořád ta samá hra. Můžete ji hrát různě, ale všechny vaše kampaně budou podobné a budete je moci provazovat, aniž byste měnili hru.

„*Universal*“ – *univerzální*. Vždycky jsem si myslel, že je hloupé publikovat jednu sadu pravidel pro fantasy, další sadu pro Divoký Západ, ještě jednu pro sci-fi a ještě jednu pro supermany. GURPS je jeden systém, který je ovšem dostatečně univerzální na to, abyste ho mohli použít prakticky na cokoli. Sice se vydávají přídatné knížky, ale to jsou jen doplňky; tak třeba v přídatku na sci-fi budou parametry vesmírných lodí, ale nepřidávají žádná pravidla. Pokud budete chtít, klidně si vezměte gangstera z Divokého Západu a commando z druhé světové války a běžte hledat poklady do renesanční Itálie. Pomocí těch samých pravidel! A protože mnoho našich hráčů hraje podobným způsobem, přidáváme ještě pravidla, která překlenou všechny rozdíly a umožní tak hrát ještě pohodlněji.

„*Role Playing*“ – *na hraní postav*. Tohle není nějaká ubohá mlátička. Pravidla jsou sepsána tak, aby podporovala a umožňovala doopravdový roleplaying. GURPS je hra, ve které se na chvíli stanete postavou, jakou chcete být. Dělat to, co chcete a vidět důsledky vašeho počínání.

„*System*“ – *systém*. Tak to doopravdy je. Většina ostatních RPG nejsou systémy. Začínají totiž se základním souborem jednoduchých pravidel, která jsou donekonečna obalována, upravována a vylepšována. Pak leda vznikají meziverzní nesrovnalosti, a s tím se užije jen málo legrace. GURPS je ve čtvrté edici ještě systémovější, než kdy předtím. Dali jsme si hodně práce, aby to dohromady fungovalo — a ono to funguje. Můžeš si vytvořit jakoukoli postavu a dělat s ní co chceš, a ono to bude fungovat. GURPS tu je už 20 let. Samozřejmě, nevzniklo jen tak z hvězdného prachu, ale stavělo na předchozích edicích. Poučili jsme se z úspěchů svých i cizích a udělali jsme systém, který doopravdy funguje... Když jsme dali GURPS do prodeje, snili jsme o tom, že se stane jediným RPG systémem. Ale nestal se. Nikdy jsme se pak nepokoušeli vytlačit ostatní výrobce z trhu nebo dělat podobné věci. Her je mnoho, a na vás je, kterou si vyberete. Třeba tuhle...

Já samozřejmě vím svoje. Že GURPS jsou nejrealističtější, nejohlednější a nejuniverzálnější systém, jaký byl vydán. Ale ostatní ví taky svoje. Že jejich hry jsou nejohlednější, nejuniverzálnější, nejjednodušší, nejlepší. Zákonně si to myslí každý, kdo někdy takovou hru udělal. Ale GURPS mají za sebou 18 let vývoje a věřím, že to udělalo svoje.

—Steve Jackson.

Překladatel má za to, že značně nafoukaný projev může být krácen a seškrtnán. I stalo se.

0.1 Co to je roleplaying?

Ve hře na hrdiny (anglická zkratka RPG – role playing games) se hráč na chvíli stará o jednu postavu v nějakém vymyšleném dobrodružství. Rozhodčímu se říká buď po anglicku GM (game master, pán hry) [čte se to dží-em], nebo po česku buď Vypravěč, nebo PJ (od Pán Jeskyně), což se zpravidla čte [pí-džej]. Ale je to pořád tatáž osoba, která připraví nějaké dobrodružství, řídí jej, když jej postavy procházejí a hraje postavy, se kterými

se setkávají na své pouti. Dobrodružství má buď pevně stanovený cíl, jako třeba zachránit Princeznu, najít poklad, zastavit vpád cizích vojsk do země, nebo může být s otevřeným koncem, kdy postavy plynule přecházejí z jednoho maléru rovnou do druhého. Taková kampaň může trvat i několik let, ale všechno je jen na rozhodčím, kterému budu přezdívat PJ.

Nejsou zapotřebí žádné herní plány. Pokud budete chtít provozovat rozšířený souboj, budete potřebovat hexový papír, ale jinak se hra hraje výhradně slovně. PJ jim popíše situaci a řekne jim, co vidí a slyší. Hráči mu odpoví, co budou provádět a tak to jde stále dokola. Ne, není to nudné, i když by se to z popisu mohlo zdát. PJ někdy řekne, co se stalo, a nepřipustí žádné námitky (aby příběh probíhal hladce), někdy použije nějaké kostky (aby získal zajímavý náhodný výsledek) a někdy se prostě podívá do pravidel (aby zjistil, zda-li je ta či ona věc možná).

Část roleplayingu je i v tom, že hráči hrají tak, jak vidí situaci jejich postavy. Ale pokud to dokážete, můžete představovat, koho chcete : tvrdého japonského samuraje, středověkého šaška nebo moudrého kněze. Klidně i všemi odstrkovanou holčičku, která se jako zázrakem dostane na vesmírnou plavbu. . .

Každopádně, každá z těchto postav bude reagovat v určité situaci jinak. A to je právě zábava roleplayingu. Že hráči o sobě nic moc neví a postupně si rozšiřují obzor. Ale ve hře nerozhoduje jenom PJ. Každá postava se podílí na hře tím, že se postupně vybarvuje a hráč postupně odkrývá její tajemství. Pokud hráč chce, aby se něco v tom příběhu stalo, tak ať to udělá. Přece se v tom příběhu nalézá! Každé dobrodružství je jako jeden drahokam, který opracují ti, kteří se na něm podílejí. Ať to je PJ, ať to jsou postavy. PJ jakoby přinese surový materiál a postavy jej opracují a vyleští až k dokonalosti, nebo jej zničí a zablácí ve své vlastní neschopnosti.

Minislovníček:

Atributy : 4 hodnoty, Síla, Obratnost, Intelligence a Zdraví, které popisují postavu. Vyšší je vždycky lepší!

Bod : Za body se pořizují všechny vlastnosti postavy. Čím víc, tím líp! Třeba za Bojové reflexy se platí 15 bodů, atd.

Body únavy (BÚ) : Měřítka toho, jak jsi schopen vzdorovat totálnímu vysílení.

HP : Hráčské postavy. To jsou takové, které v herním světě zastupují hráče.

Intelligence (IQ) : Atribut, který měří tvoji „sílu mozku“ ☺

k : Zkratka slova „kostka“ nebo „kostky“. Hod' 3k znamená hodit 3 6stěnky a sečíst padlé výsledky. Př. 5+4+1=10.

Kinohra : označuje hru, ve které se nikdo moc na realismus neohlíží. Třeba jedna postava pobije tučet nepřátel, apod.

Nevýhoda : Někjaký problém, který tě dělá méně schopným, než tě ukazují tvoje ostatní vlastnosti. Dostaneš za ni body.

NP : Nehráčská postava, tedy taková, jaká nezastupuje hráče, ale PJ.

Obratnost (OB) : Atribut, který měří tvoji obratnost, zručnost i součinnost tvých pohybů.

Omezení : Omezuje používání jisté vlastnosti. Tu lze pak poradit o nějaký zlomek původní levněji.

Požadavek : Vlastnost, kterou vyžaduje jiná vlastnost. Pokud je to dovednost, musíš v ní mít aspoň 1 bod.

Dovednost : Číslo, které určuje, jak dobře ovládáš danou věc. Třeba Krátký meč – 16.

Síla (ST) : Atribut, který měří sílu tvých svalů.

Vlastnost : Atribut, výhoda, nevýhoda nebo dovednost. Prostě to, za co se platí nebo dostávají body.

Vylepšení : Vylepšení vlastnosti, za které musíš připlatit několik procent z původní ceny.

Výhoda : Užitečná vlastnost, která tě vyzdvihuje nad ostatní se stejnými atributy. Platí se za ni body.

Zdraví (ZD) : Atribut, který měří tvůj elán a životní sílu.

Životy (Žt) : Měřítka toho, jak jsi schopen vzdorovat zraněním.

Co budete potřebovat na hru:

GURPS Základní soupřava – Postavy přijdou vhod, když si budeš vytvářet postavu. Pokud tak bude činit celá skupinka zároveň, doporučuji pořídit více kopií.

GURPS Základní soupřava – Kampaň pro PJ, který si tam může najít všechno, co bude potřebovat k vedení kampaně.

Osobní deník pro každého hráče, aby měl přehled o vlastnostech postavy své i cizích.

Nejméně 3 šestistěnné kostky, nejlépe šest, nejlépe pro každého, ať na sebe nemusíte vzájemně čekat.

Papír a tužku (respektive hodně papírů a tužek) k znamenání poznámek, kreslení mapy, nebo něčeho podobného.

0.2 Jak se naučit GURPS?

Pokud jsi už někdy hrál podobnou hru, bude se ti GURPS zdát snadný na pochopení. Ale pokud jsi nikdy nic podobného nehrál, musíš se toho ještě trochu naučit. Klídek – pokud jsi se dostal až sem, je to úspěch, který si můžeš závidět! Hlavně se nenech zděsit tloušťkou knih. Pravidla jsou jednoduchá, a zbytek jsou jen detaily. . .

Také jsme přidali sekci Rychlý start, kde jsou shrnuty všechny základní principy hry, a také Slovníček. Jeho ostrouhanou verzi jste měli už tu čest potkat výše. Pravidla jsou důkladně prošípována sítí vzájemných odkazů.

V těchto pravidlech místo odkazování typu (str. X) odkazují pouze číslem stránky ve složených

závorkách! ({X}).

Nejlepší způsob, jak se naučit GURPS, je pozvat si kamaráda, který to už hraje. Pokud však chceš začít sám, doporučuji provést následující kroky:

1. Zběžně prolistuj knihu. O detaily se zatím nestarej — jen, abys nabral jakousi chuť hry.
2. Přečti si minislovníček na předchozí straně, abys všemu porozuměl.
3. Přečti si sekce Rychlý start (níže) a Konvence {10}, aby ses naučil rychle všemu podstatnému.
4. Přečti si sekci Vytváření postavy, abys měl ponětí o tom, co mohou různé postavy dělat.
5. Přečti si zbytek pravidel. ☺

Nebo vyzkoušej Odlehčený GURPS. To je 32 stránek výtahu z tohoto systému. Můžeš si jej zdarma stáhnout na www.sjgames.com/gurps/lite.

0.3 Rychlý start

Tohle je doopravdy nejrychlejší průvodce hrou, jaký může být poskytnut. Základní souprava GURPS se sice skládá ze dvou nijak zvlášť útlých knih, ale to je jen detail, „barva“, a speciální případy. Herní systém je velmi jednoduchý, i když mi to asi stále, vzhledem k pohledu na tlustý svazek, nevěříš. Teď tě o tom přesvědčím. GURPS je jednoduchý jak pro hráče, tak pro PJ. A všechen ten detail je nepovinný – použijte ho, jen když to poskytne víc zábavy.

V GURPS jsou jen tři základní herní mechanismy. Nauč se je, a máš hotovo. Jsou to hody na úspěch, na reakci a na škody.

0.3.1 Hody na úspěch

Hod na úspěch se provozuje tehdy, když je potřeba zjistit, zda-li jsi v něčem uspěl či nikoliv. Například můžeš testovat svou Sílu, nebo, jinými slovy, proti ní nebo na ni házet, abys třeba zjistil, dokážeš-li hodit dost daleko kamenem; stejně tak můžeš házet na svou dovednost Palné zbraně, aby se zjistilo, zda-li se ti povedlo střelit svého protivníka z pistole.

Jediné kostky, které se v GURPS používají, jsou šestistěnky. Na úspěch se háze třemi kostkami. Hážeš vždy proti nějakému číslu. Pokud hodíš více, neuspěješ, pokud méně nebo stejně, uspěješ. Podíváme se na to na tom kameni : tvoje síla bude třeba 12, takže, dejme tomu, jej hodíš dost daleko, padne-li ti na třech kostkách součtem 12 a méně.

Mnohdy můžeš mít na hod nějakou opravu. Pokud třeba budeš házet mimořádně těžkým kamenem, budeš si házet na sílu−2 (zkráceně SL−2). V tom případě budeš potřebovat hodit $12 - 2 = 10$ nebo méně, protože tvoje síla je 12. To i odpovídá: hodit dost daleko obyčejným šutrem je snazší než dohodit patričnou vzdálenost balvanem o něco těžším, stejně jako je jednodušší hodit 12 a méně než hodit 10 a méně.

Pokud chceš provést něco jednoduchého, můžeš dostat bonus. Třeba sprátelit se s velmi přívětivým psem může vyžadovat hod na Nakládání se zvířaty + 4. Pokud by tvoje dovednost Nakládání se zvířaty byla 12, pak bys uspěl, kdybys hodil 16 a méně. Je jednodušší hodit 16 a méně než 12 a méně, stejně jako je jednodušší zacházet se psem, který je velmi přívětivý, než se psem pouze obyčejným.

0.3.2 Hody na reakci

Hody na reakci dělá PJ tehdy, když potřebuje zjistit, jak reagují jeho NP (nehráčské postavy) na postavy, když je uvidí. Hod je nepovinný; PJ může prostě určit výsledek vašeho konání; ale někdy může být zábavné to nechat na náhodě. . .

PJ hodí 3 kostkami. Čím vyšší hod, tím budou NP lépe reagovat a udělají hráčům lepší nabídku. Mnoho vlastností dává nějaké bonusy nebo postihy k hodům na reakci. Pokud bys měl třeba +2 za pěkný vzhled, tak PJ přidá ke každému hodu těch, kteří tě uvidí, 2. Kdoví, třeba se k fešáckému elfíkovi zachovají lépe než k obyčejnému člověku. . .

0.3.3 Hody na škody

Hody na škody se používají v boji, když je potřeba zjistit, jak jsi svého nepřítele zranil. V závislosti na své síle zjistíš, kolik škod činíš – třeba zjistíš, že je to 1k+2 (pokud nevíš, co to znamená, podívej se do sekce Kostky níže) škod. Různé druhy zbrojí útok oslabují; různé druhy útoků působí škody navíc. Všechny tyhle věci jsou vysvětleny v soubojovém systému.

Můžeš buď použít soubojový systém v této knize, který je uzpůsoben pro rychlou hru, nebo můžeš použít systémy z kapitol 12 a 13 v knize Kampaň pro realističtější simulaci bojů.

Pak je tu ještě další důležitý systém – systém tvoření postav. PJ dá každé postavě nějaké body, které hráč utratí za lepší hodnoty atributů, výhody nebo dovednosti. Základní obnos bodů ale zpravidla nestačí na to, aby si mohli hráči vzít ty vlastnosti, které chtějí; proto musí také nakupovat nevýhody, jako Hamoun nebo Berserk. Za ty se dostávají další body.

Tato pravidla tě nechají provést všechny výpočty už před hrou. Hra je svižná, nic se nemusí dopočítávat, zanesli-li si to hráči do osobních deníků tehdy, kdy měli.

Všechno jsi pochopil? Fajn. Nyní můžeš hrát GURPS. Zbytek je jen detail. Bav se.

0.4 Konvence

Imperiální a metrické jednotky

Většina čtenářů GURPS jsou Američané a užívá tudíž imperiální jednotky. Pro zbytek světa, jakož i pro nás, tu jsou alespoň převodní tabulky. Podle nich jsou v tomto překladu pravidel převedeny všechny údaje (převody byly konány z hlavy, takže podle prostředního sloupce tabulky), ale kdybys někdy narazil na anglickou kampaň, tak ať víš, co je co. V prostředním sloupci jsou zaokrouhlené hodnoty, které jsou pro hru dobře použitelné; teprve, až budeš potřebovat doopravdy *přesný* převod, použij pravý sloupec.

palec (inch, in.)	2,5 cm	2,54 cm
stopa (foot, ft.)	30 cm	30,48 cm
yard (yd.)	1 m	914 mm
míle (mi.)	1,5 km	1609 m
libra (pound, lb.)	500 g	454 g
tuna	900 kg	907 kg
gallon (gal.)	4 l	3785 ml
quart (qt.)	1 l	946 ml
unce (oz.)	30 g	28,349 g
palec krychlový (cubic inch, ci.)	16 ml	16,387 ml
yard krychlový (cubic yard, cy.)	750 l	765 l

Teplota : 1 °F je $\frac{5}{9}$ 1 °C. 0 °C=32 °F. 95 °F je vlastně $\frac{5}{9}$ z (95-32), tedy $\frac{5}{9}$ z 63, tedy $\frac{315}{9}$. Kalkulačka, cvak, cvak, cvak... 35 °C!

0.4.1 Kostky

GURPS používá pouze šestistěnné kostky. Drtivá většina hodů, jako hody na úspěch, na reakci a podobně, vyžadují hod třemi kostkami a sečíst hodnoty, které se na nich ukázaly.

Pro zjištění například škody způsobeného v boji je však zapotřebí použít systém „kostky+bonus“. Pokud zbraň způsobí 4k+2 škod, znamená to : „Abys zjistil, kolik škod zbraň způsobila, hod' 4 kostkami a sečti hodnoty na nich. Přičti 2. To je konečný výsledek.“ Podobně, 3k-3 znamená „hod' 3 kostkami a odečti 3 od výsledku“ a 2k znamená „hod' 2 kostkami“.

A teď trochu prakticky : Je-li v dobrodružství uvedeno, že základnu hlídá 5k vojáků a 2k+1 robotů, znamená to. „Hod' 5 kostkami, abys zjistil, kolik je tam vojáků, a hod' 2 kostkami a přičti 1, abys zjistil, kolik je tam robotů.“ Pokud je potřeba získat OPRAVDU velké číslo, mohou se kostky i násobit : 2k + 1 × 10 znamená, že máš hodit 2 kostkami, přičíst jedna a to celé násobit 10! Pokud by mi padlo 3 a 5, je výsledek 90 (= (5 + 3 + 1) × 10) .

0.4.2 Zaokrouhlování

Číselný vzoreček je zpravidla tou nejlepší cestou, jak snadno a rychle vyrobit dobré pravidlo. Potíží je však v tom, že z vzorečků mohou vzniknout nechutné zlomky. Ty se zaokrouhlují, není-li uvedeno jinak, tak, aby to pro činitele bylo co nejhroší, to jest

nahoru pro počty bodů: Pokud máš třeba 15bodovou vlastnost a chceš na ni uplatnit vylepšení, které má 25 %, spočítáš si, že 15+15/4=15+3,75=18,75 bodu. Zaokrouhlíš nahoru na 19 bodů. U záporných čísel je to to samé. Pokud násobíš -7 jednou polovinou, získáš -3,5. Zaokrouhlíš nahoru a získáš -3.

dolů pro výsledky souboje a činy postav : Pokud tvůj útok s 50% bonusem na škody způsobil 3 škody, tak zase počítejme : 3+3/2=3+1,5=4,5, po zaokrouhlení 4. Totéž se děje i při zaokrouhlování při zjišťování, co dokáže postava udělat. Tedy jak daleko dohodí balvanem, jak daleko skočí z místa a podobně.

Kapitola 1

Tvorba postavy

Když už hraješ nějakou RPG, pak se musíš vzít do své postavy. GURPS ti dává možnost rozhodnout se, jakým přesně druhem hrdiny se staneš. Horník na nějakém zapadlém asteroidu? Čaroděj? Profesionální cestovatel časem? Můžeš si vzít inspiraci z nějaké filmové nebo knižní postavy, nebo se vytvořit úplně od píky. Teprve, až si budeš jist tím, za jakou postavu vlastně hraješ, bude čas ji oživit.

PJ ti na začátek dá nějaký počet bodů — třeba 100 nebo 200 — za které si „kupuješ“ různá zvýhodnění pro svou postavu. Například : čím silnější chceš být, tím více musíš zaplatit bodů. Také si můžeš pořizovat zvýhodňující společenské postavení nebo bohatství, dále si můžeš zakoupit zvláštní schopnosti, kterým se říká výhody a nakonec i dovednosti, které určují, co tvoje postava umí.

Pokud chceš více schopností, než si můžeš dovolit z počátečního obnosu, musíš také zakupovat různá znevýhodnění, jako třeba připustit podprůměrnou sílu, znevýhodňující společenské postavení, chudobu nebo špatný vzhled. Další možností je nákup nevýhod – různých handicapujících opatření, jako třeba krátkozrakost nebo strach z výšek. Pokročilí hráči si mohou vyladit postavu k úplně spokojenosti použitím vylepšení či omezení, které modifikují jak cenu vlastnosti, tak její účinky.

Vem si prázdný osobní deník a vyplňuj do něj patřičné hodnoty tak, jak na ně postupně v této knize narazíš. V každém kroku se nalézá i příklad — vyplňování pokusné postavy.

1.1 Body

Body jsou jakousi „měnou“. Body dostáváš nebo utrácíš za tvoření své postavy. Cokoliv, co vylepšuje schopnosti tvé postavy, tě stojí nějaké body a naopak, cokoliv, co tě nějak omezuje, má zápornou cenu, to je, že ti přidá body. Pokud třeba začneš se 125 body, nakoupíš si výhody za 75 a nevýhody za 15, pak ti zbývá k útratě ještě $125 - 75 + 15 = 65$ bodů.

1.1.1 Počáteční obnos bodů

PJ se rozhodne, kolik bodů dá každému hráči do začátku na výtvar postavy. Volí podle toho, jak schopné chce postavy mít. Počet bodů může ležet někde mezi 25 (malé děti) a 1000 (bohům podobné bytosti). Pro typické dobrodruhy by měl ležet někde mezi 100 a 200 body.

Počáteční obnos bodů se také někdy uvádí jako *úroveň moci* v kampani. Ovšem hrdinové se schopnostmi, které jim umožní překonat i nejtěžší protivenství v optimistické fantasy kampani, mohou pocítit smrtelné nebezpečí v temném hororovém scénáři.

Ve většině kampaní začínají HP se stejným počtem bodů. Je to jednoduché a spravedlivé pro všechny. Ale někteří jsou v reálném životě schopnější než ti ostatní a v různých filmových scénách je jedna postava zjevně nejlepší a ty ostatní za ní značně pokulhávají. Pokud s tím budou tedy všichni souhlasit, mohou být třeba dva hráči „hlavní protagonisté“, kdy budou mít více bodů, nebo naopak jen nějaký „poskoci“, kdy budou mít naopak méně.

1.1.2 Limit nevýhod

Nevýhoda je vlastně všechno, co má zápornou cenu : nízké atributy, nízká společenská úroveň a zvláštní znevýhodnění ze seznamu v kapitole 3. Teoreticky si mohou postavy přidávat tak dlouho nevýhody, dokud nebudou mít body na cokoliv, co si jen zamlou. Ale většina PJ bude chtít zavést limit na nevýhody — tedy maximální počet bodů, které mohou vydělat na nevýhodách. Tento limit by se měl používat prostě proto, aby

se ze hry nestal cirkus, kde jsou HP sice schopné udělat takřka cokoliv, ale vlastně nic, protože se utápějí v problémech takřka existenčních. To PJ zničí celou hru, protože nelze vést hru s bandou naprosto nepoužitelných postav, jako třeba neohrabaných, věčně podnapilých padouchů s jedním okem, kteří se bojí tmy. Dalším účelem zavedení limitu je zároveň omezení schopností hráčů a vyrovnanosti jejich postav. Doporučuje se tento limit určit jako $\frac{1}{2}$ počátečního obnosu.

Nicméně, pokud PJ poručí všem postavám nějakou nevýhodu (hráči jsou špioni, takže mají nevýhodu Závazek na svoje nadřízené), nebudou se tyto počítat do limitu nevýhod. Vyloučeny jsou také nevýhody, plynoucí z rasy postavy.

1.1.3 Body ve hře

Počáteční obnos bodů je opravdu pouze počáteční. Hned, jak postava vkročí do hry, se její hodnota začne měnit. PJ může postavu odměnit dalšími body k útratě, nebo dokonce i novými schopnostmi... ale můžeš i ztrácet. Všechny tyto změny ovlivní tvůj celkový obnos bodů. Tak se stane, že za chvíli bude tvoje postava mít třeba víc, třeba méně bodů než tvoji spolubojovníci. Neboj se toho! Obnos bodů říká, jak je tvoje postava právě teď schopná. Není to však měřítko toho, kdo je lepší a kdo horší, ani jako měřítko celkové úrovně moci v kampani! Každý dostane nějaké body, takže na tom nezáleží.

Více informací v kapitole 9.

1.2 Koncept postavy

Dvě nejdůležitější otázky, které musí hráč u své postavy zodpovědět, jsou :

1. Kdo je?
2. Jakou roli bude hrát ve svém dobrodružství?

Zjisti si, jaký druh hry PJ bude řídit a jaké postavy připustí. Pak začni vyplňovat detaily. Je několik možností, jak se tomuhle přiblížit:

Můžeš si zvolit schopnosti tak, jak je chceš a podle nich pak vypracovat koncept postavy, který sedí na schopnosti. Dobrá postava není jen soupiska vlastností, ale připouštím, že kupčení se schopnostmi má taky svoje kouzlo. Anebo si můžeš nejdříve sepsat podrobný životopis postavy a ozbrojit se hromadou informací, které ho definují, jako třeba vzhled, minulost, atd., atd.; v tom případě je ovšem moudré si i říct, kterak dosáhl svých schopností, kde se je naučil a podobně.

A nakonec by bylo dobré zodpovědět nějaké základní otázky, jako třeba tyto:

1. Kde se narodil a kde vyrostl? Kde žije teď?
2. Kdo byli jeho rodiče? (Zná je?) Jsou naživu? Jestliže ano, vychází s nimi dobře? Jestliže ne, co se s nimi stalo?
3. Jaký výcvik za vzdělání má? Byl učedník? Student? Nebo samouk?
4. Jaké má nyní zaměstnání? Jaké další práce provozoval?
5. Do jaké třídy společnosti patří? Jak je bohatý?
6. Kdo jsou jeho přátelé a kdo jeho nepřátelé?
7. Jaké byly nejdůležitější chvíle jeho života?
8. Co má rád a co nerad? Jaké má koníčky? Oč se zajímá? V co věří? Jaké má zásady?
9. Jaké jsou jeho motivace? Jaké jsou jeho plány do budoucnosti?

Tohle si můžeš zodpovědět ve své hlavě, načmárat na kus papíru nebo konzultovat s PJ. Dokonce nemusí být k zahoezení je konzultovat i se spoluhráči, i když jim asi samozřejmě nevyklopíš všechno (*každý* má rád nějaké tajemství pro sebe! ☺). Anebo je zkusíš zodpovědět tak, že si napíšeš jeho životopis?

1.2.1 Životní příběh

Pokud chceš doopravdy upevnit svůj koncept postavy, můžeš si sepsat její životopis. Nikdo tě do toho nebude nutit — ale doporučuje se to. Pokud jej už napíšeš, určitě bys jej měl nechat přečíst PJ, ale ne nutně ostatním hráčům. Životopis velmi pomáhá v roleplayingu, a navíc tak dáš PJ možnost snáze tě zabudovat do své kampaně. Jak bude tvoje postava dobrodruhovat a získávat zkušenosti, její životopis se bude prodlužovat a prohlubovat do detailů. Čím více budeš hrát svoji postavu, tím více budeš tvořit její pozadí, historii a motivace.

POKUSNÁ POSTAVA JMÉNEM DAI BLACKTHORN

Dámy a pánové, představuje se Dai Blackthorn! Podívejme se na jeho životopis:

Daiova kariéra začala na Yrthu, na středověkém fantasy světě, který je obydlen potomky křižáků, kteří se tam dostali dimenzionální puklinou. Ze svého dětství si nepamatuje nic. Když mu bylo sedm let, ujal se ho starý zloděj, který jej naučil kapsářství a přežití ve městě. A Dai se učil dobře. Cech zlodějů však neměl rád konkurenci, a proto vypravil ozbrojené žháře, kteří vypálili dům starého zloděje, a pomocí střelných zbraní zmasakrovali veškeré jeho osazení — až na Daie.

Původně si myslel, že to, co ho přeneslo z hořící střechy na sousední, byl prostě skok hnaný šíleným strachem ze smrti; později však zjistil, že se to prostě skočit nedalo. Ono se totiž stalo něco jiného — strach v něm odemčel jeho psionický dar teleportace, kterým se přenesl na vedlejší střechu. Pak, i když trvalo nějaký čas, než to zjistil a naučil se to ovládat, jej čekala už pouze poklidná kariéra mistra zloděje, kterého nezastavil žádný zámek ani žádný čaroděj.

Ale to nebyl hlavní problém. Daiovy cesty (a později i zbraně) se zkřížily s světoskokanským zločincem, který vylupoval největší poklady Yrthu pomocí technologií, které si nakradl kdesi jinde. Všecko se dále zkomplikovalo příchodem ISWATu, který měl tohoto kriminálního odstranit. Když se prach zvířený událostmi trochu usadil, už mu dva agenti ISWATu vděčili za svůj život. Teď už věděl příliš moc na to, aby ho prostě nechali jít...

Tak ho zverbovali. Koneckonců, dobrý teleport se špatně hledá, a co se Daie týče, ten byl na nová dobrodružství více než připraven.

Jako plnohodnotného člena ISWATu uděláme Daie jako postavu, která dostane 250 bodů.

1.2.2 Bonus za roleplaying

Sepsat podrobný životopis postavy znamená hrát ji už před hrou. PJ se může rozhodnout odměnit ty, kdo sepsali podrobný životopis nebo mají dobrý roleplaying, několika body navíc — snad jedním až pěti. Na pár bodů navíc nemusí být příběh rozhodně žádným mistrovským literárním dílem, ale mělo by být vidět, že se pisatel doopravdy snažil a že se aspoň pokusil odpovědět na všechny otázky, které jsou uvedeny o něco výše.

1.2.3 Typy postav

Samozřejmě, můžeš mít jakoukoli postavu, kterou si můžeš dovolit a kterou PJ schválí (ano, to znamená, že GURPS nepoužívá povolání), ale postava by se ti měla vykreslit podle jejího konceptu. Trocha inspirace je zde:

exotický Mimoszemšťan, anděl, robot, superman jako vystřižený z komiksu. To jsou jen některé příklady exotických postav. Obecně to jsou postavy, které definují neobvyklé schopnosti nebo povaha. Většina jejich počátečního obnosu bodů by se měla nalézat roztroušena ve vysokých atributech, exotických či nadpřirozených výhodách a v rasové šabloně. Nakonec však bude mít méně schopností, než je běžné u obyčejných smrtelníků.

všeuměl Všestranný hrdina, žoldnér, reportér, nebo něco podobného. OB a IQ jsou nejdůležitější. Výhody jako Talent nebo Všestranný pomáhají. Vem si 1-2 dovednosti pro každý zde navržený obor. Všeuměl neumí nic pořádně, ale spoustu věcí o trochu lépe, než ostatní.

hlásná trouba Bard, podvodník, nebo jiná osoba, která vyniká v důvtipu a šarmu. IQ je zásadní, Charisma, Ostrovtip, Obeznamenost se společností, Hlas, pěkný vzhled a uhlazené způsoby jsou užitečné. Nejdůležitější jsou dovednosti, které zdůrazňují kontakt se společností, jako třeba Pitky, Vemlouvání se, Kupec, Veřejný projev a podobně.

mudrc „Moudrý muž“ – kněz, profesor, vědec. Vysoké IQ je naprosto základní. Běžné výhody jsou Fotografická paměť, Intuice, Jazykový talent, Jazyky, a v některých kampaních i Osvícený. Potřebuje několik souvisejících dovedností IQ/Těžká (dobře se hodí expertní dovednosti), stejně jako Čtení a psaní, Učení či Výzkum.

zvěd Postava ostrílená v přežití v přírodě. Všechny atributy jsou stejně důležité, přičemž se hodí Základní pohyb a nějaké Vnímání navíc. Typická výhoda zvěda je Orientace, cenné dovednosti jsou Znalost oblasti, Kamufláž, Přírodovědec, Navigace, Přežití a Stopování.

tichošlápek Zloději a špehové potřebují vysokou OB a IQ, stejně jako dobré Vnímání. Do užitečných výhod se řadí třeba Vysoká manuální zručnost či Noční vidění. Několik dovedností se přímo nabízí: Obelhávání, Aktuality, Převleky a podobně vytvoří dnešního zvěda, zatímco fantasy zloděj by neměl váhat sáhnout po Šplhání, Otevírání zámků, Kapsáři či Pastech. Dovednost Kradmost se hodí vždycky!

specialista Expert na jednu dovednost. Jeho znalosti jsou hluboké, ale poněkud jednostranné. Je přesným opakem všeuměla. Ovládá jen jednu nebo dvě dovednosti, ale ovládá je pořádně (nejméně 18!). K tomu je zapotřebí mít dobrý atribut, na kterém dovednost zakládá. Jakákoli výhoda, která poskytuje bonus na dovednost, se hodí — zejména Talent.

technik Inženýr, vynálezce, technik, nebo někdo jiný, kdo se hodně vyzná ve strojích. IQ je životně důležitá; OB je užitečná. Jakýkoliv druh technických dovedností pomáhá. Vynálezci v kinohrách by také měli mít vyšší ÚT, Koumáka a Věcičky.

válečník Profesionální bojovník potřebuje vysokou SL, OB i ZD, přičemž by se mu mohlo hodit dokoupit nějaké životy a základní rychlost. Do užitečných výhod se počítají Bojové reflexy, Špatně se zabíjí a Vysoký práh bolesti; v kinohře bys měl zvážit i Další útok a Mistra zbraní. Dovednosti zbraní jsou základ, Velení a Taktika pomáhají. Moderní commandos mohou přidat i dovednosti jako Výbušniny, Padák či Pozorovatel.

čaroděj IQ a Magický talent jsou zásadní, taky se bude hodit pár bodů únavy navíc, abys měl čím platit kouzla. A když už jsme u těch kouzel — těch mu nalož, kolik si jen budeš moci dovolit. Pravda, v nepříliš magických světech mohou být čarodějové po většinu času nepoužitelní, ale ve chvílích, kdy budou moci svoje schopnosti aktivovat, se všechna neefektivita splatí.

1.2.4 Kontrolní seznam pro vlastnosti postavy

Ujisti se, že jsi doopravdy navštívil všechny tyto sekce:

Základní atributy {14} a *Druhotné údaje* {16}. Tyto ovlivňují drtivou většinu dalších věcí, takže je urči nejdříve. *Stavba* {19}, *tělesný vzhled* {22}, *stáří a krása* {21}. Tyto sekce popisují herní efekty výšky, hmotnosti, stáří, apod.

Společenské postavení {29}, *Bohatství a vliv* {26}, *Přátelé a nepřátelé* {31} a *Identity* {31}: Rozhodni, z jakého druhu společnosti pocházíš, jak si stojíš v herním světě, jak tě ostatní berou a od koho můžeš očekávat pomoc, stejně jako či ruka by s radostí vedla meč do tvých zad.

Výhody : V druhé kapitole se nalézá 207 zvláštních talentů a sil plus několik zvláštností. Zvláštnosti jsou jakési minivýhodíčky, které pomáhají dotvářet tvoji postavu.

Nevýhody : Kapitola číslo 3 nabízí širokou škálu (konkrétně 176) různých znevýhodňujících a negativních vlastností, od těch, které tvé postavě trochu zneprjemňují život až po ty, které z ní činí mrzáka. Duševní nevýhody a *Výstřednosti* (minivýhodíčky) pomáhají lépe určit charakter tvé postavy.

Dovednosti a Techniky : V kapitole 4 se nalézá sáhodlouhý (237kusový) seznam dovedností, které určují, co tvoje postava právě teď dokáže udělat. Dej si pozor, aby se výběr dovedností shodoval s konceptem postavy. Samozřejmě, že tě nikdo nenutí postupovat v tomto pořadí, ale doporučuje se to ☺.

Co není v osobním deníku, ale někde jinde

Detaily o pracovním poměru : Možná by bylo zajímavé zanezt si na papírek to, kde a jak tvoje postava pracuje a jak si vydělává na živobytí, pokud zrovna nedělá dobrodruha (samozřejmě, pokud se živíš něčím jiným, než dobrodružstvím ☺), a jak dlouho tím strávíš ze svého obyčejného dne. Na tom závisí tvůj příjem, a také i nějaké potenciální zlepšení nějaké dovednosti či atributu – ale to záleží jen na tom, co děláš.

Držitelé vyšších vojenských hodností by si měli vytvářet záznam o službě.

Životní historie : Na tu si vymez tak 3 papíry A4, abys na ně mohl podrobně zanášet vše, co postava prožila, jakmile se stane něco jenom trošku zajímavého.

Kouzla, čáry, magie : Čarodějové zpravidla ovládají *desítky* kouzel, takže se spolu s dovednostmi do jejich osobního deníku ani nevejdou. Vymez si pár A4 na seznam všech kouzel, neustále se měnících parametrů a podobných údajů.

Životní statistiky : Pokud sis dal tu práci a vymyslel takové detaily, jako jména svých rodičů, místo a čas narození, znamení zvěrokruhu, ve kterém jsi zrozen, rodokmen, nebo podobné vlastnosti, které pokládáš za důležité, vymez si pár papírů a sepiš si je na ně.

Hlavně si ovšem dej pozor v případě, že tyto papíry všechny máš, ať jsou všechny odděleny a uspořádány, ať si nová kouzla nezapišeš k praotcům, kteří už čtyři sta let hníjí v zemi! ☺

1.3 Základní atributy

Čtyři čísla, zvaná „atributy“, popisující tvoje základní schopnosti. Jsou to Síla (SL), Obratnost (OB), Inteligence (IQ) a Zdraví (ZD).

Na úroveň 10 jakéhokoli atributu nemusíš platit vůbec nic. Úroveň 10 zároveň představuje průměr mezi lidmi. Pokud chceš mít více než 10, musíš zaplatit : vždy 10 bodů za SL či ZD, a 20 bodů za IQ nebo OB. Podobně mají i úrovně nižší jak 10 cenu zápornou, tedy si za ně necháš zaplatit; za snížení SL nebo ZD dostaneš zapláceno 10, za OB nebo IQ pak 20 bodů.

Většina postav má tyto atributy mezi 1 a 20, pro člověka mezi 8 a 12. Úroveň 20 nebo více nejsou pro lidi vůbec běžné — dřív, než budeš tak vysoký atribut kupovat, se raději zeptej PJ. Výjimkou je síla : i lidé ji mohou mít na úrovni 20, nebo dokonce i vyšší. Když se však přesuneme na druhý konec stupnice, zřítme hodnotu 0.

Taková hodnota v jakémkoli případě přísluší maximálně zelenině — o člověku ani nemluvě. Člověk musí mít každý atribut aspoň 1. Nikdo nesmí mít zápornou úroveň u jakéhokoli atributu.

Ruce

Rozhodni se, zda-li jsi levák, nebo pravák. To může být docela důležité. GURPS předpokládají, že jsi pravák, takže jím jsi, pokud si neřekneš, že chceš být levák. Být levákem je vlastnost o ceně 0 bodů.

Pokud se pokoušíš dělat něco důležitějšího tvou horší rukou, máš k té které dovednosti -4, v to nepočítaje činnosti, které provádíš běžnou druhou rukou – jako třeba krytí se štítem. Postih na Štít pak budeš mít, pokud si jej dáš na tu ruku, na kterou nepatří. Pokud jsi levák, pak každé zranění pravé ruky odnese levá, a každé zranění levé ruky odnese pravá.

Jak navolit základní atributy?

Zde jsou slovní popisy jednotlivých úrovní:

6 a méně – *Znemožňující* : Atribut je na tak nízké úrovni, že tě krutě omezuje v žití.

7 – *Chudák* : Níží atributu jsi poněkud omezen. Tvoje omezení je ihned jasné každému, kdo tě potká.

8, 9 – *Podprůměr* : Omezuje, ale v rámci lidské normy. PJ by pro aktivní dobrodruhy měl zakázat 7 a méně.

10 – *Průměr* : Většina lidí se má dobře s atributem úrovně 10.

11, 12 – *Neobvyklý* : Člověk s těmito úrovněmi je dokonalejší, ale stále v lidské normě.

13, 14 – *Nadprůměr* : To, že máš takto vysokou hodnotu atributu, je poznat na první pohled: obrovské svaly, obratnost rysa, strhující výmluvnost, nebo zářící zdraví.

15 a více – *Okouzlující* : Atribut takoveto úrovně neustále přitahuje pozornost obyčejných smrtelníků. Je pravděpodobné, že tě zásadně ovlivní v tvém životě.

To, co je psáno zde, platí pro lidi. Pro ostatní rasy čti tyto stupně po odchylce jako 60 až 150 procent průměru.

Pr.: Rasa má průměr 12. Znemožňující bude Průměr -3 stupně = $12 - \frac{12 \times 3}{10} = 12 - \frac{36}{10} = 12 - 3,6 = 8,4$, zaokr. na 8. Znemožňující pro tuto rasu je již atribut úrovně 8 a méně, zatímco člověk s tímto atributem může žít ještě docela normálně.

Síla (SL)

±10 bodů za úroveň

Síla měří tvoji fyzickou sílu (to jsi nečekal, že?). Je důležitá pro válečníka ve středověkém světě, protože ti dovoluje v souboji rozdávat větší rány a vydržet více poškození. Samozřejmě, každý dobrodruh bude rád, když bude mít vyšší SL, protože mu dovolí metat těžší věci dále, rychleji chodit s větším nákladem a podobně. Na SL je přímo závislý Základní zdvih {17}, Základní škoda {16}, počet tvých Životů {17} a Stavba {19}. Aby se hned z kraje předešlo mýlce : pokud vezmeš dvojice lidí, ve které bude mít jeden o 2 (třeba) větší sílu, než ten druhý, nebude také rozdíl ve výkonu prvního a druhého u všech dvojic stejný. Čím vyšší budou síly, tím vyšší bude rozdíl. V praxi se to dá zjistit pomocí druhé mocniny. Průměr je 10 ($10^2 = 100$), SL 14 je asi $2 \times$ silnější ($14^2 = 196$), SL 17 je skorem $3 \times$ silnější ($17^2 = 289$) a SL 20 je $4 \times$ silnější než průměr ($20^2 = 400$). Na druhou stranu, síla 7 je asi polovina průměru ($7^2 = 49$), síla 6 je asi třetina průměru ($6^2 = 36$), síla 5 čtvrtina, síla 4 šestina, a tak dále.

SL je otevřenější než ostatní atributy – zvířata, roboti, a fantasy příšery mohou mít inteligenci zeleniny, ale sílu přes 20. Dokonce i člověk může mít sílu vyšší než 20 – rekordmani ve vzpírání mohou být velmi silní!

Pokud to PJ dovolí, mohou být započítány i následující možnosti, ale nemůžeš tak snížit cenu jedné úrovně pod 80 % dané ceny:

žádné vhodné končetiny Pokud máš jakoukoli úroveň nevýhody Žádné vhodné končetiny {176}, můžeš zakupovat sílu levněji, totiž se slevou 40 %.

obrovitost Obrovské příšery mohou zakupovat sílu levněji, a to se zlevněním $10 \times \text{ObrModif}$ {20} procent. Maximální sleva je 80 %.

Obratnost (OB)

±20 bodů za úroveň

Obratnost měří tvoji, jak už název napovídá, obratnost, souhru a motoriku. Záleží na něm výsledky soubojů, složitých manévru v řízení vozidel i řemesel, která potřebují cit. OB také přímo určuje základní Rychlost a na ní závislý základní Pohyb.

Pokud to PJ dovolí, mohou se ti započítat i slevy za Žádné vhodné končetiny:

žádné vhodné končetiny Pokud máš jakoukoli úroveň nevýhody Žádné vhodné končetiny, můžeš zakupovat obratnost levněji, totiž se slevou 40 %.

Intelligence (IQ)

±20 bodů za úroveň

Intelligence je poněkud široký pojem, který měří tvoji „sílu mozku“, včetně kreativity, intuice, paměti, vnímání okolí, rozumu, rozvážnosti a síly vůle. Od ní se odvozují všechny duševní dovednosti, ať už vědecké, společenské, magické či jiné. Jakýkoli čaroděj, vynálezce nebo vědec potřebuje právě IQ nejvíce ze všeho. Navíc na ní závisí i údaje Vnímání {17} a Vůle {17}.

Jak GURPS fungují : Intelligence, Sebezáchova, Moudrost

Sebezáchova je princip, který velí jakémukoli tvorovi s inteligencí aspoň 1 zachovat se pokud možno bez pohromy — uhnout místo toho, aby si nechal dát ránu apod. Pokud chceš vytvořit bytost, která nebude mít sebezáchovu, dej jí IQ 0 za -200 bodů.

Moudrost je definována jako schopnost užívat nástrojů a řeči. Toto vyžaduje IQ alespoň 6. Ti, kdo mají IQ 5 a méně, se nemohou učit technologickým dovednostem, jazykům ani dovednostem založeným na nich. Toto platí i o rodném jazyku, který nedostanou. Jsou s to pomocí různých skřeků vyjadřovat a sdílet s okolím základní pocity, jako třeba hlad nebo nebezpečí. Navíc mohou být, podobně jako zvířata, naučeni několika příkazům, které pak mohou vykonávat.

Zdraví (ZD)

± 10 bodů za úroveň

Zdraví měří tvoji energii a vitalitu. Představuje tvoji životní sílu, odolnost (proti nemocím, radiaci apod.) a základní „elán“. Samozřejmě, vysoké ZD se hodí každému, ale pro středověké a podobné válečníky je naprosto základní. Od ZD se přímo určuje počet bodů Únavy (BÚ) {17} a nepřímo i základní Rychlost {18}, od které se i určuje základní Pohyb {18}.

1.4 Druhotné údaje

Druhotné údaje jsou : za první, údaje, které se určují od tvých atributů a za druhé, údaje, které se určují od tvých Druhotných údajů, které se určují od : za první... ☺

Zkrátka a dobře, jsou to takové údaje, které přímo nebo trochu nepřímo záleží na attributech a které mají podobnou důležitost. Pokud potřebuješ vyšší hodnoty, zaplať si, pokud potřebuješ body, sniž si hodnoty a nech si zaplatit. Je to docela jednoduchý princip! Sám nejlépe poznáš, co mezi ně patří, plýtvat slovy zde je zbytečnost.

Základní škoda

Nelze ovlivnit body

Podívej se na : Bojová síla

Tvoje SL přímo určuje, jakou škodu způsobíš buď v neozbrojeném boji, nebo se zbraní v ruce. Od SL se přímo odvozují dva druhy škod:

mávací Zkracuje se prostě jen na „máv“. Je to míra poškození, které způsobíš se zbraní v ruce, a to takovou, která působí jako páka a násobí tvou SL. Sem patří meče, sekery, kyje, palčáky a podobné. Bývá z těchto dvou vyšší.

bodací Zkracuje se na „bod“. Je to za první základ pro výpočty poškození, způsobeného neozbrojeným bojem, za druhé je to základ pro poškození způsobená se zbraní v ruce, a to s bodnými, jako třeba s kopími, píkami, kordy či rapíry.

SL	Bodací	Mávací	SL	Bodací	Mávací	SL	Bodací	Mávací	SL	Bodací	Mávací
1	1k-6	1k-5	14	1k	2k	27	3k-1	5k+1	40	4k+1	7k-1
2	1k-6	1k-5	15	1k+1	2k+1	28	3k-1	5k+1	45	5k	7k+1
3	1k-5	1k-4	16	1k+1	2k+2	29	3k	5k+2	50	5k+2	8k-1
4	1k-5	1k-4	17	1k+2	3k-1	30	3k	5k+2	55	6k	8k+1
5	1k-4	1k-3	18	1k+2	3k	31	3k+1	6k-1	60	7k+1	9k
6	1k-4	1k-3	19	2k-1	3k+1	32	3k+1	6k-1	65	7k+1	9k+2
7	1k-3	1k-2	20	2k-1	3k+2	33	3k+2	6k	70	8k	10k
8	1k-3	1k-2	21	2k	4k-1	34	3k+2	6k	75	8k+2	10k+2
9	1k-2	1k-1	22	2k	4k	35	4k-1	6k+1	80	9k	11k
10	1k-2	1k	23	2k+1	4k+1	36	4k-1	6k+1	85	9k+2	11k+2
11	1k-1	1k+1	24	2k+1	4k+2	37	4k	6k+2	90	10k	12k
12	1k-1	1k+2	25	2k+2	5k-1	38	4k	6k+2	95	10k+2	12k+2
13	1k	2k-1	26	2k+2	5k	39	4k+1	7k-1	100	11k	13k

Za každých 10 úrovní SL nad 100 si připiš 1k k oběma druhům škod. Mezi uvedenými hodnotami už nejsou žádné mezistupně; pokud máš sílu někde mezi vypsányými hodnotami (třeba SL 72, mezi 70 a 75), ber, jako bys měl tu nižší (SL 70, 8k bodací, 10k mávací)

Základní zdvih (ZZ)*Nelze ovlivnit body**Podívej se na Zvedací SL {110}*

Základní zdvih je nejvyšší hmotnost, kterou by tvoje postava mohla jednou rukou zvednout nad hlavu, a to za jednu sekundu. Spočítej si ji podle vzorečku $ZZ = \frac{SL^2}{10}$ kg.

Předmět o hmotnosti $2 \times ZZ$ můžeš zvednout jednou rukou nad hlavu za dvě sekundy.

Předmět o hmotnosti $8 \times ZZ$ můžeš popadnout oběma rukama a zvednout nad hlavu za 4 sekundy.

To, kolik vybavení můžeš nosit na zádech, určuje právě ZZ. Dále v knize jsou na to podrobné tabulky.

Životy (Žt) *± 2 body za ± 1 Žt*

Životy jsou měrou toho, jak dokáže tvoje tělo snášet zranění. Počet Životů je přímo závislý na SL, totiž za každou úroveň SL máš do začátku jeden Žt. Síla 12 tedy dává zároveň 12 Žt.

S životy, stejně jako i s mnohými dalšími údaji, lze kupčit. Cena závisí na PJ, ale měla by se pohybovat mezi 1 a 3 body za Žt. Opět platí, pokud chceš více Žt, zaplať za každý další, chceš-li více bodů, můžeš Žt odprodávat a připisovat si body. V realistické kampani by PJ měl omezit postavy na úroveň mezi 70 a 130 % původních Žt. Žt můžeš ztrácet buď různými útoky (meče, lasery apod.), a nebo i jinak – je spoustu nádherných možností, jak si pěkně ublížit – oheň, nemoci, jed, anebo cokoli, co dokáže zraňovat či zabíjet. Některé nadpřirozené schopnosti vyžadují, abys „spálil“ několik Žt, a teprve poté začnou fungovat.

Pokud to ztratíš dost Žt, můžeš omdlít; pokud to s jejich ztrácením přezeneš, můžeš i *umřít*.

Poztrácené Žt neovlivňují tvoji sílu, i když na ni závisí.

Pokud se zjišťuje, jak jsi na tom, musíš porovnat svůj momentální stav s určeným násobkem stavu původního. Tedy, je-li napsáno $\frac{Žt}{2}$, znamená to polovinu z tvého *výchozího* počtu životů.

obrovitost Obrovská stvoření mohou pořizovat Žt levněji. Jejich sleva činí $10 \times \text{ObrModif} \{20\}$ procent, přičemž nemohou dostat slevu větší jak 80 %.

Vůle *± 5 bodů za ± 1 Vůle*

Vůle měří tvoji schopnost odolat psychickému nátlaku (vymývání mozku, strachu, hypnóze, vyslýchání nebo mučení) a tvou odolnost proti nadpřirozeným útokům (magie, psionika). Vůle je rovna tvému IQ; pokud budeš chtít, kup si za 5 bodů jednu Vůli, nebo za jednu Vůli pět bodů. Je to na tobě.

Nemůžeš snížit vůli víc než o 4, ani ji zvýšit nad 20, pokud to nedovolí PJ.

Pamatuj, že Vůle reprezentuje odolnost proti *psychickému* nátlaku – pokud se ti to nelíbí, pak je tím, co asi potřebuješ, ZD.

Vnímání *± 5 bodů za ± 1 Vnímání*

Vnímání reprezentuje tvoji celkovou pohotovost, všímavost a podobně. Pokud si PJ bude potřebovat ověřit, zda-li jsi něco smyslově zaznamenal (že na tebe spadl sliz ze stropu, že se tamhleta hrouda kamení hýbe, a podobně), hodí si proti tvému Vnímání.

Vnímání je ze začátku rovno IQ; kupčení však funguje obvyklým způsobem.

Pokud ti to PJ nedovolí, nesmíš Vnímání snížit víc než o 4 a ani jej zvýšit nad 20.

Body únavy (BÚ) *± 3 body za ± 1 BÚ*

Body únavy reprezentují nějaké „energetické zásoby“ tvého těla. Máš tolik BÚ, kolik máš ZD, ale pokud chceš, můžeš si koupit za 3 body další BÚ, nebo za jeden BÚ 3 body.

Pokud chcete hrát realistickou kampaň, PJ by měl omezit BÚ na 70 až 130 % ZD.

BÚ se postupně spalují, třeba za nemoci, hlad, těžkou dřinu, chybějící spánek. Ale na druhé straně, můžeš záměrně spalovat BÚ na nadlidské výkony, nadpřirozené schopnosti a podobně.

Některé útoky také mohou způsobovat škody, které neodebírají (jen) Žt, ale (i) BÚ.

Pokud spálíš moc BÚ, zpomalíš, pak padneš do mdlob, a pokud budeš ztrácet ještě, hrozí ti smrt z naprostého vyčerpání sil. BÚ neovlivňují ZD, i když se od něj odvozují.

S BÚ je to podobně, jako s Žt – pokud vidíš napsáno $\frac{BÚ}{2}$, pak se tím myslí polovina tvého *výchozího* počtu BÚ.

Stroje a únava

Ti, kdo si zakoupí vlastnost Stroj {309}, si do kolonky BÚ napíše nulu. To znamená, že nemají žádnou únavu, přičemž nezáleží na jejich ZD. Kromě toho jim to také zakazuje nákup i prodej BÚ k zvýšení efektivity či získání bodů. Není to ani výhoda, ani nevýhoda. Stroje se sice neunavují, ale nemohou spalovat únavu na nějaké extrémní výkony. Pokud stroj operuje nad svoje možnosti, koleduje si o strukturální poškození (jako třeba přehřátí), které se ovšem vyjadřuje ztrátou Žt. Strojová postava by si tedy měla opatřit více Žt.

Celkem to není ani výhoda ani nevýhoda, pořizovací cena je tedy 0.

Základní rychlost

± 5 bodů za $\pm 0,25$ Základní rychlosti

Tvoje základní rychlost měří tvou fyzickou hbitost a rychlost. Přímou na ní závisí tvůj Základní pohyb, od kterého se odvozuje spousta užitečných hodnot, jako třeba to, jak rychle umíš běhat, a podobně.

Tvoje základní rychlost se spočítá podle vzorečku $\frac{OB+ZD}{4}$. Toto číslo se nezaokrouhluje! 5,25 je lepší jak 5!

Pokud se ti vypočtená hodnota nehodí, můžeš si za 5 bodů koupit 0,25 Základní rychlosti, a za 0,25 rychlosti si můžeš koupit 5 bodů. V realistické kampani by PJ neměl dovolit odchylku základní rychlosti od $\frac{OB+ZD}{4}$ vyšší než 2,00.

Úhyb : Tvůj úhyb se spočítá jako Základní rychlost + 3, přičemž se zahodí desetinná část. To znamená, že pokud mám 5,25, mám úhyb 8,25, bez desetinné části 8. Tvůj úhyb se snižuje i v důsledku naložení — viz níže. Úhyb se používá hlavně v boji; na to, abys úspěšně uhnul cizí ráně, musíš uspět v hodů proti Úhybu.

Základní pohyb

± 5 bodů za ± 1 metr za sekundu

Základní pohyb vyjadřuje tvoji rychlost v pohybu po pevné zemi, a to jakýmkoli způsobem, a to zcela bez zátěže, a to v metrech za sekundu. Pokud potřebuješ převést metry za sekundu na obvyčejné kilometry za hodinu, násob rychlost v ms^{-1} 3,6.

Základní pohyb je roven základní rychlosti zaokrouhlené dolů. Základní rychlost 5,25 tedy dává základní pohyb 5 – to je průměr. Takový člověk uběhne šedesátku za 12 sekund.

Jako vždy, za jeden metr za sekundu zaplatíš pět bodů, kupuješ-li, nebo dostaneš pět bodů, prodáváš-li. Nelze se od základu základního pohybu odlišit více, než o 3 ms^{-1} . Příslušníci ras, které se dokážou pohybovat *velmi* rychle, by se měli obtěžovat k heslu Vylepšený pohyb {104} v kapitole 2. Příslušníci ras žijících ve vodě a jiných vodních tvorů mají pozemní pohyb 0 a na suchu jim může hrozit bezprostřední ohrožení života!

Tvůj Pohyb je v boji základní pohyb mínus zátěž.

Zátěž

Zátěž vyjadřuje, kolik může postava s tvoji SL unést bez postihu, kolik s malými postihy atd.

Efekty zátěže se rozdělují do pěti stupňů, přičemž všechny kromě toho prvního snižují tvůj pohyb na nějaký zlomek jeho základu a snižují ti Úhyb.

Následují popisy různých úrovní Zátěže:

Žádná zátěž (0) : Zátěž do $1 \times \text{ZZ}$. Pohyb se nesnižuje, Úhyb se také nesnižuje.

Lehká zátěž (Lhk, 1) : Zátěž do $2 \times \text{ZZ}$. Pohyb se snižuje na čtyři pětiny, Úhyb se sníží o 1.

Střední zátěž (Stř, 2) : Zátěž do $3 \times \text{ZZ}$. Pohyb se snižuje na tři pětiny, Úhyb se sníží o 2.

Velká zátěž (Vel, 3) : Zátěž do $6 \times \text{ZZ}$. Pohyb se snižuje na dvě pětiny, Úhyb se sníží o 3.

Extrémní zátěž (XVel, 4) : Zátěž do $10 \times \text{ZZ}$. Pohyb se snižuje na pětinu, Úhyb se sníží o 4.

Pohyb se zaokrouhluje vždy dolů.

Pohyb ani Úhyb se nemohou snížit pod 1.

Někdy máš postih ve výši tvého naložení (třeba na Šplhání). Naložení, vyjádřené číselně, je vždy v závorce za názvem stupně.

Do osobního deníku se zpravidla zanáší jako 0, Lhk, Stř, Vel a XVel.

Zemská přitažlivost

Pokud chceš dát svému světu nádech propracovanosti, můžeš upravit zemskou přitažlivost. Ta se měří v Géčkách – 1 G je zemská přitažlivost u nás na Zemi, na Měsíci je to třeba jen asi $\frac{1}{6}$ G. Počtem Géček vynásob všechny hmotnosti. Příklad – pokud chceš ve světě s 1,2 G fungovat stejně, jako u nás (1 G) se SL 10, musíš si pořídit SL 11 (Zjistí se to podle základního zdvihu; ten je pro SL 11 24, a pro SL 10 je 20. $20 \times 1,2 = 24$, takže potřebuješ SL 11, abys mohl fungovat jako na Zemi).

Vodní pohyb

± 5 bodů za ± 1 metr za sekundu

Pro obvyčejné smrtelníky pětina základního pohybu, pro obojživelné postavy je roven základnímu pohybu. Bytosti, které jsou zpravidla na pevnině, musí umět Plavat {232} a ani přesto si nemohou zvýšit vodní pohyb o více než 2 metry za sekundu. Pokud jsi vodním tvorem, je také roven základnímu Pohybu.

Vzdušný pohyb*±2 bodů za ±1 metr za sekundu*

Pro obyčejné smrtelníky 0. Pokud máš Létání {52}, je tvůj vzdušný pohyb Základní rychlost $\times 2$. Pokud máš Chůzi po vzduchu {47}, je tvůj Vzdušný pohyb stejný jako tvůj pozemní Pohyb, protože vzduch je pod tvýma nohama jako pevná zem.

A co Blackthorn?

Dai je menšího vzrůstu : dostane SL 8. Za to si necháme zaplatit 20 bodů. Jako mistr zloděj musí ovšem být nesmírně obratný — dáme mu OB na 15 (za to se platí 100 bodů). Také musí být dostatečně odolný a úskočný na to, aby přežil na ulici. Proto dostane IQ i ZD 12 ($40 + 20 = 60$ bodů).

A teď Druhotné údaje:

Od SL zjistíme základní poškození — mávací škodu 1k–2 a bodací 1k–3, ZZ 6,5 kg a 8 Žt. Ale Dai není žádná pátka, a nedá se tak snadno zabít — zaplatíme 4 body za 2 Žt.

IQ mu dává Vůli 12 a Vnímání 12. Ale jako mistr zloděj musí zjistit, že je nablízku past, a to dřív, než se do ní chytí. Zaplatíme 15 bodů a Vnímání mu zvýšíme na 15.

ZD mu dává 12 BÚ, ale on je líný a nemá rád unavující práci, takže mu dva ubereme a dostaneme 6 b.

Základní rychlost je $\frac{15+12}{4} = 6,75$, zvýšíme ji však za 5 bodů na rovných 7, čímž dostane Úhyb 10 a Základní pohyb 7 — dobré, pokud jeho teleportace selže. . .

Sečteno a podtrženo, za tyto vlastnosti zaplatíme úhrnně 158 bodů, zbývá 92.

1.5 Stavba

Můžeš si určit prakticky jakoukoli stavbu, kterou bude PJ považovat za možnou a rozumnou pro tvoji rasu. Stavba se ovšem uplatňuje ve hře – třeba, když se budeš pokoušet komunikovat s protivníkem (podívat se na něj pěkně zвыsoka pomáhá! ☺), obléci si brnění někoho jiného (☺), překročit mostek vpravdě chatrné konstrukce, sejmut předmět z vysoké police nebo zapadnout do krytu tak, aby tě nepřítel pokud možno nepostřelil.

Pokud jsi lehčí nebo těžší, než je pro tvoji SL obvyklé, můžeš si zakoupit se stavbou související nevýhodu. Tabulka níže podává ucelený přehled o rozsazích výšky a hmotnosti pro určité SL. Výšky jsou v cm, hmotnosti v kg.

SL	Rozsah výšky	Kost a kůže	Průměr	Nadváha	Tlustý	Velmi tlustý
6 a méně	130 — 155	20 — 40	30 — 60	40 — 80	45 — 90	60 — 120
7	137,5 — 162,5	25 — 45	37,5 — 67,5	50 — 87,5	57,5 — 102,5	75 — 135
8	145 — 170	30 — 50	45 — 75	60 — 97,5	67,5 — 112,5	90 — 150
9	152,5 — 177,5	35 — 55	52,5 — 82,5	70 — 107,5	80 — 125	105 — 165
10	160 — 185	40 — 60	52,5 — 87,5	75 — 115	87,5 — 132,5	115 — 175
11	167,5 — 192,5	42,5 — 65	62,5 — 97,5	82,5 — 127,5	95 — 147,5	125 — 195
12	175 — 200	47,5 — 75	70 — 110	92,5 — 145	105 — 165	140 — 220
13	182,5 — 207,5	52,5 — 82,5	77,5 — 122,5	102,5 — 160	117,5 — 185	155 — 245
14 a více	190 — 215	57,5 — 90	85 — 135	122,5 — 177,5	127,5 — 202,5	170 — 270

Extrémní hmotností jdou zpravidla ruku v ruce s extrémní výškou pro danou SL. Uvažujme dva lidi se silou 9; oba mají 170 cm na výšku a váží 87,5 kg. Jeden může být pápěrka, ale mít těžké kosti, zatímco druhý může být sice ranař, ale mít lehké kosti. Člověk, který váží 80 kilo, může mít sílu od 9 do 13 a přitom nevypadat nijak výstředně (= přijmout Průměr).

Ať už přijmeš jakkoli výstřední parametry, PJ by tě (pokud nebudou nad únosnou mez) neměl nutit k přijetí nějaké nevýhody související se stavbou. Pokud chceš mít SL 9, 152,5 cm, 125 kg a vzít si Průměr, tak by ti to měl povolit (i když já, být tvým PJ, bych to neudělal ☺).

Nevýhody související s tělesným vzhledem jsou vypsány níže. PJ ti někdy může kvůli tvé stavbě a vzhledem s ní souvisejícím napařit nějaký postih na hod na Reakci, ale není to automatické.

Kost a kůže*-5 bodů*

Tvoje hmotnost je rovna přibližně $\frac{2}{3}$ hmotnosti průměrné pro tvoji SL. To ti dává -2 k hodům na SL, pokud chceš odolat nějakému cloumání či nárazu a -2 k Převlekům; oproti tomu poskytuješ +2 k Následování, pokud se pokoušíš zmizet v davu. Tvoje ZD nesmí být vyšší než 14.

Nadváha*-1 bod*

Tvoje hmotnost je rovna přibližně 130 % hmotnosti průměrné pro tvoji SL. To ti dává +1 k hodů na SL, pokud chceš odolat nějakému cloumání či nárazu, ale -1 k Přetvářce. Při pokusech o zmizení v davu poskytuješ +1 k Následování. Tlustí lidé lépe plavou; k Plavání dostaneš +1.

Jakpak je to v GURPS : SL, Hmotnost a Pohyb

Možná by se ti zdálo logičtější počítat Základní rychlost z poměru SL ku hmotnosti. Pokud to chceš se svou postavou napodobit, můžeš si pro postavu, která je Kost a kůže koupit 1 ms^{-1} základního pohybu, pro postavu s Nadváhou -1, pro Tlustou postavu -2 a pro Velmi tlustou postavu -3. Zatím jsme se zabývali jenom muži. Pokud chceš hrát ženskou postavu, měl bys jí dát -1 nebo -2 k SL. Zvol si takovou hmotnost, která k vybrané SL pasuje.

Ale PJ by NIKDY neměl vymáhat dodržování těchto DOPORUČENÍ!

Drtivá většina hráčů si bude chtít zvolit sílu, stavbu i pohlaví tak, jak chtějí, a to beze všech postihů či nařízení, co si má kdo koupit a co má kdo prodat.

Tlustý*-3 body*

Tvoje hmotnost je rovna přibližně $\frac{3}{2}$ hmotnosti průměrné pro tvoji SL. To ti dává +2 k hodů na SL, pokud chceš odolat nějakému cloumání či nárazu. Dostáváš -2 k Převlekům a poskytuješ +2 k Následování, pokoušíš-li se zmizet v davu. Na druhou stranu však dostáváš +3 k Plavání. Tvoje ZD však nesmí být vyšší než 15.

Velmi tlustý*-5 bodů*

Tvoje hmotnost je rovna přibližně dvojnásobku hmotnosti průměrné pro tvoji SL. To ti dává +3 k hodů na SL, pokud chceš odolat nějakému cloumání či nárazu. Dostáváš -3 k Přetvářce a poskytuješ +3 k Mizení v davu, pokud se pokoušíš zmizet v davu, na druhou stranu však dostáváš +5 k Plavání. Tvoje ZD nesmí být vyšší než 13.

1.5.1 Modifikátor obrovitosti (ObrModif)

ObrModif je nějaké číslo, které ohodnocuje nejdelší rozměr daného předmětu. Pro člověka se bude hodnotit výška, protože je největší — máme tady výšku, šířku a tloušťku, a z toho zpravidla bývá nejdelší výška. U psa by to zase byla „délka“. Zjistíme tedy délku tohoto nejdelšího rozměru a k ní vyhledáme v tabulce odpovídající ObrModif. Pro nějaké slizy a podobné koule je tímto nejdelším rozměrem průměr.

Pokud spadáš mezi dvě ObrModif, bereš to větší. Různé krychlovité krabice a bedny, u nichž žádný rozměr výrazně nepřevažuje, mají +2 k ObrModif, *podlouhlé* krabice, jako třeba auta (☺) +1 k ObrModif.

ObrModif není ani výhoda, ani nevýhoda. Pozitivní i negativní dopady by se měly navzájem seškrtnat.

Nejdelší rozměr	ObrModif	Nejdelší rozměr	ObrModif
4,5 cm	-10	270 cm	1
6,25 cm	-9	450 cm	2
9 cm	-8	630 cm	3
12,5 cm	-7	10 m	4
17,5 cm	-6	15 m	5
25 cm	-5	20 m	6
45 cm	-4	30 m	7
60 cm	-3	50 m	8
90 cm	-2	70 m	9
135 cm	-1	100 m	10
180 cm	0	150 m	11

Trpaslík*-15 bodů*

Jsi na příslušníky své rasy neuvěřitelně malého vzrůstu. Na SL nezáleží — tvoje výška musí spadat pod nejnižší hranici, tedy 130 cm pro člověka. Tvůj ObrModif se ještě sníží o 1. Hmotnost si zvol podle řádku SL 6 a méně a sniž ji na 85 % . Ne-lidští trpaslíci si vezmou $\frac{3}{4}$ minimální výšky pro svou SL.

Máš -1 k Základnímu pohybu (krátké nožky). V boji je tvůj dosah se zbraní zblízka snížen o 1 metr (ano, i s mečem v ruce se můžeš maximálně potýkat se soupeřem na stejné pozici!) Zčásti je to určeno tím, že máš kratičké ručičky, z té druhé části je to nutnost využívání zmenšených zbraní (s mečem, který je vyšší než ty sám, se přece jenom bojuje dost těžko). Na Převleky máš -2 a poskytuješ +2 na Následování. Pokud ti z trpaslictví poplynou nějaké další problémy, PJ možná bude požadovat, aby sis vzal Společenské stigma.

Obr

Bezcenné

Jsi na příslušníky své rasy neuvěřitelně vysoký. Na SL nezáleží — tvoje výška musí spadat až za nejvyšší hranici — pro člověka za 210 cm! Po spočtení ObrModif si k němu přičti ještě 1. Hmotnost si zvol z řádku pro sílu 14 a více a ještě ji zvyš o 10 %.

Máš -2 na Převleky a poskytuješ ostatním +2 na tvé Následování. Na druhou stranu můžeš dostat bonus na Zastrasování nepřítele (jak už bylo řečeno, podívat se na něj pěkně z vysoka pomáhá!)

Pokud ti z obrovskosti poplynou nějaké další problémy, PJ možná bude požadovat, aby sis vzal Sociální stigma. Ani příslušníkům jiných ras není zakázáno být obrem. Musí si vzít nejvyšší výšku pro svou SL a vzít si z ní $\frac{5}{4}$.

Tragédie aneb tlustý, tenký, obr a trpajzlík jdou nakupovat

Pokud jsi Kost a kůže, Tlustý, Velmi tlustý, Trpaslík nebo Obr, obvyčejné oblečení ti prostě nepadne. To se týká i bojového odění, tedy zbroje. Obchod ve velkém městě s ÚT 6 a vyšší by mohl mít i módu pro takovéto postavy, ale pokud jsi na vesnici, buď si jist tím, že budeš muset připlatit 10 – 20 procent ceny oblečku za to, že ti jej na místě vyrobí.

1.6 Stáří a krása

hrají ve hře významnou roli. Nepodceňuj je a vol opatrně! Mimo nastavení s mocnou magií či pokročilými biotechnickými technologiemi už nebudeš moci svůj názor při hře změnit!

1.6.1 Stáří

Můžeš si zvolit jakýkoli věk, který je v hranicích života tvé rasy. Pro dobrodruhy se ale doporučuje věk 18 až 50, navzdory dnešním filmům, ve kterých stále pobíhá plno desetiletých dětiček a stoletých stařečků čile se ohánějících zbraněmi všeho druhu.

Děti

V mnoha herních světech (hlavně těch filmových) vystupují děti prostě jako dospělí menšího vzrůstu. I když je to v našem světě velice výjimečné a nevztahuje se to zpravidla na všechny atributy (Carl Friedrich Gauss by dostal IQ aspoň 13 už v druhé třídě, ale SL by pořád měl 7), můžete to tak klidně udělat. Pokud někdo chce hrát heroického mládežníka bez otravných postihů, ať mu v tom nikdo nebrání.

Hráči, kteří by radši mládežníka realistického, by měli pro vytvoření nějakého uvěřitelného dítěte nejdříve rozhodnout, jaké atributy bude mít, pak je podle pravidel níže zmenšit a teprve poté pořídit zmenšené hodnoty! Následující tabulka uvádí, na kolik procent původní SL/OB/IQ se má daný atribut asi snížit. Snížování, jak už bylo řečeno dříve, není rozhodně povinné a berou si ho jenom ti, kteří chtějí hrát realistické děti. Hlavním cílem není být realistou, ale zahrát si a pobavit se.

Věk	% SL	% OB	% IQ	ObrModif
0	30 %	40 %	50 %	-3
5	60 %	70 %	70 %	-2
10	80 %	90 %	90 %	-1
15	atributy jako dospělý			

Nějak se rozhodněte i pro děti mezi těmito hodnotami. Třeba 4leté dítě bych určil asi nějak takto : 55 % SL, 60 % OB, 60 % IQ a ObrModif -2.

ZD zpravidla dětstvím ovlivněno není – i když, pokud chceš, můžeš si ho koupit o 1 nižší pro 7 let a méně. Za ObrModif se nic neplatí; je to prostě pouze speciální efekt.

Pro jiné rasy než lidi (pro které koneckonců platí i tato tabulka) urči věkové hranice podle věku, ve které dosahuje příslušník té které rasy dospělosti. 0-5-10-15 platí pro věk dospělosti 18. Pokud nějaká rasa dosahuje dospělosti v 36 letech, použij 0-10-20-30, pokud 27, použij asi 0-7,5-15-22,5. K uvedenému ObrModif přičti ještě ObrModif průměrného dospělého příslušníka té které rasy.

V mnoha společnostech je dítě předmětem společenského omezování. Dítě je zpravidla Na mizině (-25 bodů) a má Společenské stigma za -5 bodů. Tyto nevýhody jsou zpravidla vyváženy výhodou Patron (Rodiče; hod 15 a méně) {68} za 30 bodů.

Hráč by si měl poznamenat i původní atributy, které pak snížil, protože jak jeho postava postoupí s věkem, bude si zvyšovat i atributy a ObrModif a Patron se bude postupně snižovat. Kromě toho se bude zvyšovat jeho bohatství a postupně bude možné odkoupit i Společenské stigma. Tyto změny mají svou obvyklou cenu.

Staří lidé

Pokud chceš mít svou postavu déle, musíš počítat s tím, že začne stárnout. Pokud už je tvoje postava dostatečně stará, musí si házet na ZD, aby předešla ztrátě atributů. Tyto hody začínají na první hranici stárnutí pro danou rasu — pro lidi je první hranice 50 let, druhá 70 let a třetí 90 let.

Pokud už začneš v pokročilém věku, nemusíš si brát žádné nevýhody. Ne každý stárne dobře, ale hrdinové jsou výjimka — ti se mohou udržet fit velmi dlouho. Ani v reálném životě to není zdaleka tak výjimečné — někteří staří lidé pořád sportují a nemají s tím žádné potíže.

Pokud chceš hrát postavu, která je už za hranicí stárnutí, udělej to podobně jako u děti – nejdřív urči atributy, které měl zamlada a pak je zredukuj. Výslednou úroveň si poříd'.

Na druhé hranici stárnutí se SL, OB a ZD snižují o 10 %.

Na třetí hranici stárnutí se SL, OB a ZD sniží o 20 % a IQ se sniží o 10 %.

V mnoha společnostech jsou staříci velmi vážení jako mudrci či šamani. Pokud to chceš hrát, přidej si výhodu Společenská úcta (Ctihodný).

1.6.2 Tělesný vzhled

A nyní se budeme zabývat skutečně tělesným vzhledem – ne stavbou, jako tomu bylo o několik stránek výše. Tělesný vzhled je hlavně speciální efekt – nic za něj nemusíš platit a můžeš si zvolit prakticky jakýkoli tělesný vzhled. Přinejmenším si alespoň zvol barvu pleti a očí plus délku a barvu vlasů. Jinak tu ale máme širokou škálu různých vlastností, souvisejících s tělesným vzhledem:

Vzhled

Vzhled se určuje, jako drtivá většina všech parametrů v této hře, v úrovních. Tyto úrovně jsou popsány zde i se svou cenou a podrobným popisem jejich efektů.

Většina lidí má Průměrný vzhled, který stojí 0 bodů. Krása poskytuje bonus k hodu na reakci, ale stojí body a je to výhoda. Odpudivost naopak poskytne nějaké body navíc, ale dává postih k hodu na reakci a je to nevýhoda. Navíc záleží na tom, s příslušníkem jaké rasy se pokoušíš společensky interagovat. Opravy uvedené níže platí pouze pokud je pozorovatelem příslušník stejné nebo podobné rasy nebo pokud z jakéhokoli důvodu považuje tvoji rasu za atraktivní. Toto určuje PJ! Vzhled lidí na elfy a vzhled elfů na lidi bude působit normálně, ale vzhled lidí třeba vůbec neovlivní oslzlou jednookou příšeru (i když její vzhled ovlivní člověka).

zastrašující Jsi prostě nepopsatelně odporný a nechutný. Slabé náturey při pohledu na tebe mohou omdlévat.

S normálními smrtelníky se prostě nemůžeš stýkat; pokud tě nějaký zahlédne, uteče, popřípadě na tebe vyhlásí lov. Máš na reakci -6. PJ může rozhodnout, že je tato vlastnost nadpřirozená a v obyčejné kampani ji zakázat. *-24 bodů.*

příšerný Jsi velmi odporný na pohled. Většina lidí na tebe nebude reagovat jako na inteligentního příslušníka své rasy, ale jako na příšeru. -5 na reakce. PJ může taktéž rozhodnout, že ani tuto vlastnost normálním postavám nepovolí. *-20 bodů.*

odporný Máš jakýkoli druh odporného vzhledu, který v lidech vyvolává pocity zvracení. Zpravidla těžkou kožní chorobu nebo skleněné oko, popřípadě obojí, a nebo ještě něco navíc. -4 na reakce. *-16 bodů.*

škaradý Něco jako výše, ale ne tak odporné – stačí mít neupravené vlasy, zkažené zuby a lehkou kožní chorobu a už máš -2 na reakce. *-8 bodů.*

neatraktivní Vypadáš sice poněkud neatraktivně, ale pořád to není nic hrozného. -1 na reakce. *-4 body.*

průměrný Obyčejný vzhled, ničím nevýjimečný. *0 bodů.*

atraktivní Na soutěž krásy to sice není, ale jsi pohledný. +1 na reakce. *4 body.*

krásný Můžeš vstoupit do soutěže krásy. +4 na reakce proti těm, kteří jsou příslušníky tvého pohlaví přitahování (zpravidla opačné pohlaví), +2 proti ostatním. *12 bodů.*

velmi krásný Obvykle vyhráváš soutěže krásy. +6 na reakce proti těm, kteří jsou příslušníky tvého pohlaví přitahování (zpravidla opačné pohlaví), +2 proti zbytku. Pokud máš proti někomu na reakci -4 *pouze v postizích*, z žárlivosti je ti tvůj nádherný vzhled zazlíván a místo +6 nebo +2 dostaneš ještě -2. *16 bodů.*

nadpozemský Není o čem mluvit. +8 (!) na reakce proti těm, kteří jsou přitahováni příslušníky tvého pohlaví (zpravidla opačné pohlaví), +2 proti zbytku, se stejnými vedlejšími efekty jako u Velmi krásného. PJ může tuto výhodu vymezit pro anděly a jiné podobné bytosti. Takovéto bytosti často mívají také Charisma {47} nebo Zastrašování {108}. *20 bodů.*

Speciální možnosti:

oboupohlavní (krása) Pokud jsi aspoň Krásný, můžeš mít stejný bonus nezávisle na pohlaví pozorovatele, totiž +3 za Krásného, +4 za Velmi krásného a +5 za Nadpozemského.

imponující Pokud jsi alespoň atraktivní, můžeš prohlásit, že tvůj vzhled nebude vzbuzovat sexuální choutky.

Speciální vylepšení

univerzální Tvůj vzhled působí na kohokoli. Neplatí pro tebe průpovídka na začátku o tom, proti komu dostaneš bonusy na reakce. Běžné pro odporná monstra a naopak pro nádherné božské bytosti. +25 %.

Speciální omezení

déja vu vzhled Máš smůlu. Tohle už tu někdy bylo — vypadáš jako jiná slavná osobnost a nebo úplně normálně. Příslušníky tvé rasy nezajímáš („Hele, tady jde další Pan Univerzální!“) a máš proti nim jen polovinu bonusu. Ale proti zbytku máš svou plnou hodnotu, protože jsi přesně tak krásný, jak sis zvolil; pouze tvoje každodenní okolí neumí tvou krásu docenit. -50 %.

Jiné vlastnosti**Módní cit**

5 bodů

Tvůj vzhled je vždy jeden krok před vzhledem davu. Dokážeš z obyčejného a nezajímavého materiálu vytvořit předměty vhodné i na módní přehlídku. To ti dává +1 na reakce, pokud jsi měl čas si svůj vzhled naplánovat. Když vymódiš někoho jiného, dostane také +1.

Nechtěná podobnost

-5 bodů

Máš tu smůlu, že vypadáš tak, že jsi často považován za někoho jiného. Spojenci tvého „dvojníka“ ti budou sdělovat informace, které vůbec nechceš vědět a jeho nepřátelé ti budou vyhrožovat. Tuto nevýhodu si musíš vzít, pokud všichni příslušníci tvé rasy vypadají stejně.

Nechutné osobní zlovyky

-5, -10 nebo -15 bodů

Máš nějaký nechutný osobní zlovyk. To znamená, že děláš něco, co ostatní považují za odporné. NOZ dávají škaredou opravu k hodů na reakci, a to -1 za každých 5 bodů, které si necháš vyplatit, do maxima -3.

Tělesný zápach, neustálé škrábání se či neustálé hučení bez jakékoli melodie vynes -1 a pět bodů za kus.

Připitomělé řečičky nebo neustálé plivání na podlahu à -2 na reakci a 10 bodů.

Ti, kdo chtějí dostat 15 bodů navíc a -3, si musí vymyslet vlastní zlovyk, který bude opravdu nechutný. O tom, zda-li je nechutný dostatečně, rozhodne PJ!

NOZ platí jen pro příslušníky stejné rasy. Pro příslušníky jiných ras záleží na PJ — neustálé slintání může v lidech budit odpor, Marťanovi to nemusí vůbec vadit a troll si bude myslet, že je to nádherné! Samozřejměstí je, že těmito nechutnými zlovyky může být stížena i celá rasa; takové se pak platí stejně jako NOZ.

Smutná očička

5 bodů

Něco působí, že si o tobě ostatní lidé myslí, že jsi chudáček. Budou se o tebe zkoušet starat, a podobně; to dává +3 na reakci proti těm, kteří si myslí, že si jsi v postavení, o kterém si myslí, že vyžaduje pomoc zvnějšku. Smutná očička v kombinaci s nadprůměrným vzhledem dávají nikoli sexy vzhled, ale roztomilý vzhled, zato v kombinaci s ne moc podprůměrným vzhledem budeš vypadat prostě a přátelsky — pokud ovšem vypadáš jako příšera, tak budeš v první řadě vypadat jako příšera a až pak jako politováníhodný chudáček!

A co Blackthorn?

Jelikož potřebuje zapadnout do davu a nevyčuhovat z něj, nezaplatí si za žádnou výstřednost, co se tělesného vzhledu týče. Dostane 165 cm a 57,5 kg. Stavba je průměrná, vzhled taktéž, takže nic nezaplatí. Stav tedy zůstává stejný : 158 bodů zapláceno, 92 zůstává.

Nepřirozené rysy

po -1 bodu za kus

Jsi vcelku normální, ale přesto máš několik drobných zvláštností, které nejsou pro tvoji rasu obvyklé — tak například špičaté uši jsou běžné pro elfa, ale člověk se špičatýma ušima si může vzít Nepřirozený rys. Musíš vždy přesně určit původ Nepřirozeného rysu.

Nepřirozený rys znamená, že je jednoduché tě identifikovat a nezapadneš do davu. Každá úroveň znamená -1 k tvým Převlekům a zároveň +1 ke všem hodům ostatních na tvoje Následování, identifikaci a podobně, pokud většina davu tyto rysy nesdílí.

1.7 Společenské pozadí

Několik dalších sekcí se bude věnovat společenskému pozadí tvé postavy. Probereme tu úroveň technologického pokroku, kultury a jazyky. Samozřejmě, že je výhodné být technologicky pokročilejší, kulturně přizpůsobivější nebo mít talent na jazyky; zpožděnost v těchto oborech je však nejen nevýhodná, ale vpravdě mrzačící.

1.7.1 Úroveň technologií (ÚT)

ÚT je číslo, které hodnotí vývoj technologií ve společnosti — čím vyšší ÚT, tím větší pokrok. Vaše hra se také bude odehrávat ve společnosti s nějakou ÚT, proto si ji rozhodně poznamenej, protože tě bude omezovat — a to hlavně v dovednostech. Je například jasné, že silový meč jako vykrojený ze Star Wars nebude přístupný ve středověku.

Postavy mají také ÚT, a to takovou, na kterou jsou nejvíce zvyklé. Proto bude vhodné si poznamenat i ÚT postavy.

V některých herních světech se v jednotlivých jeho částech objevují různé ÚT. Příkladem budiž třeba svět s průměrnou ÚT 8, to však neznamená, že některý pokročilý národ nemůže mít ÚT 9, a na druhou stranu národy nějakých zelenokožců, žijících stranou od společnosti nemohou mít ÚT 7. Ještě lepší je to ukázat na cestovatelích časem nebo kosmem. Ti se mohou setkávat s příslušníky celé škály ÚT.

Být z vyšší ÚT, a tedy mít vyšší ÚT než svět je výhoda, mít nižší ÚT než svět je nevýhoda. Tak se na ně podíváme:

Nižší ÚT

-5 bodů za úroveň

Tvoje osobní ÚT je nižší, než ÚT okolního světa. S vybavením na ÚT světa a vyšší nemáš žádné zkušenosti. S dovednostmi pro vyšší ÚT se to má takto:

Budeš se moci učit technologické dovednosti založené na OB — řídit auto, střílet z pistole a podobně — ale musíš najít učitele. Technologické dovednosti založené na IQ se kvůli jinému způsobu myšlení nenaučíš. Abys mohl toto omezení překročit, musíš si tuto nevýhodu odkoupit a strávit delší dobu doučováním se.

Vyšší ÚT

5 bodů za úroveň

Tvoje osobní ÚT je vyšší, než ÚT okolního světa. Můžeš hrát s vlastnostmi do své osobní ÚT. Nejužitečnější je to ve chvíli, kdy máš sebou i vybavení vhodné pro vyšší ÚT, ale to není podmínkou; dnešní doktor by se bohatě upotřebil ve středověku i bez bedýnky s kompletním vybavením!

1.7.2 Kultury

Jsi obeznámen se všemi osobitostmi jedné kultury, zcela podle tvého výběru. Pokud s příslušníky této kultury máš cokoli do činění, nedostáváš žádný postih k jednání s nimi. PJ ti poskytne seznam kultur, ze kterých si můžeš vybrat.

Když používáš jakoukoli schopnost z větší části založenou právě na kultuře, jako třeba Pitky, Znalce umění, Kriminologii, Tančení, Detekci lží, Diplomacii, Vemlouvání se, Hazardní hry, Gestikulaci, Heraldiku, Zastrasování, Velení, Obchodníka, Básnictví, Politiku, Psychologii, Veřejné projevy, Společenský takt, Sex Appeal, Sociologii, Znalost podsvětí nebo Vyučování na kulturu, se kterou nejsi obeznámen, dostáváš na jejich použití -3, leda že by sis koupil

Obeznámenost s kulturou

1 nebo 2 body za kulturu

Nedostáváš ten otravný postih -3, který se dostává na kulturní dovednosti při jejich použití v další kultuře. Pokud to je kultura podobná té tvé, zaplatíš 1 bod, pokud to je tlupa ufounů, zaplatíš 2 body.

„Kultura“, za kterou se platí po bodě či po dvou, může být i značně rozsáhlá (třeba celá Asie, apod.) Není tedy nutné platit bod za Čínu, bod za Mongolsko, bod za Indii, bod za Tibet, bod za Laos, bod za Bangladéš, bod za Kambodžu a já-ještě-nevím-za-co-všecko.

Pokud má jednou „kulturou“ být jen jeden národ, musí se od těch ostatních lišit opravdu, ale opravdu hodně. Ve fantasy světech je jedna „kultura“ jedna rasa, ve sci-fi ale tomu může být docela jinak; celé obrovské území může být jen jediné kultury, proto bude stačit zaplatit bod za galaktické císařství číslo 0x96A7F4 a tím jsou problémy skončeny.

1.7.3 Jazyky

Jak už asi předpokládáš, ve hře jako GURPS se řeší i jazyky, kterými postavy mluví a kterými se mluví kolem nich. Jistě, doopravdy se tam řeší, trefil ses ☺

V GURPS má postava do začátku jeden jazyk na úrovni Rodný. Pokud chce další jazyk, musí se jej naučit. A mimo jiné o tom bude tento oddíl.

Ve svém prvním jazyce na úrovni Rodný umí postava mluvit a někdy i číst a psát a tento jazyk postavu nic nestojí. Můžeš si tedy poznamenat něco jako **Čeština (Rodný)** [0] a máš pokoj. Zbytek této kapitoly je jen pro ty, kteří buď ovládají jazyků více, nebo mají s vlastním jazykem problémy.

Úrovně pochopení

Každý jazyk se můžeš naučit v několika úrovních pochopení. Zde jsou vypsány:

žádné Nejsi schopen se v daném jazyce domluvit. Pokud na takové úrovni není zrovna tvůj domovský jazyk, ani si jej do tabulky nezaznamenávej. *0 bodů.*

mizerné Pokud se mluví v daném jazyce pomalu, dokážeš rozeznat důležitá slova a pochopit jednoduché věty. Máš -3, pokud si hážeš proti nějaké dovednosti, kde na jazyku záleží, -6 tam, kde jde o krásu a nádheru jazyka (Básnění). Ve stresujících situacích, jako třeba v boji, si na pochopení daného rozkazu musíš hodit proti IQ. Neuspěješ-li, nezískáš žádné informace, pokud dojde k fatálnímu neúspěchu, získáš mylné informace. V rychlé konverzaci nebo na praskavém a žvatlavém telefonním drátu můžeš mít od -2 do -8! Domorodci, kteří nemají rádi cizince, na tebe budou reagovat s -1. *2 body.*

výborné Umíš mluvit jasně a správně i ve stresujících situacích. Je ovšem na první pohled jasné, že nejsi domorodec. -1 na dovednosti, kde záleží na jazyku, -2 tam, kde jde o jeho krásu a nádheru. Nikdo na tebe nebude hůře reagovat kvůli tvému vyjadřování, ale neprojdeš testem domorodosti! *4 body.*

rodný Umíš mluvit tak, že tě nelze rozeznat od domorodce podle řeči. Ovládáš jazyk zcela, a to i včetně idiomů. Můžeš v něm i myslet, a to tak, že ani v tvých myšlenkách nebudou hrubky a poklesky. Samozřejmě, že nedostaneš postihy, někde můžeš dostat i bonusy — třeba našinec, který se pečlivě naučil anglicky, bude v Británii frajerem, protože bude mluvit správně, spisovně a tak, jak by se mělo! Testem domorodosti podle jazyka projdeš bez obtíží. *6 bodů.*

Skvělí řečníci, spisovatelé, a podobní mistři jazyka začnou s úrovní Rodný a pak budou pravděpodobně ovládat dovednosti, jako Veřejný projev či Spisování na velmi vysokých úrovních, zatímco negramotové neproniknou ani do plné krásy rodného jazyka. Pak tedy mají nevýhodu, protože ovládají rodný jazyk na nižší úrovni, než ostatní. Ta nevýhoda má cenu **CENA ÚROVNĚ POCHOPENÍ** - 6, Žádný je tedy za -6, mizerný za -4, výborný za -2 a rodný za 0.

Jazyk mluvený, jazyk psaný

Zatím jsme předpokládali, že umíš stejně dobře v daném jazyce mluvit, jako psát. Pokud tomu tak není, musíš si vzít dvě úrovně, jednu na mluvení a druhou na psaní. Cena každé z obou úrovní je polovina původní ceny. Pokud ses tedy naučil z knížky psát francouzsky, budeš si muset prostě vypsát asi toto :

Francouzsky : Mluvený (Žádný), Psaný (Rodný) [3].

Přízvuky

Pokud ovládáš jazyk aspoň na Mizerné úrovni, můžeš zkusit předstírat lokální přízvuk. Abys ovšem mohl někoho takto ošálit, budeš si muset hodit na Rychlý střet : tvoje Hraní, nebo Mimikry (Mluvení) proti jeho IQ. Přízvuky se člověk musí učit – jeden přízvuk se naučíš za hodinu poslechu hovoru, ve kterém se používá. Pak ještě musíš uspět proti IQ, s +5 za jednu úroveň Fotografické paměti a máš naučeno.

Mizera k mizerovi

Pokud chtějí mluvit dva lidé, kteří umí jazyk na Mizerné úrovni, bude to složitější. To si totiž musí nejdříve oba dva hodit proti své IQ. Pokud oba dva uspějí, podaří se vám informaci přenést od jednoho k druhému. Pokud uspěje právě jeden, nepřenese se nic. Pokud neuspěje ani jeden, přenese se špatná informace (záleží na PJ). Taková situace bývá pro oba ponižující, neřku-li nebezpečná — a někdy i obojí. Háze se pokaždé, když jeden chce druhému sdělit něco nového (další řeči kolem té samé věci nepočítáme, to bys tuto hru už nechtěl ani vidět!)

Trivia

Trivia — čtení, psaní, počítání. Počítání z toho nyní vynechme a pojďme se podívat na úrovně psaného projevu:

gramotný Odpovídá úrovni Výborný a vyšší v mluveném projevu. Umíš číst i psát, a to v plné rychlosti.

pologramotný Odpovídá úrovni Mizerný v mluveném projevu. Pologramotovi bude trvat tři minuty, než přečte tuto větu a pak ještě bude muset podniknout hod na IQ, aby se zjistilo, jestli vůbec pochopil, co je zde napsáno! Bude znát jen základní slova a o mnoha nebude vědět, co znamenají, z nichž některá se nalézají i v tomto odstavci (k těmto patří například i již zmíněné slovo odstavec!) Odpovídá úrovni gramotnosti dítěte, které právě dokončilo první třídu, a ačkoli číst i psát umí, je pomalé a spoustu věcí mu ještě uchází.

negramotný Neumíš vůbec číst ani psát. Všechny papíry, svitky, znaky, ukazatele, knihy a podobné věci tebou zůstanou nepochopeny. Názvy obcí a terénních bodů na mapách ti nic nebudou říkat, i když mapy jako takové pořád můžeš s obtížemi používat. Ty, jako hráč, budeš moci posílat PJ na papírcích tajné vzkazy, ale ve hře postava prostě nic nepřečte!

Záleží na nastavení světa, ve kterém hrajete, ale v ÚT 4 a menší můžeš velmi pravděpodobně bezproblémově žít a zemřít, aniž by ses naučil číst a psát; vždyť v oněch dobách to neuměli ani králové! Takoví analfabeti mívají mluvenou část jazyka Domovskou / Rodnou a psanou Negramotnou nebo Pologramotnou.

Pokud není negramotnost obvyklá, je za -3 body. Pologramotnost je za takových okolností za -2 body.

A co Blackthorn?

Dai je ze světa s ÚT 3 (středověk), což je ovšem jen jakési „pozadí“, protože trenéři z ISWATu tento poklesek rychle napravili a rychle zvýšili jeho osobní ÚT na 8. Fungování na ÚT 8 mu nedělá potíže, a jelikož je ÚT 8 výchozí ÚT pro tuto kampaň, nezaplatíme nic.

Dai je obeznámen s kulturou Yrthu a umí Angličtinu na nejlepší úrovni. To je zdarma, ale musí se obeznámit s kulturou světa ISWATu za 1 bod a naučit se obvykle anglicky tak, aby se byl alespoň s to normálně domluvit. Angličtinu si dá na výbornou, což ho bude stát 4 body.

Suma sumárum, útrata 5 bodů, celková útrata 162 bodů, zůstatek 87 těchto peněz.

Znaková řeč

Opravdová znaková řeč — třeba ASL (Americká znaková řeč) — je velmi komplexní a složitá. Umožňuje ukázat většinu věcí. Ber ji jako jakýkoli jiný jazyk, ale s tím rozdílem, že má jen jedinou formu projevu (gesta) místo dvou (mluvený, psaný). Proto bude stát jen polovinu ceny dané úrovni.

Postavy s Hluchotou nebo Němotou mají místo jednoho Rodného jazyka Znakovou řeč na téže úrovni a jeden jazyk v psané formě na téže úrovni. Třeba takový Angličan, který trpí němou, bude mít tyto dva jazyky : Znakový (Rodný) [3] a pouze psanou angličtinu : Anglický : Mluvený (Žádný), Psaný (Rodný) [3].

Učení se jazykům

Učení jazyků se v mnohém podobá učení obvyklých dovedností. 200 hodin učení ti přidá jeden bod, který můžeš uložit jedině do jazyků. Pokud nemáš učitele, bude ti získání jednoho bodu trvat ne 200, ale 800 hodin! To ovšem neplatí tehdy, když jsi přímo v cizí zemi a tam se učíš. To se počítá jako 4 hodiny učení za den s učitelem, tedy každých 50 dní dostaneš jeden bod, který můžeš do jazyků uložit.

1.7.4 Bohatství a vliv

Tááák, to bychom měli jazyky a teď se můžeme podívat na to, jakou máš pozici ve společnosti: kolik peněz máš, jakých privilegií si užíváš a jak na tebe ostatní reagují.

Bohatství

Bohatství je relativní. Dnešní průměrný Američan si žije pohodlněji než středověký král, přestože nemá ve sklepech tolik truhel se zlaťáčky. Všechno záleží na světě, ve kterém hrajete. Ve většině světů jsou rozsahy možného bohatství obrovské. Pokud chceš průměrné bohatství, přeskoč tuto kapitulu. Pokud chceš mimořádně chudou nebo naopak mimořádně bohatou postavu, nebo zadluženou postavu, nebo zkrátka něco extra, čti dál. Jak už to máme v oblíbě, pomůžeme si různými úrovněmi bohatství. Ty se rozlišují tyto:

na mizině Nemáš žádnou práci, žádný příjem, žádné peníze ani žádný majetek kromě šatů, které máš právě na sobě. Buď nemůžeš pracovat, nebo se pro tebe žádná práce prostě nenajde. *-25 bodů.*

chudý Začínáš s pětinou průměrného obnosu. Žádná práce, do které tě vezmou, není moc dobře placená, a do mnoha prací tě ani nepustí. *-15 bodů.*

podprůměr Začínáš s polovinou průměrného obnosu. Jsou ti přístupny všechny práce, ale nikde moc nevyděláš. Na této úrovni může být třeba dnešní chudý student. *-10 bodů.*

průměr Základní úroveň bohatství. *0 bodů.*

komfort Sice žiješ z výdělků své práce, ale máš se lépe, než ostatní. Začínáš s dvojnásobkem průměru. *10 bodů.*

bohatý Začínáš s pětinasobkem průměru. *20 bodů.*

velmi bohatý Začínáš s dvacetinasobkem průměru. *30 bodů.*

strýček Skrblík Začínáš se stonásobkem průměru. *50 bodů.*

multimilionář Potřebuješ ještě víc a Strýček Skrblík ti nestačí? Nu což, kup si strýčka Skrblíka a za každých dalších 25 bodů, které zaplatíš, se tvoje bohatství ještě zdesateronásobí. *50 za Skrblíka + 25 bodů na úroveň Multimilionáře.*

Bohatství a společenské postavení

Bohatství může být těsně provázáno se společenským postavením. Pokud jsi tedy Bohatý anebo lepší, dostáváš k němu +1. Za Multimilionáře dalších +1, za Multimilionáře 2 ještě +1. Za toto bonusové postavení nemusíš platit. Nikdo nemůže získat z bohatství více jak +3. Navíc toto nemusí v některých herních světech platit, proto může PJ tento bonus zakázat.

Nezávislý příjem

1 bod za úroveň

Máš zdroj příjmu, který nevyžaduje tvou práci. To by ve středověku byla tučná církevní obročí nebo výnosné prebendy, tj. roční renta vyplácená vždy z nějakého církevního majetku majiteli obročí. Za měsíc hry dostáváš tolik procent svého základního bohatství, kolik je úroveň této vlastnosti. Maximální úroveň této vlastnosti je 20.

Tato vlastnost není nijak spjata s úrovní bohatství jejího nositele. To ovšem neznamená, že by dědic a milovaný synáček nějakého Strýčka Skrblíka nemohl dostávat bohaté měsíční „kapesné“.

Samo sebou se rozumí, že můžeš mít nezávislé příjmy a zároveň pracovat; prostě se výplaty z obou zdrojů sečtou. Pokud dostáváš tučný nezávislý příjem, můžeš si dovolit pracovat méně – třeba 1/4 pracovní doby za 1/4 mzdy – a díky nezávislému příjmu si stejně budeš žít pohodlně.

Dluh

-1 bod za úroveň

Máš nějaký větší dluh, který ti není možno splatit naráz. Typickým příkladem je výpalné. Musíš platit věřiteli měsíční splátky, každou z nich ve výši tolika procent tvého základního obnosu, kolik sis koupil úrovní této vlastnosti. Dluh nesmí mít více než 20 úrovní. **POZOR! Dlužit nesmí člověk Na mizině!**

Hodnota měsíční splátky se ti odečítá od mzdy. Pokud jde výsledek do mínusu, musíš buď sáhnout do svých úspor, vzít si druhou práci nebo si na splacení dluhu nakrást.

Pokud nechceš nebo nemůžeš zaplatit, mohou se stát různé věci. PJ by zde měl být kreativní. Pokud bys ovšem nezaplatil to výpalné, mohlo by se ti stát, že až se někdy vzbudíš, budeš zírat do hlavně brokovnice. . .

Je jasné, že se této nepříjemnosti jen tak nezbavíš. Kromě toho, že se vyplatíš body, musíš se vyplatit i penězi a navíc najít nějaký způsob, jak se dluhu zbavit. Teprve toto všechno dohromady po odehrání zruší dluh!

Počáteční bohatství

Počáteční bohatství znamená zároveň peníze a zároveň předměty, dohromady ve výši počátečního bohatství. Kup si za peníze, co se ti zlíbí (viz kap. 8) a zbytek jsou tvoje úspory. Pokud chceš provozovat usedlý život, mělo by jít asi 80 % na dům a zbytek do movitých věcí; pokud se chceš toulát, nemá cenu si dům kupovat, proto investuj spíše do těch movitostí. PJ by možná mohl povolit i to, aby taková postava utratila všechno, co má.

PJ by neměl dovolit, aby bohatší postava financovala chudší. Tímto opatřením se z obyčejných bodů navíc stává nevýhoda. PJ by také mohl povolit, aby bohatší postavy za rentu najímaly chudší, které by pro ně pak pracovaly. Tím chudší postava za cenu jisté osobní nesvobody dostává peníze a může se postupně z nevýhody vykoupit.

Body a peníze

Pokud si nechceš kupovat žádnou úroveň bohatství, ale chceš být přesto nadprůměr, můžeš zaplatit nějaké body. Každý bod, který zaplatíš, ti dá 10 % bohatství tvé úrovně. Ale na rozdíl od Bohatství se tyto body neobjeví na tvém osobním deníku — prostě zmizí. Jsou pryč. Tvoje postava tak bude trochu méněcennější, ale lépe vybavená.

Pozdější výdělký

Můžeš si samozřejmě vzít na dobrodružství peníze, dokonce se to i doporučuje, ale také může na dobrodružství pracovat. Také pamatuj, že nezaměstnanost je většinou vážným důvodem pro to, aby tě ostatní poněkud nenáviděli! Pokud chudá postava zbohatne, PJ by jí konečně měl povolit, aby se z nevýhody vykoupila.

Úroveň technologií a počáteční bohatství

Počáteční bohatství závisí na ÚT {24}. Zde jsou počáteční úrovně bohatství pro každou ÚT:

ÚT	Bohatství	ÚT	Bohatství	ÚT	Bohatství
0 a 1	250 – 500	5	5000	9	30000
2	750	6	10000	10	50000
3	1000	7	15000	11	75000
4	2000	8	20000	12 +	100000

GURPS měří všechno bohatství v \$. To ale nejsou americké dolary, ani to neznamená, že pro ÚT3 byl takový dolar, jaký byl tehdy v Americe (když žádný nebyl ☺). 1 \$ = částka, za kterou je možné koupit si bochník chleba nebo srovnatelné množství srovnatelných potravin.

Vyšší ÚT

Jsi-li z vyšší ÚT vyplivnut do nižší ÚT, můžeš si vzít vybavení ze své vyšší ÚT. Zacházej s ním ale opatrně – cena takového předmětu je totiž v nižší ÚT mnohokrát vyšší! V tom případě vem rozdíl ÚT doby, do které předmět patří a ÚT kampaně. Cenu předmětu pak vynásob ještě $2^{\text{rozdíl ÚT}}$!

Příklad : Agent z ÚT 8 je vyplivnut do ÚT 3. Tam po nějakých bojích ztratí svoji útočnou pušku. A to je průšvih; jeho útočná puška, která má cenu 1500 \$ v ÚT 8, bude mít, *pokud vůbec bude skladem*, cenu ne 1500 \$, ale o trochu víc; bude to $1500 \times 2^{8-3} = 1500 \times 2^5 = 1500 \times 32 = 48000$ \$!

1.7.5 Reputace

Je možné, že se tak proslavíš, že se z tvé reputace stane výhoda, nebo naopak nevýhoda. Reputace ovlivňuje reakce ostatních NP proti tobě. Každá reputace je vlastně odpovědí na čtyři základní otázky, které zní takto : Proč? Kolik lidí bude ovlivněno? Jaká bude oprava reakce? Jak často tě lidé rozpoznají?

Zodpovědět se dají snadno. A o tom pojednávám dále:

Proč?

Odpověď na tuto otázku může být v podstatě libovolná. Můžeš být slavný drakobijec, nebo pojídač zelených hadů. Ale tuto otázku musíš zodpovědět – neexistuje nic jako obecná Reputace!

Jaká bude oprava reakce?

Můžeš si zvolit jakoukoli hodnotu od -4 do 4. Cena jednoho bodu opravy reakce je 5 bodů. Tedy za reakci -2 dostanu 10 bodů, za reakci +4 platím 20 bodů.

Kolik lidí bude ovlivněno?

Můžeš si zvolit jednu z těchto úrovní (už zase?) oblíbenosti:

prakticky každý Skoro všichni lidé už o tobě slyšeli. Leda nějakí mimozemšťané či podobní by se s tebou museli nejdříve setkat. *Cena se nemění.*

mnoho Budou ovlivněni skoro všichni, kromě jedné obsáhlé třídy – kromě všech Francouzů, kromě všech Elfů a podobně. $\frac{2}{3}$ ceny, zaokrouhli dolů.

obsáhlá třída Ovlivnění budou jen příslušníci jedné obsáhlé třídy. Příklady obsáhlé třídy výše. $\frac{1}{2}$ ceny, zaokrouhli dolů.

malá třída Ovlivněn bude jen relativně malý počet lidí. Příklady : všichni kněží Wazzůů, všichni gramotní lidé ve dvanáctém století, všichni mágové v dnešní Alabamě. $\frac{1}{3}$ ceny, zaokrouhli dolů.

Pokud PJ ví, že podobnou třídu nepotkáš, bude mít tvoje reputace nulovou hodnotu.

Jak často budeš rozeznán?

Pokud PJ použije tvoji reputaci, hodí si proti určitému číslu. To číslo závisí na tom, jak často tě lidé rozpoznají a tím pádem i budou obdivovat. Na jednu osobu nebo menší skupinku se háže jednou, na větší skupinu se může házet vícekrát. Na frekvenci rozpoznání také záleží výsledná bodová cena reputace.

A nyní už ty úrovně:

vždy *Cena se nemění*

někdy Rozpoznání a odpovídající oprava reakce se použije jen při hodu 10 a méně. *Polovina ceny, zaokrouhli dolů.*

příležitostně Rozpoznání a odpovídající oprava reakce se použije jen při hodu 7 a méně. *Třetina ceny, zaokrouhli dolů.*

Vícenásobná reputace

Můžeš mít více reputací. Ty se mohou dokonce navzájem „překrývat“, takže se mohou používat ve stejné situaci! PJ by měl nejdříve házet proti všem a výsledky posčítat. Tím získá konečnou opravu reakce. Pokud je lepší než +4, nebo horší než -4, změňte ji na +4 / -4.

Skládané reputace

Jedna reputace může sama o sobě sice obsahovat téměř všechny obyvatele vašeho světa, ale s různým výsledkem pro jednotlivé jeho součásti. Udělej to tak, že spočítáš pro každou skupinu modifikátor a velikost. Tím získáš úhrnnou cenu. Teprve na tuto úhrnnou cenu aplikuj opravy za frekvenci rozpoznání. Podle ceny se pak určí, je-li to výhoda (s kladnou cenou), či nevýhoda (se zápornou cenou). Konečná cena může být 0, ale přesto si musíš tuto reputaci zaznamenat do osobního deníku!

příklad I Sir Anacreon je nebojácný zabiják příšer všeho druhu. Proto má +2 na reakci. Každý o něm slyšel (bez opravy) a je někdy rozpoznán ($\times \frac{1}{2}$). $(+2 \times 5) \times \frac{1}{2} = 5$ bodů.

příklad II Zelený drak je zapřísáhlým odpůrcem podsvětí. Proti čestným měšťanům má +3, což je většina lidí mimo jednu obsáhlou třídu (podsvětí) ($\times \frac{2}{3}$). Z podsvětí má -4 na reakci — obsáhlé třídy ($\times \frac{1}{2}$). Takže teď spočítáme cenu za „dobrou“ reputaci: $(+3 \times 5) \times \frac{2}{3} = \frac{30}{3} = 10$ bodů. A špatná? $(-4 \times 5) \times \frac{1}{2} = \frac{-20}{2} = -10$ bodů. Je to tedy 0bodová vlastnost. Pokud hráč chce, může teď k této skládané reputaci připočítat opravu za frekvenci rozpoznání, ale stejně mu vyjde 0. I přes to, že je konečná cena 0, je však nutné si tuto reputaci zapsat do deníku.

1.7.6 Důležitost

Každému je vykázáno nějaké místo ve společnosti. To se dá poznat ihned — podle slávy a bohatství, samozřejmě. Pokud chceš mít na ostatní vliv, musíš si pořídit nějaké z následujících druhů společenské úrovně, každý se svými výhodami a nevýhodami.

Společenské postavení

5 bodů za úroveň

Postavení je měřítkem toho, jak vysoko si stojíš ve společnosti. Ve většině herních světů by se jeho hodnoty měly pohybovat od -2 (otrok) do 8 (mocný císař). Obyčejný člověk, voják nebo měšťan má postavení 0. Zpravidla budeš mít průměrné postavení, tj. 0. POZOR! Nic není zadarmo, a tak je pravděpodobné, že při koupi budeš kromě bodů muset také vyklopit nějaké zlatáčky!

Postavení není totéž, co osobní popularita – reputace, a ani není totéž, co popularita tvé rasy nebo skupiny, tedy společenská úcta, nebo společenské stigma. Nepůsobí to moc na reakce – společenské postavení totiž znamená moc.

Zde jsou účinky postavení:

vysoké postavení Společenské postavení vyšší než 0 znamená, že jsi jeden z těch, co vládou. Můžeš být dědičný šlechtic, můžeš být potomkem slavného podnikatele, politika, nebo někdo jiný důležitý. Také si jej můžeš zasloužit. Pokud si ho zasloužíš, pak budeš oblíbenější, a tedy budeš mít bonus na reakce.

Výhody vysokého společenského postavení se mohou lišit — jak už asi tušíš, ano, správně, PJ rozhodne o tom, jaké efekty bude v jeho světě mít a sdělí ti to. Ale jako mocná osoba se můžeš stát obětí únosu nebo atentátu, protože kupříkladu kriminálníci nenávidí vládnoucí třídu.

nízké postavení Společenské postavení nižší než 0 znamená, že jsi nevolník, otrok, kriminálník nebo prostě jen velice chudý člověk. To ale není to samé, jako Společenské stigma {170}! Například žena ve středověkém Japonsku mohla být významnou úřednicí, a mít tedy vysoké postavení, ale přesto, potká-li ji někdo na ulici, bude na ni reagovat s -1, a to kvůli společenskému stigmatu, a to kvůli tomu, že je žena!

Samozřejmě, že kriminálník může mít vysoké postavení a jen sociální stigma záznamu v trestním rejstříku. Interakce mezi postavením, reputací a sociálním stigmatem může být zajímavá. Ovšem osoba ze spodní vrstvy obyvatelstva se může stát nakonec hrdinou a nakoupit si velkou Reputaci!

postavení jako modifikátor reakcí Vyšší postavení obvykle dává bonus na reakci. Pak na tebe budou reagovat lépe. Připočítej si k hodu ještě rozdíl mezi vašimi postaveními.

Nižší postavení někdy může dávat postih na reakci. Pokud hovoříš s NP, která je přátelská, pak postavení nehraje roli. Třeba král má vyšší společenské postavení než jeho rytíři, ale reaguje na ně dobře. . . , no, většinou dobře. Ale pokud je NP neutrální, nebo je už naštvaná, nižší postavení to ještě může zhoršit! („Jak se mi můžeš opovážovat říct, ty bezvýznamný blbečku v plátech, že můj bitevní plán je přihlouplý?!“) Takže teď odečti od hodů rozdíl mezi postaveními.

Záporné postavení téměř všechny pohoršuje. Od hodů se odečte rozdíl mezi vašimi postaveními, ale pokud je vyšší než -4, bere se jako -4.

rozeznávání postavení Postavení jinak ovlivňuje hody na reakci jen tehdy, je-li všem kolem na první pohled zřejmý. Tvoje chování, obleček a způsob vyjadřování se může napovědět tvoje postavení. A pak, pokud máš vysoké postavení, ale opravdu vysoké, zpravidla tě poznají už jen podle obličeje. (A nebo podle houfu služebníků, kterým jsi obalen tak, že tě sice nevidí, ale předpokládají tě tam.) Někdy budeš muset podat fyzický důkaz, jako třeba ID kartu, nebo podstoupit testy a magické skenování. Budeš tedy rozpoznáván mnohem méně, než bys byl v „obyčejném“ světě, postavení tu ovšem nebude stát méně. Prostě si budeš užívat klidnějšího života, bez houfů služebníků a neustálé pozornosti novinářů.

Hodnost

5 až 10 bodů za úroveň

Pokud jsi členem nějaké církve, sekty, nebo třeba vojska, zkratka nějaké společnosti, ve které nefunguje klasické společenské postavení, je nutné si zakoupit hodnost. Pokud je tato organizace i vlivná ve světě, je nutné za hodnost zaplatit nějaké body.

Hodnost se měří na úrovně. Každá úroveň hodnosti má moc nad všemi úrovněmi nižšími, nezáleží přitom na osobních schopnostech. Hodnost je obvykle omezena na maximum 6 nebo 8 úrovní. PJ by také měl jasně vymezit, kolik je maximální úroveň hodnosti dostupná pro postavy na začátku. Zde je nejčastější hodnota 3.

Na rozdíl od postavení se hodnost nemusí platit penězi, na druhou stranu jde často ruku v ruce s nevýhodou Závazek. Uchazeči o určitou hodnost také musí vyhovovat nějakým podmínkám, zpravidla musí mít jednu ze zvláštností pod Výsadami (jen o málo níže) nebo určitou úroveň určité dovednosti. Cena těchto věcí není v ceně hodnosti zahrnuta.

V dané společnosti je zpravidla více systémů hodností. Můžeš mít několik různých hodností, ale PJ může určit, že držení nějaké zakazuje držení nějaké jiné.

Hodnost může koexistovat s postavením. Pokud máš hodnost i postavení, dostaneš zadarmo bonus ke společenskému postavení podle hodnosti. Hodnost 2-4 znamená +1 postavení, hodnosti 5, 6 a 7 znamenají +2 postavení, a konečně, hodnosti 8 a víc znamenají +3 postavení. Pokud máš více různých hodností, dostáváš bonus k postavení za každou z nich. Hodnost ovšem poskytuje tento bonus jen tehdy, pokud je dostatečně vlivná (posoudí PJ).

V určitých případech může hodnost nahradit postavení, třeba v případě, že se jedná o církevní hodnost.

Jedna úroveň Hodnosti má cenu 5 bodů; ta se zvyšuje na 10, pokud nahrazuje postavení.

Jiné, další hodnosti

Prozatímní hodnost může být udělována těmi, kdo mají vyšší hodnost. Tím je tvoje hodnost zvýšena, ale jen na určitý čas, třeba do konce projektu nebo do konce bitvy. Chceš-li si Prozatímní hodnost podržet, musíš zaplatit body i penězi tak, jak je to pro hodnosti obvyklé.

Čestná hodnost je k ničemu; je to jen hezčí titul. Platí se za něj jen jeden bod.

Špiónská hodnost je vlastně vojenská hodnost, jen mimo vojsko. Je to hodnost pro osoby, které nebojují, ale samozřejmě vyzvídají různé informace; v tom je však v zásadě jediný rozdíl.

1.7.7 Společenské výsady

Můžeš si pořídit něco, co je ve tvé společnosti bráno jako výsada, třeba licence, kterou jen tak někdo nedostane, výjimku z určitých zákonů extra pro tebe nebo podobné věci. Tak máš větší volnost ve svých činech, což se vyplatí. Tyto výhody nejsou vázány na postavení či hodnost. Tak například, špión s nízkou vojenskou hodností může mít „licenci na zabíjení“, zatímco jeho velitel s dvojnásobnou vojenskou hodností se už musí chovat slušně.

Do výsad patří zejména následující výhody : Nárok na pohostinství {58}, Duchovní svěcení {43}, Moc na vymáhání zákona {57}, Imunita {47}, Bezpečnostní díra {36}, Společenské uznání {89} a Nekonečná držba {61}.

1.7.8 Společenská omezení

Společenská omezení jsou pravým opakem výsad; omezují tě ve tvých svobodách a otravují tě. Může to být třeba nějaký obtížný závazek, potřeba skrývat se nebo omezovat svůj životní styl kvůli perzekuci, a nebo velmi

rozšířená nenávist k tvé rase, sociální skupině či kultuře. K omezením se řadí zejména tyto nevýhody : Závazek {177}, Tajemství {172} a Společenské stigma {170}. Všechny tyto nevýhody bývají postavě „přiklepnuty“; postava sama o ně pranic nestojí. Pokud jsi omezován svou morálkou a přesvědčením, podívej se raději v kapitole 3 na Dobrovolné nevýhody.

1.7.9 Přátelé a nepřátelé

Samozřejmě, můžeš při tvorbě postavy prohlásit, že postava někoho zná. Pokud to zrovna není nějaká neobyčejná známost (třeba král), může to prohlásit zcela zdarma. Taky bys měl v životopise postavy zmínit poměry postavy s okolím — třeba že je to klepna, zná všechny v okolí a bývá s nimi zadobře, nebo že je to čaroděj, kterého svět tak naštval, že se oddal tiché meditaci ve své věži.

Pokud ti ovšem tvoje známost bude ve hře nějak pomáhat, musíš platit. Stejně tak i platí, že pokud si nadiktuješ někoho, kdo tě bude upřímně a konstantně pronásledovat a nenávidět, nějaké body dostaneš (pokud to zrovna nebude ten vzácný případ, kdy ti to pomůže). Také nezapomínej na to, že (ne)přátelé nemusí být nutně lidé! Mohou to zrovna tak dobře být zvířata, víly, roboti.

Přiřazené NP

Někteří (ne)přátelé se doopravdy objevují ve hře a mohou ti třeba bojovat po boku, na rozdíl od těch, co ti pošlou peníze a zjevit se vůbec nemusí. Pro takové postavy však PJ také musí vytvořit podpůrný materiál — jako třeba osobní deník, životopis, a podobně. Při příchodu do hry krátce svou postavu představí ostatním.

Nad vytvořeným (ne)přítelem je však stoprocentním pánem PJ! Jen on bude manipulovat s jeho osobním deníkem, jen on bude rozhodovat o tom, co udělá nebo neudělá, ale ty k němu nemáš přístup! Takže i nejbližší přítel není nikdy předvídatelný.

Přiřazené NP jsou buď výhodné, jako třeba Patron {68} nebo Spojenci {86}, nebo nevýhodné, tam se řadí Závislé osoby {178} a Nepřátelé {156}. V každém případě má poslední slovo PJ. Pokud se mu něco bude zdát příliš silné, ať se to nebojí zakázat! Také není nic proti ničemu, pokud zakáže celou třídu těchto NP — třeba Závislé osoby — pokud si myslí, že se tím prospěje lepší zábavě.

Kontakty

Ne všechny známosti se musí zúčastňovat nebezpečných dobrodružství. Jsou i takové, které pouze poskytnou radu nebo nějaké drobné a svoje pohodlí vůbec neopustí. PJ je bude hrát, a dá jim nějaké jejich já, ale nebudou vyžadovat informacemi přeplněné osobní deníky, protože si ani jednou nepraští. Tyto přátelské NP můžeš zakoupit jako výhodu Kontakty {49} nebo Skupiny Kontaktů {84}.

Identity

Ted' už bys měl mít dobrou představu o tom, jak tvoje postava vypadá a jaká je. . . ale to může být pouze jedna z několika tváří, které ukazuje světu. Většina lidí má jen jednu identitu, ale třeba kriminálník, špión nebo nějaký superhrdina jich mohou mít víc. Za funkční alternativní identitu je nutné zaplatit nějaké body, konkrétně za výhodu Alternativní identita {35}. Ale na druhou stranu je někdy dost obtížné (a pochopitelně i drahé) svou pravou identitu udržet v tajnosti. V tom případě si poříd' nevýhodu Tajená identita {173}. No a pokud nemáš žádnou legální identitu, pak si zakup vlastnost Vynulovaný {105}.

Pseudonyma V mnoha zemích dneška je možné veřejně vystupovat pod falešným jménem — pseudonymem — zcela legálně, dokud s ním nezkusíš podvést úřady nebo jiné státní instituce. Klidně si můžeš najmout apartmán pod falešným jménem pan Novák a bez problémů jej platit. Ale nemůžeš si na něj nechat vystavit třeba řidičák — to už by byl podvod. Tento druh „slabé identity“ je velmi oblíbený, nestojí žádné body ani peníze, a je velmi často používán třeba herci, rock'n'rollovými hvězdami, spisovateli nebo královskou rodinou na cestách.

Prozatímní identity Pokud si někdo narychlo udělá alternativní identitu a málo ji zabezpečí, protože ji potřebuje jen na kratší dobu, udělá si tak zvanou Prozatímní identitu. Může skýtat dočasnou ochranu, ale po čase bude zjištěna a zlikvidována (pozor, někdy může podobný osud stihnout i jejího vlastníka ☹). Tento druh identity se nepovažuje za výhodu a nestojí body, ale může být mnohdy pěkně mastný — zkrátka nejdříve musíte poslat žluté rytíře a pak až můžete s nějakou identitou počítat. Je to vlastně založeno na vratké korupci.

Typická Prozatímní identita je zcela bezpečná týden. Na jeho konci si PJ hodí 3k. Pokud hodí 8 a méně, je křehká identita prolomena. Pokud na ni ještě stále spoléháš, můžeš mít četné problémy! Pokud hodí více, identita vydrží

další týden, ale na jeho konci háže PJ znova 3k — tentokrát identita padne při hodu 9 a mín. O týden později to bude už 10 a mín, ještě za týden už 11 a mín, a tak dále.

Poplatek, který budeš muset vysázet na dřevo při pořizování identity se může případ od případu různit. Záleží na době, po kterou chceš být zajištěn, na tvých kontaktech a v neposlední řadě i na tvých schopnostech. Čím levnější identita, tím častěji bude PJ házet — doopravdy levná identita se může testovat dokonce každý den! Na druhou stranu, dražší identity mohou mít delší testovací lhůtu nebo mohou začínat na nižším čísle než 8 — záleží jen na schopnostech, kontaktech, společenském postavení, možnostech vydírání a podobně. Nezapomeň — ano, je to hnusné, ale je to prachobyčejná korupce a k té to patří!

I Vynulovaný může použít Prozatímní identitu.

A co Blackthorn?

ISWAT se samozřejmě o svoje zaměstnance dobře stará. Zajišťuje mu základní životní potřeby a přirozeně také vybavení, které potřebuje na mise. Ovšem nenechá si jej z Yrthu přivést svoji kořist, takže toho osobně zrovna moc nemá. Takže bude Chudý a bude mít pětinu průměrného majetku (-15). Ale pozor! Je v ÚT 8, kde je standard 20 000 \$, z toho pětina je 4 000 \$. A v ÚT 3 si užíval tak 1 000 \$ (průměr), takže je na tom vlastně asi čtyřikrát lépe, než v době, kdy byl mistrem zlodějem!

Když se tak podíváme na Výsady a Společenská omezení, vyhlédneme si něco, co jeho práci vystihuje. Určitě to bude Moc na vymáhání zákona {57}, kterou má ISWAT i v jiných prostorech a časech. To bude +15. A omezení? Závazek {177}. Bude se objevovat extrémně často a bude velmi nebezpečný (-20).

V této fázi jsme dostali dvacet bodů, takže utraceno už máme „jen“ 143 bodů. K útratě jich máme ještě 107.

Alternativní a Tajená identita

Tajená identita není totéž, co Alternativní identita. Pokud nemáš žádné záznamy, kterými si Tajenou identitu zabezpečuješ, není to Alternativní identita. Pokud třeba máš Alternativní identitu pouze k držení peněz na nějakém účtě, ale nikdy ses za ni nevydával, není to Tajená identita.

Kapitola 2

Výhody

Výhoda je něco, co ti dává převahu nad někým, kdo má jinak stejné atributy jako ty. Za každou výhodu se samozřejmě musí někdy více, někdy méně slušně zaplatit. Některé mají cenu pevnou, jiné se prodávají v úrovních a za každou úroveň musíš zaplatit určitý obnos. Pokud je cena Proměnná, pak se určuje složitěji — ceník je v popisu výhody.

Můžeš si koupit tolik výhod, kolik si budeš moci dovolit zaplatit; některé výhody jsou však pro některé druhy postav značně nevhodné, a tak mohou být PJ zakázány. Pokud s tím PJ souhlasíš, můžeš si přidávat nové výhody i během hry. O tom ale víc v kapitole 9.

Všechny vlastnosti z předchozí kapitoly, které měly cenu vyšší jak 0, byly výhody. Ty už tu samozřejmě nenajdeš — nebudeme se přece opakovat, že ne? Na ty se budeš muset podívat výše.

2.1 Druhy výhod

No jasně, to jsem celý já, zase všude zavádět nějaké úrovně a druhy, že? No, ano, jsem ☺. Výhody se dělí do několika širokých skupin a pro každou platí mírně odlišná pravidla. U každé výhody je uvedeno, do jakých všech skupin patří. Těch skupin je celkem šest — tři určují složku osobnosti, na kterou se vážou a tři určují to, jaké podstaty jsou. Do těch prvních patří skupiny Mentální, Tělesné a Společenské, do těch druhých zase Exotické, Nadpřirozené a naprosto Obyčejné.

Takže si je hezky proberme :

mentální výhody pramení z tvé mysli, nebo dokonce i z tvé duše. Zůstávají tedy vždy v těle, jemuž patří mysl, která má výhodu. Většina mentálních výhod je zapnuta neustále, ale některé ještě vyžadují úspěšný hod na IQ, Vůli nebo Vnímání. Značí se písmenem **M**.

tělesné výhody jsou součástí tvého těla. Pokud se tvoje mysl přestěhuje do jiného těla, tyto výhody ztratíš, pokud se naopak do uvolněného těla přestěhuje nová mysl, tak tyto výhody získá. Sem patří třeba různé druhy síly nebo implantáty. Pokud tělesná výhoda nefunguje automaticky, aktivuje se úspěšným hodem na ZD. Značí se písmenem **T**.

společenské výhody jsou spojeny s tvou identitou. Pokud vystupuješ pod jinou identitou, ztrácíš je a každý, kdo vystupuje pod zvýhodněnou identitou, je tímto ovlivněn. Třeba ve fantasy nastavení se může obávaný démon stát váženým knížetem se všemi výhodami prostě tak, že knížete vysaje a nastěhuje se do jeho těla. Mimochodem, některé výhody z kapitoly 1 jsou společenské, třeba Hodnost, postavení, Bohatství, Reputace, Jazyky. Značí se jako **S**.

exotické výhody jsou takové výhody, jaké nemůže mít obyčejný člověk bez implantátů či magického vylepšování. Do této skupiny patří například výhoda třetí ruky. Příslušníci jiných ras mohou mít exotické výhody, ale pouze ty, které mají v rasové šabloně. Exotické výhody, které v této šabloně nejsou, si nesmíš přidávat jen tak; musíš se nejdřív optat PJ, a pokud ti to povolí, tak smíš konečně exotickou výhodu zakoupit. Zapisují se jako **E**.

nadpřirozené výhody jsou takové, které odporují přírodním zákonům a vědci je nemohou pochopit. Závisí na zásahu bohů, na magii nebo na psionice. Klasickým příkladem je Magický talent. Nadpřirozené schopnosti se od těch exotických liší jen jedinou věcí : každý jimi může být nadán, i obyčejný člověk, což znamená, že mít takovou výhodu ještě neznamená být mimozemšťan! Ovšem to tě neosvobozuje od povinnosti nechat si zakoupení takové výhody povolit od PJ! Zaznamenány jsou písmenem **N**.

obyčejné výhody nakonec. To jsou takové výhody, které může mít doopravdy každý; ať už jsou vrozené nebo

jakékoli jiné. Jelikož to jsou výhody naprosto obyčejné, může je mít i docela obyčejný člověk. Pořizování těchto výhod ovšem stejně musíš konzultovat s PJ, protože některé tyto výhody jsou určeny pro kinohru a PJ je může v realistické kampani zakázat. Kinoherní výhody jsou ale vždy řádně označeny. Všechny tyto výhody se označují písmenem **O**.

V každém případě: poslední slovo má PJ!

U každé výhody se dá snadno zjistit, jaké jsou její druhy. Jsou uvedeny jejich zkratky (ty jsou zde uvedeny tučně). Tak například, **Ambidexterita**, **T**, **O** znamená, že výhoda Ambidexterita je druhů Tělesná a Obyčejná. Trochu složitější příklad, **Nehmotný**, **T/M**, **E** znamená, že výhoda Nehmotný je tělesná i mentální a navíc je exotická. Celkem jednoduché, ne?

A teď stačí, když projdeme ještě něco ohledně roleplayingu, zapínání a vypínání a pak už tu máme seznam!

Potenciální výhody

Potenciální výhody jsou takové výhody, které se objevují někdy uprostřed hry. Je to jednoduché; konzultuješ tento problém s PJ a ten ti řekne, abys zaplatil nejdřív zálohu. Kolik zaplatíš, je na tobě, ale čím víc to bude, tím silnější bude i náhlý efekt. S PJ pak ještě dojednej podmínky, za kterých se ti tvoje nové výhody připsou. Zároveň při připsování zaplatíš ještě jednou zálohu.

Příklady jsou třeba tyto:

Dědic : V určitou chvíli zdědíš společenské výhody dohromady za dvojnásobek zálohy. Do té doby si těchto výhod užíváš polovičně / čtvrtinově.

Schrödingerova výhoda : Když už se nad dobrodruhy stahují černá mračna a vypadá to, že je všemu konec, objeví se tvoje nová výhoda za dvojnásobek zálohy, která vás vytrhne ze spárů osudu, takže můžete pokračovat dále. Musíš ovšem zaplatit ještě více či méně krutou daň, a to všechny další body. Platí se ve chvíli připsání výhody.

Tajné výhody : Můžeš si s PJ ujednat i to, že získáš v patřičně dramatickém okamžiku nějaké výhody, ale to, jaké to budou výhody, nechat na něm. PJ si to pak nechá zcela pro sebe, dokud si nebude myslet, že nastal správný čas. Pak naráz odhalí celou soupravu výhod, celkem za dvojnásobek zálohy, které si smíš připsat.

2.2 Původ výhod

Pokud sis koupil exotickou či nadpřirozenou výhodu, a máš zájem o roleplaying, měl bys danou výhodu nějak ospravedlnit. To znamená, že když má moje lidská postava drápy, tak bych měl určit, zda-li mi byl do žil vstříknut preparát způsobující růst drápů, nebo jestli jsou kovové a přimontované k mé ruce zevnějšku, nebo jestli je to dar od Tygřího Boha. Původy jsou ale pouze speciální efekty; pro drápy budeš používat pořád ta samá pravidla, ať je způsobil preparát, nebo Tygří Bůh; to ovšem PJ nebrání, aby se nerozhodl, že v některých situacích mají některé původy výhod výhodu a některé nevýhodu. Pokud budu mít kovové drápy přimontované k ruce a budu s nimi delší dobu pobývat na dně moře, budou moje drápy s největší pravděpodobností vystaveny korozi a posléze se rozpadnou. To ovšem nebude platit o biologických drápech, protože jsou součástí mého těla, stejně jako o drápech od Tygřího Boha.

Většina postav má všechny výhody jednoho původu, ale to neznamená, že si nemůžeš separátně o každé z nich určit, kde se tu vlastně vzala.

Příklady původů mohou být:

biologické Vrozené nebo geneticky naprogramované výhody. Mohou být detekovány lékařskými zařízeními a na vyšších úrovních je lze i přidávat a odebírat díky genetickému inženýrství, implantátům nebo chirurgii.

ki Výhody, které se tvoří z vnitřní síly mistrů bojovníků nebo jógy. Tyto výhody mohou být omezovány třeba nemocemi, například kvůli tomu, že vyhodí tvoje jin a jang prvky z rovnováhy.

kosmické Výhody, které pocházejí buď ze samotného Universa, nebo mají podobné neurčité vysvětlení. Toto může být vyhrazeno pro bohy, mocné duchy nebo superhrdiny. To je ovšem jiný efekt než u vylepšení Kosmické, které znamená, že jenom Kosmické síly mohou jejich účinky překazit.

božské Dary od bohů (pokud *jsi* bůh, přečti si Kosmické). V prostorách s malou „přítomností“ daného boha — například v chrámu jiného boha — se může stát, že se tyto schopnosti stanou slabými či rovnou nedostupnými.

high-tech Nebiologické implantáty v biologických organismech, stejně jako všechny schopnosti kyborgů, strojů a vozidel. Určité senzory je dokážou rozpoznat a určité protiprostředky je dokážou zneutralizovat.

magické To jsou schopnosti založené na magické energii zvané mana. Sám o sobě nemusíš být čaroděj; mohou to být třeba osobní očarování, která sis koupil. Pokud tyto schopnosti nebudou vůbec fungovat v prostorech bez many a v prostorech s nízkou úrovní many budou mít poněkud problémy, kup si omezení Citlivý na manu, −10 %.

psionické Výhody, které pramení přímo z tvé mysli, takže nejsou nikde omezené. Na druhou stranu, v nastavení, kde existuje psionika, budou také existovat drogy, amulety nebo antiPsi síly, které ty tvoje porazí. Výsledek? Kupuj se s zvláštním omezením, viz kapitola 6.

duchovní Schopnosti, které se vykonávají skrz vyvolávání duchů. Vypadá to, že tyto schopnosti doopravdy ovládáš, ale ve skutečnosti za tebe efekt zařídí duchové. Pozor, nedělají to většinou jen tak za nic; zadarmo ani kuře nehrabe. A navíc, na místech, kde duchové nejsou, tyto schopnosti pochopitelně nejsou dostupné.

2.3 Výhodný vypínač aneb zapínání a vypínání výhod

Výhoda, která tě nikdy neopustí (třeba Intuice) nebo výhoda, která má vždy pozitivní efekt (třeba Odolnost) nebo výhoda, která je běžná pro všechny jedince tvé rasy (třeba Další ruce) jsou takzvané vždy zapnuté výhody. Většina výhod je ale jakoby na vypínač; běžně nejsou funkční a pokud je chceš využít, musíš je nejdříve zapnout. To je jeden manévr Připravování, pokud se to děje v boji. Na rozdíl od kouzel, zapnutí těchto výhod je něco, nač se nemusíš soustředit; máš to zcela zžitě. Proto platí, že i když během zapínání dostaneš ránu mečem (která tě neomráčí nebo nezabije), pak se zapínání nepřerušuje. Základní stav je zapnuto (během spánku, mdlob, a podobně).

Výhody, které přidávají další útoky, tedy Způsob utrpení {108}, Spoutání {89} nebo Vnitřní útok {102}, se zapínají jedním manévrem Útok. Pak s nimi můžeš útočit pořád dokola, ale pokud chceš přepnout na jiný nenormální útok, musíš zase udělat jeden manévr Útok pro přepnutí na jiný útok. Útoky výhodou nevylučují regulérní boj zbraněmi!

Výjimky z tohoto naučení jsou uvedeny vždy u pravidla, ke kterému se vztahují.

2.4 Seznam výhod

Abecedně řazený seznam výhod.

Ještě poznámka k procentním bodům : pokud se setkáš s pojmem „procentní bod“, není třeba se děsit. Jejich funkci osvětlím na příkladech : daně jsou 5% a zvýšily se o 10 %. To znamená, že procentní hodnota těch daní je zvýšena o jednu desetinu. Daně jsou tedy 5,5%.

Na druhou stranu, pokud jsou daně 5% a zvýšily se o 10 procentních bodů, přičte se k těm pěti procentům dalších deset a daně jsou teď 15%.

Alternativní identita, S, O

5 nebo 15 bodů za identitu

Máš několik zdánlivě legálních identit. Za každou identitou máš kvalitní soupravu podvržených papírů (rodné listy, legitimace, pasy) a tvoje otisky prstů a podobné biometrické údaje jsou zaznamenány pokaždé pod jiným jménem.

Pokud se nějaká zpravodajská nebo zákon vymáhající společnost rozhodne tě identifikovat — například pomocí biometrie nebo fotoanalýzy — máš vždy nějakou šanci, že sprostý podvod vyjde najevo. Hledání se zastaví... dokud nebudou mít dost dobrý důvod, aby uvěřili, že máš dvojníka(y). Pokud bude hledání pokračovat, mohou na povrch vyplout postupně další a další tvoje identity. Jakmile však státní orgány zjistí, kdo jsi doopravdy, tvoje alternativní identity jsou ztraceny na dobro.

Rozlišujeme dva typy Alternativních identit:

legální Špehové, příslušníci tajné policie, nebo i třeba supermani, pokud jsou hrazeni vládou, mohou mít legální alternativní identitu. To ovšem vyžaduje alespoň 10 bodů v těchto výhodách : Moci na vymáhání zákona, Imunitě, Policejní hodnosti, Bezpečnostní díře, nebo podobných (záleží na PJ). Pokud má superman povolení skrývat své pravé jméno (třeba aby ochránil svoji rodinu) a pozemské statky drží pod druhým jménem, je to Alternativní identita plus Tajná identita. *5 bodů.*

nelegální Kriminálník nebo cizinec může mít i nelegální Alternativní identitu. Výhoda tohoto spočívá v tom, že když začneš, je to nezjistitelné, a navíc to není závislé na rozhodnutí vlády. Na druhou stranu, pokud budeš někdy odhalen, můžeš čelit vysoké pokutě, rozsudku vězení nebo popravě, záleží na místě a čase. *15 bodů.*

Ambidexterita, T, O

5 bodů

Máš obě ruce stejně dobré. To znamená, že při jakékoli činnosti pomocí „druhé“ ruky nedostáváš -4 k OB. Tahle výhoda ti ovšem nedává další útok, na ten si kup výhodu Další útok. Pokud se ti stane něco s rukou, pak

to automaticky ovlivnilo levou ruku. (Pokud se ti stane něco s oběma, poškodí to obě, ne dvakrát levou!)

Bezpečnostní díra, S, O

Proměnná

Vláda nebo nějaká velká firma ti věří. To se projevuje tím, že máš přístup k různým citlivým informacím, ke kterým by se jinak někdo tvého Společenského postavení (nebo Hodnosti) vůbec nedostal. Například, generál má kvůli své hodnosti přístup k informacím, které jsou pro chod vojska důležité; civilní osoba už musí platit, protože to není obsaženo v jejím Postavení (nebo spíše Hodnosti). Bodové ohodnocení záleží na tom, do jaké míry je pro tebe udělána výjimka:

- Máš přístup k relativně omezenému počtu tajemství. Víš jen to, co skutečně potřebuješ vědět. Příklad: strategický pilot (ví něco o zbraních, které používá a o cílech, které ničí). *5 bodů*.
- Máš buď volný přístup k malému počtu tajemství nebo omezený přístup k většímu počtu tajemství. Příklady: příslušník kontrarozvědky, který ví, co chrání. *10 bodů*.
- Máš volný přístup k širokému výčtu tajemství. Příklad: agent superhrdina, který si může zjistit vše, co potřebuje vědět. *15 bodů*.

Sniž cenu na polovinu (zaokrouhlenou nahoru), pokud je společnost, která Bezpečnostní díru poskytuje, menšího významu (rozhodne PJ).

PJ by rozhodně neměl tuto výhodu poskytnout každému, kdo si o ni řekne; vždyť vláda ani velká firma nebude věřit jen tak komukoli. Postava bude muset minimálně podstoupit slušné množství všelijakých testů. PJ tedy tuto výhodu rozhodně nesvěří nějaké osobě s divnou minulostí (třeba s Dluhem nebo Tajemstvím), nebo osobě psychicky labilní (třeba se Sadismem nebo Paranoiou).

Blesková kalkulačka, M, O

2 nebo 5 bodů

Máš schopnost počítat přímo ve své hlavě, a to ihned. Máme tu dvě úrovně:

blesková kalkulačka Ty, jako hráč, můžeš kdykoli používat kalkulačku, a to i tehdy, když tvé postavě právě běží o život! Pokud není přesný výsledek zapotřebí, může PJ prostě říci, že znáš odpověď. *2 body*.

intuitivní matematika Stejně jako výše, ale tvoje postava není omezena pouze na aritmetiku. Můžeš dělat kosmickou navigaci bez počítače nebo si můžeš přímo v hlavě vytvořit nějaký strojrenský projekt i s výpočty. Obyčejné rovnice a běžné aritmetické operace řešíš ihned. Nikdy nepotřebuješ kalkulačku; jsi o mnoho rychlejší než ona, dokonce jsi rychlejší než většina počítačů! Zde se samozřejmě neočekává, že PJ bude s notebookem tvoje kreace počítat. *5 bodů*.

Praví matematictí géniové budou mít určitě jednu z těchto výhod a pak budou mít ještě Talent na matematiku.

Bodce, T, E

1 nebo 3 body

Na takticky výhodných částech tvého těla jsou umístěny bodce, podobné jako má dikobraz nebo ježura. To jsou obranné zbraně, nedají se používat aktivně. Proti každému nepříteli, který je tebou napaden nebo který tě napadl, si házíš proti OB–4 na zásah bodci, plus 2 proti těm, kdo tě napadají zezadu (tam je více bodců). Ti, kdo tě chtějí popadnout, obdrží poškození automaticky, ten, kdo tě praští pěstí, dostane z bodců automaticky nejvyšší možné poškození.

krátké bodce Dlouhé 3 až 5 cm. Činí 1k–2 bodného poškození. Dosah je R. *1 bod*.

dlouhé bodce Dlouhé 30 až 50 cm. Činí 1k bodného poškození. Dosah je R. *3 body*.

Dosah R = Rvačka. Více podrobností v kapitolách o boji.

Bojová síla, T, E

5 bodů za 1 SL

Dostaneš bonus na SL, ovšem pouze pro účely spočítání tvého bojového poškození. Bojová síla nemá žádný vliv na Žt nebo ZZ. Pokud máš na obyčejnou SL slevu za Žádné vhodné končetiny nebo za Obrovitost, na Bojovou sílu ji můžeš aplikovat taky.

Bojové reflexy, M, O*15 bodů*

Máš neobvykle rychlé reakce a jen vzácně jsi překvapen déle než na moment. Dostáváš +1 ke všem aktivním obranám, +1 k dovednosti Rychlé tasení, +2 na hod na Strach. V překvapivé situaci nikdy „nezamrzneš“ a na znovusebrání se po omráčení či překvapení máš +6 k hodům na IQ. Tvoje strana má +1 k iniciativě, pokud jsi velitel, tak +2.

Bojové reflexy jsou již obsaženy ve Vylepšeném časovém citu; nesmíš si pořídit obě tyto výhody zaráz.

Citlivý hmat, T, E*10 bodů*

Tvoje tělo je mimořádně citlivé. To znamená, že zaznamenáš třeba zbytkové teplo v židli, na kterou jsi si sedl, otřesy podlahy, jak někdo přichází, a podobně. Dostáváš +4 na jakoukoli úlohu, ve které se hmat hodí, třeba na Hledání, pokud hledáš tajný vchod ve zdi a podobně.

PJ by možná měl uvažovat o postihu, pokud se tvým prstům něco stane.

Cílevědomost, M, O*5 bodů*

Umíš se doopravdy soustředit! Máš +3 k jakýmkoli hodům na úspěch, ve kterých si PJ myslí, že se taková koncentrace může hodit.

Během svého soustředění máš tendenci ignorovat vše okolo (pokud se to z nějakého důvodu nehodí, musíš uspět v hodu proti Vůli) a na pocítění vnějších vlivů během soustředění dostaneš −5.

PJ ovšem může nařídit, že v některých situacích potřebuješ svoje soustředění rozdělit. Tahle výhoda ti pak není k ničemu.

Časová netečnost, M, N*15 bodů*

Jsi silně zakořeněn v pravděpodobnosti. Pokud se změní historie, zapamatuješ si jak původní, tak novou verzi. Pokud se zúčastníš časového paradoxu, nejsi zničen, i když celý zbytek tvého světa zničen být může. V nové časové lince máš vždycky místo a nedojde u tebe ani ke ztrátě staré paměti (V extrémním případě se může stát, že máš dvě kompletní soupravy vzpomínek; v tom případě musíš pokaždé, když potřebuješ rychle vybrat něco z té správné, hodit na IQ. Taký se ti bude asi dost hodit Obelhávání, protože jinak bys mohl skončit v blázinci... ☺). Má to však nevýhodu : tvoje osoba se objeví při dělení či překrývání časových linek v každé verzi, a je ti podobná tak, jak je to jen možné.

Tato výhoda má smysl pouze v případě, že jsou možné časové paradoxy či změny historie. Odpovídající nevýhodou je Unikátní {175}.

Čich na nebezpečí, M, O*15 bodů*

Sice se na to nemůžeš vždy spolehnout, ale většinou ti něco dá tušit přítomnost akutního nebezpečí dřív, než už bude pozdě. Pokud máš Čich na nebezpečí, PJ si tajně hodí proti tvému Vnímání vždy, když má nastat nějaká nebezpečná situace, například schování lupiči. Pokud se hod podaří, budeš varován, že je něco špatně dostatečně rychle na to, abys proti tomu mohl ještě něco udělat. Pokud PJ hodí kritický úspěch, řekne ti i něco málo o podstatě nebezpečí (třeba o tom, že jsou to lupiči).

Čich na nebezpečí je obsažen v Předpovědi {75}.

Čtení mysli, M, E*30 bodů*

Můžeš tajně naslouchat myšlenkám ostatních. Svůj cíl musíš vidět nebo se ho dotýkat. Pak už se stačí jenom sekundu soustředit a schopnost se aktivuje. Cíl se ovšem může zpravidla bránit; pokud tomu tak je, musí ještě nastat Rychlý střet tvého IQ proti jeho Vůli. Teprve pokud uspěješ, můžeš se bez vědomí cíle hezky usadit a číst (nebo spíš poslouchat).

Slyšíš všechno, co daný cíl říká, co šeptá, nebo i to, nač myslí, pokud na to myslí jako na hlas ve své hlavě. Pokud nerozumíš jeho jazyku, nebo pokud zasažený není moudrý (má IQ 5 a méně), přebírají se jenom jeho pocity, to co vidí, a podobně. Čtení mysli můžeš udržovat bez jakýchkoli nesnází. Pokud si přeješ přepnout na jiný cíl, musíš nejprve opustit tento, a pak teprve napadnout cíl nový. Zase se musíš sekundu koncentrovat a udělat Rychlý střet. Pokud chceš číst z více cílů zároveň, musíš si pořídit Dělenou mysl. Každý oddíl tvé mysli pak může číst od jednoho terče.

Pokud neuspěješ, můžeš to zkusit znova, ale s -2 za každý neúspěch proti danému cíli v poslední hodině. Pokud zakusíš kritický neúspěch, má daný cíl od tebe na celých 24 hodin pokoj; po tuto dobu na něj tuto schopnost nesmíš použít.

Čtení mysli má sice většinou psionický původ, ale to nevylučuje ani ostatní možnosti: magii, dar od bohů, technologii.

Běžné je Smyslové omezení, hlavně na hmat. Pokud si vezmeš omezení na slyšení, pak můžeš působit třeba jako „dolovač pravdy“ nebo (s Univerzálním) „univerzální překladatel“.

speciální vylepšení

kyberneta Můžeš číst i myšlenky těch, co mají výhodu Digitální mysl (včetně (a hlavně) počítačů ☺).

Ve střetu máš k IQ postih; odečítá se ti od něj Složitost cílového systému. Nesebezpečný stroj (IQ 0) se nebude bránit; prostě si jen hoď proti IQ – Složitost. +50 %.

senzor Také cítíš, co cítí cíl. Pokud je ovšem omráčen, mučen, právě bojuje nebo je zabit, zažiješ jeho bolest a hrůzu; můžeš tedy i omdlít nebo si okamžitě házet na Strach. Je-li cíl zabit, spojení skončí. +20 %.

univerzální Nevadí, že cíl není moudrý (má IQ 5 a méně) nebo že hovoří jazykem, kterému nerozumíš. Rozumíš mu stejně. +50 %.

speciální omezení

pouze kyberneta Stejně jako Kyberneta, ale můžeš číst pouze Digitální mysli. -50 %.

rasové Tato schopnost funguje pouze na příslušníky stejné či podobné rasy (tady má zase poslední slovo PJ. Člověk je podobný elfovi, ale pes není podobný trollovi). Pokud toto zkombinuješ s omezením Založeno na smyslech, máš rasu, která mezi sebou dokáže sdílet svoje pocity skrz biochemické procesy. -20 %.

pouze senzor Stejně jako Sensor, nemůžeš číst myšlenky. -20 %.

telekomunikace Tuto schopnost můžeš použít jen na ty, se kterými právě telekomunikuješ. -20 %.

telepatie Tato schopnost je součástí psionické síly Telepatie. -10 %.

Další hlava, T, E

15 bodů / ks

Máš více než jednu hlavu, každou s plně funkčníma očima, ušima, ústy a mozkem, který je „zálohou“ tvého původního mozku. Každá další hlava ti ještě dává Další ústa a jednu úroveň Vylepšeného sledování. Mozek, jak už bylo řečeno, je ale pouze zálohou mozku původního, což znamená, že ti ani neposkytuje nové schopnosti, ani ti neposkytuje mentální akce navíc. Z jedné rány do hlavy nebo do krku nemůžeš utrpět více než $\frac{2 \times \tilde{Z}_t}{\text{počet hlav}}$ zranění. Jakýkoli zásah do hlavy, který tě normálně omráčí, vyřadí pouze zasaženou hlavu; ostatní fungují dál! Jakýkoli zásah do hlavy, který tě normálně zabije, zničí pouze vybranou hlavu, přičemž je na PJ, jakým způsobem to bude : jestli bude uražena, rozdrčena nebo vybuchne. Ty ovšem chytíš maximální možné zranění podle vzorečku výše.

speciální omezení

bezmozek Tvoje nová hlava sice poskytuje Další ústa a jednu úroveň Vylepšeného sledování, ale neobsahuje záložní mozek. Rána do takové hlavy nemůže způsobit více zranění než $\frac{2 \times \tilde{Z}_t}{3 \times \text{počet hlav}}$, ale pokud dostaneš do centrální (první) hlavy, můžeš být snadno omráčen, vyřazen nebo zabit (i se všemi ostatními hlavami), přestože zbylé hlavy mohly být zcela v pořádku. -20 %.

Další nohy, T, E

Proměnná

Pokud máš další končetinu, kterou můžeš užít k chození, ale ne k manipulaci s předměty, je to v GURPS noha (pokud chceš nohu, která je zároveň i rukou, podívej se na Další ruku). Normální nohou můžeš kopnout za bod drtivého poškození v běžném dosahu (1 pro člověka). Norma pro člověka jsou dvě nohy, celkem za 0 bodů. Za více než dvě nohy si musíš zaplatit.

tři nebo čtyři nohy Pokud ztratíš nohu, můžeš používat jen polovinu svého Pohybu. Ztráta další nohy znamená pád. 5 bodů.

pět nebo šest nohou Každá ztracená noha snižuje tvůj Pohyb o 20 %, dokud ti nezůstanou pouze tři nohy. V té chvíli je tvůj Pohyb snižen na 40 %. Pokud ztratíš další nohu, upadneš. 10 bodů.

sedm a více nohou Za každou ztracenou nohu se ti odebere 10 % z Pohybu. Jakmile ti zůstanou pouze tři nohy, je tvůj Pohyb pouze 40 % Pohybu. Pokud ztratíš další nohu, padáš. 15 bodů.

Tato vylepšení a omezení musíš aplikovat vždy na všechny svoje nohy.

speciální vylepšení

dlouhé Tvoje nohy jsou delší v poměru k tvému tělu než lidské nohy v poměru k lidskému tělu. To zvyšuje tvůj ObrModif pro účely počítání dosahu kopu nebo šplhání o X . $+100\%$ za jedno X .

speciální omezení

nemohou kopat Tvoje nohy nejsou uzpůsobeny ke kopání. K tomu je nelze použít. -50% .

Bytosti s dvěma nohama mohou být upravovány také. Vylepšení se promění na výhodu, omezení na nevýhodu, obojí za jednu desetinu procentové hodnoty. Tedy, pokud máš člověka a chceš, aby Nemohl kopat, bude to -5 bodová nevýhoda.

Další ruce, T, E

Proměnná

Další končetina, po které nemůžeš chodit, ale můžeš s ní manipulovat předměty je v GURPS ruka, přičemž nezáleží na tom, odkud vyrůstá nebo jak vypadá. Rukou můžeš i útočit za bod-1 drtivé škody. Člověk má obvykle dvě ruce. Každá ruka má základní cenu 10 bodů.

Svoje ruce můžeš použít k více nebojovým úkolům zároveň. Pokud máš tři ruce, můžeš třeba oběma rukama psát na klávesnici a tou třetí obsluhovat myš. Pokud ale kvůli tomu musíš dávat pozor na víc věcí, musíš si koupit Vylepšené sledování.

Ruce navíc můžeš použít také v boji, i když ti nedávají žádné další útoky; útočit můžeš stejně jen jednou za kolo, nekoupíš-li si tedy Další útok {40}, ale máš velkou výhodu, pokud se snažíš protivníka uchopit a pustit se s ním do křížku. Na jakékoli popadnutí máš $+2$ za každou ruku, kterou máš navíc oproti protivníkovi a která není kratší než normální ruka. Na povalení nebo odolávání povalení máš $+3$, pokud máš více rukou než tvůj protivník.

speciální vylepšení

extra ohebné Ruce s tímto vylepšením jsou ohebnější než lidské ruce. Může se jednat třeba o chapadla nebo o sloní chobot. Tyto končetiny vždy dosáhnou na všechny tvoje další končetiny. Přitom nezáleží na poloze těla ani na celkovém rozložení končetin. $+50\%$.

dlouhé Tyto ruce jsou delší než normální lidské ruce (delší = poměr délky ruky ku délce těla je vyšší než poměr délky ruky ku délce těla u člověka), čímž se ti zvyšuje ObrModif k počítání dosahu. Tímto bonusovým dosahem jsou ovlivněny i ruční zbraně pro boj zblízka. Navíc každý další bod ObrModif daný tímto vylepšením dává 1 bod poškození za každou celou kostku poškození, pokud útočíš mávacím útokem. $+100\%$ za každý bod ObrModif pro počítání dosahu navíc.

speciální omezení

ruce = nohy Tvoje „ruce“ jsou ve skutečnosti jen mimořádně flexibilní nohy. Pokud je používáš, nemůžeš po nich chodit (což ti ovšem nebrání v užívání jiných druhů pohybu). Tímto navíc získáš obecné omezení Dočasná nevýhoda — Bez nohou. Taková ruka zpravidla je (ale ne nutně) Krátká. -30% .

není určena k boji Tato ruka je nevhodná k boji a používání zbraní. Nemůžeš s ní rozdávat údery nebo bojovat ručními zbraněmi pro boj zblízka. Jakákoli jiná činnost než nošení zbraně pro boj zblízka nebo boj zblízka je přípustná, včetně boje palnými zbraněmi nebo podobnými střelnými zbraněmi. -50% .

krátká Tato ruka má pouze dosah R (jen rvačka). Z dosahu všech útoků zblízka, které konáš touto rukou, odeber 1 metr. Pokud jsou všechny tvoje ruce krátké, máš navíc -2 k jakémukoli pokusu o popadnutí protivníka. -50% .

slabá Tato ruka má jen určitý zlomek tvé základní síly. -25% , *jestliže má polovinu tvé základní SL*, -50% , *jestliže má čtvrtinu tvé základní SL*.

zbraňonosná Tato ruka má jen jediný účel: držet zbraň. Nic jiného dělat nemůže; nemůže onou zbraní ani bojovat — je to pouze stojan na zbraň, který máš stále s sebou. Toto omezení navíc vylučuje přítomnost všech jiných speciálních omezení na této ruce. -80% .

Bytosti s jednou nebo dvěma rukama lze také upravovat. Z těchto speciálních vylepšení se stanou výhody, z těchto speciálních omezení nevýhody. Cena je desetina procentuální hodnoty za ovlivněnou ruku, tedy člověk s jednou pacifistickou rukou, která Není určena k boji bude mít nevýhodu za -5 bodů. Člověk s oběma takovými rukama má nevýhodu za -10 bodů.

Pokud máš pouze jednu ruku, nezapomeň i připočítat hodnotu nevýhody Pouze jedna ruka!

příklad Sloní chobot je Extra ohebný, Dlouhý a Slabý. Dohromady je to 50 %, 100 % a -50 %, převedeno na body 5, 10 a -5. Teď pouze sečteme: $5 - 5 + 10 = 10$. Sloní chobot je tedy 10bodová výhoda.

Další útok, T, O

25 bodů za útok

Můžeš útočit víckrát za kolo. (Normální bytosti mohou v GURPS útočit nezávisle na počtu svých končetin za kolo pouze jednou.) Každý další útok ti umožňuje (překvapivě) v každém kole provést ještě další útok. Nemůžeš si vzít více útoků, než máš dohromady končetin (schopných boje), přírodních útoků (kousání, mlácení Mlátičem {57} apod.) a útoků výhodou (Způsob utrpení {108}, Spoutání {89} a Vnitřní útok {102}); slovo PJ je ale konečné.

Obyčejný člověk si může koupit jeden Další útok. To mu umožní bojovat oběma rukama zároveň a odráží to velmi vytržbenou koordinaci. Superhrdinové a ne-lidé toto omezení nemají. Tak třeba superpolicista si může koupit dva Další útoky, což mu umožní vystřelovat ze svých očí paprsky, střilet z pistole a bojovat zblízka pendrekem naráz. Drak může pořídit 4 Další útoky, což mu umožní udělat celkem 1 (základ) + 4 další útoky. Takový drak tedy může v jednu kole použít drápy, vyfouknout oheň, nabrat protivníka na rohy, praštit ho ocasem a ještě ho kousnout.

Další útok je ale pouze další útok. Neruší postih -4 za používání „levé“ ruky (pak tě asi zajímá Ambidexterita {35}) ani neumožňuje udělat několik manévru Míření zároveň (nechceš Vylepšené sledování? {105}). Některé útoky sice můžeš spotřebovat na , ale jediné, co můžeš použít vícekrát, je útok.

Další útoky a Vše do útoku

Když dá držitel Dalšího útoku Vše do útoku, musí zvolit jeden druh bonusu pro všechny útoky!!! Tak například nelze udělat jedno Vše do útoku (Přesné) a druhé Vše do útoku (Silné). Pokud si vezmeš Vše do útoku (Dvojitě), znamená to, že můžeš provést ne dvakrát tolik útoků, ale pouze o jeden více!

V každém kole můžeš použít jeden svůj útok na Rapidní rány s obvyklým postihem. Všechny další tvoje útoky se spotřebují dalšími Rapidními ranami, dále bez postihu.

Další ústa, T, E

5 bodů / ks

Máš více než jedna funkční ústa. Tato mohou být umístěna kdekoli na tvém těle. Všechna další ústa jsou schopna dýchat, jíst a mluvit. Jako útok můžeš samozřejmě použít kousnutí; pokud máš Další útoky, můžeš kousnout vícekrát nebo je kombinovat s bojem zbraněmi. Pokud máš Dělenou mysl, můžeš vést tolik konverzací nebo sesílat tolik kouzel s mluvenými zaklínadly apod., kolik je menší číslo z počtu oddílů mysli nebo úst. Ostatní výhody plynoucí z tohoto jsou : špatně se dáš udusit, špatně se dáš utišit ☺ nebo možnost zpěvu dvojhlase ☺!

Další život, M, E

25 bodů / ks

Můžeš se ze světa mrtvých vrátit mezi živé! Nezáleží na tom, jak jsi byl „zabit“; prostě nezemřeš. Detaily si vypracuj s PJ. Ten může také postavám povolit kupování záložních životů i ve hře.

speciální omezení

záloha Jakmile zemřeš, vrátíš se do své záložní kopie. Způsob pořízení záložní kopie záleží na PJ. Může to trvat minuty nebo hodiny, možná i ve speciální fabrice. Když kopii pořizuješ, přepiš si osobní deník. Jakmile zemřeš, zahodíš svůj deník a budeš hrát podle starého. -20 %.

vyžaduje tělo Zpět přicházíš v nehmotném stavu, třeba jako duch nebo jako počítačový program. Sice se tvůj osobní deník nezmění (na rozdíl od Zálohy), ale nemůžeš nijak interagovat s okolním světem, dokud nezískáš nové tělo. Detaily jsou na PJ. -20 %. -40%, *jedná-li se o drahé tělo či jsou-li podmínky ještě jinak ztíženy.*

Detekce, T / M, E

Proměnná

Můžeš detekovat nějaké materiály nebo skutečnosti, a to i když je nemůžeš přímo prozkoumat běžnými pěti smysly. To vyžaduje sekundu koncentrace, po které si PJ tajně hodí proti tvému Vnímání. Hod se popřípadě může opravit podle Velikostní a Rychlostně-dostřelové tabulky v druhé knize (v dodatku Tabulky). Můžeš si koupit výhodu Vyvinuté smysly a tím si dodat bonus k hodu (a tím i zvýšit dostřel, protože si budeš moci dovolit větší postih za něj). Pokud se ti hod podaří, PJ ti řekne směr, množství a přibližnou vzdálenost toho, co hledáš. Pokud se nezdaří, nevycítíš zhora nic.

Detekce ti navíc umožňuje zjistit bližší podrobnosti o tom, co jsi vlastně našel. Hodíš si proti IQ; čím více

uspěješ, tím víc podrobností získáš. Například, pokud máš Detekci (Kovy), můžeš rozlišit při tomto úspěchu zlato od železa. Pokud uspěješ více, můžeš třeba i zjistit, jestli je ve formě žíly, rudy nebo kostek. V případě kritického úspěchu můžeš třeba i říci, jak čistý je daný kov.

Základní cena Detekce záleží na tom, co všechno tvoje Detekce bude podporovat.

jevy vzácné to jsou třeba : čarodějnice, ohnivá magie, zombie, zlato, radary, rádia. *5 bodů.*

jevy příležitostné mohou být třeba : kouzelníci, magie, drahé kovy, elektrická pole, magnetická pole, radary a rádia. *10 bodů.*

jevy běžné zahrnují například : lidi, nadpřirozené úkazy, nadpřirozené bytosti, elektrická a magnetická pole. *20 bodů.*

jevy velmi běžné obsahují zejména : vše živé, vše nadpřirozené, všechny minerály, všechna energie. *30 bodů.*

Tato základní cena je pak patřičně opravena o následující možnosti:

speciální vylepšení

přesný Pokud hod na Vnímání u PJ uspěje, dovíš se i vzdálenost daného objektu. *+100 %.*

detekce signálů Dokážeš zaznamenat přenos nějakých dat (ale nemůžeš zjistit, jakých) určitým spojovacím prostředkem. Sice netrpíš žádné postihy, ale musíš být v okruhu dvojnásobku dosahu signálu a, pokud je signál koherentní, to jest, že se drží u sebe, i v jeho cestě. *+0 %.*

speciální omezení

neurčitě Nemůžeš zjišťovat žádné podrobnosti o detekované věci, pouze můžeš vycítit její přítomnost či nepřítomnost. *-50 %.*

Dělená mysl, M, E

50 bodů / oddíl

Tvoje mysl je rozdělená do více součástí spolu kooperujících. Každý oddíl pracuje naprosto samostatně a nezávisle na oddílech ostatních. Tyto oddíly jsou identické, ale efekty, které se týkají mysli, jsou ovlivňovány vždy samostatně.

Tato výhoda ti v žádném případě nepovoluje vykonávat více fyzických akcí během jednoho kola. Obyčejná postava si může zvolit v každém kole jeden manévr, kterým se bude zabývat. Každý další oddíl přidává nárok na zpracování dalšího *mentálního* manévru v jednom kole. Na nároky na zpracování extra tělesných manévru v kole asi hledáš Další útok.

Přístup k tělu je výlučný, to znamená, že tělo může používat pouze jeden oddíl zároveň. Pokud se nějaký oddíl octne pod vnějším nátlakem a potřebuje přístup k tělu sám, musí nejdříve bojovat s tím oddílem, který má tělo zamknut pro své použití. Je to Rychlý střet Vůlí obou oddílů. Oddíl, který tělo aktuálně ovládá, má +1.

Dvě možnosti této výhody jsou tu i pro vozidla sestavená podobně jako postavy:

hejblata Každý „oddíl“ znamená pouze sadu různých tlačítek, páček, ovládačů a hejblat, která vyvolávají tvoje schopnosti. Operátor tedy může vykonávat svoje manévry s využitím tvých schopností. Pokud jsi vozidlo s IQ 0, operátor ovládá všechny tvoje akce. Fyzické limity ale nejsou zrušeny, to znamená, že vozidlo doopravdy *nemůže* střelout z obou těch nádherných kulometů v jednom kole záraz. *25 bodů za oddíl.*

oddělená hejblata Každý oddíl pořídí nějaká hejblata (viz výše). Všechno to funguje stejně, až na tu skutečnost, že hejblata jsou rozmístěna tak, že určitý člověk má k dispozici v jednu chvíli pouze hejblata příslušící k jednomu účelu, třeba ke střelení z těch hezkých kulometů, ale nedosáhne na volant (tam by měl být někdo jiný). *10 bodů za oddíl.*

Uvedené ceny nahrazují cenu 50 bodů za oddíl.

Digitální mysl, M, E

5 bodů

Ve skutečnosti jsi pouze počítačový program, který dokáže zpracovávat vnější vjemy. Můžeš tedy obývat pouze tělo, které obsahuje počítač s alespoň takovou Složitostí, jaká je polovina tvého IQ. Jsi zcela imunní vůči jakékoli schopnosti, která je definována jako Telepatická a vůči jakémukoli kouzlu, které účinkuje pouze na živé mysli. Na druhé straně tě ale mohou položit počítačové viry nebo schopnosti, které účinkují pouze na digitální mysli. Můžeš být odpojen ze sítě a pokud má někdo kolem tebe dovednosti Hackování počítačů či Programování počítačů, může ti třeba číst myšlenky, může ti tam nahrát nové nebo tě může i vyřadit z boje (když někde přeteče zásobník nebo se dereferencuje NULL ☺)!

Asi budeš chtít koupit zvláštnost Stroj, ale to není povinné, poněvadž můžeš být organická postava s vmontovaným počítačem. Asi také budeš mít zvláštnost Automaton.

Pokud můžeš operovat rychleji než lidská mysl, kup si Vylepšený časový cit. Pokud se můžeš na určitou dobu posilovat a přidávat si schopnosti skrze spouštění programů, kup si Zásuvné schopnosti.

Pokud na svém systému můžeš spustit více instancí téže mysl, kup si Dělenou mysl. Pokud se můžeš kopírovat i na jiné systémy, zvol ke koupi Rozdvojení. A pokud máš v sobě disketu se zálohou sebe sama, kup si Další život.

A nakonec : pokud se můžeš sám o své vůli nahrávat do jiných počítačů, kup si Podrobování. A pokud to můžeš dělat *snadno*, kup si Loutku.

Divoký talent, M, N

20 bodů za úroveň

Dokážeš dělat různé věci bez toho abys věděl, jak. Každá úroveň ti dává možnost jednou za herní sezení zkusit hod proti jakékoli dovednosti, přičemž se háže proti OB, je-li to dovednost založená na OB, IQ pro mentální dovednosti, SL pro některé fyzické dovednosti, apod. Netrpíš žádnými výchozími postihy, ale to neznamená, že nemůžeš dostat postihy kvůli prostředí nebo vybavení. ÚT je v tomto případě nedůležitá; středověký mnich (ÚT 3) se může klidně pokusit o Programování počítačů (ÚT 12).

Divoký talent lze použít i na dovednosti, které nemají žádnou výchozí hodnotu; ovšem za předpokladu, že máš všechny požadavky splněny. Například můžeš házet nějaká neznámá kouzla, pokud máš Magii, nebo v boji použít nějaké úžasné údery, pokud jsi Vytřénován Mistrem.

Divoký talent se nedá použít na ty dovednosti, které již znáš.

speciální vylepšení

zadržování Můžeš se naučit dovednosti, které tímto způsobem použiješ! Aby se to mohlo stát, musíš mít v okamžiku hodu alespoň jeden bod. Pokud jej máš a v hodu uspěješ, můžeš si dovednost koupit na úrovni 1 bodu. Schopnost naučená touto cestou však po jeden měsíc trpí omezeními : nedá se vylepšovat a navíc máš postih -2. Pokud ovšem hodíš kritický úspěch, můžeš použít schopnost bez postihu a hned ji vylepšovat. V případě neúspěchu se prostě dovednost naučit nemůžeš, pokud hodíš dokonce kritický neúspěch, ztratíš dokonce i svůj bod. Pokud uspěješ, ale postrádáš některé požadavky, dostáváš postih -4 na tak dlouho, dokud nebudou všechny předpoklady splněny. Navíc se nemůžeš naučit dovednost z vyšší ÚT, než je tvá vlastní. -25 %.

speciální omezení

pouze tísňová použití Tvůj Divoký talent bude fungovat pouze v situacích, které vysloveně ohrožují tvůj život – jako například zoufalý boj. Použití tvého talentu se pak děje čistě na úrovni požadovaného výsledku, tedy je možné říci : „Nějak ho ode mě dostaň!“, ale není možné přesně specifikovat herní schopnost; nelze tedy říci : „Použij Judo!“. PJ si pak k tvému cíli vybere odpovídající schopnost a proti té tě nechá hodit, přičemž není nijak omezen okruh použitelných dovedností; pokud máš Magii, může vybrat kouzla, pokud jsi Vycvičen Mistrem, může vybrat nějaké úžasné bojové techniky. Pokud si PJ myslí, že to můžeš zvládnout svými stávajícími schopnostmi, poradí, kterou použít. Ale to stejně jeden z tvých Divokých talentů vyplývá! -30 %.

zaměřen Tvůj Divoký talent není tak divoký, jako obvykle. Při použití Divokého talentu jsi proto omezen na určitou třídu dovedností. Výběr třídy je nutno konzultovat s PJ. -20 %.

Dlouhověčnost, T, O

2 body

Budeš žít dlouho. V hodech na stárnutí {druhá kniha, ?} neuspíváš jen na 17 a víc, nebo, máš-li ZD 17 a víc, jen na 18.

Dominance, M, N

20 bodů

Umíš svým útokem nakazit ostatní nějakou nadpřirozenou nemocí, která způsobí, že se promění v jedince stejného druhu jako ty a kteří ti budou sloužit. Tohle je schopnost vhodná pro různé upíry a vlkodlaky — PJ by se ji neměl bát zakázat postavám. Dominance působí jen na příslušníky stejné nebo velmi podobné rasy rase útočníka. Opět, poslední slovo má PJ.

Když si Dominanci koupíš, musíš určit jeden přirozený útok, který bude nákazu přenášet — to znamená Bodce nebo Drápy, ale ne vnější zbraně, tedy meče a podobně. Kdokoli, koho touto zbraní poškodíš, je ohrožen nákazou a musí s ní bojovat. Pravidelně si háže proti způsobenému zranění (tomu, které dostal od tebe) třemi kostkami — pokud hodí méně, je nakažen a za 2k dní se nákaza rozvine naplno; to jest, pokud nebude mezitím škodlivé působení zastaveno nějakými nadpřirozenými silami, se promění v stejný druh příšery jako jsi ty, útočník. Nejčastěji se háže jednou denně. PJ samozřejmě může schopnost zatížit dalšími podmínkami — například že nestačí napadeného praštit jednou, ale třikrát.

Jakmile je zhoubné dílo dokonáno, oběť dostane tvoji rasovou šablonu a nevýhodu Otrocké smýšlení {161}. Pokud někoho ovládne svojí schopností Dominance (která je většinou součástí rasové šablony), bude muset poslouchat nejen jeho, ale i tebe, přičemž ty máš vyšší prioritu.

Dominance sama sice stojí 20 bodů, ale pokud chceš nakaženého ovládat, musíš si jej koupit jako Spojence s vylepšením „Poskok“ (bude poslouchat) a „Zvláštní schopnosti“ (bude šířit nákazu). Můžeš si zvolit jakoukoli frekvenci objevování, kterou můžeš dále vylepšovat za svoje body. Pokud si ovšem nemůžeš nakaženého koupit jako Spojence, dokonce ani s frekvencí 6 a méně, cíl nakažen sice je, ale tvým sluhou se nestává a ani nedostává výše zmíněné Otrocké smýšlení.

Dominance trvá, dokud nezemřeš (pro nemrtvé : doopravdy nezemřeš, tj. dokud nejsi zabít), dokud není její působení zrušeno nějakými nadpřirozenými prostředky nebo dokud tvůj sluha nezesílí natolik, že už nebudeš mít (nebo chtít) na jeho zaplacení coby Spojence. Pokud se stane cokoli z toho, tvoje oběť ztratí Otrocké smýšlení a bude již nadále svobodná. Body, které jsi dal do „spojenectví“ s nakaženým teď můžeš využít na dominování nad dalšími oběťmi.

Pokud chceš nevýhodnou podobu Dominance, podívej se na nevýhodu Nakažlivý útok {153}.

Dorůstání, T, E

40 bodů

Dorůstají ti ztracené končetiny i orgány! Ztracené ucho, prst, dráp, kus šlahounu atd. ti dorůstají do 1k dní, ztracená ruka (od zápěstí dál) nebo noha (od kotníku dolů) naroste do 1k+1 měsíců a ztracené oko, paže (celá) nebo noha (celá) 2k+2 měsíců. Pokud máš i Regeneraci {79}, celé to funguje mnohem rychleji : části dorůstají tak rychle, aby platilo, že jakmile máš plný počet životů, je tvé tělo opět kompletní.

speciální omezení

menší Dorůstají ti pouze uši, drápy, prsty a jiné malé součástky. Větší jsou ztraceny natrvalo. -50 %.

Drápy, T, E

Proměnná

Máš drápy. Tahle výhoda ovlivňuje všechny tvoje ruce i nohy; za to, že si necháš ovlivnit jen část z nich nedostaneš žádné body. Rozeznáváme několikere varianty, a to od kratičkých centimetrových až po metrové drápy:

malé drápy Velmi krátké drápy, asi takové, jako má pes. Přidej +1 za každou 1k ke svým poškozením úderů či kopáním; tak například 2k–3 poškození se vylepší na 2k–1 (2k–3 jsou pořád 2k, takže +2). *3 body.*

kopyta Máš kopyta, asi tak, jako kůň. Přidej +1 za každou 1k ke svému poškození kopáním. Kopyta dále poskytují OPŠ 1, ale pouze pro chodidla. *3 body.*

krátké drápy Krátké drápy, podobné kočičím. Škody, které působíš úderů či kopáním nejsou drtivé, ale sečné. *5 bodů.*

drápy Drápy zvící asi třiceti centimetrů. Škody, které působíš úderů nebo kopáním nejsou drtivé, ale sečné či bodné. Jaké budou, si vybíráš vždy před hodem na poškození. *8 bodů.*

dlouhé drápy Obrovské drápy, které budí dojem, jako by z tvého těla vystupovaly meče! Délka drápů je asi 1 m. Ohledně poškození platí totéž, co o Drápech, ale za každou 1k poškození kopáním nebo úderů se ti přidává +1. Poškození může být velké bodné, chceš-li. *11 bodů.*

Drápy mají dosah R, až na Dlouhé drápy; ty mají dosah 1.

Duchařina, M, E

10 bodů

Můžeš se dostat do jakéhosi transu, ve kterém skrz tebe mohou komunikovat duchové s reálným světem. Trans se musí navodit jednou minutou (60 koly) soustředění. Poté si musíš hodit na Vůli a teprve pokud uspěješ, je spojení úspěšně navázáno a komunikace může začít.

Když jsi navázal spojení, jakýkoli duch do tebe může vstoupit a použít tě na zprostředkování informací do reálného světa. Akce ducha popisuje P.J. Duch přitom odpovídá na otázky ostatních, ovšem není povinen mluvit pravdu. Ty v tomto stavu nevíš o tom, co se děje kolem tebe; funguješ pouze jako nějaká „brána“, ačkoli víš, co duch dělá, nemůžeš ho nijak ovlivnit ani s ním interagovat.

Toto je mírná forma ovládnutí. Duch tě může použít pouze na komunikaci s ostatními a ty můžeš trans kdykoli zrušit. Pokud má ovšem duch výhodu Podrobování {70}, může si tě zkusit podrobit zcela. Na obranu máš ovšem +5 jako „obezřelý“ cíl. Pro tyto účely se počítá, jako by se tě duch dotýkal.

Duchovní svěcení, S, O

5 bodů

Jsi uznávaným knězem určitého náboženství. Užíváš si mnoha výhod, které nemá jen tak někdo, zvláště práva

dělat svatby, pohřby, nebo podobné. Proto máš +1 na reakci od těch, kteří tě uznávají, od těch, kteří jsou stejné víry a od těch, kteří tě označují příslušným titulem — Otče, Sestro, Rabíne.

Pamatuj však, že ne všichni kněží jsou „dobří“! Aka'ar, velekněz Kultu Seta, je taktéž kněz. Jeho požehnání a svatby jsou stejně uznávané jako křesťanské obřady. A — pokud to samozřejmě bude Setovým přáním — bude moci provozovat exorcismus, a to nepochybně silnější než ten křesťanský, protože, koneckonců, takovýhle kněz bude mít asi mnohem lepší znalosti o démonech. . .

Duchovní svěcení je čistě společenské; základy mají na starost Požehnaný, Obdařen mocí, Pravá víra. Obsahuje Náboženskou hodnotu 0 {30}; chceš-li mít víc moci, Hodnota si zvýš.

Echolokace, T, E

Proměnná

Umíš vyzařovat energii, která se porůznu odráží od okolních předmětů a zase se k tobě vrací. Z toho, jak se energie vrátila, jsi pak s to si udělat obrázek o okolí. Echolokace ti umožňuje zjistit velikost, pozici a tvar, ale ne bližší vzhled ani třeba přesné detaily (pokud vyzáříš tuto energii na dopis, pak zjistíš, že je to něco obdélného, že je to velké asi 20 na 30 cm a že to leží tam a tam, ale nic víc). Nemá to nic co do činění s lidským zrakem. Echolokace nevyžaduje světlo; může se tedy jednat o hrubou náhradu zraku tam, kde je k jeho užití přílišná tma. Vnímáš ve výšce 120 stupňů velké.

Tento cit je takzvaně aktivní. Kdokoli nebo cokoli, co je citlivé na tu energii, kterou vyzařuješ, tě může detekovat až na dvojnásobek tvého vlastního dosahu. Ovšem, na rozdíl od ostatních sensorových výhod, se dá tahle vypnout (viz Výhodný vypínač před začátkem seznamu).

Níže je seznam druhů echolokace. Každá z nich je samostatnou výhodou, pro které ovšem platí obecná pravidla vypsána výše. Každá z nich má navíc svůj samostatný základní dostřel, který můžeš přenastavit pomocí kupování vylepšení Zvýšený dostřel nebo omezení Snížený dostřel.

radar Tvoje Echolokace je založena na radiových vlnách. Základní dostřel jsou dva kilometry. Pokud uspěješ v hodů na Smysly, dokážeš zachytit jenom neproniknutelné objekty alespoň lidské velikosti, dále to, jestli se daný objekt pohybuje nebo ne, ale to je všechno. Nemůžeš s ním získat žádný obraz skutečnosti, natož s ním třeba zaměřovat střelecké útoky. Radar funguje dobře pouze na létající cíle — pokud chceš radarovat jakýkoli objekt, který není vykreslen proti nebi, máš na již zmíněný hod na Smysly −4. Pod vodou je radar k ničemu — nedá se použít. *20 bodů.*

obrázkový radar Tvoje echolokace je založena na milimetrových vlnách. Základní dostřel je 200 metrů. Můžeš rozeznávat menší objekty a jejich tvar, ale na určení přesných detailů potřebuješ uspět v hodů na Smysly. Obrázkový radar pronikne nejvýše tenkou tkaninou či vegetací. Máš +3 k hodů na objevení skrytých zbraní a podobných věcí. Obyčejný detektor radaru má na zachycení tvých paprsků −4. Nepracuje pod vodou. *20 bodů.*

L-radar Je to něco podobného jako obrázkový radar, ale založeno na laserových paprscích. Základní dostřel je dvě stě metrů. L-radar je podobný obrázkovému radaru, ale paprsek je užší a nabízí lepší rozlišení. To sice znamená −4 na hody pro nalezení chtěného předmětu, ale zase +4 pro jeho identifikaci. L-radar dokážou zachytit jen specializované přístroje, a i ty s −4.

L-radar nepronikne pevnými objekty, ale ani hustým kouřem. V dešti nebo sněhu je dostřel 20 – 100 metrů, pod vodou dva metry. (Děšť / sníh 10 – 50 %, pod vodou 1 % dostřelu). *20 bodů.*

pararadar Tvůj radar je založen na něčem, co my v jednadvacátém století neznáme. Ber ho jako obrázkový radar, ale absolutně nezjistitelný ničím kromě nějaké vyšší technologie. Funguje v jakémkoli prostředí. *40 bodů.*

sonar Tvůj radar je založen na ultrazvukových vlnách. Opět, můžeš rozeznávat menší objekty a jejich tvar, ale na určení přesných detailů potřebuješ uspět v hodů na Smysly. Základní dostřel jsou pod vodou dva kilometry. Sonar nefunguje, pokud jsi ohlušen, a nebo se může na chvíli zaseknout nebo porouchat, pokud se ve tvé blízkosti strhne nějaký velký rachot — třeba výbuch. Postavy s Ultraslyšením tvoje vysílání uslyší. Ve vzduchu je Sonar samozřejmě mnohem méně účinný než ve vodě — jeho základní dostřel ve vzduchu je dvacet metrů krát tlak v atmosférách (na Zemi nebo Zemi podobných světech 1 atm). Ve vakuu nefunguje vůbec. *20 bodů.*

Hodnota zvoleného typu se pak opraví o tyto možnosti:

speciální vylepšení

rozšířené zorné pole Výše tvého vnímání se rozšiřuje ze 120 stupňů na 240 nebo 360 stupňů. +75 % za 240 stupňů, +125 % za 360 stupňů.

málo pravděpodobné přerušení Použitelné pouze pro Radar a Sonar. Toto vylepšení se dá zapínat a vypínat a pokud je zapnuté, je pro ostatní těžší zachytit tvůj signál. To sice sníží dostřel na polovinu,

ale tvůj signál se dá detekovat jen na jedenapůlnásobek půleného dostřelu. *+10 %*

multimód Použitelné pouze pro Radar. Máš zároveň Radar i Obrázkový radar a můžeš mezi nimi dle své vůle přepínat. (Toto je mnohem lepší řešení, neboť je mnohem levnější než koupě dvou samostatných výhod – výhody se totiž do značné míry překrývají) *+50 %*.

pronikání Funguje pouze s Pararadarem. Vidíš i do jakýchkoli objektů, které jsou v tvém základním dostřelu. Funguje přesně stejně jako Rentgenové vidění 2. *+50 %*.

zaměřování Pokud si vezmeš manévr Míření, můžeš se svým radarem „přimknout“ k jakémukoli předmětu. Pak můžeš přesně určovat jeho rychlost. To ti dává +3 na zásah střeleckým útokem, který ovšem alespoň jedno kolo Mířil. *+20 %*.

speciální omezení

pouze zaměřování Tvůj radar funguje přesně jako vylepšení Zaměřování, ovšem vlastní radarování provádět nesmíš! „Přimykát“ se můžeš pouze na ty předměty, které jsi už předtím spatřil nebo uslyšel. *-40 %*.

Eidetická paměť, M, O

5 nebo 10 bodů

Máš výjimečně dobrou paměť! Kdokoli si samozřejmě může zkusit na něco vzpomenout hodem na IQ, ale detaily jsou jen velmi hrubé. S touto výhodou si ovšem můžeš zapamatovat všechno a přesně; při těchto „hodech na paměť“ automaticky uspíváš a navíc si většinou vzpomeneš i na detaily. Samozřejmě máme dvě úrovně:

eidetická paměť Dokážeš si vzpomenout na základní smysl toho, co jsi viděl. Pokud chceš detaily, musíš si hodit na IQ a teprve pokud se ti tento povede, vzpomeneš si na to, co jsi chtěl vědět. Tato úroveň výhody se dá naučit i za hry (většinou se ji učí bardové a skaldové, aby si mohli bez zádrhelů vzpomenout na texty básní a písní). *5 bodů*.

fotografická paměť Jako výše, ale i na detaily si můžeš vzpomenout automaticky. Kdykoli ty, hráč, zapomeneš nějaký detail, který tvoje postava viděla nebo slyšela, můžeš se zeptat postav nebo PJ a ti ti musí pravdivě odpovědět. (Pozn.: To je důsledek tvé paměti. Postavy ti v tomto případě v herním světě nic neřekly, vzpomněl sis sám!) *10 bodů*.

Toto je výlučně „mechanická“ výhoda. Ovlivňuje pouze vzpomínání si, ale neobsahuje porozumění tomu, nač sis vzpomněl. Proto nedává žádné výhody při učení dovedností. Ale kdykoli potřebuješ něco „nadrtnit“ nebo „nabíflout“, (mechanicky si zapamatovat) pak za Eidetickou paměť máš na IQ hod +5, za Fotografickou +10!

Elastická kůže, T, E

20 bodů

Můžeš měnit svůj vzhled (ovšem ne oblečení ani make-up). Tím můžeš napodobit nějakého jiného příslušníka stejné či velmi podobné rasy (opět rozhoduje PJ). Přetvarování ti trvá 10 sekund. Poté si musíš hodit na Převleky a teprve pokud ti hod vyjde, vypadáš docela jako ten, kterého jsi chtěl napodobit. Do své vlastní podoby se můžeš vrátit za tři sekundy. Tato výhoda ti také dává +4 ke všem hodům na Převleky.

Empatie, M, O

5 nebo 15 bodů

Máš jakýsi „čmouch“ na lidi. Když někoho potkáš poprvé (nebo jsi s ním seznámen znova po delší době), můžeš se PJ zeptat, jaký na tebe ten člověk dělá dojem. PJ si hodí proti tvému IQ. Pokud se hod povede, řekne ti, jaký v tobě daný člověk vzbuzuje pocit. Pokud PJ hod zkazí, může lhát! (tj. říkat, že postava vzbuzuje jiný pocit, než by měla.)

Tato výhoda se hodí skvěle na zjišťování podvodníků, kriminálků, „loutek“, nebo také věrných NP. Také lze tímto způsobem zjišťovat, zda-li někdo mluví pravdu nebo lže (nikoli však zjistit, co je pravda — pouze to, je-li pravda, co cíl říká).

Tato výhoda je k dispozici ve dvou úrovních:

citlivost Na tvou Empatii se nedá ještě zcela spolehnout. K hodům proti IQ na Empatii máš −3. Ovšem máš +1 k Detekování lží, +1 k Věštění, a také +1 k Psychologii (pokud chceš analyzovat toho, s kým mluvíš). *5 bodů*.

empatie Tvoje schopnost funguje na plném IQ. Bonusy jsou : +3 k Detekování lží, +3 k Věštění a +3 k Psychologii. *15 bodů*.

Tato schopnost se dá použít pouze na moudré (IQ 6 a více) živé bytosti. Jinak tato výhoda není docela to, co bys

asi chtěl; vyber si spíše z těchto : Spřízněn se zvířaty {91}, Spřízněn s rostlinami {90} nebo Spřízněn s duchy {90}.

Filtr v plicích, T, E

5 bodů

Tvůj dýchací systém dokáže vyhnat z těla běžné nečistoty, třeba prach, výfukové plyny, kouř a dokonce i slzný plyn (ale ne nervový plyn nebo jiné jedovaté látky působící na základě kontaktu). Z takových věcí netrpíš žádnými nemocemi. To je velmi užitečné v městech se znečištěným ovzduším a v mimozemských světech. Pokud Nedýcháš {60}, tuto výhodu nepotřebuješ!

Fit, T, O

5 nebo 15 bodů

Máš lepší kardiovaskulární zdraví, než by tomu nasvědčovalo tvoje ZD. Máme tu dvě úrovně:

fit Máš bonus +1 na všechny hody na ZD (třeba na udržení se při vědomí, přežití nebo uzdravení se). To ovšem nezvyšuje tvoje skutečné ZD – dovednosti založené na ZD zůstávají stejné! Zotaveníješ si BÚ dvakrát tak rychleji. *5 bodů.*

hodně fit Jako výše, ale lepší! Bonus činí +2 a BÚ navíc ztrácíš jen poloviční rychlostí! *15 bodů.*

G-Zkušenosti, M, O

1 až 10 bodů

Máš jisté zkušenosti s tím, jak se předměty chovají v jiném než tvém domovském gravitačním poli. Trpíš vždy pouze polovinou postihu k OB za jinou gravitaci. V případech, kdy dělá nízká gravitace úkol ještě snadnějším, dostáváš k OB nejen bonus za nízkou gravitaci, ale i +1 za G-Zkušenosti. Tak například : kdybys chytal míč na Měsíci, ostatní by měli bonus +2, ale ty bys dostal +3.

Tato výhoda stojí jeden bod za jedno gravitační pole, se kterým máš zkušenosti. Tak například : pozemšťan, který si dělá běžné výlety na Měsíc, bude mít G-Zkušenosti($\frac{1}{6}$ G) za 1 bod. Pokud jsi obeznámen se všemi gravitačními poli, zaplať 10 bodů. Do osobního deníku to pak můžeš zapsat třeba jako G-Zkušenosti(Všechno).

Hermapromorf, T, E

5 bodů

Můžeš kdykoli změnit svoje pohlaví! Přípustná pohlaví jsou : muž, žena, neutrální pohlaví (co to znamená, je na konkrétním PJ). Přeměna z jednoho pohlaví na druhé trvá vždy deset sekund. (Běžná omezení jsou tato: Nutná příprava, Zabere více času a Potřeba nabít).

Hlas, T, O

10 bodů

Máš přirozeně čistý, zvučný a celkově příjemný hlas. To ti dává +2 na reakce od kohokoli, kdo tě slyší a +2 na tyto dovednosti : Diplomacie, Vemlouvání se, Mimikry, Herectví, Politika, Veřejné projevy, Sex Appeal a Zpěv.

Houpání, T, E

5 bodů

Můžeš se rychle přemisťovat pomocí houpání se na lánách, provazech a podobných věcech. Na Šplhání máš vždy +2. Houpáním se můžeš pohybovat polovinou Základního pohybu.

Hrdina, M, O

2 body za úroveň

Je dost těžké tě zastrašit. K hodům na Vůli si můžeš přidat i úroveň Hrdiny, pokud na tebe někdo používá dovednost Zastrasování nebo jiné nadpřirozené prostředky k zastrašení. Navíc, kdykoli jsi cílem něčí dovednosti Zastrasování, odečítá se mu od efektivní úrovně dovednosti úroveň Hrdiny.

Chameleón, T, E

5 bodů za úroveň

Můžeš měnit povrch svého těla tak, aby vždy splýval s prostředím. V jakékoli situaci, kdy jsi viděn, máš +2 za úroveň na Kradmost, pokud stojíš jako socha; pokud se hýbeš, tak +1 za úroveň. Oblečení tyto bonusy snižuje : +1 za úroveň, pokud stojíš, nic, pokud se hýbeš (pokud není oblečení maskované tak, že je tě v tomto prostředí hůře vidět. O tom rozhoduje PJ).

Chameleón nepomáhá, pokud jsi ve tmě. Také funguje jen na zrak; proti tomu, kdo tě může najít i jinak než

zrakem, je Chameleón na nic. Ovšem můžeš říci, že tvůj Chameleón platí místo na vidění na něco jiného (třeba na Infravidění nebo na Echolokaci).

speciální vylepšení

rozšířený Tvůj Chameleón ovlivňuje více smyslů, než jen jeden. Za každý další smysl +20 %.

speciální omezení

vždy zapnuto Nemůžeš tuto schopnost vypnout! Ti, kdo tě neznají, na tebe reagují s -1; neustálé blikání tvé pokožky je může iritovat! -10 %.

Charisma, M, O

5 bodů za úroveň

Máš vrozený talent na okouzlování a vedení ostatních. Každý může něčeho takového dosáhnout svými schopnostmi, třeba krásou nebo inteligencí, ale skutečné charisma s tímhle nemá vůbec nic společného; nezávisí totiž na schopnostech. Každá úroveň Charismatu ti dává +1 k následujícím dovednostem : Věštění, Velení, Žebrání a Veřejným projevům. Také dává +1 ke všem hodům na Vliv {druhá kniha, ?}.

Chůze po kapalinách, T, E

15 bodů

Můžeš chodit po povrchu jakékoli kapaliny tak, jako by to byla pevná zem. I na kapalinách se pohybuješ svým obyčejným pozemním Pohybem. To ovšem neznamená, že tě tato výhoda ochrání před účinky, které tě postihnou při kontaktu s určitými nebezpečnými kapalinami. Lávu sice přejít můžeš, ale obdržíš přiměřené poškození!

Chůze po vzduchu T, E

20 bodů

Vzduch, kouř a jiné plyny jsou pod tvýma nohama jako pevná zem. Nejenže můžeš chodit po vzduchu jako po zemi, ale můžeš po něm chodit i jako po schodech nahoru a dolů. Tato výhoda samozřejmě nefunguje ve vakuu — v prostředí, kde chceš tuto výhodu používat, nějaký plyn být musí. Pokud na plynu uklouzneš nebo tě někdo srazí dolů, máš ještě šanci! Každou sekundu tvého pádu si můžeš hodit na OB. Pokud uspěješ, prostě spadneš na vzduch jako na polštář a nic se ti nestane. Pokud se ti to nepovede, spadneš jak zralá hruška a utrpíš poškození, které se obyčejně pádem trpívá (viz Padání {druhá kniha, ?}). Pokud se ti to stane tři metry nad jícem sopky, nezbyvá mi než dodat „Odpocívej v pokoji.“

Chráněný smysl, T, E

5 bodů za smysl

Jeden z tvých smyslů je odolný proti přetížení. Rychle se přizpůsobí jakékoli hladině intenzity vstupu, takže maximálně po dvou sekundách jsi zcela přizpůsoben. Nikdy neutrpíš žádné poškození kvůli vstupu nevhodné intenzity, dostaneš +5 na hody na odvrácení dočasněho poškození daného smyslu a tento smysl je zároveň kryt před útoky na něm založenými. Chráněné smysly stojí 5 bodů za kus. Znamená to třeba, že tvoje oči jsou odolné proti například zábleskům laserů a dovoluje Vidění ve tmě, Nočnímu vidění nebo Infravidění se plynule nastavit na aktuální hladinu světla. Chráněný zrak tě chrání před hlasitými zvuky. Chráněná Chuť nebo Čich odfiltrovávají silné zápachy a chutě (ale ne toxiny). PJ může (s rozumným odůvodněním) povolit i jiné druhy Chráněných smyslů. Příkladem budiž Chráněný sonar {44}, který netrpí záseky a poruchami z hlasitých zvuků.

Imunita, S, O

5 až 20 bodů

Některé nebo všechny zákony tvé společnosti na tebe prostě neplatí. I když zákon porušíš, tak tě obyčejní vymahači zákona nemohou soudit ani trestat. To si může dovolit jenom jedna autorita — tvoje církev, určitá společenská třída, nějaký určitý soudní dvůr — nebo třeba jen tvůj panovník.

Bodová cena záleží na tom, kolik zákonů můžeš ignorovat (rozhodne PJ):

- Nepodléháš sice obyčejným zákonům, ovšem takové zákony, které ti nakazují, jak se máš chovat, porušit nesmíš. Příklad : středověký opat. *5 bodů.*
- Jako výše, ale zákony, které se na tebe vztahují, jsou méně přísné, než ty, co se vztahují na ostatní lidi. Příklad : středověký bard (viz níže). *10 bodů.*
- Můžeš dělat prakticky cokoli se ti zachce, kromě činů, které by ohrožovaly toho, kdo ti v první řadě Imunitu zajistil. Příklad : středověký kníže. *15 bodů.*

Za dalších pět bodů si můžeš přidat tzv. „diplomatickou imunitu“. Můžeš posílat nebo přijímat poštu, kterou obyčejné autority nemohou zadržet, otevřít a prozkoumat.

Pro dobrodruhy jsou zvláště zajímavé dvě Imunity, které budou rozepsány níže. Jde o imunitu bardskou a o imunitu diplomatickou:

bardská imunita Máš právo zpívat, co se ti zachce, a to bez rizika, že za to budeš potrestán. Můžeš dokonce králi přímo do uší zazpívat píseň, která ho vysoce uráží; král tě může vyhodit, ale to je tak všechno. Nemůže tě nechat zbičovat ani zavřít, a už vůbec ne popravít. Kdokoli, kdo tě poškodí, riskuje pošpinění svého jména a své reputace, protože tví kolegové se o tom dozví a budou na dotyčného skládat navýsost hanlivé popěvky, které mu budou postupně snižovat Reputaci. Navíc, pokud má nějaké Tajemství, je pravděpodobné, že se v nějaké takové písni objeví a pak už tajemstvím nebude. Tato výhoda funguje jenom při zpívání, jinak ti krk nezachrání. Navíc přísluší jenom pravým bardům. Pro bardskou imunitu musíš mít alespoň jeden bod v každé z těchto dovedností: Hudební nástroj, Poezie a Zpívání. *10 bodů.*

diplomatická imunita Jsi mezinárodním diplomatem. Můžeš vesele ignorovat zákony všech zemí kromě tvé vlastní; jsi-li tedy v zahraničí, nemůžeš být stíhán za žádný trestný čin, přičemž nezáleží na tom, co to bylo. Místní policie tě za něj sice může zatknout, ale nemůže tě poslat k soudu ani na tobě vymáhat pokuty. Tamější vláda má proti tobě jedinou zbraň: může tě deklarovat jako osobu krajně nežádoucí (chceš-li být frajerem, můžeš tomu říkat ‚persona non grata‘ ☺), což je pro tebe zároveň rozkaz k okamžitému opuštění území onoho státu a nevstupování na něj. (To může vláda tvé země brát za provokaci.) Ostatní mohou na vládě tvé země požadovat, aby ti byla imunita odňata, ale není pravděpodobné, že jim bude vyhověno. Taková imunita je vždy spojena se Závazkem {177} a také (občas) s nějakou úrovní Administrativní hodnosti {30}. *20 bodů.*

Infravidění, T, E

0 či 10 bodů

Vidíš i infračervené světlo. Díky tomu se můžeš orientovat i v úplné temnotě a v boji netrpíš žádným postihem — vylučuje-li tvůj protivník teplo (to je ale případ většiny živých osob i strojů.) Na zpozorování takových cílů máš +2, protože jsou teplejší než okolí; ze stejného důvodu máš +3 na Stopování, není-li stopa víc než hodinu stará.

Infravidění nerozeznává barvy ani přesné tvary; rozměr a tvar můžeš usuzovat jen velmi zhruba. Nedokážeš tedy od sebe odlišit dva lidi podobné výšky a na rozlišení mezi dvěma rozměrově podobnými předměty máš vždy nejméně −4. Infravidění se dá vyřadit náhlými zášlehy tepla (ohnivými výbuchy, infračerveným laserem), stejně jako se dá normální vidění vyřadit zášlehem světla.

Cena záleží na tvých schopnostech: je to 0 bodů, pokud vidíš pouze v infračerveném spektru, 10 bodů, vidíš-li kromě toho i ve spektru normálně viditelného světla.

Intuice, M, O

15 bodů

Tvé odhady bývají obvykle správné. Pokud stojíš před určitým počtem alternativ a není žádná možnost logického určení toho, která z nich je správná, můžeš požádat PJ o Intuici. PJ udělá tajný hod proti tvému IQ plus počet „dobrých“ voleb mínus počet „špatných“ voleb. Pokud v hodu uspěje, řekne ti jednu z těch „dobrých“ možností, pokud padne kritický úspěch, řekne ti tu nejlepší možnost. Pokud hod zkazí, neřekne ti nic, pokud hodí kritický neúspěch, pošle tě do jedné z těch „špatných“ možností. PJ může chtít povolit intuici jen tam, kde prostě není podle čeho si vybrat, třeba řada šesti dveří, za dvěma je místnost s pokladem a za zbylými je místnost s drakem. Není nic, podle čeho si vybrat. Zde intuice zabere.

Ovšem pokud jsou dvě cesty a na zdi je vytesaná hádanka, která pomůže zvolit správnou cestu, PJ by hráčům neměl povolit, aby intuicí hádanku obešli. A také by rozhodně neměl povolit Intuici tehdy, když je možnost, že by tím značně zkrátily dobrodružství, třeba nechat díky ní intuitivního detektiva zatknout vraha hned na začátku. Nanejvýš by mu měla pomoci k nějaké větší stopě.

PJ, který si myslí, že Intuici nezvládne, ať ji raději zakáže!

Jazykový talent, M, O

10 bodů

Máš vrozený talent na jazyky. Pokud umíš jazyk na úrovni porozumění vyšší než Žádná, mluvíš tak, jako bys měl ve skutečnosti bezprostředně vyšší úroveň. To znamená, že můžeš mluvit Výborně za dva body nebo na úrovni Rodný za čtyři body. Více o jazycích na {25}.

Kluzký, T, E

2 body za úroveň

Je velice těžké tě chytit! Můžeš být slizký, molekulárně naprosto hladký nebo můžeš být obklopen silovým polem rušícím tření — detaily si vypracuj s PJ. Každá úroveň této výhody ti poskytuje +1 na všechny hody

proti SL, OB a Únik z pout pro vyklouznutí z pout, ze soupeřova sevření v boji nebo vmáčknutí se do úzkých mezer.

Kontakty, S, O

Proměnná

Jsi spřažen s určitými NP, které za tebe mohou udělat menší prácičku (vyber si dvě možnosti z těchto tří : rychlá, bezpečná, nebo ne moc drahá). Bodová hodnota Kontaktu záleží na tom, jaká je hodnota dovednosti, kterou používá na to, aby ti pomohl, na tom, jak často ti pomáhá a konečně na tom, jak je spolehlivý.

efektivní dovednost Kontaktu Nejdříve si musíš rozmyslet, co bude tvůj nový Kontakt zač. Může to být kdokoli od ožraly odvedle až po hlavu státu, záleží na tvém pozadí. Důležité je spíše to, jestli tě zná, jestli jsi s ním zadobře a jestli je pro tebe ochoten udělat malou službičku. (Samo sebou se rozumí, peníze nejsou nikdy špatný nápad; kolik bude potřeba, určí PJ).

Dále musíš zvolit nějakou dovednost, kterou ti bude Kontakt poskytovat. Tato dovednost musí souhlasit s pozadím Kontaktu, tzn. bankér bude umět Finance a nějaký policejní vědec zase Forenzní vědy. To, jakou dovednost zvolíš, je samozřejmě velmi důležité a určuje to hlavně okruh věcí, které může Kontakt řešit. Takže pokud potřebuješ dělat složitou balistiku, vem si Kontakt s Forenzními vědami a ne Kontakt s Financemi. Proti dovednosti háže PJ.

Dále musíš určit efektivní dovednost Kontaktu. Ta záleží nejen na základu dovednosti (v případě potřeby určí PJ), ale i na Postavení, Hodnosti, jeho Kontaktech, jeho jiných schopnostech a podobně. Cena se zjistí podle této tabulky:

Efektivní úroveň dovednosti	Cena v bodech
úroveň 12	1 bod
úroveň 15	2 body
úroveň 18	3 body
úroveň 21	4 body

a tak dále — za další bod +3 k dovednosti.

K těmto cenám se připočítává ještě jeden bod, pokud má Kontakt použít k výkonu funkce nadpřirozené síly. S tím se musí počítat obzvláště tehdy, pokud máš jako Kontakt čaroděje.

frekvence úsluh Kontakt ti samozřejmě nebude posluhovat pořád. V každém dobrodružství ti poslouží pouze několikrát. Jestli ano nebo ne, záleží na jeho frekvenci úsluh. Tu si vyber v tabulce níže a znásob cenu:

Frekvence úsluh	Hod 3k	Činitel ceny
Téměř pořád	15 a míň	Trojnásobek
Velmi často	12 a míň	Dvojnásobek
Celkem často	9 a míň	Cena se nezmění
Zřídka	6 a míň	Polovina

Pokaždé, když chceš Kontakt o něco požádat, si PJ hodí 3k. Pokud se mu povede takový hod, jaký je popsán u tebou zvolené frekvence úsluh (X a míň), Kontakt je připraven, takže se můžeš přesunout k vykonání úsluh. Pokud se PJ takový hod nezdaří, znamená to, že Kontakt je buď zaneprázdněn nebo není dosažitelný; zkrátka a dobře, úsluha se nekoná. Pokud padne kritický neúspěch, znamená to, že je Kontakt z jakéhokoli důvodu nedostupný po celý zbytek dobrodružství! Pokud PJ uspěje, Kontakt zkusí vykonat úsluhu. PJ ji rozdělí na určitý počet hodů proti dovednosti Kontaktu a na základě toho, kolikrát Kontakt uspěje, ti pak oznámí výsledek.

Žádný z Kontaktů nemůže být použit vícekrát než jednou denně (to platí i pokud má Kontakt několik postav zaráz). Pokud se chceš zeptat na více věcí, musíš si je všechny zapamatovat a až Kontakt potkáš, zeptat se ho na všechny. První otázku zodpovídá na plné úrovni dovednosti, další s -2 , další s -4 , a každou další ještě s dalším kumulativním -2 . Kontakty se prostě nesmí přetěžovat!

Kontakt také přirozeně nemůže poskytnout informace mimo jeho okruh znalostí. PJ by měl rozumně zauvažovat a rozhodnout, jaké informace Kontakt může poskytnout a jaké ne. Také nedovolí Kontakt, aby vydal informaci, která dobrodružství podstatně zkrátí.

Také musíš vysvětlit, jak se s Kontaktem stýkáš. Pokud jsou tato spojení z jakéhokoli důvodu nepoužitelná, pak je Kontakt nedostupný, přičemž vůbec nezáleží na frekvenci úsluh!

spolehlivost Ne všechny Kontakty jsou naprosto spolehlivé (a pravdomluvné). Spolehlivost Kontaktu také násobí jeho cenu. Zde je seznam úrovní:

zcela spolehlivý I při kritickém neúspěchu bude nejhorší odpověď Kontakt znít „Já nevím.“ Obyčejný neúspěch znamená, že do 1k dní informaci zjistíš. *Trojnásobek ceny.*

většinou spolehlivý Při kritickém neúspěchu bude Kontakt lhát. Při obyčejném neúspěchu „teď nic neví, ale stav se za 1k dní“. Za 1k dní se hod opakuje; pokud neuspěje, tak Kontakt nic neví a už nic dalšího hledat nebude. *Dvojnásobek ceny.*

aspoň trochu spolehlivý Při obyčejném neúspěchu Kontakt nic neví a nebude nic hledat. Při kritickém neúspěchu bude lhát a pokud padne 18, dokonce i uvědomí nepřítele nebo nějakou vyšší autoritu, kdo jsi a na co ses ptal. *Cena se nemění.*

nespolehlivý Efektivní dovednost se snižuje o 2. Při jakémkoli neúspěchu lze a při kritickém neúspěchu dokonce uvědomí nepřítele. *Poloviční cena.*

úplatky Nikdy nic nedokáže zvýšit ochotu jedince k práci tak, jako to dokážou peníze. Úroveň spolehlivosti se dá penězi zvýšit až na Většinou spolehlivý, ale další peníze už zvyšují efektivní úroveň dovednosti (peníze nemohou nikdy nikoho udělat úplně nejspolehlivějšího).

Záleží na tom, jaký příjem Kontakt má. Peníze v hodnotě jednoho denního příjmu dávají +1, peníze v hodnotě týdenního příjmu +2, v hodnotě měsíčního příjmu +3 a v hodnotě ročního příjmu +4. Každé +1 zvyšuje spolehlivost o 1 až do Většinou spolehlivého. Pokud už je Kontakt Většinou spolehlivý nebo Zcela spolehlivý, zvyšuje každé +1 efektivní úroveň dovednosti o 1. Můžeš samozřejmě nabídnout i nějaké protislužby, které musí ovšem mít srovnatelnou hodnotu. Protislužby by měly být ve hře odehrány.

Forma úplatku by také měla být přiměřená Kontaktu. Tak například diplomat bude určitě velmi uražen peněžitým úplatkem, ale jistě uvítá, pokud ho uvedeš do nějakého nového společenského okruhu. Oproti tomu kriminálníka znechutí protislužby; ten bude požadovat, abys mu „vysázel chechtáčky na dřevo“. A nějaký bohatý policejní detektiv může prostě jenom říct, „že u tebe má očko“ — že jsi mu dlužen protislužbu, až ji bude potřebovat — což může položit základ novému dobrodružství. . .

kontakty ve hře Samozřejmě, že můžeš přidávat Kontakty i přímo ve hře (ovšem musíš k tomu mít dobré odůvodnění). PJ také může existující NP přeměnit na Kontakt jedné či více HP — možná za body, které HP v tom dobrodružství nashromáždily. Například, pokud postavy výrazně pomohly v řešení bankovní loupeže, mohly by dostat spolehlivý a problémů znalý Kontakt.

příklady kontaktů Taková soupiska by vydala na celý tlustospis, takže zde jenom dva:

obchod Tihle lidé poskytují hlavně dovednosti Účtování, Administrace a Finance. Sekretářka nebo poslíček může mít dovednost 12, tajemník ředitele společnosti 15, vyšší úředník nebo účetní 18 a ředitel společnosti 21.

vojsko Tohle se může týkat kohokoli od nováčka až po generála. Takový kontakt tě může zpravit o pohybech vojsk, detailech tajných zbraní nebo něčem takovém. To tedy znamená dovednosti jako Společenský takt (Vojsko), Strategie nebo Taktika, popřípadě ještě nějakou technickou dovednost — třeba Strojírenství. Úroveň dovednosti se odvozuje od jejich Hodnosti; Hodnost 0 = 12, Hodnost 1-2 = 15, Hodnost 3-5 = 18, vyšší = 21.

a podobně.

Kontrola metabolismu, T, E

5 bodů za úroveň

Jsi schopen mentálně ovládat ty biologické pochody v tvém těle, které se většinou vykonávají automaticky. Příkladem takových pochodů může být srdeční tep, oběh krve, zažívání nebo dýchání. Každá úroveň této výhody ti dává +1 ke všem hodům na ZD, kde tuto vlastnost upotřebíš (rozhodne PJ) a na zažehnání nemoci či otravy (ovšem ne na odolání proti nim).

Také můžeš vstoupit do jakéhosi smrti podobnému transu. Vypadáš jako mrtvý a všichni kolem, kdo nejsou s tvým metabolismem zcela obeznámeni, musí nejdříve vyhrát rychlý střet své Diagnózy proti tvému ZD + Kontrolě metabolismu. V tomto stavu na dýchání spotřebuješ za každou úroveň Kontroly metabolismu o 10 % kyslíku méně ($10 \cdot 10 = 100$, takže na desáté úrovni už nedýcháš vůbec, ale přesto žiješ) a vydržíš také dvakrát déle bez jídla a pití (za každou úroveň!). V tomto stavu jsi ke svému okolí pochopitelně úplně netečný, ale jsi-li zraněn, okamžitě se probereš. Také si můžeš „nastavit budíka“, tedy vzbudit se automaticky za předem určenou dobu.

Tato výhoda je neslučitelná s vlastností Stroj {309}.

Kočí pád, T, E

10 bodů

Pokaždé, když padáš, se od výšky, ze které padáš odečte 5 metrů. Navíc, pokud uspěješ v hodu na OB, je výsledné poškození poloviční. Abys mohl těchto výhod využívat, nesmíš být svázan a musíš mít dostatek vol-

nosti k tomu, aby ses mohl všelijak otáčet.

Koumák, M, O

25 nebo 50 bodů

Jsi od přírody vynálezce. To znamená, že můžeš „zázračně“ spravovat takové věci, které jsi nikdy předtím neviděl, představovat je nebo vynalézat (a vyrábět) různé předměty, o kterých nebylo ani potuchy.

Tato schopnost ti umožňuje vynalézat a stavět rychle. Máme ji tu ve dvou úrovních:

koumák Pokud máš dost peněz a dobrou výbavu, můžeš svoje vynálezy přesunout od myšlenky ke konkrétní reprezentaci v rádech dnů či měsíců (rozhodne PJ). *25 bodů.*

bleskový koumák Dokážeš sesypat skvělé předměty za pár hodin a z jakéhokoli šrotu, který se zrovna namane; přitom ovšem utratíš jen zanedbatelnou část z toho, co by musel na tentýž předmět vynaložit klasický vynálezce. Tato výhoda je pro realistické kampaně zcela nevhodná, takže rozhodně nebude vadit, když ji PJ zakáže. *50 bodů.*

Kruhové vidění, T, E

25 bodů

Vidíš všude kolem sebe (v 360 °). Protože vidíš všechno, co se děje i za tebou, nemáš postihy na obranu proti útokům z boku či zezadu. Podobně můžeš zasahovat protivníky na bocích a vzadu bez nutnosti udělat Divoký úder. Pokud je ale úhel úderu značně nevýhodný, PJ může naordinovat –2 na zásah (některé techniky Karate tímto postihem netrpí).

Také máš +5 na odhalení jakéhokoli pokusu o Následování {222}, nikdy nejsi překvapen nebezpečím přicházejícím zezadu (pokud i ono samo není neviditelné) a máš více očí, což může skýtat poněkud veselý pohled.

Větší počet očí je vedlejším účinkem této výhody, ale cena se nemění, ať máš očí, kolik chceš.

speciální omezení

zranitelné Tvoje oči jsou na štopkách (doslova!) nebo jsou podobně nešťastně vystavena vyššímu nebezpečí zásahu. Protivníci, kteří jsou v zorném poli oka, na něj mohou útočit pouze s –6 na zásah. *–20 %.*

Kulturní přizpůsobivost, M

10 nebo 20 bodů

Dokážeš se mimořádně dobře přizpůsobovat cizím kulturám. Pokud s takovými kulturami jednáš, odpadá –3 {24}. Toto je zcela nerealistická schopnost! Bodová cena záleží na tom, kolik kultur tato výhoda zahrnuje:

kulturní přizpůsobivost Jsi obeznámen se všemi kulturami své rasy. *10 bodů.*

xenoadaptabilita Jsi obeznámen s kulturami celého světa, který obýváš. *20 bodů.*

Kybernetika, T, O

Proměnná

Tato výhoda je jakýmsi „obalem“, do kterého se dá zabalit jiná výhoda. Určuje, že zabalenou výhodu poskytuje nějaký implantát. Pro infravidění je to bionické oko, pro Přirozenou zbroj to bude zbroj kovová, naimplantovaná tak, aby se stala součástí tvého těla. Implantáty jsou i adepty na omezení Dočasná nevýhoda {121}; z těchto se obzvláště rozumnými staví Elektrický {140} a Údržba {174}.

Loutka, M, E

5 nebo 10 bodů

Vyžaduje Podrobování {70} a Spojence nebo Závislost

Loutka je Spojenec nebo Závislost, která se nemůže bránit tvému Podrobování {70}. Pokud jej na ni použiješ, automaticky uspěješ. To může být zapříčiněno různě : buď za to může její slabá mysl (kupř.) nebo na ni znáš nějakou z tohoto ohledu důležitou informaci — třeba její „pravé jméno“.

Loutka musí mít buď IQ 0 nebo ti musí dlužit Závazek {177} nebo musí být Programovatelná {165}. Závazek musí být Nedobrovolný a jeho frekvence objevování se musí rovnat frekvenci objevování Loutky samotné (jako Spojence či Závislosti).

Každá Loutka stojí 5 bodů, jejich celá skupina stojí 10 bodů. Pozor! Loutka neobsahuje ani schopnost Podrobování, ani Spojence či Závislost! Pro takovéto Spojence bývá běžné, že mívají buď vylepšení Poskok nebo omezení Nedobrovolný.

Léčení, M, E

30 bodů

Máš schopnost léčit druhé. Pro aktivaci své schopnosti nejdříve musíš být s pacientem v kontaktu. Vlastní aktivace se pak provádí tak, že se musíš jednu sekundu soustředit a poté hodit proti svému IQ. Pokud je pacient

v bezvědomí, máš -2 .

Pokud uspěješ, můžeš začít. Léčení se dá použít dvěma způsoby:

zhoj rány Pokud uspěješ, můžeš pacientovi vyléčit libovolné životů. Za každé dva životy musíš zaplatit 1 BÚ. Neúspěch znamená ztrátu 1k BÚ, ale pořád máš možnost zkusit to znova. Pokud dojde ke kritickému neúspěchu, pacient navíc ztrácí 1k životů. Vyléčení třeba i jen jednoho života zastaví krvácení. Pokud navíc uspěješ s -6 , můžeš i spravit jednu zmrzačenou končetinu (ale musíš zároveň vyléčit tolik životů, kolik poškození vedlo k jejímu zmrzačení). Na jednu zmrzačenou končetinu má jeden léčitel jeden pokus. Léčení nemůže ani nahradit ztracené končetiny, ani oživovat mrtvé.

léčení nemocí Léčení nemocí vyžaduje hod na IQ s určitou opravou (určí PJ). Nachlazení je $+1$, AIDS -15 . Cena je dvojnásobek postihu, v BÚ, nejméně však 1 BÚ.

Pokud léčíš vícekrát, máš vždy -3 za každé úspěšné léčení tohoto druhu (rány / nemoci) v tomto dni. Postih se zruší až po uplynutí jednoho dne od posledního léčení.

Léčení funguje jen na příslušníky podobných ras. Pro účely fantasy kampaně mohou být podobné všechny teplokrevné rasy (pokud jsi ty sám teplokrevný), atd.

speciální vylepšení

léčení vírou Tvoje léčení funguje na základě duchovní energie. To znamená, že můžeš léčit kohokoli, koho tví bohové (nebo zprostředkovatel schopnosti) uznají hodným léčení. Přitom nezáleží na rase. Ale ty (a možná i léčený) se musíte chovat podle určitých pravidel a kodexů, které si tento nadpřirozený spojenec určuje, protože jinak schopnost nemusí fungovat. $+20\%$

xenoléčení Můžeš léčit i bytosti, které ti nejsou vůbec podobné. Pokud jsi člověk, mohou platit tyto příklady : Všichni savci $+20\%$, Pozemští živočichové $+40\%$, Všechny životy založené na uhlíku $+60\%$, Všechno živé $+80\%$, Všechno oživené či živé (včetně golemů apod.) $+100\%$.

speciální omezení

pouze nemoci Můžeš léčit pouze nemoci a nesmíš hojit rány. -40%

pouze zranění Můžeš pouze hojit rány a nesmíš léčit nemoci. -20%

pouze vlastní rasu Můžeš léčit pouze příslušníky své rasy. Pokud ve vašem tažení není více než jedna rasa inteligentních tvorů, není toto omezení přístupné. -20%

psychické léčení Tato schopnost je u tebe součástí psionické síly Psychické léčení. -10%

Létání, T, E

40 bodů

Můžeš létat! „Výchozím“ stavem je plnohodnotný let z vlastních sil bez křídel nebo plachtících desek. To funguje v jakékoli výšce, kde je ještě atmosféra — v horní atmosféře ale budeš potřebovat i nějaké další schopnosti na přežití tamějších podmínek, tj. velmi řídký vzduch a velká zima (řekněme Nedýchá a Teplotní tolerance). Létat nelze v exosféře (svrchní vrstvě atmosféry) a ve vakuu.

Tvůj Vzdušný pohyb je dvojnásobek tvé Základní rychlosti. Tuto rychlost lze samozřejmě upravovat {19}. Pro opravdu rychlé létání asi budeš potřebovat Vylepšený pohyb (Vzduch). Jinak, pokud nemáš žádné z následujících omezení : Plachtění, Kontrolované plachtění, Lehčí než vzduch, Malá křídla, Vesmírný let nebo Křídla, můžeš také „létat“ poloviční rychlostí pod vodou.

Létání ti samo o sobě nezajišťuje schopnost provozovat akrobatické kousky — na to si kup dovednost Akrobacii {194} nebo Létání (prodlužuje let) {216}.

Většinu z těchto pravidel můžeš změnit speciálními možnostmi:

speciální vylepšení

newtonský vesmírný let To je to samé, jako Vesmírný let (níže), až na to, že tvůj Pohyb je tvoje Δv , tedy to, o kolik můžeš dohromady změnit rychlost dřív, než ti dojde palivo. Například můžeš zvýšit svoji rychlost na Δv (a dát vale světu, protože už nikdy nezabrzdiš a dřív nebo později do něčeho narazíš nebo umřeš v důsledku vyčerpání) nebo, jako regulární vesmírná loď, zvýšit svoji rychlost na $\frac{1}{2}\Delta v$ a na konci výletu ji snížit zase na 0. Jakmile vyčerpáš svoji Δv , jedeš pořád tou stejnou rychlostí a nelze ji změnit. Aby to bylo opět možné, musíš někde doplnit palivo (docela by mě zajímalo, jak). $+25\%$

vesmírný let Můžeš létat ve vesmíru či ve vakuu. Tvůj vesmírný Pohyb je dvojnásobek tvé Základní rychlosti. Pokud potřebuješ pořád zrychlovat (jako raketa), kup si Vylepšený pohyb (Vesmír) {104}. To ti každé kolo umožní zrychlit nebo zpomalit o tvůj vesmírný Pohyb až nejvyšší hranici vesmírného Pohybu. Pro realistický vesmírný let budeš potřebovat Vylepšený pohyb 25 až 27 (Vesmír) (na to

ale budeš muset být v pěkném balíku — takový vylepšený pohyb by tě vyšel na takových 500 až 540 bodů. Na druhou stranu, umožnil by ti létat 33554432krát až 134217728krát rychleji, než je tvůj Pohyb!) Pokud si koupíš toto vylepšení, nemůžeš si (kromě Pouze vesmírného letu) koupit žádnou další speciální možnost. *+50 %*.

speciální omezení

bez vznášení Musíš letět vždy alespoň $\frac{1}{4}$ tvého nejvyššího Vzdušného pohybu. Pokud máš Bez vznášení, nemůžeš si vzít Plachtění ani Kontrolované plachtění. *-15 %*.

plachtění Nemůžeš nabrat žádnou výšku. Do vzduchu se dostaneš výskokem z rozběhu. Letět pak můžeš svým Základním pohybem. Každé kolo můžeš změnit svoji rychlost až o $g \text{ ms}^{-1}$ (pro Zemi asi 10); zrychlení o 1 ms^{-1} je ale spojeno s poklesnutím o 1 metr. Nemůžeš letět rychleji než čtyřnásobkem svého základního Pohybu. Pokud neklesáš, zpomaluješ — každé kolo, ve kterém neklesneš, se zpomalíš o 1 ms^{-1} . Každá úroveň Vylepšeného pohybu (Vzduch) buď zdvojnásobí tvoji maximální rychlost nebo půlí zpomalení za neklesání. *-50 %*.

kontrolované plachtění V mnoha ohledech stejné jako Plachtění (viz výše), ale s jedním rozdílem : můžeš i stoupat. Toho můžeš dosáhnout třeba vlétnutím do tepelných proudů. Také (při úspěšném hodu na IQ nebo na Meteorologii. Frekvence hodů bývá jeden za minutu) můžeš tyto tepelné proudy vyhledat. Nejběžnější rychlost stoupání je 1 ms^{-1} . *-45 %*.

lehčí než vzduch Tvůj způsob létání je založen na tom, že se staneš lehčím než vzduch. Vítr tě za každé 2 ms^{-1} (alias 7 kmh^{-1}) své rychlosti poponese o 1 ms^{-1} ve směru, ve kterém vane. Pokud zrovna fouká tím směrem, kam jedeš i ty, přičítá se k tvému Pohybu; naopak, pokud fouká proti tobě, může ti (vedle odečtení síly větru od Pohybu) způsobit i další potíže — rozhodne PJ. *-10 %*.

nízký strop Nemůžeš létat moc vysoko. To nijak neovlivňuje rychlost, ale PJ může vyžadovat hod na Akrobacii, aby se zjistilo, jestli se zvládneš vyhnout překážkám na zemi. *Strop 10 metrů je -10 %, strop 4 metry je -20 % a strop 2 metry je -25 %*.

pouze vesmírný let Lze pořídit jen ve spojení s Newtonským vesmírným letem nebo Vesmírným letem. To znamená, že můžeš létat pouze ve vesmíru a v atmosféře je tvůj Vzdušný pohyb 0. Také nejsi schopen odletět z jakékoli planety s atmosférou (bez toho, aby ti bylo nějak pomoheno). *-75 %*.

křídla Na létání používáš křídla. Rozpětí křídel je rovno alespoň dvojnásobku tvé výšky. Na vzletnutí, přistání i manévrování potřebuješ na všechny strany aspoň tolik prostoru, kolik je tvoje rozpětí křídel. Pokud máš křídla svázaná nebo je jedno z nich porouchané (platí pro dvě křídla; pokud jich máš víc, platí to, pokud máš porouchánu aspoň třetinu křídel), nemůžeš létat. Pro účely útoku na křídla a jejich rouchání se křídla počítají jako ruce. Pokud chceš používat křídla v boji i k útoku, musíš je mít buď jako Mlátiče {57}, nebo jako Další ruce {39}. *-25 %*.

malá křídla Totéž jako Křídla, ale s tím, že rozpětí křídel je rovno pouze polovině tvé výšky. Křídla používáš jen na manévrování a udržování výšky, ale ne na vlastní létání. Pokud se ti křídla během letu porouchají, hoď si na Akrobacii (nebo implicitní hodnotu Akrobacie), zda-li se ti povede přistát bez úhony. *-10 %*.

Magická odolnost, M, N

2 body za úroveň

Máš menší šanci na to, že budeš ovlivněn magií. Každý, kdo na tebe bude sesílat kouzlo, si musí od svého hodu odečíst úroveň tvé Magické odolnosti, a naopak, pokud kouzlo, které je na tebe úspěšně sesláno, poskytuje ještě hod na odolání, máš k tomuto hodu bonus v hodnotě úrovně tvé Magické odolnosti. Tak například, Magická odolnost 3 znamená -3 na hod pro všechny, kdo se na tebe pokouší seslat kouzlo a $+3$ na hody na odolání. Také můžeš Magickou odolnost použít na pokus o potlačení účinků většiny magických lektvarů — můžeš si hodit na ZD + Magickou odolnost. **Důležitá poznámka : schopnost se nedá vypnout, abys mohl přijmout kouzla, která ti neškodí.**

Magická odolnost má účinek jen na kouzla, která jsou sesílána přímo na tebe. Neúčinkuje na kouzla střel (tato kouzla fungují tak, že se střela zhmotní v kouzelníkově ruce a pak je hozena) a také neúčinkuje na útoky magickými zbraněmi nebo na kouzla, která zjišťují nějaké informace, ale ne přímo od tebe. Jak již název napovídá, jedná se o magickou odolnost, a proto neúčinkuje na božské síly, vnitřní sílu duchů ani na psioniku. To, zda-li máš Magickou odolnost a pokud ano, tak jaké úrovně, lze zjistit z tvé aury. Kromě toho tyto informace obdrží každý, kdo se na tebe pokouší seslat kouzlo.

Magickou odolnost nelze kombinovat s Magií (rušíš si vlastní magii tak, že je k nepotřebě). To ti ovšem nezakazuje použití magických zbraní.

speciální vylepšení

nerušivá Tvoje Magická odolnost nenarušuje tvoji Magii. To znamená, že tyto dvě výhody můžeš kombinovat. *+150 %*.

Magie, M, E

5 bodů za Magii 0, 10 bodů za další úroveň

Umíš sesílat kouzla. Ten, kdo ovládá tuto schopnost alespoň na úrovni 0, se nazývá „čaroděj“. Tato výhoda (stejně jako mnoho všeho ostatního v této hře) se škatuluje do úrovně. Ze všeho nejdřív si musíš pořídit Magii 0 — další úroveň lze koupit až poté.

Magie 0 označuje jakousi základní „magickou obeznámenost“. V mnoha světech je předpokladem pro učení se kouzlům. PJ si navíc pokaždé, když uvidíš magický předmět, hodí na tvoje Smysly, a totéž udělá, když se předmětu dotkneš. Při úspěchu zjistíš, že je předmět magický, při kritickém úspěchu ti tvoje schopnost dokonce napoví, jakého přibližně druhu magie je — jestli je nebezpečná nebo pozitivní, a tak dál, a i to, jak je asi silná.

Magie 1 a víc znamená vlastně totéž, co *Magie 0*, ale poskytuje určité bonusy. Když se učíš kouzla, připočítej si k IQ úroveň *Magie*. Tak třeba, pokud máš IQ 11 a *Magii 2*, pro účely učení kouzel se tvoje IQ počítá jako 13. Úroveň *Magie* si přidáš také k hodům na Vnímání, když zjišťuješ, je-li předmět magický či ne a také poskytuje bonus na učení Taumatologie (stejný, jako u učení kouzel — pro účely učení se Taumatologii se ti IQ zvyšuje o úroveň *Magie*).

Za každou úroveň *Magie* se doba, kterou potřebuješ na naučení kouzla, snižuje o 10 % (minimum je 60 %, a to pro osobu s *Magií 4*). Například, s *Magií 3* se budeš učit kouzla jen 70 % obvyklého času.

Mocná kouzla obvykle vyžadují určitou úroveň *Magie*, takže si nejdřív zběžně prolistuj seznam kouzel (kapitola 5), aby sis uvědomil, jakou *Magii* asi budeš potřebovat. Uvědom si ale, že s vysokou *Magií* můžeš i s jednoduchými kouzly dělat divy; viz Omezení účinků magie {273}.

PJ by měl nastavit maximální *Magii* přístupnou postavám. Pro obyčejné fantasy světy jsou to 3.

mágové v nemagickém světě Použití *Magie* v nemagických nastaveních může být velmi nespolehlivé. Pořád cítíš magii, ale dokud se s ní neobeznámíš, nebudeš vůbec vědět, co je zač. Tak třeba PJ neřekne : „Ta socha je magická“, ale : „Ta socha je velmi divná. Cítíš v ní něco zvláštního.“

Pokud jsi z nemagické kultury, můžeš *Magii* mít, ale k ní žádná kouzla (kde bys k nim taky přišel, že?), ale pokud najdeš příležitost, můžeš se nějaká naučit. Pokud se dostaneš do magického světa, prohlídka tvé aury zjistí, že jsi potenciální kouzelník. Jak na tebe budou lidi reagovat, záleží na světě a na PJ.

K *Magii 0* se dá přidat jen jedno z následujících omezení, k *Magii 1* a vyšší už jich může být, kolik se ti zlíbí.

speciální omezení

tanec Pro seslání kouzla musíš tancovat a provádět všelijaké pohyby celým tělem. Povinnosti tancovat tě nezabaví ani vyšší úroveň *Magie*. K seslání kouzla vůbec nepotřebuješ mluvit. Pro další podrobnosti viz *Magické rituály* {273}. *-40 %*.

temná Tvoje magie se dá provozovat jen v naprosté tmě. Jakékoli světlo větší než světlo svíčky nebo hvězd už tvoje schopnosti narušuje. I když jsou tvoje schopnosti zrovna takto zablokovány, prohlídka aury o tobě pořád říká, že jsi mág. *-50 %*.

denní Svoje kouzla můžeš použít jen, pokud je slunce na obloze — většinou od 6 do 18 hodin, řekněme. Během zatmění slunce tedy nemáš žádnou sílu (účinky ostatních astronomických jevů rozhodne PJ), a totéž platí před úsvitem a po soumraku. I v tom případě, že svoje schopnosti nemůžeš použít, o tobě prohlídka aury řekne, že jsi mág. V tomto případě hraje roli pouze a jediné poloha Slunce na obloze (je jedno, že Slunce nevidíš). Také, pokud jsi vzhůru, jsi automaticky upozorněn jednu minutu před východem slunce a jednu minutu před jeho západem. *-40 %*.

hudební Při seslání kouzla musíš hrát na nějaký hudební nástroj. Potichu je seslat nemůžeš. *-50 %*.

noční Stejně jako *Denní*, ale s tím rozdílem, že svoji magii můžeš použít jen, když slunce na obloze není (většinou od 18 do 6 hodin.) *-40 %*.

jen jedna škola Můžeš se naučit kouzla pouze jedné školy. Ostatní kouzla se učíš tak, jako bys vůbec nebyl mág a seslat je můžeš jen v oblastech s vysokou manou. Tato kouzla si však ještě pořád můžeš započítat jako předpoklad pro nějaké kouzlo z tvé školy. Co se týče magických předmětů, můžeš detekovat jen ty, které v sobě obsahují magii zvolené školy. Ty však zjišťuješ normálně na první pohled a na první dotyk. *-40 %*.

osamělá V přítomnosti jiných se ti kouzlí velice špatně. Za každou bytost v okruhu 5 metrů máš -3 k hodu na úspěch a za každou bytost, která se tě dotýká, máš -6 . Na druhou stranu, pokaždé, když do okruhu 5 metrů od tebe vstoupí nějaká živá bytost, hodí si PJ proti tvému IQ a pokud uspěje, dá ti o tom vědět. *-40 %*.

zpěv Kouzla sesíláš zpíváním. Kouzlo nikdy nemůžeš seslat potichu. Od povinnosti zpívat nejsi oprostěn ani vyšší úrovní Magie. Pro další podrobnosti viz Magické rituály {273}. -40 %.

Mezidimenzní odběr, M, N

80 bodů

Máš schopnost prohledávat alternativní dimenze a jímat z nich předměty. Předměty, které takto získáš, pocházejí z jakéhosi bezejmenného paralelna, takže o ně nikoho nepřipravuješ. Také si uvědom, že tato výhoda ti umožňuje získávat předměty z alternativních světů, ale neumožňuje ti je navštívit.

Před krádeží se musíš deset sekund soustředit a jasně si představit předmět, který chceš ukrást. Předmět se musí vejít do jedné ruky a nesmí vážit víc než 3 kg. Také bys měl mít nějakou volnou ruku (pokud máš svázané ruce, znamená to postih -3 na hod). Pro ostatní to může být zajímavá podívaná, protože jednoznačně vidí, jak onou rukou po něčem hmatáš a snažíš se něco uchopit.

Poté si stačí úspěšně hodit proti IQ a můžeme začít. Pokud hledáš nějaké informace, háže si místo tebe PJ (viz níže). Pozor! Hod 14 a víc znamená v tomto případě vždy neúspěch, nezávisle na IQ.

Pokud v hodu uspěješ, objeví se ti předmět v ruce (nebo v dosahu ruky, pokud si to přeješ). Pokud neuspěješ, nedostaneš nic, pokud ti padne kritický neúspěch, dostaneš něco radikálně odlišného od toho, co jsi požadoval. Zpravidla je to směšné, ale ne nebezpečné (pokud jsi vysloveně nežádal nebezpečnou věc, třeba nějakou zbraň). Pokus o krádež (nezáleží na výsledku) stojí 2 BÚ.

dostupnost předmětů Teoreticky můžeš získat cokoli. Prakticky jsou však některé předměty tak těžko dosažitelné, že nemá vůbec cenu je zkoušet. Pro předměty, které existují, nebo někdy existovaly v tvém světě, máš zpravidla docela slušnou šanci, že je získáš. Pokud je ale žádaný předmět neobvyklý nebo vůbec neznámý, může ti PJ naparřit postih:

Předmět se značně liší od toho, co je v tvém světě běžně k vidění -1 a víc. Můžeš si sice naprosto dokonale představit nádherný zelený drahokam velikosti slepičího vejce, který je výtvarně zpracován jako model psacího stroje v měřítku 1:10, ale taky můžeš házet s -20.

Předmět je unikátní ve všech nebo ve většině světů -3 a víc. (rozhodne PJ).

Nedokážeš si předmět jasně představit -4 a víc (taktéž rozhodne PJ). Může se stát, že přestože se ti povede předmět ukrást, nedostaneš stejně to, co sis přál.

Nemůžeš dostat předmět, který funguje na principu přírodních zákonů, které v tvém světě nefungují. Tak například v nemagickém světě nemůžeš ukrást magický předmět, protože si jej nedokážeš dobře představit. Pokud se ti to přece jen podaří, dostaneš zpravidla stejně jen bezcennou, sice hezkou, leč nefunkční, cetku. Podobně, pokud jsi ze světa s ÚT 4 (novověk) a požaduješ laserovou pistoli, neuspěješ, protože si ji (opět) nedokážeš dobře představit. V nejlepším případě dostaneš buď porouchaný exemplář, nebo dřevěnou hračku, (Štědrý PJ může toto pravidlo při kritickém úspěchu porušit a nechat chudáka zloděje, aby zjistil, jak se s tím, co nakradl, zachází, bez toho, aby se zastřelil ☺.)

Informace se dají ukrást jedině ve formě knih a manuálů. V tomto případě musíš to, co chceš, specifikovat obecně. Takže můžeš popadnout učebnici dějepisu, ale nemůžeš uchopit knihu Co Ještě Zažiju Za Dobrodružství. PJ si hodí proti tvému IQ, zda-li se ti podařilo uloupit něco, co ti je alespoň částečně k něčemu; pokud však neuspěje o 5 a víc, dostaneš knihu z prostředí, které není podřízeno těmtýž přírodním zákonům a/nebo nemá stejnou historii; takové informace se pak mohou od skutečnosti odlišovat buď málo, anebo ne zas tak málo, záleží na tom, jak bude PJ zlomyslný (☹).

opakované pokusy Pokud se ti předmět nepodařilo ukrást, nevadí. Tentýž nebo podobný předmět se můžeš pokusit ukrást znova. Tyto opakované pokusy jsou však zatíženy kumulativním -1 k IQ (tj. podruhé máš IQ-1, po třetí IQ-2, apod.) a stojí místo po 2 BÚ po 4 BÚ. To se vztahuje jen na tentýž nebo podobný předmět.

PJ by se měl bránit pokusům toto pravidlo obejít. Pistole .45 není pro účely této výhody moc odlišná od pistole .357, takže se počítá jako jedno a totéž. Navíc, pokud opakuješ pokusy v těsném sledu za sebou, ignorují se všechny kritické úspěchy. Pokud je tedy krádež velmi těžká, většinou po neúspěchu nezbyvá, než hodinu počkat a zkusit to znova.

trvání Předměty, které ukradneš, ti zůstávají, dokud je buď dobrovolně nevrátíš, nebo dokud nepoužiješ tuto schopnost k ukradení něčeho jiného. V těchto případech se předmět ztratí.

speciální vylepšení

trvalá Krádeže jsou trvalé — předměty, které takto získáš, ti zůstávají navždy. PJ by se neměl nějak rozpakovávat nad zakázáním tohoto vylepšení, protože jinak umožní jednomu zloději, aby pravidelně kradl vzácné drahokamy a ty pak prodával. Tímto způsobem by se objevilo v ruce jediného člověka spoustu peněz, což by mohlo narušit rovnováhu světa. +300 %.

speciální omezení

menší hmotnost Horní hranice hmotnosti kradeného předmětu je nižší než 3 kg. Cena se určí podle následující tabulky:

Horní hranice hmotnosti	Cena
1,5 kg	−5 %
1 kg	−10 %
500 g	−15 %
120 g	−20 %
30 g	−25 %

specializace Můžeš krást jen určité věci. Příklady : Jen kovové −5 %, Jen peníze −10 %, Jen zbraně −10 %, Jen informace −20 %, Nekovové −20 %, Jen modré −25 % atd. Cenu tvého omezení spočítá PJ na základě všeobecného omezení Přístupnost {125}.

omračující Po úspěšné krádeži jsi omráčen. −10 %.

nepředvídatelná Pokud se ti hod nezdaří, dostaneš něco. To něco je ale odlišné od toho, co jsi požadoval původně — a čím víc jsi neuspěl, tím odlišnější výsledek bude. Příklad : požaduješ nabitou pistoli. Neúspěch o 1 může znamenat prázdnou pistoli, neúspěch o 2 může znamenat nabitou pistoli ze 17. století, neúspěch o 3 může dát nabitou pistoli, leč pouze vodní, neúspěch o 4 může vrátit knížku „Wražedné Výstřely : Kterak ze vzduchowky výborně vystřeliti.“ a tak dále, až ke kritickému neúspěchu, což může znamenat, že se ti v ruce objeví odjištěný granát. Kritický neúspěch zplodí vždy nějakou bezprostředně nebezpečnou věc nezávisle na tom, co jsi požadoval. −25 %.

Médium, T, N

10 bodů

Máš schopnost vnímat a mluvit s duchy, možná i duchy mrtvých. Sice je nevidíš, ale vždy jasně cítíš, jsou-li nějakí nablízku. Můžeš mluvit s jakýmkoli duchem. Pamatuj ale, že duchové používají svoje jazyky, takže si nemusíte rozumět (u mrtvých záleží jazyk na tom, jakým jazykem mrtvý mluvil). Také k sobě duchy dokážeš přivolávat; nemáš sice žádnou záruku, že tě poslechnou, ale uslyší tě. Tato výhoda neposkytuje ani bonus na reakci proti duchům, ani žádnou moc, která by ti umožnila ovlivnit jejich chování.

Mikroskopické vidění, T, E

5 bodů za úroveň

Máš schopnost po libosti „zoomovat“ svůj pohled — asi jako bys používal lupu nebo mikroskop, ale ty to dokážeš dělat i bez nich. Každá úroveň znamená zvětšení 10krát, 5 bodů je tedy zvětšení 10krát, 10 bodů 100krát, atd. Zvětšení lze aplikovat pouze na předměty ve vzdálenosti 30 cm.

Úroveň 1 (desetkrát) stačí na běžnou prohlídku mrtvého. Úroveň 3 (tisíckrát) se vyrovná nejlepšímu optickým mikroskopům. Úroveň 5 (stotisíckrát) se dá přirovnat k elektronovému mikroskopu, který je schopen vidět viry. Úroveň 6 (milionkrát) už znamená, že můžeš vidět atomovou strukturu předmětu, na který se zaměříš.

Mimikry, M, E

10 bodů

Dokážeš napodobit jakýkoli jednoduchý zvuk (alarm, výstřel z palné zbraně apod.) Nejdřív se jej musíš naučit, to jest poslouchat jej jednu sekundu a pak úspěšně hodit na svoje IQ. Hlasy můžeš napodobovat také — učit se jim musíš 10 sekund (ať už naživo nebo třeba jenom ze záznamu) a pak si hodit úspěšně na IQ.

Tato schopnost ti nedává žádnou možnost omráčit či ohlušit ostatní hlasitým ráumusem či vyslovovat jazykolamné magické formule. Takové schopnosti si kup zvlášť.

Mistr zbraní, M, O

Proměnná

Jsi buď dobře vycvičen, nebo máš úžasný talent na boj s určitými chladnými zbraněmi (meče, luky — ne palné zbraně). Dostupné úrovně jsou tyto:

všechny chladné zbraně 45 bodů

velká třída zbraní, třeba všechny zbraně opatřené čepelí, všechny jednoruční zbraně. 40 bodů.

středně velká třída, třeba meče. 35 bodů.

malá třída zbraní, třeba rytířské zbraně (meč, štít, palcát, dřevec/kopí). 30 bodů.

dvě zbraně patřící k sobě, třeba meč a štít. 25 bodů.

jedna zbraň 20 bodů.

V boji těmito zbraněmi vynikáš. Používáš-li tedy nějakou z nich a máš-li k ní příslušnou dovednost na úrovni OB+1, dostaneš k poškození +1 *za kostku*, a to jak k mávací, tak k bodací škodě; máš-li ji na úrovni OB+2 a vyšší, bude to +2 za kostku. Při boji těmito zbraněmi také trpíš jen polovinou postihu za rapidní rány {druhá kniha, ?} a více krytů za kolo {druhá kniha, ?}. Na implicitní použití se nevztahuje žádný z těchto bonusů.

Pro zbraň, které ovládáš pouze na implicitní úrovni, se tato úroveň zvyšuje : pro OB/Lehké na OB−1, pro OB/Průměrné na OB−2 a pro OB/Těžké na OB−3. To ale *neznamená*, že jsou *zlevněné* — při nákupu nelze s těmito hodnotami počítat, protože je to jen bonus pro případ, že zacházíš se zbraní, na kterou nemáš dovednost. Tato výhoda ti také odemyká přístup ke spoustě zajímavých dovedností — třeba Boji naslepo či Mocnému úderu — ale pouze v případě, že je lze aplikovat rozumným způsobem se zbraněmi, v nichž jsi mistrem. Ve všech případech má poslední slovo — kdo? No přece PJ!

Tato výhoda se může hodit tak možná do kinohry, ale to je tak všechno. Do realistické kampaně nepatří a PJ by ji měl zakázat.

Mlátič, T, E

5 až 8 bodů

Tvoje tělo oplývá nějakou součástí, která je dobrá pouze k mlácení rozličných předmětů; neumí s nimi ale ani manipulovat (k tomu je dobrá Další ruka {40}), ani není dobrá k zlepšení pohybových schopností (na to je Další noha {39}). Může se jednat o těžký ocas, sadu všelijakých rohů, žihadlo nebo cokoli jiného; závisí pouze na tom, jak se dohodneš s PJ.

Mlátič má dosah R (Rvačka), jeho poškození je bod+(počet kostek bodací škody). Z $2k-1$ by se tak stalo $2k-1+2=2k+1$. Typ poškození se určí podle toho, kolik bodů jsi ochoten zaplatit — za pět bodů se nabízí drtivé či bodné, za šest velké bodné, za sedm můžeš mít sečné a za osm je k mání i prorážecí.

Na zásah Mlátičem se háže buď na OB, nebo proti Rvačkám {239}. Dá se jím i krýt, docela podobně, jako zbraní; v tom případě použij kryt z Rvaček nebo $\frac{OB}{2} + 3$, co se ti líbí víc.

Mluvení pod vodou, T, E

5 bodů

Můžeš normálně mluvit pod vodou a normálně rozumět těm, kdo mluví pod stejnou vodou poblíž.

speciální vylepšení

přechod rozhraní Rozumíš i těm, kdo stojí na břehu tvé vody, a můžeš s nimi hovořit. +50 %

Mluvení s rostlinami, T, E

15 bodů

Můžeš empaticky „mluvit“ s rostlinami. Všechny rostliny mají IQ 0, ačkoli starý dub může být „moudřejší“ než nějaký brečťan od cesty; to ale záleží na PJ.

Rostliny poskytují zásadně informace týkající se jejich pohodlí. Tak třeba ví, jak je to asi dlouho, co dostaly závlivku nebo co je někdo sdupl, ale samozřejmě nebudou odposlouchávat telefonní hovory. Obyčejné rostliny budou vždy v rámci svých možností spolupracovat, ale PJ klidně může rozhodnout, že nějaké zmutované mimozemské zeli bude vyžadovat hod na reakci!

Mluvení se zvířaty, T, E

25 bodů

Umíš mluvit se zvířaty. To, co zvíře ví (a poví), je na PJ, ale mělo by se přihlídnout k IQ zvířete. Tak například, maličký hmyzáček bude projevoval jenom emoce jako hlad či strach, zatímco s kočkou se bude dát vést (v rámci možností, samozřejmě) poměrně rozumná rozmluva. Otázat se zvířete a dostat na otázku odpověď zabere jednu minutu — pokud se zvíře rozhodne, že ti odpověď sdělí. Některá zvířata (rozhodne PJ) mohou požadovat hod na reakci (+2, nabídneš-li jim jídlo).

PJ samozřejmě může říci, že mimozemské, nepřirozené nebo mýtické příšery zvířata pro účely této výhody nejsou zvířaty.

speciální omezení

specializace Můžeš mluvit jen s určitými druhy zvířat. „Všechna suchozemská / vodní zvířata“ jsou −40 %, jedna třída −50 %, jedna čeleď −60 %, jeden druh −80 %.

Moc na vymáhání zákona, S, O

Proměnná

Máš moc na vymáhání zákona. V některých případech je to povolení zabíjet, ve zbytku případů je to jen o málo víc než právo nosit odznak a vypisovat parkovací lístky.

Cena záleží na tom, jakého zákona vymáháš dodržování, na tvých soudních pravomocech, na tom, jak jsi za své činy zodpovědný a na tom, jak musíš respektovat občanská práva ostatních.

- Můžeš používat místní soudní moc a máš možnost zatýkat podezřelé zločince, možnost prohledávat osoby a možná smíš i nosit schovanou zbraň. Příklady : obyčejný policista nebo viktoriánský „bobík“. *5 bodů.*
- Jako výše, ale : buď můžeš používat národní nebo mezinárodní soudní moc, nebo nemusíš brát ohledy na občanská práva ostatních, nebo můžeš vést utajené vyšetřování, nebo můžeš relativně beztrestně zabíjet. Příklady : agent FBI. *10 bodů.*
- Nemáš jednu, ale tři z těchto možností. Příklady : gestapák, agent KGB. *15 bodů.*

Tato výhoda je prakticky vždy spojena s nějakým Závazkem {177} a někdy ti vynáší i nějakou Reputaci {28}. Všechny varianty této výhody obsahují Policejní hodnotu 0 {30}.

Myšlenkový štít, M, E

4 body za úroveň

Máš „štít“, který tě varuje (a, samozřejmě, chrání) před mentálními útoky. Kdykoli čelíš útoku výhodou, která má omezení Telepatická anebo kouzlu z kategorie Komunikační a mentální kouzla nebo Kouzla ovládání mysli, můžeš si ke svému IQ (nebo Vůli) přidat úroveň Myšlenkového štítu.

Také odolávaš schopnosti nalézt cíl na základě telepatického kontaktu. Aby tě byla taková schopnost s to nalézt, musí tě porazit v rychlém střetu proti tvé Vůli + Myšlenkovému štítu.

Štít můžeš dobrovolně zeslabit (třeba aby ti mohl kamarád přecíst myšlenky). Zeslabování nebo zesilování štítu je volná akce, ale lze ji provést vždy jen na začátku kola. Mentální štít tě ochraňuje i v případě, že jsi v mdlobách nebo spíš, ale to jen v případě, že v okamžiku, kdy jsi usnul (nebo omdlel) nebyl dobrovolně zeslaben.

speciální omezení

kybernetický Tvůj štít neochraňuje před mentálními, ale před počítačovými útoky. Aby sis mohl vzít toto omezení, musíš mít Digitální mysl {41}. *-50 %.*

telepatický Tvůj štít je součástí psionické síly Telepatie {302}. *-10 %.*

Natahovací, T, E

6 bodů za úroveň

Můžeš se prodloužit v jakémkoli směru. Každá úroveň ti dává možnost zvýšit si účinný ObrModif o 1 bez toho, aby se zvyšoval skutečný ObrModif. Můžeš si prodlužovat ruce, abys dosáhl dál (ale nezvýší se ti SL, protože nedostaneš navíc odpovídající váрку svalů), můžeš si prodlužovat nohy, abys mohl jednoduše překročit nějaké moc vysoké překážky (dej však pozor, aby tě nohy unesly!) nebo si můžeš prodloužit krk, abys viděl dál. Pro více informací se podívej na tabulku ObrModif a dosah {druhá kniha, ?}. Natahuješ se a smršťuješ rychlostí ± 1 ObrModif za sekundu.

Tato výhoda je ideální pro stroje, které mají různé teleskopické součástky. Superhrdina s gumovým tělem by si měl pořídit ještě aspoň jednu z těchto výhod : Ohebnost {66}, Elastická kůže {45}, Proměna {72} nebo Super skákání {92}.

Nárok na pohostinství, S, O

1 až 10 bodů

Patříš do společenské skupiny, která se snaží přesvědčit svoje členy k tomu, aby si pomáhali navzájem. Když nejsi doma, můžeš ostatní členy požádat o jídlo, přístřeší a základní pomoc.

Bodová hodnota záleží na velikosti a majetnosti skupiny. Přítel s domem v jiném městě je 1 bod, malá rodina 2 body, menší společnost obchodníků podél důležité obchodní cesty 5 bodů a obrovská korporace velmi bohatých obchodníků 10 bodů. Nalézt nějaké členy skupiny není zas tak těžké, pokud v oblasti nějaké jsou; po 1k–1 hodinách hledání si hoď a pokud padne 14 a méně, nějaké jsi našel. Náhodně na nějakého narazit je na druhou stranu dost těžké — musí padnout 6 a méně a ještě k tomu musí být příhodné podmínky a dotyčný se tam musí opravdu nalézat.

Tato výhoda hlavně šetří výdaje na cestách (ačkoli, jsi-li bohatý, se může očekávat, že dáš svým hostům dary), ale má i vedlejší pozitivu. Členové skupiny jsou k sobě zpravidla vstřícní (+3 k reakcím) a mohou poskytnout radu, instrukce a malou půjčku (občas). Jen zřídka se může vstřícnost mezi členy skupiny dostat na úroveň Kontaktu {49}. Pokud ti tohle nestačí, potřebuješ Spojence {86} nebo Patrona {68}.

Tato výhoda je ale dvojsečná. Zatímco jsi doma, může k tobě přijít podobným způsobem jiný člen skupiny a žádat úplně to samé, co můžeš žádat ty, když jsi na cestách. Pokud odmítneš pomoc, rozšíří se o tobě ve skupině a časem i vně ní povídačky, které ti na reputaci moc nepřidají. Také můžeš být ze skupiny vyloučen. Tím ztratíš tuto výhodu.

Nedá se překvapit, M, O

15 bodů

Nic tě nepřekvapí — aspoň ne nic, co není přímou hrozbou. Svět je plný divných věcí, ale to tě vůbec nebere. Neházeš si vůbec na Strach a taky tě většinou nijak nezajímají reakční modifikátory těch druhých — ať už

jsou mimořádně odporní, nebo nadpozemsky krásní, tebe to nepřekvapí. I s naprosto divnými bytostmi jednáš zdvořile a přitom nezáleží na tom, jak jsou divné, prostě stačí, když se chovají slušně. Proti těm, kdo si počínají hulvátsky, máš samozřejmě obvyklý reakční postih, ale zdvořilý zůstáváš i v případě, že jsi nucen sáhnout k násilí. Zastrasování {107,257} na tebe jaksi nefunguje.

Nejsi bez emocí — prostě jsou jen dobře schované. Tuhle výhodu má starý mistr kung-fu nebo anglický služebník. Tuto výhodu musíš plně hrát. Pokud tomu tak nebude, ať se PJ klidně rozhodne, že se ti bez náhrady ztrácí. V kampani, kde jsou hody na strach běžné, by PJ měl buď vyhnat cenu nahoru o troj- až čtyřnásobek nebo tuto výhodu zatrhout úplně.

Tato výhoda není kompatibilní s žádnou Fobií — buď jedno, anebo druhé.

Nedá se zabít, T, E

50 až 150 bodů

Nemůžeš být zabit! To ale neznamená, že netrpíš ze všech ostatních účinků zranění — cítíš bolest, přespříliš ran tě zpomaluje a můžeš být klidně omráčen nebo ubit do bezvědomí. Zmrzačené končetiny nesmíš normálně používat, můžeš i končetiny ztrácet. Můžeš ztratit úroveň atributů, dovednosti, výhody, body i cokoli jiného, pokud se staneš například terčem nějaké otravy. Ale zemřeš jen v případě, že je tvoje tělo dokonale zničeno — a někdy ani tehdy ne! Máme tu tři úrovně:

nedá se zabít I Zranění tě normálně ovlivňuje, ale umíráš až na $-10 \times \text{Žt}$ (kdy je tvoje tělo úplně zničeno), jinak si vůbec nehážeš na smrt. Během toho můžeš i jednat (bojovat, mluvit atd.), pokud jsi pořád při vědomí. Dokud žiješ, obnovuje se ti zdraví obvyklou rychlostí 1 život za den (plus Regenerace, pokud nějakou máš). Zmrzačené končetiny se ti postupně obnoví, ale pokud byly příliš vážně poškozeny (nebo, neřku-li rovnou uraženy), jsou ztraceny nadobro (pokud nemáš Zotavení {110}). *50 bodů.*

nedá se zabít II Jako první úroveň, ale ani na $-10 \times \text{Žt}$ neumíráš. Jakmile této hranice tvoje životy dosáhnou, zůstane z tebe jenom nezničitelný kostlivec. V tu chvíli také upadáš do bezvědomí (pokud jsi v něm už nebyl). Z žádného dalšího útoku už netrpíš žádné poškození. Jakmile poškozování přestane, začneš se léčit — přestože z tebe nemuselo zůstat prakticky vůbec nic — a budou ti dorůstat ztracené části těla. Jakmile máš kladný počet životů, probereš se z bezvědomí a jsi zcela v pořádku. Je ovšem možné, že tvoje tělesné ostatky budou vhozeny do ohně, kde budou neustále poškozovány a bude jim tak zamezeno v regeneraci. (Jiným vhodným řešením je uvrhnout ony ostatky do žaláře.) *100 bodů.*

nedá se zabít III Jako druhá úroveň, ale na $-10 \times \text{Žt}$ se z tebe stane duch nebo nějaká čistě energetická entita, která nemůže být běžnými prostředky ani poškozena, ani zničena, ani uvězněna. V tomto stavu se léčíš. Jakmile máš kladný počet životů, zhmotníš se (jak a kde už musí vymyslet PJ). *150 bodů.*

S povolením PJ můžeš po první smrti prodat tuto výhodu a za získané body zakoupit třeba nějakou nemrtvou rasovou šablonu. Tak se můžeš (pokud to je ve vašem světě možné, samozřejmě) proměnit na nemrtvého nebo nějakého revenanta.

Samozřejmě normálně stárneš a také můžeš v důsledku stárí i zemřít. Pokud chceš být dokonale nesmrtelný, kup si i výhodu Nestárne {61}.

speciální omezení

Achillova pata Jedním druhem útoku tě lze zabít naprosto bez potíží. Pokud jsi zasažen tímto útokem, vchází v platnost všechna pravidla o zranění a umírání, která byla touto výhodou tak strašně potlačena. Záleží na vzácnosti útoku (rozhodne PJ). Vzácné útoky -10% , příležitostné -30% , běžné -50% .

překážka Určitá substance zabraňuje tvému léčení (třeba stříbro nebo dřevo). Dokud zůstane v tvém těle, zůstáváš spát, teprve poté se začneš léčit. Vzácné substance -5% , příležitostně nalezitelné -15% , běžné -25% .

reinkarnace Dá se přidat pouze k úrovním 2 a 3. Léčíš se zcela normálně, ale jakmile získáš kladný počet životů, přeměníš se na někoho jiného s třeba úplně odlišnými schopnostmi! Novou formu buď bude mít připravenou PJ, nebo si ji uděláš sám. Ale jedna věc je hlavní — nová postava musí mít taktéž tuto výhodu. -20% .

spoušť Taktéž se dá přidat pouze k úrovním 2 a 3. Předtím, než se začneš léčit, potřebuješ buď nějakou věc (třeba krev?) nebo nějaké podmínky (třeba rituál?); dokud toto nedostaneš, zůstaneš spát. Záleží na tom, jak neobvyklá (nebo jak snadno poskytnutelná) spoušť je. -25% pro hodně neobvyklou spoušť, -15% pro neobvyklou spoušť a -5% pro běžnou spoušť.

Nedýchá, T, E*20 bodů*

Nedýcháš a nevyžaduješ kyslík. Proto tě není možné dostatečně dobře udusit (a ani utiřit). Pokud jsou v okolí nějaké škodlivé plyny, ty je nevnímáš, atd. Tlakem vzduchu, kontaktními jedy a vakuem jsi ale ovlivněn pořád; pokud nechceš být, kup si Utěsněného {100}, Rozšířenou podporu tlaku {81} nebo vakua {81}.

speciální omezení

žábry Dokážeš extrahovat kyslík z vody, takže se můžeš neomezeně potápět, ale ve vodě, ve které není volný kyslík, se stejně udusíš. Pokud dokážeš přežít jenom ve vodě, a na suchu se udusíš asi tak rychle, jako se člověk utopí ve vodě, znamená to, že tahle výhoda má pro tebe cenu 0, jinak -50 %.

absorbce kyslíku Něco jako Žábry, ale dokážeš absorbovat kyslík z čokolí, kde nějaký je, nejenom z vody. Tvoje tělo sice nepřijímá jedovaté plyny, pouze kyslík, ale pokud žádný nebude k dispozici, stejně se udusíš. Tvoje plíce jsou pořád funkční, takže třeba ve vesmíru můžeš používat dýchací přístroje atd. Nesmíš mít výhodu Utěsněný! -25 %.

spalování kyslíku Podobné Absorbci kyslíku, ale nefunguje ani pod vodou, ani nikde jinde, kde nemůže hořet oheň. -50 %.

kyslíkový sklad Potřebuješ sice dýchat, ale vydržíš bez toho daleko déle. Je možné, že si ukládáš kyslík (jako velryba) nebo máš hodně okysličenou krev. Od Zadržování dechu se to hlavně liší pohodlností a účinností. Pokud můžeš vydržet 25krát déle bez kyslíku, -50 %, 50krát déle -40 %, 100krát déle -30 %, 200krát déle -20 %, 300krát déle -10 %.

Nehmotný, T/M, E*80 bodů*

Můžeš se stát nehmotným, což znamená, že můžeš bez nesnází proplouvat i pevnými předměty (klasicky zdmi) tak, jako by tam nikdy nebyly. V tomto stavu tě neovlivňuje ani gravitace — můžeš se pohybovat jakýmkoli směrem v plném Pohybu (a nedělat při tom žádný randál). Samozřejmě je, že si můžeš prohlížet hmotný svět a zcela normálně do něj mluvit, ovšem nemůžeš nijak ovlivňovat předměty, které v něm jsou (pokud si chceš něco vzít, tvoje ruka tím projde).

Fyzické a energetické útoky tě nijak nezraňují, ale stále je možné tě zranit magií (nehmotnými kouzly, žádné střely) a také psionikou. Ovšem ty, pokud chceš nějakou magii či psioniku použít sám, máš -3.

Přestože můžeš proplouvat pevnými objekty, tak tě být duchem neoproštuje od povinnosti dýchat. Pokud něčím proplouváš, musíš zadržet dech. Takový případ ber jako plavání pod vodou.

Pokud jsi člověk a chceš se proměňovat v nehmotného, nebo jsi-li duch a chceš se zhmotňovat, potřebuješ tuto výhodu.

Tato vlastnost reprezentuje spousty těch oblíbených sci-fi nebo pohádkových schopností. Měl bys s PJ vypracovat to, jak tato schopnost u tebe funguje (třeba se rozhodíš tvoje synchronizace s realitou, nebo se staneš duchem?). To také určuje tvoji nehmotnou podobu. Nemůžeš být neviditelný (pokud nemáš výhodu Neviditelnost, samozřejmě). Můžeš být průsvitný, mlhavý... — nebo úplně normální. Tvoje fyzické a energetické útoky ovlivňují ty, kteří mají stejnou formu (a jejich útoky působí na tebe). PJ také může rozhodnout, že určité materiály nemůžeš projít nebo že tě mohou zastavit určitá kouzla.

speciální vylepšení

ovlivňuje hmotný svět Pokud máš nějaké schopnosti, které mají obecné vylepšení Ovlivňuje hmotný svět a chceš je používat v souladu s touto schopností, musíš si připlatit. +100 %.

může nosit předměty V nehmotném stavu u sebe za normálních okolností nemůžeš mít vůbec nic. Toto vylepšení ti dovoluje s sebou do nehmotného stavu něco přibrat. Pokud je jako nehmotný zahodíš, zhmotní se. Toto vylepšení ti tedy nedovoluje vzít si zahozený předmět nazpět. Předměty nemůžeš zhmotnit uprostřed jiných hmotných objektů či postav. Cena závisí na naložení : 0 = +10 %, Lhk = +20 %, Str = +50 %, Vel = +100 %.

částečně nehmotný Můžeš znehmotnit pouze část svého těla! To znamená, že si můžeš znehmotnit ruku, prostrčit ji zdí a poklepat někomu na rameno! Pokud zároveň Můžeš nosit předměty, můžeš si například znehmotnit ruku, nechat ji proletět zdí a tam popadnout nějaký předmět (tím se předmět znehmotní) a přitáhnout si jej nazpět! +20 %. +100 %, pokud můžeš zhmotnit věci, které neseš bez toho, abys je upouštěl.

speciální omezení

vždy zapnuto Jsi pouze nehmotný a nemůžeš se nikde materializovat! Pokud jsi takto omezen, postih -3 na magii a psioniku se na tebe nevztahuje. -50 %.

obvykle zapnuto Podobné jako Vždy zapnuto, ale občas se můžeš zhmotnit. To si ovšem vyžádá enormní úsilí; za každou sekundu, ve které jsi hmotný, musíš zaplatit 1 BÚ! -40 %.

Nejí ani nepije, T, E

10 bodů

Nevyžaduješ jídlo, pití ani nic jiného — tvoje tělo je poháněno nějakým jiným druhem energie, třeba slunečním světlem nebo okolní magií. Dostatečně vzácný zdroj takovéto energie může znamenat i Závislost {177}.

Nekonečná držba, S, O

5 bodů

Máš zaměstnání, o které nemůžeš být za normálních okolností připraven. Tuto práci (a tuto výhodu) můžeš ztratit pouze v nějakém velmi nepravděpodobném případě — útok na firmu, nějaká hodně odporná a hodně nemorální věc atd. Pokud se nic z tohoto nestane, máš práci (a s ní i odpovídající plat) zajištěnu na zbytek života. Dnes se dá něco podobného najít u většiny univerzitních profesorů, ale v některých zemích i u senátorů, kněží a soudců.

Neobvyklé pozadí, M, O

Proměnná

Tohle je výhoda, která slouží jedině k mírnému či většímu přerovnání bodů postavy, která je obdařena nějakými hodně neobvyklými schopnostmi. Tyto zvláštní schopnosti mohou zahrnovat třeba kouzla (ve světě, kde je magie vzácná nebo žádná), exotické schopnosti (pro člověka), nadpřirozené schopnosti (pro kohokoli) a taky skoro všechno ostatní — jenom to musí kolidovat s nastavením. Hráči mohou klidně PJ nějaké neobvyklé pozadí navrhnout a ten jim řekne, zda-li jej povolí, popřípadě jaké výhody jim dá a kolik bude stát.

příklad I „Vychován čaroději“ — tak zní hráčovo odůvodnění jeho přístupu k magii. Ve fantasy světě, kde je magie běžná, je to 0-bodová výhoda, v kampani, kde je magie sice známá, ale držena v tajnosti to může být 10 bodů a pro hororovou hru třeba 50 bodů i víc anebo to úplně zakázat — postava s nadpřirozenými schopnostmi by značně omezovala napětí.

příklad II Příklad 2 : „Dcera boha Magie“ jako odůvodnění výhody Nedá se zabít by mělo stát aspoň stejně tolik, kolik je cena výhody a možná i víc (v tomto případě 50 bodů), pokud by to ovšem PJ raději nezakázal úplně.

Ne každá neobvyklá postava hned zasluhuje další výdaje za Neobvyklé pozadí. PJ by ho měl vyžadovat jen v případě, že poskytuje značnou výhodu. Například není obvyklé, aby byl člověk vychován vlky, ale pokud mu to nedá žádnou zvláštní schopnost (třeba Mluvení se zvířaty), je to prostě jenom zvláštnost postavy a jako taková by měla stát jen 0 bodů.

Nespí, T, E

20 bodů

Nepotřebuješ spát. Probdělé noci se na tobě nijak neprojeví.

Nespí tolik, T, O

2 body za úroveň

Potřebuješ méně spánku než většina lidí. Obyčejný člověk potřebuje aspoň 8 hodin spánku denně. Za každou úroveň potřebuješ o hodinu méně, takže budeš moci strávit více času prací nebo učením se. Nelze zakoupit více než čtyři úrovně (čtyři hodiny spánku).

Nestárne, T, E

15 bodů

Nestárneš přirozeným způsobem a nemůžeš zestárnout ani způsobem nepřirozeným. Po dosažení určitého věku se proces stárnutí zasekne a věk se už nezmění. Nikdy si nemusíš házet na stárnutí.

speciální vylepšení

ovládání věku Místo toho, aby ses zasekl na určitém věku, se můžeš i omlazovat a naopak stárnout. Rychlost obojího je až 10 let ročně. +20 %

Neutralizace, M, E

50 bodů

Můžeš neutralizovat psionické síly jedné bytosti. Tato schopnost nemusí být nutně založena na psionice (můžeš jej zablokovat magií nebo něčím podobným). Abys mohl cíl zneutralizovat, musíš se ho dotknout (pokud o to nestojí, je to útok, viz kapitolu o boji) a pak vyhrát Rychlý střet na Vůle. Pokud uspěješ, zablokujes psionické

síly cílí na tolik minut, o kolik jsi vyhrál. Uvědom si ale, že nelze zneutralizovat psionické talenty. Jakmile jsi někoho zneutralizoval, nemůžeš se o to pokoušet znova do té doby, než se mu psionické schopnosti obnoví. Kritický neúspěch při rychlém střetu znamená, že se schopnost dočasně porouchala a po dalších 1k hodin bude nepoužitelná.

Psionika je podrobně rozebrána v kapitole 6.

speciální vylepšení

krádež síly Pokud někoho úspěšně zneutralizuješ, dostaneš na tolik minut, o kolik jsi vyhrál v rychlém střetu, všechny psionické schopnosti cíle, a to včetně jejich vylepšení a omezení. Dokud tyto schopnosti nezmizí, nemůžeš se pokoušet neutralizovat nikoho dalšího. *+200 %*.

speciální omezení

jedna síla Zneutralizovat můžeš pouze jednu specifickou psionickou schopnost, jako třeba ESP nebo telepatii. *-50 %*.

Neviditelnost, T/M, E

40 bodů

Jsi neviditelný. Narozdíl od většiny schopností je tahle pořád zapnutá. Uvědom si, že jsi pouze neviditelný — rámus děláš normálně a zůstávají po tobě stopy — a také si uvědom, že jsi neviditelný pouze ty sám, ale ne to, co máš na sobě. Pokud nenesíš nic, máš *+9* na Kradmost všude, kde hraje roli to, zda-li jsi viděn.

Bytosti, které používají nějaký druh vize na dálku (křišťálové koule), tě nevidí, pokud by tě neviděly normálním zrakem. Fungují na tebe ale schopnosti a kouzla typu Vycit' život, Vycit' nepřátele a podobně, protože nepracují vizuálně.

Neviditelnost funguje jen proti jednomu druhu vidění. Druhy vidění si musí určit PJ. Pokud jsi neviditelný pro elektromagnetické vidění, nejsi vidět v zrcadlech a nevrháš stín.

speciální vylepšení

ovlivňuje stroje Jsi neviditelný i pro stroje. Kamery tě nesejmou, detektory tě nezaregistrují, posuvné dveře se před tebou neotevřou, nebudeš vidět na fotkách. Detektory tlaku tě stále zaregistrují (protože jsi jenom neviditelný, nikoli levitující), ale kolem robota-strážce můžeš projít bez problémů. Elektronicky zaměřované zbraně proti tobě nedostávají bonus. *+50 %*.

může nosit předměty Předměty, které neseš, včetně oblečení a zbroje, se stanou neviditelnými. Jakmile je odložíš, zviditelní se. Přírážka se počítá podle toho, jak velké naložení můžeš zneviditelnit. *Žádné +10 %, Lehké +20 %, Střední +50 %, Velké +100 %*.

rozšířená neviditelnost Jsi neviditelný ne pro jeden, ale pro více druhů vidění. *+20 % za každý druh vidění navíc*.

zapínací Jsi viditelný, ale jakmile se ti zachce, můžeš se stát neviditelným a naopak. *+10 %*.

zpravidla zapnutý Jsi většinou neviditelný, ale za extrémní snahy (ztráta 1 BÚ za sekundu) se můžeš zviditelnit. *+5 %*.

speciální omezení

pouze stroje Něco jako Ovlivňuje stroje, ale tvoje neviditelnost funguje pouze a jedině na stroje. *-50 %*.

pouze hmotní Tvoje neviditelnost pouze schová tvoje tělo do nemateriální vrstvy světa, takže duchové a ostatní, kteří tam mohou sídlit, tě uvidí normálně! *-10 %*.

viditelný odraz Nejsi normálně vidět, ale v zrcadle vidět jsi! *-10 %*.

viditelný stín Sám o sobě sice nejsi vidět, ale vrháš viditelný stín. *-10 %*.

Něco navíc, S, O

Proměnná

Máš navíc jakýsi cenný majetek, který se nepočítá do tvé celkové úrovně bohatství. Stejně jako tvoje reputace je tento předmět spíše součástí tvé osobní legendy, proto povinně musíš vysvětlit, kde jsi k němu přišel : magický meč jsi zdědil po svém učiteli, vesmírnou loď jsi vyhrál v kartách atd.

Cena vybavení se musí náležitě zaplatit v bodech; každý bod může reprezentovat až 50 % průměrného počátečního bohatství v kampani. Pokud se jedná o postavu, řídí se placení stejnými pravidly jako Spojenci. Je zcela na PJ, jestli bude osobní androidy, věrná jízdní zvířata atd. považovat za postavy (s cenou v bodech) nebo za předměty (s cenou v penězích).

Pokud o tuto věc přijdeš bez vlastního souhlasu, (někdo jej ukradne) PJ ti musí dát možnost ji v běhu dobrodružství získat nazpátek. Pokud je bez tvého vlastního přičinění zcela a nenávratně zničena, PJ ti dá buď něco

jiného, nebo ti vrátí zaplacené body. Pokud se ovšem této věci zbavíš ze své vlastní vůle, výhoda pomíjí, stejně jako body do ní uložené.

Nízkofrekvenční mluvení, T, E

0 nebo 10 bodů

Můžeš komunikovat prostřednictvím nízkofrekvenčních zvuků. Tato výhoda už obsahuje výhodu Nízkofrekvenční slyšení (níže). Mluvení na nízké frekvenci je pomalé (poloviční rychlost) a i v případě, že je nízkofrekvenční řeč převedena do normálního rozsahu, poslouchá se špatně a znamená -2 na Vemlouvání se a vůbec jakoukoli jinou dovednost, kde je důležitý hlasový projev. Nízkofrekvenční řeč dosáhne dvakrát dál než řeč obyčejná.

Cena výhody záleží na tom, jak ji dokážeš použít:

Dokážeš mluvit pouze na nízké frekvenci : *0 bodů.*

Dokážeš přepínat mezi normální a nízkofrekvenční řečí : *10 bodů.*

Nízkofrekvenční slyšení, T, E

0 nebo 5 bodů

Slyšíš i zvuky o velmi nízké frekvenci (pod 40 Hz), jako rachot vzdálených bouří, vibrace přichozích zemětřesení či příchod dusajícího stáda zvířat, popř. příjezd obrněných vozidel či blízkou aktivitu draků. To ti dává $+1$ na Stopování, pokud se to, co se snažíš stopovat, pohybuje po zemi. Cena záleží na tom, jak této výhody dokážeš využít:

Slyšíš pouze zvuky o nízké frekvenci. *0 bodů.*

Slyšíš normální zvuky i zvuky o nízké frekvenci. *5 bodů.*

Tato výhoda je již obsažena v Nízkofrekvenčním mluvení (výše); nelze si vzít obě schopnosti.

Noční vidění, T, O

1 bod za úroveň

Tvoje oči se dokážou rychle přizpůsobit ztemnění osvětlení. Každá úroveň této výhody (do maxima 9 úrovní) ti dovolí ignorovat jedno -1 za temnotu, za předpokladu, že je k dispozici aspoň nějaké světlo.

příklad Noční vidění 4 stojí čtyři body a dovolí ti ignorovat postihy za temnotu do -4 úplně a vyšší pouze částečně. Třeba -7 budeš vnímat jako -3 .

Noční vidění funguje nezávisle na úrovni jen v částečné temnotě. -10 za úplnou temnotu ani nezruší, ani nijak nesníží. Na to si poříd' Vidění ve tmě {101}.

Nositel magie, M, E

50 bodů za úroveň

Vyzařuješ magickou energii „manu“. Každá úroveň této výhody (lze koupit pouze dvě úrovně) zvyšuje místní úroveň many o jeden stupeň, ale jen pro tebe, lidi, kterých se dotýkáš a předměty, které nosíš. Pokud by takto na někoho nebo něco účinkovali dva Nositelé magie, počítá se jen ten s vyšší úrovní — účinky se nesčítají!

Tato výhoda neumožňuje sesílat kouzla — na to potřebuješ Magii {54}. Tam, kde je úroveň many „vysoká“ nebo lepší, ale může sesílat kouzla i jedinec bez Magie, takže pokud se ti povede manu zvýšit na tuto úroveň, Magii nepotřebuješ.

Tato schopnost má ale i svoje nevýhody. Za prvé, nemůžeš mít Magickou odolnost, za druhé, čarodějové (jedinci s Magií) dostanou hod na IQ + jejich úroveň Magie a pokud uspějí, tuto schopnost na tobě detekují. Tato výhoda tě v některých světech může donutit dokonce utíkat před čaroději, kteří se k tobě mohou chovat neslušně!

PJ by měl tuto výhodu držet plně pod kontrolou, protože v klasickém fantasy světě je velmi mocná a dá se snadno zneužít.

speciální vylepšení

plošný účinek Schopnost účinkuje v kruhu, jehož středem jsi ty a jehož poloměr je $2^{\text{úroveň}-1}$ metrů. *+50 % za jednu úroveň.*

zapínací Můžeš tuto schopnost po libosti zapínat i vypínat. *+100 %.*

Obdařen mocí, M, N

10 bodů za úroveň

Nějaké božstvo — bůh, pán démonů, kosmická síla — tě nadalo mocí sesílat „kněžská“ kouzla. Když se učíš kouzla, která poskytuje to božstvo, které tě mocí obdařilo, můžeš si přidat úroveň této výhody k IQ. Třeba Obdařen moci 2 (Thor) a IQ 12 ti dá IQ 14 na kouzla, která poskytuje Thor.

Kouzla, která se můžeš učit, závisí na vůli tohoto božstva. To ti může vystavit seznam těch kouzel, která se můžeš naučit a dokonce ti i rozkazovat, jaké kouzlo se máš naučit dále! PJ tento seznam bude mít a při učení nových kouzel bude hrát božstvo, které ti moc dalo. Na druhou stranu, protože vyvoláváš božskou energii, jsou klerická kouzla zbavena všech podmínek a předpokladů.

Tedy, čím větší úroveň této výhody máš, tím jsi „svatější“. Maximální hranice úrovně této výhody je určena božstvem, tj. PJ. Nižší božstva, prakticky zakříknutá, mohou poskytovat třeba jen jednu úroveň a dosti útlý seznam kouzel, zatímco mocnější božstva mohou být štedřejší.

Tato výhoda není nijak zásadně příbuzná ani s Duchovním svěcením, ani s Náboženskou hodností. Prostě spíš měří to, jak silně jsi k bohu vázán, narozdíl od předchozích dvou, které jsou čistě měřítkem síly ve společnosti. Navíc, ačkoli asi bude upřednostňovat vyšší duchovní, může, koneckonců, bůh dát sílu právě tomu, komu chce; tento třeba ani nemusí navštěvovat svatostánek příslušný onomu bohu.

Někdy si můžeš třeba přát zvýšit úroveň této výhody přímo během hry. To, jestli se tak skutečně stane, záleží samozřejmě hlavně na božstvu. Je také fakt, že postava zpravidla na takový čin musí mít (a udržovat) nějakou dobrovolnou Mentální nevýhodu. Pokud porušíš přísahy (= tyto nevýhody odstraníš), můžeš síly ztratit, buď dočasně, které lze pak získat tím, že se budeš dostatečně kát, nebo navždy. Tato výhoda má sama od sebe zabudované omezení Pakt — nepřipočítávej ho.

Také je možné, že budeš muset splnit jisté tělesné předpoklady. Někteří bohové žehnají pouze mužům / ženám / eunuchům / pannám apod. PJ by měl být originální. Pokud tento stav (zvláště panenství) ztratíš, je možné, že zeslábneš nebo se tvoje síly ztratí, bez náhrady bodů, samozřejmě. Tak tedy tvoje postava poklesne v ceně. Tato výhoda sama o sobě nezakazuje Magii {54} (pokud ji ovšem nezakáže tvůj Bůh). Magie neovlivňuje kněžská kouzla a tato výhoda zase neovlivňuje „obyčejná“ magická kouzla. Kněžskou verzi kouzla nelze počítat jako splněný předpoklad k magickému kouzlu. Pokud ovládáš obě verze kouzla, jak kněžskou, tak magickou, nijak se neovlivňují.

Tato výhoda je vhodná do nastavení, kde jsou čarodějové zastoupeni kněžími. Poskytuje také celkem schůdnou cestu, jak zakomponovat do hry božskou sílu.

Obojživelný, M, N

10 bodů

Jsi dobře uzpůsoben k pohybu ve vodě. Pod vodou a ve vodě se můžeš pohybovat normálním pozemním Pohybem; to tě ale *nezbavuje* nutnosti přijímat kyslík. Typické příslušenství zahrnuje hladkou, skoro tulení kůži a blány mezi prsty. Pokud se dokážeš pohybovat pouze ve vodě, vem si místo toho nevýhodu Vodní tvor.

Obratnost ruky, T, E

12 nebo 16 bodů za 1 OB

Některé tvoje ruce mají OB vyšší, než sis koupil během tvorby postavy. Tato vyšší OB se použije jen v případě, že něco děláš obratnější rukou. Děláš-li nějakou věc více rukama, které mají různé obratnosti, celou práci děláš s nejnížší ze všech těchto obratností. Obratnost rukou nijak neovlivňuje základní Rychlost! Také si uvědom, že tvoje účinnost v boji závisí na OB celého těla, takže tam se tato výhoda neuplatní vůbec.

Ilusionismus stojí buď 12 bodů za 1 OB pro jednu ruku, nebo 16 bodů za 1 OB pro dvě ruce. Tři a více rukou nelze takto vylepšit — na to si už musíš koupit další úroveň celkové OB. Pokud jsi svou OB nakoupil s omezením Žádné vhodné končetiny, má toto omezení i tato výhoda.

Oční kryt, T, E

1 bod za úroveň

Tvoje oči jsou překryty průhlednými blanami, které se dají otvírat a zavírat podobně jako oční víčka. Tak můžeš vidět a zároveň být chráněn před vodou, pískem, slzným plynem a podobně. Každá úroveň tvoje oči vybaví OPŠ 1 a bonusem +1 na všechny hody na ZD, které nějak souvisí s očima či jejich poškozením.

Odolnost na zranění, T, E

Proměnná

Máš méně fyziologických slabostí než ostatní. Cena závisí na tom, které přesně slabosti jsou odebrány. Také si uvědom, že některé formy této výhody obsahují jiné a že Rozplizlý, Homogenní a Neživý se navzájem vylučují.

rozplizlý Tvoje tělo není přesně ohraničeno. Můžeš být z nějaké kapaliny nebo plynu, z energie, nebo z většího množství menších součástí. Nikdy nemůžeš být zmrzačen a z většiny útoků utrháš jen menší poškození (viz Poškození rozplizlým, homogenním či neživým cílům {druhá kniha, ?}). Většina nepřátel tě nemůže v boji popadnout ani srazit na zem (rozhodne PJ). Rozplizlý obsahuje Nemá krev, Nemá mozek a Nemá životně důležité orgány. 100 bodů.

homogenní Tvoje tělo nemá žádné vnitřní orgány, kosti, svaly ani nic podobného. Jsi tedy odolnější proti bodným a prorážecím útokům (viz Poškození rozplizlým, homogenním či neživým cílům {druhá kniha, ?}). Obsahuje Nemá mozek a Nemá životně důležité orgány. Homogenní mohou být zpravidla stromy nebo železní golemové. *40 bodů.*

nemá krev Nepoužíváš k životu krev ani nic podobného. Nekrvácíš, jedy přenášené krví na tebe neúčinkují a jsi imunní vůči útokům, které fungují na základě zablokování přísunu krve do určité části těla. *5 bodů.*

nemá mozek Tvůj mozek — máš-li vůbec nějaký — je rozmístěn rovnoměrně po celém těle anebo hraje jenom podružnou roli. Tím se také vyřazuje zásahová plocha Mозek. Je tedy jedno, z které strany budeš udeřen, vždy je to jen hlava (ovšem oči mohou být poškozeny). *5 bodů.*

nemá oči Sice nemáš oči ani podobně zranitelný zdroj vidění, ale přesto vidíš (nejsi-li slepý, samozřejmě). Nemáš zásahovou plochu Oči. Také jsi imunní na útoky oslepování. *5 bodů.*

nemá hlavu Nemáš hlavu. Obsahuje Nemá mozek. I bez hlavy ovšem můžeš vidět, slyšet, chutnat a čichat, nevezmeš-li si ovšem k tomu příslušné nevýhody. Musíš ovšem určit, jak to děláš. Postrádáš zásahové plochy Lebka a Obličej. Je běžné (ale ne nutné), že ti, kdo Nemají hlavu, Nemají ani oči nebo krk. *7 bodů.*

nemá krk Nemáš krk. Nemáš zásahovou plochu Krk a nemůžeš být udušen ani uškrcen. *5 bodů.*

nemá životně důležité orgány Nemáš žádné součásti, jejichž porouchání či zastavení by mohlo způsobit ukončení tvého života (srdce, motor atd.). Zásahové plochy Životně důležité orgány a Genitálie se mění na Trup. *5 bodů.*

neživý Tvoje tělo se neskládá z živého masa. Z bodných a prorážecích útoků trpíš méně poškození (viz Poškození rozplizlým, homogenním či neživým cílům {druhá kniha, ?}), ale nejsi tak odolný jako Homogenní. Tato výhoda se hodí pro stroje a nemrtvé opatřené tělem. *20 bodů.*

Odolnost proti radiaci, T, E

Proměnná

Tvoje tělo je odolné vůči účinkům radiace. Cena této výhody závisí na tom, nakolik účinky radiace omezuje. Vyhodnotí se až po vydělení faktorem ochrany (FO) umělých ochranných pomůcek — jako třeba zbroje. Výsledná dávka se ještě dělí dále takto:

Dvěma za 5 bodů, pěti za 10 bodů, deseti za 15 bodů, dvaceti za 20 bodů, padesáti za 25 bodů, stem za 30 bodů, dvěma sty za 35 bodů, pěti sty za 40 bodů a tisícem za 45 bodů.

Odolný, T, O

Proměnná

Jsi od přírody odolný (nebo i imunní) na různé jedovaté látky nebo vůbec formy nefyzického útoku. Díky této výhodě tedy dostaneš bonus k ZD, když si hážeš na odolání nějakým potíží z těchto věcí plynoucích.

Bonus z této výhody se aplikuje na všechny nežádoucí účinky jedné kategorie — většinou nějaké nemoci, otravy či syndromy prostředí (nechuť z výšek atd.) Připočítává se také, když na tebe někdo podobnými prostředky útočí. To znamená, že se připočítává i proti útokům pomocí výhody Způsob utrpení {108} s možnostmi Všeobecně otravná látka, Kontaktní, Nosič či Dusivá látka a proti Vnitřním útokům, které způsobují poškození jedem či únavou. Tato výhoda nepomáhá proti účinkům, proti kterým nabídne Odolnost proti škodám nebo Chráněný smysl poskytne buď ochranu, nebo bonus na ZD. Do toho se tedy zahrnují i Vnitřní útoky nebo Způsob utrpení, které nemají uvedené možnosti.

Základní cena této výhody se určí podle toho, jak běžně či vzácně se lze setkat s něčím, co dokáže zrušit:

velmi běžné Široká podmnožina účinků popsaných výše. Příklad : hrozby, které ovlivňují jen živé, včetně nemocí, jedů, mořské nemoci, horské nemoci a pásmové nemoci. *30 bodů.*

běžné Skupina souvisejících škodlivých účinků, které se nalézají jak v útocích, tak i v přírodě nebo rozumně široká podmnožina Velmi běžných. Příklad : Jedy (toxiny, ale ne látky dusivé ap.) nebo nemoci z prostředí. *15 bodů.*

občasné Skupina souvisejících škodlivých účinků, které se nalézají spíše v přírodě než v útocích nebo rozumně široká podmnožina Běžných. Příklad : nemoci. *10 bodů.*

vzácné Jeden škodlivý účinek či nemoc z prostředí. Příklad : horská nemoc, dekompresní nemoc. *5 bodů.*

Tato základní cena se pak vynásobí nějakým číslem podle toho, jak moc tě výhoda chrání : pokud jsi proti daným účinkům imunní, použije se celá cena, máš-li bonus +8 k ZD na odolání, cena se půlí, máš-li bonus pouze +3 k ZD, cena se sníží na jednu třetinu.

Běžný člověk může mít odolnost na nějaký běžný Vzácný a být Imunní nebo mít Odolnost na nemoci (+3) [3 b.], Odolnost na nemoci (+8) [5 b.] nebo Odolnost na jed (+3) [5 b.].

Cokoliv jiného už je nadlidské. Nemrtví, golemové a podobná individua, která fakticky nejsou naživu, si musí vzít imunitu na hrozby, které ovlivňují jen živé za 30 bodů. To je už započítáno ve vlastnosti Stroj. V případě pochybností má poslední slovo PJ.

speciální možnost

mentální odolnost Je možné být odolný na čistě mentální hrozby. Funguje to podobně jako odolnost na fyzické nezdavosti, ale s tím rozdílem, že se bonus nepřičte k ZD, ale k IQ a k Vůli. 'Psionika' je povolená kategorie a je velmi běžná.

Odvážlivec, M, O

15 bodů

Zdá se, že když riskuješ, usmívá se na tebe štěstěna! Pokud není potřeba riskovat a ty to stejně uděláš (tady rozhoduje PJ), dostaneš +1 ke všem hodům na dovednosti. Navíc můžeš přehodit jakýkoli kritický neúspěch, který během tohoto vysokého riskování utrpíš.

příklad Gang zločinců na tebe začne střílet z automatických zbraní. Pokud zalehneš za zídku a budeš proti nim bojovat, nedostaneš nic; pokud ale s bojovým výkřikem řečenou zídku přeskočíš a poběžíš přímo proti střelbě, abys zlikvidoval zločince ruční zbraní, dostaneš oba bonusy!

Ohebnost, T, O

5 nebo 15 bodů

Tvoje tělo je neobvykle ohebné. Máme dvě úrovně této výhody:

ohebnost Máš +3 na hody na Šplhání, na uniknutí z pout, na dovednost Erotické umění a na všechny pokusy vylomit se ze sevření nepřítele v boji zblízka. Tato výhoda ti také umožní ignorovat postih o hodnotě až -3 v případě, že se zblízka zabýváš třeba výbušninami. *5 bodů.*

gumovost Jako výše, ale ještě lepší. Nemůžeš se sice nijak nepřírozeně natahovat ani deformovat, ale prakticky jakákoli část tvého těla se může ohnout prakticky jakkoli. +5 na Šplhání, úniky z pout, Erotické umění, vylomení se ze sevření v boji. Při manipulaci s výbušninami a spol. můžeš ignorovat postih o hodnotě až -5 při práci s výbušninami. *15 bodů.*

Orientace, M/T, O

5 nebo 10 bodů

Dokážeš se dobře orientovat. Rozlišují se dvě úrovně této výhody:

plošná orientace Vždycky víš, kde je sever. Můžeš přesně zopakovat jakoukoli cestu, kterou jsi šel nejpozději před měsícem, přičemž nezáleží na tom, jak byla složitá či podivná. Nefunguje sice v mezihvězdném prostoru, ale funguje v podzemí, pod vodou i na ostatních planetách. Znamená také +3 na Cit těla a Navigaci (pozemní, vzdušnou nebo námořní). Pozn.: Navigační smysl, který vede např. tažné ptáky k jejich cíli, je moc hrubý a jako takový se počítá za 0 bodů. *5 bodů.*

prostorová orientace Podobné jako výše, ale funguje na bázi prostorové orientace. Funguje i v mezihvězdném prostoru a tam je také velmi užitečná. Z hlediska herní mechaniky funguje jako Plošná orientace, ale s těmito bonusy navíc : +1 k Pilotování a +2 k Akrobacii, Volnému pádu a Navigaci (hyperprostorové nebo vesmírné). *10 bodů.*

Ostrovtip, M, O

5 bodů

Dokážeš použít svoje úderné řeči proti nepřátelům v boji. Nevyžaduje to ani manévry — mluvení je volná akce. Výhoda účinkuje, pokud vyhraješ rychlý střet tvých Veřejných projevů proti Vůli nepřítele. Při tom platí tyto opravy : -2, pokud má tvůj nepřítel nevýhodu Hloupý nebo Nemá smysl pro humor. Dále PJ může určit opravu podle toho, jak svoji řeč popíšeš. Na napadení celé skupiny nepřátel máš za každého člena kromě jednoho -1. Takový útok je navíc možný jen v případě, že víš o něčem, co mají společného, třeba že jsou členy stejné jednotky. Ti, kdo mají výhodu Nedá se překvapit {58} jsou na účinky této výhody imunní, Pokud vyhraješ, je tvůj nepřítel mentálně omráčen {druhá kniha, ?}. Kritický úspěch způsobí nepříteli i jeden bod fyzického poškození — ve stavu překvapení si třeba upustí zbraň na nohu nebo se mu stane podobná nehoda. Pokud prohraješ, nestane se nic, při kritickém neúspěchu vyprovokuješ u nepřítele hněv, který pro něj na čas může znamenat nevýhody Krvežíznivost {151} či Berserk {135}.

Je pochopitelné, že tuto výhodu lze povolit jen v opravdu komické a do značné míry přitroublé kampani.

Osud, M, N*Proměnná*

Tvůj osud je předurčen. V tomto případě se jedná o výhodu — jsou ti souzeny velké věci — a ačkoli o výhodnosti takového osudu lze někdy s úspěchem polemizovat, přímo nevýhodný osud musíš hledat u nevýhod {161}.

Když si Osud kupuješ, můžeš akorát určit jeho hodnotu. Vše ostatní zůstává na PJ — ten si tajně zvolí, o co přesně jde a jak to půjde zapojit do kampaně. Určité náznaky povahy tvého osudu můžeš získat různými magickými prostředky nebo věštěním, ale je pravděpodobné, že plný důsledek svého údělu si uvědomíš, až už jej zažiješ. Je také možné, aby se Osud měnil za chodu kampaně.

Musíš si také uvědomit, že koupí této výhody vkládáš PJ do rukou svůj život, protože PJ prostě Osud nějak vypracovat musí. Ono totiž není vždycky jednoduché takový Osud vymyslet tak, aby se objevil tehdy, kdy má. PJ, který cítí, že by tuhle výhodu nezvládl nebo PJ, který se bojí, že by vyhodila kampaň z rovnováhy, ať se nerozpakuje a zakáže ji.

Hodnota Osudu záleží na jeho celkovém dopadu:

obrovská výhoda Tvým osudem je stát se ještě za svého života slavným a skvělým. Dřív či později se stane něco, co tento Osud uvede do pohybu. To ovšem nezaručuje úspěch — pokud během prvního herního sezení skočíš do rány vrahovi, osud se může považovat za naplněný, neboť jsi zemřel jako hrdina... *15 bodů*.

větší výhoda Něco podobného, ale v menší míře. Jedno z běžných omezení je to, že se můžeš stát slavným in memoriam. Je také možné, že ti tento Osud nadiktuje konkrétní podmínky smrti : že máš třeba zemřít na moři, rukou císaře nebo v podzemí. Jinak můžeš být smrtelně zraněn, ale nezemřeš. Pokud se ale pokusíš Osud obehrot a vědomě či nevědomě se mu vyhnout, pak možná zjistíš, že má pro tebe pár překvápек. Třeba že tvůj dům zatopí moře, zatímco spíš, a utoneš. Nebo tě v bitvě zabije cizí generál, který se pak stane císařem. Nebo na tebe Vesuv vychrlí tisíce tun všelijakého žhavého smetí a pohrbí tě pod ním. Možnosti jsou různé. *10 bodů*.

menší výhoda Jsi odsouzen k tomu, abys hrál menší roli ve větším příběhu, ale ta role se ti vyplatí. Během hry máš nárok na jedno citelné vítězství. *5 bodů*.

Pokud se tvůj Osud naplní a ty přitom přežiješ, je po něm, ale jeho odrazy se mohou ozývat ještě po letech. V takovém případě by ti PJ měl povolit, abys body z Osudu přemístil do Reputace — Osud, který přejde jen tak, beze všeho, moc zvláštním asi není, ne?

Osvícený, M, N*15 bodů*

Jsi „osvícený“ v původním smyslu toho slova. Víš, co se děje, a víš to intuitivně.

Ostatní osvícené můžeš pohledem rozeznat, přitom není možné pochybení. Pokud PJ vyžaduje nějaký hod na to, jestli zjistíš, zda-li je nějaká divná událost souhrou náhod nebo jestli má nějaký smysl, můžeš házet místo na danou dovednost na IQ (pokud chceš, ovšem). Také naplňuješ respektem nadpřirozené bytosti, které mají nějakou spojitost s Osvícenými (rozhodne PJ). To ti sice nad nimi nezaručí žádnou moc, ale chovají se k tobě velmi uctivě (+3 na reakci).

Na druhou stranu, ostatní Osvícení a již zmíněné nadpřirozené bytosti tě prostě poznají a prokouknou tvoji osvícenou povahu. S tím se nedá nic dělat, tedy kromě toho, že se jim budeš klidit z očí.

Tahle výhoda se hodí jen pro mystické nebo fantastické kampaně. Pro obyčejné kampaně není vhodná a PJ by se neměl nijak zdráhat buď ji omezit, nebo ji zcela zakázat.

Ovládání mysli, M, E*50 bodů*

Můžeš mentálně ovládat ty, kterých se buď dotýkáš, nebo které vidíš. Tuto schopnost použiješ tak, že si hodíš rychlý střet tvého IQ proti Vůli cíle. K tvému IQ se připočítá postih za dostřel, {druhá kniha, ?}, -1, za každého, kterého už ovládáš, +2, pokud ses před útokem minutu soustředil, +4, pokud ses před útokem soustředil celou hodinu.

Pokud uspěješ, bude tě oběť poslouchat na slovo tak dlouho, dokud ji nepropustíš. Vlastně dostane nevýhodu Programovatelný {165} s tebou jako pánem. Tvoje kontrola nad obětí trvá, dokud děláš jeden manévr Soustředění za druhým. Jakmile tuto řadu přerušíš, kontrola potrvá ještě tolik minut, o kolik jsi vyhrál. Pokud jsi mezitím vyřazen (omráčen, ubit do bezvědomí apod.) nebo se snažíš dotyčnému nakázat, aby udělal něco proti svým principům (třeba aby zranil milovaného), háže se další Rychlý střet, podobně jako výše. Háže se až v okamžiku pravdy — můžeš s ním napochodovat na okraj skály, ale háže se, až mu přikážeš „Skoč!“

Pokud prohraješ, nemůžeš se během dalších 24 hodin pokusit tento cíl znova napadnout a dotyčný navíc cítí,

že z tebe vyzařuje mentální nátlak. Pokud kriticky neuspěješ, budou navíc propuštěni všichni ostatní, které už ovládáš.

Ovládání mysli má často omezení : Přístupnost (podle pohlaví třeba), Založený na smyslech (pro hypnotické hlasy a takové věci) a podobně. Také může mít útočné bonusy (podobně jako útoky s vylepšením Prokletí {116}). Také můžeš uplatnit možnosti Kyberneta a Pouze kyberneta z Čtení mysli {37}.

speciální vylepšení

ovlivňování Můžeš zasahovat do psychiky cíle a narušovat ji. Vypadá to tak, že můžeš cíli přidat jakoukoli běžnou mentální nevýhodu. Bludy symbolizují špatná přesvědčení, Amnesie je náhradou za vymazání vzpomínek a podobně. Oběť musí být při smyslech a pod tvou kontrolou. Pak se hodí další Rychlý střet IQ proti její Vůli, ale tentokrát máš ještě -1 za každých -5 bodů nevýhody, kterou se chystáš svému cíli nadělit. Pokud chceš, můžeš místo IQ použít svou dovednost Vymývání mozku {255}. Nevýhoda trvá tolik dní, o kolik jsi vyhrál; pokud navíc hodíš kritický úspěch, zůstává natrvalo! Jakmile se oběť dostane zpod tvé kontroly, nejenže může být normálně ovlivňována jinými majiteli této výhody, ale dotyční mohou i zničit tvoji práci! $+50$ %.

bez vzpomínky Oběť si vůbec nepamatuje, co dělala, když byla pod tvou kontrolou. $+10$ %.

speciální omezení

pouze ovlivňování Můžeš použít pouze Ovlivňování. Svoje oběti musíš nějak donutit ke spolupráci. -50 %.

loutka Oběť pod tvou kontrolou ztrácí veškerou iniciativu — a získává Otročné smýšlení {161}. -40 %.

telepatická Tato výhoda je pro tebe založena na psionické síle Telepatie {302}. -10 %.

Ovládání teploty, T/M, E

5 bodů za úroveň

Dokážeš měnit okolní teplotu. Tuto teplotu dokážeš změnit jen o $11\text{ }^{\circ}\text{C}$ za úroveň a rychlost její změny je $1\text{ }^{\circ}\text{C}$ za úroveň a sekundu konceptrace. Teplota je změněna ve válci s nekonečnou výškou a podstavou o poloměru dvou metrů. Střed podstavy smí být od tebe vzdálen až 10 metrů a smí se pohybovat zároveň s tebou. Na pozměnění dosahu středu podstavy poříd' Snížený dosah {125} nebo Zvýšený dosah {120}, na zvýšení poloměru podstavy nakup další úroveň Plošného účinku {115}.

Tato schopnost nikdy neublíží. Na ubližování slouží Vnitřní útoky {102}, buď s poškozením ohněm, nebo únavou.

speciální omezení

lednice Teplotu můžeš akorát snižovat. -50 %.

topení Teplotu můžeš akorát zvyšovat. -50 %.

psychokinetické Tvoje schopnost je součástí psionické síly Psychokineze {302}. Říká se tomu „kryokineze“ (pro chlazení) nebo „pyrokineze“ (pro ohřívání). -10 %.

Parabolické slyšení, T, E

4 body za úroveň

Můžeš jakoby prodloužit svůj sluch a odfiltrovat šum z pozadí od zvuků, které tě zajímají. Každá úroveň zdvojnásobuje vzdálenost, na kterou můžeš něco zaslechnout (viz Sluch {druhá kniha, ?})

Patron, S, O

Proměnná

Patron je NP (nebo klidně celá organizace NP), která slouží jako tvůj rádce, ochránce, učitel nebo zaměstnavatel. Zaměstnavatel ale musí být pro jeho zaznamenání jako Patrona výjimečný — zaměstnavatel patron není jen tak obyčejný šéf.

moc Základní bodová cena Patrona je závislá na jeho společenském postavení a moci. Níže jsou vypsány různé kategorie, ale někteří Patroni budou pasovat do všech. V každém případě má poslední slovo PJ.

mocný jedinec (aspoň za tři poloviny bodů postav) nebo celkem mocná organizace (jmění aspoň tisícinásobek počátečního bohatství postav) *10 bodů*.

hodně mocný jedinec (aspoň za dvojnásobek bodů postav) nebo mocná organizace (jmění aspoň deseti-tisícinásobek počátečního bohatství postav) Př.: omezený projev nižšího boha, multimilionář, policie ve velkém městě. *15 bodů*.

nesmírně mocný jedinec (silný tak, jak se PJ líbí, ale musí být fakt opravdu hodně silný) nebo hodně mocná organizace (aspoň stotisícinásobek počátečního bohatství postav) Př.: omezený projev vyššího boha, velké město. *20 bodů*.

extrémně mocná organizace (aspoň miliónnásobek počátečního bohatství postav) Př.: velká korporace nebo malý národ. *25 bodů.*

vláda státu či obrovská mezinárodní organizace (jmění nevyčísitelné) nebo pravý bůh (žádné projevy). *30 bodů.*

Základní cena boha jako patrona je sice srovnatelná s pozemským patronem, ale bůh musí dostat vylepšení Zvláštní schopnosti, což vymrští jeho cenu mnohem výš. Také bude pravděpodobně vyžadovat striktní kodex chování nebo podobné věci.

frekvence objevování Zvol si frekvenci objevování tak, jak je popsána u Spojenců {86}. PJ může patrona nechat objevit se na začátku dobrodružství a na něm založit jeho děj. Na druhou stranu, pokud by cítil, že by tvůj patron nebyl pro jeho dobrodružství ono, prostě ho může vynechat.

Pokud ale PJ určí, že se patron během dobrodružství může objevit a ty jej skutečně požádáš o pomoc, je pravděpodobné, že uspěješ a dostaneš ji (V rámci mezí, ovšem — jsi-li zamčen v žaláři, nelze se s patronem pochopitelně kontaktovat — výjimky viz dále). Dokud nezkusíš patrona v daném dobrodružství kontaktovat, nebudeš vědět, je-li dostupný nebo ne. Úspěšně lze patrona kontaktovat jen jednou za dobrodružství. Patron může pomáhat bez toho, aby se sám o sobě nějak zapojoval! Nějaký pacholek v New Yorku si třeba může získat respekt jen tím, že prohlásí „Jsem vod Velkýho Eddieho!“

sdílený patron Občas se může stát, že patrona sdílí celá skupina (jsou všichni agenti stejné vlády, všichni jsou příslušníky stejné sekty apod.). Cena Patrona ovšem nezáleží na tom, jak je sdílen — sdílen či nesdílen, stojí pořád stejně. Na druhou stranu, pokud libovolná postava Patrona přivolá, bude zpravidla dostupný všem.

nevýhody patronů Je-li patronem armáda, lenní pán nebo něco podobného, můžeš vůči nim mít Závazek {177}. Bůh oproti tomu bude vyžadovat striktní kodex chování (viz Dobrovolné mentální nevýhody {133}). Patroni mohou mít nepřátele, kteří se tím stanou i tvými nepřáteli. Tyto faktory mohou z Patrona někdy udělat takovou Pyrrhovu výhodu — výhodu tak výhodnou, až je vlastně nevýhodná. . .

zaměstnavatel versus patron Zdaleka ne každý zaměstnavatel je zároveň patronem. Pokud se můžeš spolehnout, že tě vytáhne z bryndy, pak možná ano, ale je-li to obyčejný „šéf“, patronem být nemůže. Tak například : místní policie může být patronem za 10 bodů, pokud se, jako většina policií, o své členy postará. Ale americká armáda, ačkoli je sama o sobě mocná, patronem bude jen velmi stěží — aspoň ne pro obyčejného vojáka. Lze sice říct „Plukovník se stará o svoje muže“, ale lze úplně stejně říct „Kašle na nás. Pokud se octneme v problému, nechá nás v něm.“

speciální vylepšení

vybavený Tvůj Patron používá užitečné nástroje, které můžeš použít i ty, a které tedy nemusíš pořizovat. To ale platí, pokud dostaneš výbavu napořád a už ji nemusíš vracet. Třeba takový voják sice nemusí platit za zbraně, ale neodnese si je s sebou ze služby. Dobrodruh ve službách šlechtice, který takovými „dárečky“ oplývá, by měl platit. *+50 %, pokud je vybavení cenově pod počáteční bohatství postavy, +100 % jinak.*

vysoce přístupný Můžeš se se svým Patronem zkusit spojit i na nepřístupném místě, tedy třeba v již výše zmíněném žaláři. To se hodí nejvíc pro nadpřirozené duchy a pro bohy, které lze vzývat modlitbou. *+50 %.*

zvláštní schopnosti Tvůj patron má zvláštní schopnosti naprosto nepoměrné k jeho bohatství či ceně. *+50 %, je-li společensky dosti vlivný, +100 %, vládne silami v onom světě neznámými.*

speciální omezení

lenost Tvůj patron je méně užitečný, než by tomu nasvědčovala cena v bodech. Po zavolání se hodí na reakci (viz Prosby o pomoc {druhá kniha, ?}) Pokud je reakce Neutrální či lepší, Patron ti poskytne to, co si myslí, že je pro tebe dobré, což se zdaleka nemusí shodovat s tím, co chceš. To je naprosto klasické pro bohy, kteří musí obsluhovat spoustu věřících a nemají na nikoho čas. *-50 %.*

neznámý Tvůj patron ti pomáhá zpoza scény. Nevíš, kdo to je a nemůžeš od něj vyžadovat pomoc. Můžeš sice žádat o pomoc tak, že se k němu může dostat zpráva (rozhodne PJ), ale to nezaručuje, že něco udělá. Jediná známka přítomnosti patrona je pomoc zpoza záclony — třeba ti i nechá vybavení nebo přímou pomoc, ale jen tak, aby to k Patronovi sedělo, a nikdy ne tak, aby se na základě pomoci dal patron vyzorovat. Takový patron také bude vyžadovat protislužbu (přinejmenším většinou), protože jen málokdo je takový altruista, aby měl na srdci jenom dobro někoho jiného. Ale to všechno ví jen PJ. Ty víš pouze jedno : že máš patrona. *-50 %.*

nedobrovolný Tvůj patron tě sice chrání, ale dělá to pouze z donucení. Pomoc poskytuje jen, protože nemá jinou možnost — rozhodně nemá na srdci tvoje dobro. Může se stát, že se patron naštve a

vypoví službu (v tom případě budiž škrtnut a bodová hodnota postavy nechť je snížena) anebo, nalezne-li cestu z tvého „sevření“, může se obrátit proti tobě a stát se tvým nepřítelem. A jelikož jsou patroni z definice silnější než ty, nemusí být takový nedobrovolný patron tou správnou volbou. -50 %.

Periferní vidění, T, O

15 bodů

Máš neobvykle velké zorné pole. Nejenže vidíš v 180 stupních, stejně jako běžní lidé, ale i dalších 30° na obě strany, takže je tvoje zorné pole 240° velké.

Pokud hraje s bojovou mapou, můžeš dělat kromě útoků dopředu i útoky doleva a doprava, ačkoli jednoruční útok na opačnou stranu je dost nemotorný a pokládá se za Divoký rozmach {druhá kniha, ?}. Protivníka přímo za sebou nemůžeš kromě Divokého rozmachu nijak zasáhnout. Také dostaneš bonus k obraně : proti útokům ze strany se bráníš normálně, proti útokům zezadu s -2.

Mimo boj dostaneš +3 na zjištění všech pokusů o Skrytí ve stínech a vůbec všech věcí, které se dějí „za tvými zády“.

Druhou úroveň této výhody je Kruhové vidění {51}.

speciální omezení

exposice Tvoje podpora periferního vidění je realizována pomocí neobvykle velkých očí, očí na na stopkách nebo podobně vystavuje oči poškození. Protivníci mohou tvoje oči zasahovat na -6. -20 %.

Požehnaný, M, N

10 a více bodů

Jsi spřízněn s bohem, lordem démonů, kosmickou silou, duchem apod. Formy projevů takového požehnání mohou být rozličné, ale mají jedno společné : pokud porušíš kodex boha, kterým jsi požehnan, o výhodu přijdeš.

požehnaný Občas od boha dostáváš nějaké vědomosti. Poté, co se s bohem spojuješ (modlíš se a podobně) aspoň hodinu, dostane se ti určitých vizí, které jsou nějak spjaté s budoucností. Detaily si vypracuj s PJ; tak třeba bůh ohně bude možná vyžadovat, abys hodinu zíral do plamenů, ze kterých pak uslyšíš hlas. PJ si pak hodí na tvoje IQ, aby zjistil, jestli božímu odkazu porozumíš. Každopádně, jakmile rituál skončí, ztrácíš 10 BÚ. Vedlejším účinkem je to, že následovníci stejného boha, kteří to vidí, si uvědomují tvoje speciální postavení a reagují na tebe s +1. *10 bodů.*

hodně požehnaný Jako výše, ale k hodů na IQ na interpretaci většby dostáváš +5 a bonus na reakci od následovníků stejného boha je +2. *20 bodů.*

hrdinství Tvoje požehnání ti dává možnost vykonání hrdinských činů. Jednou za herní sezení si můžeš navýšit SL, OB nebo ZD o 1k (jiné údaje lze eventuálně navyšovat taky, ale to závisí na PJ). Atribut, který se bude zvyšovat, si musíš zvolit již při koupi této výhody. Tento bonus trvá 3k sekund, po kterých se vše vrátí do normálu. Také můžeš utrpět různé postihy, pokud ses choval během těch 3k sekund svému zdraví neprospěšně. (Například: tvoje Požehnání vylepšuje Žt a během oněch 3k sekund utrpíš tolik zranění, že sice neklesneš pod -5× tvoje vylepšené Žt, ale pod -5× tvoje původní Žt už ano. V tom případě, nebude-li ti během těch 3k sekund poskytnuta léčba, na jejich konci ti Žt klesnou tak, že zemřeš. A podobně. . .) *10 bodů.*

PJ si samozřejmě může vymyslet i jiná požehnání, to je na něm. . .

Podrobování, M, E

100 bodů

Dokážeš svoje vědomí přesouvat z těla do těla. Tímhle způsobem vlastně můžeš žít donekonečna — neustále se pohybovat z nemocných těl do zdravých. Nemůžeš ale přežít jen tak — mimo jakékoli tělo! Stane-li se, že obýváš umírající tělo, zemřeš s ním. Musíš se tedy o svého hostitele dobře starat — přinejmenším tak dlouho, dokud si nenajdeš náhradu.

Pokud chceš podrobit nějakou bytost, musíš se jí dotýkat a soustředit se jednu sekundu. Pokusy o podrobení své vlastní Loutky {51} uspějí automaticky. V ostatních případech se musíš hodit Rychlý střet : tvoje IQ proti Vůli cíle. Pokud se svou obětí bojuješ nebo na sebe upozorňuješ jiným způsobem, odolává na +5.

Pokud prohraješ nebo zremizuješ, jsi mentálně omráčen na 1k sekund. Navíc se už nikdy nesmíš pokusit o podrobení tohoto cíle — je na tebe prostě imunní.

Pokud vyhraješ, nastěhuješ se do těla oběti a potlačíš tam zcela její původní vědomí. Tvůj předchozí hostitel začne po 1k sekundách mentálního omráčení opět ovládat svoje tělo. Bez toho, aby si vzpomněl na cokoli z toho období, kdy byl podroben.

Získáš SL, OB a ZD svého nového hostitele (a taky Druhotné údaje z tohoto vypočítané) a také jeho tělesné výhody a nevýhody. Ponecháváš si svoje IQ, Vůli, Vnímání a všechny mentální vlastnosti. Tvoje společenské vlastnosti se mohou uplatnit, záleží na zákonech a zvycích ve společnosti.

U dovedností je to jiné: Dovednosti založené na IQ, Vnímání a Vůli se nemění, ale ten zbytek se přepočítá podle toho, jakou relativní úroveň dovedností máš. Pokud máš v těle s OB 9 Akrobacii 12, znamená to, že máš OB+3. V těle s OB 11 je tvoje Akrobacie 14 a podobně.

Pokud ses usadil v sebezáchovném hostiteli, máš k jeho vzpomínkám takový přístup, že během několika hodin můžeš zjistit, jak se jmenuje a co pravidelně dělá, ale dovednosti založené na IQ se učit nemůžeš. Určitý fakt ze vzpomínek hostitele získáš, pokud se ti podaří uspět proti svému IQ s -1 za každou hodinu, která od tvého vniknutí do hostitele uplynula. Pokud neuspěješ, už nikdy nemůžeš tutéž vzpomínku zkusit vyvolávat.

Pokud žiješ delší dobu v jednom hostiteli nebo pravidelně střídáš stejné hostitele, PJ tvoji cenu upraví podle ceny nejdražšího hostitele. O tom se píše víc v kapitole 9.

S vhodnými možnostmi může podrobování napodobovat širokou škálu různých fikčních schopností. Omezení Digitální, Magické, Parazitické, Ducharské a Telepatické se navzájem vylučují:

speciální vylepšení

asimilace Když vstoupíš do nového těla, můžeš se rozhodnout zapomenout některé ze svých dovedností a získat za ně tolik bodů, kolik si za ně prve zaplatil. Tyto body pak lze spolu s jinými body, které máš, použít na zakoupení dovedností založených na SL, OB nebo ZD, které ovládal hostitel, a to až na úrovni hostitel -1 . Pokud tedy neumíš Akrobacii, ale tvůj hostitel ji umí na OB+3, můžeš se ji naučit až na OB+2 — máš-li dost bodů, ovšem. Zapomenuté dovednosti jsou ztraceny jednou provždy, ale dovednosti asimilované tímto způsobem s tebou cestují z těla do těla. +10 %.

zadní dveře Když opouštíš hostitele, můžeš si v něm nechat „zadní vrátka“, abys ho pak mohl podrobit bez boje. To ti umožní koupit si svého hostitele jako Loutku {51} — samozřejmě za předpokladu, že máš dost bodů. +20 %.

výměna Mysl tvého hostitele se přesune do těla, které jsi opustil, nebude tedy potlačena ve svém těle. Vlastně si prohodíte místa. +10 %.

teleovládání Svého hostitele ovládáš na dálku, ale nejsi v něm. Nalézáš se ve svém vlastním těle, které je v bezvědomí. Můžeš se kdykoli rozhodnout vrátit se do svého těla. To „obživne“ a funguješ dál. Vrátit se musíš v případě, že tvůj hostitel upadne do bezvědomí nebo zemře. Znamená to tedy, že když zemře tvůj hostitel, ty neumíráš. +50 %.

speciální omezení

digitální Toto omezení platí jen pro Digitální mysl {41}. Místo lidí dokážeš přebírat vládu nad počítači. Cílový systém musí být k tvému hostitelskému systému připojen a musíš mít k němu, ať dobrovolný nebo méně dobrovolný (viz Hackování počítačů {208}), přístup. Hardware cílového počítače musí být dost výkonný na to, aby mohl spustit tvůj program. V praxi to znamená, že Složitost cílového počítače musí být aspoň tvoje IQ / 2. (zaokrouhli nahoru). Můžeš také převzít vládu nad počítačem tak, že do něj nahraješ kopii sebe sama. Pokud ale nemáš Digitální verzi Rozdvojení {80}, vznikne tak pouze další NP, která si myslí, že je tebou. To může být dobré i zlé, každopádně se stane Přiřazenou postavou {31}. -40 %.

magické Výkon této schopnosti je u tebe zajištěn magií. Pokud je tvůj terč chráněn nějakým kouzlem proti cizí magii, musíš nejdříve vyhrát Rychlý střet IQ proti onomu kouzlu. Pokud má cíl magickou odolnost, odečte se tato od tvého IQ a zároveň se přičte k jeho Vůli. -10 %.

spojení Podrobit můžeš pouze někoho, s kým jsi ve Spojení {89}. Pokud se spojení porouchá, nedostřeší nebo se stane něco podobného, podrobení okamžitě končí. Pokud má tvoje Mentální spojení navíc i omezení Telekomunikace, může to představovat ovládání cíle nějakým implantátem, telepatii a podobně. -40 %.

nedostupná paměť Nemáš přístup ke vzpomínkám hostitele. -10 %.

cizopasník Do těla své oběti musíš vstoupit fyzicky. Na to musíš mít Pronikání (Maso) {74}, pokud dotyčný nemá Převoz {76} na to, aby ses tam vešel. Tvoje oběť musí mít vyšší ObrModif, než máš ty. Po vstupu do těla oběti se teprve můžeš pokusit ji podrobit. Háže se rychlý střet tvého IQ proti vyššímu ze ZD nebo Vůle oběti. Pokud prohraješ, nejsi sice vypuzen ven, ale jelikož se dotyčný proti tobě učinil imunním, budeš se asi muset brzy přestěhovat. Zatímco jsi v něm těle, může on (pokud ho neovládáš) nebo jeho přátelé použít nějaké prostředky k tvému zjištění, a možná i odstranění. Útoky, které pronikají OPŠ hostitele, tě zraňují. Tvoje životy se odeberou nejdříve, teprve, až zemřeš, odeberou se životy hostitele. Pokud jsi mikrob, možná by sis měl pořídit Odolnost na zranění (Rozplizlý) {64}, což tě ochrání. Hostitel tě musí živit (a asi bude muset ve výsledku víc

jíst).

Můžeš se kdykoli rozhodnout odejít, a to stejně, jako jsi přišel. Můžeš také svého hostitele dočasně uvolnit z podrobení, ale pokračovat v okupaci. V tom případě ale musíš na znovuzískání kontroly opět hodit Rychlý střet. -60 %.

jen loutky Můžeš podrobovat pouze svoje Loutky {51}, nikoho jiného. -30 %.

duchařské Aby sis toto omezení mohl vzít, musíš mít vlastnost Duch {308}. Tvoje tělo splyne s tělem tvého hostitele a začne jej okupovat. Během podrobení svého hostitele jsi nehmotný; jediné, co můžeš kromě ovládnutí hostitele dělat, je cestování po jeho těle, jinak nemůžeš dělat nic. Můžeš být sice zraněn tak, jak je to uvedeno u Cizopasníka (výše), ale jenom útoky, které mohou porouchat nehmotné věci. Můžeš být vyhozen exorcistou; jeho pokus se zdaří, pokud vyhraje Rychlý střet svého Exorcismu proti tvé Vůli. Do těla, ze kterého jsi byl vyhozen exorcismem, se nemůžeš vrátit dříve než za 24 hodin. Svého hostitele můžeš ovšem opustit kdykoli dobrovolně. Opustíš-li hostitele, ať už z vlastní vůle či z donucení, hostitel bude nejdříve 1k sekund mentálně omráčen a po jejich uplynutí žije dál bez tebe. -20 %.

telepatické Tvoje výhoda je součástí psionické síly Telepatie. -10 %.

Posunutá rychlost času, M, E

100 bodů za úroveň

Tvoje rychlost vnímání času je vyšší než u normálního člověka. První úroveň ti umožňuje zaznamenávat čas dvakrát tak rychleji, než doopravdy plyne — tj. za každou reálnou sekundu pro tebe uplynuly dvě sekundy. Každá další úroveň tento poměr zvyšuje o 1; na druhé úrovni je to 1:3, na třetí 1:4 atd.

To i znamená, že v boji můžeš během jednoho kola provést více akcí, můžeš se rychle soustředit (udělat více Soustředění v jednom kole), pohybovat se velmi rychle (udělat vícekrát Pohyb v jednom kole) atd. Tvůj tah ovšem v rámci kola nenastává častěji nebo dříve; pouze v něm můžeš udělat více akcí.

Mimo boj pak tato výhoda nabízí složité plánování i v krizové situaci. No, ono se to plánuje, když všechno kolem vypadá jako ve zpomaleném filmu. . . Vždycky se můžeš pokusit o hod na Smysly nebo na dovednosti založené na IQ. Další akce v tom samém tahu k tomuto hodů nedávají žádný postih.

Pokud potřebuješ dělat něco na základě toho, co dělá někdo druhý, musíš zpomalit. To znamená i při klamném výpadu v boji a při hodů na Ovlivnění {druhá kniha, ?}. Chceš-li udělat klamný výpad, musíš se vzdát všech ostatních akcí v tomto kole, jinak není platný. (Na druhou stranu ale můžeš udělat Vše do útoku následované obyčejným útokem. To ho docela jistě přinejmenším zarazí. . . ! ☺)

Pravá víra, M, N

15 bodů

Věříš v nějakou vyšší moc, která tě ochrání před „zlými“ nadpřirozenými bytostmi, jako třeba upíry nebo duchy. Aby tato výhoda fungovala, musíš svou víru dávat najevo minimálně nošením fyzického symbolu náboženství, třeba kříže, nebo provozováním akcí pro tuto víru potřebných či běžných : zpívání, tančení apod. Pokud chceš tuto schopnost použít v boji, třeba na odvrácení nemrtvých, musíš se každé kolo Soustředit a nedělat nic jiného. Dokud vyznáváš svou víru, žádná zlá nadpřirozená bytost (o zlosti a nadpřirozenosti rozhodne PJ) se k tobě nemůže přiblížit více než na 1 metr. Pokud je do této oblasti některá z těchto bytostí donucena vejít, ihned, jakmile to bude možné, ji nejkratší možnou cestou opustí (jakoby z tebe měla Hrůzu {144}). Pokud přitom bude muset projít kolem (nebo přes) tebe, musí si hodit na Vůli. Uspěje-li, opustí co nejrychleji danou oblast a přitom tě, pokud je to pro její únik nutné, může i odstrčit stranou (ale ne silněji, než situace vyžaduje, protože z tebe má příšerný strach), ne-li, klepe se na místě strachy a není schopna žádné akce.

Pro zachování Pravé víry se musíš chovat v souladu s kodexem daného boha. Zpravidla to znamená, že si musíš vzít a vydržovat nějakou Dobrovolnou mentální nevýhodu. Pravá víra už má omezení Pakt, takže ho nepřipočítávej. Že vyznáváš určitou víru ještě neznamená, že musíš být slušný, milující apod. — existují i násilníci, kteří vyznávají nějakou víru, a velmi silně, a jejich zapálení do ní může být rovno zbožnosti svatého askety.

Proměna, T, E

Proměnná

Můžeš se proměňovat do jedné nebo více podob odlišných od tvé přirozené podoby. Na přepínání mezi jednotlivými formami se musíš deset sekund soustředit. Zrychlit se to dá pomocí vylepšení Zabere méně času {119}. Únava, zranění a poškození těla se přenáší z jedné formy do druhé, ale ztráty BÚ a Žt se berou poměrně k maximu daných hodnot u dané podoby. Příklad : v podobě s max. Žt 20 jsi utrpěl 10 poškození a zlomil sis nohu. Pokud se přeměníš do formy s max. Žt 10 (poloviční maximální hodnota) budeš mít 5 Žt (poloviční maximum — poloviční život. Z 10 Žt se přesuneme k 5 Žt) — a samozřejmě zlomenou nohu.

Pokud omdlíš nebo zemřeš, okamžitě se proměníš do své přirozené podoby (ta ovšem také bude v mdlobách nebo

mrtvá). Také musíš určit jeden rozumně běžný vnější vliv, který tě donutí vrátit se do své původní podoby proti tvé vůli. To by mělo být v souladu s původem výhody; zajišťuje-li tuto výhodu magie, pak se vrátíš do původní podoby nejspíše po nějakém lámání kouzel, exorcismus zabere, je-li to duchařského rázu, silné magnetické pole může zabrat na technologii atd.

Více podob Můžeš se měnit v jinou, přesně určenou podobu, asi jako vlkodlak z lidových pohádek. Tuto podobu si ale musíš řádně zaplatit jako rasovou šablonu, která se ale dá zapínat a vypínat. Pokud budeš chtít mít třeba ve vlkodlačí podobě lidskou IQ, prostě si v rasové šabloně připlatíš. To, jaké odchylky od normální funkce tvé formy jsou ještě přípustné, určí PJ.

Když tvoje druhá rasová šablona zapnuta, tvoje normální šablona ustupuje do pozadí a je nahrazena. Svoje parametry tedy nahradíš opravami atributů, výhodami, nevýhodami atd. šablony. Osobní vlastnosti, jako třeba hodnoty atributů, výhody, nevýhody nebo dovednosti, ti zůstávají, ačkoli úrovně dovedností se změní podle atributů tvé druhé formy. Pokud má ovšem druhá forma nějaké vlastnosti, které potlačují účinky tvých přirozených výhod, má ona forma prioritu a konfliktující výhody tvé osoby jsou potlačeny. Pokud se tedy můžeš proměnit v delfína, který Nemá končetiny {176} a jako člověk máš výhodu Vysoká zručnost {106}, jako delfín ji pochopitelně nemáš. Stejně tak některé dovednosti přejdou do stavu, kdy je sice ovládáš, ale nemůžeš je použít, třeba Otvírání zámeků.

Pokud máš jednu podobu, která navíc není dražší než tvoje rasová šablona, platíš 15 bodů. Pokud je dražší, platíš 15 bodů + 90 % rozdílu mezi cenami šablon. Pokud máš šablon více, zaplatíš takto jenom nejdražší šablonu a zbytek skoupíš po 15 bodech za kus.

příklad Představ si čtyři rasové šablony : -100bodovou havěť, 0bodového člověka, 80bodové nenažrané zvíře a stobodového trolla. Člověk, který se dokáže proměnit v havěť, platí 15 bodů (šablona havěti je levnější než jeho vlastní), ale havěť, která se dokáže proměnit v člověka, platí $15 + ((0 - -100) \times \frac{9}{10}) = 15 + \frac{900}{10} = 105$ bodů. Člověk, který se dokáže proměnit v trolla, platí taktéž 105 bodů (rozdíl je pořád 100). Člověk, který by se mohl proměnit na kteroukoli z těchto tří šablon, zaplatí nejdražší šablonu i s chlupama (105 bodů) + 15 bodů za každou ze zbývajících dvou šablon = 135 bodů celkem.

dlaci Na vytvoření klasických dlaků stačí jako osobní vlastnost pořídit něco, co funguje pro obě šablony. Příklady : Nakažlivý útok {153}, Zranitelnost (Stříbro) {180}. Dál to chce odpovídající šablonu zvířete. Ta většinou stojí méně než tvoje šablona, takže zaplatíš 15 bodů, ale může se stát, že silná zvířata (tygr) budou stát více. Pokud je zvířecí podoba krvelačná, šiknou se Berserk {135}, Krvežíznivost {151}, Zvířecí {181}. Pak to chce ještě uplatnit omezení jako Pro případ nouze {125} či Neovladatelný {122}. Pokud se dokážeš proměňovat jenom za úpliku, ještě přidej Spoušť -40 % {126}.

proměňovací rasy Pokud vytváříš celou rasu, která je schopna proměňování, musí se tato výhoda zpracovat až na konec. Sečti ceny všeho kromě Více podob a tento výsledek pro účely počítání použij jako hodnotu rasové šablony.

příklad Lesní trpaslíci se dovedou proměňovat v medvědy. Když se vynechá tato výhoda, má jejich šablona hodnotu 25 bodů. Šablona medvěda stojí 100 bodů. Proto také trpaslíci zaplatí = $82.5 = 83$ bodů. Jejich šablona má tedy celkovou hodnotu $83 + 25 = 108$ bodů.

speciální omezení

kosmetické Pořídiš si pouze jiné vzezření — tvoje druhá šablona nemá žádné schopnosti. -50 %.

Proměna Tato výhoda je podobná Více podobám, až na to, že můžeš měnit podobu, jak se ti zachce, nikoli jen v rámci několika předem určených šablon. Můžeš se proměnit v prakticky jakoukoli rasovou šablonu, samozřejmě v rámci jistých mezí:

Za prvé, rasová šablona musí v daném světě existovat. Sám si novou šablonu pro účely této výhody vymyslet nesmíš (ale jiné můžeš mírně upravovat, viz níže).

Za druhé, můžeš se proměnit pouze v živou (nebo alespoň někdy v minulosti živou (upír)) bytost. V stroj se proměnit můžeš jen za pomoci určitého vylepšení.

Za třetí, cena šablony musí být v rozmezí dané hodnotou této výhody. Pokud se můžeš proměnit v jakoukoli šablonu, která je levnější než tvoje vlastní, stojí Proměna 100 bodů. To ovšem znamená, že máš k dispozici mnoho šablon — třeba obyčejný člověk (0 bodů) se může proměňovat v různá menší zvířata (až po vlky). Pokud se dokážeš proměňovat v silnější formy, musíš ke stovce bodů ještě připlatit tolik, o kolik může být maximálně dotyčná šablona dražší. Tak třeba člověk (šablona za 0 bodů), který se může proměnit až v šablonu za 75 bodů, zaplatí $100 + \text{převýšení} = 175$ bodů. To lze vylepšovat i za hry získanými body.

Vždycky se můžeš proměnit v něco, čeho se právě dotýkáš nebo co vidíš (za předpokladu, že šablona onoho není moc drahá). Jakmile ses proměnil, můžeš se jednu minutu Soustředit a tak si proměnu zapamatovat. To

pak způsobí, že se do této podoby budeš moci proměnit i kdykoli příště. Tvoje paměť má ovšem jen omezenou velikost — vejde se do ní jen tolik proměn, kolik je tvoje IQ. Pokud už je tvoje paměť přeplněna a přesto si chceš zapamatovat další proměnu, musíš některou z předcházejících přepsat.

Stejně jako u Více podob platí, že vlastnosti šablony tvé aktuální proměny převládají nad tvými osobními vlastnostmi. Do těchto šablon sice nesmíš nic přidávat, ale můžeš z nich naopak dle své libovůle vynechat mentální nevýhody (jako Berserk, Krvežíznivost atd.) a nevzít si opravu na IQ šablony. Vynecháním těchto vlastností ale šablona zdrazí, takže pokud to chceš používat, měl bys do výhody asi investovat víc než těch 100 bodů.

Proměňování obsahuje i možnost dělat na sobě kosmetické změny. Můžeš se proměnit v určitého člena rasy, ve kterou se dokážeš proměňovat (jejíž šablonu máš v paměti). Opět platí, že vidíš-li ho, můžeš se v něj proměnit, ale chceš-li se v něj proměňovat i nadále, musíš si jej zapamatovat. S dostatkem bodů můžeš měnit svou úroveň vzhledu. Proměna za 115 bodů ti tedy umožní proměnit se v jakýkoli stupeň od Zastřásujícího až po Krásného. Úprava vzhledu trvá běžných deset sekund soustředění.

proměnlivé rasy Pokud se umí proměňovat celá rasa, opět se z rasové šablony musí (pro účely počtů v této výhodě) vypustit tato výhoda (abychom neskončili v cyklu).

příklad Modré slizy mají rasovou schopnost Proměna za 125 bodů, tj. základní schopnost + 25 bodů „převýšení“. To znamená, že se mohou proměňovat v příslušníky ras se šablonou až o 25 bodů dražší, než jsou oni sami. S jinými schopnostmi jejich rasová šablona stojí 175 bodů, pro účely počtů v této výhodě se však její hodnota vypouští; $175 - 125 = 50$. „Převýšení“ je 25, takže Modré slizy se mohou proměňovat v příslušníky ras s šablonou až za $50 + 25$ (převýšení) = 75 bodů.

speciální vylepšení

neomezená Můžeš se proměnit v cokoli, co je vymezeno rasovou šablonou, tedy i ve věci v zásadě neživé, jako třeba stroje či vozidla. Nejběžnější neživé předměty, jako třeba cihly nebo toustovače, mají rasovou šablonu za 0 bodů nebo i levnější. S povolením PJ se můžeš v takový nanicovatý stroj proměnit i bez toho, aby proň rasová šablona existovala. +50 %.

speciální omezení

kosmetické Můžeš měnit pouze svůj vzhled — schopnosti se proměnou nijak nemění. Obsahuje Zachování hmotnosti, ale ne Zachování tvaru. -50 %.

zachování hmotnosti Všechny tvoje proměny musí mít stejnou hmotnost. Pokud hmotnost tvé prvotní rasy spadá pro jinou rasu mimo přípustné rozmezí, nemůžeš se v příslušníka takové rasy proměnit. PJ by měl být při určování těchto věcí naprosto nesmlouvavý a neshovívavý. Stop pětasedmdesátikilovým kočkám i pětasedmdesátikilovým slonům! -20 %.

zachování tvaru Můžeš se měnit pouze v takové formy, které mají přibližně stejně rozložení těla, stejný počet končetin ap. jako tvoje prvotní rasa. Člověk je takto omezen na humanoidy (lze tedy elfy, obry atd.), vlk se může měnit v šelmy psovitě a pták v jiné ptáky. -20 %.

Pronikání, T, E

Proměnná

Můžeš procházet určitými pevnými materiály, jako by tam nebyly. To ale neznamená, že se za tebou otevírá průchod; pozorovatelé vidí jen, jak se „vtavíš“ do překážky a splyneš s ní. Abys viděl, kam jdeš, potřebuješ Rentgenové vidění {80}, a také musíš pořád dýchat (pokud náhodou Nedýcháš {60}), takže v překážce můžeš setrvat jen tak dlouho, na jak dlouho vydržíš zadržet dech (viz Zadržování dechu {druhá kniha, ?}).

Pronikání se liší od Nehmotného určitými detaily. Za prvé, ovlivňuje tě gravitace. Pokud tedy neovládáš Létání {52}, musíš se pohybovat chůzí (Základním pohybem). Také budeš zraněn útoky, které by na tebe mohly v pevném předmětu dosáhnout (pronikáš-li dveřmi a někdo je ve stejnou dobu demoluje nebo vyráží, utržíš poškození). Tato výhoda tě nijak neochrání před útoky materiálem, kterým můžeš procházet — na to si kup Přírozenou zbraň.

Cena závisí na tom, jak často se lze s materiálem, kterým umíš pronikat, setkat:

velmi běžné Zemina (včetně hlíny, bláta, písku), kov, kámen (včetně cihel a betonu), dřevo nebo jiné obyčejné stavebniny. 40 bodů.

běžné Beton, plasty, ocel a jiné jednotlivé, ale hodně běžné stavebniny. 20 bodů.

příležitostné Sklo, led (včetně sněhu), písek a cokoli, co může normální člověk probourat hrubou silou. Také se sem počítají neobvyklé stavební materiály, jako třeba hliník nebo měď. 10 bodů.

vzácné Kost, živé maso, papír, čokoláda a jiné věci, které jsou buď vzácné samy o sobě, nebo vzácné jako překážka. 5 bodů.

Dej pozor, abys materiály ohodnotil dle toho, jak často účinkují *jako překážky*. Papír je sice Velmi běžný, ale papírových překážek vskutku mnoho není; hnedle se z něj tedy pro účely této výhody stává Vzácný.

speciální vylepšení

lze nosit předměty Normálně nemůžeš při průchodu hmotou mít nic u sebe ani na sobě (ani oblečení). Toto vylepšení ti umožňuje vnášet do hmoty oblečení, zbroj a vůbec i jiné předměty. Pokud předmět odložíš uprostřed hmoty, s lupnutím vypadne tam, kde jsi do hmoty vstoupil. Cena záleží na maximální zátěži, kterou si můžeš dovnitř vzít. *Žádné naložení +10 %, Lhk +20 %, Str +50 %, Vel +100 %*.

tunel Chceš-li, můžeš za sebou v hmotě nechávat tunel (asi tvé velikosti). Toto vylepšení ovšem jen uspořádá částice hmoty tak, aby tam vznikl tunel, hmota sama však nebude nijak poškozena. Také to nefunguje na živé překážky. Pokud chceš schopnost, která dokáže vytvářet otvory v materiálech živých a neživých a působit jim mimoto i poškození, kup si Vnitřní útok {102}. *+40 %*.

Předpověď, M, N

25 bodů

Občas se stane, že dostaneš záblesk vize z budoucnosti. Nemůžeš to nijak ovládat — prostě jenom víš, že se někdy příště může stát něco zajímavého nebo důležitého. Z bližšího pohledu to mohou být vize, hlasy v hlavě nebo „náhlé poznání“. Předpověď nějaké strašlivé události může vyžadovat okamžitý hod na Strach {druhá kniha, ?}!

Předpověď ti dává pouze takové informace, které by mohlo zjistit tvoje budoucí já a které se ti stanou. Tak například, pokud jsi v New Yorku, pak ti nebude oznámena náhodná vražda v Los Angeles — neběží-li ovšem v ní o nějakou osobu tobě blízkou či není-li státní důležitostí.

Budoucnost nikdy není jistá. I když by to tak PJ třeba chtěl — co když si to bude chtít ještě rozmyslet a přehodnotit to? To, co předpovíš, tě potká, pokud neuděláš sám od sebe krok proti tomu (ledaže by se PJ rozhodl, že osud je v jeho kampani nezvratný).

Když si PJ myslí, že by se hodila předpověď, hodí si proti tvému IQ — zpravidla během tvého střetnutí s nějakou osobou či předmětem. Treba setkání s někým, kdo má v budoucnosti nějakou důležitou událost, vyvolá předpověď ohledně té události, zejména pak, když se ta událost týká přímo tebe. Podobně to může platit i pro místa.

Pokud chceš předpověď řídit, musíš se soustředit 10 minut, zaplatit 2 BÚ a hodit si na IQ s -8. Můžeš zkusit číst myšlenky svoje nebo cizí, jak chceš. Na řízenou předpověď pro někoho jiného se ho přímo musíš dotýkat.

Předpověď dokáže předpovídat jenom události, které se stanou zanedlouho — plus minus do týdne. Kritický úspěch nebo velmi důležitá událost ale může způsobit vizi daleko hlubší, o tom, jak, ať rozhodne PJ.

Předpověď obsahuje Čich na nebezpečí {37}, neber obojí.

speciální omezení

nelze vidět vlastní smrt Měla-li by se spustit předpověď, ve které bys viděl něco, co by pravděpodobně způsobilo tvou smrt, předpověď vynechá a nic neuvidíš. Tvoje Předpověď tedy neobsahuje Čich na nebezpečí {37}. *-60 %*.

ESP Tvoje Předpověď je součástí psionické síly ESP {301}. *-10 %*.

omezené vidění Lze vidět jen určité typy událostí : třeba jen ty, které se tě nějak týkají (i u ostatních), nehody, události spojené s láskou nebo smrtí apod. Omezení Nelze vidět vlastní smrt a Omezené vidění se vylučují — buď jedno, nebo druhé. *-40 %*.

Přesný čas, M, O

2 nebo 5 bodů

Máš přesné mentální hodiny. Máme tu dvě úrovně, obě jsou tak trochu do kinohry.

přesný čas Vždycky víš, kolik je hodin, s přesností v řádu sekund. Můžeš této schopnosti užít na stopování, které bude podobně přesné. Tvoje počítání času nenaruší ani změna časové zóny, ani spánek. Pokud chceš, můžeš si s pomocí této výhody zařídit budík — prostě se vzbudíš ve stanovený čas. Ovšem vyřazení nebo zhypnotizování může tuto výhodu porouchat a po cestě časem bude nefunkční tak dlouho, dokud nezjistíš, kolik je hodin tam, kde právě jsi. *2 body*.

chronolokace Jako výše, ale cesta časem nevadí — víš vždy, kolik je hodin. Při cestě časem tě ale mohou zmást letní časy, přestupné roky či jiné reformy kalendáře. Když cestuješ časem, PJ ti prostě řekne „Posunuli jste se o 92867 dní, 7 hodin a 12 minut nazpátek“, ale vypořádání se s přestupnými roky už nechá na tobě, nebo, lépe řečeno, na tvé postavě. *5 bodů*.

Převoz, T, E*1 bod za úroveň*

Můžeš převážet cestující nebo věci — uvnitř svého těla! To může být buď nějaká kapsa přírodního původu (třeba jako má klokan) nebo to může být nějaké speciální oddělení (nejen pro stroje — v zombii mohou žít hadi a pavouci, například).

Každá úroveň ti umožní vézt v sobě desetinu svého Základního zdvihu (ZZ). Bytosti bez výhody Odolnost na zranění nebo vlastnosti Stroj by neměly mít víc než pět úrovní této výhody (anebo to konzultovat s PJ). Už při koupi této výhody musíš úrovně rozmístit mezi náklad a pasažéry.

náklad 10 kg nákladu je rovno asi 30 l objemu. Typické auto má 300 až 600 l objemu.

pasažéři Jeden člověk je ekvivalentní asi 100 kg. U ostatních se ekvivalentní hmotnost spočítá jako $\frac{4}{3}$ rasové průměrné hmotnosti. Pasažéry chrání i tvoje obranné výhody (OPŠ apod.) Pokud tě mohou pasažéři ovládat, kup si navíc Dělenou mysl {41} s Hejblaty.

Náklad, který převážíš se počítá do tvé tělesné hmotnosti, nikoli do tvého naložení. Neovlivní tedy tvůj pohyb ani výkon žádných výhod.

Stroje, které mohou zvedat, tlačit nebo tahat velké a těžké vnější předměty, nemají tuto výhodu, ale Zvedací SL {110}. Auta a nákladáky tedy mají Převoz, zdvižné vozíky a vlečné lodě mají Zvedací SL.

speciální omezení

nechráněný Převoz je nechráněný — pasažéři se nemohou schovat a nejsou chráněni obrannými schopnostmi nositele této výhody. Hlavním důvodem existence tohoto omezení je reprezentace motocyklů a podobných neuzavřených vozidel. -50 %.

Přilnání, T, E*20 bodů*

Můžeš se volně procházet jak po zdech, tak po stropech a kdykoli se zastavit beze strachu, že spadneš dolů. Při výkonu takové akrobacie si nemusíš házet na Šplhání, provádíš-li to na povrchu, ke kterému můžeš přilnout. Pohyb během přilnání je roven polovině tvého Základního pohybu.

Pokud padáš, a snažíš se zachytit na svislé ploše, abys pád zastavil, musí PJ nejdříve určit, zda-li je něco příhodného v tvém dosahu. Je-li, hod' si nejdříve na OB, abys zjistil, jestli se dokážeš ke svislé ploše dostat tak, aby bylo zastavení možné, a uspěješ-li, musíš si hodit na SL-X, kde X je pětina vzdálenosti, o kterou jsi již upadl (v metrech). Pokud uspěješ, zastavíš a pád končí, ne-li, utrhneš se a padáš dále, ale díky zpomalujícímu efektu pokusu o přilnutí si můžeš od upadlé vzdálenosti odečíst pět metrů. Tyto vzdálenosti jsou ovlivněny změnami gravitace, tedy ve světě s $\frac{1}{2}$ G je X desetina upadlé vzdálenosti a po neúspěšném pokusu o přilnutí se od vzdálenosti odečte deset metrů apod.

speciální omezení

konkrétní Přilnout můžeš pouze k určitému materiálu. Běžné materiály, jako cihly, kov, kámen nebo dřevo jsou za -40 %, vzácnější materiály (jako vepřovice, led či guma) jsou za -60 % a nesmyslná volba materiálu (čokoláda) za -80 %.

Přirozená zbroj, T, E*5 bodů za úroveň*

Přímo tvoje tělo samo o sobě je vybaveno odolností proti škodám. Jedna úroveň znamená 1 OPŠ. Ta se odečte ze všech fyzických či energetických útoků poté, co zaúčinkovala umělá zbroj, ale předtím, než se škoda znásobí. Za normálních okolností přirozená zbroj nechrání oči (nebo okna, jsi-li vozidlo). Přirozená zbroj nepomůže proti čistě mentálním útokům (třeba telepatii).

Normální lidé přirozenou zbroj vůbec mít nemohou. Běžná stvoření s přirozenou zbrojí si mohou pořídit nanejvýše 5 úrovní. Tlustá kůže je dobrá na OPŠ 1, krunýř pásovce nebo tvrdé šupiny mohou být OPŠ 2, kůže nosorožce nebo zbroj luskounů se vyrovná OPŠ 3, šupiny aligátora nebo kůže slona mají OPŠ 4, krunýř želvy má OPŠ 5. Roboti, nadpřirozené zjevy a podobná stvoření si mohou pořizovat Přirozenou zbroj zcela libovolně (no, tím chci říct, že o tom rozhodne PJ).

Tuto výhodu lze ovlivnit velkým kvantem možností.

speciální vylepšení

pohlcování Můžeš pohlcovat poškození a kupovat si za něj schopnosti! Každé poškození, která tvoje přirozená zbroj zachytí, se změní na bod, který můžeš použít na vylepšení čehokoli kromě dovedností. Tyto body se ukládají v zásobníku, do kterého se vejde těchto bodů tolik, kolik je úroveň této výhody.

Jakmile je zásobník plný, zbroj sice účinkuje, ale body už nepřidává. Nemusíš sice body použít ihned, ale jsou nestálé a rychle vyprchají. Ztrácíš se rychlostí 1 bod za sekundu, nejdříve ty v zásobníku, pak ty, za které sis něco pořídil. Pořádíš, ve kterém se nakoupené schopnosti ztratí, zvolíš sám. Body lze využít i na léčení; jsi-li zraněn (nebo ti chybí BÚ), můžeš si vyléčit 1 Žt za 2 body nebo 1 BÚ za 3 body. Toto léčení je trvalé. K účelu vydělání bodů nemůžeš napadat sám sebe! *+80 %, můžeš-li investovat body jen do jedné vlastnosti (zvolíš před hrou) nebo jen léčit, +100 %, lze-li je použít jakkoli.*

silové pole Tvoje přirozená zbroj je řešena jako krátký výstřel silového pole, které tě ochrání včetně očí a vybavení. Poškození se sníží ještě předtím, než se jeho eventuální zbytky předají ke zpracování umělé zbroji. Účinky, které vyžadují dotyk, se spustí jen v případě, že prorazí tvou přirozenou zbroj (ale mohou způsobit 0 poškození; v takovém případě ještě dojde k jejich spuštění.) *+20 %.*

tvrzená Každá úroveň snižuje dělitele zbroje útoku o jeden krok. Kroky jsou tyto : ignoruje OPŠ, dělí 100, dělí 10, dělí 3, dělí 2, nic. *+20 % za úroveň.*

odklánění Poškození, která tvoje přirozená zbroj zachytí, se odráží nazpět na útočníka! Zbývající poškození tě ovlivní normálně. Proti prvnímu odkloněnému útoku útočník nedostane aktivní obranu, ale dalším odraženým útokům se může bránit normálně. Poškození z plošných útoků se neodklání! Vylučuje Pohlcování. *+100 %.*

speciální omezení

ablativní Tvoje Přirozená zbroj odchází! Po každé ráně, kdy přijde ke slovu, se z ní odebere tolik úrovní, kolik poškození zachytí. Ztracená OPŠ se regeneruje stejnou rychlostí jako životy (počítá se v to i účinek Regenerace). Toto omezení se použije hlavně pro superhrdiny, kteří dovedou naráz ustát velké poškození, ale nemají velké ZD prostě proto, že nejsou dost velcí. *-80 %.*

nekompatibilní Tvoje Přirozená zbroj není kompatibilní s oděvy. Nemůžeš (nebo je to pro tebe krajně nepohodlné) tedy nosit ani oblečení, ani zbroje. *-40 %.*

směřovaná Tvoje Přirozená zbroj tě chrání jen z určitých směrů. Může tě chránit zepředu (za -20 %), zezadu, zleva, zprava, seshora nebo zdola (to vše po -40 %). Humanoidé si mohou koupit směřování pouze zepředu a zezadu. *Součet cen všech ochran.*

ohebná Tvoje zbroj není pevná, nechrání tedy před šokem z tupé rány {druhá kniha, ?}. *-20 %.*

omezená Tvoje zbroj chrání pouze proti některým druhům útoků (více v boxu níže).

částečná Tvoje zbroj chrání pouze určité zásahové plochy. Cena se spočítá jako 10krát oprava k zásahu dané oblasti. Zvíře s rohy a tuhou lebkou tedy může mít zbroj na lebce za -70 %. Zbroj pouze na trup je za -10 % a chrání i životně důležité orgány. Pokud si toto omezení bereš na paže, ruce, nohy nebo chodidla, jsou ochráněny všechny tvoje paže, ruce, nohy nebo chodidla. Pokud chceš zbroj jen pro jednu paži, ruku atd. je cena dvojnásobná. Pokud máš ruce, nohy atd. s různými postihy, počítá se ten nejmenší.

poloablativní Jako Ablativní, ale jeden bod zbroje ubude ne kvůli jednomu, ale kvůli deseti poškozením. Poškození z jednotlivých útoků se kumuluje. Poloablativní a Ablativní nelze kombinovat. *-20 %.*

tuhá kůže Tvoje přirozená zbroj není zbrojí, ale je to vlastně kůže. To znamená, že všechny účinky, které se spouští při kontaktu s kůží (nebo vyžadují škrábanec), se neprobíjejí skrz přirozenou zbroj a jakmile se k ní dostanou, fungují rovnou. Nevadí ani, pokud způsobí 0 poškození, to je ještě povoleno. Toto omezení obsahuje omezení Ohebná výše, takže si nelze vzít obojí. Nelze si vzít ani Tuhou kůži a zároveň Silové pole, neboť se jejich účinky ruší. *-40 %.*

Omezené obrany

Když si kupuješ Přirozenou zbroj — nebo vůbec jakoukoli výhodu, která chrání proti poškození — můžeš určit, že účinkuje pouze proti některým typům útoků. To je omezení, které upraví cenu výhody. Útoky spadají pro pořádek do kategorií, které spadají podle své šíře do čtyř velkých nadkategorií, které jsou bodově ohodnoceny:

velmi běžné Velmi široká množina typů útoků, se kterými se určitě setkáš prakticky v jakémkoli nastavení. *Příklady* : útoky na dálku, útoky zblízka, fyzické útoky, energetické útoky nebo útoky s jedním širokým původem (ki, magie, psionika atd.) *-20 %.*

běžné Široká kategorie poškození. *Příklady* : standardní typy poškození (jeden ze seznamu : bodné, drtivé, jedovaté, prorážecí, ohnivě, žíravinové, sečné), třída běžně nalezitelných materiálů (kov, kámen, dřevo, voda, maso), hrozba primárně přírodní, ale vyprodukovatelná exotickými silami nebo technologií (kyselina, chlad, elektrina, oheň) nebo zúžení Velmi běžných (magická energie). *-40 %.*

příležitostné Celkem specifická kategorie poškození. Příklady : běžný materiál (ocel, olovo), jedna specifická třída, vyprodukovatelná exotickými silami nebo technologií (částicové zbraně, lasery, dezintegrátory) nebo zúžení Běžných (magické elektrické poškození, bodné poškození kovem atd.) -60 %.

vzácné Extrémně úzká kategorie zranění. Příklady : dračí oheň, bodné poškození olovem, ultrafialové lasery nebo materiál, kterým se sotvakdy kdo zraní (stříbro, pozeňované zbraně). -80 %.

Pokud není řečeno jinak, omezená obrana tě uchrání vždy jen před přímým účinkem poškození ze zvolené kategorie. Jsi-li magií vynesena do vzduchu a pak shozen dolů, obrana proti magickému poškození nepomůže, protože ses poškodil pádem. Pokud dostaneš zásah magickým mečem, obrana na magické poškození pohltí pouze magickou složku poškození. Pokud máš obranu proti trollům a troll tě trefoř šutrem do hlavy, obrana nefunguje, protože tě poškodil kámen a ne troll. Tyto omezené obrany je nejlepší konzultovat s PJ. Ten by měl takovou ochranu, která by v jeho kampani nikdy neúčinkovala, zakázat, bude-li ji hráč chtít.

Přízeň, S, O

Proměnná

Zachránil jsi někomu život, mlčel jsi, kdy jsi měl nebo jsi podobně někomu pomohl ze svízelné situace. Přízeň je jednorázový Spojenec, Patron, Kontakt nebo Skupina kontaktů. Nejdřív spočítej hodnotu dané výhody tak, jako bys ji měl mít normálně napořád a pak ji vyděl pěti. Tak získáš cenu Přízně. Jde totiž o to, že NP ti pomůže jen *jedenkrát* — a pak už ne (aspoň ne díky této konkrétní Přízni).

Pokud chceš svou Přízeň využít, PJ si hodí kostkami podle dané výhody. Pokud neuspěje, buď je tvůj přítel nedosažitelný, nebo nemůže pomoci, ale Přízeň ti pořád zůstává; můžeš ji tedy zkusit využít znova někdy jindy. Pokud uspěješ, dostaneš to, co jsi chtěl (podle výhody), ale Přízeň zmizí a celková hodnota tvé postavy se sníží o hodnotu Přízně. Pokud ale padne 3 nebo 4, tvůj přítel se ti cítí i nadále zavázán a Přízeň neztrácíš — aspoň ne do dalšího pokusu.

Přízeň si lze koupit normálně v běhu dobrodružství. PJ by mohl Přízeň také zahrnout jako odměnu za dokonané dobrodružství.

Přízpůsobivost terénu, T, E

0 nebo 5 bodů

Netrpíš postihy na OB a Pohyb při pohybu na konkrétním druhu nestabilního terénu, třeba na ledu, sněhu nebo písku. Cena záleží na tom, co umíš:

Funguješ normálně na vybraném terénu, ale na pevném terénu zakoušíš stejné postihy na OB a Pohyb, jaké ostatní dostanou na nestabilním terénu. *0 bodů*.

Funguješ normálně jak na vybraném terénu, tak na pevných terénech. *5 bodů*.

Pro každý terén je nutno tuto výhodu zakoupit zvlášť.

Paměť předků, M, E

15 nebo 40 bodů

Máš přímý přístup ke vzpomínkám svých předků (nebo předchozích verzí programů, pro Digitální mysl). Máme tu dvě úrovně:

pasivní Tvůj přístup do paměti předků je podvědomý, nekontrolovaný a zcela pasivní. PJ si pouze hodí proti tvému IQ v případě, že si myslí, že podobné situaci tvoji předkové čelili a uspěje-li, řekne ti, že máš pocit děja vu — že něco takového tady už někdy bylo; jak si to vyložíš, je však na tobě. Pokud padne kritický úspěch, přehraje se ti to, co tvoji předkové v takové situaci udělali, jako na filmovém plátně. Padne-li neúspěch, nestane se nic, padne-li kritický neúspěch, je to jako kritický úspěch, ale s lživými informacemi! *15 bodů*.

aktivní Můžeš aktivně do paměti předků nahlížet a odebírat odtamtud nějaké poznatky. Pokud chceš něco vědět, musí PJ nejdřív určit, jestli tvoji předkové znali odpověď. Pak si hodí proti tvému IQ, jestli k ní dostaneš přístup. Znali-li odpověď, dostaneš ji, ne-li, uvědomíš si, že to prostě neví. Pokud padne kritický neúspěch, budeš skálopevně přesvědčen, že odpověď neznali, ačkoli to vůbec nemusí být pravda. Tento čin vyžaduje jedno kolo úplného soustředění (PJ může předepsat více kol pro prastarší vzpomínky). *40 bodů*.

PSI nula, M, N

30 bodů

Jsi psionická „nula“ — psionika přímo neúčinkuje ani na tebe, ani na věci, které máš u sebe. Psionik po tobě například může hodit kámen, ale nemůže ti vyrvat meč z ruky nebo ti zapálit vlasy.

speciální vylepšení

plošný účinek Tento účinek působí na kruhové ploše kolem tebe. První úroveň Plošného účinku nastavuje poloměr na 1 metr, každá další jej zdvojnásobuje. Platí tedy, že , kde n je úroveň Plošného účinku. +50 procentních bodů za úroveň.

Vypínací : Můžeš tuto výhodu po své vůli vypínat i zapínat. To se hodí, když chceš, aby na tebe působila přátelská psionika. +100 %.

speciální omezení

odolnost Tvoje nulovost není absolutní. Sice jsi na psioniku odolnější, ale není to jisté — útočník totiž musí vyhrát Rychlý střet své dovednosti proti tvé Vůli. Teprve pak, povede-li se mu to, jeho psionika zaúčinkuje. Pokud už sama jeho schopnost vyžaduje Rychlý střet, háže se pouze jednou, ale ty si můžeš jako cíl připočítat 5 k dovednosti. -50 %.

Psychometrie, M, N

20 bodů

Můžeš vycítit historii místa nebo neživého předmětu. Většinou se jedná o nějaký dar shůry, ale lze tím i reprezentovat nějaký technologický „scanner minulosti“.

Na použití Psychometrie se musíš dotýkat zkoumaného předmětu nebo být na zkoumaném místě. Tam je nutno se jednu sekundu soustředit. PJ si pak hodí na tvoje IQ. K IQ se může podle toho, jak dávno se událost odehrála, připočítat nějaká oprava: bylo-li to ten samý den, bez postihu, -1 znamená do 10 dní, -2 znamená do 100 dní, -3 znamená do 3 let, -4 do 30 let, -5 do 300 let atd. Pokud má cíl psychometrie obzvlášť pohnutou historii, můžeš i bez užití této schopnosti ucítit silné záchvěvy; to se testuje hodem na IQ-4.

Pokud uspěješ, dostaneš obecnou vizi emocí a událostí nějak spjatých s předmětem, tedy pokud je na tom něco emociálně zajímavého (naprosto nezajímavá a klidná historie nemusí zobrazit vůbec nic). Občas se může stát, že tímto způsobem půjdeš tváří v tvář nějakým ohavnostem; v takovém případě může být vyžadován hod na Strach {druhá kniha, ?}. Pokud hodíš kritický úspěch, dostaneš pohyblivý obrázek, který tě o historii informuje; něco jako video. Psychometrie v žádném případě nedetekuje magii, duchy ani nic takového (i když magický předmět či buď rituální, či duchy zamořené místo asi bude mít velmi pohnutou historii).

Pokud neuspěješ, nedostaneš nic a dalších 24 hodin jsou ti veškeré další pokusy o psychometrování tohotéž cíle zapovězeny.

speciální omezení

ESP Tvoje výhoda je součástí psionické síly ESP. -10 %.

Regenerace, T, E

Proměnná

Tvoje rány se hojí rychle – v rámci hodin, minut či sekund! To sice neumožňuje získat zpět ztracené končetiny (viz Dorůstání {43}), ale pokud toto Dorůstání máš, v kombinaci s Regenerací dokáže divy. Regenerace již obsahuje Rychlé léčení {82}.

Regeneraci mít nesmíš, máš-li nevýhody Pomalé léčení {164} nebo Nelčí se {155}, ale nevylučuje se s Vysávaným {175}, ale nelčí poškození, která kvůli němu utrpíš.

Cena této výhody záleží na tom, jak rychle se ti hojí rány,:

pomalů Kromě normálního léčení se ti každých 12 hodin vyléčí 1 Žt. 10 bodů.

rychleji Rychlost léčení je 1 Žt za hodinu. 25 bodů.

rychle Rychlost léčení je 1 Žt za minutu. 50 bodů.

velmi rychle Rychlost léčení je 1 Žt za sekundu. 100 bodů.

extrémně rychle Rychlost léčení je 10 Žt za sekundu! 150 bodů.

a na tom, jak se tvoje regenerace zachová vůči radiaci:

speciální vylepšení

léčí radiaci Tvoje regenerace tě kromě léčení životů zbavuje i nastrádaných radů (jednotek utržené radiace). Rady se odčítají desetkrát rychleji, než se léčí životy, tj. Obvykle rychle regenerace léčí také 10 radů za hodinu. Takto lze vyléčit „trvalé“ poškození z radiace. +40 %.

speciální omezení

léčí pouze radiaci Tvoje regenerace nedokáže léčit normální životy. Funguje to pouze jako vylepšení Léčí radiaci výše. -60 %.

Rentgenové vidění, T, E*10 bodů za úroveň*

Tato výhoda ti umožňuje prohlédnout skrz neprůhledné předměty! Každá úroveň této výhody ti dává možnost vidět skrz až dvacet centimetrů normálního materiálu. Co se týče původního předmětu, skrz který se díváš, vidíš prostě jen jeho obrysy a nijak ti v pohledu nepřekáží. Rentgenové vidění automaticky funguje v součinnosti se všemi tvými ostatními výhodami, které účinkují na tvoje vidění.

speciální omezení

krytí Nedokážeš prohlédnout všemi, ale jen některými pevnými předměty. Běžné materiály jako plasty, dřevo nebo kámen jsou -30 %, méně běžné materiály jako asphalt nebo cihly -20 % a jeden určitý materiál, třeba olovo, je -10 %.

specifické Vidíš jen skrz určité materiály. Běžné materiály jako kovy, cihly nebo dřevo znamenají -40 %, vzácné materiály (třeba led nebo vepřovice) -60 % a do značné míry přehloupulé materiály (čokoláda) -80 %.

Rovnováha, T, O*15 bodů*

Zpravidla se dokážeš udržet na nohou; při tom je úplně jedno, po jak úzkém či kluzkém povrchu jdeš. Tak můžeš chodit po provaze, nějakých římsách či větvích stromů, zkrátka po všem, co je nějak k něčemu pevně ukotveno bez toho, abys vůbec házel na pád. Je-li povrch mokrá, kluzký, slizký či nestabilní, házíš sice, ale máš na tyto hody (na udržení se na nohou) +6. V boji získáváš +4 na všechny hody na OB a na dovednosti, které jsou založené na OB, v případě, že se testuje, udržíš-li se na nohou. Také dostaneš +1 k Akrobacii, Šplhání a Pilotování.

Rozdvojení, M / T, E*35 bodů za dvojníka*

Umíš se rozdělit do dvou či více těl, z nichž každé je tvou plnohodnotnou kopií (kopií tebe, ale ne tvého vybavení). Na rozdvojení se (nebo sloučení se) je zapotřebí jedné sekundy soustředění. Jakmile se sloučíš opět do jedné osoby, tvoje BÚ se změní na průměr BÚ všech kopií a tvoje Žt se změní na průměr Žt všech kopií. Přitom se posbírají všechny myšlenky a vzpomínky všech kopií, sloučí se a tento soubor získáš; vlastně tak zažiješ vše, co zažily tvoje kopie.

Kopie nemají žádnou vrozenou schopnost kooperace ani řízené součinnosti (na to je potřeba Teleposílání {95}). Pokud tvoje Teleposílání funguje jen na tvoje kopie, můžeš si koupit omezení Rasově omezené. Teleposílání lze kombinovat se Spojením {89} — v tom případě není nutné nijak házet, protože se spojení udržuje automaticky. Pokud nějaká tvoje kopie zemře, všechny ostatní kopie (i ty!) utrpí 2k poškození a jsou omráčeny (fyzicky, určil-li jsi, že se jedná o fyzickou výhodu, mentálně, určil-li jsi opak). Zároveň také ztrácíš body vydané na padlou kopii (PJ může povolit dokoupit padlé kopie zpět za body, které máš v zásobě). Jinou možností je vzít si Další život (tím sice přijdeš o body vydané na Další život, ale je to pořád levnější, než platit celou zničenou kopii).

speciální vylepšení

duplikace vybavení Duplikace vybavení : Všechny tvoje kopie mají všechny tvoje předměty, které jsou definovány jako Něco navíc {62} a které máš v době rozdvojování u sebe. Při sloučení se všechny kopie vybavení ztratí (i kdyby jim byly odebrány). +100 %.

nezávislost Pokud nějaká kopie zemře, ostatní nejsou zraněny ani omráčeny. +20 %.

speciální omezení

digitální Tvoje kopie jsou pouze kopie tvé mysli, ale ne tvého těla. Jedná se o software, který je schopen napadat ostatní počítače, ovládat je atp. (samozřejmě ne jen tak, musíš na to mít odpovídající výhody). To si lze vzít jen, máš-li Digitální mysl {41} a Podrobování (Digitální) {70}. -60 %.

sdílené zdroje Tvoje kopie nemají vlastní BÚ a Žt — ty musíš svoje BÚ a Žt mezi tyto kopie a sebe nějak rozdělit. Pokud máš třeba 15 Žt a jednu kopii, můžeš životy rozdělit jakkoli, aby to dávalo dohromady 15 — 7 kopií a 8 tobě, 2 kopií a 13 tobě atd. Každá kopie musí dostat aspoň 1 Žt a 1 BÚ. BÚ a Žt můžeš rozdělit nezávisle na sobě : máš-li 15 BÚ a 15 Žt, můžeš dát sobě třeba 9 Žt a 6 BÚ a kopii 6 Žt a 9 BÚ. Záleží pouze na tobě. Ve chvíli, kdy se tvoje kopie sloučí, jsou tvoje BÚ a Žt rovny součtu těchto veličin u tebe a všech kopií — nic se neprůměruje. -40 %.

Rozeznání chutí, T, E*10 bodů*

Máš velmi vyvinutou chuť. Stačí ochutnávka malého kousíčku čehokoli, abys podle chuti usoudil nejen, co to je, ale i to, je-li to k jídlu či nikoli, a podobné užitečné věci. Na takovou analýzu ti stačí hod na IQ. Máš-li zároveň různé další analytické dovednosti (Chemii, Vaření, Lékárnictví, Jedy. . .), poskytnou po malé ochutnávce další údaje i ony. Při takovémto ochutnání jedu poznáš, že to je jed, ale neotrávíš se jím. Na řešení jakýchkoli problémů spojených s chutí a ochutnáváním máš +4 (plus další bonusy za Vyvinuté smysly či podobně).

Rozeznání zápachů, T, E*15 bodů*

Tvoje úroveň rozlišení čichem je daleko za hranicemi lidské normy. Prakticky vše si dokážeš zapamatovat a určit podle vůně, kterou to vydává, takže dokážeš velmi rychle poznat již známé lidi, již známá místa, již známé předměty apod. Určitou vůni si můžeš zapamatovat tak, že ji budeš minutu řádně okoušet a poté si hodíš na IQ. Pokud se ti hod podaří, vůni sis zapamatoval, ne-li, nesmíš se pokusit o další zapamatování dříve než opět za jeden den. Na řešení jakýchkoli problémů, ve kterých čich může pomoci (určuje PJ) dostáváš +4 (plus další bonusy za Vyvinuté smysly a podobně). Také dostáváš automaticky +4 na Stopování. Pokud ti čichání určité vůně způsobí nemoc, můžeš si koupit Dočasnou nevýhodu {121}. Nejběžnější takovou nevýhodou je Alergie {133} ale možností je mnohem více, samozřejmě.

speciální vylepšení

emoční čich Podle vůně lidí dokážeš rozeznat i jejich emoce. Funguje to podobně jako Empatie {45}, s jediným rozdílem : jsi-li od cíle dál než dva metry, schopnost je značně neúčinná. +50 %.

Rozeznání zvuků, T, E*15 bodů*

Máš nadlidskou schopnost rozlišovat mezi zvuky. Lidi poznáš po hlase vždy, a dokonce dovedeš podle jedinečné „zvukové šablony“ určit i některé stroje. Zvuk si můžeš zapamatovat tak, že mu aspoň minutu pečlivě nasloucháš a pak si hodíš na IQ. Uspěješ-li, zapamatoval sis ho, ne-li, nestane se nic a další pokus o zapamatování zvuku můžeš podniknout až za den.

Dostaneš +4 (a samozřejmě i další bonusy za Vyvinuté smysly) na řešení jakéhokoli problému, u kterého tato výhoda pomůže. Také dostaneš +4 na Mizení v davu, pokud pronásleduješ nějaký hlučný cíl.

Chceš-li simulovat pasivní sonar (třeba takový, jaký používají ponorky), kup si omezení Přístupnost „Pouze pod vodou“ za -30 %.

Rozšířená podpora tlaku, T, E*5 až 15 bodů*

Každá postava má nějakou hladinu tlaku, na který je zvyklá. Pro normální lidi je to tlak zemské atmosféry (1 atm = 101 325 Pa = 760 Torr alias mm Hg). Návyk na jinou hladinu tlaku je 0bodová vlastnost, ale pokud dokážeš určitou dobu přežít i v jiných tlacích, máš výhodu. Lze ji rozdělit do tří úrovní (písmeno p zde značí navyklou hladinu tlaku):

rozšířená podpora tlaku I Můžeš přežít v tlacích p až 10p. *5 bodů.*

rozšířená podpora tlaku II Můžeš přežít v tlacích p až 100p. *10 bodů.*

rozšířená podpora tlaku III Na následky vysokého tlaku jsi imunní. *15 bodů.*

Tato výhoda tvému tělu umožňuje setrvávat na konstantní vnitřní hladině tlaku, která se upravuje podle tlaku vnějšího. Znamená to také, že jsi takto chráněn proti útokům, které mění okolní tlak nebo se snaží rozdrtit celé tělo oběti. Proti útokům, které ale vyvíjí lokální tlak nebo skokové obrovské změny tlaku to nefunguje. Také nejsou snížena poškození z útoků výbuchem nebo z ran tupými zbraněmi. Ti, kdo mají rozšířenou podporu tlaku, bývají často Utěsnění {100}, ale nemusí to být pravidlem.

Rozšířená podpora vakua, T, E*5 bodů*

Jsi imunní na účinky vakua a dekomprese (viz Vakuum, druhá kniha, str. ?) Tato výhoda ti neposkytuje žádné zásoby vzduchu; na to potřebuješ třeba Nedýchá {60}.

Bytosti s Rozšířenou podporou vakua zároveň mívají i Odolnost proti radiaci {65} a Teplotní toleranci {98}, popřípadě bývají Utěsnění {100}, žádná z těchto vlastností ale není nutnou podmínkou.

Rozšířený životní cyklus, T, E*2 body za úroveň*

Život bytosti má z hlediska GURPS čtyři významné body : maturitní věk (přechod v dospělého člověka) a tři hranice stárnutí. U člověka je to definováno jako maturita v 18, I. stárnutí v 50, II. stárnutí v 70 a III. stárnutí v 90. Každá úroveň této výhody všechny čtyři mezníky zdvojnásobuje. Pokud by sis chtěl vzít více než sedm úrovní této výhody (tzn. maturita 2304, I. stárnutí 6400, II. stárnutí 8960 a III. stárnutí 11520), je jasné, že se více vyplatí Nestárne {61}.

Růst, T, E*10 bodů za úroveň*

Umíš růst – doopravdy růst! Čím větší jsi, tím větší potřebuješ SL (aby ses nezhroutil pod svou vlastní vahou). Předměty, které neseš, se nezvětšují.

Růst ti umožňuje povyrůst až na tvůj původní ObrModif + úroveň. V tabulkách si najdi, jak vysoký budeš po růstu do maximální výšky a, jelikož se s velikostí také prodlužují tvoje končetiny, si musíš v tabulce ObrModif a dosahu určit, jak se zvětší tvůj dosah při boji zblízka a jak se dokážeš vypořádat s menšími překážkami.

Rosteš rychlostí 1 stupeň ObrModif za sekundu (toutéž rychlostí se i smršťuješ při návratu do původního stavu). Růst můžeš kdykoli ze své vlastní vůle zastavit! Pokud chceš vyrůst v místnosti nebo vůbec v uzavřeném prostoru, do kterého se nevejdeš, tvůj růst se zastaví na nejvyšší úrovni, při které se ještě do prostoru vejdeš. Pokud je ale maximální bodná škoda pro tvou nynější SL větší, než je OPŠ stropu, prorazíš ve stropě díru a rosteš dále. Zničení stropu trvá 1 sekundu za každý bod jeho OPŠ.

Také si musíš pořídit SL na to, aby ses pod svou vahou nezhroutil. Tato síla se kupuje odděleně od síly běžné. Na podporu své nové formy potřebuješ 5 SL za každý metr tvé výšky. Pokud se tvoje SL určí podle tvé aktuální výšky a pokud v tvé normální formě není „podpůrná“ SL dostupná, smíš si podpůrnou SL dokoupit se slevou za Obrovitost {15}. Na určení slevy se použije tvůj nejvyšší možný ObrModif. V jiných než mezních výškách dosahuješ jen určitého zlomku podpůrné SL navíc.

příklad Postava s Růstem 4 měří 180 cm (ObrModif 0). Může povyrůst až o 4 stupně ObrModif, takže jeho maximální výška je 10 metrů. Na to, aby svou desetimetrovou podobu podpořil, si musí pořídit SL 50. Pokud, řekněme, bude mít normálně jen SL 15 a dalších 35 SL určí jako „podpůrné“, může si těch 35 SL koupit se slevou za obrovitost 10krát ObrModif procent = 40 % slevy. Pokud dosáhne výšky ObrModif 1 = 3 m (30 % jeho maximální výšky), dostane z „podpůrné síly“ taky 30 %, tj. 10 SL. Celkem tedy bude jeho SL 25. Podobně bude mít v 5 metrech SL 32, v 7 metrech SL 39 a v plné výšce 10 metrů plnou SL — 50.

speciální možnost

amplitudy K dispozici máš pouze dvě podoby : s plnou výškou a normální. Místo rychlosti růstu 1 jednotka ObrModif za sekundu se můžeš zvýšit na maximum (nebo snížit na normál) za pouhou jednu sekundu. Omezení pouze dvou podob je vyváжено superrychlým růstem. *Žádná změna.*

Rychlé léčení, T, E*5 nebo 15 bodů*

Tvoje rány se hojí rychle. Tato výhoda má dvě úrovně:

rychlé léčení Kdykoli si hážeš na obnovení ztraceného života nebo zjišťuje-li se, zda-li tvoje postava přestála mrzačící zranění, dostaneš +5 k ZD. Předpoklad : ZD 10 a víc, *5 bodů*.

superrychlé léčení Jako výše, ale pokud při házení na obnovu ztraceného života zaznamenáš úspěch, znamená to vyléčení dvou životů. Předpoklad : ZD 12 a víc. *10 bodů*.

Tato výhoda nijak neuspisuje přestátí krátkodobých účinků zranění, jako omráčení nebo vyřazení — na to je dobré Zotavení {110}.

Selský rozum, M, O*10 bodů*

Pokaždé, když se PJ bude zdát, že se tvoje postava snaží o ÚPLNOU PITOMOST, hodí si vskrytu na tvoje IQ. Pokud uspěje, musí tě varovat „Nechceš si to třeba ještě rozmyslet?“ Tato výhoda umožňuje impulsivním hráčům hrát rozvážené postavy.

Síla v ruce, T, E*3, 5 nebo 8 bodů za 1 SL*

Některé z tvých rukou mají oproti zbytku těla vyšší SL. Tato „lokální“ SL se ovšem připočte pouze v případě, že chceš tyto ruce užít k nějakému silovému úkonu. Tato síla naprosto neovlivňuje počet životů ani ZZ! Pokud něco vyžaduje více rukou a ty použiješ ruce s různými silami, pro získání své účinné SL prostě síly zprůměruj.

Cena této výhody záleží na tom, na kolik rukou chceš SL aplikovat. Pro jednu ruku to stojí 3 body za sílu, pro dvě ruce je to 5 bodů za sílu, pro tři ruce 8 bodů za sílu. Kupovat sílu pro více rukou se nevyplatí — kup si obyčejný bod SL!

Pokud sis svou SL pořídil s omezeními Žádné vhodné končetiny či Obrovitost, můžeš podobnou slevu aplikovat i na tuto SL.

Skokan, M, N

100 bodů

Můžeš cestovat časem nebo do paralelních světů prostě tak, že si přeješ „skočit“. Nejdříve se musíš rozhodnout, jsi-li časový či světový skokan; chceš být obojím, musíš si koupit tuto výhodu dvakrát, poprvé na čas, podruhé na světy.

Chceš-li zahájit skok, musíš si živě představit cílovou lokaci, deset sekund se soustředit a pak udělat hod na IQ. Skok lze uspíšit, ale k hodů dostaneš -1 za každou sekundu koncentrace, kterou jsi vynechal (pokud to zkusíš rovnou z místa, máš $-10!$) Hod 14 a více se pro účely této výhody počítá vždy jako neúspěch. Pokud uspěješ, zjevíš se na daném místě, pokud neuspěješ, nejdeš nikam. Pokud ti padne kritický neúspěch, dorazíš sice, ale na špatné místo, což může být jakýkoli čas či svět, který si PJ přeje.

V cílovém místě se zjevíš na pozici ekvivalentní té, odkud jsi skákal. Při skocích časem to znamená stejné místo, ale jiný čas, při skocích mezi světy to znamená stejné místo i čas, ale jiný svět.

Pokud do sta metrů od ekvivalentní pozice není žádné „bezpečné“ místo — např. skákal-li jsi z letadla a do sta metrů od tvé pozice není ve vzduchu žádná pevná věc, nebo skákal-li jsi z kilometr hlubokého dolu a do sta metrů od tvé pozice není žádná díra kilometr hluboká — skok se nezdaří a ty budeš i vědět, proč se tak stalo. Tato ochrana ale nezamezí tomu, abys vskočil do nějakého nebezpečí. Můžeš se dostat do radioaktivního prostoru, doprostřed přestřelky či do bezprostřední blízkosti takových zvířat, která bys rozhodně nechtěl potkat. Pokud máš Čich na nebezpečí {37}, PJ si před takovým nebezpečným skokem hodí a pokud uspěje, varuje tě. Tato schopnost stojí vždy aspoň 1 BÚ, přičemž nezáleží na tom, jestli uspěje nebo ne. „Vzdálenější“ časy nebo světy mohou stát víc, třeba až k 10 BÚ, ale to záleží na PJ. Pokud jsi stroj, sám žádné BÚ nemáš, takže nemusíš ani žádné platit — ale máš-li pasažéry, musí každý z nich tyto BÚ zaplatit.

Pro příklad toho, jak taková věc může fungovat, se podívej na Světoskokany {83}.

nošení předmětů Při cestě můžeš nést věci až do svého ZZ plus Převoz {76}. Pokud chceš s sebou brát další lidi či více věcí, musíš si vzít vylepšení Větší přenosová kapacita.

Pokud je ale více skokanů stejného druhu (časy/světy) v tělesném kontaktu, může jeden, skočí-li druhý, „stopovat“ a tak se k němu připojit, a to i přesto, že si to osoba iniciující skok nepřeje. Hod kostkou provádí pouze osoba, která skok vyvolala, stopař jenom jede s ní. Cokoli se stane s ní, to se stane i se všemi stopaři.

Pokud jsi světoskokan, je stopování jedinou možností, jak navštívit nový paralelní svět (kromě kritického neúspěchu). Jakmile ale do daného světa vstoupíš, můžeš si ho zapamatovat tak, že se soustředíš a utratíš body na naučení se daného světa jako IQ/Lehkou dovednost. Za každý bod, který do této „dovednosti“ chceš dát, musíš strávit na onom světě hodinu. Pak můžeš při skákání házet místo proti IQ proti této „dovednosti“. Zapamatování světa ti sice nikdo nevnučuje, ale pokud si ho nezapamatuješ, počítej si při pokusu o návrat -3 . Skokani v čase žádné takové omezení nemají.

Tuto schopnost lze cvičit. Prostě se utrací body za přidávání vylepšení či odebrání omezení. PJ, který nechce, aby HP této výhody nějak zběsile používaly, mohou samozřejmě nařídit povinné přibrání nějakého omezení (např. Omezené použití {124}), které nelze odkoupit.

speciální vylepšení

větší přenosová kapacita : Můžeš nést víc, než je tvoje ZZ. Můžeš s sebou vzít až jednu osobu (její hmotnost se normálně připočítá k předmětům, které neseš). Pokud s sebou můžeš vzít jen lehké naložení, platí $+10\%$, za střední $+20\%$, za velké $+30\%$ a za extra velké $+50\%$. *Proměnná.*

nové světy Toto je dostupné pouze pro skokany mezi světy. Můžeš cíleně zkoušet skákat do světů, ve kterých jsi ještě nikdy nebyl. Hod na IQ je přitom ale vždy zatížen minimálně -3 nebo i hůř (záleží na PJ). Je ale jasné, že pokud daný svět neexistuje, pokus automaticky nevyjde a PJ ti ani nesdělí důvod. Při skákání do dosud nenavštíveného světa je potřeba vydat dvojnásobek BÚ. $+50\%$.

všeskok Toto si lze pořídít jen v případě, že umíš skákat jak mezi světy, tak v čase! Přiradit ji musíš k oběma výhodám. Pak se můžeš pohnout zároveň do jiného světa i v čase jen na jeden hod na IQ. Třeba se můžeš pohnout z dneška do roku 1066 a do světa, kde znamenala normanská invaze do Anglie tak obrovské fiasko, že na to ještě dlouho nikdo nezapomene. $+10\%$.

stopování Můžeš cestovat do „domovského“ času nebo světa jakéhokoli předmětu, který držíš nebo kterého se dotýkáš. Časoskokani dorazí krátce poté, co byl předmět vytvořen, světoskokani se objeví

dnes, ale tam, kde byl předmět vyroben. Všechny takové pokusy jsou zatíženy opravou -2 a každý se může o stopování daného předmětu pokusit pouze jednou. $+20\%$.

tunel Při skoku vždy (!) vyrobíš bránu (asi tvé velikosti). Ostatní skrz ni mohou libovolně procházet se stejným účinkem skoku, ačkoliv sami o sobě skákat umět nemusí. Brána zůstává na místě 3k sekund a pak se obrátí vniveč. To může být dobré i špatné — když skočíš, mohou za tebou jít tvoji kamarádi, ale na druhou stranu tě tam mohou následovat i nepřátelé. $+40\%$.

teleportační skok Toto vylepšení si můžeš vzít jen, máš-li Teleport {96}. Toto vylepšení se pak musí uplatnit na obě výhody. Při skoku můžeš použít i teleport a tak se ihned objevit na nějakém jiném místě. Na každou schopnost je potřeba zvláštní hod, a může se stát, že jeden uspěje a druhý ne, nebo se nemusí zdařit ani jeden. $+10\%$.

speciální omezení

odvoz zakázán Toto omezení je dostupné jen pro světové skokany. Nikdo nemůže tvůj skok stopovat, i když si můžeš přát vzít stopaře s sebou. -10% .

pad'our Toto omezení je dostupné jen pro světoskokany. Nemůžeš stopovat žádné skoky. -20% .

posun Nedorazíš přesně tam, odkud jsi skákal. Neskončíš sice ani v podzemí, ani v řídkém či žádném vzduchu, ale můžeš se objevit do vzdálenosti 16 km od plánovaného cíle. Čím lepší byl tvůj hod na IQ, tím blíž cíli by ses měl dostat, ale je to na PJ. -15% .

omezený skok Můžeš skákat pouze omezenou vzdálenost v čase nebo mezi světy. Chceš-li dále, musíš přestupovat — házet znova a jet zase o kousek dál. PJ musí nejvyšší vzdálenost v kampani pevně nastavit. V některých nastaveních je to větší nevýhoda, v některých menší. Doporučená hodnota je -10% .

maximální dosah Můžeš cestovat jen určitou sumární vzdálenost v čase nebo mezi paralelními světy. Přitom vůbec nezáleží na tom, kolikrát skáčeš. Stejně jako u omezeného skoku musí tuto hodnotu v kampani pevně nastavit. PJ nastaví hodnotu někde kolem -10% .

nahý Při skoku si s sebou nemůžeš vzít žádné předměty. Ani šaty... -30% .

omračující Po skoku jsi vždy mentálně omráčen. -10% .

Skupiny kontaktů, S, O

Proměnná

Máš určitou síť Kontaktů {49}, které jsou šikovně rozmístěny v nějaké společenské vrstvě či určité organizaci. Toto prostředí musíš určit (kriminálníci, vojenská jednotka, policejní oddělení, podsvětí, obchodníci atd. atd.) Toto prostředí smí zahrnovat dané osoby maximálně na území malého města. Větší skupiny jsou zakázány.

Od Skupiny kontaktů můžeš vyžadovat informace úplně stejně jako od jednoduchého Kontaktu. Pravidla pro frekvenci úsluh, účinnou dovednost a spolehlivost jsou stejné. Rozdíl ale je to, že Skupina kontaktů může používat celou skupinu dovedností — třeba „obchodní dovednosti“, pokud jsi zadobře s obchodníky nebo „vojenské dovednosti“, jde-li o už řečenou vojenskou jednotku.

Tuto oblast znalostí musíš definovat při pořizování skupiny kontaktů. Musí se hodit k povaze skupiny. PJ pak při použití Skupiny háže podobně jako u kontaktu, pokud budeš požadovat informace, které asi bude moci poskytnout. To je ale abstraktní hod na úspěch, nikoli hod na nějakou určitou dovednost. Třeba policejní Skupina kontaktů by mohla poskytnout služby z oblasti balistiky, profily kriminálníchků, rady k právu, policejní záznamy či představit některé zločince. Přitom se ale nebudou používat přesně určené dovednosti; můžeš prostě žádat cokoli, co v oněch „policejních dovednostech“ asi může být.

Cenu Skupiny získáš tak, že si navolíš obyčejný Kontakt s vlastnostmi, které má mít celá skupina a znásobíš ji pěti.

Smršťování, T, E

5 bodů za úroveň

Dokážeš se smršťovat na přání. Každá úroveň této výhody ti umožňuje změnit tvůj ObrModif o -1 . Rychlost smršťování je -1 ObrModif za sekundu. Do původní velikosti rosteš stejnou rychlostí. Při smršťování nesmíš u sebe nic mít (ani šaty). Možnost nosit s sebou během smršťování nějaké vybavení je dostupná jako vylepšení. Po smrštění si najdi svoje nové rozměry v převodní tabulce ObrModif a výšky. Platí, že každá úroveň ObrModif znamená desetkrát větší velikost než úroveň o 6 nižší. Se zmenšováním se ovšem snižuje i Pohyb, dosah, poškození, (jak bojem beze zbraně, tak vnitřními útoky či bojem zbraní) počet životů a OPŠ. Každé -2 ObrModif znamenají také zlehčení na desetinu původní hmotnosti; pro liché úrovně počítej přebytečné -1 jako zlehčení na třetinu (třeba -3 k ObrModif znamená snížení hmotnosti na třetinu).

příklad Postava vysoká 180 cm (ObrModif 0) zaplatila 60 bodů za Smršťování 12. To mu umožní snížit svůj

ObrModif až o 12, tzn. až na -12. Výška se za každých šest úrovní snižuje na desetinu, takže bude měřit pouze setinu své původní výšky (asi 18 mm). V této velikosti má ale také jen setinu svého obvyklého pohybu, dosahu, životů a OPŠ. Poškození jím způsobené se dělí stem. Jeho hmotnost se zmenší na jednu milióntinu.

speciální vylepšení

účinkuje na ostatní Můžeš si do menší podoby s sebou vzít i své přátele! *+50 % za každou osobu, kterou můžeš zmenšit spolu s sebou.*

může nosit předměty Můžeš si nosit do menší podoby předměty. To je omezeno na předměty, které v čase smršťení máš u sebe. Tyto předměty se zmenší spolu s tebou. Pokud je odložíš, získají opět normální velikost, a pokud budeš mít zlomyslného PJ, může se snadno stát, že tě při růstu odhodí do strany. A pokud je PJ vážně hodně zlomyslný, třeba i určí, že jsi zůstal částečně na předmětu, který pod tebou vyrostl a uvěznil tě tak ve značné výšce (vzhledem ke své aktuální výšce. Cena záleží na naložení, které se může maximálně zmenšit s tebou. *Žádné +10 %, Lhk +20 %, Str +50 %, Vel +100 %. XVel nelze.*

plné poškození I ve zmenšené podobě působíš plné poškození. (Pro PJ, kterým to ještě nedošlo : představte si vraha, který vás zabije jednou ranou a který má velikost mravence. Pak si přibližně představujete vhodné využití.) *+100 %.*

plná OPŠ I ve zmenšené podobě máš plnou OPŠ. *+30 %.*

plné životy I ve zmenšené podobě máš plný počet životů. *+30 %.*

plný pohyb I ve zmenšené podobě máš svůj plný pohyb. *+30 %* (pozn. překl.: PJ, zdraž to, je to hodně levné. . .)

Snímání záchvěvů, T, E

10 bodů

Dokážeš určovat pozice a přibližné velikosti předmětů prostě tak, že snímáš záchvěvy, které vytvářejí. Musíš určit, jestli tato výhoda funguje ve vzduchu nebo ve vodě.

Snímání záchvěvů nemůže nahradit zrak. Sice dokážeš zjistit, že tam něco je a že je to velké asi jako člověk, ale nepoznáš tak ani člověka od elfa, ani elfa od kvádrů vysokého 190 cm, širokého 50 cm a hlubokého 30 cm, ani nepoznáš, co má onen na sobě a zda-li má zbraň. V temné místnosti, kde se vůbec nic nehýbe, máš pouze hodně řádovou představu o její velikosti, ale aspoň dokážeš takto zaregistrovat překážku dřív, než do ní narazíš a dokážeš také najít třeba otvory ve zdivu tam, kde cítíš proud vzduchu a/nebo vody (takto ale nelze pochopitelně nalézat zavřené dveře).

Snímání záchvěvů funguje až po úspěšném hodu na Smysly. Ten se opraví podle Tabulky velikosti a dostřelu/rychlosti {druhá kniha, ?}. Vítr nebo rychlý proud může generovat „rachot“, který tvoje snímání narušuje; je-li tomu tak, rychlost větru či proudu se pak najde v tabulce a připočítá se příslušný postih.

Úspěšný hod ti odhalí přibližné rozměry (již zmíněný elf se převede na kvádr cca 2 na $\frac{1}{2}$ na $\frac{1}{3}$ metru), plus jeho pozici, rychlost a směr pohybu. Neposkytuje žádné informace o tom, jakého tvaru předmět je, jakou má barvu apod. Jakmile něco zjistíš, můžeš na to už zaútočit. Oprava k hodu na Smysly se ti připočítá i k hodu na útok — v případě, že by však byla kladná, se nepřidá nic.

Samo sebou se rozumí, že jsi-li mimo prostředí, kde tvoje snímání funguje (voda / vzduch) nebo jsi-li utěsněn v nějaké zbroji, nelze tuto výhodu použít.

speciální vylepšení

universální Tvoje snímání záchvěvů funguje ve vzduchu i ve vodě. *+50 %.*

Snížená spotřeba, T, O

2 body za úroveň

Můžeš delší dobu přežít bez jídla a vody (nebo paliva), ačkoli tyto věci stále v omezené míře vyžaduješ (pro neomezenou odolnost kupuj Nejí ani nepije {61}). Výhoda má čtyři úrovně:

snížená spotřeba I Vyžaduješ pouze dvě třetiny jídla a vody („dvě jídla denně“). *2 body.*

snížená spotřeba II Vyžaduješ pouze třetinu jídla a vody („jedno jídlo denně“). *4 body.*

snížená spotřeba III Jídlo a vodu vyžaduješ pouze jednou týdně („jedno jídlo týdně“ nebo dvacetina běžné spotřeby). *6 bodů.*

snížená spotřeba IV Jídlo a vodu vyžaduješ pouze jednou měsíčně („jedno jídlo za měsíc“ nebo setina běžné spotřeby). *8 bodů.*

Třeba i jen jedna nebo dvě úrovně této výhody se hodí pro askety — v kinohře!

speciální omezení

železný žaludek Vyžaduješ sice standardní množství jídla a vody, ale jakost proviantu je naprosto vedlejší. Můžeš jíst bez následků shnilou zeleninu, oslzlé modrozeleně plesnivé maso a pít splašky či zkyslé mléko. Místo snížení frekvence jídel se snižují tvoje nároky na jídlo podobnou měrou : na úrovni I na dvě třetiny, na úrovni II na třetinu, na úrovni III na dvacetinu a na úrovni IV na setinu. Máš bonus +úroveň na odolání nemocem, které lze získat z jezení takového jídla či jedům, které se dávají do jídla či nápojů. **Výjimka** : pokud ti někdo ušil jed na míru, bonus se ztrácí. Kdokoli tě vidí při konzumaci těchto ohavných věcí, má -3 na reakci! -50% .

pouze jídlo Vyžaduješ menší množství jídla, ale stejné množství vody. -50% .

pouze voda Vyžaduješ menší množství nápojů, ale stejné množství jídla. -50% .

Sondování mysli, M, E

20 bodů

Můžeš se pokusit o hluboké sondování v mysli cíle. Vlastně to znamená, že ho donutíš dát odpověď na jednu otázku, takovou, že odpověď bude krátká a stručná.

Na pokus o sondování nejdřív musíš mít s cílem kontakt — buď se ho musíš dotýkat, nebo na něm musíš úspěšně provést Čtení mysli {37}. Cíl musí mluvit jazykem, který ovládáš. Vlastní pokus o sondování znamená jednu sekundu soustředění a Rychlý střet tvého IQ (nebo dovednosti Výslýchání {255}, pokud je vyšší) proti Vůli oběti. Pokud zvítězíš, vydobudeš z jeho mysli odpověď na svou otázku. Cíl odpoví na otázku to, *co si myslí*, že je pravda — pokud o tom nic neví, řekne ti, že nic neví. Pokud prohraješ, můžeš to zkusit znova, ale s každým dalším pokusem ptát se na tu samou (či podobnou) otázku ti přibývá kumulativní -2 . Pokud dostaneš kritický neúspěch, danou osobu nemůžeš sondovat vůbec, a to na dalších 24 hodin.

Takto se můžeš ptát na jakýkoli počet otázek, ale každý dotaz je nové použití dovednosti a vyžaduje sekundu koncentrace a další Rychlý střet.

speciální možnosti jsou stejné jako u Čtení mysli {37}, tedy:

speciální vylepšení

kyberneta Můžeš číst i myšlenky těch, co mají výhodu Digitální mysl (včetně počítačů ☺). Ve střetu máš k IQ postih; odečítá se ti od něj Složitost cílového systému. Nesebezáchovný stroj se nebude bránit; prostě si jen hoď proti IQ–Složitost. $+50\%$.

sensor Také cítíš, co cítí cíl. Pokud je ovšem omráčen, mučen, právě bojuje nebo je zabit, zažiješ jeho bolest a v důsledku zažitého můžeš házet na strach, být omráčen nebo i omdlít bolestí! $+20\%$.

univerzální Nevadí, že cíl není moudrý (má IQ 5 a méně) nebo že hovoří jazykem, kterému nerozumíš. Rozumíš mu stejně. $+50\%$.

speciální omezení

pouze kyberneta Stejně jako Kyberneta, ale můžeš číst pouze Digitální mysli. -50% .

rasové Tato schopnost funguje pouze na příslušníky stejné rasy nebo podobné rasy (tady má zase poslední slovo PJ. Člověk je podobný elfovi, ale pes není podobný trollovi). Pokud toto zkombinuješ s omezením Založeno na smyslech, máš rasu, která mezi sebou dokáže sdílet svoje pocity skrz biochemické procesy. -20% .

pouze sensor Stejně jako Sensor, ale nemůžeš číst myšlenky. -20% .

telekomunikace Tato schopnost můžeš použít jen na ty, se kterými právě telekomunikuješ. -20% .

telepatie Tato schopnost je součástí psionické síly Telepatie. -10% .

Spojenci, S, O

Proměnná

Spousta fiktivních hrdinů má partnery — věrné kamarády, loajální poskoky, životní přátele. Ti všichni je mohou doprovázet na jejich dobrodružstvích. Pokud tak činí, jsou to jejich 'Spojenci'.

Ostatní HP jsou vlastně taky 'spojenci', ale mohou to být spojenci občas nevypočitatelní a někdy se mohou zachovat vpravdě nespojenecky. (Koneckonců — nejlepším spojencem nepřítele je blbec, protože mu pomáhá zadarmo a ani o tom neví) Zpravidla to bývají příležitostní známi, které jsi potkal poprvé před několika hodinami na cestě nebo v hospodě. Mají vlastní cíle, vlastní morálku a motivy, a ty se zpravidla s těmi tvými řádově

neshodují.

Spojenec je ale NP (to je první rozdíl) a je vždy zcela spolehlivý (to je ten druhý). Třeba jste bojovali bok po boku v rozvleklé válce, byli jste žáky stejného učitele, vyrostli jste v té samé vesnici. Sami od sebe si věříte. Cestujete spolu, v boji si pomáháte, v těžkých časech se dělíte, spravedlivě si rozepíšete v noci hlídky. Spojenec s tvými návrhy bude asi většinou souhlasit, ale není to tvoje loutka. Čas od času s tebou prostě nebude souhlasit. Bude se tě snažit přesvědčit, abys opustil plán, který podle něj vypadá šíleně — a pokud ti to nedokáže rozmluvit, může odmítnout spolupráci. Spojenec pro tebe může zrovna tak znamenat i problémy — může se dostat do boje, do vězení, může urazit vysokého šlechtice... Samozřejmě, že se snažíte navzájem se z problémů vysekat, ale přesto...

PJ ti nedá bonusové body za sezení, ve kterém svého spojence zradíš, napadneš, zbytečně vystavíš nebezpečí nebo uděláš podobnou věc. Obzvláště nestoudná nebo vleklá nechuť k němu, popřípadě chladná zrada, může svazek mezi tebou a jím naprosto zničit a on od tebe navždy odejde. Pokud svého spojence odeženeš tímto způsobem, body, které jsi za něj dal, přijdou vniveč. Tak bude tedy tvoje postava znehodnocena. To, že svého spojence zavedeš do nebezpečí, nevadí — přinejmenším tak dlouho, dokud s ním ono nebezpečí sdílíš.

Cena Spojence záleží na jeho síle a frekvenci výskytu. Za spojence platí pouze HP, které si berou jako spojence NP. Dvě HP si mohou být navzájem spojenci zadarmo, stejně jako dvě NP. Spojenec je přímo NP přiřazená HP.

síla spojence Tato tabulka ti říká, kolik bodů bude tvůj Spojenec stát. 'Hodnota spojence' je vyjádřena jako zlomek počátečního bodového obnosu pro HP. 'Cena' je pak cenou v bodech, který se musí zaplatit za spojence takové síly. Pokud bodová hodnota spojence spadá mezi dvě mezní hodnoty, počítej cenu podle vyšší z nich:

Hodnota spojence v bodových hodnotách HP	Cena spojence
čtvrtina	1 bod
polovina	2 body
tři čtvrtiny	3 body
jeden	5 bodů
tři poloviny	10 bodů

Spojenci s hodnotou vyšší než tři poloviny počátečního obnosu HP jsou zakázáni, místo toho je potřeba užít Patrony {68}. **Výjimka** : tato tabulka se rozšiřuje donekonečna pro spojence s IQ 0; každá polovina obnosu navíc stojí dalších pět bodů.

Spojenci postavení nejvýše na jednom obnosu mohou být také Závislými osobami {178}. V tom případě se cena spojence a závislosti sečte a celé se to vezme jako jedna vlastnost; výhoda, je-li cena vyšší než nula, nevýhoda, pokud tomu tak není.

skupiny spojenců Můžeš si samozřejmě pořídit tolik spojenců, kolik si jich jen můžeš bodově dovolit. Každý spojenec je normálně další výhoda, ale je povoleno brát skupinu spolu nějak souvisejících spojenců brát jako jednu vlastnost (aby se ušetřilo místo v osobním deníku). Skupinu jednotlivců, kde má každý svoje vlastní schopnosti a osobní deníky, vyrobíš stejně — sečteš ceny, vynásobíš modifikátorem za frekvenci objevení, pak se na to všechno aplikují zvláštní opravy — a je hotovo.

Pro skupinu více jak pěti stejných a zaměnitelných spojenců sdílejících stejný osobní deník (třeba armáda otrhaných rváčů nebo hejno robotů-dronů) prostě spočítej cenu jednoho z nich a pak násob jeho cenu určitým součinitelem. Ten se nalezne v tabulce zde:

Velikost skupiny	Součinitel
6 až 10	6
11 až 20	8
21 až 50	10
51 až 100	12

Za desetinasobné zvětšení skupiny se k součiniteli přičte šest (třeba sto tisíc spojenců by znamenalo $12 + 6 \times \log_{10} \frac{10^5}{10^2} = 12 + 6 \times 3 = 30$ tinásobek), PJ ale může stanovit, že vlastnictví větší skupiny lidí jako spojence bude vyžadovat Neobvyklé pozadí {61}. Také může stanovit horní mez velikosti skupiny spojenců — ačkoli by mohl povolit třeba armádu jako Patrona. Součinitelé od frekvence výskytu a speciálních oprav (pokud nějaké jsou) se aplikují až na cenu celé skupiny.

frekvence výskytu Zvol si frekvenci výskytu podle boxu níže. Pokud se na začátku dobrodružství Spojenec skutečně objeví, následuje tě po zbytek dobrodružství.

spojenci ve hře Podobně jako u Závislosti bude PJ pružně měnit schopnosti Spojence tak, aby jeho bodová hodnota byla pořád na úrovni daného zlomku tvé bodové hodnoty. PJ se rozhoduje sám, jak se spojenec vyvíjí, ačkoli tě může požádat o názor.

Pokud spojenec zemře a nebylo to tvou chybou, PJ tě nesmí penalizovat. Body utracené za padlého

spojence můžeš utratit na nákup spojence nového. Nový vztah se bude všelijak vyvíjet. PJ občas může povolit, aby se nějaká NP stala spojencem HP ihned poté, co pro něj uděláš něco velmi dobrého (třeba mu zachráníš život). To je vhodné hlavně v kulturách, kde jsou dluhy cti brány vážně!

Pokud se se svým spojencem přátelsky rozejdeš, nemáš za to žádný postih. Jeho body můžeš použít na nového spojence. Pokud PJ rozhodne, můžeš i proměnit zbývající body na peníze (jako reprezentaci dáreků na rozloučenou).

kouzelníční přátelé Čarodějové, telepati a podobní jsou často nadpřirozeně spojeni se zvláštními spojenci, kterým se říká (podle terminologie Dračího doupěte, které se snažím držet) kouzelníční přátelé. Jedná se zpravidla o zvířata či skřítky.

Základní schopnosti přítele si vypracuj s PJ. Začnete rasovou šablonou. Pokud je rasová IQ 5 či nižší, musí být zvýšena nejméně na 6. Také bys měl zvážit odkoupení nevýhody Nemůže mluvit. Většina přátelů má nadpřirozené schopnosti : Další život {40} pro kočku (ostatně, kočka jich má devět, ne?), Spojení a Teleposílání pro přítele, který s tebou dokáže telepaticky komunikovat apod.

Jakmile se rozhodlo o parametrech přítele, je potřeba určit jeho celkovou hodnotu v bodech a i jeho cenu jako spojence. Frekvence výskytu se zvolí jako obvykle (pokud se hod nepodaří, přítel spí, podává zprávu pánu démonů apod.) nebo jak často fungují jeho schopnosti (pokud se hod nepodaří, neumí nic víc než ovládat běžní příslušníci jeho druhu), volba je na tobě.

Tento druh spojenců mívá často jednoho nebo více speciálních možností. Běžné možnosti jsou Poskok, Přivolatelný a Konexe. Pro démonické nebo jinak zlé přátele lze použít Nedobrovolný. Pokud ti tvůj přítel poskytuje nějaké schopnosti, vem si Zvláštní schopnosti. Pokud se ti nepodaří hod na objevení se, tyto schopnosti nemáš; pokud je tvůj přítel omráčen, v bezvědomí či mrtev nebo jste-li v oblasti, kde vaše zvláštní spojení nefunguje (rozhodne, jako vždy, PJ), platí to samé. Tyto schopnosti mohou být poríženy s omezením Přístupnost -40 % „poskytnuto přítelem“.

Na spojence lze aplikovat tyto možnosti: (započítají se až po vyjádření činitele za velikost skupiny a frekvenci výskytu)

speciální vylepšení

poskok Tvůj spojenec ti slouží a nezáleží mu na tom, jak dobře se o něj staráš. To může být zapříčiněno třeba tím, že to je robot. Tím jsi tedy zproštěn běžné povinnosti se o svého spojence starat, a přestože, budeš-li o něj dbát pouze nedostatečně, se bude moci porouchat či onemocnět, neodejde od tebe. Další možnostmi jsou Loutky +0 %, má-li spojenec Otrocké smýšlení {161} nebo IQ 0, jinak +50 %.

zvláštní schopnosti Tvůj spojenec má zvláštní schopnosti, které sahají nad rámec zaplacené hodnoty. Třeba má přístup k vyšší ÚT, možná vládne silami ve vašem světě málo rozšířenými; pokud ale budou jeho schopnosti vzácné, budeš platit i (většinou) za Neobvyklé pozadí {61}, které jeho cenu ještě dále navýší. +50 %.

přivolatelný Místo házení kostkami na začátku dobrodružství platí, že můžeš svého spojence přivolat. Pokud to chceš udělat, sekundu se soustředíš a hoď si proti frekvenci výskytu. Uspěješ-li, spojenec se objeví poblíž, ne-li, nestane se nic a spojence nelze přivolávat celých dalších 24 hodin. Propuštění spojence je volná akce, ale jen v případě, že je fyzicky přítomen. +100 %.

speciální omezení

konexe Pokud jsi omráčen, vyřazen, ovládán apod., je tvůj spojenec ovlivněn taktéž. Platí to i opačně, takže by sis měl na svého spojence dávat pozor. -25 %, pokud smrt jednoho pouze sníží životy druhého na 0, -50 %, pokud smrt jednoho znamená automaticky i smrt druhého. Pokud tvoje zranění ovlivňují tvého spojence, ale není tomu naopak, sniž tyto hodnoty na -5 % a -10 %.

nedobrovolný Svého spojence jsi obdržel z donucení (magické spojení?) Nemusíš se o něj sice starat tak dobře, ale jeho nenávist a jí odpovídající jednání ti může zapříčinit hodně zlého. Pokud takového spojence ohrožíš či nařídíš-li mu, aby udělal něco nepříjemného, může se vzburit, pokud by ovšem následky toho byly menší než kdyby udělal to, co se po něm chtělo. Spojenec, který se vzburí, je pryč a body, které jsi na něj vynaložil, jsou ztraceny. +50 %

Frekvence výskytu

Kdykoli zaplatíš body za užitečné spojení s nějakou NP (nebo naopak fasuješ body za spojení s nějakou závislostí), je nepravděpodobné, že by zaplacené NP byly s tebou celou dobu. Každý přítel i nepřítel má nějakou frekvenci výskytu a do daného dobrodružství se nějak zapojí jen v případě, že PJ hodí na 3k méně nebo stejně jako je koeficient u dané frekvence. Co se stane, pokud NP do dobrodružství vejde, záleží samozřejmě na tom, co je zač.

Frekvence výskytu násobí bodovou hodnotu Přiřazené NP {31}, a to až po určení úrovně síly a velikosti skupiny, ale před připočítáním zvláštních oprav. Tabulka je zde:

Neustále (bez hodu) : čtyřnásobek ceny. NP je přítomna vždy. Tato úroveň je vymezena pro NP, které jsou do tebe implantovány, nosíš je jako oblečení nebo jsou k tobě nadpřirozeně připoutány.

Skoro pořád (15 a méně) : trojnásobek ceny

Často (12 a méně) : dvojnásobek

Celkem často (9 a méně) : cena se nemění

Celkem zřídka (6 a méně) : polovina ceny zaokrouhlená nahoru.

Spojení, M, N*Proměnná*

Máš s někým trvalé telepatické spojení, zpravidla s dvojčetem, milencem apod. Ve všech pokusech na kontakt Teleposláním (viz Telekomunikace {95}) a Čtením mysli {37} se automaticky zdaří, pokud se rozhodne neodolávat. Spojení nefunguje na vzdálenost větší než desetina světelného roku, ani nefunguje, jste-li každý v jiné dimenzi (paralelním světě).

Spojení s jedním člověkem stojí 5 bodů, 2 až 9 lidí stojí 10 bodů, 10 až 99 lidí stojí 20 bodů, 100 až 999 lidí stojí 30 bodů atd. — za každé desetinásobné zvýšení počtu se cena zvýší o 10 bodů.

PJ by měl povolit Spojení pouze mezi HP a jejím spojencem, kontaktem, kopií (viz Rozdvojení {80}) a závislostí a mezi dvěma HP (pokud s tím obě souhlasí).

speciální možnosti Svému Spojení můžeš dát stejné možnosti jako své výhodě Teleposílání či Čtení mysli. Ve většině případů by to PJ měl vyžadovat.

Společenské uznání, S, O*5 bodů za úroveň*

Jsi členem nějaké skupiny (příslušníků určité rasy, pohlaví, třídy atd.), která je ve vaší společnosti vysoce uznávána. Aby to byla výhoda, musí to být jasné každému, kdo tě potkává. Jedná se vlastně o takový protiklad ke Společenskému stigmatu {170} — členství v jedné skupině nemůže vyústit v získání jak Společenského uznání, tak Společenského stigmatu pro jednu společnost.

Společenské uznání dává za každou svou úroveň bonus 1 na reakci (maximální úroveň je 4). Není to reputace, ačkoli jak cena, tak účinek jsou podobné — chovají se tak k tobě kvůli tomu, čím jsi a ne kvůli tomu, kdo jsi. To, jak se k tobě zachovají při dobrém hodu na reakci, záleží na typu uznání:

obáváný Ostatní na tebe budou reagovat, jako bys právě úspěšně užil dovednost Zastrasování {257}. Ti, kdo tě mají rádi, si v takovou chvíli raději stoupnou bokem, ti, kdo ne, raději utečou, aby se nemuseli hádat — nebo ještě něco horšího. Ostatní k tobě chovají tichou úctu a možná i respekt, ale nikdy ne přátelské city. Příklady : bůh mezi lidmi.

uznáváný Ostatní jsou k tobě zdvořilí (někteří až podlézaví), asi jako bys měl vysoké postavení {29}. Na tvém skutečném Postavení nezáleží. Společenské interakce jdou většinou hladce — až na ty, ve kterých se bude ten druhý chovat tak podlézavě, že je bude potřeba odkázat do patřičných mezí. Příklad : kněz, člen vládnoucí rasy.

ctihodný I ti, kdo tě neznají, na tebe reagují spíš starostlivě. Pustí tě sednout, nechají tě prvního vejít do dveří a jakékoli tvoje slovo berou jako perlu zralé moudrosti. Také usilují o to, aby ses nikdy neocltl v nepohodlí nebo dokonce v nebezpečí — a to i v případě, když je takové úsilí tím posledním, co právě potřebuješ. Příklad : starý člověk v mnoha společnostech.

Společenský chameleón, S, O*5 bodů*

Dokážeš se pohybovat ve společnosti „lepší lidí“. Víš, co říct (a kdy to říct) a jak neurazit svým chováním. Tato výhoda ti umožňuje eliminovat postih na reakci za nižší postavení či Hodnost. Ve společnosti lidí, kteří vyžadují respekt, máš +1 na reakci (pokud už tato výhoda nezrušila postih).

Spoutání, T, E*2 body za úroveň*

Máš útok, kterým dokážeš přidělat protivníka k zemi. To, jak tento útok funguje, se rozhodne už při koupi

výhody. Škála je vskutku široká : zamotání oběti do lián, svázání sítěmi, zamražení do bloku ledu, proměnění země pod ním v tekutý písek atd.

Spoutání je střelecký útok s parametry 1/2Šk 100, Max 100, Přs 3, kadence 1, bez střeliva, ZR 1. Tyto parametry lze upravit pomocí možností.

Při zásahu je oběť popadnuta {druhá kniha, ?} a připoutána k zemi. To znamená, že jsou jí zakázány manévry Pohyb a Změna postavení; dokonce se nesmí ani otáčet na místě. Dokud je oběť svázaná, má -4 k OB.

Síla pout je rovna úrovni této výhody. Na již svázanou oběť lze ještě útočit dále; pak se síla pout za každý další útok zvýší o 1.

Pokud se chce oběť z pout osvobodit, musí vyhrát v Rychlém střetu své SL (nebo dovednosti Únik) proti síle pout. Každý pokus zabere jednu sekundu. Pokud oběť zvítězí, pouta jsou zničena a oběť se může chovat nadále jako obvykle. Pokud se jí to nepodaří, ztratí 1 BÚ, ale to jí nezabraňuje to vyzkoušet v příštím kole znova. Vnitřní útoky oběti zasahují vždy, jiné útoky mají -4 na zásah, může-li je vůbec svázaná oběť užít. Vnější útoky na pouta nemají sice žádný postih, vystavují ale oběť nebezpečí zásahu (viz Útok do rvačky {druhá kniha, ?}). Spoutání má OPŠ rovno třetině úrovně výhody. Každý bod poškození odebere poutům jeden bod síly. Jakmile síla pout klesne na 0, jsou zničena a oběť je vysvobozena.

Liány, sítě apod. lze simulovat například vylepšeními Plošný účinek {115}, Trvající {119} a Zed' {120} a možná ještě nějakými možnostmi níže.

speciální vylepšení

pohlující Tvůj útok cíl zcela znehybní. Oběť se nemůže ani pohnout (tím není myšleno, že se nemůže akorát Polybovat, prostě zůstává pořád v té stejné pozici a na stejném místě), ani mluvit. Šanci na záchranu jí akorát skýtají čistě mentální útoky, vnitřní útoky a její vlastní síla — pokud se zkusí osvobodit a nepovede se to, může se o to znova pokusit až za deset sekund. Pokud hodí 17 či 18, zamotá se tak, že se sama o sobě z pout nemůže dostat ven! +60 %.

specificky poškoditelná Tebou vytvořená pouta lze poškodit pouze určitými druhy poškození : +30 % pro jeden druh útoků z těchto: ohnivý, žiravinový, drtivý nebo sečný, +20 % pro dva druhy, +10 % pro tři druhy.

lepkavá Pouta tebou vytvořená se berou jako Trvající {119}, ale jen pro toho, kdo se dotýká cíle tvého útoku. +20 %.

nezničitelná Tebou vytvořená pouta nelze zničit útoky. Jediná šance na únik je osvobození se za pomoci síly. +40 %.

speciální omezení

spolupracuje s prostředím Tvoje Spoutání pouze upravuje již existující předměty v prostředí. Pokud tyto předměty nejsou dostupné, nelze schopnost použít. -20 % (oběť se musí dotýkat země) až -40 % (oběť musí stát v husté vegetaci), rozhodne PJ.

jednoranné Nemůžeš takto útočit na již spoutanou postavu a zvyšovat tak sílu pout. -10 %.

Spřízněn s duchy, M, N

10 bodů

Jsi spřízněn s duchy. Získáváš tedy bonusy Empatie {45} kdykoli, kdy s nimi máš co do činění. Také platí, že můžeš získat obecné povědomí o záměrech ducha, se kterým ses setkal, pokud se ti povede hod na IQ. Narodí od většiny smrtelníků tvoje dovednosti ovlivňování (Diplomacie, Sex Appeal apod.) fungují i na duchy.

Tato výhoda tě neochraňuje před přímými činy duchů. Zlí duchové tě klidně mohou vyhledat a ublížit ti, ale může pro tebe být snazší zjistit a negovat jejich pikle.

speciální omezení

specializace Schopnost funguje jen na jeden druh duchů. Možností je spousta : andělé, démoni, elementálové, víly a vůbec všechno, co PJ povolí. -50 %.

Spřízněn s rostlinami, M, O

5 bodů

Jsi zvláštně spojen s rostoucími věcmi. Pokud se střetneš s kytkou, PJ si hodí proti tvému IQ. Uspěješ-li, dá ti obecné informace o tom, jak je na tom se zdravím a jestli na dané místo patří, nebo ne. Tato výhoda funguje pro kytky s IQ větším než 0 také jako Empatie {45} a umožňuje ti na ně používat svoje ovlivňovací dovednosti. Tato schopnost je zpravidla doprovázena určitou úrovní Přírodomila (viz Talent, {93}) a poměrně často Pocitem závazku (Rostliny) {163} či Příisahou (Užívat rostlinný materiál jen v případě, že se vydávající rostlina nijak nepoškodí). {165}

Spřízněn se zvířaty, M, O

5 bodů

Jsi velmi talentovaný na čtení pocitů zvířat. Když potkáš zvíře, PJ si hodí na tvoje IQ a pokud uspěje, řekne ti, co „cítíš“. To zpravidla znamená určení emocionálního stavu zvířete — přátelské, vystrašené, hladové apod. — a jestli je pod nějakou nadpřirozenou kontrolou. Na zvířata můžeš používat svoje ovlivňovací dovednosti stejně jako na moudré bytosti, což zpravidla vydělá bonus na reakci.

Tato schopnost jde často ruku v ruce s nějakým stupněm Přítel zvěřat (viz Talent, {93}) a občas i s Pocitem závazku (Zvířata) {163} či Prísahou (Vegetariánství) {165}.

Stín, T, E

50 bodů

Můžeš se stát dvourozměrným stínem. To ti umožní klouzat na zdech a podlahách a protáhnout se i skrz nejtenčí škvíry (jako dvojdimenzionální útvar jsi nekonečně tenký ...), to vše na tvé obvyklé úrovni Pohybu. Gravitaci se můžeš vysmívat do tváře a nerespektovat ji — plazení se po stěnách nahoru a po střepech je možné, ačkoli jen v polovičním Pohybu. Fyzické útoky ti v této podobě činí jen poloviční poškození. Energetické útoky proti tobě zaznamenávají standardní účinky, útoky světlem ti činí tři poloviny standardního poškození. Magie, psionika a jiné naprosto mentální schopnosti na tebe účinkují jako obvykle.

V této podobě ale na tebe číhá několik odporných omezení. Hlavním z nich je nutnost dvourozměrného pohybu — trojrozměrné předměty můžeš pouze obtékat, ale nesmíš procházet trojrozměrným prostorem. Dalšími relativně nepříjemnými omezeními jsou tato : nesmíš používat fyzické útoky ani provádět fyzické akce, nesmíš nosit žádné předměty, nedokážeš je ani nijak ovlivnit. Magii, psioniku apod. ale můžeš používat normálně.

Pokud se nemůžeš přepnout z podoby stínu, jedná se o nevýhodu za -20 bodů. Dost ti to ztěžuje mezilidské vztahy ☹! Vylepšení pak cenu nevýhody snižují a omezení ji zvyšují.

speciální vylepšení

může nosit předměty Můžeš s sebou nosit předměty. Předměty, které máš u sebe, se převedou do stinné podoby a stanou se normálními, jakmile je položíš. Ne-stinné předměty stále nemůžeš nijak ovlivnit.
Naložení 0 je +10 %, Lhk +20 %, Str +50 % a Vel +100 %.

Střelba od boku, M, O

25 bodů

Dokážeš střilet velice přesně i bez míření. Tato schopnost funguje na jakoukoli zbraň, která používá dovednost Paprskové zbraně, Těžké zbraně, Palné zbraně či Vrháč tekutiny. Na nízkoúrovňové zbraně, které fungují na svalovou sílu, tato výhoda nefunguje (ale PJ klidně může uvést nízkoúrovňovou verzi, která bude podporovat Foukačky, Luky, Kuše, Praky apod.)

Při střelbě jednoho náboje zároveň (kadence 1 až 3) z jednoruční zbraně dostaneš ihned bonus Přesnosti pro tu zbraň, a to bez míření. Pokud používáš obouruční zbraň nebo automatickou palbu, dostaneš ihned jen polovinu bonusu za přesnost (zaokrouhli nahoru). Pokud zamíříš, dostaneš vždy plný bonus za Přesnost. Další sekundy míření a další vychytávky fungují jako obvykle.

Výhoda je určena pro kinohru. Její užití není reálné a chce-li PJ, ať ji zakáže.

Superodolnost, T, N

150 bodů

Funguješ přibližně jako upír nebo psychotický zabiják z hororového filmu — většinu ran dokážeš prostě „setřást“. Zranění ti ubírá životy běžným způsobem a je možné tě odhodit, ale jsi zcela imunní vůči šoku, fyzickému omrácení a vyřazení. Nepotřebuješ Vysoký práh bolesti {106} — tato výhoda jej obsahuje, a co víc; je mnohem účinnější!

Dokud máš aspoň 0 životů, nelze tě zmrzačit a máš za každých okolností plný Pohyb. Pod 0 životy se tvůj pohyb sice půl a můžeš být zmrzačen, ale nezemřeš, dokud nejsi zraněn útokem, kterým jsi zranitelný; o tom viz níže. Jedinou výjimkou z tohoto pravidla je jakýkoli útok, který ti v jediném rázu učinil aspoň mínus desetinásobek Žt poškození; v tom případě se prostě rozletíš na krvavou kaši a organické zbytky, nezávisle na přítomnosti či nepřítomnosti jakékoli výhody.

Jinak jsou podmínky smrti celkem specifické. Nejdřív musíš mít aspoň -Žt životů; teprve pak můžeš být zabit, a to jedním určitým předmětem. Tento se specifikuje už při koupi výhody. Platné kategorie jsou vypsány již výše v Omezených obranách {77}; předmět, který tě může zabít, musí spadat do kategorie Příležitostné nebo Vzácné. Jedině na rány tímto předmětem reaguješ, jako tak činí normální osoby, tedy jsi-li na mínus několikanásobku svých Žt, házíš normálně na přežití, sejdeš-li na mínus pětinasobek Žt, zemřeš, apod. Jakýkoli předmět, kterým jsi Zranitelný {180}, tě může zabít podobným způsobem.

Super skákání, T, E*10 bodů za úroveň*

Dokážeš dělat obrovské skoky! Každá úroveň této výhody zdvojnásobuje vzdálenost a výšku, kterých můžeš při skoku dosáhnout (viz Skákání, {druhá kniha, ?}). Tvůj Pohyb je během skoku větší z těchto dvou čísel : pětina skákané vzdálenosti nebo pozemní Pohyb (tvůj skok tedy nikdy nezabere více než šest sekund).

Pokud bys tedy skákal třeba na 100 m, tvůj pohyb ve skoku by byl vyšší z 20 a tvého pozemního Pohybu.

Je také možné skočit na protivníka s cílem jej povalit. Povalení se vyhodnotí s nejvyšším pohybem ve skoku! Skok je proveden automaticky natolik přesně, že se treffíš vždy.

Pokud padáš z výšky, která je menší nebo rovna maximální výšce skoku, nic se ti nestane. Tento strop lze zvýšit o pět metrů úspěšným hodem na Akrobacii {194}.

Super šplhání, T, E*3 body za úroveň*

Dokážeš šplhat — rychle. Každá úroveň této výhody ti dává +1 Pohyb při šplhání nebo užívání výhody Přilnání.

Super štěstí, M, N*100 bodů*

Máš takové štěstí, že to snad štěstí ani už není — máš omezenou nadvládu nad pravděpodobností. Jednou za hodinu hry můžeš místo házení kostkami, které provádíš ty nebo které za tebe provádí PJ, prostě říct, co padlo. Zcela nesmyslné pokusy ovšem ani tak nemohou uspět (tvoje účinná dovednost musí být aspoň 3), ale můžeš si vybrat jakýkoli výsledek, který by mohl, ač sám o sobě jakkoli nepravděpodobný, na kostkách padnout.

Každý může mít Super štěstí a k tomu jakýkoli stupeň normálního Štěstí, ale nikdo si nemůže vzít více než jedno Super štěstí!

Škrtič, T, E*15 bodů*

Tvoje svalová hmota je optimalizována na drcení protivníků — ať už „objetím“ jako u medvěda či škrcením jako u hroznýše. Chceš-li tuto schopnost použít, musíš nejdříve úspěšně popadnout svého protivníka. ObrModif tohoto protivníka nesmí být větší než tvůj. V dalším kole a ve všech následujících kolech, ve kterých pokračuje škrcení, se háže Rychlý střet: tvoje SL proti vyššímu ze SL a ZD oběti. Pokud vyhraješ, oběť utrpí tolik poškození, o kolik jsi vyhrál, jinak se jí nic nestane.

Špatně se vyřazuje, T, O*2 body za úroveň*

Špatně se dáš vyřadit. Každá úroveň této výhody ti dává +1 na jakýkoli hod proti ZD, který rozhoduje o tom, omdlíš-li či nikoli. Je zcela jedno, v důsledku čeho má vyřazení vzniknout — jestli kvůli drogám, zranění či sci-fi zbraňím nebo nějakému kouzlu či schopnosti. V realistické kampani by PJ měl povolit jen jednu nebo dvě úrovně této výhody.

Špatně se zabíjí, T, O*2 body za úroveň*

Dáš se zabít jen velmi ztuhá. Každá úroveň této výhody ti dává +1 na hody na ZD, které provádíš na úrovni –Žt či nižší a kdekoli, kde neúspěch znamená okamžitou smrt (selhání srdce, jed atd.) Pokud právě tento bonus vytváří rozdíl mezi úspěchem a neúspěchem, zhroutíš se sice a vypadáš jako mrtvý, ale po běžné době se zase zvedneš (viz Zotavení z mdlob {druhá kniha, ?}) Úspěšný hod na Diagnózu (či Mechanika, jsi-li stroj) ovšem odhalí pravdu.

příklad Bruno má ZD 12, 15 Žt a Špatně se zabíjí 4. Utrpí 45 poškození, které pro něj znamená pokles na –30 Žt. Musí tedy udělat dva hody na ZD na přežití : první na –15 Žt, druhý na –30 Žt. Na první mu padne 11, to je úspěch, ale na druhý dostane 14. To je sice víc než jeho ZD (12), ale méně než jeho ZD + úroveň Špatně se zabíjí (12+4=16). Vyvázne tedy a jeho nepřátelé ho nechají ležet jako mrtvého. Den poté se zvedne — sice bude vypadat jako krvavé řešeto, ale bude živ!

V realistické kampani by měl PJ povolit jen jednu nebo dvě úrovně této výhody.

Štěstí, M, O*Proměnná*

Máš štěstí! Této výhody rozeznáváme tři úrovně:

šťěstí Jednou za hodinu hry můžeš přehodit jeden špatný hod kostkami, a to tak, že hodíš ještě dvakrát a z těchto tří si vybereš nejlepší. Užití schopnosti se musí nahlásit ihned po hodu; pokud někdo hodí kostkami, tvoje šance na užití Šťěstí na tento hod se ztrácí. Pokud PJ háže tajně, můžeš mu ještě před hodem říci, že používáš Šťěstí; on si pak hodí třikrát a vybere nejlepší výsledek. *15 bodů.*

výjimečné štěstí Jako Šťěstí, ale lze jej užít každých 30 minut. *30 bodů.*

nadpozemské štěstí Jako Šťěstí, ale lze jej užít každých 10 minut. *60 bodů.*

Tvoje štěstí se vztahuje pouze na tvoje vlastní úspěchy, poškození, hody na reakci apod. nebo na vnější události, které ovlivňují tebe či celou skupinu nebo jsi-li napaden (v tom případě se útočníkovi nařídí tři hody a z nich se vybere ten nejhorší. . .)

Šťěstí se nedá předávat. Pokud se Silný Sam pokouší vykopnout dveře, Šťastný Šimon mu nemůže svoje štěstí předat. Chce-li použít štěstí, musí tam jít a vykopnout si ty dveře sám.

Jakmile použiješ štěstí, musíš čekat hodinu (30 min / 10 min) reálného času, než jej budeš moci užít znova. Nelze užít štěstí v 21:58 a znova v 22:02. Šťěstí se také nedává schovávat. Nelze tedy hrát několik hodin bez jeho užití a pak ho použít hned několikrát za sebou!

speciální omezení

aktivní : Tvoje štěstí se musí hlásit předem. Nedá se použít, když už na těch kostkách padne něco šeredného a ty se toho chceš zbavit. . . -40 %.

zaměřené Tvoje štěstí se počítá jen při vykonávání určitých úkonů, jako třeba atletiky, společenských vztahů či dovedností, které používáš v práci. „Boj“ je také platná volba, ale ovlivňuje jen hody na zásah zbraní či na obranu a hody pro vyřízení rvačky. Nelze jej tedy použít na hod na OB, když se háže, zakopneš-li, ani jej nelze užít na hod na ZD, když umíráš a ještě se ti nechce na onen svět. -20 %.

obraně Svoje štěstí můžeš použít jedině na přehození nepodařených hodů na aktivní obranu, hodů na odolnost či hodů na ZD. Jiná možnost je nařídít takto protivníkovi, aby přehodil kritický zásah, který na tebe mířil. -20 %.

Talent, M, O

Proměnná

Máš přirozený talent na nějaké spolu dost úzce související operace. Talenty se dělí hezky pravidelně, jako ostatně všecko v této hře, na úrovně. Poskytují ti tyto výhody:

- Dostáváš bonus +1 za úroveň na užití všech ovlivněných dovedností, a to i při implicitním použití. To vlastně znamená zvýšení tvých atributů pouze pro účely těchto dovedností a také to představuje levnou cestu k adeptství na několik málo dovedností (Ti, co se učí všecko, zjistí, že se jim víc vyplatí si zvednout atributy. . .)
- Kdokoli je v takové pozici, že zaregistruje tvůj talent, na tebe může reagovat s +1 za úroveň (ovšem PJ rozhodne, ohromil-li jsi jej natolik, že to bonus vyvolá). Bonus lze získat jen přímou ukázkou talentu v akci — zpravidla užitím ovlivněných dovedností.
- Snižuje se čas, za který se dotyčné dovednosti ve hře naučíš. Nezáleží na tom, jak se je učíš. Čas se sníží o 10 % za každou úroveň Talentu (např. Přítel zvířat II ti umožní se učit dovednosti související se zvířaty jen za čtyři pětiny obvyklého času. To nemá účinek na cenu, kterou za dovednosti zaplatíš.

Nelze mít více než čtyři úrovně jednoho talentu. Jedinou možností, jak získat na určité talenty vyšší bonus, zůstává tedy porovnání talentů, které se překrývají v nějakých dovednostech. Tyto dovednosti dostanou bonus obou talentů.

cena talentů Cena talentu záleží na tom, jak velkou skupinu dovedností ovlivňuje:

malou (6 a méně dovedností) : *5 bodů za úroveň*

střední (7 až 12 dovedností) : *10 bodů za úroveň*

velkou (13 a více dovedností) : *15 bodů za úroveň*

Skupiny dovedností {188} se pro účely talentu počítají jako jedna dovednost. Jakmile si talent pořídíš, je množina dovedností, na kterou zabírá, pevně daná (**Výjimka** : PJ může vytvořit nové talenty či zařadit do stávajících talentů dovednosti z podpůrných příruček GURPS).

příklady talentů Následující talenty se berou za standardní, protože se užívají ve většině kampaní.

přítel zvířat Nakládání se zvířaty, Sokolnictví, Balení, Ježdění, Vozka, Veterinář. Reakční bonus platí na všechna zvířata. *5 bodů za úroveň.*

řemeslník Zbrojír, Tesař, Elektrikář, Opravář elektroniky, Inženýr, Strojník, Zedník, Mechanik a Kovář. Reakční bonus vykazují všichni, pro které pracuješ. *10 bodů za úroveň.*

byznysmen Účetnictví, Administrace, Ekonomika, Finance, Hra o peníze, Analýza trhu, Kupec a Propaganda. Reakční bonus vykazují ti, se kterými obchoduješ (ačkoli normálně neužívám anglických slov, tady jsem se neubránil). *10 bodů za úroveň.*

nadaný umělec Umělec, Klenotník, Zpracování kůže, Fotografování a Šití. Reakční bonus platí pro každého, kdo tvou práci kupuje nebo hodnotí. *5 bodů za úroveň.*

přírodomil Biologie, Farmářství, Zahradnictví, Bylinkářství a Přírodověda. Reakční bonus vykazují zahradníci a rostliny s $IQ > 0$. *5 bodů za úroveň.*

léčitel Diagnóza, Ezoterické léčení, První pomoc, Lékárnictví, Lékař, Fyziologie, Psychologie, Chirurgie a Veterinář. Reakční bonus dávají minulí i přítomní pacienti. *10 bodů za úroveň.*

matematik Účetnictví, Astronomie, Kryptografie, Inženýr, Finance, Analýza trhu, Matematika, Fyzika. Reakčního bonusu si užíváš od vědců a inženýrů. *10 bodů za úroveň.*

hudební umění Režirování (Dirigent), Skladatel, Hudební ovlivňování, Hudební nástroj a Zpěv. Reakčního bonusu požíváš ode všech, kdo poslouchá nebo hodnotí tvou práci. *5 bodů za úroveň.*

mimoměšťan Kamufláž, Rybaření, Mimikry, Přírodověda, Navigace, Přežití, Stopování. Reakční bonus vykazují průzkumníci, elfové, milovníci přírody apod. *10 bodů za úroveň.*

politik Obelhávání, Pitky, Detekce lží, Diplomacie, Vemlouvání se, Vydírání, Velení, Žebrání, Politika, Veřejné projevy, Dvorní způsoby, Sex Appeal a Znalost podsvětí. Reakční bonus vykazují politikové, obchodníci atd. — ovšem jen tehdy, nesnažíš-li se je zmanipulovat. *15 bodů za úroveň.*

vlastní talenty Pokud to PJ dovolí, je možné si i vytvořit svůj vlastní Talent s tvou množinou dovedností. PJ tě v tom ale pravděpodobně bude omezovat, bude diktovat, které dovednosti spolu souvisí a které ne a kolik to celé bude stát. Talenty by také měly být voleny tak, aby se dalo uvěřit, že to jsou vrozená nadání. Talent na sporty může dávat smysl — u některých atletů se vážně zdá, že to mají v genech — ale PJ by měl zakázat takové věci jako Ninja talent či Talent na zbraně (ale viz Mistra zbraní {56})

Telekineze, M/T, E

5 bodů za úroveň

Dokážeš hýbat předměty bez toho, aby ses jich dotýkal. Vlastně používáš neviditelnou sílu, která má tebou určený směr i orientaci. Musíš určit, jak to děláš; možností je spousta : magnetismus, psychokineze, trakční paprsek, „poltergeist“.

Se vzdálenými předměty můžeš pracovat, jako bys je držel ve dvou rukách se SL rovnou úrovni této výhody. Můžeš hnout jakýmkoli předmětem, na jehož zvednutí má tvoje telekineze (dál jen TK) sílu, a to s Pohybem rovným úrovni TK, opravený podle zatížení (viz Zátěž a pohyb {18}). Maximální vzdálenost, na kterou můžeš ještě s něčím manipulovat, je deset metrů. Dosah se upraví pomocí možností Zvýšený dosah {120} a Snížený dosah {125}.

TK vyžaduje na použití nepřetržité soustředění. V boji to znamená, že se musíš každé kolo soustředit. Tvoje TK si pak může hrát na dvě ruce : může provést některé standardní manévry. Tak třeba : Připravit na zvednutí předmětu, Pohyb na jeho uchopení a odvezení, Útok na mrštění jím atd.

příklad Bojuje se. Jsi právě na řadě, sám o sobě se soustředíš a tvoje telekineze se pomocí manévru Útok snaží odejmout protivníkovi palnou zbraň. Řekněme, že se to zdařilo; tvoje telekineze teď svírá v rukou palnou zbraň. Bojuje se dál.

No a teď jsi znova na řadě. Můžeš se opět soustředit a prohlásit, že telekineze Míří zbraní na protivníka nebo Čeká a blokuje ho; může ale také zkusit Útok a zastřelit jej, popřípadě vykonat Pohyb a donést ti ti tak zbraň do ruky.

Normální zvedání a hýbání předměty nevyžaduje žádné házení kostkami. Pokud se telekineze snaží o něco složitějšího, může od tebe PJ požadovat hod na OB nebo nějakou dovednost, ovšem s patřičným postihem (umíte střílet z pistole? Řekněme, že ano. A teď si představte, že pistoli má v ruce někdo, kdo to s ní neumí. Jakého účinku se asi dosáhne, pokud mu budete říkat „doleva, doprava, nahoru, dolů, chyť to pořádně, probůh, to nedokážeš ani pořádně zamířit??“). Tam, kde by se mělo házet proti SL, se hodí proti úrovni telekineze.

Všechno popsané výše uvažuje, že používáš telekinezi na vykonání nějaké práce na určitou vzdálenost. To ale není všechno. Telekinezi si můžeš tajně pomáhat i při Hazardních hrách (hlavně podváděním), Otvírání zámků a Operacích. Platí, že cokoli, co by mělo nějaký prospěch z Vysoké zručnosti {106} dostane bonus +4, pokud

úspěšným hodem na IQ prokážeš, že svou telekinezi umíš použít správným způsobem. Pokud se to nepovede, PJ ti může udělit nějaký postih.

úchopy a údery Svoji telekinezi můžeš užít i na přímé napadení nepřítele. Stačí si hodit na zásah proti OB nebo dovednosti boje beze zbraně. Protivník se brání, jako by byl napaden neviditelným nepřítelem (viz Viditelnost {druhá kniha, ?}). Pokud protivníka popadneš, nemůže se dotýčný s telekinezí z pochopitelných důvodů chytout do křížku, ale může se zkusit z úchopu standardním způsobem vylomit. Pokud má také telekinezi, může po kole soustředění užít sílu své telekineze místo své vlastní síly. Kolo po popadnutí protivníka jej může zvednout nad zem (pokud na to má tvoje telekineze dostatečnou sílu, samozřejmě. Spočítej jí ZZ.) Pak nemůže dělat nic, co funguje na základě kontaktu se zemí (pohybovat se, utíkat apod.) ale může provést jakoukoli jionu akci, která je v úchopu možná.

levitace Pokud má tvoje telekineze dostatečnou sílu na to, aby tě zvedla, můžeš levitovat. Stačí se soustředit a nechat svou telekinezi, aby se i s tebou pohybovala. Pravý psychokinetický let ale lze simulovat spíše výhodou Létání {52} s omezením Psychokineze (níže).

vrhání Užítím telekinetické síly jen na zlomek sekundy můžeš házet různé předměty dále a rychleji, než bys jimi mohl pohnout. Zatímco provádíš již klasickou věc — soustředění, tvoje telekineze udělá manévry. Útok. Vlastně to vypadá úplně stejně, jako bys vrhal nějakým předmětem se SL rovnou úrovní telekineze. Na zásah hážeš proti dovednosti Vrhání či Vrhací zbraň, to záleží na předmětu, který hážeš. Pro účely parametrů 1/2Šk a Max se vzdálenost měří od původní pozice předmětu (nikoli od tebe!) k cíli; pro účely postihů za dostřel užij součet vzdálenosti předmětu od tebe a předmětu od cíle. Jakmile něčím hodíš, tvoje telekineze to už nedrží, samozřejmě — nepovlává, koneckonců, za vrženým předmětem jako plášť ve větru. Pokud chceš vrhat dále, telekineze se nejdříve musí zmocnit nějakého jiného předmětu pomocí manévru Připravit.

speciální omezení

magnetická Tvoje telekineze je jenom supermagnet a funguje tedy pouze na kovy s příměsí železa a na prvky z triády železa, to jest na železo, ocel, nikl a kobalt. -50 %.

psychokineze Tvoje dovednost je součástí psionické síly Psychokineze. To z ní navíc dělá místo tělesné (T) mentální (M). Lze užít i na jiné než tuto výhodu. -10 %.

viditelná Tvoje telekineze není neviditelná, ale vypadá jako pár rukou, zářící paprsek nebo něco takového. To ovšem způsobí, že se ostatní tvým telekinetickým útokům mohou bránit snáze (neaplikují se pravidla o boji s neviditelným protivníkem). -20 %.

Telekomunikace, M/T, E

Proměnná

Dokážeš komunikovat na dlouhé vzdálenosti bez hlasitého mluvení. Takto lze posílat buď zvuky (tak rychle, jak je dokážeš vyluzovat), nebo obrázky (tak rychle, jak je dokážeš kreslit). Na navázání spojení je zapotřebí sekunda koncentrace a hod na IQ. Na udržení komunikačního spojení pak už není žádné soustředění zapotřebí. Udržovat můžeš i více spojení zaráz, ale počáteční hod na IQ je pak zatížen postihem -1 za každé připojení, které už udržuješ.

Telekomunikace funguje i uprostřed největšího rachotu, ačkoli určité kolize a cílené rušení tvůj signál může pokazit. Ti, kdo na to mají vhodné schopnosti či vybavení pak mohou zkusit určit tvoji polohu či nějak narušovat tvou komunikaci. To ale vyžaduje hod na Operátora elektroniky (Komunikace) pro elektromagnetický signál, Operátora elektroniky (Psychotronika) na psionický signál atd.

Telekomunikace má několik odnoží, každá z nich má vlastní plusy a mínusy. Některé mají omezený dosah (ten pak lze měnit pomocí možností Zvýšený dosah {120} a Snížený dosah {125}).

infračervená komunikace Komunikuješ prostřednictvím modulovaného infračerveného paprsku. Základní dosah je 500 metrů. Mezi komunikujícími nesmí být žádná překážka. Tyto dva požadavky jsou sice značně omezující, ale na druhou stranu téměř znemožňují jakékoli vnější zásahy do komunikace, jako třeba blokování či odposlouchávání. Takto komunikovat můžeš pouze s těmi, kdo mají tuto výhodu nebo infračervený komunikátor. 10 bodů.

laserová komunikace Komunikuješ pomocí modulovaného laserového paprsku. Základní dosah je 80 kilometrů. Mezi komunikujícími opět nesmí být žádná překážka. Úzký přenosový paprsek a požadavek absence překážek činí detekci či odposlouchávání takové komunikace velmi složitým. Takto můžeš komunikovat pouze s těmi, kdo mají tuto výhodu či laserový komunikátor. 15 bodů.

rádio Komunikuješ pomocí rádia. Základní dosah je 16 kilometrů. Tvůj signál směřuje všemi směry, ale budeš-li střídat frekvence, stejně dost ztížíš odposlouchávání, protože takoví špehoví budou muset s každou změnou házet na Operátora elektroniky (Komunikace), aby slyšeli. Vedlejším účinkem této výhody je, že

můžeš přijímat i AM, FM, CB a všechny ostatní běžné rádiové signály pouhým hodem na IQ (zabere 1 sekundu). Je důležité vědět, že rádiový „hluk“ z blesků může komunikaci Rádiem přerušit. Rádio je pod vodou zcela k nepotřebě. *10 bodů.*

teleposílání Dokážeš k ostatním přenášet svoje myšlenky magií, psionikou či jinými podobně exotickými prostředky (je nutné to specificky určit!) Cíl tvoje myšlenky obdrží i v případě, že tuto výhodu nemá. Dosah je sice teoreticky neomezený, ale hod na IQ je zatížen postihem podle tabulky Oprav za dlouhou vzdálenost {278dlouhou}. Pokud cíl nevidíš nebo nějak jinak necítíš, máš ještě další nepříjemné opravy : -1 pro členy rodiny, milence či blízké přátele, -3 pro kamarády a známé, -5 pro někoho, koho jsi potkal jen párkrát. *30 bodů.*

Tuto výhodu lze ovlivňovat množstvím speciálních možností:

speciální vylepšení

celoplošné Toto vylepšení lze aplikovat pouze na Teleposílání. Znamená to, že můžeš posílat svoje myšlenky každému do určité vzdálenosti od tebe. Vyžaduje to samozřejmě hod na IQ s již zmíněnou opravou za vzdálenost a s dodatečným -4. *+50 %.*

krátkovlnné Toto vylepšení je dostupné pouze pro Rádio. Svůj signál můžeš odrazit od ionosféry planety (pokud planeta nějakou má). To ti umožní přenášet svoje signály na jakékoli místo na planetě. Sluneční záblesky, počasí apod. mohou tuto komunikaci narušit. *+50 %.*

univerzální Tvoje zprávy se automaticky překládají do jazyka cíle. PJ toto může vyhradit pro jedince z vysokých ÚT nebo omezit to na Teleposílání. *+50 %.*

video Nejsi omezen jen na obrázky! Můžeš posílat pohyblivý obraz, ve kterém je zachyceno to, co vidíš. *+40 %.*

speciální omezení

rasové Tvoje schopnost funguje pouze na příslušníky tvé vlastní rasy nebo velmi podobné rasy (viz Čtení mysli, Rasové {38}) *-20 %.*

pouze příjem Nemůžeš posílat. Není dostupné pro Teleposílání. *-50 %.*

pouze posílání Nemůžeš přijímat. Není dostupné pro Teleposílání. *-50 %.*

telepatické Tvoje schopnost je součástí psionické síly Telepatie {302}. *-10 %.*

neurčité Nemůžeš posílat ani zvuky, ani obrázky, pouze jednoduchý kód (třeba morseovku) nebo obecné emoce (v případě Teleposílání). *-50 %.*

Teleport, M, N

100 bodů

Dokážeš se teleportovat, tzn. cestovat z bodu do bodu bez pohybu prostorem mezi nimi. Na teleport na dané místo jej potřebuješ buď vidět sám, nebo na dálku (třeba v televizi, očima někoho jiného při Čtení mysli {37} atd.) nebo si jej pořídně představit (což je možné jen v případě, že jsi tam už někdy byl).

S sebou si na cestu můžeš vzít až ZZ plus jakýkoli Převoz {76}. Více toho uneseš, pokud si vezmeš vylepšení Vyšší nosnost.

Tvoje schopnost se aktivuje hodem na IQ, které se upraví takto:

I. : podle vzdálenosti Postihy za vzdálenost jsou zde. Pokud vzdálenost spadá mezi dvě hodnoty v této tabulce, užij vyšší.

Vzdálenost	Oprava
10 metrů	0
20 metrů	-1
100 metrů	-2
500 metrů	-3
3 km	-4
16 km	-5
160 km	-6
1600 km	-7

Za každé desetinasobné zvýšení vzdálenosti přidej -1.

II. : podle připravenosti Hod na IQ ovlivňuje i čas, který před vlastním teleportem věnuješ přípravě:

Čas přípravy	Oprava	Čas přípravy	Oprava
Žádný	-10	4 minuty	+3
1 sekunda	-5	8 minut	+4
2 sekundy	-4	čtvrt hodiny	+5
4 sekundy	-3	půl hodiny	+6
8 sekund	-2	1 hodina	+7
15 sekund	-1	2 hodiny	+8
30 sekund	+0	4 hodiny	+9
1 minuta	+1	8 hodin	+10
2 minuty	+2		

Tato tabulka ale nemá otevřený konec; +10 je nejvyšší možný bonus, který lze získat.

III. : úroveň vidění Pokud cílovou lokaci nevidíš sám, máš postih -2 za „úroveň“ vidění, která tě od něj dělí. Vidět to místo v televizi znamená -2. Dívat se očima někoho jiného a jimi to vidět v televizi jsou dvě úrovně, tedy -4. Další -2 se přidají, pokud se snažíš teleportovat na místo, kde jsi byl, ale nevidíš jej.

IV. : spotřeba únavy Pokud před teleportem spotřebuješ nějaké BÚ, dostaneš za každý spotřebovaný BÚ +1. To musíš určit ještě před vlastním hodem. BÚ se pak ztratí, ať už jsi úspěš, nebo ne. BÚ samozřejmě nemusíš spotřebovávat, ale je to dobrý nápad zvláště tehdy, když musíš cestovat daleko nebo bez větší přípravy.

Pokud uspěješ, zjevíš se na cílovém místě. Pokud ne, nejdeš nikam a tvoje síla je oslabena; dalších 10 minut budeš mít na všechny IQ hody spojené s touto schopností -5. Pokud ti padne kritický neúspěch, sice se teleportuješ, ale na špatné místo. To znamená : kamkoli si PJ přeje! Nemusí to být nebezpečné, ale nepříjemné by to rozhodně být mělo. Navíc se tvoje síla vyčerpá a je nefunkční po 1k hodin; další teleport můžeš tedy provést až za tu dobu.

Teleport lze užít i na uhýbání útokům v boji. Jednou za kolo se můžeš přemístit na jakékoli místo v okruhu 10 metrů, které vidíš, a to ihned. To lze udělat místo aktivní obrany „úhyb“. Faktem ovšem zůstává, že -10 na hod pořád platí, takže by to možná chtělo utratit nějaké BÚ...

Tato schopnost se dá cvičit prostě přidáváním bodů k vylepšením či odkupováním omezení. Nelze si vzít vylepšení Méně unavující {113} ani Zabere méně času {119}, místo toho si vem speciální vylepšení Spolehlivý.

speciální vylepšení

nepřímý Můžeš se teleportovat prostě tak, že určíš vzdálenost a azimut. Dané místo jsi nikdy nemusel navštívit ani vidět. To znamená ovšem -5 k tvému hodu na IQ! Pokud se chceš teleportovat tímto způsobem, bude +1 stát 2 BÚ! +50 %.

vyšší nosnost Můžeš unést více než jen svůj ZZ. Pokud je tvoje nosnost dost vysoká, můžeš s sebou vzít až jednu další osobu. Cena se určí podle maximální zátěže, se kterou se můžeš teleportovat. *Lhk +10 %, Str +20 %, Vel +30%, XVel +50 %.*

spolehlivý Tvoje schopnost teleportace je stálá a relativně předvídatelná. Každá úroveň tohoto vylepšení ti dává stálý bonus +1 k hodu na IQ. Tak se můžeš teleportovat s menší přípravou či dále a bez spotřebování tolika BÚ. *+5 procentních bodů za 1 úroveň. Maximální úroveň je 10.*

skokový teleport Toto vylepšení je dostupné jen v případě, že máš i výhodu Skokan {83}. Musíš ji aplikovat na obě výhody. Pokud umíš skákat jak časem, tak mezi světy a chceš toto vylepšení použít u obou, kup si jej dvakrát. Při vlastním skoku se zároveň používá i Teleport, který ti umožní se přenést někam jinam, než na místo odpovídající tvé vlastní pozici ve světě, odkud startuješ. Jsou potřeba dva hody, jeden na schopnost, a je možné, že jeden uspěje a druhý ne, nebo že se nevyvede ani jeden. *+10 procentních bodů za každou výhodu Skokan, která je k teleportu přiřazena.*

speciální omezení

hyperskok Při teleportu se pohybuješ skrz hyperprostor nebo nějaký prostor vymezený na skákání. To vlastně znamená, že neovládáš pravý teleport, ale tvůj přesun zabere nějaký čas. Pokud zabere hodně času, budeš si muset s sebou na výlet vzít asi i proviant či podobné základní životní potřeby. Hyperskok navíc nelze užít v atmosféře a minimální vzdálenost mezi počátečním bodem a cílem musí být aspoň jedna světelná sekunda (tři sta tisíc kilometrů, -10 na IQ). To tě omezuje na užití pouze při cestování vesmírem. Pokud ovládáš Navigaci (Hyperprostor), můžeš ji užít místo IQ. *-50 %, letís-li rychlostí $1 \text{ km} \cdot \text{s}^{-1}$, -25 %, pokud můžeš urazit jeden světelný rok ($9,46 \times 10^{12} \text{ km}$) za den.*

nahý Při teleportu si s sebou nesmíš vzít nic — ani šaty... -30 %.

psionická teleportace Tvoje schopnost je součástí psionické síly Teleportace {303}. -10 %.

omezený dosah Nemůžeš se teleportovat naráz víc než určitou vzdálenost. Zvol si tuto vzdálenost a najdi si k ní opravu na IQ. Cena omezení je pak rovna $-5 \times (10 + \text{oprava}) \%$. Omezení dosahu na $1,6 \times 10^6$ km a více nedává smysl. *Cena se spočítá podle výše uvedeného.*

Teleskopické vidění, T, E

5 bodů za úroveň

Dokážeš zvětšovat a zmenšovat („zoomovat“) svůj pohled, jako bys používal dalekohled. Každá úroveň ti umožní ignorovat -1 za postih na dosah Vidění, popřípadě umožní odebrat -2 z postihů za dostřel na střelecký útok, pokud jsi mířil. Tato schopnost ti umožňuje i teleskopicky vidět, což znamená, že se přesnost střelné zbraně zvyšuje o úroveň této výhody. Využít tuto nadbytečnou přesnost ale lze jen, pokud před tím míříš za každé $+1$ jednu sekundu (viz Zaměřovače u Příslušenství k palným zbraním {druhá kniha, ?}). Výhody této vlastnosti se neslučují s technologickými vychytávkami. Nelze třeba teleskopicky zírat do dalekohledu. Pokud máš jak teleskopické vidění, tak dalekohled, musíš si vybrat jedno nebo druhé.

speciální omezení

bez zacilování Nedokážeš svým teleskopickým viděním pořádně zacílit. Nedostaneš žádný bonus na přesnost. -60% .

Teplotní tolerance, T, O

1 bod za úroveň

Každá postava má teplotní „zónu pohodlí“, ve které je jí příjemně a pobyt v ní se pro ni obejde bez jakýchkoli škaredých účinků (jako ztráty Žt či BÚ). Pro obyčejné lidi je tato zóna třicet a půl stupně Celsia široká a rozpíná se od $1,7^\circ\text{C}$ do $32,2^\circ\text{C}$.

Pro nelidi může být tato zóna umístěna kdekoli. Zóna velikosti $30,5^\circ\text{C}$ je 0bodovou vlastností. Větší zóna je výhodou.

Každá úroveň Teplotní tolerance zvětšuje tvou zónu o pět devítin ZD stupňů Celsia. Tyto stupně lze rozložit dle vlastní libovůle na obě strany zóny.

Teplotní tolerance ovšem neposkytuje žádnou odolnost na útoky ohněm či ledem, ani ti nepomůže při útokem manipulací vnitřní tělesné teploty.

V realistické kampani by PJ měl povolit normálním lidem jen jednu nebo dvě úrovně této výhody. Vyšší úrovně se hodí leda pro nelidi s tlustou kožesinou nebo obrovskou vrstvou tuku. (pozn. překl. : zaostalí Angličané a Američané ještě neupustili od imperiálních jednotek. Hnusná čísla a ‚pět devítin ZD‘ jsou výplodem jejich stupňů Fahrenheita.)

Tichý, T, E

5 bodů za úroveň

Dokážeš se pohybovat a dýchat naprosto neslyšně. Ke Kradmosti máš $+2$ za úroveň, pokud se vůbec nehýbeš, nebo $+1$ za úroveň v pohybu (třeba i ve zbroji apod.) Tyto bonusy pomáhají pouze v temnotách nebo proti zařízením na detekci zvuku, jinak jen tehdy, pokud se někdo musí spoléhat při pokusu o určení tvé polohy výhradně na sluch.

Tlumič magie, M, E

10 bodů za úroveň

Neguješ magickou energii („manu“) ve svém okolí a tím tak dost ztěžuješ (až znemožňuješ) ostatním sesílání kouzel. Sám o sobě nikdy nesmíš seslat žádné kouzlo ani mít Magii.

Každá úroveň Tlumiče magie (maximum jsou tři úrovně) snižuje místní úroveň many o jeden stupeň, ale pouze pro tebe a věci (a lidi), které neseš. Čaroděj na tebe může bez problémů hodit ohnivou kouli, protože ta se vytvořila u něj, v oblasti vyšší many. Na druhou stranu ale bude mít značné potíže z tvým zkameňováním, protože zde se kouzlo vytvoří v nízké oblasti many a to může být náročné a nebo taky nemožné. Detaily naleznesh v článku o maně {271}.

speciální vylepšení

plošný účinek Tvoje schopnost funguje na všechno, co se nalézá ve válcovém prostoru nekonečně vysokém, který má střed postavy pod tvýma nohama. První úroveň Plošného účinku znamená poloměr postavy 1 metr. Každá další úroveň násobí poloměr dvěma. Vzdálenost lze tedy vyjádřit jako $r = 2^{n-1}$. *+50 procentních bodů / úroveň.*

zapínatelné Můžeš tuto schopnost vypínat a zapínat — třeba abys umožnil příteli, aby tě posílil kouzlem či abys nepřekážel spřátelenému kouzelníkovi v jeho operování. *+100 %.*

Tunelování, T, E

30 bodů základ plus 5 bodů za jeden bod tunelovacího Pohybu

Dokážeš se prorvat zemí a kamenem a zanechat po sobě díru, které pro jednoduchost budeme říkat „tunel“. Odpad a vykopaný materiál zůstávají za tebou. Tunel má takové rozměry, abys jím mohl projít.

Pokud tuneluješ kámen, tvůj pohyb se snižuje na polovinu (používá se tunelovací Pohyb, zakoupený při pořizování této výhody, viz cena). PJ může chtít, aby se testovalo, zda-li je tunel dostatečně stabilní. V tom případě haž každou minutu proti nejlepšímu z těchto tří variant : Inženýr (Těžba), Prospektor-3 a IQ-4. Pro tvrdý kámen se k tomu může něco připočíst, pro nějaké pískovce či hlínu se třeba něco odečte — o tom rozhodne PJ. Pokud tuneluješ nižší rychlostí, dostaneš na tento hod bonus $+\log_2 \frac{\text{základní Pohyb}}{\text{použitý Pohyb}}$. Jinak řečeno, za každé půlení tvého pohybu dostaneš +1.

Tvořivost, M, O

5 bodů

Máš velkou tvořivost a představivost. Na jakoukoli věc, kterou provádíš a která vyžaduje kreativitu či nějakou invenci, dostaneš bonus +1. To zahrnuje většinu hodů na dovednost Umělec, všechny hody na Inženýra za účelem vynalezení něčeho nového a všechny hody na využití Koumáka {51}.

Ultramluvení, T, E

0 nebo 10 bodů

Můžeš konverzovat ve frekvencích, které jsou vyšší než ty, které slyší běžní lidé. Tato výhoda již obsahuje Ultraslyšení (níže). Uvědom si také, že některá stvoření vysokofrekvenční zvuky nenávidí, protože je to otravuje / bolí. Cena závisí na tvých schopnostech.

Dokážeš komunikovat pouze ve velmi vysokých frekvencích. 0 bodů.

Dokážeš přepínat mezi vysokofrekvenčním a obyčejným mluvením. 10 bodů.

Ultraslyšení, T, E

0 nebo 5 bodů

Slyšíš i zvuky, jejichž frekvence přesahuje strop lidského slyšení (tj. asi 20 kHz). To ti umožňuje slyšet třeba sonar nebo detektory pohybu. Aktivní sonar takto detekuješ na dvojnásobek jejich účinného dosahu. Cena záleží na tvých schopnostech:

Slyšíš pouze vysokofrekvenční zvuky. 0 bodů.

Slyšíš jak normální, tak vysokofrekvenční zvuky. 5 bodů.

Tato výhoda je již obsažena v Ultramluvení (výše), pokud jej máš, nesmíš si vzít tuto výhodu (ale ono to ani není potřeba).

Ultravidění, T, E

0 nebo 10 bodů

Vidíš UV světlo. Během dne je zpravidla dostupné sluneční UV (samozřejmě pouze venku), a to i v případě, že je pod mrakem. UV světlo je blokováno i okenními skly či jinými pevnými překážkami (kámen, hlína apod.) UV vyzařují třeba i horská slunce apod. Pokud je UV dostupné, vidíš víc barev než ti, co se musí spokojit s normálním viděním.

To ti umožňuje zjistit třeba i stopové množství prachu, barviv apod. Pomáhá to i s identifikací rostlin a minerálů. V přítomnosti UV máš na všechny hody na Vidění +2. Totéž platí o Forezních vědách, Pozorování a Hledání. V noci se na zem dostává jen malé množství UV z hvězd. To ti neumožní vidět ve tmě, ale alespoň tě to zproští –2 jakožto postihu za temnotu (účinek je kumulativní s Nočním viděním {63}). UV proniká vodou daleko hloub než obyčejné světlo. Pod vodou se tedy všechny tvoje postihy na vidění půlí (ale v úplné temnotě jsi úplně stejně slepý jako ti ostatní).

Cena záleží na tom, co dokážeš:

Můžeš vidět jen UV. V budovách, v podzemí a vůbec kdekoli, kde není UV, jsi slepý, ačkoli tam může být přítomno i obyčejné světlo. 0 bodů.

Vidíš jak UV, tak obyčejné světlo. 10 bodů.

Univerzální zažívání, T, E

5 bodů

Máš velmi flexibilní systém zažívání. Vlastně vůbec nezáleží na tom, co jíš, protože ti to umožní získat potřebné látky z jakéhokoli nejedovatého zvířete či rostliny. Přitom je jedno, jak moc je fantastická či mimozemská.

Tato výhoda ti umožňuje žít se i věcmi, které jsou sice neškodné, ale nevýživné. Neposkytuje žádnou odolnost na jedy, na to si kup výhodu Odolný {65}.

Vedlejším účinkem je také to, že nejjednodušším způsobem pro tebe, jak se zbavit nějaké nejedovaté organické věci, je prostě ji sníst.

Upír, T, E

30 bodů + 5 bodů za zvýšení rychlosti vysávání o 1 život za sekundu

Můžeš kousat humanoidy a vysávat z nich jejich životní sílu. Ta se v omezené míře přenesle i na tebe, takže si tak můžeš vyléčit i svoje zranění.

Vysávat životy tak, abys je dostal, můžeš jen v případě, že je tvoje oběť bezmocná (omráčená, dobře svázaná nebo v mdlobách, atd.), popadnutá nebo si to přeje. Pokud má zbroj, tvoje poškození kousáním musí prorazit jeho OPŠ. Jakmile prokousneš zbroj oběti, můžeš jí odejímat jeden život za sekundu. Za každé tři odňaté životy si můžeš ty sám vyléčit jeden Žt nebo BÚ (tvoje volba). Takto nelze zvýšit Žt ani BÚ nad maximum.

Základní Upír popsaný výše stojí 30 bodů. Za každých 5 dalších zaplacených bodů se rychlost odnímání životů zvýší o 1 Žt za sekundu — třeba na rychlost 7 Žt s⁻¹ je třeba zaplatit 30+35 = 65 bodů.

Upír ti také umožňuje kousat v boji bez vysávání. To funguje jako Zuby (Zuby) {110} nebo Zuby (Zobák), můžeš si vybrat. Výhodu Zuby už si pořizovat nemusíš.

Utěsněný, T, E

15 bodů

Jsi uzavřen ve vodotěsné a plynotěsné vrstvě. Jsi zcela imunní vůči rzi či jedovatým částicím, které se musí dotknout kůže / nějaké citlivé části stroje. Pořád musíš dýchat (pokud nemáš výhodu Nedýchá {60}), ale tvůj dýchací aparát je touto výhodou také chráněn.

Utěsnění nepomáhá na tlak — na to si vem Rozšířenou podporu tlaku {81}.

Velkospektrové vidění, T, E

25 bodů

Vidíš jak normální, tak i infračervené a ultrafialové složky spektra. Tato výhoda přitom odhaluje i některé detaily, které jsou skryty i těm, kteří mají „jen“ normální vidění, Infravidění {48} a Ultravidění {99} dohromady.

Velkospektrové vidění poskytuje skoro dokonalé noční vidění; netrpíš žádnými postihy na vidění ani na boj, pokud není světlo. V úplné tmě tato výhoda funguje jako infravidění. Také automaticky dostáváš +3 na všechny hody na Vidění, popřípadě na zrakovou část Forenzních věd, Pozorování, Hledání či Stopování.

Pokud máš velkospektrové vidění, nesmíš mít ani infravidění, ani ultravidění. Tato výhoda je totiž, řekněme, na vyšší úrovni. Její účinek nahrazuje účinek infra a ultravidění. Velkospektrové vidění emuluje realistické senzory z ÚT 7 a vyšší. Speciální vylepšení pro tuto výhodu se ovšem nehodí ani pro senzory, ani pro žádné jiné přístroje z naší doby a našeho světa. Supermani ale nějaké z nich mít mohou.

speciální vylepšení

rozšířené infravidění Vidíš i vlnění pod frekvencí infračerveného záření, tj. mikrovlny, radarové vlny a rádiové vlny. To, že rádiové vlny vidíš, ještě ale neznamená, že je dokážeš zachytit nebo, nedej Bože, zpracovat. +30 %.

rozšířené ultravidění Vidíš i vlnění nad frekvencí ultrafialového záření, což ti umožňuje vidět rentgenové paprsky a gamma záření. +30 %.

Věcičky, M, O

5 bodů za úroveň

Zdá se, že u sebe máš vždy právě tu potřebnou věc. Jednou za herní sezení a za úroveň této výhody můžeš prostě vytáhnout jeden malý předmět, který jsi mohl docela dobře mít u sebe. Věcička zůstává nedefinovaná, dokud ji nevytáhneš; do té doby vůbec není ve hře, takže nemůže být před tím poškozena, ukradena nebo nalezena při prohledávání.

Věcička musí být natolik malá, aby se vešla do kapsy obyčejného kabátu a musí splňovat jedno z těchto tří kritérií:

1. Předmět, který máš, ale o kterém jsi nijak výslovně neříkal, že ho máš přímo u sebe. Pokud máš palnou zbraň a při jízdě autem jste přepadeni, můžeš onu zbraň prostě vytáhnout a použít, a to i přesto, že policie před pěti minutami auto prohledala a žádné zbraně nenašla!
2. Předmět, který pravděpodobně máš a který je v souladu s konceptem tvé postavy, ale je dost malý na to, aby se nemusel specifikovat. Policista asi bude mít náhradní klíček od pout, zatímco čaroděj asi bude mít oko mloka. O tom rozhodne PJ, ale měl by být shovívavý, zvláště tehdy, pokud to dobře zapadne do příběhu nebo k postavě.

3. Celkem levné zařízení, které je na tvé ÚT široce dostupné. Pokud třeba potřebujete zapálit dynamit, můžeš vytáhnout krabičku sirek. A ty budou fungovat i přes to, že jsi před několika minutami prodělal nedobrovolnou koupel v místním sinicemi zamořeném rybníčku.

Každá úroveň této výhody stojí 5 bodů. Lze mít pouze tři úrovně této výhody. Není to realistické! PJ může tuto výhodu ještě omezit či zakázat.

Koumák a Věcičky Koumáci {51} mají ve věci věcíček větší možnosti. Kromě obvyklých předmětů, které jsou uvedeny výše, může Koumák určit, že daná věcíčka je jeho vynálezem (požadavek na malou velikost se nemění). Místo vytažení již existujícího předmětu z kapsy může Koumák postavit zařízení z toho, co na místě je. To samozřejmě předpokládá, že má k dispozici dostatečné množství materiálů a ovládá potřebné dovednosti. PJ si tajně hodí proti nějaké dovednosti, která se bude ke konstrukci dané věcíčky hodit nejvíc a přitom napočítá minimálně -2 . Pokud se hod nepodaří, znamená to, že až bude věcíčka použita, zasekne se či se porouchá a nebude fungovat (je tím ale spotřebována). Kritický neúspěch způsobí, že při zapnutí věcíčky se nějak nebezpečně obrátí proti tomu, kdo ji drží v ruce.

Věštec, M, N

15 bodů

Jsi celkem citlivý na předzvěsti všeho možného. Dokážeš je najít ve spoustě věcí a také je někdy i dobře vyložit. Předzvěst lze extrahovat třeba ze způsobu, kterým rostou v okolí kytky, z chování zvířat nebo ze změn počasí či oblohy.

Věštit se můžeš pokusit jednou denně. Takový pokus vyžaduje vždycky aspoň hodinu. PJ si pak hodí v tajnosti — dvakrát : jednou, aby viděl, jestli jsi nějakou předzvěst našel, podruhé, aby zjistil, jestli ji dokážeš správně vyložit.

nalezení Nalezení předzvěsti vyžaduje hod na Smysly. Pokud zaznamenáš úspěch, nějakou předzvěst jsi získal; pokud se ti podaří kritický úspěch, máš na následující hod na vyložení $+5$. Pokud neuspěješ, nenalezneš nic zajímavého, padne-li kritický neúspěch, PJ ti zalže, že jsi našel předzvěst, ale to je ve skutečnosti pouze výplodem tvých přání nebo tvého strachu.

výklad Správné vyložení předzvěsti vyžaduje hod na IQ. Pokud uspěješ, dostaneš nějaký obecný blábol, třeba „nepřítel se blíží“ nebo „dlouho spící obrovská síla se probouzí“. Pokud se zadaří kritický úspěch, získáš trochu určitější informace, jako „král je na tebe našťvaný“, „vyhledej čaroděje ve věži“ apod. Pokud neuspěješ, je blábol, který získáš, natolik obecný, že není k ničemu, leda k nepotřebě. A jsi-li takový smolař, že dostaneš kritický neúspěch, vyhodnotíš předzvěst špatným způsobem. A takové pochybení může být eventuálně i *hodně* nebezpečné.

Tato schopnost se liší od Předpovědi {75} prostě tak, že vyžaduje narozdíl od něj i správný výklad.

Vidění ve tmě, T, E

25 bodů

Vidíš i v absolutní tmě, a to NE pomocí světla, radaru ani sonaru. Nemáš žádné postihy za jakékoli činnosti v úplné tmě. Jediné, co je na tom trochu špatné, že ve tmě vidíš mírně černobíle (no, ve stupních šedi. . . ☺)

speciální vylepšení

barevné Vidíš barevně i ve tmě. $+20\%$.

Viz neviditelné, T, E

15 bodů

Vidíš i takové předměty a osoby, které jsou normálně neviditelné. Tato výhoda se kupuje zvlášť pro každý druh neviditelnosti.

Vizualizace, M, N

10 bodů

Dokážeš si navýšit šance na úspěšné zvládnutí nějaké činnosti prostě tak, že si se představíš, jak ji úspěšně vykonáváš. Čím blíže je tvůj mentální obraz momentálním okolnostem, tím větší bude bonus. Vizualizace musí být přesná a detailní a musí obsahovat jasnou a zcela určitou akci. Mimochodem, takto je tato výhoda v boji znemožněna, protože dřív, než si stihneš představit, jak ničíš protivníky tak, aby to aspoň trochu odpovídalo momentálním okolnostem, změní se okolnosti natolik, že se tím následný pokus o vizualizaci předem odepíše do říše neúspěchů.

Na použití této schopnosti se musíš minutu soustředit. Ty jako hráč musíš popsat co nejpřesněji PJ scénu,

kteřou si představuješ (nemusí to být čistě zrakový vjem) a výsledek, kterého si přeješ dosáhnout. Pak provedeš hod na IQ.

Pokud uspěješ, dostaneš na činnost, které se vizualizace týkala, bonus, který je roven rozdílu tvého hodu a největšího hodu, který by ještě uspěl. To ale platí jen v případě, že okolnosti popsané ve vizualizaci a skutečné okolnosti jsou prakticky shodné. Pokud tomu tak není (což je většina případů), bonus se vydělí dvěma (musí ale zůstat aspoň +1) a pokud se něco liší tak, že to bije do očí, může se dělit rovnou i třemi (a může tak klidně klesnout i na 0, byl-li +1). PJ může k tomu všemu ještě přihodit bonus +2 nebo postih jakékoli výše, kterým může ohodnotit třeba dobrý (nebo naopak mizerný) popis.

Vnitřní útok, T, E

Proměnná

Máš nějaký vestavěný útok (od přírody), kterým můžeš udělat tělesné škody (nepoškozující útoky viz Způsob utrpení {108} či Spoutání {89}). Příklady je ohromné množství : dračí dech, palná zbraň instalovaná v robotovi, bohova schopnost házení blesků.

Většina vnitřních útoků jsou střelecké útoky s 1/2Šk 10, Max 100, Přs 3, kadencí 1, bez střeliva a s ZR 1. Je samozřejmé, že lze na tyto hodnoty aplikovat možnosti, kterými je můžeš nastavit dle svých představ.

Vnitřní útok činí 1k poškození za úroveň. Cena jedné úrovně záleží na typu poškození, který jím lze udělit:

ohněň Útočíš ohněm, plameny, energetickým paprskem či soustředěným elektrickým výbojem. Tímto útokem lze zapálit ohně. *5 bodů za úroveň.*

žiravina Tvůj útok zahrnuje vyloučení kyseliny či dezintegraci protivníkovy zbroje. Za každých pět poškození, které tvůj útok způsobí, se protivníkovi sníží OPŠ o 1 (poškození se ovšem neztratí). Živé bytosti si svou přirozenou zbroj opravují stejnou rychlostí, jakou se jím léčí Žt. *10 bodů za úroveň.*

drtivý Tvůj útok způsobí poškození tupou ranou velkou a těžkou zbraní, popřípadě výbuchem. Je pravděpodobné, že takto soupeře odhodíš {druhá kniha, ?} či mu způsobíš poškození i úderem přes zbroj (viz Šok z tupé rány, {druhá kniha, ?}). *5 bodů za úroveň.*

sečný Tvůj útok způsobuje tržné rány (jako od sekery či od rozbité sklenice). Škoda, která projde zbrojí, se násobí třemi polovinami. Sečné útoky mohou způsobit šok z tupé rány a mohou odhazovat. *7 bodů za úroveň.*

znavující Tvůj útok neodebírá Žt, ale BÚ. Neúčinkuje na stroje, protože nemají BÚ. *10 bodů za úroveň.*

prorážecí Tvůj útok způsobuje bodné rány, asi jako kopí nebo šíp. Poškození, které projde zbrojí, se zdvojnásobuje! Prorážecí útoky mohou mířit na oči a životně důležité orgány, mohou způsobit šok z tupé rány a mohou proklouznout mezerami v ohebných zbrojích. *8 bodů za úroveň.*

bodný Tvůj útok je způsoben rychlým a relativně tupým projektillem (nábojem) nebo ostrým, ale příliš malým projektillem (šipkou). Může způsobit šok z tupé rány a může mířit na oči i životně důležité orgány. V této kategorii jsou čtyři typy útoků:

malý bodný Střely s malou energií (z foukačky) či takové, které cílem proletí a nezanechají žádnou extra velkou ránu (střely na prorážení zbroje). Poškození, které projde zbrojí, se půlí. *3 body za úroveň.*

bodný Klasické náboje do pušek a pistolí. *5 bodů za úroveň.*

velký bodný Použije se pro útoky buď náboji velké ráže, nebo menšími náboji, které zanechávají velké rány (expanzivní střely). *6 bodů za úroveň.*

megabodný Tyto útoky zanechávají ještě větší rány než velké bodné útoky. Poškození, které projde zbrojí, se zdvojnásobí. *8 bodů.*

jedovatý Působí škodu nějakou nemocí, jedem nebo radiací. Běžnými možnostmi jsou Cyklický {112}, Odklad {123} a Odolatelný {123}. *4 body za úroveň.*

částečné kostky Nemusíš si samozřejmě kupovat poškození na plné kostky. Každé ± 1 k poškození se počítá jako \pm tři desetiny kostky. Celková cena se zaokrouhlí. Pokud tedy chceš útok, který způsobí 1k+2 poškození, počítá se to jako $1,6 = 1 + \frac{3}{5}$ kostky. A pokud by byl třeba drtivý (5 bodů/kostka), stál by $1 \times 5 + 3 \times \frac{5}{5} = 8$ bodů.

Některé útoky způsobují jen jedno poškození. To se platí jako čtvrt kostky. Cena se opět zaokrouhluje nahoru. To, že tyto útoky způsobují jen málo poškození, neznamená, že nemohou zabít! Pokud jsou jen Nositeli {114} nějakého daleko odpornějšího účinku nebo jsou-li Cyklické {112}, mohou být ještě proklaté nebezpečné.

speciální možnosti Pro Vnitřní útok je nejlepší použít obecné možnosti pro útok (za seznamem výhod). S pomocí těchto možností můžeš nakonfigurovat snad jakoukoli zbraň — vestavěné zbraně, lasery, proudy

tekutého ohně.

Útoky jedem a znavující útoky samy o sobě nic moc nerepresentují, je jim tedy zapotřebí dát ještě nějaké možnosti. Jedy na Drápech {43}, Zubech {110}, střelách atd. používají drápy, zuby atd. jako Nositele {114}. Plyny a spreje používají možnosti Dusivý {113} nebo Kontaktní {113}, často s Plošným účinkem {115}, Kuzelem {113} či Proudem {117}. Útoky, které závisí na úspěšném kontaktu s pokožkou užívají Všeobecně jedovatého {119} či Kontaktního {113}, spolu s nějakou Aurou {111} či Útokem zblízka {126}. Vnitřní útoky se berou jako střelecké útoky, pokud jim není dáno omezení Útok zblízka {126}, pak se počítají jako zbraně pro boj zblízka.

popis Po aplikování všech možných možností a vlastností je potřeba útok ještě nazvat a popsat. Popis může být obecný („dračí dech“) nebo detailní („9mm automatická pistole kyberneticky implantovaná v levé ruce“). Pokud to PJ povolí, může popis obsahovat i nebojové schopnosti — třeba proud natlakované vody může uhasit oheň. To, zda-li se útok do kampaně hodí či ne, ale stále rozhodne PJ a pokud bude chtít, může útok upravit tak, aby do jeho kampaně zapadal.

Vnímání mimo tělo, M, N

50 bodů

Můžeš všechny svoje smysly, které fungují na dálku (pro lidi tedy zrak, sluch a čich), přesunout někam mimo svoje tělo. Tento bod může být od tvého těla vzdálen nanejvýš 10 metrů. Tento dosah lze samozřejmě upravit pomocí možnosti Zvýšený dosah {120} a Snížený dosah {125}. Dosah můžeš zdvojnásobit utrácením 2 BÚ za minutu.

Inicializace této schopnosti je jednoduchá. Stačí si vybrat bod (může být i uvnitř něčeho) a směr, kterým se odtamtud budeš dívat. Pak se musíš minutu soustředit a hodit si na IQ. Pokud bod nevidíš, musíš určit azimut a vzdálenost a připočítat si k hodu -5.

Pokud uspěješ, můžeš svoje na dálku fungující smysly používat tak, jako bys byl právě v daném bodě (to znamená, že nevímáš to, co je kolem tvého těla!) Tento způsob vidění ignoruje postihy za (ne)vidění ve tmě. Nevidíš sice skrz pevné předměty, ale i tehdy, jsi-li v nich (třeba sis dal bod do zavřené truhly), vidíš, co je vevnitř i přes jakoukoli tmu. Pokud použiješ či je-li na tebe použita nějaká schopnost závislá na dosahu, počítá se dosah k tvému tělu, ne k danému bodu. Vnímání mimo tělo můžeš udržovat tak dlouho, jak se ti bude líbit. Pokud o 1 neuspěješ, tvoje smysly se přesunou do nějakého jiného bodu (ten si vybere PJ). Větší neúspěch znamená, že se nestane nic. Kritický neúspěch tvou schopnost zablokuje na 1k hodin — po tu dobu je nepoužitelná. Vrátit odsunutý smysly k sobě, někam s nimi pohnout či změnit jejich orientaci znamená nutnost koncentrovat se jednu sekundu a znova hodit na IQ. Bod v nějakém pohybujícím se předmětu se bude bez jakékoli zvláštní koncentrace pohybovat s ním. Můžeš mít jen jeden bod a v něm všechny smysly — nelze dát sluch na jedno a zrak na druhé místo apod.

speciální omezení

pouze sluch Přesouvá se pouze tvůj sluch. -30 %.

pouze čich Přesouvá se pouze tvůj čich. -60 %.

pouze zrak Přesouvá se pouze tvůj zrak. -10 %.

ESP Tvoje schopnost je součástí psionické síly ESP {301}. -10 %.

viditelné Tvoje smysly mají viditelnou reprezentaci — třeba plovoucí obličej. -10 %.

Vrozené štěstí, M, O

15 bodů za úroveň

Býváš zpravidla ve správný čas na správném místě nebo to, co s tebou souvisí, je ve správný čas správně nastaveno. Každá úroveň této výhody ti dává nárok na jednu šťastnou, ale vysvětlitelnou náhodu za herní sezení. Podrobnosti vymyslí PJ. Může se stát, že jeden ze strážných, skrz které se potřebuješ prolhat a prožvanit, je zrovna náhodou tvůj strýček, nebo se může stát, že při spěšném opuštění banky s lupiči takřka na krku doslova narazíš na prázdné sportovní auto.

Čas od času může PJ udělat nějaké větší štěstí, které pak spotřebuje více šťastných náhod. Toto štěstí může být buď velké, nebo účinkovat na všechny (nebo obojí). Třeba místní garážový automechanik má zrovna náhodou všechny součástky, které jsou potřeba na spravení vašich supertechnologicky silných antigravitačních opasků. Šťastné náhody můžeš i PJ navrhovat, ale ten si o zařazení rozhodne sám. Pokud vše odmítne, ale nakonec štěstí během sezení do hry nezakomponuje, máš na něj nárok v příštím sezení.

Vycvičen mistrem, M, O

30 bodů

Byl jsi — nebo jsi — cvičen pravým mistrem bojových umění. Tvůj výjimečný talent ti umožňuje dělat Rapidní rány pouze s polovičním postihem (viz Možnosti v boji zblízka, {druhá kniha, ?}) nebo krýt více než jednou

za kolo (viz Kryty {druhá kniha, ?}). Tyto výhody se uplatní na všechny tvoje dovednosti neozbrojeného boje (Judo, Karate apod.) či boje se zbraní pro boj zblízka.

Dalším účinkem je, že dokážeš soustředit svou vnitřní sílu (tzv. ki) na vykonání úžasných skutků. Umožňuje ti to naučit se dovednosti jako Skok letem, Umění neviditelnosti, Mocný úder a mnoho dalších — vůbec vše, co má tuto výhodu jako požadavek.

PJ může této výhodě nastavit jakékoli požadavky. Běžné příklady z literatury a filmu : Judo, Karate, dovednosti na boj se zbraněmi pro boj zblízka, Filozofie, Teologie.

Tato schopnost je absolutně nereálná. PJ ji může v realistické kampani zakázat.

Vylepšený pohyb, T, E

20 bodů za úroveň

Dokážeš se pohybovat *úžasně* rychle. Každá úroveň této výhody zdvojnásobuje tvoji maximální možnou rychlost v jednom prostředí : ve Vzduchu, na Zemi, ve Vesmíru či ve Vodě. Můžeš si vzít i pouze poloviční úroveň výhody — ta stojí deset bodů a násobí rychlost třemi polovinami.

příklad I Superhrdina si koupil Vylepšený pohyb 4 (Země) a zaplatil za to 80 bodů. Jeho pohyb se zvýší 2^4 krát neboli šestnáctkrát. Pokud by jeho Základní pohyb byl 8, mohl by běžet rychlostí až 128 ms^{-1} nebo, jinak napsáno, až 461 kmh^{-1} .

příklad II Ptačí rasa má Vylepšený pohyb 2,5 (Vzduch), což zvyšuje její maximální rychlost v letu $\frac{3}{2} \times 2^2$ krát, jinak řečeno šestkrát.

Vynásobený Pohyb udává tvou nejvyšší rychlost; zapiš si ji do závorek za záznam Vylepšeného pohybu (superman z prvního příkladu by psal Vylepšený pohyb 4 (Pozemní rychlost 128)). Můžeš si samozřejmě zvolit i nižší nejvyšší rychlost, zejména pokud se chceš přiblížit nějakému reálnému podkladu; to ti ale nedá nazpátek žádné body.

Vylepšený pohyb neovlivňuje ani Základní rychlost, ani Základní pohyb, ani Úhyb. Jeho pozitiva se projeví jen v případě pohybu po relativně přímé dráze (viz Sprint, {druhá kniha, ?}). Má ovšem i menší obranný význam; ti, kdo na tebe chtějí střílet během pohybu, musí tvou rychlost započítat do svých oprav {druhá kniha, ?}.

Většina forem Vylepšeného pohybu má nějaké předpoklady. Vylepšený vodní pohyb vyžaduje být buď Obojživelný {64}, nebo Bez nohou (Vodní) {136}, vylepšený vzdušný pohyb vyžaduje Létání {52}, vylepšený vesmírný pohyb vyžaduje Létání s Vesmírným nebo Newtonským vesmírným letem. Vylepšení vesmírného pohybu nemá vliv na tvůj pohyb ve vzduchu. Chceš-li vylepšit svůj pohyb v obou prostředích, musíš si koupit obě verze této výhody.

speciální vylepšení

ovládací bonus Dostáváš bonus k OB nebo k operační dovednosti na vozidla (třeba Řízení) v případě, že musíš udržovat kontrolu nad řízením v rychlostech vyšších než je tvůj Základní pohyb. *+5 procentních bodů za +1. Maximum je +5.*

speciální omezení

ovládací postih Jako Ovládací bonus výše, ale naopak — dostaneš postih. *-5 procentních bodů za -1. Maximum je -5.*

newtonský Toto je omezení pro Vylepšený pohyb (Vesmír). Tvůj Pohyb je tvoje Δv , tedy to, o kolik můžeš dohromady změnit rychlost dřív, než ti dojde palivo. Například můžeš zvýšit svoji rychlost na Δv (a dát vale světu, protože už nikdy nezabrzdíš a dřív nebo později do něčeho narazíš nebo umřeš v důsledku vyčerpání) nebo, jako regulérní vesmírná loď, zvýšit svoji rychlost na $\frac{1}{2} \Delta v$ a na konci výletu ji snížit zase na 0. Jakmile vyčerpáš svoji Δv , jedeš pořád tou stejnou rychlostí a nelze ji změnit. Aby to bylo opět možné, musíš někde doplnit palivo (docela by mě zajímalo, jak). *-50 %.*

chce to pevný terén Toto omezuje pouze Vylepšený pohyb (Země). Vylepšeného pohybu můžeš užít jen v případě, že běžíš po relativně hladkém a plochém povrchu, jako třeba po cestě nebo podlaze v budově. Toto omezení jde zpravidla ruku v ruce s nevýhodou Bez nohou (Pásy nebo kolečka) {136}. *-50 %.*

Vylepšený časový cit, M, E

45 bodů

Dokážeš přijmout a zpracovat informace mnohem rychleji, než to dovede běžný člověk. To značně zvyšuje tvoji mentální rychlost, hlavně reakční čas, ale už neovlivní, jak rychle se dokážeš fyzicky pohnout, když se rozhodneš reagovat.

Vylepšený časový cit už obsahuje Bojové reflexy {37} a poskytuje všechny bonusy této výhody. Nemůžeš si vzít

obě výhody; nejsou kumulativní.

V boji automaticky jednáš před těmi, kdo Vylepšený časový cit nemají. Pokud má tuto výhodu více bojujících, jednáš v pořadí určeném Základní rychlostí, ovšem tito všichni táhnou před všemi, kdo Vylepšený časový cit nemají.

Můžeš vnímat věci, které se pro většinu lidí dějí prostě příliš rychle. Třeba takový projektor, který vysílá 24 snímků za sekundu, většině lidí stačí, ale ty vidíš jednotlivé rámy filmu. Pokud se někde posílá tajná zpráva s velkou rychlostí, dokážeš ji zaznamenat, pokud spojení sleduješ (neumíš ji sice rozšifrovat, ale víš, že tam je). PJ ti také občas může dát hody na Smysly na to, že uvidíš věci, které jsou tak rychlé, že jsou pro normálního člověka neviditelné, jako třeba kulka v letu. Je to hodně účinné v kombinaci s magickou nebo psionickou obranou, která funguje na myšlenku.

Pokud máš tuto výhodu, tvůj velmi rychlý proces myšlení ti umožní problém pořádně probrat a reagovat tak, jak si myslíš, že to je nejlepší. Nikdy nedostaneš postih za mentální stres — mentální, podotýkám! U fyzické práce potřebuješ na dokončení obvyklý čas a budeš-li něco patlat narychlo, dostaneš běžný postih. PJ by tě neměl moc často nutit rozhodnout se právě teď (to ale neznamená, že bys toho měl zneužívat a vymezit si na rozhodnutí kroku v každém kole boje půl hodiny!)

Výjimka připadá v úvahu pouze tehdy, když se něco stane tak rychle, že to většina lidí vůbec nevnímá. V tom případě PJ bude požadovat okamžité rozhodnutí, protože ti bez Vylepšeného časového citu nedostanou žádnou možnost reakce.

Tato výhoda z tvého pohledu nezpomaluje okolní svět. Pořád se můžeš dívat na film a sem-tam létající rámy ignorovat, asi tak, jako se může čtenář rozhodnout, jestli bude číst po jednotlivých písmenkách nebo jestli bude registrovat celá slova. Tato výhoda taky nepodporuje porušování fyzikálních zákonů. Některé věci (laserové paprsky, třeba) se prostě pohybují tak rychle, že zareagovat nestačíš.

Vylepšená obrana, M, O

Proměnná

Co se vyhýbání útokům týče, jsi velmi obratný a často úspěšný. To může být třeba proto, že pozorně sleduješ svého protivníka, zaměříš ki nebo něco takového, co dobře sedne k tvé postavě. Jsou tři verze:

vylepšené krytí štítem Máš +1 na Kryt štítem v případě Pláště či Štítu. Musíš se specializovat v jedné z těchto kategorií obrany. *5 bodů.*

vylepšený úhyb Máš +1 na Úhyb. *15 bodů.*

vylepšené krytí Máš +1 k tvému Krytu zbraní. Můžeš si to vzít pro holé ruce (5 bodů), jednu ruční zbraň pro boj zblízka (5 bodů) či pro všechny kryty (10 bodů). *5 nebo 10 bodů.*

Tato schopnost patří pouze do kinohry. PJ může vyžadovat buď Vycvičen Mistrem nebo Mistra zbraní jako předpoklad. Některým válečníkům může povolit si koupit za vydělané body některá tyto vylepšení. Nebo může povolit několik úrovní každé z kategorií — v tom případě se cena za úroveň vezme jako cena za bonus +1. Bonusy vyšší než +3 jsou hodně nereálné. PJ by je možná... no, však vy víte co...

Vylepšené sledování, T, E

5 bodů za úroveň

Můžeš sledovat více cílů zároveň — ať už vestavěným polem senzorů nebo očima, které se mohou otáčet nezávisle na sobě (jako u chameleóna).

Manévr Míření či Hodnocení {druhá kniha, ?} lze normálně použít pouze na jeden cíl. Každá úroveň této výhody ti umožňuje jej vztáhnout na další cíl. Sledovat můžeš jenom ty cíle, o kterých víš a nemůže jich být víc, než máš zbraní, se kterými lze Mířit.

Vynulován, S, O

10 bodů

Vlastně oficiálně neexistuješ. Ani nejvyšší autority v zemi o tobě nic neví. Ve fantasy nastavení můžeš být „tajemný cestovatel“ — přitom o tobě nic nezjistí ani magické vyvolávání informací. Ve světě s vysokou ÚT nejsi zapsán v žádných veřejných záznamech — a pokud už jsou vynalezeny počítače a jedou na nich databáze osobních údajů, neobsahují stejně žádnou známku tvé existence.

Samozřejmě musíš uvést důvod; tvoji rodiče tě třeba při narození schovali, úředně jsi již mrtvý nebo jsi se nějak vymazal se všech záznamů (musíš vysvětlit, jak!)

Pokud chceš v tomto stavu zůstat i nadále, musíš s penězi a majetkem nakládat velmi obezřetně. Bankovní účty musí být dostupné na heslo a ne na jméno (nebo je musíš založit pod Prozatímní identitou {31}).

Pokud o tobě budou chtít autority zjistit více informací, budou zprvu předpokládat, že došlo k nějaké chybě. Pokud ale budou hledat dále, možná dostanou podezření, protože o tvém životě se nikde nevedou žádné záznamy.

Nakonec se tě pokusí zatknout a dát do vězení. Pokud tě nenajdou, odůvodní si to tak, že se přece jenom asi někde stala chyba, a nechají tě být; pokud tě ale chytí, získáváš skvělou možnost několikahodinového zevrubného výslechu, možná obsahujícího i mučení, sondy myslí nebo ještě něčeho horšího. Koneckonců — neexistující osoba nemá žádná práva — a pro tvoje spojence bude velmi těžké vůbec se někde ohnat s tím, že jsi zadržován, protože vlastně vůbec neexistuješ!!

Vysoký práh bolesti, T, O

10 bodů

Jsi sice na zranění stejně náchylný jako ostatní, ale aspoň to tolik necítíš. Když jsi zraněn, nikdy nedostaneš šok a navíc dostáváš bonus +3 na všechny hody na ZD, které provádíš, chceš-li se vyhnout omráčení či vyřazení. Pokud jsi fyzicky mučen, máš +3 na odolání. PJ ti může povolit pokus o nevnímání bolesti i jindy — háže se na Vůli+3.

Vysoký práh bolesti je již obsažen v Superodolnosti {91}; máš-li ji, už si tento koupit nemůžeš.

Vysoká gravitační tolerance, T, O

5 až 25 bodů

Dokážeš fungovat v širokém pásmu různých gravitací. Pro normálního člověka postihy narůstají po pětina G odlišnosti gravitace od gravitace, na kterou je zvyklý (viz Odlišná gravitace {druhá kniha, ?}). Pomalejší zvyšování stojí body: 5 bodů za jeden postih za tři desetiny G, 10 bodů za jeden postih za půl G, 15 bodů za jedno G, 20 bodů za 5 G a 25 bodů za 10 G. Normální lidé za tuto výhodu nemohou zaplatit víc než 10 bodů.

Vysoká zručnost, T, O

5 bodů za úroveň

Máš celkem přesnou motoriku. Každá úroveň (maximum jsou 4) ti dává +1 na OB pro případy nějaké činnosti, která vyžaduje jemnou práci. To znamená všechny hody na OB proti dovednostem Umělec, Klenotník, Vázání uzlů, Zpracování kůže, Kapsář, Šití, Otevírání zámků, Kejkle a Chirurgie. Bonus se aplikuje rovněž i na jemnou práci v oboru dovedností Strojník či Mechanik. Tento bonus se nevztahuje na hody na IQ ani na dost hrubé na OB založené úkoly. Jinak, mávání mečem lze považovat za jemnou práci tak leda pro patnáctimetrového obra, takže v boji tuto výhodu taky nijak neuplatníš. .

Vyšší cíle, M, N

5 bodů

V jednom ohledu tě něco žene nad tvoje normální schopnosti. Funguje to podobně jako nevýhoda Kodex cti {149} — „Bránit všechny ženy“, „Zabíjet všechny demony“ apod. Pokud má PJ pocit, že v plnění svého cíle vytrváváš, dostaneš +1 na všechny hody kostkou, které se přímo týkají tvého Vyššího cíle. Pokud se od vyššího cíle odkloníš, nejenže bonus ztrácíš, ale PJ ti ještě může napařit postih za špatný roleplaying, asi tak, jako bys ignoroval kodex cti.

Vyšší cíle musí být relativně specifické. Cíle jako „Bojovat proti zlu“ nebo „Stavět se proti šlechtě“ jsou přespříliš široké na to, aby byly vyvážené. Vyšší cíl také musí obsahovat pořádnou dávku riskování a minimálně nepohodlí, jestli ne rovnou nebezpečí. Co se týče pragmatických cílů jako „Věrně sloužit svému šéfovi“, PJ by se neměl moc rozpakovat a hned s nimi rázně zatočit.

Vyvinuté smysly, T, O

2 body za úroveň

Máš dobře vyvinuté smysly. Každý vyvinutý smysl je zvláštní výhodou, která dává +1 za úroveň na všechny hody na daný Smysl, který děláš ty nebo PJ za tebe.

vyvinutý sluch ti dává bonus na zaslechnutí něčeho (třeba pokud někdo odjistí pistoli ve tmě).

vyvinutá chuť a čich ti umožní poznat po čichu / chuti nějaké běžné substance (třeba i jed).

vyvinutý hmat ti dává možnost po hmatu rozlišit přítomnost nějakých předmětů (třeba reliéf schované zbraně).

vyvinutý zrak ti dává bonus při hledání něčeho vizuálně (stop, pastí. . .)

Pokud to PJ povolí, můžeš si tuto výhodu koupit třeba i pro Snímání záchvěvů nebo pro Echolokaci.

Ve hře se tato výhoda zpravidla koupit nedá — místo toho se investuje do Vnímání. Pokud ale během hry ztratíš nějaký ze smyslů, PJ ti možná dá možnost utratit našetřené body na vyvinutí ostatních smyslů. Byl-li bys třeba oslepen, můžeš si pořídit Vyvinutý sluch.

Vztah, M, E*5 bodů*

Jsi s jednou jinou osobou svázán zajímavým myšlenkovým proudem. Funguje to podobně jako Empatie {45}, ale jen pro jednu osobu (pořád jednu a tu samou), na jakoukoli vzdálenost a trochu jinak. Vždycky víš, kdy má tvůj partner potíže, kdy potřebuje pomoci, nebo jak se cítí, přičemž vůbec nezáleží na tom, kde je. Nevyžaduje to žádný hod.

Aby Vztah fungoval, musíte si jej pořídit oba dva, a to každý z vás vždy na toho druhého. Nemusíte být milenci ani blízcí přátelé, ale poslední slovo má (hádejte kdo!) PJ. Jinými slovy řečeno : PJ si může přát zakázat tuto výhodu, zvláště pokud by se nějaká HP vážala na velmi silnou NP (třeba nějakého Patrona {68}). Anebo ji může povolit, ale přiklepnout takovým postavám cenu za Neobvyklé pozadí {61}.

Zadržování dechu, T, E*2 body za úroveň*

Umíš pořádně zadržet dech! Každá úroveň této výhody zdvojnásobuje dobu, po kterou to vydržíš (viz Zadržování dechu, {druhá kniha, ?}). Obyčejní lidé si tuto výhodu nesmí vzít — místo toho jim poslouží dovednost Ovládání dechu {227}. Nelidé a superhrdinové mohou Ovládání dechu zkombinovat s touto výhodou!

Zásuvné schopnosti, T/M, E*Proměnná*

Máš nějaké množství bodů, které můžeš při splnění určitých podmínek přesouvat. Můžeš body přeskládat tak, aby ses na čas naučil novou dovednost (kouzlo, techniku atd.) nebo nějakou mentální výhodu, nebo vylepšil to, co už umíš. Když to uděláš, ztratíš vše z toho, v čem byly body uloženy dříve a získáš to, do čeho je vložíš.

Tato výhoda funguje na principu pozic. Do jedné pozice se vejde jedna dovednost nebo mentální výhoda. Každá pozice má pevně určenou základní cenu, ke které se připočítá ještě cena za bod vložený do toho, co v té pozici je. Obě ceny záleží na tom, jaký druh zasouvacích schopností máš.

počítačový mozek Tvoje schopnosti jsou vlastně jenom počítačové programy. PJ se rozhodne, zda-li pro danou dovednost existuje program. Ovládáš-li Telekomunikaci {95}, můžeš si programy stahovat z nějaké sítě, třeba z Internetu. Délka stahování záleží na nastavení — používá se zpravidla rychlost jednoho bodu za sekundu. V některých nastaveních je potřeba si program zaplatit; ten pak stojí přibližně 100 \$ za bod.
Cena za pozici : základ 6 bodů + 4 body za bod schopností.

čipy Něco jako výše, ale programy do sebe musíš zasunout na fyzickém médiu, zpravidla někam do lebky. Vložit nebo vyjmout čip trvá tři sekundy. Čipy mívají zanedbatelnou hmotnost, ale stojí sto až tisíc \$ za bod.
Cena za pozici : základ 5 bodů + 3 body za bod schopností.

superpamatovák Nové schopnosti získáváš superrychlým studiem — rychlost je zpravidla jeden bod za sekundu. Nastudovanou schopnost můžeš ihned zapomenout. Schopnosti lze takto studovat ovšem jen v případě, že máš vhodné podkladové práce (knihy, filmy apod.) PJ pak určí cenu takových podkladů.
Cena za pozici : základ 5 bodů + 3 body za bod schopností.

kosmická síla Prostě si přeješ umět nové schopnosti, a tak se i stane. Trvá to jednu sekundu za každou dovednost. Narodil od ostatních zásuvných schopností máš jenom jednu pozici, do které se vejde neomezeně mnoho schopností. *10 bodů za bod schopností.*

příklad Alex si pořídil dva Čipy. Čip má základovou cenu 5 bodů za pozici. Chce, aby jeden čip udržel schopnost až za dva body (to stojí 6 bodů) a druhý udržel až 5 bodů (a za to zaplatí 15 bodů). Celkem platí 31 bodů a do svého osobního deníku to zapíše jako Čipy (2, 5). Co se týče čipů samotných, ty bude muset někde sehnat — koupit, půjčit si je, nebo je ukrást — ale neplatí za ně body.

Pokud ti trvá přeorganizování bodů déle, kup si omezení Vyžaduje přípravu {127}. Pro schopnost, kterou ihned po použití zapomeneš, kupuj Omezené použití {124}.

speciální vylepšení

fyzické Tvoje schopnost není omezena pouze na dovednosti a mentální výhody. *+50 %, můžeš-li si přibrat i tělesné výhody, +100 %, můžeš-li si vzít cokoli.*

speciální omezení

pouze kouzla Tvými zásuvnými schopnostmi mohou být pouze kouzla, které se zpravidla studují z knihy kouzel. Toto omezení není slučitelné s vylepšením Fyzické. *-20 %.*

virtuální Schopnosti, které získáš, fungují pouze ve virtuální realitě, astrální sféře či jiném dost nepravděpodobném prostředí. *-50 %.*

Zastrašování, M, N*30 bodů jako základ plus 10 bodů za každé -1 k hodů na Strach*

Můžeš zastrašovat ostatní. Je spousta možností, jak se toho dá dosáhnout : skřek, při kterém tuhne krev v žilách, přetvoření těla ohavným způsobem, popřípadě bázeň před bohem nebo i extrémní krása. . .

Když tuto schopnost aktivuješ, kdokoli, kdo tě vidí nebo slyší (jedno z toho. Zvolí se to už při koupi výhody), si musí ihned hodit na Strach (viz hody na Strach, {druhá kniha, ?})

Hod na Strach se opraví podle všeho, co je napsáno u Oprav hodu na Strach {druhá kniha, ?}. Další oprava může plynout z tvé schopnosti; za každých dalších deset bodů, které kromě základních třiceti zaplatíš, znamenají opravu -1 pro všechny v jejich hodu na Strach. Pokud strašíš tu samou oběť vícekrát, má ke svému hodu +1 za každé strašení kromě prvního. během 24 hodin po prvním strašení. Pokud se tvé oběti hod na Strach nepodaří, po celou další hodinu bude tvým strašením neovlivněna.

Přidej omezení Útok zblízka {126}, pokud tvoje Zastrasování účinkuje pouze na ty, kterých se dotýkáš.

speciální vylepšení

vždy zapnuto Nemůžeš svoje zastrašování vypnout! To dost podráždá tvoje společenské vztahy. . . Zpravidla se toto omezení vyskytuje pouze v extrémních úrovních Tělesného vzhledu — zpravidla to budou úrovně Zastrasující, Příšerný nebo aspoň Odporný, ale na druhou stranu to může být i Nadpozemský. . . -20 %.

Zatemnění, T, E*2 body za úroveň*

Vytváříš nějaký efekt, který aktivně blokuje jeden smysl. Tímto smyslem je pak velmi obtížné rozeznat tebe a cokoli v tvém okolí. Smysl, který bude blokován, se musí určit již při kupování výhody. Kromě nějakého z pěti lidských smyslů lze zatemňovat i senzorové výhody, jako Infravidění, Radar nebo jednu určitou Detekci. Příklady budiž tyto : Zatemnění (Vidění) pro mlhu, Zatemnění (Slyšení) pro ohlušující randál, Zatemnění (Radar) pro blokování radarového signálu.

Zatemnění ovlivňuje kruhovou plochu o poloměru dvou metrů. Střed je pod tvýma nohama. Pokud chceš větší poloměr, dokup Plošný účinek {115}. Všichni (včetně tebe!) pak mají na detekci čehokoli v dané oblasti daným smyslem -1 za úroveň ke svému hodu na Smysly. Deset úrovní daný smysl zcela zablokuje. Daným smyslem se ale dají snadno rozeznat hranice ovlivněného prostoru — na to je bonus +1.

speciální vylepšení

obránné Tebe tvoje vlastní Zatemňování neovlivňuje. +50 %.

rozšířené Každý další smysl, který s tím prvním aspoň trochu souvisí (Infravidění pasuje k normálnímu zraku, Sonar k normálnímu sluchu apod.) a je blokován stojí 20 procentních bodů.

střelné Zamlžovací účinek se může vytvořit na ploše se středem někde jinde. To je střelecký útok s parametry 1/2Šk 100, Max 100, Přs 3, kadence 1, bez střeliva a ZR 1. Trvání je 10 sekund. Na změnění těchto parametrů lze uplatnit i další možnosti. Narozdíl od obvyklého vylepšení Střelný {118} ti toto vylepšení umožňuje vypálit znova i v případě, že předchozí střela ještě účinkuje. +50 %.

nezaznamenané Tvoje schopnost funguje jako magická zóna ticha nebo něco takového. Nelze tedy vůbec určit hranice efektu. +100 %.

speciální omezení

vždy zapnuto Sám tuto výhodu nikdy nemůžeš vypnout. -50 %.

Znova probuzen, M, N*10 bodů*

Pamatuješ si dovednosti (kouzla, techniky apod.) z předchozích životů. Tyto dovednosti si musíš normálně pořídit; tato 'výhoda' je pouze zvláštním Neobvyklým pozadím {61}, které vysvětluje, jak je možné, že ses to naučil bez učitele. Tato výhoda je dostupná pouze v případě, že je v daném světě reinkarnace běžná (rozhodne PJ).

Způsob utrpení, T, E*10 bodů za úroveň*

Ovládáš útok, který má sice obtížný a postihující, leč nepoškozující účinek : oslepení, ochromení, oslabení atd. To může být cokoli : třeba ultratechnická paprsková zbraň, chemický sprej, nadpřirozený útok pohledem atd. Všechny podrobnosti se musí určit již při koupi výhody.

Způsob utrpení je střelecký útok s parametry 1/2Šk 10, Max 100, Přs 3, kadencí 1, bez střeliva a se ZR 1, ačkoli

samozřejmě lze tyto parametry upravit užitím nějakých možností.

Pokud výstřelem zasáhneš, tvoje oběť dostane hod proti ZD + 1 – úroveň této výhody (takže první úroveň znamená obyčejný hod na ZD). Oběť dostane také jako bonus svou OPŠ, pokud nemáš na této výhodě žádnou z možností Všeobecně jedovatá látka, Kontaktní, Kosmické, Nositel, Prokletí, Dusivá látka nebo Založeno na smyslech. Účinek OPŠ lze snížit pomocí Dělitele zbroje {112}. Oběť dostane +3, pokud je za dostřelem 1/2Šk. Pokud se oběti její hod na ZD povede, nebude nijak ovlivněna. Pokud tomu ovšem tak není, bude vystavena účinkům této výhody. Implicitně je omráčena {druhá kniha, ?} a na zotavení háže každou sekundu proti ZD + 1 – úroveň této výhody.

Pokud tvoje Způsob utrpení způsobuje něco jiného než omráčení, musíš si na to koupit speciální vylepšení (viz níže). Můžeš zkombinovat několik efektů tak, že si vezmeš víc vylepšení. Těmito efekty pak oběť bude trpět zaráz.

Další útoky, které vytvoří ten samý efekt, nejsou kumulativní — použije se ten nejhorší. Speciální vylepšení níže se použijí na vytvoření specifických útoků.

Většina vylepšení a omezení útoku je logická. Oslepující záblesk je třeba Založen na smyslech {119}, většina drog má Nositele {114}, Všeobecně jedovatého {119} či Kontaktní {113}; magické útoky používají Prokletí a útoky dotykem volají po užití Útok zblízka {126}. Pokud tvoje výhoda vyrobí dva a víc účinků zároveň, některé z nich mohou být označeny jako podružné. Podružné efekty se spustí pouze, pokud oběť svůj hod na ZD prohraje aspoň o 5 nebo hodí kritický neúspěch. Podružný efekt stojí jednu pětinu procentních bodů; tak třeba podružný Infarkt stojí místo tří set procent pouze šedesát.

Jakmile jsi zvolil všechny možnosti, pořádně svůj útok popiš. Řekni, na čem se zakládá, jak to funguje apod.

speciální vylepšení výhoda Oběť se okamžitě octne pod vlivem určité tělesné nebo mentální výhody. Výhody s okamžitými účinky se spustí ihned po zásahu, pokud se hod nepodaří, tj. Teleport ihned teleportuje cíl. Výhody, které se dají vypínat a zapínat, se automaticky zapnou na tolik minut, o kolik oběť prohrála svůj hod. Oběť je nemůže vypnout. *+10 procentních bodů za každý bod ceny výhody, tj. Nehmotný by stál +800 %! Pokud má výhoda úrovně, určí i úroveň.*

postih k atributům Oběť na chvíli ztratí něco ze svých atributů. Cena je +5 procentních bodů za -1 SL nebo ZD, popřípadě +10 procentních bodů za -1 IQ nebo OB. Třeba útok, který by způsobil OB-3 IQ-2 by stál +50 %. Všechny dovednosti, které na daném atributu se sníží. Postih k SL sníží také ZZ a poškození, snížení IQ má za následek i snížení Vůle a Vnímání. Jiné Druhotné údaje už nejsou ovlivněny, třeba snížení ZD nemá za následek žádnou změnu na Základní rychlosti ani BÚ. Postih trvá tolik minut, o kolik oběť prohrála svůj hod.

kóma Oběť se zhroutí a ihned omdlí; nebude-li se o ni postaráno, zemře v řádu dní, viz Smrtelné stavy {druhá kniha, ?} *+250 %*.

kumulativní Opakované útoky se kumulují! Toto si lze vzít pouze zároveň s Postihem k atributům nebo s výhodou, Nevýhodou nebo Negací výhody, které se měří na úrovně. *+400 %*.

nevýhoda Oběť dočasně získá jednu nebo více určitých tělesných a/nebo mentálních nevýhod (ale ne Dobrovolnou mentální nevýhodu). Pokud má nevýhoda úrovně, specifikuj i úroveň. Nevýhodu má oběť na tolik minut, o kolik prohrála svůj hod. *-1 procentní bod za bod nevýhody*.

infarkt Oběť utrpí infarkt a nebude-li náležitě ošetřena, zemře v řádu minut; viz Smrtelné stavy {druhá kniha, ?}. *+300 %*.

znemožnění Oběť je zasažena nějakým účinkem, který ji vyřazuje na tolik minut, o kolik prohrála svůj hod na ZD. Poté je omráčena, dokud se jí nepodaří hodit na ZD (háže se jednou za sekundu). Pokud zkombinuješ Znemožnění s něčím dalším (třeba s Otravností), funguje tento další efekt stejně dlouho jako Znemožnění a nahradí omráčení. Znemožnit lze následujícími způsoby: Zmámit +50 %, Vyvolat halucinace +50 %, Vyvolat zvracení +50 %, Uvést v agónii +100 %, Dusit +100 %, Uvést v euforii +100 %, Vyvolat záchvat +100 %, Ochromit +150 %, Uspat +150 %, Uvést v mdloby +200 %. Pro herní účinky viz Znemožňující účinky {druhá kniha, ?}.

otravné Oběť se octne v nějakém otravném, ale ne moc vážném stavu. Tento stav se dostaví místo omráčení a trvá tolik minut, o kolik oběť prohrála svůj hod. Možnosti jsou tyto (pro definice viz Otravné stavy {druhá kniha, ?}) Podnapilost +10 %, Kašel +20 %, Opilost +20 %, Střední bolest +20 %, Euforie +30 %, Nevolnost +30 %, Krutá bolest +40 % nebo Otřesná bolest +50 %.

negace výhody Oběť ztratí na určitou dobu (tolik minut, o kolik prohrála svůj hod) určitou výhodu. Výhoda, která se neguje, se musí určit již při koupi výhody. Pokud oběť tuto výhodu nemá, nestane se nic. *+1 % za bod výhody. Pokud má výhoda úrovně, musí se uvést i konkrétní úroveň.*

omračující Může se koupit pouze k vylepšením Výhoda, Postih k atributům, Nevýhoda či Negace výhody. Pokud se oběť neubrání, je kromě ostatních účinků i omráčena. *+10 %*.

Zuby, T, E*0 až 2 body*

Kdokoli s ústy má i tupé zuby, kterými se dá kousat za bod-1 drtivého poškození. Stojí to 0 bodů. Ty to ale umíš líp...

ostré zuby Jako ty, co má většina masožravců. Kouše se jimi za bod-1 sečného poškození. *1 bod.*

ostrý zobák Jako u nějakého dravce. Způsobí bod-1 velkého bodného poškození. *1 bod.*

tesáky Způsobují bod-1 prorážecího poškození. *2 body.*

Zvedací síla, T, E*3 body za úroveň*

Tvoje schopnost něco zvedat je vyšší, než je u lidí běžné. Tuto výhodu mívají zpravidla vozidla. Úroveň této výhody si přidej k SL při určování ZZ {17} a vůbec vyhodnocování všeho, co se týká zvedání, nošení, tlačení a tahání. Zvedací SL se připočte i v případě, že je potřeba vyvíjet stálý tlak (popadnutí, dušení atd.). Zvedací síla nevylepšuje SL při určování Žt, počítání výsledků hodu či poškození se zbraní v ruce.

Pokud sis svou SL koupil se slevou za ObrModif, můžeš ji aplikovat i zde; o slevě za žádné vhodné končetiny to ale neplatí.

Zotavení, T, E*10 bodů*

Pokud upadneš do bezvědomí, dokážeš se z něj probrat mnohem rychleji než ostatní. Všechny časové údaje se pro účel určení doby bezvědomí dělí 60 : z hodin se stanou minuty, z minut sekundy atd. — dokonce i měsíční kóma se promění v pouhého dvanáctihodinového šlofíka.

2.5 Zvláštnosti

Zvláštnost je velmi malá výhoda, která stojí jenom za jeden bod. Zvláštnosti se nedají upravovat vylepšeními ani omezeními a mohou být přidávány přímo ve hře bez nějakého ohrožení herní rovnováhy. Zvláštnosti jinak užívají stejná pravidla jako obyčejné výhody.

PJ by měl vytvářet svoje vlastní zvláštnosti. Žádná zvláštnost by neměla poskytnout bohatství, společenské postavení nebo bojový bonus. Lze povolit celkem skromný bonus (až +2) na nějaké použití atributu, dovednosti nebo hodu na reakce, které není moc obvyklé. PJ může občas povolit i štedřejší bonusy, ale jen v těch případech, kdy je zvláštnost tak nepoužitelná, že je +2 málo.

udělátor, T, E Tvoje tělo obsahuje nástroj nebo nějakou užitečnou věc, která poskytuje malý nebojový bonus (třeba sirénu nebo vysavač).

zpracování alkoholu, T, O Tvoje tělo dokáže účinně zpracovat alkohol. Můžeš pít velmi dlouho a neutrpět přitom žádnými účinky opilosti. Na všechny hody na ZD související s opilostí máš +2.

samotrans, M, O Můžeš přejít do transu, kdykoli se ti zlíbí. Chce to jednu minutu soustředění a úspěšný hod na Vůli s -1 za každý pokus do hodiny od prvního pokusu. Trans ti dává +2 na hody na kontakt s duchy a podobnými individui. Na zrušení transu je potřeba hod na Vůli; pokud se ti nepovede, můžeš zkusit další každých pět minut.

hluboký spánek, T, O Dokážeš usnout i ve špatných podmínkách a vzbudí tě jen velmi málo nepříjemností. Nikdy netrpíš žádnými postihy za (ne)kvalitu spánku. Na zjištění nějakého rušivého efektu a vzbuzení se je potřeba klasický hod na IQ; pokud máš Bojové reflexy, je úspěch automatický.

kožešina, T, E Máš pěkně huňatou kožešinu, která tě chrání před škodlivými účinky slunce (úpal, úžeh, spálení se...) Tlustší kožešina může ospravedlnit 1 až 3 úrovně Teplotní tolerance nebo Přirozené zbroje. Ostatná „kožešina“ může ospravedlnit Bodce {36}, ale tyto výhody si musíš zakoupit také!

upřímná tvář, T, O Vypadáš prostě čestně, spolehlivě, slušně a celkem neškodně. To nemá nic co do činění s těmi, kdo tě znají, ani s tím, jaký doopravdy jsi! Lidé, kteří tě neznají, se ti budou spíše svěřovat se svými problémy a naopak, nebudou tě zahrnovat, pokud hledají kriminálního nebo nějakého potíživistu. Nebudeš nikým nijak zvlášť podezírán z nějakých přestupků či zločinů. Příslušníci bezpečnostních složek tě nebudou prohledávat, pokud nemají důvod, proč tě podezírat (nebo pokud nevybírají doopravdy náhodně). Máš +1 na hody na Obelhávání, kdy se snažíš někomu namluvit, že jsi nevinný.

bez kocoviny, T, O Ať piješ, jak piješ, kocovina se nikdy nedostaví. To ovšem neznamená, že se nemůže dostavit otrava alkoholem — můžeš umřít, jenom tě při tom nebude bolet hlava...

průrazný hlas, T, O Dokážeš si už zařídit, aby tě někdo poslouchal! V situacích, kde chceš být slyšen i přes hluk, dostanou ostatní +3 na jejich Slyšení. PJ může povolit i +1 na Zastrasování řečem.

čistý metabolismus, T, E Jsi docela čistý. Tvoje tělo vyrábí jen minimum čistého odpadního materiálu. Samotnému se ti nemůže stát, že bys špatně dýchal, příliš se potil nebo měl kožní problémy. To dává -1 na pokusy tě vyčmúchat podle zápachu a +1 na reakci od ostatních, jsi-li s nimi uzavřen v nějakém (relativně) stísněném prostoru (malíčké vesmírné lodi, ponorce, výtahu atd.)

podivnost, M/T, O Máš nějakou zajímavou a naprosto nedůležitou vlastnost, která tě odlučuje od toho zbytku. Nedává ani bojové, ani reakční bonusy a nelze jí užít na vydělání peněz, ale občas (rozhodne PJ) by mohla vydělat nějakou malou výhodu. Že si nedokážeš představit, co to znamená? Hle, zde pár příkladů : tvoje oblečení se nezašpiní, ani v boji nebo po nedobrovolné koupeli v Ganze; můžeš běhat, šplhat, bojovat v botách na vysokém podpatku a netrpět přitom žádným postihem za to, že sklon chodidla k zemi je šedesát stupňů; máš vždy skvěle učesané vlasy a ani po boji, ani po koupeli se ti nerozcuchají, apod., apod.; možností jest mnoho.

2.6 Možnosti

Možnost je nějaký dodatek k výhodě, který mění způsob, jakým daná výhoda funguje. Jsou dva základní typy možností : vylepšení a omezení. Přidat vylepšení znamená zdražit danou výhodu a získat nějaké posílení jejich účinků; omezení pak funguje přesně naopak — zlevní výhodu, ale učiní ji slabší.

Cena se vyjadřuje v procentech. Třeba vylepšení, které stojí +20 %, zvýší cenu jím vylepšené výhody o pětinu — výhoda o ceně 5 by zdražila na 6, výhoda o ceně 100 by šla na 120 apod. Omezení fungují podobně — omezení za -50 % sníží cenu výhody na polovinu, ale asi ji i celkem drasticky oslabí.

Na jakoukoli výhodu můžeš aplikovat jakýkoli počet možností. Sečti jejich hodnoty v procentních bodech — tím získáš celkový jednotný modifikátor — a ten aplikuj na cenu. Nedělej to tak, že je všechny uplatníš jeden po druhém! Pokud máš na výhodě čtyři možnosti za +10 %, +40 %, -30 % a -45 %, dává to jednotný modifikátor -25 %. Pokud bys je ovšem aplikoval postupně (a tak my to dělat nebudeme, protože to je špatně), získal bys -40, 71 %. Rozdíl, co?

Pokud ti vyjde jednotný modifikátor méně než -80 %, vem ho jako -80 %. Takže je vlastně jedno, kolik omezení si na výhodu navěšíš, ale její cenu stejně pod jednu pětinu nesnížíš.

PJ má samozřejmě poslední slovo — jak ohledně toho, které vlastnosti můžete upravovat, tak ohledně toho, kterými možnostmi. Některé kombinace prostě nedávají smysl (Nestárne + Omezené použití ??), některé se dají snadno zneužít, jiné se nehodí do kampaně. Procentní modifikátory také hodně navyšují potřebnou matematiku. Pokud matematiku nemilujete, ať PJ celou tuhle parádu s možnostmi klidně zakáže. . .

Speciální možnosti

U některých výhod a nevýhod jsou uvedeny i „speciální vylepšení“ a „speciální omezení“. Tyto možnosti lze aplikovat pouze na dané vlastnosti. PJ ovšem může jejich působnost rozšířit i na některé, účinkem celkem podobné vlastnosti.

Dosah, Prostor a Trvání

Při aplikování možností občas potřebuješ znát dosah, plochu účinku a trvání výhody — zvláště tehdy, když to není přímo určeno, například v případě, kdy dáváš vylepšení Střelný {118} nějaké výhodě, která jinak účinkuje jen zblízka. Pak je nutno předpokládat, že dostřel je 100 metrů, prostor je válec s podstavou o poloměru 2 metrů a výšce 3,6 m, pokud to někoho zajímá, a trvání je deset sekund, pokud není napsáno jinak.

Vylepšení a omezení útoku

Některá vylepšení jsou tu pouze pro Způsob utrpení, Vnitřní útok, Spoutání a další výhody, které mají vylepšení Střelný {118}. Říká se tomu „modifikátory útoku“. Některé z nich mají ještě další omezení; tak třeba Dělení zbroje se dá přidat pouze k vnitřnímu útoku či Způsob utrpení. Tato vylepšení jsou označena písmenem **Ú**

Zapínání a vypínání vylepšení

Pokud užíváš vylepšenou schopnost, musíš automaticky použít všechna vylepšení, pokud ovšem sama výhoda či vylepšení neumožňuje některá z nich vypnout (Zpravidla se stává, že některá vylepšení nelze užít; to ale neznamená, že nejsou zapnuta). Pokud si chceš vybírat, která budou zapnuta a která vypnuta, vem si vylepšení Volba vylepšení {119}.

2.6.1 Seznam vylepšení

Vylepšení lze aplikovat na výhody. Jen málokdy to lze provést i s základními atributy nebo Druhotnými údaji. PJ může dokonce povolit některá vylepšení i na dovednosti, ale je to dost složité na vysvětlení (pokud ta dovednost nefunguje celkem jako výhoda, což může být o některých, které od přírody ovládají ne-lidé, i pravda). Pokud je za názvem vylepšení uvedeno **Ú**, znamená to, že jej lze aplikovat pouze na útočné výhody.

Aura, Ú*+80 %*

Tvůj útok má formu aury, která zacílí útokem každého, kdo se tě dotkne, nebo koho se dotkneš ty (dosah R). Pokud tě zasáhne zbraň, aura ovlivní danou zbraň. Auru můžeš vypínat a zapínat vždy na začátku svého kola (pokud tomu tak není, kup si Vždy zapnuto {127}). Auru si musíš vzít s Útokem zblízka na úrovni -30% (dosah R) a přitom nemáš nárok na -5% za „nemůže kryt“.

Klasickým příkladem aury je plamenný obal kolem ohnivého elementála. Podívej se na Tělo z ohně {309} — tam najdeš příklad, jak to sepsat.

Cyklický, Ú*+Proměnná*

Toto vylepšení je dostupné pouze pro vnitřní útoky, které cíl mají typ oheň, žíravina, znavující nebo jedovatý. Reprezentuje se tak, že účinky útoku na oběti zůstávají; kyselina, jed, nemoc, tekutý oheň apod. (Útoky, jejichž účinky zůstávají na prostředí, se musí zpracovat pomocí vylepšení Trvající {119})

Cyklický útok poškodí svůj cíl normálně — ale jestliže byl cíl zasažen a poškozen, bude poškozován dále, a to vždy poté, co uplyne určitý čas! Všechny možnosti, které ovlivňují průraznost útoku (Nositel, Kontaktní ap.) se uplatní i v dalších cyklech útoku; třeba Cyklický útok s Nositelem ignoruje OPŠ i nadále. Poslední, a asi nejhorší vlastností cyklických útoků, je, že oběť nemůže nijak získat zpět životy a BŮ, které pozbyla v důsledku cyklického útoku, dokud tento cyklický útok neskončí!

Musíš určit nějakou rozumně velkou množinu okolností, které působení tvého cyklického útoku zastaví. Na zastavení cyklického poškození žíravinou nebo ohněm může zabrat omytí vodou či dušení ohně válením se vůkol po zemi. Takové činnosti mohou zabrat jednu i více sekund a vyžadovat hod na OB nebo IQ. Znavující útok nebo útok jedem může vyžadovat lékařskou péči a podání příslušných léčiv (nebo drog!). Detaily jsou na P.J. Základní hodnota Cyklického útoku záleží na tom, jak často se cíl poškozují:

Interval	Cena
sekunda	+100 %
deset sekund	+50 %
minuta	+40 %
hodina	+20 %
den	+10 %

Útoky žíravinou či ohněm by neměly mít interval větší než deset sekund. Oběť, která se poškozují každou sekundu, by si (chce-li PJ) mohla házet na Strach!

Základní hodnota se znásobí počtem cyklů (do toho se nepočítá první účinek útoku, který oběť zakusí rovnou po něm). Velké počty cyklů by PJ měl vymezit pro útoky, které působí méně než 1k poškození.

Cyklické útoky jsou často Odolatelné {123}; je-li tomu tak, je v každém cyklu před vlastním útokem ještě proveden hod na ZD a zdaří-li se, cyklický útok ihned pomine a oběť už nebude ani v tomto cyklu zraněna. Pokud tedy útok je Odolatelný, cena Cyklického se půlí.

Některé cyklické útoky mohou být nakažlivé — oběť může, dokud je pod jejich vlivem, kazit ostatní (jako u Nemoci {druhá kniha, ?}). To zvyšuje celkovou cenu o $+20\%$ pro málo nakažlivý útok a o $+50\%$ pro vysoce nakažlivý útok.

Tyto faktory jsou kumulativní. Třeba odolatelná nemoc, která účinkuje denně po dobu 1 měsíce, by stála $+10\%$ krát 30 (třicet dalších cyklů) lomeno dvěma (kvůli odolatelnosti), tj. $+150\%$. Pokud by byla vysoce nakažlivá, stálo by to $+200\%$.

Dělení zbroje, Ú*+Proměnná*

Tvůj útok dokáže prorazit větší množství zbroje, než ukazuje jeho základní poškození.

Zbroj se dělí	Cena
dvěma	+50 %
třemi	+100 %
pěti	+150 %
deseti	+200 %

Toto vylepšení mohou mít pouze Vnitřní útoky a Způsob utrpení. Dělení zbroje je

„modifikátorem průraznosti“, takže jej nelze kombinovat s dalšími modifikátory průraznosti, jako Kontaktní {113} nebo Nositel {114}.

Drift, Ú*+20 %*

Toto vylepšení lze přiřadit jakémukoli útoku s vylepšením Prodleva {116} nebo Trvající {119}. Útokem se akorát umístí jeho účinek, který je pak rozháněn větrem, plave s vodními proudy apod., zkrátka se podřizuje přírodním

podmínkám. To se použije nejlépe pro plovoucí miny či bojový plyn.

Dusivý, Ú

+50 %

Aby měl účinek, musí být tvůj útok vdechnut. Tak se tedy stane, že ignoruje veškerou OPŠ, ale na druhou stranu, nebude-li vdechnut, neúčinkuje, takže jedinci, kteří Nedýchají {60} či mají Filtr v plicích {46}, popřípadě na sobě mají i prachobyčejnou plynovou masku, jsou na tvůj útok imunní. Pokud není dostupné ani jedno z toho a cíl zjistí, že se blíží dusivá útok (je to hod na Smysly), může zadržet dech (viz Zadržení dechu {druhá kniha, ?}). Pokud chceš zařídit, aby tvoje útoky nebyly tak nápadné, vem si vylepšení Špatně rozpoznatelný {118}.

Toto vylepšení lze přidat pouze k vnitřnímu útoku, který působí jedovatou nebo znavující škodu nebo výhodě Způsob utrpení. Je nutné jej také zkombinovat s aspoň jedním z Plošného účinku {115}, Kužele {113} či Proudů {117}. Vylepšení Trvající {119} není sice nutné, ale běžné.

Dusivá látka je „modifikátor průraznosti“. Nelze ji kombinovat s jinými modifikátory průraznosti, třeba s Nositelem {114}.

Kontaktní, Ú

+150 %

Pro útoky s Plošným účinkem {115} nebo Kuželem {113} je toto vylepšení. Pro jeho účinky viz Kontaktní, omezení {122}.

Kosmický

+Proměnná

Tvoje schopnost účinkuje na vyšší úrovni, než je ve hře běžné. Umožní ti to například pracovat ve všech podmínkách a možná i ignorovat cizí síly, které tě blokují! Hodnota tohoto vylepšení záleží na tom, na jakou výhodu je aplikována.

ani útočná, ani obranná výhoda Tvoje schopnost není podrobena obvyklým omezením. Léčení může třeba zrušit i „nevléčitelné“ nemoci, tvoje Nehmotnost ti může umožnit procházet i překážkami, které jsou na zastavování nehmotných stavěné nebo lze svou Proměnu učinit imunní na negaci vnějšími silami. +50 %.

obrana Tvoje obranná výhoda vykazuje svoje výhody i proti útočným schopnostem, které jsou také Kosmické. +50 %.

útok s pokračujícím účinkem Tvůj útok má trvalý efekt, který může zrušit pouze jiná Kosmická síla; třeba Vnitřní útok ohněm, který nelze zrušit vodou, jedovatý Vnější útok, který působí cyklické poškození, které nelze zastavit s danou lékařskou technologií. To ale neneguje odolnost cíle! OPŠ se pořád počítá do vyhodnocení útoku a, je-li tvůj útok Odolatelný, si pořád smí hodit na ZD a útok tak zneškodnit. +100 %.

neodolatelný útok Tvůj útok neguje ochranu cíle, takže Vnitřní útok může obejít OPŠ, Ovládání mysli může ignorovat Myšlenkový štít apod. Cíl se může ovšem stále pokusit o aktivní obranu. Tento druh vylepšení nelze kombinovat s ostatními modifikátory průraznosti. +300 %.

Kužel, Ú

+Proměnná

Účinek tvého útoku se rozprskne do kuželovitého prostoru, kde ovlivní každého, kdo tam stojí. Kužely používají speciální pravidla; viz Plochu a rozšiřující se útoky {druhá kniha, ?}. Určí maximální šířku kužele v metrech a maximální dosah útoku. Kužel stojí +50 % plus 10 procentních bodů za metr maximální šířky.

Kužel nelze kombinovat s Plošným účinkem, Aurou, Proudem, Útokem zblízka, Rychlou střelbou a Výronem.

Méně unavující

+20 procentních bodů za úroveň

Toto vylepšení si smíš vzít pouze pro schopnosti, jejichž použití nebo udržování stojí BÚ. Nelze si jej vzít pro výhodu, která má omezení Obvykle zapnuto. Každá úroveň této výhody znamená zlevnění užití schopnosti o 1 BÚ. Pokud musíš pravidelně schopnost udržovat, počet BÚ, který na takovou údržbu musíš investovat, se snižuje také o 1 BÚ za úroveň.

Naváděný, Ú

+Proměnná

Můžeš svůj útok navádět na nepřítele — nebo se může navádět sám! Toto vylepšení lze použít na tvorbu naváděných raket a nadpřirozených jevů jako magický oštěp, který hledá sám své nepřátele.

ovládaný Po spuštění útoku jej navádíš s pomocí vlastní dovednosti. To znamená, že můžeš ignorovat veškeré postihy za dostřel na zásah. Pokud je tvůj cíl tak daleko, že útok potřebuje k jeho dosažení více kol, musíš se každé kolo soustředit, chceš-li, aby útok mohl příští kolo opět pokračovat. Pokud koncentraci přerušíš,

útok vyprší (projektil se poroučí k zemi). Pokud se cíl útoku vyklidí z dohledu a útok je pořád na cestě za ním, automaticky mine. +50 %.

naváděný Tvůj útok se navádí a seřizuje sám. Je tedy nutné určit, jak je možné, že tak činí, a jak zjišťuje, kde je nepřítel — jestli vidí nebo jestli má nějakou senzorovou výhodu jako Detekci {40}, Infravidění {48}, Noční vidění {63}, Echolokaci {44} či Snímání záchvěvů {85}. Útok tedy dostává postih podle toho, jak prostředí působí na jeho smysl. (To také znamená, že nejjednodušším způsobem, jak takový útok vykýt, je zmást jeho smysl (radaru sice nevádí tma, ale dá se zaseknout)). Aby se útok mohl přimknout k cíli, musíš (ty!) na cíl provést Míření a hodit si proti příslušné dovednosti. Dále se háže proti dovednosti útoku — ta je 10, pokud jsi však uspěl ty ve svém hodu, může se k tomu připočíst i jeho Přesnost. Cena Navádění je +50 % a 1 procentní bod za každý bod, který by daný naváděcí mechanismus stál, kdyby byl koupen co výhoda (nelze tam přidat žádné možnosti). Navádění s Infraviděním tedy stojí +60 %. Běžné vidění nepřipočítává nic, znamená tedy cenu +50 %.

Pokud má ovládaný či naváděný útok parametr $1/2\text{Šk}$, ber to jako rychlost letu projektilu v ms^{-1} ; tzn. útok na cíl, který od tebe není dál než $1/2\text{Šk}$, bude zasažen ještě to kolo, ve kterém jsi jej napadl. Vzdálenější cíle jsou zasaženy později. Poškození se nerozpůlí, ale hod na útok se odloží až do doby, kdy útok doletí ke svému cíli. Pro více informací viz Ovládané a naváděné zbraně {druhá kniha, ?}.

Nositel, Ú

+Proměnná

Účinky tvého útoku jsou cíli doručeny „nositelem“. Toto vylepšení se používá na reprezentaci jedu na šípce, výbušniny v průrazné střele apod. Jako nositele si musíš vybrat jiný útok. To může být buď zbraň, která je součástí tvého těla, nebo Vnitřní útok (zpravidla nějaký, který působí sečné, bodné či prorážecí poškození). Vlastní útok, který je nesen, má pouze svoje poškození a jeho druh, všechno ostatní závisí na nositelském útoku. Nesený útok zasáhne pochopitelně pouze v případě, že nositel zasáhl a prorazil zbroj. Pokud se to povede, zbroj už nesenému útoku v jeho konání nepřekáží.

Pokud je nositel přirozenou zbraní, jako jsou Zuby či Drápy, je Nositel vylepšení za +0 % (**Výjimka** : na pasivním nositelském útoku, jako třeba na Bodcích, je Nositel omezení s cenou −50 %).

Pokud je nositelem Vnitřní útok, záleží cena vylepšení na možnostech, které nositele ovlivňují. Cena vylepšení je rovna součtu každé z těchto možností, které na vnitřní útok působí: Vždy zapnuto, Aura, Kužel, Drift, Výron, Pouze tísňové použití, Větší zpětný ráz, Ovládaný, Naváděný, Zvýšený dosah, Proud, Omezené použití, Prokletí, Útok zblízka, Vyžaduje přípravu, Rychlá střelba, Snížený dosah, Zabere víc času, Potřebuje nabít, Pouze v mdlobách, Neovladatelný a Nespolehlivý. Pokud se žádné z těchto vylepšení na nositelský útok nevztahuje, toto vylepšení stojí +0 %. Je také nutné vzít na vědomí, že nesený útok sám žádnou z těchto možností mít nesmí; to je možné pouze pro nositele.

Nositel je modifikátor průraznosti; má-li jej nesený útok, už nemůže mít žádný z dalších modifikátorů průraznosti, ačkoli nositel sám je mít může.

Oprava poškození, Ú

+Proměnná

Vnitřnímu útoku můžeš dát jednu nebo více těchto možností. Ty pak dokreslí jeho účinky:

dvojitý šok z tupé rány Dostupné pro vnitřní útoky, které činí poškození ohněm, žíravinou, sečné, bodné či prorážecí. Útoky ohněm a žíravinou, které jsou takto vylepšeny, způsobují šok z tupé rány — za každých deset poškození, které pohltila ohebná zbroj, stejně cíl jeden život ztratí. Sečné, bodné a prorážecí útoky s tímto vylepšením pak mají šok z tupé rány účinnější — 1 žt za 5 poškození zachycených ohebnou zbrojí. 20 %.

dvojitě odhození Toto vylepšení umožní sečnému či drtivému útoku zdvojnásobit účinek odhození, viz Odhození {druhá kniha, ?}. 20 %.

výbuch Útok způsobí v místě dopadu rány výbuch (pokud se netrefíš, hod' si na Rozptyl {druhá strana, ?}). Cíl utrpí poškození jako obvykle, ale všichni, kdo jsou poblíž, utrpí vedlejší poškození, které je rovno základnímu poškození dělenému trojnásobkem vzdálenosti v metrech od původního cíle. Pokud má útok Dělitele zbroje {112}, zbroj se vydělí pouze primárnímu cíli. Můžeš si vzít až dvě další úrovně Výbuchu. Vlastně to funguje tak, že těm, kteří měli tu smůlu a byli moc blízko, bude způsobeno víc poškození. Spočítá se to podle vzorce $\frac{\text{poškození}}{(4 - \text{úroveň}) \times \text{vzdálenost}}$. Toto vylepšení je zpravidla dostupné pouze drtivým a ohnivým útokům, ale PJ může udělat výjimku. Více o výbuších {druhá kniha, ?}. 50 procentních bodů za úroveň.

rozstřel Útok se při dopadu rozbije a rozptýlí do okolí nebezpečné střepiny. Nejdřív je nutné se rozhodnout,

kolik poškození střepiny způsobí — za každou kostku připočti 15 procentních bodů. Toto poškození se pak zaznamená do závorek za základní poškození útoku. Každý v okruhu pěti metrů za kostku je pak napaden s účinnou dovedností 15. K tomu se musí připočítat oprava za dostřel. Dostřel se počítá od místa dopadu útoku; viz Poškození rozstřelem {druhá kniha, ?}.

Střepiny způsobí sečné zranění. Pokud přidáš Rozstřel k útoku s vylepšením Zápalný (níže) nebo s ohnivým poškozením, jsou střepiny také Zápalné a nemusí se za to nic platit. Pokud jej přidáš na útok, který má Nositele, střepy zasáhnou primární cíl automaticky. Rozstřel jde často ruku v ruce s Výbuchem (výše), ačkoli to samozřejmě není podmínkou.

Rozstřel stojí +15 procentních bodů za kostku. Poškození [2k] nebo [3k] je běžný výbuch granátu. Nejvyšší možné poškození střepinami je rovno základní škodě útoku, nejvíce však [12k].

Horké střepiny : Střepiny nezpůsobují sečné poškození, ale poškození ohněm s možností Cyklický (šest desetisekundových cyklů) a s Činitelem zbroje 5 {121}. Cena se nemění.

Stojí +15 procentních bodů za kostku poškození střepinami.

nezdravý stav Ke svému znavujícímu Vnitřnímu útoku můžeš přidat ještě jedno z těchto vylepšení : Dehydrace +20 %, Utonutí +0 %, Zmrznutí +20 %, Nedospání +50 %, Hladovění +40 % nebo Dušení +0 %. BÚ ztracené v důsledku útoku se počítají, jakoby byly místo toho ztraceny kvůli zakoupenému stavu.

Schopnosti, které cíl chrání před ošklivými účinky těchto stavů, jej uchraní i od tvého poškození. Třeba útok Hladověním odejme cíli BÚ, které se dají obnovit pouze tím, že si dá pořádné jídlo, ale někdo s Nejí a nepije bude imunní.

zápalný Vnitřní útok, který není ohnivý, může být určen jako Zápalný. To přidává k poškození druhotný efekt plamene, který dokáže zapálit materiály, které jsou k tomu náchylné (benzín). +10 %.

radiace Útok vystaví cíl radiaci. Na poškození se háže normálně, ale ať útok projde nebo neprojde zbrojí, cíl stejně obdrží 1 rad za každé poškození, které padlo na kostkách. Pro účinky viz Radiace {druhá kniha, ?}. Pokud se to aplikuje na jedovatý útok, vznikne pouze radiace a ne vlastní poškození; pak toto vylepšení stojí +25 %. Pro útok ohněm platí, že cíl utrží jak vlastní poškození, tak radiaci — pak toto vylepšení stojí +100 %. Jiné typy poškození toto vylepšení mít nemohou. +25 či +100 %.

vlna Útok vyrobí elektromagnetický puls či vlnu a tak může porouchat veškerou elektroniku nebo cokoliv s nevýhodou Elektický v určitém nepřilíš velkém okruhu. +20 %

Ovlivňuje hmotné

+40 %

Tvoje výhoda ovlivňuje i hmotné cíle, a to i v případě, že jsi sám nehmotný; to ale neznamená, že ztrácí možnost ovlivňovat i nehmotné předměty. (Toto vylepšení se nepřidává k magickým ani psionickým schopnostem; ty ovlivňují hmotno i z nehmotna, ačkoli na -3.)

Poznámka pro PJ : Toto vylepšení je *hodně* silné. Umožní totiž nehmotné postavě interagovat s hmotným světem, aniž by se při tom musela bát nějakých následků. Je celkem v pořádku toto vylepšení zakázat, omezit jej na NP nebo se třikrát ujistit, že *hodně* protivníků má na hodně schopnostech vylepšení Ovlivňuje nehmotné (níže)!

Ovlivňuje nehmotné

+20 %

Tvoje výhoda je schopna ovlivňovat kromě běžných hmotných předmětů i předměty nehmotné.

Plošný účinek, Ú

+50 procentních bodů za úroveň

Tvoje schopnost nezasahuje jen jeden cíl, ale celou plochu. Poškození nebo účinku útoku vůbec bude tedy vystaveno všechno, co má v dané ploše kolmý průmět. Pokud se svým útokem netrefíš, postupuj podle pravidel pro Rozptyl {druhá kniha, ?}; od pole, které ti vyjde, pak počítej plošný účinek. Aktivní obrany proti plošným útokům nefungují, ale na druhou stranu oběti mohou zalehnout do nějakou krytu či úprkem zasažený prostor opustit. Více informací je u Plošných útoků {druhá kniha, ?}.

Ovlivněná plocha je kruhová a má poloměr 2^{úroveň} metrů. Pokud se toto vylepšení přidá k výhodě, která už sama o sobě nějaký plošný účinek má, poloměr plochy, kterou výhoda ovlivní, se pak vynásobí 2^{úroveň} metry. Toto vylepšení je také předpokladem pro Trvající {119}, Pohyblivý {116}, Podvýběr v prostoru {116}, Bombardování {121} a Výron {126}.

Podvodní, Ú*+20 %*

Obyčejné útoky sice fungují ve vakuu, ale ve vodě jsou na nic. Toto vylepšení jejich funkcionalitu obnovuje alespoň zčásti — útoky pod vodou fungují s desetinovým dostřelem.

Podvýběr v prostoru, Ú*+20 %*

Toto vylepšení můžeš přidat k jakémukoli útoku s Plošným účinkem {115} či Kuželem {113}. Umožní ti vyjmout z jeho účinků neomezené množství cílů, které se nalézají v prostoru působnosti útoku.

Pohyblivý, Ú*+40 procentních bodů za úroveň*

Toto vylepšení můžeš přiložit pouze k útoku, který má jak Plošný účinek {115}, tak je Trvající {119}. Plocha, na které útok účinkuje, se pod tvou kontrolou pohybuje. Pohyb plochy působnosti je roven úrovni tohoto vylepšení. Pohyb nesmí překročit maximální dostřel útoku.

Pokud chceš s plochou působnosti útoku pohnout, musíš se Soustředit. Chceš-li učinit plochu působnosti samostatnou, přidej k ní Navádění (což způsobí, že napadne nejbližší platný cíl) a možná i Podvýběr v prostoru, aby nebyli zaměřováni spojenci.

Pokud chceš, aby se tato vylepšení vztahovala na počáteční hod i na samostatný prostor, musíš si je koupit dvakrát.

Toto vylepšení nelze útoku pořídit, má-li onen Drift {112}.

Přesný, Ú*+5 procentních bodů za úroveň*

Tvůj útok je celkem přesný. Přidej +1 k Přs za každou úroveň.

Prodleva, Ú*+0 %, +10 % nebo +20 %*

Toto vylepšení ti umožňuje pozdržet účinky útoku na nějaký čas po zásahu cíle. To umožní simulovat bomby apod. Proto je nutné určit nějakou cestu, jak útok znegovat dřív, než prodleva vyprší a zaúčinkuje. To si vypracuj s PJ.

pevná prodleva je +0 %.

pružná prodleva +10 %, můžeš-li prodlevu nastavit na 0 až 10 sekund, +20 %, může-li být větší.

U Pružné prodlevy musíš její hodnotu určit dřív, než hodíš na útok.

Prokletí, Ú*+Proměnná*

Tvůj útok není běžným střeleckým útokem; funguje spíš jako kouzlo (viz kapitolu 5). Postrádá statistiky 1/2Šk, Max, Přs, kadenci, střely a ZR a nesmí mít žádnou možnost, která tyto statistiky upravuje. Nejdůležitější ale je, že se tímto způsobem vyřadí OPŠ cíle tak, že se nezapočítá ani do poškození, ani do žádných odolností, ani nikam jinam.

Prokletí vyžaduje místo Útoku Soustředění. Cíl musíš jasně vidět nebo jej jinak jasně vnímat. Místo hodu na útok si hážeš na Vůli; k tomu se připočítají opravy za dostřel, které jsou uvedeny níže. Tvůj protivník se může rozhodnout odolávat; rozhodne-li se k tomu, útok se vezme jako Rychlý střet vašich Vůlí. Chceš-li na protivníka přenést účinky útoku, musíš v tomto střetu uspět.

Pokud vylepšuješ Způsob utrpení, tento rychlý střet nahrazuje běžný hod na odolání. Střet má pak formu tvoje Vůle proti jeho ZD (nebo proti něčemu jinému, pokud je útok Založen na něčem jiném). Způsob utrpení, které povolí hod na odolání na ZD-1, tedy vyústí v střet Vůle proti ZD-1.

Cena záleží na tom, jakou sadu postihů za vzdálenost Prokletí užíváš. Pokud má −1 za metr mezi tebou a napadeným, stojí +100 %. Pokud používáš tabulku Velikosti a Rychlosti/Dostřelu {druhá kniha, ?}, stojí +150 %. A pokud užíváš tabulku Opravy za dlouhý dostřel {278}, stojí +200 %.

Prokletí je „modifikátor průraznosti“. Nelze jej tedy aplikovat na výhodu, která je opatřena již jiným modifikátorem průraznosti či vylepšením, které ovlivňuje pouze klasické střelecké útoky.

Proměnný, Ú*+Proměnná*

Můžeš svůj útok dobrovolně zeslabit o nějaký počet kostek; máš-li třeba útok 3k, můžeš prohlásit, že jej seslabuješ pouze na 1k nebo 2k. Toto zeslabení je pochopitelně nutno hlásit ještě před hodem na útok. Cena vylepšení je +5 %.

Proud, Ú*+0 %*

Tvůj útok nabývá formy kontinuálního proudu částic (tak funguje třeba plamenomet); tím se z něj stává vlastně útok ruční zbraní pro boj zblízka, až na to, že *hodně* dlouhou. Za vzdálenost a rychlost cíle nedostaneš žádné postihy.

Útok Proudem nemá Přs a místo svého běžného dosahu má pouze 1/2Šk 5 a Max 10. Pokud si vezmeš Zvýšený dosah, dosahy se *místo obvyklého účinku* vynásobí 2^{úroveň}.

Proud není kompatibilní s Plošným účinkem {115}, Aurou {111}, Kuzelem {113}, Nositelem {114}, Útokem zblízka {126} a Rychlou střelbou {117}.

Rozšířené trvání*+Proměnná*

Toto vylepšení prodlužuje normální dobu trvání tvé schopnosti. Tato doba se vynásobí určitým číslem.

Činitel	Cena
3	+20 %
10	+40 %
30	+60 %
100	+80 %
300	+100 %
1000	+120 %
Navždy	+150 % nebo +300 %

Pokud zvolíš „Navždy“, musíš zvolit rozumně velkou množinu postupů či podmínek, které účinek zruší. Míru rozumnosti posoudí PJ. Pokud není žádná možnost, jak efekt ukončit, stojí toto vylepšení +300 %.

PJ by měl klidně tento stupeň (+300 %) zakázat úplně, neboť dělá nesmírně silné cyklické útoky, popřípadě dovolí i jiná alotria, třeba rozdělení výhod mezi postavami natrvalo (pomocí Způsob utrpení s vylepšením Výhoda). Pokud chceš takto prodloužit útok, musí mít i vylepšení Aura, Trvající nebo Zed', popřípadě musí výslovně užití tohoto vylepšení povolit. Rozšířené trvání lze přidat i všem útokům s možností Střelný {118}.

Pokud má upravovaná výhoda více časů, z nichž každý znamená něco jiného, musíš přesně určit, který z nich se rozšiřuje. Mrak uspávacího plynu má třeba časy minimálně dva : jak dlouho po jeho vdechnutí oběť spí a jak dlouho se udrží v dostatečné koncentraci, aby působil. Jedním vylepšením lze rozšířit pouze jeden z těchto časů. Pokud jich chceš rozšířit více, musíš si těchto vylepšení taky koupit více, pro každý rozšiřovaný čas jedno.

Rychlá střelba, Ú*+Proměnná*

Implicitní kadence Vnitřního útoku je 1. Chceš-li mít vyšší kadenci, konzultuj následující tabulku a nalezni v ní cenu tohoto vylepšení.

Kadence	Cena
2	+40 %
3	+50 %
4-7	+70 %
8-15	+100 %
16-30	+150 %
31-70	+200 %
71-150	+250 %
151-300	+300 %

Pro útoky s tímto vylepšením jsou dostupné ještě dvě další možnosti:

více střel Každým útokem vymrštíš proti cíli více než jednu střelu (tak činí třeba brokovnice nebo hodně rozvětvený blesk). To se v kadenci vyjádří jako součin; třeba kadence 3×4 znamená, že jsou vypáleny tři útoky, každý z nich obsahuje čtyři střely. Cena se určí podle hodnoty, která vznikne vynásobením, tj. výše uvedený příklad by se bral jako kadence 12 a stálo by to +100 %.

selektivní střelba Můžeš při útoku s kadencí 5 a víc určit, že jej povedeš s kadencí pouze 1 až 3. Tato schopnost stojí +10 procentních bodů k ceně vylepšení navíc.

Seshora, Ú

+30 %

Tvůj útok může upravit svůj úhel dopadu tak, aby dopadl na cíl tak, jak se to od něj nečeká — seshora. To znamená, že netrpíš postihy za střelení na klečící, sedící, ležící nebo plížící se cíle. Tvému útoku se do cesty postaví pouze ta část zbroje, která chrání seshora.

To se dá použít na reprezentaci deště ohně nebo bomby shozené s letadla.

Špatně rozpoznatelný, Ú

+10 % nebo +20 %

Útoky zpravidla mívají nějaký efekt, který je doprovází : záblesk, třesk, atd. Pokud to nijak neurčíš, pak je tento efekt tvého útoku podobný úderu blesku nebo výstřelu z palné zbraně — jasný záblesk a více či méně hromovější rána. Toto vylepšení činí tvůj útok hůře zpozorovatelným.

špatně rozpoznatelný Útok moc jako útok nevypadá — nedá se určit o moc líp než výstřel zátky šampaňského. To může být třeba utlumená rána z pistole. +10 %.

nerozpoznatelný Útok je prakticky nerozeznatelný, třeba výstřel z foukačky. Jiná možnost je, že se normálními prostředky nedá zjistit vůbec, ale zanechává magickou nebo psionickou stopu. +20 %.

Spojení

+10 % nebo +20 %

Můžeš použít dvě nebo více výhod současně, jako by to byla výhoda jediná. Za +10 % jsou tvoje výhody natrvalo spojeny — nelze je užít samostatně. Za +20 % je možné je užívat jak ve spojení, tak samostatně. Toto vylepšení musíš přidat ke všem výhodám, které chceš spojit.

Pokud spojíš dva útoky a dáš jim stejné parametry, můžeš je brát jako jeden jediný útok. Na útok se háže pouze jednou, ale na poškození se háže zvlášť pro každý útok.

Střelný

+40 %

Toto vylepšení umožní vrhnout na dálku účinek výhody, která normálně ovlivňuje pouze prostor kolem tebe nebo funguje na dotyk. Dostane parametry 1/2Šk 10, Max 100, Přs 3, kadenci 1, bez střeliva a ZR 1.

Trvání je 10 sekund, pokud se nejedná o výhodu, která má řečeno jinak (třeba Neutralizace nebo Podrobení) nebo funguje ihned (Léčení). Podruhé můžeš výhodu použít, až všechny její účinky vyprchají. Jakmile dostane výhoda toto vylepšení, může dostávat možnosti na ovlivnění střelných parametrů.

Toto vylepšení je normálně omezeno pouze na výhody Léčení, Tlumič magie, Nositel magie, Neutralizace, Podrobování a PSI nula. PJ ji může povolit i na jiné výhody, ale neměl by je zavádět u tělesných zbraní (Zuby, Drápy) nebo výhod, které už střelné jsou.

Symptomy, Ú

+Proměnná

Symptomy jsou efekty, které oběť dostane přiklepnuty, pokud jí útoky, které mají toto vylepšení, odejmou určitou část jejich životů nebo BÚ. Oběť na Symptomy nedostane žádnou odolnost! PJ by měl zvážit omezení symptomů na útoky, které činí nejvýše 1k poškození.

Symptomy se volí ze speciálních vylepšení pro Způsob utrpení {108}, a to z následujících: Výhoda, Postih k atributům, Nevýhoda, Otravující a Negace výhody. Cena záleží na poškození, které musí oběť dohromady symptomovým útokem utrpět : pokud jsou to dvě třetiny životů oběti, cena zůstává stejná jako u daného speciálního vylepšení Způsob utrpení, pokud je to polovina životů oběti, pak se cena násobí dvěma, pokud je to třetina životů oběti, cena se násobí třemi.

příklad Slepota je +50 % jako Způsob utrpení, ale jako symptom, který se spustí poté, co oběť ztratila tímto útokem přes polovinu svých životů, je to vylepšení za +100 %.

Narozdíl od Způsob utrpení se Symptomy dají vyléčit jen tak, že se vyléčí všechno poškození způsobené symptomovým útokem.

Vnitřní útok může mít symptomů více, z nichž každý může dělat něco jiného a spustit se někdy jindy.

Trvající, Ú*+40 %*

Toto vylepšení můžeš přidat pouze k útoku, jenž má Plošný účinek {115}. To způsobí, že po deset sekund bude každou sekundu poškozovat (nebo napadat a možná poškozovat, pokud si to vezmeš s Bombardováním {121}) každého, kdo se bude nalézat na ploše, na kterou útok působí.

Vedlejší účinek, Ú*+Proměnná*

Toto vylepšení lze přidat pouze k Vnitřnímu útoku a nelze jej kombinovat s modifikátory průraznosti kromě Dělení zbroje. Pokud nějaké poškození projde zbrojí napadeného, musí uspět v hodu na ZD mínus polovina poškození nebo utrpět vedlejší účinek.

Vedlejší účinky si můžeš vybrat z vylepšení pro Způsob utrpení {108}. Platná jsou vylepšení Postih k atributům, Nevýhoda a Znemožnění nebo obyčejné omráčení. Cena vedlejšího účinku je cena vylepšení, které sis vzal jako vedlejší účinky, plus přírážka 50 procentních bodů. Omráčení má cenu +0 %.

Můžeš určit více než jeden vedlejší účinek. Pokud proti nim všem oběť dostane jeden hod na odolání, vem si je jako jediný Vedlejší účinek a cenu sečti. Pokud se musí oběť bránit každé zvlášť, kup si je zvlášť.

Omráčení vyprchá normálně, zbytek trvá 20–ZD minut — při tom musí trvat aspoň jednu minutu. Pokud máš Znemožnění a k tomu ještě něco jiného, to něco jiného trvá ještě jednou 20–ZD minut poté, co znemožnění vyprší.

Volba vylepšení*+10 %*

Toto vylepšení ti umožní zapínat a vypínat ostatní vylepšení té samé výhody tak, jak chceš. Pokud bys měl třeba útok s Plošným účinkem, pak bys jej mohl vypnout a napadnout pouze jednu osobu. Před aktivováním schopnosti musíš jasně prohlásit, která vylepšení jsou zapnuta a která vypnuta. Implicitně užíváš všechna vylepšení. Takto lze mít více verzí té samé schopnosti bez toho, aby se musela platit každá zvlášť. To může být dost užitečné, pokud chceš vyrábět superhrdiny jako vystřižené z komiksů.

Všeobecně jedovatý, Ú*+100 %*

Pokud je tato možnost užita spolu s Kuzelem {113} nebo Plošným účinkem {115}, je to vylepšení. Účinky viz u Všeobecně jedovatého jako omezení {126}.

Zabere míň času*+20 % / úroveň*

Toto vylepšení lze přidat pouze na schopnosti, které potřebují na aktivaci nějaký čas. Každá úroveň tento čas sníží na polovinu. Z jedné sekundy se čas snižuje na nulu. Nelze přidat na útoky, na žádné vlastnosti, které už něco podobného nabízí, ani na Magii.

Založeno na, Ú*+20 %*

Toto vylepšení je dostupné pouze pro útočné schopnosti, proti kterým jejich oběť dostane hod na odolání na SL, OB, IQ, ZD, Vnímání či Vůli. Oběť bude donucena házet proti některému jinému z těchto parametrů — to, proti kterému, si vybereš ty při kupování tohoto vylepšení. Je to vylepšení, protože ti to umožní vypilovat svoje dovednosti proti jedné určité skupině cílů.

Založeno na smyslech, Ú*+Proměnná*

Tvůj útok prohazuje poškození skrz smysly oběti; tak se vyhýbá jejímu OPŠ! Už při koupi tohoto vylepšení, jak bývá zvykem, musíš určit, kterým smyslem se bude poškození přenášet. Kromě obyčejných smyslů lze útoky založit i na exotických smyslech, třeba na echolokaci, sonaru, radaru apod. Cena je 50 procentních bodů krát počet smyslů + 2. Pokud založíš svůj útok třeba na Vidění a Slyšení, je to 50 procentních bodů krát 2+2 = +200 %.

Tvůj útok poškodí jen takové cíle, které daný smysl používají (překvapivě...) Útok založený na vidění vážně asi nebude zajímat slepce (ani člověka se zavřenýma očima!), zatímco útok založený na čichu nebude zcela jistě fungovat pod vodou nebo na cíl s plynovou maskou. Výhody jako Chráněný smysl {47} a vybavení, které chrání daný smysl buď útok vylučují zcela, nebo aspoň poskytují silný bonus k hodu na odolnost (třeba u Způsob utrpení, Prokletí a Odolatelných útoků). Nejjednodušším útokem založeným na smyslech je Způsob utrpení, které

vyřadí smysl, na kterém je založen; třeba oslepující záblesk by se reprezentoval jako Způsob utrpení (Slepota, Založeno na zraku).

Takto založené útoky ale mohou i zabít, jako třeba jekot banshee (irského skřítky, který svým kvílením zvěstuje smrt) nebo pohledu baziliška. Jedná se pochopitelně o modifikátor průraznosti, takže toto vylepšení nelze kombinovat s jinými modifikátory průraznosti.

Výjimka : Lze zkombinovat Založeno na smyslech a Prokletí {116}. V součinnosti s Prokletím nebo schopností, která už OPŠ ignoruje, se stává toto vylepšení vlastně omezením. Pokud funguje na jeden smysl, je to -20% , pokud na dva, stojí -15% , pro tři je to -10% a pro čtyři a víc smyslů to jest 0% .

Zed', Ú

+30 % nebo +60 %

Toto vylepšení lze přidat pouze k útoku, který má vylepšení Trvající {119} a Plošný účinek {115}. Za $+30\%$ můžeš svůj Plošný účinek nastavit jako zed', která je vyplněna hmotou nebo účinkem tvé schopnosti. Účinek se uplatní na každého, kdo zkusí zdi projít. Za každý metr kruhového poloměru dostaneš tři metry dlouhý úsek zdi. Zed' je metr tlustá. Za $+60\%$ to funguje podobně, ale nejsi omezen na fádňi kvádr zdi. Můžeš plochu vytvarovat, jakkoli se ti zlíbí. Každopádně se ale musí určit, jestli je zed' průchozí či neprůchozí.

průchozí Zed' je složena z kapaliny, plynu, energie či amorfnní pevné látky (trnité keře). Zaclání ve výhledu a kdokoli, kdo jí zkusí projít, bude zdi napaden, ale přežije-li a nepostihne-li jej nějaký vyřazující účinek, může projít na druhou stranu. Cokoli, co zabírá proti účinku či látce zdi, zed' roztrhne a rozptýlí její elementy po okolí; třeba zed' ohně lze zneškodnit vodou či pomocí hasicího přístroje.

pevná Zed' je zcela hmotná, neprůchozí a drze zaclánějící. Pevnou zed' mohou tvořit pouze sečné, drtivé, bodné a prorážecí útoky. Každý metr zdi má OPŠ 3 a půl života na kostku poškození; třeba útok o síle 6k by vyrobil zed' s OPŠ 18 a třemi životy. Zed' sama není s to někoho napadnout, ale typ poškození hraje roli v případech, že se do ní někdo rozhodne z rozběhu vrazit hlavou (nebo se zachová podobným způsobem).

Zvýšený dosah

+10 procentních bodů za úroveň

Toto vylepšení lze přidat k jakékoli výhodě, která má nějaký dostřel či dosah. Každá úroveň znásobí dosah takto:

Úroveň	Činitel dosahu
1	2
2	5
3	10
4	20
5	50
6	100

Činitele pro další úrovně se vypočítají podle již načrtnutného schématu 2 - 5 - 10.

Pokud se toto vylepšení uplatní na střelecký útok, každá úroveň znásobí jako $1/2\text{Šk}$, tak Max. Pokud chceš zvýšit pouze jednu z těchto statistik, můžeš tak učinit za poloviční cenu (takže „Zvýšená $1/2\text{Šk}$ “ a „Zvýšený Max“ stojí $+5$ procentních bodů za úroveň). $1/2\text{Šk}$ ale nelze vyhnat nad úroveň Max.

2.6.2 Seznam omezení

Podobně jako tomu bylo u vylepšení, lze i omezení aplikovat na prakticky jakoukoli vlastnost (ačkoli to, že se to dovedností zpravidla netýká, stále platí). Pokud uplatníš omezení na nevýhodu, snížíš její hodnotu jako hodnotu nevýhody, tzn. její cena se zvýší; třeba omezení -10% na -25 bodovou nevýhodu z ní udělá $-22,5$ bodovou nevýhodu, tj. -22 bodovou nevýhodu. Omezené nevýhody ti dají méně bodů, protože tě omezují podmínky, za kterých tě nevýhoda omezuje.

Zapamatuj si, ačkoli jsem to psal už výše, že nelze snížit cenu vlastnosti pod -80% . Proto nemá smysl si namamonit mnoho omezení! Vyjde-li méně než -80% , vem to jako -80% .

Volitelné pravidlo : Omezená vylepšení

Pokud to PJ povolí, můžeš omezit i vylepšení. Tím se síla vylepšení sníží a se silou se sníží i jeho cena; vlastní schopnost, na kterou je vylepšení aktivováno, omezení neovlivní. Chceš-li to tak udělat, pak hodnotu omezení aplikuj na hodnotu omezovaného vylepšení přesně tak, jakoby procenta byly body. Hodnotu vylepšení opět nelze snížit pod čtyři pětiny původní hodnoty. Zlevněné vylepšení se pak aplikuje na vlastní schopnost.

Příklad : Máš vylepšení Podvýběr v prostoru (+20 %), které je Založeno na vidění (−20 %). To znamená, že nepotřebuješ vidět na spuštění útoku (to by se realizovalo použitím omezení rovnou na schopnosti), ale musíš vidět na toho, koho chceš jeho účinků uchránit. Když se to všechno aplikuje, z +20% vylepšení nám vypadne +16%. Některá omezení již vyžadují určité vylepšení, třeba Výron {126} vyžaduje Plošný účinek {115}. Tato omezení ale ovlivňují přímo dotyčnou schopnost a toto pravidlo na ně tudíž nelze použít.

Pokud PJ chce, může celou tuhle parádu zakázat. Koneckonců, pouze matematika a složitosti navíc, mohl by někdo říct!

Automatický

−20 %

Toto omezení si smíš vzít pouze v kombinaci s Neovladatelným {122}. Sám svou schopnost nemůžeš ze své vůle vůbec aktivovat; účinkuje pouze pod velením PJ spíš jako výsledek stresu. Podobně jako u Neovladatelného můžeš toto omezení později odkoupit a získat tak nad svou schopností nadvládu.

Bombardování, Ú

−Proměnná

Toto omezení si můžeš vzít pouze na útok, který je již vybaven Plošným účinkem {115} či Kuzelem {113}. Útok pak nezasáhne automaticky každého, kdo se v daném prostoru nalézá; místo toho je pouze napadá s určitou účinnou dovedností. Hodnota účinné dovednosti určuje také cenu tohoto omezení.

Účinná dovednost	Cena
14	−5 %
12	−10 %
10	−15 %
8	−20 %

Daná účinná dovednost se opraví již pouze za velikost cíle. Plocha, do které bude cíl zasažen, budiž určena náhodně a individuálně. Pokud je cíl v krytu, útoky nejdříve ničí kryt a až pak působí poškození vlastnímu cíli. Toto omezení je míněno pro útoky, které nabývají formy třeba elektrických nebo ledových bouří, které sice zasáhnou *někoho*, ale asi ne všechny.

Činitel zbroje, Ú

−Proměnná

Tvůj útok zrovna dvakrát nevyniká v prorážení cizí zbroje — zbroj se proti tomuto útoku vynásobí určitým součinitelem!

Činitel	Cena
2	−30 %
5	−50 %
10	−70 %

Navíc platí, že cíle, které nemají žádnou OPŠ, přesto proti takto omezenému útoku dostanou OPŠ 1 (ta už se nevynásobí).

Toto omezení smí mít pouze Vnitřní útoky a Způsob utrpení. Jedná se o modifikátor průraznosti; nelze jej tedy kombinovat s žádnými dalšími modifikátory průraznosti.

Dočasná nevýhoda

−Proměnná

Toto omezení můžeš přidat k jakékoli výhodě, která se dá vypínat a zapínat a její vypnutí či zapnutí trvá aspoň jednu sekundu. Pokud výhodu zapneš, dostaneš jednu či více nevýhod, které tě budou obtěžovat, dokud ji zase nevypneš. Toto omezení stojí tolik procentních bodů, kolik je součet cen všech nevýhod, které se aplikují. Maximum je samozřejmě −80 %.

příklad I Svoje nohy sice můžeš používat jako ruce, ale pochopitelně přitom nemůžeš chodit. Znamená to, že máš dvě Další ruce (dohromady 20 bodů) s Dočasnou nevýhodou Bez nohou (−30 %). Celková cena je tedy 14 bodů.

Absolutní sleva, kterou omezení poskytne, nesmí přesáhnout čtyři pětiny bodové hodnoty původní nevýhody.

příklad II Máš Posunutou rychlost času 1 (100 bodů) s dočasnou Hemofilií (−30 %) — čas se zrychlí i pro krvácení! Čtyři pětiny z 30 jsou 24, takže nelze takto nic zlevnit o víc než 24 bodů. Proto se ani Posunutá rychlost času, z jejíhož sta bodů je třicet procent 30 (a stála by tak 70 bodů), nezlevní na 70 bodů, ale pouze o 24, tj. na 76 bodů.

Můžeš si vzít pouze ty Dočasné nevýhody, které k dané výhodě sednou. V případě mentálních nevýhod (Berserk, Chlípnost atd.) pak platí, že nezdaří-li se hod na sebekontrolu, budeš trpět danou nevýhodou tak dlouho, dokud PJ neřekne, že jsi se znova sebral. To ale může být hodně dlouho po vypršení výhody!

Toto omezení lze užít i na dočasnou negaci nějaké výhody. Pak se při určení ceny postupuje obdobně; cena tohoto omezení je pak $-1 \times$ cena výhody procentních bodů. Cena ovšem opět nesmí přesáhnout −80 % a platí i to, že nelze výhodu zlevnit o víc než čtyři pětiny ceny znegované výhody. Ze dvou výhod může vždy jen jedna negovat tu druhou; dvě výhody se nemohou negovat navzájem.

Kontaktní, Ú

−30 %

Tvůj útok se musí dotknout holé kůže nebo aspoň porézního oblečení, jinak nebude mít účinek. OPŠ jej vždy zastaví. Toto omezení je míněno pro Způsob utrpení a pro Vnitřní útoky, které způsobují jedovatou či znavující škodu. Pokud si k tomu vezmeš Auru {111}, bude se tvůj útok přenášet kontaktem s holou kůží.

Výjimka : Má-li útok i Plošný účinek {115} či Kužel {113}, znamená to, že se OPŠ zcela ignoruje. Pak se z tohoto omezení ovšem medle stává vylepšení o ceně +150 %. Imunní jsou pak pouze Utěsnění {100}.

Jedná se o modifikátor průraznosti, takže jej nelze kombinovat s jinými modifikátory průraznosti.

Negátor

−Proměnná

Toto omezení lze aplikovat pouze na nevýhodu. Funguje to tak, že určitá substance či předmět může tvou nevýhodu na čas zastavit. Čím účinnější to je, tím méně bodů dostaneš za svou nevýhodu. Na spočítání ceny negátoru uži tyto směrnice:

Negátor je zranitelný (tzn. snadno porouchatelný, snadno ukradnutelný, snadno zašantročitelný atd.) (třeba jsou to brýle). −60 %.

Je to droga či léčivo, které musíš užívat denně. −60 %.

Užívá se jednou týdně. −65 %.

Užívá se jednou měsíčně. −70 %.

Tyto hodnoty předpokládají, že dané negátory jsou běžně dostupné. Pokud vyžaduješ zvláštní (a drahý) negátor, přidej k hodnotám +5 %; −70 % se tedy stane −65 %. Pokud musíš svoje léčiva brát z jednoho určitého zdroje (od nějakých experimentujících drogistů), přidej +10 % (z −70 % se stane −60 %)

příklad I Špatné vidění je za −25 bodů. Pokud nosíš brýle, je špatné vidění negováno, ale brýle jsou zranitelné.

Negátor je omezením −60 %, takže nevýhoda bude stát jen −10 bodů.

příklad II Jan má AIDS a, nebude-li léčen, za měsíc zemře. Tato úroveň Smrtelné nemoci stojí normálně −100 bodů. Naštěstí má pod palcem experimentální drogový program, kterým se zkouší držet naživu. Léčiva se podávají týdně (−65 %), ale mimo program je nelze získat (+10 %). Omezení je tedy −55%. Cena nevýhody se sníží na −45 bodů. Dokud bude Jan brát léčiva, jeho neúprosný odpočet smrti bude na nějakou dobu ještě umlčen.

Neovladatelný

−10 % nebo −30 %

Tvoje schopnost má jaksi tendence se spouštět sama v nesprávných či vyloženě nevhodných chvílích. Kdykoli PJ řekne, že jsi ve stresující situaci, — to zahrnuje i situace, které vyžadují hod na Strach či hod na sebeovládání — musíš si hodit na Vůli, aby se vidělo, zda-li jsi s to udržet svou schopnost na uzdě. To se stane i v případě, že jsi onu schopnost vůbec použít nechtěl! Háže se pouze jednou za i celkem dlouho trvající stresující situaci, ale hod 14 a víc znamená bez ohledu na tvou Vůli vždy neúspěch.

Pokud neuspěješ, PJ tvou schopnost převezme pod svou kontrolu a hraje s ní zlomyslně až nepřátelsky. Akce tvé schopnosti většinou odrážejí tvoje „potlačované touhy“, tak, jak jsou zakódovány v tvých Výstřednostech a mentálních nevýhodách.

Schopnost, která je celkem neškodná, se aktivuje neočekávaně (to platí třeba pro Létání); v takovém případě budeš pravděpodobně poněkud zesměšněn a potupen, ale nikdo nepřijde k tělesné úhoně. Po každém neovládaném činu dostaneš jiný hod na Vůli. Výhoda si dělá co chce tak dlouho, dokud se ti nepodaří uspět. Tento případ

znamená cenu -10% .

Jinak je to ovšem se schopností, která dokáže ublížit nebo je na to přímo určena. Nejdřív jde po zjevných protivnících a proti tobě se nikdy neobráť — ale nikdo jiný si nemůže být jist svým životem/bezpečím! Po každém neovládaném útoku dostaneš hod na Vůli. Dokud neuspěješ, budeš útočit na vše, co se ti naskytne, a tak to bude pokračovat dále, dokud buď neuspěješ, nebo nezabiješ a neporoucháš všechno, co je kolem tebe. Pro tyto případy je cena -30% .

Toto omezení lze později odkoupit.

Nepřesný, Ú

-5 procentních bodů za úroveň

Míření tvému útoku nepomáhá. Obyčejný útok má Přs 3; toto omezení ji sníží o svou úroveň, ne však pod 0.

Nespolehlivý

-Proměnná

Tvoje schopnost někdy funguje a někdy zase ne... Prostě to tak je, a tobě se nikdy nepovedlo zjistit, proč. Toto nemá nic společného s hody na dovednost! Můžeš mít dovednost na úrovni 20 a stejně můžeš mít vážné problémy ji donutit fungovat!

Pokaždé, když chce svou vlastnost užít, musíš na 3k hodit ne víc, než je aktivační číslo (viz níže). Pokud se ti to povede, tvoje vlastnost bude protentokrát fungovat v pořádku. Jakmile ji přestaneš užívat, musíš házet znova. Pokud se ti nepodaří svou schopnost spustit napoprvé, můžeš to zkoušet dále jednou za sekundu. Každý další pokus ale stojí 1 BÚ. Pokud takto vyplýtváš všechny BÚ až na tři, musíš počkat, až se ti obnoví všechny BÚ — pak teprve budeš moci svou schopnost opět zkusit použít.

Činitel	Cena
2	-30%
5	-50%
10	-70%

Nespolehlivost funguje jinak na útoky, které jsou reprezentovány zbraněmi. Místo aktivačního hodu se prostě sníží poruchovost střelné zbraně pod 17:

Poruchovost	Cena
12	-25%
13	-20%
14	-15%
15	-10%
16	-5%

Netrénovatelný

-40 %

Toto vylepšení lze aplikovat pouze na schopnosti, které vyžadují hod na dovednost. Svou schopnost ovládáš poněkud nedokonale — všechny dovednosti, které jsou s ní spjaté, jsou omezeny na maximum 10. Navíc se relevantní atribut počítá vždy jako 8 (pokud ovšem není nižší — pak se nijak nemění).

Odklad, Ú

-Proměnná

Toto omezení můžeš použít pouze na útok s jednou z těchto možností: Všeobecně jedovatá látka, Kontaktní, Nositel, Prokletí nebo Dusivá látka. Poškození či účín útoku bude odložen o nějakou dobu; cíl tedy nebude ovlivněn už při útoku, ale až později. Cena záleží na tom, o kolik se účinek odloží.

Odklad	Cena
minuta	-10%
hodina	-20%
den	-30%
týden (a víc)	-40%

Odklady, které spadají mezi uvedené hranice, se berou jako menší, tj. 30 minut je -10% (všímáš si, že když něco spadá doprostřed jakýchkoli mezí, tak se to bere vždy tak, aby to bylo pro tebe nevýhodné?). Pokud můžeš ovlivňovat dobu, o kterou se to odloží, vem si místo toho Prodlevu {116}.

Další možností je Trvalé vystavení, které je dostupné pouze pro Aury či Trvající útoky. Používá se na reprezentaci mírně toxických látek a radioaktivity. Funguje to podobně jako Odklad, ale oběť musí být útoku vystavena po celou dobu odkladu; pokud tomu tak nebude, útok nebude účinkovat. To přidává k ceně ještě -20% , tj. minuta

takového omezení je za -30% .

Odolatelny, Ú

-Proměnná

Toto omezení je dostupné pouze pro Vnitřní útoky, které způsobují znavující nebo jedovatou škodu a které mají aspoň jednu z těchto možností : Všeobecně jedovatá látka, Kontaktní, Nositel, Dusivá látka nebo Založeno na smyslech. Používá se na reprezentaci nemoci či jedu, které může dostatečně odolná osoba prostě ignorovat.

Oběť dostane hod na ZD; pokud uspěje, účinku se vyhne. Hod na odolnost proti ZD-5 je za -5% ; každé +1 na hod je dalších -5% , takže ZD-4 je za -10% a ZD+4 za -50% .

Je-li útok i Cyklický {112}, oběť si háže před každým cyklem (včetně prvního). Úspěch znamená, že účinek útoku skončí a už nezpůsobí žádné poškození, neúspěch pak, že cíl je normálně poškozen a útok pokračuje.

Omezené použití

-Proměnná

Vlastnost, na kterou toto omezení aplikuješ, můžeš použít v jednom dni pouze několikrát. Pro většinu výhod znamená „použití“ jednu minutu aktivace. Pro útok znamená „použití“ vystřílení všech ran, které obvykle útok vrhne na cíl. Cena tohoto omezení záleží na tom, kolik použití máš.

Použití za den	Cena
1	-40%
2	-30%
3 až 4	-20%
5 až 10	-10%

Víc než 10 užití denně nepředstavuje žádné omezení.

Pro vlastnosti, které jsou ovlivněny tímto omezením, jsou k dispozici ještě dvě možnosti:

rychlé nabíjení Všechna svoje použití můžeš dostat zpátky během tří až pěti sekund prostě tak, že schopnost znova nabiješ. PJ určí hmotnost a cenu střeliva. Cena tvého omezení se tak snižuje na polovinu.

pomalé nabíjení Jako výše, ale musíš nabít každou střelu (nikoli použití!) zvlášť (jedno nabití tři či více sekund). Pokud máš pouze jednu střelu, musí její nabití zabrat aspoň 6 sekund! Tímto se omezení zlevní; k ceně se přičte 5% .

Omezené poškození, Ú

-Proměnná

Svému Vnitřnímu útoku můžeš přidat tato omezení:

bez šoku z tupé rány Útok, který činí drtivé, sečné, bodé či prorážecí poškození normálně může způsobit šok z tupé rány. Přidej toto omezení, pokud to u tvého útoku není možné. -20% .

neodhazuje Útok, který způsobuje drtivé nebo sečné poškození, může normálně způsobit odhození. Přidej toto omezení, pokud to pro tvůj útok neplatí. -10% .

nezraňuje Útok sice způsobí poškození a může způsobit odhození či šok z tupé rány, ale všechno poškození, které projde zbrojí cíle, se bez účinku zahodí. Toto omezení se zpravidla dává buď drtivým útokům, které reprezentují vodní děla či závany větru, nebo sečným, bodným a prorážecím útokům zpravidla ve spolupráci s Nositelem; to může fungovat třeba na šipku, která sama o sobě nikomu nic neudělá, jenom musí hezky prostrít smrtícímu jedu, který sídlí na jejím hrotu. -50% .

Otravný účinek

-Proměnná

Tvoje schopnost má vedlejší účinek, který ti způsobuje těžké nesnáze. PJ musí toto omezení pořádně schválit a určit jeho cenu a rozhodně zakázat jakékoli zneužívání či účinky, které vlastně užití schopnosti nijak neomezují. Zde je několik příkladů:

- Vykonání tvé schopnosti ti ode všech okolo vynese postih na reakce. Buď při tom vypadáš ohavně, nebo jsi nucen provést nějaké nechutné obřady. -5% procentních bodů za -1 na reakci, maximum je -4 .
- Výkon tvé schopnosti je doprovázen velmi okázalými světelnými a zvukovými efekty, což dává široko daleko všem vědět, že se něco děje. -5% .
- Výkon tvé schopnosti ti působí tělesné nepříjemnosti — přitahuje bodavý hmyz, způsobí zrezivění zbroje, udělá tě naprosto strašně hladovým atd. -5% .

Nelze si vzít jako otravný účinek něco příliš slabého ani něco příliš silného. Například „zabije všechny v okruhu dvou kilometrů“ není žádný otravný účinek; stejně tak, přitahuje-li tvoje Zastrasování hlodavce, je to sice

zábavné, ale není to otravné, ani omezující.

Pakt

-Proměnná

Nějaká vyšší síla — bůh, duch atd. — ti dává k dispozici omezenou schopnost za předpokladu, že se budeš držet striktního morálního kodexu. Tento kodex mívá formu jedné nebo více Dobrovolných mentálních nevýhod {133}. Tyto nevýhody ti dají normální počet bodů. Pokud se od tohoto kodexu odloučíš, tvoje schopnost se zasekne, dokud se opět pokorně nevrátíš do vyslapaných kolejí. Cena tohoto omezení je rovna součtu cen nevýhod morálního kodexu v procentních bodech; třeba -10bodová Přísaha by vyrobila -10% pakt.

Potřebuje nabít

-Proměnná

Tvoje výhoda se musí po každém užití „nabít“. Během procesu nabíjení je nepoužitelná. Cena závisí na tom, jak rychle se dá výhoda nabít : pět sekund (nebo dvojnásobek času, který je třeba na spuštění schopnosti, je-li to víc) je -10 %, patnáct sekund (nebo pětinašobek času) -20 % a hodina (nebo desetinásobek času) -30 %. Delší nabíjecí časy nejsou platnými omezeními (ale viz Omezené použití)

Prchavý, Ú

-50 %

Lze aplikovat pouze na útoky s vylepšením Plošný účinek {115} či Kužel {113}. Pak pro všechny v napadené oblasti platí, že čím dále jsou od středu kruhu / vrcholu kužele, tím méně poškození utrpí, viz Plošné útoky {druhá kniha, ?}.

Přístupnost

-Proměnná

Přístupnost je omezení, které se dá aplikovat skoro na cokoli. Používá se na pokrytí těch omezení, které nejsou přímo určena. Omezení přístupnosti se dělí do dvou skupin : buď omezují cíle, na které můžeš schopnost použít, nebo omezují podmínky, za kterých můžeš schopnost použít.

Pokud tvoje schopnost funguje pouze na určité cíle, hodnota omezení záleží na tom, jak běžně se takové cíle v daném nastavení vyskytují. „Pouze na ženy“ nebo „Pouze na muže“, popřípadě cokoli jiného, co ovlivňuje plus mínus polovinu populace, stojí -20 %; v technologických nastaveních může být za -20 % i „Pouze na Elektrické“ či „Pouze na stroje“. „Pouze na mořské příšery“ je -30 % — pokud kampaň neprobíhá zejména na vodě, v takovém případě by to rozhodně nestálo víc než -10 %. „Pouze na mimozemšťany“ je za -30 % či -40 %, záleží na nastavení. „Pouze na psioniky“ je ve většině nastavení za -50 %.

Podobné měřítko se aplikuje i na omezení přístupnosti na základě vnějších podmínek. „Pouze ve dne“ nebo „Pouze v noci“ je za -20 %, „Pouze v přímém slunečním světle“ je -30 %, „Pouze ve vodě“ je za -30 % na Zemi a podobných planetách — na pouštích to bude stát víc, na světě pokrytém oceánem méně. „Pouze za novu“ nebo „Pouze při úplňku“ jsou za -40 % a „Nepoužitelné ve stresu“ je -60 %, protože to znemožňuje většinu možných použití — aspoň, chceš-li být dobrodruhem!

Situacní Přístupnost lze svázat i s tvým konáním. Čím vzácnější, obtížnější nebo ničivější tato akce je, tím větší je cena. Příklady:

Pouze v jiné formě těla (Neviditelný, Nehmotný apod.) -10 %.

Pouze při hře na trumpetu -20 %.

Pouze v hypnotickém transu, Pouze při plavání, Pouze při létání. -30 %.

Použitelné pouze jednou stranou rozpolcené osobnosti. -40 %.

Implicitně platí, že při nesplnění podmínek nelze schopnost použít. Pokud ji lze použít s polovičním účinkem, cena omezení se půlí.

PJ by neměl povolovat nepotřebná přístupová omezení a neměl by hráčům dovolit nejapně si takhle snižovat cenu svých výhod. Pokud si takový drzoun pořídí nějakou prospěšnou výhodu a pak ji omezí „Pouze na přátele“, nemá to cenu. Na druhou stranu, omezení takové schopnosti „Pouze na nepřátele“ by mohlo být zajímavé! PJ by také měl odmítnout všechny návrhy na omezení, která jsou již v omezované schopnosti ve skutečnosti jednou zahrnuta. Třeba „Pouze při létání“ není pro Vylepšený pohyb (Vzduch) žádné omezení!

Pro případ nouze

-30 %

Tvoje schopnost se spouští pouze tvým strachem nebo stresem, nelze ji použít v obyčejných podmínkách. O stresovosti a strašnosti situace rozhodne PJ. Může třeba říct, že zkusil-li jsi svou schopnost spustit již podesáté a nefungovalo to ani jednou, že ses nesmírně rozzuřil a tím se schopnost aktivovala, ale je to na něm.

Pokud tvoje schopnost funguje i mimo stresující či strašné situace, ale má sílu snižovou na polovinu (co to

znamená, je opět na PJ; u schopností, které mají nějaké úrovně, to znamená poloviční úroveň, u těch, které úrovně nemají, to může být třeba poloviční trvání, bonus, dosah apod., je to, jak už bylo řečeno, na PJ), stojí toto omezení pouze -20% .

Snížený dosah

-10 procentních bodů za úroveň

Toto omezení lze aplikovat na jakoukoli výhodu, která účinkuje na nějakou vzdálenost. Úrovně tohoto omezení jsou tři : první úroveň znamená snížení dosahu na polovinu, druhá snížení na pětinu a třetí snížení na desetinu. Pokud takto omezuješ střelecký útok, dělí se jak $1/2\text{Šk}$ i Max. Pokud chceš, můžeš omezit pouze $1/2\text{Šk}$ (za poloviční cenu omezení); Max se takto sám o sobě měnit nedá.

Spoušť

-Proměnná

Spouštění tvé výhody nejprve vyžaduje, aby ses vystavil účinkům určité látky či nějakému stavu (třeba do sebe nasypat nějakou drogu). Jedno vystavení (nebo jedna dávka) stačí na jednu minutu používání. Cena závisí na tom, jak je daná spoušť vzácná či jaké má vlastnosti.

velmi běžná (dostupná skoro kdekoli) : -10% .

běžná (drahá, těžko nalezitelná) : -20% .

vzácná (hodně drahá, hodně těžko nalezitelná) : -30% .

velmi vzácná (nedá se nikde koupit, musí být nalezena či vyrobena) : -40% .

Znásob cenu třemi polovinami, je-li spoušť nelegální, způsobuje závislost či je-li jinak nebezpečná.

Stojí BÚ

-Proměnná

Použití tvé schopnosti stojí nějaké BÚ. Cena tohoto omezení je -5 procentních bodů za 1 BÚ spotřebovaný na aktivaci. Co je „použití“, záleží na konkrétní schopnosti.

Pro schopnosti, které produkují okamžitý účinek (jako Vnitřní útok) musíš zaplatit tento počet BÚ pokaždé, když ji aktivuješ.

Oproti tomu pro schopnosti, které vytvářejí souvislý účinek (třeba Létání) je jedno „použití“ aktivace na jednu minutu. Pokud ovšem používáš schopnost déle než minutu a potřebuješ její účinek prodloužit, za každou další minutu platíš jen polovinu toho, co jsi zaplatil na začátku (zaokrouhlit nahoru). Pokud taková výhoda funguje jen na jednu sekundu a musíš zaplatit každou sekundu, abys ji udržel v chodu, zdvojnásob cenu tohoto omezení.

Útok zblízka, Ú

-Proměnná

Tvůj útok je pouze útokem zblízka. Sice je logické, že jej nelze použít k vrhání projektilů na cíl, ale na druhou stranu ti umožňuje krýt, používat Rapidní rány, klamné výpady apod. stejně, jako by to byla obyčejná ruční zbraň pro boj zblízka. Samo sebou se rozumí, že postrádá všechny statistiky střelných zbraní a taktéž zakazuje jejich úpravu pomocí dalších možností. Jediný parametr, který je v tomto případě relevantní, je Dosah. Na něm také závisí cena omezení:

Dosah	Cena
R	-30%
1 nebo 2	-25%
(R nebo 1) nebo (1 nebo 2) nebo (2 nebo 3)	-20%
1 až 4 (jako bič)	-15%

Pokud se tvým útokem zblízka nedá krýt, přidej k ceně -5 procentních bodů.

Všeobecně jedovatý, Ú

-40%

Tvůj útok, má-li způsobit nějaké poškození, musí nejdříve dosáhnout na nějakou sliznici (tj. vstoupit třeba do očí, nosu, otevřených úst) či na otevřenou ránu. OPŠ jej zastaví.

Toto omezení je určeno pro Způsob utrpení a pro Vnitřní útoky, které způsobují znavující nebo jedovatou škodu. Zvlášť se toto omezení hodí na reprezentaci všelijakých jedovatých sprejů. V součinnosti s Aurou {111} se dá použít také na útok, jehož poškození je doručeno skrz intimní tělesný kontakt.

Výjimka : Pokud má útok i Plošný účinek {115} nebo Kužel {113}, funguje Všeobecně jedovatá látka tak, jak bylo popsáno výše, ovšem poškození způsobí i, je-li útok vdechnut (podobně jako u Dusivého {113}). Takto

se ignoruje veškerá zbroj; imunními jsou proti takovému útoku pouze cíle s výhodou Utěsněný {100}, či které Nedýchají {60}, či mají Filtř v plicích {46} a buď Oční kryt {64}, nebo Chráněné vidění {47}. Z Všeobecně jedovatého se pak stane vylepšení s cenou +100 %!

Jedná se o modifikátor průraznosti, nelze jej tedy kombinovat s dalšími modifikátory průraznosti.

Výron, Ú

-20 %

Toto omezení můžeš aplikovat pouze na útok, jenž už má vylepšení Plošný účinek {115}. Znamená to, že útok nemá žádný dostřel ani Přs, ale jeho účinek tryská z tvého těla na všechny strany (pokud je účinek škodlivý, tebe se netýká). Nelze si toto omezení vzít, pokud máš už Útok zblízka či nějaké úpravy střeleckých parametrů.

Vyžaduje přípravu

-Proměnná

Tvoje schopnost vyžaduje před použitím speciální přípravu. Třeba musíš nejdřív meditoval nebo provést sérii nějakých obřadů na zaměření pozornosti. Toto omezení se obzvlášť hodí třeba pro Médium {56} a Duchařinu {43}.

Pokud se nepřipravíš, schopnost nelze užít. „Připravit se“ znamená soustředit se určitou dobu. Během přípravy nemusíš říkat nic o tom, jak plánuješ schopnost užít, ale musíš vždy jasně specifikovat, kterou schopnost připravuješ.

Připravenou schopnost pak lze užít normálně, buď ihned, nebo někdy později. Připravenou lze mít ovšem zaráz jen jednu výhodu s tímto omezením. Ihned po použití schopnosti se odpreparuje a na další použití je potřeba ji připravit znova.

Cena tohoto omezení záleží na tom, jak dlouho musíš dovednost připravovat:

Čas přípravy	Cena
minuta	-20 %
deset minut	-30 %
hodina	-50 %
8 hodin	-60 %

Pokud tvoje schopnost bude pracovat i bez přípravy, ale s poloviční silou (není to uplatnitelné na všechny výhody, PJ rozhodne, kde to možné je a kde ne), bude toto omezení mít pouze poloviční cenu.

Vždy zapnuto

-Proměnná

Danou výhodu nelze vypnout. Lze přidat pouze k schopnosti, kterou normálně vypínat lze a u které není takové chování vhodné. Stojí -10 %, pokud jsou efekty jenom společensky či vzhledově nepříjemné, -20 %, jsou-li tělesně nepříjemné, -40 %, jsou-li nebezpečné. PJ pochopitelně může, bude-li se to hodit, ceny upravit.

Zabere víc času

-10 procentních bodů za úroveň

Toto omezení lze aplikovat pouze na schopnosti, které vyžadují na svou aktivaci či práci nějaký čas a přitom jsou dost rychlé na to, aby se daly použít v případě nouze (třeba v boji). To, které výhody tyto podmínky splňují či ne, se rozhodne PJ.

Pro schopnosti, které vyžadují manévry Připravit či Soustředit se znamená každá úroveň tohoto omezení zdvojnásobení času. Schopnost se aktivuje až na konci této doby. Třeba jedna úroveň tohoto omezení na výhodu, která zpravidla vyžaduje sekundový manévr Připravit, způsobí, že se výhoda bude muset Připravovat dvě sekundy místo jedné.

Pro útoky znamená první úroveň prodlevy jedné sekundy před každým útokem, kterou je potřeba vyplnit manévrem Připravit. Další úrovně délku prodlevy zdvojnásobují.

Zpětnější ráz, Ú

-10 procentních bodů za úroveň

Většina střeleckých útoků má Zpětný ráz 1, tzn. vlastně zpětným rázem netrpí. Toto omezení přidává ke zpětnému rázu omezeného útoku svou úroveň. Maximální cena tohoto omezení je -40 %, měla-li být vyšší, bude stejně pouze -40 %.

Příklady modifikovaných útoků

Jekot banshee : Způsob utrpení 3 (ZD - 2; Plošný účinek 64 metrů +300 %, Výron -20 %, Založeno na sluchu 150 %, Infarkt +300 %, Omezené použití — jednou denně -40 %, Podvýběr v prostoru +20 %). Základ je 30 bodů, možnosti dávají dohromady +710 %. *213 bodů.*

Dračí dech : Útok ohněm 4k (Kůžel 5 metrů +100 %, Omezené použití — třikrát denně -20 %, Snížený dosah na jednu pětinu -20 %). Základní cena 5 za kostku = 20, možnosti dávají +60 %. *32 bodů.*

Dotyk smrti : Jedovatý útok 6k (Kontaktní -30 %, Stojí 2 BÚ -10 %, Odklad — proměnný +20 %, Špatně rozpoznatelný +10 %, Útok zblízka — dosah R -30 %, Odolitelné na ZD-4 -10 %). Základní cena 4 za kostku = 24, součet možností je -50 %. *12 bodů.*

Blesková střela : Útok ohněm 6k (Vedlejší účinek — omráčení +50 %, Vlna +20 %). Základ je 5 bodů za kostku = 30 +70 % za vylepšení. *51 bodů.*

Jedovaté kousnutí : Ostré zuby za 1 bod plus Útok jedem 2k (Cyklický — prodleva 1 hodina, 5 cyklů, odolitelné +40 %, Nositel — Ostré zuby +0 %, Odolitelné — ZD-3 -15 %). 1 + čtyři body za kostku = 1 + (8 + 25 %) = 1 + 10. *11 bodů.*

2.6.3 Omezení věcí

PJ může požadovat, abys zaplatil body za věci, které ti poskytují schopnosti, které by normálně stály body (úroveň atributů, výhody apod.) Body by měl ale vymáhat pouze v případě, že danou věc nelze vyrobit pomocí pokročilé technologie (třeba prsten, který propůjčuje štěstí) a jen v případě, že takové předměty nejsou nikde na prodej.

PJ by vlastně nikdy neměl chtít body za běžné vybavení, které se po tisících vyrábí ve všech továrnách, a totéž platí pro vybavení neobyčejné, které je ale na prodej, není-li to Něco navíc {62}. Zbroj těla, puška a brýle pro noční vidění samozřejmě poskytují Přirozenou zbroj, Vnitřní útok a Infravidění. . . ale jelikož si takové věci může pořídit každý, mají cenu v penězích, nikoli v bodech.

Za schopnosti obsažené v těchto zvláštních předmětech se normálně platí. Můžeš jim dát jakoukoli rozumnou kombinaci možností výše, plus aspoň jedno z následujících omezení:

Zničitelné

-Proměnná

Tví nepřátelé mohou předmět rozbít; pokud tak učiní, bude předmět nefunkční, dokud ho někdo nespraví. Konečná cena tohoto omezení se zjistí součtem těchto elementů, které dohromady omezení tvoří:

pevnost Čím je předmět snažší zničit, tím větší omezení je. Rozhodni se podle OPŠ předmětu:

OPŠ	Cena
2 a méně	-20 %
3 až 5	-15 %
6 až 15	-10 %
16 až 25	-5 %
26 a víc	0 %

Pokud je daný předmět strojem, který se může prostě porouchat, přidej dalších -5 procentních bodů.

Počet životů a účinky poškození na předmět určíš podle článku o poškození předmětů {druhá kniha, ?}.

spravitelnost Pokud se tvůj předmět rozbije, můžeš ho normálně spravit. Pokud to zkusíš, PJ si zvolí dovednosti, které potřebuješ na vykonání oprav. Pokud předmět buď nelze opravit, nebo jeho oprava zabere příliš mnoho času, vyžaduje přesprávilš úsilí či peněz (rozhodne PJ), přičti ještě -15 procentních bodů.

velikost ObrModif předmětu ovlivňuje hody na Vidění na jeho identifikaci mimo boj a hody na útok na jeho zasažení v boji.

ObrModif	Cena
-9 a méně	0 %
-7 či -8	-5 %
-5 nebo -6	-10 %
-3 nebo -4	-15 %
-1 až -2	-20 %
0 a víc	-25 %

Uzmutelné

-Proměnná

Tvoji nepřátelé ti mohou předmět odejmout (rozuměj : ukrást), čímž tě připraví o jeho bonusy. To je omezení

pouze v případě, že se jedná o předmět zjevně velmi cenný či mocný a je pravděpodobné, že se stane cílem krádeže! Cena omezení záleží na tom, jak složité je předmět ukrást:

Dá se snadno odebrat hodem na OB, proti kterému nemůžeš nic dělat (třeba klobouk). -40 %.

Zloděj musí vyhrát Rychlý střet obratností (chce-li ti vzít třeba řetízek) nebo sil (musí-li ti to vyrvat z ruky). -30 %.

Zloděj musí použít speciální dovednost či lest (třeba na odebrání mince v kapse). -20 %.

Zloděj tě musí o daný předmět okrádat dlouho a velmi násilně (třeba o zbroj). -10 %.

Vyděl cenu omezení dvěma, pokud předmět začne zloději fungovat až po nějaké době.

Jedinečné

-25 %

Toto omezení si můžeš vzít pouze k předmětu, který je již omezen omezením Zničitelné či Uzmanitelné. Za normálních okolností můžeš ukradenou věc vyrobit znova, ačkoli to pravděpodobně bude vyžadovat dost velké úsilí. Vezmeš-li si ale toto omezení, už to možné není. Rozbije-li se předmět či bude-li ti odebrán, jedinou šancí je získat jej zpět / spravit jej, je-li zničen, ztrácí se nadobro a s ním odpočodují do nenávratna i body, které jsi za předmět zaplatil.

A co Blackthorn?

Hlavní výhodou Daie je jeho teleportace. To je Teleport {96}, který stojí 100 bodů! Na snížení ceny ale použijeme dvě omezení. Za prvé, jeho teleportace funguje na psionickém základě, takže antipsionika jej může zablokovat. To dává omezení Psionická teleportace, které má cenu -10 %. Za druhé, může se teleportovat na pouhých deset metrů. To je omezení Omezený dosah za -50 %. To dává dohromady -60 %, takže jeho Teleport bude stát ne 100, ale pouze 40 bodů!

A už tu máme další dobrou výhodu pro zloděje : šestý smysl, který ho varuje, když není něco v pořádku. Je to Čich na nebezpečí {37} s omezením ESP. To stojí normálně 15 bodů, ale s -10% omezením se cena snížila na 13,5 bodu, což se zaokrouhlilo na 14 bodů.

I bez psioniky je ale Dai dobrým zlodějem. Přidáme ještě Ohebnost {66} za 5 bodů, Rovnováhu {80} za 15 bodů a Orientaci {66} za 5 bodů.

Dále mu ještě poskytneme zvláštnost o hodnotě jednoho bodu — Upřímnou tvář. Prostě nevypadá jako zloděj. Sečteno, podtrženo, zaplatíme 80 bodů. Utraceno je nyní 223 bodů, takže nám jich 27 zbývá.

2.7 Nové výhody

PJ (bezpochyby s pomocí zapálených hráčů) může samozřejmě vymýšlet nové výhody. Zde jsou pouze určité směrnice k tomu, jak vyrábět dobře funkční výhody tak, aby jejich ceny byly vyvážené.

Hráči, poznamenejte si : tyto směrnice tu jsou pro PJ. PJ si vymyslí výhody — vymyslíte-li si je vy, dohodnete se s PJ na jejich používání.

2.7.1 Úprava existujících výhod

V GURPSech je spousta výhod. Většinou se stává, že výhoda, kterou máš na mysli, je tu už obsažena, ale v trochu jiné podobě, stačí tedy jednoduše předit výhodu již existující a získat tak novou.

Přejmenování

Výhoda, kterou hledáš, už může existovat, ale tobě se prostě nemusí líbit její jméno. V tom případě je tvoření nové výhody primitivní : prostě výhodu, která se ti hodí, přejmenuj. Chceš-li tedy Zesílení světla, je to to samé jako Noční vidění, takže to prostě přejmenuj a je to!

Předefinování

Mnoho nových výhod je ve skutečnosti výhodami starými, ale mírně upravenými. Pokud pravidla obsahují správnou výhodu se špatným odůvodněním, užíj pravidla a cenu výhody, ale změň její původ. Noční vidění třeba předpokládá, že jde o přirozený efekt způsobený třeba zvláště k tomu uzpůsobenými očima, ale klidně můžeš prohlásit, že je to kvůli nějakým ultratechnickým implantátům, pokud se ti to tak bude líbit víc.

Kombinování

Jiné nové výhody jsou ve skutečnosti pouze kombinace starých. Pokud nějaká hromada výhod a nevýhod dohromady dobře vyjadřuje povahu nové výhody, prostě je splácej dohromady, přidej pěkný název a sečti ceny. Můžeš k sobě dát třeba Vyvinutý zrak 5 [10], Noční vidění 5 [5] a Barvoslepost [-10] a pojmenovat to jako

implantát Kočičí oko Mk. 5. Hráči si pak napíší do osobního deníku pouze Kočičí oko Mk. 5 [5] a tím je celá záležitost vyřešena.

Přesně tímhle způsobem fungují i metavlastnosti z kapitoly 7.

Upravování

Hra může poskytovat něco, co bude skoro, ale opravdu jenom skoro odpovídat tvým představám. V tom případě začni s výhodou, která se kýženému efektu blíží co nejvíc, přidej všechny možnosti na doladění účinku k obrazu tvému a to, co vznikne, prostě prezentuj jako novou výhodu.

Řekněme, že v tvé kampani nemrtví vidí do sféry spekter. To jim dává Noční vidění s dvěma vedlejšími účinky : za prvé, vidí i nehmotné a duchy, za druhé, červeně jim září oči. Jasně, jde to napsat jako Noční vidění 5, Ovlivňuje nehmotné +20 %, Dočasná nevýhoda : Nadpřirozené rysy -5 %) [6], ale je jednodušší napsat Spektrální vidění [6] a detaily si nechat na nějakém zasutém papíře, ne?

Doladění

Pokud uplatníš všechny procesy popsané výše a přesto s výsledkem ještě nejsi tak docela spokojen, můžeš pokračovat dále — třeba přidáním nějakých zajímavých malých vedlejších efektů, jednak na upravení ceny, jednak na přidání nějaké „barvy“. Můžeš přidat nějaké malé bonusy na některé hody na úspěch. Návody a příklady jsou u Zvláštností {110} a Výstředností {182}.

Třeba budeš chtít, aby Spektrální vidění stálo hezkých kulaťoučkových pět bodů, ale zase nechceš hráčům slevit a udělat ze schopnosti vidět duchy jenom příklepný dárek zdarma. Na ospravedlnění takové slevy prostě stačí přidat -1 na Vidění v jasném slunečním světle, které, koneckonců, nemrtví moc nemilují.

2.7.2 Návrhy nových výhod

Občas prostě není pomoci a je nutno napsat od základů novou výhodu. Účinky výhod v GURPSech zpravidla spadají do některých z těchto čtyř kategorií:

1. Bonus k atributům za určitých podmínek : Bonusy k atributům ber jako +10 bodů za bod SL či ZD nebo +20 bodů za bod OB či IQ. Součet pak poděl nějakým číslem podle toho, jak často to lze využít. Pro inspiraci si můžeš prohlédnout omezení Přístupnost {125}. Například, Rychlé léčení je vlastně +5 k ZD (tj. 50 bodů), které lze ale využít pouze na hody na obnovu. Jelikož se zpravidla většina lidí nijak netouží utrpět moc poškození, a jelikož se ve světech s magickým, psionickým či sci-fi léčením asi přirozené léčení moc neuplatní, je cena seškrtnána na jednu desetinu, to jest 5 bodů.
2. Bonusy na hody proti dovednostem : Prostě si vyrob Talent {93} z těch dovedností, které chceš, a cenu talentu vem jako cenu výhody. Pokud je dovedností na talent moc málo, bude to stát dva body za dovednost a +1.
3. Bonusy na reakce : Vem to jako Reputaci. Můžeš také zadarmo přidat bonus, který se uplatní u malé skupiny lidí (příkladem budiž třeba „někdo s PhD. z komparativní anatomie z Harvardu“, pokud se tedy kampaň neodehrává na škole medicíny na Harvardu.) Tyto bonusy ale nemusí být přímo Reputace — mohou být založeny na kráse či nějakém mentálním ovlivňování.
4. Unikátní schopnosti, ke kterým tu není nic podobného : Tyto výhody ohodnoť prostým porovnáním. Prozkoumej, jak jsou na tom cenově výhody, které jsou plus mínus stejně silné. Například, „automaticky uspěje v hodech na Vidění“ je asi tak užitečné, jako „automaticky uspěje v hodech na Strach“, takže můžeš takovou výhodu ohodnotit podobně jako Nedá se překvapit — patnácti body.

Určení ceny

Konečnou hodnotu nové výhody zjistíš tak, že sečteš všechny dílčí ceny, které jsi získal v čtyřech krocích výše. Pokud je navíc výhoda dost vzácná, popřípadě použitelná na vydělání peněz / překvapení (nejen) v boji, její hodnotu zdvojnásob. Podobně, pokud chceš, aby ta výhoda byla celkem běžná, můžeš její cenu snížit na polovinu. PJ je ale konečným rozhodčím v ohledu cen nových výhod. Může také naučtovat Neobvyklé pozadí ta jakékoli výhody, které chce omezit pouze na určitou třídu osob.

Kapitola 3

Nevýhody

Nevýhoda je nějaký problém či nedostatek, který tě dělá méně schopným, než by ukazovaly tvoje atributy, výhody a dovednosti. Sem se také řadí všechny vlastnosti z kapitoly 1, které měly zápornou cenu; ty tu ale pochopitelně už nenajdeš, podívej se výše. Možná se budeš divit : „Proč bych měl dávat své postavě nějaké nevýhody??“. Lze odpovědět dvojím způsobem:

Za prvé : nevýhody mají zápornou hodnotu, takže za jejich „pořízení“ dostaneš body navíc. Pokud si chceš koupit nevýhodu z tohoto důvodu, raději si třikrát přečti její popis, abys věděl, do čeho jdeš, protože cena je zpravidla velmi úměrná problémům, kterým budeš vystaven.

Za druhé : je to realističtější, zajímavější a člověk si s jejich hraním užije víc legrace!

Nevýhody pro hrdiny

Pro hrdinské HP jsou obzvláště vhodné dvě třídy nevýhod. Pokud budou dobře zahrány, sice omezí možnosti postavy, ale udělají ze hry mnohem větší zábavu!

Dobré nevýhody

Může se zdát divné, že i vlastnosti jako Pravdomluvnost či Pocit závazku jsou zde vypsány jako nevýhody. V našem světě si jich přece vážíme a bereme je přesně naopak! Jejich záporná cena v GURPSech vznikla prostě z toho, že jsi jimi omezen ve svém konání. Například : někdo s Pravdomluvností bude mít problém zalhat, přitom nezáleží moc proč, takže v rámci hry má nevýhodu. Na druhou stranu, hrdina si může nabrat nevýhody tohoto typu a získá tak body, leč nebude trpět žádnými poklesky, pouze bude čestný, spravedlivý apod.

Tragické úchytky

Mnoho z největších hrdinů, které známe v dějinách i z knih, měli nějakou „tragickou úchylku“. Byli to alkoholici, vypadali obzvlášť škaredě, byli pořád špatně naladěni, rozhazovační nebo užívali drogy — všechny tyto vlastnosti lze u velikém počtu nalézt u hrdinů faktů i fikce. Takže nepředpokládej, že tvoji hrdinové musí být perfektní — zkus jim dát nějaké potíže, se kterými se budou muset vypořádat.

Tajné nevýhody

Můžeš dát své postavě nevýhodu, o které nebude vědět ani ona, ani ty sám! Řekni bodovou hodnotu PJ a ten ti zvolí nějakou pěknou nevýhodu, kterou před tebou bude držet v tajnosti. Za to ti přidá ještě -5... ale tobě neřekne nic o tom, co jsi to vlastně obdržel! Jakmile se v běhu hry nevýhoda konečně objeví (kdy to bude, záleží na PJ), musíš těch -5 bodů odkoupit tak rychle, jak to jen bude možné.

PJ by tajnou nevýhodu měl vybrat velmi opatrně. Mělo by to být něco, o čem tvoje postava neví. Je-li to mentální nevýhoda, pak taková, která se spouští při podmínkách, které v tvém životě ještě nenastaly (zde funguje dobře Berserk, Bojová paralýza, méně běžné Fobie, Rozpolcená osobnost). Většina fyzických nevýhod je prostě moc zřetelná, ačkoli něco jako Hemofilie by mohlo projít bez povšimnutí, ale... .

Do osobního deníku si můžeš napsat pouze jednu takovou nevýhodu, ale tím může být reprezentován klidně celý svazek nevýhod, které dávají dohromady požadovaný počet bodů.

3.1 Omezení nevýhod

Váš PJ si může přát omezit body, které můžete získat nakupováním nevýhod, viz Limit nevýhod {11}. Tento limit se pak vztahuje na všechno, co má zápornou cenu, tedy i na takové vlastnosti z kapitoly 1 (snížené atributy, nízké společenské postavení apod.) nebo ze seznamu níže. Nucené nevýhody, které vám PJ přilepne sám, se do toho nepočítají.

Většina PJ ale bude chtít zavést ještě minimálně tato dvě omezení:

negované nevýhody Nemůžeš si vzít nevýhodu, kterou by jedna z tvých výhod negovala či oslabila! Nemůžeš

mít Vyvinutý sluch a Nahluchlost zároveň. Nejsou povoleny ani nevýhody, které jdou proti sobě. To, které vlastnosti si lze vzít zároveň a které ne, řekne PJ.

padoušské nevýhody Některé nevýhody (třeba Sadismus) nejsou jaksi důstojny hrdiny; PJ je tedy může pro HP zakázat a vyhradit pro zlodušké NP, které požene proti postavám.

3.2 Typy nevýhod

Nevýhody se rozřazují do škatulek úplně stejně jako výhody, to jest na tělesné, mentální a společenské v jedné skupině škatulí a na exotické, nadpřirozené a obyčejné v druhé skupině.

Mentální nevýhody pochází z tvé mysli či duše. Zůstávají s tebou i v případě, že se tvoje mysl přestěhuje do nového těla. Tato kategorie obsahuje velkou část z magických, psionických a duchařských vlastností. Jsou označeny písmenem **M**.

Tělesné nevýhody jsou spojeny s tvým tělem. Pokud tvoje mysl opustí tělo a přestěhuje se jinam, můžeš se jich zbavit — ale získáš zase tělesné nevýhody těla, do kterého ses právě nastěhoval. Tělesné nevýhody můžeš získat i během hry, zejména kvůli nějaké nehodě nebo boji. V tom případě utrpíš nevýhodu ihned, ale nedostaneš za to žádné body; tvoje postava prostě poklesne v ceně. Značí se písmenem **T**.

příklad Pokud začínáš jako slepý, dostaneš za to 50 bodů... ale pokud oslepneš ve hře (třeba tě oslepil nějaký výbuch či jsi utrpěl poškození očí), jsi prostě slepý a to je všechno. Tvoje postava nyní poklesne v ceně o celých 50 bodů — tak je odražena nová nevýhoda — , ale nesmíš si vzít 50 bodů výhod, které to vykompenzuje!

Společenské nevýhody jsou přiřazeny k tvé identitě. Pokud začne být důležité, jestli půjdou s tělem nebo s duší, rozhodne to PJ. Tato kategorie obsahuje i podprůměrné společenské postavení, podpůměrné Bohatství a tak dál z kapitoly 1. Společenské nevýhody se značí velkým **S**.

Nyní se podíváme do druhé skupiny škatulí:

Exotické nevýhody jsou všem normálním lidem zakázány. Nelidé mohou takové nevýhody získat buď ve své rasové šabloně (viz kapitola 7), ale na jiné exotické nevýhody by se měli poradit s PJ. Značí se velkým **E**.

Nadpřirozené nevýhody jsou výsledky božích zásahů, magie, psioniky atd. S povolením PJ může být takto proklet každý — ovšem pouze v případě, že v daném světě nějaké nadpřirozené síly existují. Jsou označeny **N**.

Obyčejné nevýhody Ty může mít naprosto každý. Mohou být buď vrozené, nebo získané nějakým způsobem, který je dostupný všem. Označeny jsou písmenem **O**.

To, do jaké skupiny která nevýhoda patří, rozhodne PJ! Je totiž možné si vysvětlit působení některých nevýhod více než jedním způsobem...

3.3 Sebeovládání

Mnoho mentálních nevýhod tě neomezuje po celou dobu, ale pouze se tě pokouší občas ovlivnit. U takových nevýhod je vedle ceny uvedena hvězdička *. Pro každou nevýhodu, která tě neovlivňuje pořád, musíš určit svou šanci na odolání jejím účinkům — tj. číslo, které musíš hodit či podhodit na třech kostkách, nechceš-li se dostat pod její kontrolu.

moc často neodoláš (odoláš při hodu 6 a méně) — *zdvojnásob cenu.*

odoláš občas (při hodu 9 a méně) — *násob cenu třemi polovinami.*

odoláš často (při hodu 12 a méně) — *vem cenu tak, jak je.*

odoláš skoro vždy (při hodu 15 a méně) — *cena se půlí.*

Desetinnou část dej pryč (−22,5bodová nevýhoda se tedy převede na −22bodovou). Výchozí stupeň je 12; nesmíš tedy hodit na kostkách víc než dvanáct, jinak ti bude dělat nevýhoda potíže. Pokud chceš z nevýhod udělat opravdu jen nevýhodu, vem si číslo 15; pokud naopak chceš, aby to bylo vážné omezení, vem si 9; tak už dost omezíš svoje možnosti. Šestka může být přímo znemožňující — zvláště, jedná-li se o nějaké mentální potíže. Toto číslo si poznamenej do závorek za název výhody v osobním deníku. Pokud svému berserku odoláš jen občas, vepiš si do deníku Berserk (9) [15].

3.3.1 Hody na sebeovládání

Pokud se octneš v situaci, kde je pravděpodobné, že se tvůj problém projeví, můžeš zkusit hodit 3k proti tvému číslu sebeovládání. Pokud hodíš méně nebo stejně, než je dané číslo, účinkům nevýhody jsi se pro teď ubránil; jinak utrpíš vypsányými účinky. Říká se tomu hod na sebeovládání.

Stejně jako všechny hody na úspěch lze i hody na sebeovládání opravovat. Výjimečně mírné nebo naopak těžké choroby mohou dávat bonusy nebo postihy. Drogy mohou více či méně tvoje číslo u dané nevýhody změnit, jiné nevýhody tě mohou učinit na jiné nevýhody zranitelnějším. Pro podrobnosti si přečti popisy nevýhod.

Dobrovolné mentální nevýhody

Určité mentální nevýhody — Kodex cti {149}, Kodex víry {149}, Fanatismus {141}, Poctivost {163}, Nesnášenlivost {158}, Pocit závazku {163}, Značka {180} a Přísaha {165} — nejsou psychiatrickými problémy, ale jsou postaveny na základě víry či nějakých kodexů. Takovéto „dobrovolné“ mentální nevýhody sdílí tři vlastnosti, které je od těch ostatních odlišují:

Lze je odkoupit kdykoli. Opravdu se stává, že lidé ráno vstanou a zjistí, že žijí svoje životy úplně jinak a nemají k tomu žádný důvod!

Nelze je způsobit útoky *Způsob utrpení* {108}, drogami, čištěním mozku ani podobnými „rychlými a špinavými“ metodami. Takovým způsobem lze možná vyrobit pacifistu nebo maniaka, ale na nějaké složité kodexy je potřeba magie, Ovládání mysli {67} či prodloužené Vymývání mozku {255}.

Lze je užít s omezením *Pakt* {124}. Pak se jedná o nevýhody, které musíš mít, aby ti zůstaly některé tvoje nadpřirozené schopnosti.

Samozřejmě se nemusíš zkoušet ovládnout a můžeš se dobrovolně vzdát. V rámci roleplayingu je to zpravidla i žádoucí; ale občas budete prostě v situaci, ve které je *fakt* potřeba se negativním účinkům nevýhody vyhnout a to je vlastně důvod, proč jsme celý tenhle cirkus se sebeovládáním zařadili. Pokud ovšem budeš zkoušet odolávat příliš často, PJ tě může potrestat za špatný roleplaying a dát ti méně bodů.

PJ ti může dát také možnost utratit jeden bod a zajistit si pomocí něj automatický úspěch v hodu na sebeovládání. Body, které utratíš tímto způsobem, jsou nadobro ztraceny, ale občas se vyskytnete v situaci, kdy se ti vyplatí. V tom případě by tě PJ neměl trestat za špatné hraní, protože ses už vytrestal sám.

Vysoká Vůle ti sice umožní lépe vyjít z hodů na Strach a odolání všelijaké nadpřirozené manipulaci, ale na hody na sebeovládání nemá žádný vliv. Stejně tak ti neumožní dělat v rámci nevýhod ani nic jiného — nevýhody jsou to přece od toho, že se jich člověk nemůže zbavit!

3.4 Odkupování nevýhod

Body, které dostaneš v průběhu hry, můžeš použít na odkoupení mnoha nevýhod — ať už těch, se kterými jsi začal, nebo těch, které jsi nabral ve hře. Stojí to tolik bodů, kolik ti jich nevýhoda původně dávala. Pokud ti to PJ povolí, nevýhody počítané na úroveň můžeš odkupovat úroveň po úrovni, stejně jako si můžeš prostě pořídít tu samou nevýhodu a vzít si k ní pouze vyšší číslo sebeovládání. V obou případech zaplatíš rozdíl mezi cenami obou nevýhod. Více o odkupování nevýhod je v kapitole 9.

3.5 Seznam nevýhod

Alergie, T, N

-5 až -15 bodů

Máš paralyzující nadpřirozenou reakci na nějakou relativně obyčejnou a jinak vesměs nevinou substancí. Pokud takovou substancí vdechněš nebo se jí dotkneš, musíš ihned házet na svoje ZD a neuspěješ-li, máš na dalších 10 minut -5 na všechny dovednosti a atributy. Horší je to, pokud danou substancí spolkneš; automaticky pak máš na deset minut -5 na všechny atributy a -10 na všechny dovednosti a hody na Vnímání. Bodová hodnota závisí na tom, jak je daná substance běžná:

příležitostná (kůže, mýdlo) : -5 bodů.

běžná (kouř, dřevo) : -10 bodů.

velmi běžná (tráva, kov) : -15 bodů.

Tato reakce je povahy docela fyzické. Pro podobné alergie mentální povahy viz Hrůzu {144}.

Alkoholismus, T, O

-15 nebo -20 bodů

Jsi závislý na alkoholu. Alkoholismus užívá pravidla Závislosti {177}. Je to levná, znemožňující a zpravidla

legální droga, takže by to byla –10bodová Závislost; ale kvůli jeho zákeřnosti je buď za –15 bodů, nebo za –20 bodů, je-li k tomu ještě nelegální.

Zpravidla můžeš svoje chronické pití odsunout na večer do hospody a přes den fungovat více-méně normálně (pro herní účely). Jakmile se ale v tvém dosahu octne nějaký alkohol, musíš si buď úspěšně hodit na Vůli, nebo ho vypít. To (je-li alkoholu dost) může vyústit až ve flám, který bude trvat 2k hodin a bude následován důkladnou kocovinou; viz Pití a intoxikace alkoholem {druhá kniha, ?}.

Alkoholici, kteří se zrovna své závislosti plně věnují, často trpí náhlými změnami nálady — od extrémního přátelství náraz k extrémní nenávisti, atd. Takový alkoholik může také někoho napadnout, příliš mluvit a mluvit příliš nevhodně, popřípadě dělat i jiné chyby.

Další vlastností alkoholismu je, že se ho dá zbavit extrémně těžko. Pokud se ti povede odvykání, nemusíš už denně pít, ale stejně, octneš-li se v blízkosti nějakého alkoholu, musíš si hodit, jestli náhodou nezahájíš pitku. Na ten hod ale dostaneš +4. Neúspěšný hod v takovém případě sice závislost neobnoví, ale zahájí flám (závislost začne nanovo, pokud do týdne budeš flámovat třikrát). Takže vlastně není žádná možnost, jak tuto nevýhodu odkoupit.

Pokračující alkoholismus ti bude navíc i užírat schopnosti. Každý rok, kdy jsi pod vlivem alkoholismu, si musíš hodit proti ZD+2. Pokud neuspěješ, náhodně zvol jeden ze svých čtyř atributů a sniž jej o jedna. Všechny věci, které se od něj odvozují, pak přepočítej.

Amnesie, M, O

-10 nebo -25 bodů

Ztratil jsi paměť. Nepamatuješ si nic ze svého dosavadního života, ani svoje jméno. Tato nevýhoda má dvě úrovně:

částečná amnesie Ty jako hráč sice můžeš svou postavu nakonfigurovat a mít přístup k jejímu osobnímu deníku, ale PJ si smí vymezit až –30 bodů na nějaké tajné nevýhody, které si zvolí on a o kterých ty nic nebudeš vědět. Budeš vědět, jak použít některé dovednosti, ale nebudeš vědět, kde jsi se jim naučil. Budeš mít asi nepřátele — a možná i přátele — které si nepamatuješ a o kterých nic nevíš. Pokud se obrátíš na policii, ta může provést zjištění totožnosti... ale může se stát, že se dozvíš, že jsi vlastně kriminálníkem! I když tomu tak není, stejně, zjištění jména ti nijak nepomůže v obnovení zbytku. *-10 bodů.*

celková amnesie Jediné vlastnosti, které můžeš při tvorbě postavy určit ty, jsou ty, které je možno vidět v zrcadle. Vše pak PJ seskupí (a domyslí) do kompletního osobního deníku, který před tebou schová a nechá si ho, dokud se ti paměť nevrátí! Jelikož nevíš, co umíš a tvoje mentální vlastnosti zná jen PJ, občas bude muset tvoje výroky o tom, co děláš a co neděláš, přeformulovat. Všechny hody na dovednosti bude dělat také za tebe, protože nevíš, co umíš, dokud to nevyzkoušíš! Tvoje hody na dovednosti založené na IQ budou mít –2, pokud jsi nějak v jejich výkonu amnesií ovlivněn. *-25 bodů.*

Amnesii můžeš odkoupit pouze v případě, že máš nějaký rozumný důvod, proč by se měla tvoje paměť obnovovat — setkání se starým neznámým přítelem, druhé prožití nějaké události a nebo taky slavná rána do hlavy. Ve většině případů by měla být léčba nějak závislá na tom, jak ke ztrátě paměti došlo. Poněkud zvrácení PJ se mohou dokonce vyžívat v tom, že ti přidělí nepřítel, který tě o paměť okradl (třeba vymýváním mozku) a o kterém nevíš. Pak na prvním místě mezi těmi tajnými nevýhodami bude určitě Nepřítel, který bude mít k takové věci přístup.

Anosmie, T, O

-5 bodů

Znamená to, že tvůj čich i chuť jsou zablokovány, takže nedokážeš rozpoznat určitá nebezpečí, která ostatní zjistí ihned. Má to ale i svoje výhody — nemusí tě zajímat tchoři a můžeš vždy (skoro) jíst to, co je ti předestřeno.

Apetit, M, N

-15 bodů ★

Konzumuješ nějakou látku, kterou musíš vymámit z jiných inteligentních živých bytostí, ať už silou či lstí. Svou touhu po této látce dost těžko ovládaš. Již při koupi nevýhody musíš samozřejmě určit, co je předmětem apetitu; může to být krev, „životní síla“, pohlavní styk nebo cokoli jiného, co PJ povolí.

Pokud máš možnost dopřát si danou látku a je dobrý důvod dávku odložit na později, hoď si na sebeovládání. Pokud tě někdo dobrovolně nabádá, aby sis látku vzal, či je-li v dohledu předmět tvého apetitu u velikém množství, máš –2. Pokud konzumací látky získáš zpět ztracené životy, přičítá se ještě –1 za každý chybějící život. Pokud neuspěješ, musíš si látku vzít. Jakmile sis vzal nutnou dávku, musíš si hodit znova na sebeovládání a neuspěješ-li, popadne tě záchvat; jdeš si tedy užívat znova, což ovšem může docela dobře tvou oběť i zabít.

Aura smrti, M, N*-10 bodů*

Máš kolem sebe nadpřirozenou auru smrti. Ve tvých stopách navždy umírá tráva a nic tam neroste; i větší kytky v tvé přítomnosti vadnou; hmyz a jiná malá zvířátka umírají, pokud se k tobě dostanou blíže než na metr (to vše jen v případě, že to není vyvoláno nadpřirozenými prostředky; hejno vos vyvolané kouzlem nevymře). Tvoje aura nemá účinek na zvířata, která váží víc než sto padesát gramů ani na velké rostliny (třeba stromy, ačkoli listy, které jsou ti nejbližší, mohou seschnout a upadat a strom, kolem kterého chodíš denně, bude za roky jistě v nepěkném stavu).

Všichni mají vůči tobě -2 na reakce, pokud si tvé aury všimnou. Pokud se jedná o přímý důsledek toho, že jsi démon, upír apod., ti, kdo tě pozorují, navíc dostanou $+2$ ke všem hodům na odvození tvého tajemství! S aurou smrti se také dost složitě plíží nebo provokuje neviditelnost — ve většině venkovních prostředí dostávají ostatní $+2$ na určení tvé pozice. Stopování úspěje automaticky (pokud nejsi na poušti; jinak zničená tráva ve tvaru tvých stop bude ještě pár měsíců vydávat svědectví o tom, kudy jsi šel). Má to ale i svoje výhody — třeba si nikdy nebudeš muset kupovat „spray proti obtížnému hmyzu“ ☺!

Autodestrukce, T, E*-10 bodů*

Jakmile dosáhneš své první hranice stárnutí (pro lidi je to 50 let), tvoje orgány a imunitní systém začnou selhávat a kazit se. Začneš naráz stárnout — hody na stárnutí děláš každodenně a máš na ně -3 k ZD.

Nemůžeš dostat body zároveň za Autodestrukci a Smrtelnou nemoc {169}. Pokud se máš autodestruovat *brzo*, vem si Smrtelnou nemoc {169}.

Barvoslepost, T, O*-10 bodů*

Nerozeznáváš barvy (je to absolutní barvoslepost). V jakékoli situaci, ve které potřebuješ rozeznat barvy (tj. koupě drahokamu) by ti to měl PJ patřičně ztížit. Výkon určitých dovedností je pro tebe vždy složitější. Na většinu použití dovedností Umělec, Chemie, Řízení, Kupec, Pilot a Stopování máš -1 . Extrémním problémem se barvoslepost stává v případě, že máš zmáčkнут na nepřehledném řídicím panelu červené tlačítko... ☺

Berserk, T, O*-10 bodů **

Máš tendenci začít zuřit a vymknout se sebekontrolě pokaždé, když jsi zraněn buď sám, nebo je zraněn někdo, koho miluješ. Projeví se to tak, že kdokoli, kdo je tebou vnímán jako zdroj problému, bude tebou okamžitě napaden mnoha zuřivými útoky. Máš-li i Špatnou náladu, mohou se stát další zajímavé věci; záleží na PJ.

Pokaždé, když utržíš během jedné sekundy poškození ve výši aspoň jedné čtvrtiny tvých Žt, si musíš hodit na sebeovládání. Pokud neuspěješ, začneš zuřit a přejdeš do stavu berserku. Pokud neuspěješ při hodu na sebeovládání na Špatnou náladu, automaticky přecházíš do berserku! Dobrovolně můžeš začít zuřit tak, že se sekundu soustředíš a pak si úspěšně hodíš na Vůli.

Jakmile se octneš v berserku, platí pro tebe tato pravidla:

- Jsi-li ozbrojen ruční zbraní, musíš každé kolo, kdy je v tvém dosahu nějaký nepřítel, na něj použít Vše do útoku. Pokud není v tvém dosahu žádný nepřítel, musíš se pohybovat tak, aby se co nejdříve v tvém dosahu nějaký octl. Pokud v tom případě můžeš provést pohyb kombinovaný s nějakým druhem útoku proti nepříteli, provedeš jej.
- Je-li nepřítel vzdálen víc než dvacet metrů, můžeš po něm střílet, pokud máš střelnou zbraň, ale nesmíš Mířit. Pokud používáš automatickou palnou zbraň, budeš střílet maximální kadencí tak dlouho, dokud nevystřílíš všechno střelivo. Zbraň pak už nesmíš nabít, pokud u nabíjení musíš nějak myslet a nebo je to pomalé (nesmí to zabrat víc než jednu sekundu). Pokud vyprázdníš zbraň, musíš si vzít buď jinou, nebo vyletět do boje zblízka.
- Neuplatní se na tebe ani omráčení, ani šoky. Zranění ti nijak nesnižují pohyb. Ke všem hodům na ZD na přežití nebo neupadnutí do bezvědomí máš $+4$. Takto můžeš bojovat až do mínus pětinasobku životů; pak padneš mrtvý k zemi.
- Zneškodníš-li protivníka, můžeš (přeješ-li si to) se pokusit o další hod na sebeovládání. Pokud neuspěješ, musíš se přesunout na dalšího protivníka. Přítele, který ti chce zamezit v berserku, počítej jako protivníka! Pokaždé, když zneškodníš nepřítele, dostaneš hod; další hod navíc dostaneš v případě, že v dohledu už žádní nepřátelé nejsou. Pokud se ti ani tímto hodem nepovede stav berserku opustit, začneš napadat přátele...

Jakmile se vymaníš ze stavu berserku, začnou na tebe ihned působit všechny rány. Všechny hody na přežívání a neupadnutí do bezvědomí, které jsi před tím provedl s bonusem +4, teď musíš udělat znova. Tak se může stát, že poté, co berserk vyprchá, padneš do mdlob či zemřeš!

speciální vylepšení

bojová zuřivost Berserk se spouští v jakémkoli boji, přitom vůbec nezáleží na tom, zda-li jsi byl zraněn, či ne. Pokud se tomu chceš vyhnout, musíš před vstupem do boje uspět v hodu na sebeovládání (a to i v případě, že se chceš pouze angažovat v hospodské rvačce či zápase v boxu!) +50 %.

Bezcitnost, M, O

-5 bodů

Jsi nemilosrdný, neřku-li rovnou krutý. Dokážeš sice rozkódovat emoce ostatních, ale používáš to pouze k jejich manipulování — o jejich pocity či bolest se jinak vůbec nestaráš. To ti dává -3 na všechny hody na Učení nebo Psychologii (pouze, chceš-li někomu pomoci. Při odhadování slabostí či vědeckém výzkumu to nehraje roli) a na všechny hody na dovednosti na interakci s těmi, kdo účinky tvé bezcitnosti poznali již dříve (rozhodne PJ). Kdokoli s empatií a kdokoli, kdo už z tvé bezcitnosti trpěl, na tebe reaguje s -1, ale má to i své výhody — dostaneš +1 na Zastrasování nebo Výslech s pomocí hrozeb či mučidel.

Bez nohou, T, E

-Proměnná

Tato výhoda se aplikuje pouze v případě, že celá tvoje rasa nemá nohy. Pokud nohy do výbavy rasy patří, pouze ty jsi svoje nějak pozbyl, hledej Chromého {147}.

Jsi příslušníkem beznohé rasy.

Existuje několik forem této nevýhody, ale v každém případě platí, že nemůžeš kopat, nemůžeš být udeřen do nohou a nepotřebuješ nosit zbroj na nohách. Ceny uvedené níže předpokládají, že výhoda toho, že nemáš nohy, do kterých by tě mohli nepřátelé s odpovídajícími následky trefit, vyváží to, že nesmíš kopat.

vzdušný Nemůžeš se pohybovat po zemi, ale můžeš se vznášet, plachtit či létat. To znamená, že si musíš pořídit výhodu Létání {52}. Základní rychlost si určí normálně a základní Vzdušný pohyb určí tak, že ji vynásobíš dvěma. Tvůj pozemní pohyb je 0. 0 bodů.

vodní Nemůžeš se pohybovat po zemi, ale jsi uzpůsoben k pohybu ve vodě, asi jako loď či ryba. Základní pohyb spočítej jako normálně a užij ho jako svůj základní Vodní pohyb. Tvůj pozemní pohyb je 0. Za práci ve vodě nebo pod ní netrpíš žádnými postihy. 0 bodů. *Pokud tvoje pohyblivost záleží na nějakém zařízení (plachtách, veslech), které nelze obrnit, nebo nemůžeš-li se potápět : -5 bodů, pokud platí obojí, -10 bodů.*

odráží se, kutálí se, šoupe se Pohybuješ se po zemi bez užití nohou, jako had nebo robot na kolečkách. Použij svůj Základní pohyb jako svůj základní pozemní Pohyb, stejně, jako by to udělala normální postava. 0 bodů.

polovodní Chodíš po ploutvích, asi jako tuleň. Použij svůj Základní pohyb jako Vodní pohyb a pětinu z toho užij jako svůj pozemní Pohyb, tj. obrať poměr mezi pozemním a vodním pohybem. Ve vodě trpíš standardními postihy k dovednostem. 0 bodů.

imobilní Jsi něco těžkého a zcela nepohyblivého, třeba strom nebo budova. Nemůžeš se svou vlastní silou nikam pohnout a postrádáš také možnost užít něčeho pohyblivého, na čem bys mohl jezdit (ačkoli můžeš být přesunut vnější silou, ale to si vyžádá dost úsilí). Tvůj základní Pohyb je 0 a nedostáváš za to žádné body. Pořád můžeš mít končetiny. Pokud je máš, zbraně můžeš užívat bez postihu, protože, na rozdíl od Chromých, máš velmi, *velmi* pevný střeh! -50 bodů.

pásky nebo kolečka Místo nohou máš pásy nebo kola. Urči, kolik jich je. Pokud používáte zásahové plochy, ber každý pás či kolo z hlediska těchto ploch jako nohu. Nemůžeš skákat a nemůžeš ani překonávat překážky, které vyžadují součinnost rukou a nohou (žebříky) a zanecháváš za sebou vždy viditelnou stopu, což dává bonus každému, kdo tě chce Stopovat (+1 pro kola, +2 pro pásy). Pásky jsou hlučné (+2 každému, kdo tě zkouší uslyšet), ale na druhou stranu spíše zvládají těžký terén. Pohyb se nijak nesnižuje. Můžeš si koupit až tři úrovně Vylepšeného pohybu (Zem). Tato nevýhoda je zpravidla provázena metavlastností Stroj {309}. -20 bodů.

Bezobratlý, T, E

-5 bodů

Nemáš páteř, exoskeleton ani žádnou jinou přirozenou opěrnou soustavu. Tvůj plný ZZ můžeš použít pouze na tlačení; na zjištění hmotnosti, kterou můžeš uzvednout, nést či táhnout, použij pouze jednu čtvrtinu ZZ. Má to

aspoň jednu vedlejší výhodu : protáhneš se škvírami, o kterých by vzhledem k tvé velikosti nikdo neřekl, že jimi projdeš!

Všimni si, že se tato vlastnost mírně liší od biologického pojmu „bezobratlý“.

Bludy, M, O

-5 až -15 bodů

Věříš něčemu, co prostě není pravda. Pokud to dáš příliš najevo, mohou (a často i budou) tě ostatní považovat za šílence (což často asi i budeš).

Pokud trpíš Bludy, musíš hrát svou víru za každých okolností. Cena této nevýhody záleží na povaze bludu:

menší Tento blud sice ovlivňuje tvoje chování, a kdokoli kolem tebe si ho snadno všimne, ale pořád můžeš fungovat více-méně normálně. Ti, kdo na tobě zjistí menší Blud, budou mít -1 na reakci k tobě. Příklady : „Veverky jsou poslové boží“, „Osvícení mě pořád hlídají — ale jenom proto, aby mě chránili!“, „Jsem právoplatným knížetem fñordským. Při narození mě ukradli cikáni a jsem teď nucen žít mezi prostým plebem“ -5 bodů.

větší Tento blud tvoje chování ovlivňuje už celkem citelně, ale ještě pořád můžeš celkem normálně žít. Ostatní na tebe budou reagovat s -2. Příklady : „Vláda nahrává všechny telefonní hovory“, „Mám eidetickou paměť a Orientaci“. -10 bodů.

krutá Tento blud tě omezuje tak vážně, že ti může způsobit v tvých pokusech žít normálně celkem značné nesnáze. Ostatní na tebe reagují s -3, ale spíš se tě budou bát (nebo tě litovat), než aby tě napadli (v případě špatného hodu na reakci). Takto těžký blud bys měl vždy diskutovat s PJ, protože by mohl dost omezit tvoje akce v jeho kampani. Příklady : „Jsem Napoleon“, „Jsem nesmrtelný“, „Zmrzlina urychluje činnost strojů a užívá se k jejich údržbě; to platí hlavně pro počítače. Co? Jasně, narvi ji tam! Rovnou do mechaniky!“ -15 bodů.

Ten stejný blud může být jak výstřednost (-1 bod), nebo za -5, -10 či -15 bodů. Vem si třeba blud „Cokoli má fialovou barvu, je živé.“ Pokud se snažíš fialové věci poplácávat po zádech a zdravíš je, je to výstřednost za -1. Pokud nebudeš chtít debatovat o vážných věcech, dokud jsou v místnosti fialové věci, je to Menší. Pokud založíš nadaci pro podporu občanských práv fialových věcí, je to Větší. A pokud všechny fialové věci rozbíjíš za pomoci zbraní, je to Krutá!

Můžeš být šílený jakkoli, ale tvoje bludy dohromady nesmí stát víc než -40 bodů.

Zlomyslný PJ to může zařídit tak, že se zjistí, že „blud“ je vlastně pravdivý. To ovšem nelze přirozeně užít ke každému bludu — z těch, co jsem uvedl výše, by asi byly nepravděpodobné ty o veverkách, zmrzlíně v počítači a Napoleonovi, ale Osvícení klidně mohou existovat a cikáni mohli klidně doopravdy ukrást dědice fñordského trůnu. . . Užijte si hlavně zábavu!

Pokud se ukáže, že tvůj blud je pravdivý, nemusíš si ho odkupovat, dokud i ostatní nezjistí, že je pravdivý (A nezapomeň : to, že ti PJ řekne, že tvůj blud je pravda, ještě neznamená, že ti řekl, že nejsi šílenec. Můžeš mít pravdu a stejně být šílenec. . .)

Bojová paralýza, T, O

-15 bodů

Stává se ti, že v bojových situacích prostě „zamrzneš“. Na všechny hody na Strach máš -2. Toto nemá nic co do činění se Zbabělostí {179} — můžeš být statečný, ale tvoje tělo tě zradí.

V jakékoli situaci, kde se zdá osobní újma někoho zúčastněného nevyhnutelná, si musíš hodit na ZD. Nehaž, dokud nenastane přesně ten okamžik, kdy je potřeba bojovat, utíkat, zatáhnout za páku apod. Jakýkoli hod vyšší než 13 znamená automaticky neúspěch.

Pokud uspěješ, můžeš normálně ve stresující situaci účinkovat, pokud ne, jsi mentálně omráčen (viz Účinky omráčení {druhá kniha, ?}). Každou sekundu můžeš provést další hod na ZD s bonusem +1 za každý předchozí hod kromě prvního. Pokud tě kamarád propleskne, dostaneš ještě +1. Až uspěješ, rozmrzneš a můžeš normálně jednat.

Až rozmrzneš, až do té doby, kdy bezprostřední nebezpečí pomine, nemůžeš znova zamrznout. V další nebezpečné situaci to ale klidně možné je.

Tato vlastnost je protikladem k Bojovým reflexům {37}. Nelze mít oboje.

Božské prokletí, M, N

-Proměnná

Trpíš kletbou, kterou seslal bůh nebo jiná podobná nadpřirozená síla. Kletba se může vztahovat pouze na tebe, na celou tvoji rodinu, či na tvůj národ nebo celou rasu.

Božské prokletí může mít v podstatě jakoukoli podobu. Může to být kontinuální rozkaz („V noci nebudeš moci

spát“, –10 bodů), neštěstí („Každé dítě, které se ti narodí, zemře v mládí“, –5 bodů) nebo i celkem nechutnou nevýhodu jako Berserk, Slepotu či Epilepsii (s obvyklou cenou). Co ji ale odlišuje od ostatních nevýhod, je možnost zrušení. Kletba nebyla dána bezdůvodně (nebo v to aspoň můžeš doufat) a může být zajímavým cílem (třeba i vedlejším) dobrodružství zjištění, proč byla kletba dána a jak ji zrušit.

PJ by měl bodovou cenu prokletí posoudit případ od případu a použít přitom jako měřítko nevýhody, které již existují : čím odpornější kletba je, tím víc bodů. Kletby, které se převedou na standardní nevýhody, by neměly být dražší než dotyčné nevýhody samotné. Rozkazy oceň, jako by to byly Přísahey {165}.

Podmínky sejmutí kletby budou ovšem zpravidla skoro tak nepříjemné, jako kletba samotná a/nebo na jejich zjištění a splnění bude zapotřebí velké snahy. Pokud tomu tak není, děl bodovou hodnotu dvěma.

Časová nemoc, T, O

-10 bodů

Z cestování časem, cestování dimenzemi a teleportů se ti dělá nevolno. Nemůžeš mít psionické schopnosti ani kouzla či technologické předměty a dovednosti, které mají s tímto druhem cestování co do činění. Nemůžeš se naučit dovednost Cit těla. Kdykoli se teleportuješ, cestuješ v čase nebo dimenzemi, musíš si hodit na ZD. Pokud neuspěješ, jsi omráčen na 1k hodin (pokud padne kritický neúspěch, je to dvojnásobek), pokud uspěješ, jsi omráčen pouze na 1k desetiminut.

Časovou nemoc lze povolit pouze v případě, že se cesty časem, mezi dimenzemi a teleporty odehrávají celkem často a že patří k obvyklému způsobu přepravy. PJ by možná chtěl povolit i nemoc z ježdění nadsvětelnou rychlostí — Hypernemoc.

Citlivost na magii, M, N

-3 body za úroveň

Jsi snáze ovlivnitelný magií. Přidej svou Citlivost na magii k dovednosti kohokoli, kdo na tebe sesílá kouzlo, a pokud máš možnost nějakému kouzlu odolat, učin tak s postihem rovným úrovni této nevýhody. Měl-li bys třeba Citlivost na magii 4, všichni, kdo by na tebe chtěli seslat kouzlo, budou mít +4 a ty bys měl na odolání jim –4.

Citlivost na magii tě ovšem dělá citlivým pouze na kouzla, která jsou seslána přímo na tebe. Neúčinkuje na kouzla střel, útoky magickými zbraněmi nebo kouzla na sbírání informací, pokud takové kouzlo není sesláno přímo na tebe.

Jsi citlivý pouze na magii. Jiné nadpřirozené síly, jako božské zázraky, psionika, vnitřní síly duchů, tě neovlivňují o nic víc než ostatní.

Citlivost na magii i její přesnou úroveň zjistí každý čaroděj, který analyzuje tvou auru a každý, kdo se na tebe bude snažit seslat kouzlo. Nelze mít více úrovní Citlivosti na magii než 5.

Citlivost na magii lze kombinovat s Magií, ale nikoli s Magickou odolností.

Citlivý, T, O

-Proměnná

Jsi extrémně citlivý na účinky určité třídy jedovatých předmětů či látek, třeba nějakých nemocí či jedů. Účinek ve hře je jasný — máš postih k ZD v případě, že házíš na odolání danému předmětu či látce. Pokud ovšem neuspěješ, poškození se nijak nezvýší — na to je tu Zranitelnost {180}.

Jsi-li vystaven stopovým množstvím předmětů, na které jsi Citlivý — třeba dávku tak malou, že to většinu lidí ani neovlivní — musíš si hodi proti ZD+1 plus postih z této výhody. Pokud neuspěješ, utrpíš poloviční účinky (ať už se jedná o únavu, zranění, ztrátu atributů, dobu omráčení apod.) Například, Citlivost na Jed by vyžadovala hod, pokud bys spolu s pitnou vodou spolkl nějak odporný průmyslový odpad, který by do ní natekl, zatímco Citlivost na Nemoc by vyžadovala i hod při očkování, kdy se do těla vpouští oslabené exempláře dotyčných mikrobů. Pokud by byly nějaké pochybnosti ohledně vystavení či poškození, je slovo PJ konečné.

Cena závisí na tom, jak je daná věc v daném prostředí běžná:

velmi běžná (např. Nemoc, Jed). *-4 body za -1 k ZD.*

běžná (např. Bakterie, Plyn). *-2 body za -1 k ZD.*

příležitostná (např. Střevní choroba, Spolknutý jed). *-1 za -1 k ZD.*

Na jednu věc můžeš mít nejvíce pět úrovní citlivosti a nesmíš mít ani víc než dvě oddělené nevýhody Citlivý. Chceš-li to tak přesto mít, diskutuj to s PJ. Můžeš si vzít jen tolik úrovní, kolik by stačilo na snížení tvého účinného ZD na 3, níž už jít nesmíš. Pokud máš třeba ZD 7, jsi omezen na 4 úrovně. Pokud máš nějakou formu Odolnosti {65}, která chrání před určitým předmětem, nemůžeš být na daný předmět již citlivý.

Touto vlastností lze napodobit mnoho běžných zdravotních potíží. Použij Citlivost na Nemoc na výrobu chabého

imunitního systému, Citlivost na Spolknutý jed užij na „slabý reflex zvracení“, kdy tělo zpravidla odmítne ze sebe jedovatou látku vypudit.

Divná biochemie, T, E

-5 bodů

Můžeš normálně jíst a metabolovat lidské jídlo, ale jinak je tvoje biochemie poněkud odlišná od té lidské. Platí tedy, že léky, které jsou koncipovány na lidi, u tebe nebudou účinkovat nebo budou mít divné a/nebo nepřepovídatelné účinky. Léčiva vyrobená na míru tvé biochemii budou dražší (doporučujeme asi desetkrát dražší).

Pokud obdržíš léčivo, které není vyrobené pro tvou biochemii, hod' si 1k:

1 - 3 Účinkuje normálně

4, 5 Účinkuje, ale dvojsečně; kromě zamýšleného efektu se projeví i efekt vedlejší, který je škodlivý a vybere si ho PJ. Může jít o ztrátu BÚ, utrpění silnější verze obvyklých negativních vedlejších účinků léčiva apod.

6 Nestane se nic

Drogová závislost, M/T, O

-Proměnná

Jsi závislý na nějaké droze, kterou musíš užívat denně. Neužiješ-li nějakého dne drogu, podepíšou se na tobě abstinenci příznaky. Cena této nevýhody záleží na ceně, účincích a legalitě drogy.

cena denní dávky

levná (nejvýše tisícina tvého počátečního bohatství). -5 bodů.

drahá (nejvýše půl procenta tvého počátečního bohatství). -10 bodů.

velmi drahá (dražší). -20 bodů.

znemožňující či halucinogenní -10 bodů.

vysoce návyková (-5 na hod na odvykání). -5 bodů.

zcela návyková (-10 na hod na odvykání). -10 bodů.

legální +5 bodů.

nelegální *beze změny*.

příklady Tabák je levný (-5), vysoce návykový (-5) a legální (+5). Takový náruživce má -5bodovou Závislost. Heroin je velmi drahý (-20), znemožňující (-10), zcela návykový (-10) a nelegální (0). Chudák, který je závislý na heroinu, má -40bodovou závislost.

jiné druhy závislostí Můžeš být závislý na nějaké aktivitě místo drogy — třeba na telepatickém kontaktu nebo virtuální realitě. Pokud to stojí nějaké peníze, ber částku, kterou musíš utratit denně na utišení své závislosti, jako cenu denní dávky. Pokud je to zdarma (třeba již zmíněný telepatický kontakt), ber to jako Levnou závislost, pokud to lze vykonávat kdekoli, nebo jako Drahou závislost, pokud jsou na danou činnost uvalena nějaká omezení (telepatický kontakt s určitou osobou). Takové závislosti vytváří téměř vždy psychologickou závislost (viz Abstinenci příznaky, níže).

efekty drog Po požití stimulující drogy se cítíš plný energie... ale pouze chvíli, dokud účinek nevyprší; a pak se pro změnu cítíš otráveně a depresivně. Znemožňující droga ti prostě znemožní víceméně jakoukoli činnost — buď upadneš do bezvědomí, nebo budeš mátožně nepoužitelný. Halucinogenní droga ti znemožní provádět práci či boj, ačkoli můžeš být aktivní a můžeš vypadat celkem živě. Některé drogy (jako třeba tabák), nemají žádný z takových účinků, zatímco jiné mají jedinečné, zde nepopsané efekty. Vedlejší efekty jsou také možné. Viz detailní pravidla {druhá kniha, ?}.

abstinenci příznaky a odvykání Občas, ať už dobrovolně či ne, se stane, že se musíš své denní dávky drogy vzdát. Závislost na droze, která ovlivňuje psychiku, je mentální nevýhoda, pokud ovlivňuje tvé tělo, je to tělesná nevýhoda. Pokud chceš nastoupit odvykací kúru, budeš házet každodenně na Vůli, jedná-li se o mentální závislost, či na ZD, jedná-li se o závislost tělesnou. Viz detailní pravidla {druhá kniha, ?}. Pokud by se ti zdařilo odvyknout si, musíš tuto nevýhodu ihned odkoupit.

menší závislosti Závislosti za -5 bodů nejsou tak ukrutné — PJ si pro ně může upravit existující pravidla na odvykání. Je to vhodné třeba pro tabák či kofein. Pokud musíš zůstat den bez dávky, musíš uspět v hodů na Vůli nebo ZD jako obvykle, ale neuspěješ-li, budeš pouze otráven, zneklidněn apod. To se projeví jako dočasné -1 k OB, IQ, hodům na sebeovládání či na reakce (vybere si PJ) — rozhodně ne jako šílenství či těžké zranění. Více neúspěchů nezvyšuje postih, pouze prodlužuje trvání daných účinků. Pokud dokážeš udělat čtrnáct úspěšných hodů v řadě za sebou, musíš se své závislosti ihned zbavit.

Pomocí těchto pravidel lze vyrábět i 0bodové závislosti. Takové závislosti jsou vždy Menší, a můžeš si je brát jako -1 bodové výstřednosti.

Dyskalkulie, M, O

-5 bodů

Nechápeš matematiku a neumíš provádět ani základní počty. Nemůžeš se naučit, a tedy nedostaneš žádný implicitní hod, na Programování počítačů, Ekonomiku nebo jakoukoli dovednost, která je v Matematickém talentu {93}. Vlastně jsi v těchto oborech Neschopný {183}. To má spoustu nepříjemných vedlejších účinků : můžeš provádět pouze aditivní operace na intervalu $< 0; 10 > \in \mathbf{N}$ (tj. sčítat a odčítat na prstech ☺), nemáš představu o tom, zda-li to, co ti řekne kalkulačka, je správně či ne (takže jsou ti vlastně na nic) a někteří obchodníci tě mohou snadno ošulit (-4 na hody na to, zda-li jsi to zjistil).

V kulturách, kde se nepočítá (většina kultur na ÚT 4 či nižší) je tato nevýhoda rozšířená a PJ by ji neměl počítat do limitu nevýhod. Ve společnostech, které si vážící obchodnického nebo technologického nadání, mají dyskalkulici i Společenské stigma. To je dalších -5 bodů a dává to -1 na reakce.

Dyslexie, M, O

-10 bodů

Máš takovou poruchu schopnosti číst, že tě to velmi vážně omezuje. Nad tvoje síly jsou i jednoduché mapy a cedule na silnicích — zkratka, tvoje úroveň porozumění psanému jazyku je Žádná. To je zde už zahrnuto a nedostaneš za to žádné další body. Navíc platí, že tuto psanou úroveň nemůžeš nijak zvýšit. Ostatně viz Jazyk {25}.

I dovednosti, které se učí z knížek, můžeš mít, opatříš-li si učitele, který ti poslouží jako čtecí zařízení. Ve všech tradičních fantasy nastaveních se magie učí z knížek, tedy dyslektik nemůže být čarodějem.

Toto je *hodně vážný* případ dyslexie. Lehké formy dyslexie nejsou v pojmech hry důležité, leda snad jako výstřednost.

Dyssymbolie, M, O

-5 bodů

Nejsi prostě s to zpracovat či vnímat obrázky a symboly. Grafická uživatelská rozhraní, mapy, heraldické znaky či magické runy pro tebe neobsahují žádný význam. Podobně jako u Dyslexie {} se jedná o vlastnost zabudovanou v tvém mozku; nelze ji proto zpravidla odkoupit.

Nemůžeš se naučit Kartografii, Heraldiku, Črtání symbolů ani jinou podobnou dovednost, která se používá hlavně na navrhování a pořádání grafických vzorů a symbolů. Na počítačích nemůžeš používat GUI, jsi omezen pouze na **terminály**, a podobně. Jelikož také naprosto nechápeš magické symboly, jediná tvoje cesta k magii vede přes nějaké tradiční či šamanské pojetí.

Text můžeš zpracovat bez potíží a psaný jazyk užíváš normálně (viz Jazyk {25}), tvoje neschopnost se týká pouze ostatních symbolů.

Pozn. překl. : Název „dyssymbolie“ v reálu neoznačuje nic a výše popsané účinky jsou zpravidla zahrnuty globálně v dyslexii, která činí osobám obtíže v porozumění jakýmkoli symbolům, jejich rozlišování apod.

Elektrický, T, E

-20 bodů

Tvoje tělo buď obsahuje nechráněnou elektroniku, nebo se spoléhá na elektrický pohon, nebo obojí. To tě dělá obzvláště citlivým na útoky, které poškozují elektrické systémy. Některé výhody, kouzla či předměty mohou mít efekt Vlny a zablokovat tě tak či zcela pouchat.

Kritický zásah způsobí uvnitř tvých systémů zkrat, což způsobí, že navíc ještě upadneš do mdlob.

Tato nevýhoda je zpravidla doprovázena metavlastností Stroj {309}, ale není to nutné.

Způsob utrpení a Vnitřní útoky, které mají účinkovat pouze na nositele této nevýhody, si mohou vzít -20% omezení „Pouze na Elektrické“.

Epilepsie, T, O

-30 bodů

Trpíš těžkou epilepsií. Pravidelně se dostávají záchvaty, během kterých jsi se nejsi s to pohnout, mluvit, ani pořádně myslet a pouze se neovladatelně třeseš po celém těle.

V jakékoli stresující situaci si hod' na ZD (zvláště v případě, že je ohrožen život tvůj či tvého přítele). Pokud máš jakýkoli druh Fobie, vystavení předmětu tvého chorobného strachu se počítá také jako stresující situace; každých deset minut, jsi-li tomu ještě pořád vystaven, si zaž na ZD.

Pokud neuspěješ ve svém hodu na ZD, jsi postižen záchvatem, který trvá 1k minut a stojí tě 1k BÚ. Po čas záchvatu jsi naprosto bezmocný a nemůžeš dělat zhora nic.

Záchvat si můžeš zkusit způsobit sám, a to pomocí autohypnózy. Vyžaduje to jednu minutu soustředění a úspěšný hod na Vůli či Autohypnózu. Záchvaty v prostředích nabitých nadpřirozenými energiemi mohou vyvolat vidiny. To, jestli jsou k něčemu dobré, je na PJ.

Na nízké ÚT mohou být ostatní tvými záchvaty naopak fascinováni a třeba je dokonce považovat za komunikaci s bohem! V takovém případě si hoď na reakci s +1; pokud padne „Velmi dobrá“ nebo ještě lepší, vyvolá to v nich nábožnou úctu! „Ubohá“ nebo horší znamená, že pozorovatelé utečou, ale pravděpodobně tě nenapadnou a nechají tě být (pokud k tomu nemají pořádný důvod).

Fanatismus, M, O

-15 bodů

Věříš v nějaký stát, organizaci, filozofii či náboženství tak silně, že svou víru dáváš před všechno ostatní — eventuálně i před svůj život! Pokud to, v co věříš, vyžaduje dodržování nějakého kodexu chování či věrnosti veliteli, učiníš tak dobrovolně a bez odmlouvání. Svou fanatickou víru musíš hrát.

Fanatismus z tebe nedělá maniaka, ani neznamená, že musíš být nutně zlý. Fanatikem je nejen Setův kněz ohánějící se obětní dýkou od krve; stejně jím je i pilot kamikaze, který vymění svůj život za úspěch vlasti či leteckou kariéru, a stejně tak i vlastenec, který prohlašuje „Dejte mi svobodu, nebo mi dejte smrt!“

Fanatismus je stav mysli; rozdíly v jednotlivých fanatismech činí to, čemu se věří.

superfanatismus Toto je další stupeň fanatismu. Dává ti +3 na Vůli v případě, že potřebuješ odolat Vymývání mozku, Vyslychání či nadpřirozenému ovládnutí mysli, kde by selhání znamenalo zradu kultu nebo organizace, ve kterou věříš. Na druhou stranu, nebudeš se nijak rozpakovat za svou víru i zemřít, a budeš podstupovat i sebevražedné mise. Bonus na Vůli se tedy vyrovnává s tvou ochotou zemřít, takže je to stále za -15 bodů. Na třetí stranu, pokud budeš hrát svého fanatika dobře, bonus na Vůli budeš uplatňovat *velmi* často...

Fobie, M, O

-Proměnná *

Bojíš se určitého předmětu nebo nějaké okolnosti. Mnoho strachů má svůj oprávněný důvod, ale Fobie je nerozumný, zbytečný a smrtelný strach z daného předmětu. Cena nevýhody záleží na tom, jak běžný daný předmět je — fobie ze tmy je mnohem závažnější než fobie z instalatérů-leváků.

Kdykoli jsi vystaven předmětu Fobie, musíš si hodit na sebekontrolu. Pokud se ti hod nepodaří, musíš si hodit ještě jednou 3k a přičíst k tomu tolik, o kolik jsi neuspěl v prvním hodu. K výsledku si pak vyhledej příslušný účinek v tabulce Strachu {druhá kniha, ?}. Například, pokud bys měl číslo sebeovládání 9, ale padlo by ti 13, znamená to, že utrpíš účinkem, který je v tabulce strachu na pozici 3k+4. Účinek vejde v platnost ihned.

Pokud uspěješ, sice jsi svou Fobii pro tentokrát zvládl, ale jsi značně otřesen, takže máš postih na všechny hody proti OB, IQ a dovednosti, dokud jsi v blízkosti předmětu své fobie. Postih záleží na tvém čísle sebeovládání.

Číslo sebeovládání	Bonus
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

Dokud jsi v blízkosti předmětu své fobie, musíš si házet každých deset minut, aby se vidělo, jestli tě tvůj chorobný strach konečně nepřemohl. I pouhá hrozba předmětem fobie vyžaduje hod na sebeovládání, ačkoli na to dostaneš +4. Pokud tě nepřítel donutí přijít s předmětem tvé fobie do přímého kontaktu, musíš si hodit na sebeovládání, a to bez opravy. Pokud se ti to nepodaří, můžeš se zhroutit (záleží to na hodu na Strach), ale to neznamená, že budeš mluvit. Někteří lidé mohou panikařit, ale stejně mluvit nebudou — stejně jako někteří lidé nemluví ani při mučení.

Fobická situace je už z definice stresující. Pokud máš jiné mentální (ne)výhody, které se aktivují stresem, je velmi pravděpodobné, že pokud při hodu na fobii neuspěješ, se tyto spustí.

Zde jsou některé běžné fobie:

samota (autofobie) Nemůžeš být sám, a uděláš vše pro to, aby se to náhodou přece jen nestalo. -15 bodů *

krev (hemofobie) Z pohledu na krev se ti dělá nanic. To ale znamená, že během většiny bojů budeš muset házet na sebeovládání... -10 bodů *

kočky (ailurofobie) -5 bodů *

davy (demofobie) Jakákoli skupina od dvanácti lidí výš tento strach spustí — pokud je všechny dobře neznáš. Hod na sebeovládání je dále opraven: -1, jedná-li se o 25 a víc lidí, -2, jde-li o 100 a víc lidí, -3, pokud je to tisíc a víc lidí atd. — další úroveň postihu je vždy na úrovni desetkrát většího počtu lidí. -15 bodů *

temnota (skotofobie) Strach sice běžný, leč poměrně mrzácí. Je-li to možné, budeš se vyhýbat podzemí; pokud se něco stane tvé baterce či pochodni, můžeš celkem snadno začít šlet dřív, než ji stačíš rozsvítit znova. -15 bodů *

- mrtví a smrt (nekrofobie)** Již jen myšlenka na smrt tě děsí. V přítomnosti mrtvého těla (zvířata se nepočítají, ale části humanoidů již ano) si musíš házet na sebekontrolu; pokud je mrtvola znetvořená či patří někomu, koho znáš, oprava činí -4, pokud je tělo oživlé, činí -6. Střet s duchy mrtvých vyžaduje také hod s opravou -6. -10 bodů ★.
- špína (mysofobie)** Strašně se bojíš infekce, a tedy i špíny. Pokaždé, když musíš provést něco, při čem by ses mohl eventuálně zašpinit, si musíš hodit na sebeovládání. Pokud máš jíst nějaké divné jídlo nebo jídlo na které nejsi zvyklý, hod' si na sebeovládání s -5. Měl by sis počínat po celou dobu až chorobně čistotně -10 bodů ★.
- psi (kynofobie)** Respektive všechny šelmy psovitě, to jest lišky, vlci, kojoti apod. -5 bodů ★.
- uzavřené prostory (klastrofobie)** Strach je to sice běžný, ale velmi nepříjemný. Kdykoli nevidíš na oblohu (v nouzi nejvyšší postačí i vysoký strop), máš divný pocit. V malé místnosti či vozidle máš strach, že se stěny posunou k sobě a rozdrtí tě uprostřed... Potřebuješ pořádný vzduch. To je nebezpečný strach zvláště pro ty, kdo chtějí jít do podzemí. -15 bodů ★.
- oheň (pyrofobie)** Obtěžuje tě i hořící cigareta, pokud se k tobě dostane dostatečně blízko. -5 bodů ★.
- výšky (akrofobie)** Sám o své vůli nikdy nevylezeš víc než pět metrů nad zem — pokud nejsi v budově a daleko od oken. Pokud máš bezprostřední šanci pádu z výšky, všechny hody na sebeovládání máš na -5. -10 bodů ★.
- hmyz (entomofobie)** Máš strach ze všech „brouků“. Velké nebo jedovaté exempláře dávají postih -3; velmi velké exempláře, velmi jedovaté exempláře či velké množství velkých či jedovatých exemplářů dokonce -6. Vyhni se mraveništím obřích mravenců! -10 bodů ★.
- randál (brontofobie)** Chceš se vyhnout situacím, kde se pravděpodobně budou ozývat nějaké hlasité zvuky. Náhlý hlasitý randál vyžaduje okamžitý hod na sebeovládání. I obyčejná bouřka pro tebe znamená strašný horor! -10 bodů ★.
- stroje (technofobie)** Nikdy se nenaučíš spravovat jakýkoli druh stroje a budeš tvrdohlavě odmítat naučit se pracovat s čímkoli, co je složitější než kuše nebo jízdní kolo. Jakékoli velmi technologické prostředí přímo volá po hodů na sebekontrolu; pokud musíš pracovat s počítačem, haž na -3, pokud musíš bojovat s nepřátelsky smýšlejícími inteligentními stroji, haž na -6! -5 bodů na ÚT 4 a níž, jinak -15 bodů ★.
- magie (manafobie)** Nikdy se nemůžeš naučit čarovat a na jakéhokoli uživatele magie reaguješ věru mizerně. V přítomnosti magie si haž na sebeovládání; pokud se máš stát cílem kouzla, dostaneš ještě opravu v závislosti na tom, jaká ta magie je : přátelská znamená -3, nepřátelská -6. (pokud v magii dost věříš, nemusí být ani reálná!) -15 bodů v magickém nastavení, -10 bodů tam, kde je sice známá, ale vzácná, -5 bodů tam, kde ji neznají ★.
- příšery (teratofobie)** Jakékoli nepřírozené stvoření tento strach nastartuje. PJ může udělit k hodů na sebekontrolu ještě opravu -1 až -4, pokud příšera : za A vypadá rozměrně, za B vypadá nebezpečně, za C vypadá velmi početně. Pojem „příšera“ také dost závisí na zkušenostech dotyčného! Americký indián by slona určitě za příšeru pokládal, ale africký Pygmej rozhodně ne! -15 bodů ★.
- třináctka (triskaidekafobie)** : Kdykoli musíš mít něco do činění s číslem třináct, haž na sebekontrolu — jít do třináctého patra, koupit něco za třináct korun atd. Pokud je v tom zahrabán i pátek třináctého, dostaneš -5! -5 bodů ★.
- oceány (thassalofobie)** Bojíš se jakéhokoli velkého množství vody. Jízda na lodi po moři, nebo i let nad oceánem, je pro tebe prostě nemožný. Střety s vodními obludami jsou pro tebe taky velmi frustrující. -10 bodů ★.
- otevřené prostory (agorafobie)** Cítíš se nepohodlně, kdykoli jsi venku, a pokud v okruhu šestnácti metrů není žádná zeď, zděsíš se. -10 bodů ★.
- psionické síly (psionofobie)** Bojíš se těch, o kterých víš, že disponují psionickými silami. Použití psioniky v tvé blízkosti vyžaduje hod na sebeovládání. Rozhodně nikomu dobrovolně nedovolíš, aby na tebe psioniku použil. Psionika vůbec nemusí existovat — hlavní je, že věříš v to, že existuje a podezříváš ostatní z toho, že ji užívají. -15 bodů, pokud je běžná, -10 bodů, je-li sice známá, ale vzácná, -5 bodů, pokud se o ní neví ★.
- plazi (herpetofobie)** Jsi znepokojen i při pomyslení na nějakého plaza, obojživelníka, či podobně velké slizouny. Velmi velký plaz (nebo jedovatý plaz) znamená -2 k hodů na sebekontrolu; velké množství plazů (jáma s hady) dává -4. -10 bodů ★.
- sex (koitofobie)** Jsi přímo zděšen myšlenkou, že bys mohl s někým mít pohlavní styk; dokonce se cítíš znepokojen i v případě, že to provozují jiní. -10 bodů ★.

ostré věci (aichmofobie) Máš strach z čehokoli, co má ostrý hrot. Meče, kopí, nože a jehly tě velmi stresují. Pokud se snažíš bojovat ostrou zbraní nebo je-li ti nějakou vyhrožováno, musíš podniknout hod na sebekontrolu s opravou -2 . *-15 bodů na ÚT5 a nižší, jinak -10 **.

divné a neznámé věci (xenofobie) Máš strach z podivných okolností a dokonce i z podivných lidí. Pokud jsi obklopen příslušníky jiné rasy nebo národnosti, haž si na sebekontrolu; k tomu si připočítej -3 , nejsou-li to lidé. Pokud nad sebou ztratíš nadvládu, můžeš klidně na cizince ve strachu zaútočit. *-15 bodů **.

slunce (heliofobie) *-15 bodů **.

zbraně (hoplofobie) Přítomnost jakéhokoli druhu zbraní tě stresuje. Pokud se pokoušíš užít proti někomu zbraň nebo je-li ti nějakou vyhrožováno, hážeš na sebeovládání s -2 . *-20 bodů **.

G-netolerance, T, O

-10 nebo -20 bodů

Dobře je ti pouze pod účinky úzké škály gravitačních polí. Pro obyčejného člověka se postihy za gravitaci, na kterou není zvyklý, sbírají o pětina G, viz Jiná gravitace {druhá kniha, ?}. Pokud se sbírají po desetina G, stojí tato nevýhoda -10 bodů, pokud je inkrement pouze dvacetina G, stojí dokonce -20 bodů.

Tato nevýhoda je povolena pouze v kampaních, které umožňují regulérní cestování vesmírem.

Hemofilie, T, O

-30 bodů

Krvácíš — snadno. Ani malá rána se nezahojí, dokud nebude pořádně obvázána — a můžeš z ní i vykrvácet k smrti. Jakákoli neošetřená rána ti způsobí každou minutu tolik poškození, kolik způsobila zbraň, která ji vytvořila. Pokud jsi třeba utržil tři poškození a začal jsi krvácet, každou minutu utržíš další tři poškození, dokud nebude rána řádně ošetřena.

Na většinu ran stačí První pomoc, ale prorážecí rána do trupu může způsobit vnitřní krvácení. Dokud neobdržíš První pomoc, budeš ztrácet životy každou minutu, poté se frekvence ztracení životů sníží na jedno ztracení za den. Vnitřní krvácení může napravit pouze hod na Chirurgii či nadpřirozené léčení, totéž platí o navracení životů jím ztracených. Pokud není patřičná lékařská péče dostupná, zemřeš.

Pokud trpíš hemofií, nesmíš tvoje ZD přesáhnout 10.

Hlasy, M, O

-5 až -15 bodů

Jsi nakažen septanými slovy, které slyšíš pouze ty. Mohou říkat pokaždé něco jiného, ale mohou být i nesrozumitelné či opakovat dokolečka pořád to samé. Může se stát, že se z toho postupně začneš propadávat do šílenství. V jakékoli situaci, o které si PJ myslí, že je stresující, si může hodit 3k6. Pokud padne 6 a méně, slyšíš hlasy. PJ si hodí vždy, pokud neuspěješ v hodu na Strach či pokud hodíš jen-tak-tak a kdykoli, kdy se ti nepodaří hod na sebeovládání kvůli jinačí nevýhodě, která se spouští ve stresové situaci. Hlasy se pak přidávají k celému zbytku otravných účinků ostatních nevýhod.

Cena nevýhody záleží na povaze hlasů:

otravné Slyšíš hlasy, ale jsi si celkem jist, že nejsou reálné. Hlasy ti sice nijak neškodí, ale pořád dostáváš -2 na reakci od lidí, kteří vidí, že odpovídáš na něco, co nikdo neslyší. Pokud se s hlasy pohádáš, může to být víc. *-5 bodů*.

rušivé Jako výše, ale hlasy mohou zatlačit do pozadí ostatní zvuky. Dokonce tě mohou překvapit a zastrašit (asi to bude vyžadovat hod na Strach). *-10 bodů*.

d'ábelské Hlasy ti rozkazují, abys někoho zabil — sebe nebo jiné — či provedl jiné skutky podobně odporné. Pokud jsi už ve stresu nebo pod vlivem drog, může PJ vyžadovat hod na Vůli a pokud se nepodaří, bude možné, že buď z toho neustálého žvanění zešílíš nebo doopravdy uděláš, co bylo po tobě žádáno! *-15 bodů*.

Hlasy se zpravidla objevují kvůli mentálním problémům, ale může to být i předvoj nějakých mentálních podobovacích útoků. Pokud je tomu tak, psychoterapie nezjistí nic a ani nic nevyлéčí. Pokud to zavinili zlí duchové a ty je necháš úspěšně vymítat, jsi vyléčen a nevýhodu musíš odkoupit.

Hluchota, T, O

-20 bodů

Neslyšíš nic. Informace získáváš buď čtením psaného (pokud jsi gramotný), nebo zpracováním znakové řeči. Čas, který strávíš komunikováním takovýmto způsobem, se počítá svou plnou hodnotou pro účely dovedností, které se na to používají (Gesta, Odezírání ze rtů), viz kapitolu 9.

Hlučný, T, O

-2 body za úroveň

Děláš hluk. No, spíš pořádný kravál. Možná jsi duch a máš okovy, které na tobě hlasitě rachtají, popřípadě

můžeš být kyborgem se zastaralým větrákem nebo stroj s hlučným motorem. . . nebo prostě jenom člověk, který se absolutně nedokáže postarat o to, aby nebyl viděn, když je toho zapotřebí.

Rámus děláš neustále, i když stojíš naprosto v klidu. Randál ustane pouze, pokud upadneš do kómatu (pro živé bytosti) nebo dokud nejsi vypnut (pro stroje). Každá úroveň této nevýhody dává všem okolo +2 na Slyšení, mají-li tě zaslechnout a tobě -2 na hody na Kradmost. V určitých podmínkách ti každá úroveň může navíc vynést -1 na reakci — třeba v opěře (☹). Bez povolení PJ si nelze vzít víc než pět úrovní této nevýhody.

Hrabivost, M, O

-15 bodů ★

Jsi, řekněme, velmi žádostivý bohatství. Kdykoli jsou ti za něco nabízeny peníze a je zapotřebí si je nevztít, musíš si hodit na sebeovládání. Je jedno, jestli jde o výplatu za poctivou práci, výtěžek z výpravy, lup či cokoli jiného. Pokud se ti hod nezdaří, uděláš cokoli pro to, abys ty peníze získal. PJ to může upravit, pokud je nabízená částka vzhledem k tvému bohatství dost malá. Malé objemy peněz tě moc neberou, jsi-li bohatý, ale naopak, jsi-li chudý a je-li ve hře relativně velké množství peněz, dostaneš na sebeovládání -5 nebo i víc. Pokud jsi i Poctivý {163}, dostaneš na sebeovládání +5, jde-li o nabídku pouze pochybnou, +10, mají-li být peníze získány zločinně a není se s tím nijak tajeno. Z předchozího i vyplývá, že pokud se ti hod nezdaří tváří v tvář podvodnému či zločinnému získání peněz, můžeš eventuálně spáchat trestný čin.

Hrb, T, O

-10 bodů

Tvoje páteř je v tak mizerném stavu, že jsi jejím tvarem donucen udržovat nějak zkroucenou nebo shrbenou pozici. Hrb ti sníží výšku o 15 centimetrů, ale tvoje hmotnost ani stavba se nezmění. Normální oblečení a zbroj ti prostě dobře nepadnou, takže získáš -1 k OB; chceš-li se tomu vyhnout, musíš zaplatit 10 % navíc za speciálně ušité vybavení.

Většinu lidí bude tvůj zjev obtěžovat; taková na tebe budou reagovat s -1. Tato oprava je kumulativní s opravami za tělesný vzhled {22}. Zároveň je ti také zakázáno mít lepší než Průměrný vzhled. Také si tě lze dost těžko splést, což pro tebe znamená -3 na Převleky a Mizení v davu a +3 pro ostatní, kteří se tě snaží identifikovat nebo pronásledovat.

Realističtí hrbáci by měli mít i Páteřní potíže {162}, ale nevyžaduje se to.

Hrůza, M, N

-Proměnná

Trpíš nadpřirozenou averzí k určitému předmětu, která tě nutí udržovat od něj jistou uctivou vzdálenost. Pokud tě vnější síly donutí přistoupit k předmětu blíže, musíš od něj co nejrychleji opět odejít tak, aby byla vzdálenost dodržena; musíš k tomu použít co nejkratší cestu. Dokud jsi od předmětu v menší než uctivé vzdálenosti, jsou tvoje akce omezeny pouze na co nejrychlejší úprk mimo dosah Hrůzy. Pokud to nedokážeš zařídit, budeš tam uvězněn a nebudeš moci dělat nic.

Jakmile vstoupíš do zakázané oblasti Hrůzy, ihned víš, že tam daný předmět je a kterým směrem asi leží; přitom ho nemusíš nutně vidět. Dáš se přesně opačným směrem, než ti tvůj smysl říká, že předmět je. Základní hodnota Hrůzy je -10 bodů, která ti zakazuje k předmětu přijít blíže než na jeden metr. Za každý další metr se cena zvýší o -1 bod, až do maxima -20 bodů, tj. jedenácti metrů. Konečnou cenu nevýhody získáš tak, že ještě vynásobíš získanou cenu určitým koeficientem, který odrazí zácnost předmětu, ze kterého máš strach, asi tak, jak je to popsáno u Slabosti {168}.

speciální omezení

bez uvěznění Sám o své vůli sice do zakázané zóny okolo předmětu vejít nesmíš, ale jsi-li tam postrčen nedobrovolně vnější silou, Hrůza umlká do té doby, dokud zakázanou zónu opět neopustíš. Uvnitř zakázané zóny si pak můžeš počínat jakkoli, ale jakmile ji jednou opustíš, strach se reaktivuje a pak se již uplatní obvyklá pravidla. -50 %.

Chlípnost, M, O

-15 bodů ★

Řekněme, že velmi silně toužíš po romantických zážitcích ☺. Kdykoli přijdeš do blízkého kontaktu s osobou nadprůměrného vzhledu, která je členem pohlaví / rasy, které pokládáš za atraktivní, si musíš hodit na sebekontrolu. K tomu máš -5, pokud je daná osoba Krásná či -10, je-li dokonce Velmi krásná. Pokud neuspěješ, musíš si s onou osobou zkusit „užít“; k tomu si dopomůžeš všemi úskoky a dovednostmi, které mohou být v tomto ohledu k něčemu dobré. Pak ale musíš vytrpět následky svého chování, ať už vedlo k cíli, či nikoli : ublížení na těle, vězení, pohlavní nemoc nebo možná zisk nového zbožňujícího přítele a možná posléze i dítěte.

Pokud předmět tvého zájmu není Velmi krásný, nemusíš házet na sebeovládání vícrát než jednou denně. Pokud tě někdo velmi tvrdě odmítne, může ti PJ dát do budoucna bonus na hody na sebekontrolu na toho daného jedince. . . Nebudou-li dostupní krásní jedinci daného pohlaví / rasy, budeš muset ze svých nároků slevit.

Chorobné chování, M, O*-Proměnná **

Máš zvyk, který promarní hodně tvého času, tvých peněz, nebo obojího. Musíš si danou činnost dopřát minimálně jednou denně, je-li to možné, a kdykoli k jejímu provozování máš možnost, musíš ji provozovat, nebo si úspěšně hodit na sebeovládání. Nepůjdeš do žádné situace, kde je již předem jasné, že daná činnost nepůjde provozovat ani jednou denně. Je-li to nutné, musíš uspět v hodu na sebeovládání a pokud uspěješ (či jsi donucen), jdeš sice, ale přesto celou dobu trpíš Špatnou náladou {170}, u které si také musíš hodit na sebeovládání. Pokud se svému zvyku vyhýbáš, je to mizerné hraní postavy a PJ by tě měl penalizovat.

Cena nevýhody záleží na tom, kolik času či peněz tvůj zlozvyk spotřebuje a do jakých potíží se tam můžeš dostat. Hlavním rozhodčím je PJ! Příklady mohou být tyto:

chorobné večírkování Nemůžeš odolat, jsi-li pozván na večírek. Nejméně jednou denně musíš vyhledat nějaké společenské shromáždění a pořádně se tam aspoň hodinu producírovat — slavit, pít, zpívat, vtípkovat. Nejsi-li pozván, nevádí, stejně se tam zkusíš vedrat. Není-li žádný večírek ani společenské shromáždění, zkusíš nějaké vytvořit. Peníze nehrají roli! Pokud je máš, nebudeš se rozpakovat je na tento účel i utratit. Nikdy neodmítneš popíjení ve společnosti, moc si nevybíráš partnery a možná se ani moc nerozmýšlíš zkoušet nějaké drogy. Podobně založení extroverti na tebe reagují s +1, ale naopak, od korektních a strýzlivých občanů dostáváš −1 nebo i víc. Ve vyložení puritánských nastaveních pak −4! −5 bodů * (*u puritánů −10 bodů **).

chorobné hraní Nemůžeš propásnout žádnou šanci na hraní hazardních her. Všechny takové sázkové hry, kde hraje roli pouze náhoda, tě naprosto fascinují. Jakoukoli hazardní hru, kterou ti někdo nabídne, bez váhání přijmeš — přitom je jedno, jestli ji znáš či ne. To neznamená, že musíš mít dovednost Hazardní hry, ale pokud ji mít nebudeš, budeš asi potřebovat stálý příliv peněz. Pokud nemůžeš hrát žádné hazardní hry, získáš rychle postih na reakci (−1 za −5 bodů v této nevýhodě po uplatnění činitele za sebeovládání) prostě tak, že budeš o hazardování neustále žvanit a snažit se někoho pořád přesvědčovat, že by s tebou měl hrát. −5 bodů *.

chorobná štědrost Jsi moc štědrý. Pokud u tebe někdo žebrá, dáš mu peníze — a tam, kde ostatní dají sotva měďáček, ty daruješ stříbro. Nikdy neodmítneš požadavek na finanční pomoc, a to ani v případě, že vypadá dost nevhodně. Kdykoli slyšíš dobrou historku o tom, jak někdo přišel na mizinu, musíš buď uspět v hodu na sebeovládání, nebo poskytnout finanční pomoc (pokud v tu dobu nemáš nijak závažné množství peněz, místo podpory se alespoň velmi se omlouváš). Pokud žiješ ve společnosti, která je příliš plná žebráků, tvoje životní náklady se zvýší podle následující tabulky:

Číslo sebeovládání	Navýšení
6	+20 %
9	+15 %
12	+10 %
15	+5 %

Takto můžeš získat +1 na reakce od zbožných lidí; jsi-li k tomu sám chudý, může to být ještě víc. Tato vlastnost se neslučuje s nevýhodou Skrblivost {167}. −5 bodů *.

chorobné lhaní Pořád lžeš, a to jen proto, že ti to činí potěšení. Libuješ si ve vymýšlení historek o svých činech, předcích, bohatství — o čemkoli, co může tvoje posluchačstvo zaujmout. I když jsi označen za lháře, stojíš si pevně za svým a začneš halasně napadat toho, kdo tě za lháře označil, že je lhářem sám. Pokud je potřeba říct čistou, nepříkrášlenou pravdu, musíš si hodit na sebeovládání. Pokud neuspěješ, musíš lhát — je jedno, jaké to bude mít následky. Pokud hážeš, abys zjistil, zda-li se ti povedlo říct pravdu svým spoluhráčům, haž mimo jejich dohled, aby si nemohli být jisti, jestli jim lžeš či ne. −15 bodů *.

chorobné rozhazování Peníze ti protékají mezi prsty ještě rychleji než voda. Máš vyloženou radost z toho, když všichni vidí, jak velmi utrácíš, potrpíš si na luxus nebo tě prostě nakupování hodně baví — a nebo taky všechno dohromady. Pokud ti někdo nabídne něco, co se dobře hodí k tvým zájmům či výstřednostem a máš-li v kapse aspoň dvojnásobek toho, co si dotyčný za obchod říká, musíš uspět v hodu na sebekontrolu, nebo si to koupit. Pochopitelně jsou tím zvýšeny tvoje životní náklady, ale také dostaneš postih k dovednosti Obchodník v případě, že nutně potřebuješ smlouvat:

Číslo sebeovládání	Oprava na Obchodníka	Zvýšení nákladů
6	−4	+80 %
9	−3	+40 %
12	−2	+20 %
15	−1	+10 %

Chorobné rozhazování ale není samozřejmě omezeno pouze na bohaté! I chudý farmář může být rozhazovačný, ale tato jeho vlastnost se ukáže jen v případě, že získá nějaké bohatství. V tom případě jej

pozbyde tak rychle, jako ho prve nabyt. Tuto vlastnost nelze kombinovat se Skrblivostí, ale lze ji kombinovat s Hrabivostí. -5 bodů ★.

chorobné přísahání Nikdy se nemůžeš prostě rozhodnout něco udělat; vždycky musíš s velkou pompou přísahat. Ačkoli jsou všechny tyto přísahy zpravidla triviální, ke všem svým přísahám se stavíš se stejnou vážností. Může se stát, že v případě, kdy je vyžadována přísaha kupříkladu zákonem, budeš přísahat dvakrát nebo i třikrát! -5 bodů ★.

Choulostivý, M, O

-10 bodů ★

Máš velmi silně nerad určité věci : malé brouky, plíživé předměty, krev, mrtvá těla, sliz atd. Pokud jsi tomu vystaven, reaguješ, jako bys měl fobii {141}.

Uvědom si, že to neznamena *fobii* z krve, mrtvých, hmyzu, plazů a špíny! To, z čeho máš strach, nejsou velcí brouci a velcí plazi, běžná „čistá“ špína nebo duchové — jsou to malé odporné plouživé věci, šeredná špína apod.

Chronické deprese, M, O

-15 bodů ★

Ztratil jsi vůli žít. Nejraději bys spáchal sebevraždu, ale zdá se, že je s tím moc problémů. Udělat cokoli jiného, než získávat a spotřebovávat základní věci pro život, vyžaduje hod na sebeovládání (třeba aby ses motivoval jít do kina, na pohovor do práce apod.) nebo když si musíš vybrat z více akcí. Pokud neuspěješ, zvolíš si nejmenší zlo, což zpravidla znamená sedět doma a nedělat nic. Pokud je tvoje číslo sebeovládání dostatečně nízké, bude pro tebe prakticky nemožné pro sebe něco udělat, dokud tě někdo násilím nevytáhne z tvého doupěte. Pokud se někdo objeví a požaduje po tobě, abys šel ven a něco tam dělal, musíš si hodit na sebeovládání; pokud se ti hod nezdaří, půjdeš sice s ním, ale do značné míry apaticky.

Tuto nevýhodu můžeš eventuálně nahradit nějakou jinou nevýhodou stejné ceny, která tak nepodráží sebeúctu. PJ to ale povolí pouze v případě, že deprese hraješ přesvědčivě. PJ také může po určitý čas vyžadovat, abys hrál obě nevýhody — novou pořád a deprese jen, když je PJ zatahne do hry. Tím se simuluje postupný přechod od jedné k druhé.

Tuto nevýhodu lze získat i v běhu hry. Pokud porušíš dobrovolnou mentální nevýhodu {133} nebo ztratíš některou ze svých Závislostí, PJ může starou nevýhodu nahradit touto.

Chronické bolesti, T, O

-Proměnná

Nějaké zranění, porucha či nemoc ti způsobuje pravidelně (možná permanentně) těžkou bolest.

Každý den si musíš hodit proti frekvenci výskytu bolestí. Pokud ti padne více než je dané číslo, nestane se nic; pokud to ale bude méně nebo stejně, utrpíš bolest. Načasování záchvatu je na PJ, ale zpravidla se to stává při vstávání — buď s bolestmi již vstaneš, nebo je nastartuje nějaký stres brzo ráno (pracovní přepětí atd.).

Když trpíš bolestmi, opraví se tvoje OB a IQ o nějakou konstantu, která je definovaná níže a záleží na tom, jak moc tě to bolí. Hody na sebeovládání proti nevýhodám, jako jsou Berserk nebo Špatná nálada jsou taktéž opraveny o tu samou konstantu — člověk spíš vybuchne, když trpí bolestí. Pokud PJ řekne, že bolesti nastanou těsně před tím, než ulehneš ke spánku, místo obvyklých postihů utrpíš běžné účinky za nevyspanou noc.

Chronické bolesti trvají vždy přesně určenou dobu, po které si hodíš na ZD. Pokud v tomto hodů uspěješ, bolest ustane... pro dnešek. Pokud se ti to nepodaří, záchvat trvá ještě jednou tu samou dobu, po které se můžeš pokusit znova o hod na ZD, a tak dál.

Cenu Chronických bolestí získáš tak, že zvolíš velikost bolestí a pak získanou hodnotu ještě vynásobíš jistými součiniteli za délku jednoho záchvatu a za jejich frekvenci. Zaokrouhlí se prostě zahozením desetinné části.

velikost

mírná bolest Konstanta je -2. -5 bodů.

krutá bolest Konstanta je -4. -10 bodů.

trýznivá bolest Konstanta je -6. -15 bodů.

délka záchvatu jedna hodina = polovina ceny, dvě hodiny = cena se nemění, čtyři hodiny = tři poloviny ceny, osm hodin = dvojnásobek ceny.

frekvence záchvatů Záchvat přijde při hodů 6 a méně : *Polovina ceny.*

Záchvat přijde, padne-li nejvýše 9 : *Cena se nemění.*

Záchvat se objeví, pokud padne 12 a méně : *Dvojnásobek ceny.*

Záchvat započne, nepadne-li víc než 15 : *Trojnásobek ceny.*

Chromý, T, O*-Proměnná*

Tato nevýhoda předpokládá, že jsi členem rasy, která je nohama za normálních okolností vybavena. Pokud celá rasa jako celek nohy postrádá, budiž Bez nohou {136}.

zmrzačený Máš sice všechny nohy, ale některé jsou porouchány tak, že nemohou dostát své funkci. Pro člověka to znamená poškození jedné nohy. Na jakoukoli dovednost, která vyžaduje užití nohou, máš -3 ; do toho se počítají i všechny dovednosti s Ruční zbraní a dovednosti neozbrojeného boje. Tvůj základní Pohyb se sníží na polovinu tvé základní Rychlosti (zaokrouhli dolů), ale rozdíl ti bude proplacen (viz Základní pohyb {18}). *-10 bodů.*

částečná absence Ztratil jsi nějaké, ale ne všechny, nohy. Pro člověka to znamená vlastnictví pouze jedné nohy. Jakákoli dovednost, která vyžaduje užití nohou, je pro tebe zatížena -6 ! Pomocí berlí či protézy můžeš vstát a pomalu se pohybovat. Svůj základní Pohyb sice musíš snížit na 2, ale rozdíl dostaneš proplacen. Kopat můžeš stále, ale v tom případě se sečte -2 za kop a -6 za to, že jsi bez nohy, takže kop je na OB -8 ! Bez svých berlí či protéz nemůžeš ani vstát, ani chodit, a pochopitelně ani kopat. *-20 bodů.*

úplná absence Postrádáš všechny své nohy, přičemž vůbec nezáleží na tom, kolik jich bylo, když jsi se narodil. Na jakoukoli dovednost, která používá nohy, máš -6 a nemůžeš stát, chodit ani kopat. Svůj základní Pohyb musíš snížit na 0, ale rozdíl se ti proplatí. *-30 bodů.*

paraplegie Sice máš všechny nohy, ale jsou ochrnuté. Narozdíl od Zcela beznohého tě lze zasáhnout do nohou a způsobit ti tak poškození. To je vyváжено nadějí, že ochrnutí může skončit a tvoje nohy zase budou fungovat (zcela beznohá postava má prostě smůlu). *-30 bodů.*

K technologické pomoci Klasický vozíček poháněný silou svalů má pozemní Pohyb roven jedné čtvrtině tvé SL (zaokrouhli dolů) a navíc má řadu omezení. Tak například : neproce se skrz úzké dveře, nevjede do většiny vozidel, neporadí si se schody atd. Pokud máš pokročilé protézy, které nevýhodu vyruší, jsou-li nošeny, uplatní omezení Negátor {122} jak na Chromého, tak na jakýkoli Základní pohyb, o který v jeho důsledku přicházíš. Pokud je tato nevýhoda zcela odstraněna nějakou chirurgií či magií, musíš zaplatit všechny body, které jsi dříve dostal za tuto nevýhodu i za snížení Pohybu z ní vyplývající.

Chybí prst, T, O*-2 nebo -5 bodů*

Chybí ti nějaký prst.

chybí prst Máš -2 na OB na činnosti prováděné tou rukou. *-2 body.*

chybí palec Totéž, ale -5 na OB. *-5 bodů.*

Impulsivita, M, O*-10 bodů **

Nenávidíš mluvení a debaty — upřednostňuješ místo toho akci! Pokud jsi sám, nejdřív jednáš a pak teprv myslíš. Jsi-li ve skupině a tvoji přátelé se zastaví, aby něco prodiskutovali, přidáš do debaty rychle svoje — pokud máš vůbec co pořádného říct — a pak jdeš do akce. Hraj to! Pokud je vyložene důležité čekat a rozmýšlet se, hod' si na sebeovládání. Pokud neuspěješ, *musíš* jít do akce.

Jedna paže, T, O*-20 bodů*

Máš jenom jednu paži. Nemůžeš používat obouruční zbraně, dvě zbraně, zbraň a štít, ani provozovat jakoukoli činnost, která vyžaduje dvě ruce. Na úkoly, které sice nevyžadují dvě ruce, ale zpravidla jsou dvěma rukama provozovány, máš -4 (většina Šplhání a Zápasení). Na úkoly, které vyžadují pouze jednu ruku, postih nemáš. Ve všech případech je nařízení PJ konečné. Když jsi na pochybách, rychle se rozmysli, je-li to možné, či ne. Užij zdravý rozum!

Pokud jsi míval dvě ruce, počítej, že jsi ztratil tu méně důležitou — jsi-li pravák, ztratil jsi levou a naopak. Pokud nejsi člověk a máš jen jednu ruku od přírody, tvoje ruka vlastně rukou vůbec být nemusí — je to prostě nějaká periferie, která je schopna jemné manipulace. Třeba papoušek by měl Jednu paži (zobák+jazyk).

Pokud jsi majitelem pokročilých zařízení, která tuto nevýhodu ruší, jsou-li nošena, užij omezení Negátor {122}. Pokud bys náhodou druhou ruku nějak získal zpátky, musíš zaplatit zpět všechny body, které jsi prve získal koupí této nevýhody.

Jedna ruka, T, O*-15 bodů*

Máš jenom jednu ruku. Většina pravidel se shoduje s Jednou paží (výše) (technická poznámka : Paže je horní končetina od ramene dolů, ruka je taktéž horní končetina, ale od zápěstí dolů). Jediným rozdílem je to, že bezruká paže není docela vyřazena; je možné s ní dělat kryty v neozbrojeném boji a je pravděpodobně možné k ní něco přidělat (třeba štít).

Nahrazení ruky kvalitní protézou znamená prostě přiřadit nevýhodě Negátor {122}. Ne všechny protézy jsou ale tak dobré, aby se daly nazvat negátory : protézy z nízké ÚT mohou dávat -2 (na nějakou spíš méně než více funkční mechanickou ruku) až -4 (na hák či dráp) na hody na úkony, které vyžadují jemnou manipulaci dané ruky. Hák či dráp se počítá jako velký nůž, který máš neustále při sobě a nelze ti jej odejmout ani vyrazit (užij dovednost Nůž) a dává ti $+1$ k Zastrasování (pokud jím zamáváš nepřátelům před nosem). V některých společnostech takovéto hrubé náhrady sniží tvoji úroveň tělesného vzhledu tak, jak je to popsáno pod Jedním okem (níže).

Jedno oko, T, O*-15 bodů*

Máš pouze jedno oko. Buď jsi to oko měl a někde jsi ho pozbyl (v tom případě můžeš nosit skleněné oko či pásku přes to místo, kde to oko dřív bylo), nebo máš od přírody jenom jedno, dalo by se říct kyklopské, oko. V boji a na jakoukoli činnost, která vyžaduje dobrou koordinaci mezi rukou a okem máš -1 na OB. U útoku zdálky je to -3 (pokud ovšem nejdřív neZamíříš) a totéž platí pro obsluhu vozidla rychlejšího než je kůň.

Některé kultury berou každého s chybějícím okem jako neatraktivního. V takovém případě dojde se ztrátou oka i ke ztrátě jedné úrovně vzhledu {22}. Pokud s touto nevýhodou již začínáš, nastav si vzhled s ohledem na to. Pokud nějakým způsobem dostaneš zpět normálně vypadající oko, dostaneš svou úroveň nazpátek (nebo dostaneš jednu navíc, pokud jsi s touto nevýhodou už začínal).

Jí pomalu, T, O*-10 bodů*

Strávíš spoustu času jezením. Každé jídlo ti zabere asi dvě hodiny, což je čtyřikrát víc, než je běžné u normálního člověka (kterému to zabere asi půl hodiny). To samozřejmě dost snižuje čas, který můžeš užít na studie, dlouhé pěší cestování apod.

Kamarád, M, O*-5 nebo -10 bodů*

Rád pracuješ s ostatními a vyhledáváš společnost. Tato vlastnost má dvě úrovně:

kamarádský Na ostatní většinou reaguješ s $+2$. Když jsi sám, jsi smutný a na dovednosti založené na IQ máš -1 . *-5 bodů.*

družný Na ostatní většinou reaguješ s $+4$. Když jsi sám, cítíš se mizerně a na dovednosti založené na IQ máš -2 nebo -1 , jsi-li ve skupině čtyř a méně lidí. *-10 bodů.*

Kleptomanie, M, O*-15 bodů **

Jsi nucen krást — ne nutně cenné věci; prostě cokoli, s čím můžeš nepozorován odejít. Kdykoli máš šanci na ukradení nějakého předmětu, musíš si hodit na sebeovládání — a pokud je ten předmět pro tebe zajímavý, můžeš k tomu dostat až postih -3 (nemusí být nutně cenný, nemáš-li ovšem Hrabivost či nejsi-li chudý). Pokud neuspěješ, musíš ten předmět zkusit ukrást. Ukradené předměty si můžeš nechat nebo je prodat, ale nesmíš je vrátit nebo zahodit.

Pozor! Ještě jednou: jde o kradení pro kradení a pro potěšení z něj, nikoli (mimo kombinace s Hrabivostí či chudobou) pro nutné získání nějakého hmotného majetku!

Kletba, M, N*-75 bodů*

Jako Smůla {169}, ale horší. Pokud se něco ve tvé skupině má stát špatně, stane se to tobě a tobě se to stane nejvíc. Pokud se naopak něco stane správně, tebe to obejde obloukem. Pokud máš pocit, že si na tebe PJ zasedl, může to docela dobře být pravda, ale neodmlouvej; patří ti to, protože tě prokleli. Kletby se nelze zbavit pouze utrácením bodů — při koupi výhody musíš určit, co tě proklelo, pak si to s tím vyříkat a teprve pak zaplatit.

Kodex cti, M, O*-5 až -15 bodů*

Máš určitou sadu zásad, kterých se za všech okolností držíš. Podrobnosti mohou být různé, ale v zásadě jde vždy o „čestné“ chování. Uděláš prakticky cokoli — budeš i riskovat smrt — jen, aby se ti nedostalo nálepky „nečestný“ (ať už to znamená cokoli).

Musíš udělat něco víc, než jen žvanit — musíš dané zásady skutečně dodržovat, jinak za kodex cti žádné body nedostaneš. Příkazy kodexu plníš vždy věrně. Je to nevýhoda, protože tě často donutí se chovat nebezpečně, ne-li rovnou lehkově. Také se můžeš často kvůli svému čestnému chování dostat do vážných problémů.

Kodex cti se neshoduje ani se Závazkem {177}, ani s Pocitem závazku {163}. Samuraj nebo britský granátník půjde do bitvy kvůli tomu, že je to jeho povinností, ne pro nějakou čest (ačkoli, samozřejmě, čest může ztratit, opustí-li bojiště příliš předčasně). Všechny hazardy, kterých se dopouštíš kvůli své cti, jsou výhradně na tvou zodpovědnost.

Cena daného kodexu záleží na tom, jak těžké je do jeho dodržování uvázat nové lidi a na tom, jak nesmyslné jeho požadavky jsou. Neformální kodex, který platí pouze mezi těmi, kteří jsou ti rovni, je za -5 bodů. Formální kodex, který platí mezi rovnými, nebo neformální kodex, který platí pořád, je za -10 bodů a formální kodex, který platí pořád nebo takový, který vyžaduje při porušení sebevraždu, znamená cenu -15 bodů.

Poslední slovo má PJ! Pár příkladů:

pseudopirátský Vždy pomstít urážku bez ohledu na nebezpečí; nepřítel tvého přítele je tvým nepřítelem; nikdy nenapadnout člena stejné posádky jinak než v rovném otevřeném souboji. Hodí se také pro loupežníky a la Robin Hood apod. *-5 bodů.*

profesionální Držet se etiky svého povolání; vždy dělat vše, co je v tvých silách; podporovat nějakou jednotu lidí stejného povolání. Nejvíce se to hodí pro právníky a pro lékaře (Hippokratova přísaha), ale zapálení trhovci, kupci a podobní mohou mít také takový kodex. *-5 bodů.*

gentlemanův Nikdy neporušit dané slovo; vždy se zaobírat urážkou sebe sama, dámy či své vlajky; urážku lze smýt pouze omluvou nebo soubojem (ne nutně na život a na smrt!). Nikdy si nepřipustit nějakou výhodu nad nepřítelem, zbraně i podmínky musí být stejné (kromě otevřené války). To platí pouze mezi gentlemany — nezdvořák s postavením 0 či nižším by se měl zbičovat a ne vyzývat na duel! *-10 bodů.*

vojákuv Důstojník by měl být sice tvrdý, ale poctivý, velet zepředu, starat se o svoje muže; voják by se měl starat o svoje kamarády a o svou výbavu. Každý voják bude bojovat a eventuálně i zemře za svou jednotku nebo zem; poslouchat rozkazy; dodržovat „pravidla války“; s čestným nepřítelem zacházet s úctou (nečestný si nezaslouží nic než kulku!); nosit pyšně uniformu. *-10 bodů.*

kavalířův Jako Gentlemanův, až na to, že vlajky nefungují; místo nich se počítá urážka lenního pána či tvé víry. Chránit jakoukoli dámu a kohokoli slabšího, než jsi sám. Přijmout výzvu na souboj od kohokoli, kdo není slabší než ty. I v otevřené válce musí být zbraně a počty vyrovnané — pokud je protivník také šlechtic a kavalír. *-15 bodů.*

Kodex víry, M, O*-5 až -15 bodů*

Svoje žití omezuješ striktní sadou pravidel, která dodržuješ, protože si myslíš, že tak lépe pochopíš svoje náboženské vyznání. To může být osobní rozhodnutí nebo podmínka pro vyznávání daného náboženství. Taková pravidla se vyskytují ve spoustě náboženství. Kodex víry je zpravidla předpokladem pro schopnosti, které vyvolávají božskou moc, jako třeba Pravou víru apod.

Následuje pár příkladů:

asketismus Odmítl jsi pohodlí společnosti a vedeš život plný sebezapření a udržování sebekázně. Zpravidla to znamená život v podmínkách, které by většina lidí označila za naprosto nedostatečné a občasné návaly sebestarčství, v nichž si učiníš nějakou tělesnou újmu. Musíš zkusit potlačit všechny svoje touhy po hmotných statcích. V žádném případě není možné, abys měl nadprůměrné Bohatství nebo Postavení (kromě toho, které ti dává tvá náboženská Hodnota, máš-li nějakou). *-15 bodů.*

mniš Svůj život vedeš stranou od světa. Jsi zcela oddán náboženství, což zpravidla znamená notnou dávku sebezapření. Nejméně tři čtvrtiny svého času musíš strávit odloučen od světa a není možné, abys měl nadprůměrné Bohatství či Společenské postavení vyšší, než ti dává tvoje náboženská Hodnota, máš-li nějakou. *-10 bodů.*

mystický Často se stává, že se pohroužíš v hlubokou meditaci až podobnou transu. To je tvoje forma pokusů přijít blíže Bohu. V těchto rituálech setráváš po většinu svého času a provozuješ je se vším potřebným zpíváním i jinými pomůckami. Většina z těch, kteří nevyznávají stejné náboženství, tě bude považovat za menšího či většího šílence a dostaneš od nich -2 na reakce. *-10 bodů.*

obřadnost Každý aspekt tvého života je podřízen nějakým přesně zpracovaným rituálům — od obyčejného vstávání přes jezení či umývání se až po pohlavní styk. Každý obřad má přesně dané místo, čas, slova, která se musí pronést, pomůcky, které je nutno použít a přesně předepsanou posloupnost kroků, která se musí vždy vykonat. Tvou základní vírou je, že když vše ve svém životě podřídíš striktním obřadům, celý svůj život přesuneš blíže Bohu. -5 bodů.

Koktání, T, O

-10 bodů

Koktáš nebo máš jinou poruchu řeči. Většina lidí na tebe bude v situacích, kde je potřeba mluvit, reagovat na -2. Také dostáváš -2 na Diplomacii, Vemlouvání se, Hraní, Veřejné projevy, Sex Appeal a Zpěv. Určitá povolání (hlasatel v televizi) jsou ti navždy uzavřena.

Komplex viny, M, O

-5 bodů

Cítíš se osobně zodpovědný za ty, kteří hrají v tvém životě významnou roli (třeba svoje spolubojovníky, zaměstnavatele, podřízené, spojence, závislosti, ty, ke komu máš Závazek či Pocit závazku). Pokud se někomu takovému něco stane, budeš se tím cítit vinen, a to i v případě, že jsi neměl možnost nehodě zabránit.

Pokud daná nehoda nebyla zaviněna tvou chybou, budeš trpět účinkem chronických depresí {146} po (15 – Vůle) dní, minimálně jeden den. Jako číslo sebeovládání použij svou Vůli. Pokud se nehoda stala díky tvé chybě, budeš depresi trpět (20 – Vůle) dní, nejméně dva dny a tvoje číslo sebeovládání bude Vůle snižená o 3.

Ostatní ti mohou zkusit pomoci překonat pocit viny pomocí hodů na Psychologii či Vemlouvání se. PJ může klidně jejich hody upravit podle toho, jak přesvědčující jejich pokusy byly. Hrajte to!

Kontaktní nemoc, T, O

-5 bodů

Máš nějakou antibiotikům odolávající bakteriální, virovou nebo podobnou nemoc, která se přenáší pouze bezprostředním nechráněným tělesným kontaktem. Ti, kdo o tobě ví, že jsi takto nemocen, na tebe zpravidla reagují s -1 a automaticky uspívají v odolávání tvému svádění. Nemoc není smrtelně nebezpečná — aspoň ne hned, ale v jejím důsledku mohou vzniknout určité symptomy (to se může nechat buď na PJ, nebo na představivosti hráče).

Krátký život, T, E

-10 bodů za úroveň

Tvůj život je mnohem kratší než život obyčejného člověka. Každá úroveň této nevýhody půlí věk, ve kterém dosáhneš dospělosti a všechny tři prahy stárnutí, stejně jako frekvenci hodů na stárnutí. Nelze mít víc než 4 úrovně. Krátký život se často pojí s Autodestrukci {135}.

Úroveň	Dospělost	Prahy stárnutí (v závorkách frekvence hodů na stárnutí)		
0 (člověk)	18 let	50 let [1 rok]	70 let [6 měsíců]	90 let [3 měsíce]
1	9 let	25 let [6 měsíců]	35 let [3 měsíce]	45 let [45 dní]
2	4 roky	12 let [3 měsíce]	17 let [45 dní]	22 let [22 dní]
3	2 roky	6 let [45 dní]	8 let [22 dní]	11 let [11 dní]
4	1 rok	3 roky [22 dní]	4 roky [11 dní]	5 let [5 dní]

Křehký, T, E

-Proměnná

Jsi náchylný na zranění, která se u normálních lidí nevyskytují. To neznamená, že by tě útoky zraňovaly nějak více (to je Zranitelnost {180}), ale pokud pronikne dostatek poškození, může se stát, že to pro tebe bude mít mnohem těžší následky než jen omráčení, upadnutí do mdlob či krvácení. Zde je několik příkladů:

lámavý Jsi lámavý (jako příšera z ledu či krystalů) nebo shnilý (jako rozkládající se nemrtvá potvora). Kdykoli má nějaká tvoje končetina být zmrzačena, místo toho se ulomí. V tom případě si hod' na ZD — pokud se ti hod podaří, odpadne v celku (takže může být možné ji nějak nasadit zpět na tvé tělo), jinak se roztříští na malé kousíčky či se jinak neobnovitelně zničí. Pokud hážeš na ZD, aby se zjistilo, zda-li umřeš a neuspěješ, rozpadneš se na tisíc kousků, roztavíš se, shniješ na prach atd. Herně to má za následek prostě to, že se tvůj počet životů sníží ihned na -10krát Žt. -15 bodů.

hořlavý Tvoje tělo hoří snáze než klasické maso (třeba proto, že jsi ze dřeva). Kdykoli utrháš citelnou ránu výbuchem či ohněm (určí PJ), musíš si hodit na ZD a pokud neuspěješ, chytneš plamenem. Zapálen budeš automaticky, pokud jsi utržil deset a víc poškození. Každou sekundu, ve které hoříš, utrpíš 1k-1 poškození

ohněm. Uhasit se můžeš koupelí ve vodě, válením se po zemi (zabere 3 sekundy) apod. *-5 bodů*.

výbušný Tvoje tělo obsahuje (či se skládá z) výbušniny, stlačený plyn nebo něco podobně nestálého. Pokud utržíš citelnou ránu a při hodu na ZD neuspěješ, vybuchneš! Pokud se ti nepodaří hod na ZD, když se snažíš zůstat naživu, víc než o dva, vybuchneš taktéž. Výbuch poškodí vše okolo 6k krát desetinou ZD drtivého poškození. Co se tebe týče, ty jsi obrácen v popel a prach a tvoje tělesné pozůstatky jsou roznešeny do poměrně velkého okolí (tvoje životy se ihned snižují na –10krát Žt). *-15 bodů*.

zápalný Tvoje tělo obsahuje nějakou vysoce hořlavou sloučeninu : benzín, vodík apod. Pokud utržíš jakoukoli citelnou ránu, musíš si hodit na ZD, aby se zjistilo, zda-li nezačneš hořet. Hod se opraví o –3, pokud se háže na následky útoku ohněm či výbuchem, –3, jsou-li zasaženy životně důležité orgány a –6, platí-li obojí. Hoří se tak, jak je to popsáno pod Hořlavým o kousek výše.

Jakmile hoříš, jakýkoli kritický neúspěch při hodu na ZD na přežití vyvolá výbuch jako u Výbušného. Můžeš být jak Hořlavý, tak Zápalný. Pokud tomu tak je, jakýkoli útok, který tě zraní aspoň za deset životů, tě automaticky zapálí. *-10 bodů*.

nepřirozený Jsi vyvolán magií či jsi nějakou divnou technickou konstrukcí (můžeš být třeba golem, démon, nemrtvý...) Pokud máš méně než –Žt, všechny hody na ZD na přežití automaticky prohráváš, protože tolik poškození zpřetrhá vazby mezi tebou a silou, která tě drží mezi živými. *-50 bodů*.

Zpravidla dává smysl si vzít i více možností (třeba zrovna Výbušný a Zápalný jdou často ruku v ruce). PJ musí osobně povolit jakékoli spojení této nevýhody a Odolnosti na zranění {64}, protože se tyto vlastnosti v mnohém navzájem vylučují.

Krvežíznivost, M, O

*-10 bodů **

Chceš vidět svoje nepřátele mrtvé. V boji musíš věnovat protivníkovi poslední ránu nebo výstřel, i když se zdá, že už je po něm — jen tak, aby ses ujistil, že tomu tak doopravdy je. Kdykoli se ti někdo vzdává, potřebujete se vyhnout strážným, vzít nějaké zajatce apod., musíš házet na sebeovládání. Pokud neuspěješ, místo toho se dotyčné nepřátele pokusíš zabít, a to i v případě, že to znamená překročení zákona, zbytečně spotřebované střelivo či porušení rozkazů. Ani mimo boj nikdy nezapomínáš, že nepřítel je nepřítel.

Může se zdát, že je to vážně zlá vlastnost, ale ve skutečnosti jí trpí hodně fiktivních hrdinů. Hrdina není žádným sadistou — jeho animosita je omezena na „legitimní“ nepřátele — kriminálníky, nepřátelské vojáky nebo příslušníky nenáviděného klanu. V obvyklé rvačce v hospodě použije pěsti stejně jako každý jiný.

Je ovšem fakt, že gladiátor či duelant s Krvežíznivostí bude velmi neoblíbený, takový policista brzy skončí na koberečku nadřízeného a voják asi poputuje kalupem k vojenskému soudu.

Lehký spánek, T, O

-5 bodů

Nespíš tak dobře či neusínáš tak snadno, jako je tomu u většiny lidí. Kdykoli musíš spát na nějakém nepohodlném místě nebo v hluku, musíš při usínání uspět v hodu na ZD. Pokud se ti to nepodaří, můžeš to po jedné hodině zkusit znova, ale připočítají se ti účinky za to, že spíš o hodinu méně (viz Spánkový dluh {druhá kniha, ?})

Pokud se kolem tebe něco děje, zpravidla se vzbudíš (ale pokud nemáš Bojové reflexy, jsi omráčen). Pokud chceš spát dál, musíš neuspět v hodu na Smysly. Pokud uspěješ, jsi vzhůru a na usnutí musíš podstoupit podobnou proceduru, jakou jsem popsal již výše. Občas ti to může být ku prospěchu, ale zpravidla probdíš noc jenom kvůli tomu, že se tvoji druhové střídají na hlídce poněkud hlučně či když se neméně hlučně vracejí z města.

Lenost, M, O

-10 bodů

Jsi velmi zásadně proti jakékoli práci. Tvoje šance na povýšení v jakékoli práci jsou sníženy na polovinu. Pokud se zaměstnáváš sám, sníží se na polovinu i tvůj plat (viz Práce {druhá kniha, ?}). Musíš se za každou cenu vyhnout práci, obzvláště těžké manuální či i méně těžkým duševním pracem. Hraj to!

Magnet podivnosti, M, N

-15 bodů

Bizarní a divné věci se stávají zrovna tobě až podezřele často. Jsi zrovna ten, u kterého se zastaví démoni jen proto, aby prohodili pár slov. Magické předměty s divnými vlastnostmi přicházejí zrovna do tvých rukou. Jediný mluvící pes na celé Zemi v našem století se přijde se svými problémy sverit zrovna tobě. Dimenzionální brány, které byly po staletí zavřené, se otevrou pouze proto, aby tě entity z druhé strany mohly pozvat na čaj...

Nestane se ti nic smrtelného (aspoň ne nic takového, co by tě zabilo přímo na místě) a občas se může stát, že se taková podivnost ukáže výhodnou; zpravidla to ale bude strašné, ale strašně nepřijemné. Lidé, kteří chápou, co to Magnet podivnosti je, a že ty jsi jedním z nich, na tebe reagují s –2 (a kromě toho se za tebou rozhodně budou potloukat davy parapsychologů, fanatických kultistů a dobrodruhů!)

Maniodepresivita, M, O*-20 bodů*

Tvoje nálady lítají jak na zubech pily. Bezmocně přeskakuješ mezi stavem šíleného nadšení a apatické nečinnosti. Na začátku každého herního sezení si hod' 1k. Pokud padne 1 až 3, jsi zrovna v mánii, jinak jsi v depresi.

Každých pět hodin herního času poté si hod' 3k a pokud padne 10 či méně, začíná přesun k druhé náladě. Během dalších hodiny se octneš v zcela opačné fázi, než jsi byl dosud a v ní setrváváš nejméně po dalších pět hodin, po kterých si opět musíš hodit 3k.

V manické fázi jsi pod vlivem Přílišné sebedůvěry {165} a Workoholika {176}. Jsi přátelský a baví tě všechno, čím se zabýváš. Ve fázi deprese oproti tomu trpíš účinky Chronických depresí {146} — nejsi ochoten zabývat se ničím kromě ležení v posteli či sezením v zatměném pokoji a nicneděláním. Tvoje číslo sebeovládání je pro účely těchto účinků rovno tvé Vůli.

Změnu vyvolají také tíšňové situace — pokud se do nějaké dostaneš, hod' si 3k a padne-li 10 a méně, dostáváš se do protější fáze — ihned! To může být dobré (pocit tísně tě vybičuje k akci) nebo špatné (problém vyvolá deprese a už nejsi k ničemu).

Megalomanie, M, O*-10 bodů*

Věříš, že jsi superman a že jsi byl vyvolen pro nějaký skvělý úkol. Musíš si nějaký úkol zvolit, ale musí být opravdu velmi skvělý — zpravidla to bývá nějaká válečná výprava nebo jiná naprosto fantastická úloha. Nedomluvíš, aby se mezi tebe a tvůj úkol cokoli stavělo.

Můžeš sice přitahovat následovníky z řad Fanatiků, ale jinak tvoje věčné blábolení o tom, jak jsi skvělý a jaké máš úžasné plány, většinu lidí velmi rychle znechutí a budou na tebe reagovat s -2. Již zmínění fanatici reagují až s +2.

Tato nevýhoda se víc hodí pro NP než pro HP.

Měsíc, M, O*-10 bodů*

Fáze Měsíce mají dramatický a nepříjemný vliv na tvoje chování. V úplňku extrémně podléháš emocím (-2 na hody na Vůli a na sebeovládání), zatímco když je nov, jsi naprosto pasivní (tu noc trpíš nevýhodou Lenost {151}). Když měsíc dorůstá, jsi v práci výkonný a všechno, co děláš, tě baví, zatímco když ubývá, jsi apatický a celkem vztahovačný. Hraj to!

Nadpřirozené rysy, M, N*-Proměnná*

Jsi obdařen divnými vlastnostmi, které máš v důsledku své příslušnosti k nějaké rase nadpřirozených bytostí (můžeš být třeba démon nebo upír, apod.) Normální pozorovatelé si o tobě budou myslet, že jsi normální smrtelník, ale bližší prohlídka odhalí, že s tebou není něco v pořádku. To může tvoje tajemství dostatečně trénovanému člověku prozradit ihned.

Nadpřirozené rysy se liší od Nepřirozených rysů {23} pouze tím, že nejsou zřetelné vždy, ale jen v určitých podmínkách. Jsou-li ale zaregistrovány, mohou vyústit v postih na reakce a dávají těm, kdo tě hledají, bonus na dovednosti, s jejich pomocí se tě snaží nalézt (Skryté vědění, Okultismus apod.)

Nadpřirozené rysy nejsou sluchitelné s úrovněmi vzhledu Zastrášující a Příšerný, protože tak ohavný zjev už sám o sobě mluví o tom, že s tebou vážně není cosi v pořádku.

chladný Jsi na dotyk úplně chladný. Ti, kdo se tě dotýkají, podají ti ruku, zkusí tě políbit apod. rychle začnou reagovat s -1. Naopak, všem, kdo to zjistili, lze připočíst +1 na jejich pokusy o odhalení tvého tajemství. *(-5 bodů; -1 bod, pokud se po nějakém činu můžeš dočasně oteplít)*

bez odrazu Tvůj odraz se neobjevuje v zrcadlech, na klidné vodě ani na jiných reflexních površích. Kamery ani jiná zařízení tě nesejmou. V určitých časech na určitých místech mohou lidé předpokládat, že nemáš duši a tak s tebou i naložit! -2 na reakce od těch, kdo si toho všimnou a těmtýž +2 na jejich pokusy o odhalení tvého tajemství. *-10 bodů.*

beze stínu Nevrháš stín — přitom nezáleží na zdroji ani síle světelného zdroje. Ti, kdo si toho všimnou, budou mít -2 na reakce proti tobě a +2 na pokusy o zjištění tvého tajemství. *-10 bodů.*

bledý Vypadáš jako mrtvola — máš bledou pokožku, vpadlé oči apod. Kdokoli tě uvidí v pořádném světle bez make-upu, bude reagovat s -2 a mít +2 na pokusy o odhalení tvého tajemství. *-10 bodů (-5, pokud nějakým způsobem dokážeš aspoň na chvíli vzbudit zdání, že žiješ)*

Na hraně, M, O

-15 bodů ★

Ve světle smrtelného nebezpečí podstupuješ nerozumně velká rizika. Kdykoli čelíš situaci ohrožující tě na životě, musíš si hodit na sebeovládání; třeba při řízení horícího letadla či zírání na celý gang pouličních lupičů s pouhým kartáčkem na zuby jako zbraní. Pokud neuspěješ, půjdeš do toho — ale po každém úspěšném hodu, který se k situaci váže, můžeš házet znova. To může být v bojové situaci třeba každou sekundu, zatímco na nebezpečné vesmírné výpravě jednou denně. Pokud při takovém hodu uspěješ, budeš se v rámci již započaté výzvy chovat trochu rozumněji.

V boji děláš hody na sebeovládání v každém svém tahu. Pokud se ti ten hod nevydaří, musíš provést Vrcholný útok či bojovat jiným, skoro šíleným a skoro sebevražedným způsobem.

Většina z těch, kteří tě uvidí při tom, jak lehkovážně riskuješ svůj život, si o tobě pomyslí něco nehezkého a bude reagovat s -2. Jedinci, kteří staví osobní odvalu před zachování vlastního života, budou naopak reagovat s +2.

Naivita, M, O

-10 bodů ★

Každou minutu se narodí jeden takový, a ty jsi zrovna jedním z nich. Věříš všemu, co slyšíš. Uvěříš i docela směšně smyšlené historce, pokud je podána přesvědčivě. Kdykoli se střetneš se lží nebo nějakou jako lež znějící pravdou, musíš si hodit na sebeovládání. Tvůj hod PJ opraví podle toho, jak důvěryhodně ta historka zněla. Pokud v hodu neuspěješ, uvěříš tomu, co ti řekli.

Dobře podaná lež nebo lež, která se zaobírá něčím, ohledně čeho nemáš žádné zkušenosti („Můj táta je tu šéfem policie a tohle tu rozhodně nestrpí!“) dává na hod na sebeovládání -6. Pokud se týká něčeho, co znáš, dává se pouze -3 („Tys vážně, Torgu, nevěděl, že ve vaší vesnici chovají kachny?“) Pokud se ti nezdaří ani hod bez opravy, uvěříš i úplně nesmyslnému blábolu („Jistěže jsou Eskymáci potomky španělských conquistadorů, to ví přece každý!“)

Na jakýkoli hod na dovednost Obchodník dostaneš -3 a podobně na tom budeš v případě, kdy lze tvou naivitu zneužít. Nikdy se nemůžeš naučit dovednost Rozpoznání lži.

Nakažlivý útok, M, N

-5 bodů

Tvoje útoky jsou nakažlivé. Fungují stejně jako Dominance {42}, až na to, že nakažené si nemůžeš přidat jako spojence. Proto je to tedy nevýhoda — protože protivníci, kteří tvůj útok přežijí (nebo nepřežijí) získají díky útoku nějaké nadpřirozené schopnosti, které proti tobě velmi pravděpodobně použijí pro účely osobní msty za to, co jsi jim udělal.

Aby se předešlo tomu, že ze sebe budou HP dělat zadarmo mocné příšery, měl by PJ prohlásit, že nakažené HP musí za získanou rasovou šablonu zaplatit. Pokud si to nemohou dovolit, PJ může rozdíl vyvážit nadpřirozenými nevýhodami jako Kletbou, Hrůzou či Slabostí.

Náměsíčnost, M, O

-5 bodů ★

Chodíš ve spaní. To zpravidla spíš než nebezpečné pouze obtěžující a trapné (pokud nespadneš ze schodů) — ale pokud táboříte v nepřátelském území, může to znamenat velkou nevýhodu!

PJ si za tebe hodí na sebeovládání pokaždé, když jdeš spát. Pokud se mu hod nezdaří, někdy během dané noci vstaneš, aniž bys o tom věděl, a někam jdeš. Probudíš se buď v případě, že to udělá někdo zevnější, nebo po 1k minutách chození. Pokud budeš náměsíčně chodit do či ze schodů nebo po těžkém terénu, bude za tebe PJ házet na OB, a neuspěje-li, zakopneš, natlučeš si a ihned se probudíš (ale jsi mentálně omráčen).

Během náměsíčných pochůzek jsi velmi náchylný na telepatické vlivy. Pokud ovládáš nějaké nadpřirozené schopnosti, můžeš je během náměsíčných procházek použít (takže pokud máš Teleport, můžeš se místo chození ne-dobrovolně teleportovat!!)

Navracení, M, E

-Proměnná ★

Tato nevýhoda je normálně dostupná pouze postavám, které jsou členy ras, které se vyvinuly do inteligentních forem ze zvířecích stavů.

Jsi-li naštvan, vystrašen, unaven či zraněn, můžeš se dočasně vrátit ke svému zvířecímu chování. Kdykoli jsi vystaven takové situaci, hod' si na sebeovládání. Pokud neuspěješ, chováš se jako zvíře a jednáš pouze podle svých instinktů.

Jakmile stresující situace pomine, každou minutu můžeš provést hod na sebeovládání. Pokud se tě snaží utěšit přátelé, dostaneš +2. Pokud je aspoň jeden z nich Spřízněn s zvířaty nebo má Empatii, dostaneš ještě +2. Uspěješ-li, záchvat skončí a vracíš se opět do normálního stavu. Pokud se stane, že upadneš ve zvířecím stavu do bezvědomí, po probnutí se automaticky vracíš do původního stavu.

Cena záleží na síle záchvatů:

mírný Máš potíže s mluvením. Pokud chceš říci nějakou větu, musíš si hodit na IQ. Nemůžeš obsluhovat složité stroje, ale můžeš aspoň bojovat se zbraněmi (ale dost zuřivě a s -4 na zásah). -10 bodů ★.

střední Máš všechny problémy, které jsou popsány výše, ale máš i potíže s porozuměním tomu, co říkají ostatní; kdykoli potřebuješ porozumět tomu, co říká někdo jiný, hod' si na IQ. Pokud jsi napaden či vyzván na souboj, musíš si hodit na sebeovládání a pokud neuspěješ, budeš se chovat zcela instinktivně. -15 bodů ★.

těžký Nemůžeš mluvit, nechápeš to, co říkají ostatní, nemůžeš používat nástroje (až na užití některých jako kyje) a tvoje chování je zcela založeno na instinktu. Zkrátka se chováš jako tvoji primitivní předkové. -20 bodů ★.

Navracení může vyústit v ještě další problémová chování. Je-li tomu tak, vem mentální nevýhodu, kterou v případě návratu trpíš, její cenu vyděl dvěma a přičti k ceně navracení. Oprava za sebeovládání se uplatní až na konečnou cenu.

Nechápavý, M, O

-10 bodů

Absolutně nechápeš jakýkoli vtip, který je proti tobě namířen a jsi naprosto netečný k pokusům o svádění (+4 na odolání cizímu Sex Appeal). Významy hovorových výrazů ti unikají. Nedokážeš se chovat podle nějakých složitých pravidel (-4 na Společenský takt). Nadto máš ještě spoustu malých zvyků, které ostatní celkem otravují. Jeden nebo dva takové si klidně vem jako výstřednosti. Většina lidí na tebe bude reagovat s -2.

Narozdíl od nevýhody Nemá smysl pro humor {155} můžeš zkusit vtípkovat, ačkoli ty vtípy nebudou stát za nic, a dokážeš ocenit grotesky či psané vtípky. Ústně sdělené vtípy ale nepobíráš, zvláště, pokud jsi jejich cílem ty (haž na IQ -4, abys zjistil, že právě ty jsi základem jejich vtipu). Není to ani jako Naivita {153} — normálně zjistíš, když se někdo snaží získat nad tebou výhodnější pozici. Nejsi o nic víc náchylný na Vemlouvání se, až na případ, kdy se tě někdo snaží přesvědčit, že určitý atraktivní příslušník opačného pohlaví je tebou zaujat... Tato nevýhoda se nejvíc hodí pro nějaké od světa oddělené génie či Marťany.

Nechápe emoce, M, O

-5 bodů

Chápeš sice cizí emoce, ale nechápeš jejich motivace. Proto jsi v situacích, které zahrnují společenské relace, poněkud nemotorný. Jsi prostě klasický „nerd“. Máš -1 na použití či odolání těmto dovednostem : Diplomacie, Vemlouvání se, Zastrasování, Společenský takt, Sex Appeal a Místní znalosti (viz Hody na ovlivnění {druhá kniha, ?})

Necitlivý, T, O

-20 bodů

Nemáš pořádný hmat. Sice dokážeš dost hrubě rozpoznávat tlak — dost na to, abys cítil svou hmotnost nebo dokázal vstát a jít bez toho, abys přepadl — ale stejně je to pro tebe dost nevýhodné. Pomocí hmatu nedokážeš vůbec rozlišovat mezi povrchy. Činnosti, které závisí pouze na hmatu (čtení Braillova písma nebo rozvázání rukou spoutaných za zády) jsou pro tebe naprosto nevykonatelné.

Pokud se snažíš o nějakou činnost, kde je důležitá koordinace očí a rukou, trpíš jednou úrovní Nemotornosti {155}, pokud se ovšem nerozhodneš, že to vykonáš mimořádně pečlivě (a zabereš tím tak dvojnásobek času) a nevidíš jasně na to, co děláš. Pokud už Nemotornost máš, účinky se sečtou.

Bolest, teplotu a šoky cítíš stejně jako každý jiný (pokud nemáš Vysoký práh bolesti {106}), ale pokud se na sebe nepodíváš, nezjistíš, že jsi byl zraněn. Bolest necítíš lokálně, ale pulsuje ti v celém těle. První pomoc {237} nemůžeš nikdy vykonat, pokud na ošetřované zranění nevidíš.

Neempatický, M, O

-20 bodů

Naprosto nechápeš emoce. To neznamená, že ty sám nemůžeš mít či dávat najevo emoce — potíží tkví v tom, že je prostě nedokážeš pochopit. V důsledku toho máš ovšem značné potíže se sociálními interakcemi.

Nesmíš si vzít výhodu Empatie a na jakoukoli dovednost, která se spoléhá zcela nebo částečně na pochopení emocí někoho jiného, máš -3. To se vztahuje především na Obelhávání, Pitky, Kriminologii, Detekci lží, Diplo-

macii, Uchvácení, Vemlouvání se, Vyslýchání, Velení, Obchodníka, Politiku, Psychologii, Společenský takt, Sex Appeal, Sociologii a Místní znalosti. Tyto dovednosti ti nejsou zakázány — pouze v jejich výkonu celkem pokulháváš za ostatními.

Neempathičnost je běžná u androidů, démonů, golemů, nemrtvých a možná i u určitých druhů mimozemšťanů, ale hodí se i pro lidi! Tato nevýhoda se vylučuje s nevýhodami Bezcitnost {136} a Nechápe emoce {154}, protože obě předpokládají, že emoce nějak chápeš, ačkoli divným způsobem.

Ne-fit, T, O

-5 či -15 bodů

Tvoje kardiovaskulární zdraví je horší, než ukazuje tvoje ZD. Máme tu dvě úrovně:

mimo formu Na všechny hody na ZD, které provádíš, abys zůstal při vědomí, naživu či abys odolal nemoci či jedu apod. máš -1. To ale neznamená snížení přímo tvého ZD ani tvých dovedností založených na ZD! BÚ ztrácíš dvakrát tak rychle. -5 bodů.

zcela mimo formu Jako výše, ale s -2 na hody na ZD. Ztracené BÚ navíc získáváš pouze poloviční rychlostí. Tato úroveň nevýhody se neslučuje s žádným typem Odolného {65}. -15 bodů.

Neléčí se, T, E

-20 nebo -30 bodů

Tvoje přirozené léčení prostě nefunguje. Ostatní dostávají denně jednu šanci na obnovení jednoho ztraceného života, ale ty žádnou nedostáváš. Sám od sebe se nedokážeš zregenerovat ze zmrzačení určité končetiny. Můžeš si sice pomocí dovednosti První pomoc zastavit krvácení, ale ani ta, ani dovednost Lékař ti nemůže obnovit ztracené životy. Technologie, které pouze urychlují přirozené léčení (byliny, drogy), jsou ti k ničemu. Existují dvě úrovně této nevýhody:

částečné Můžeš se přirozeně léčit v případě, že je splněna nějaká špatně splnitelná podmínka (jsi-li třeba ponořen v krvi či vykoupán v lávě). Můžeš se také léčit olupováním ostatních o jejich životy pomocí výhody Upír {100} nebo magie či psioniky. -20 bodů.

úplné Nikdy se nemůžeš přirozeně léčit a nemůžeš ani ostatním krást jejich životy. -30 bodů.

V závislosti na povaze tvého těla mohou být tvoje zmrzačené končetiny znova opraveny pomocí chirurgie, různého spravování (jsi-li stroj) nebo exotickými prostředky (kouzla, alchymie, psionika).

Nemá smysl pro humor, M, O

-10 bodů

Nikdy nepochopíš vtip; vždycky předpokládáš, že jsou všichni pořád vážní a seriózní. Ty sám nikdy nevtipkujes a jsi pořád vážný a seriózní. Kdykoli tato nevýhoda vyjde najevo, vynáší -2 na reakce od ostatních.

Němota, T, O

-15 či -25 bodů

Tvoje schopnost mluvit je celkem dost omezena. Rozlišujeme dvě úrovně této nevýhody:

neumí mluvit Dokážeš sice vydávat hlasové zvuky (štěkání, vytí apod., jak se zrovna hodí), ale tvoje mluvidla nejsou tak jemná, aby umožňovala řeč. Můžeš stále mít Mimikry či Hlas (nebo naopak, Rušivý hlas), ale nesmíš Koktat. Tato úroveň nevýhody se vztahuje na většinu zvířat. -15 bodů.

němý Nemůžeš vydávat žádné hlasové zvuky. Všechna komunikace musí být neverbální — psaní, znaková řeč, morseovka, telepatie apod. Čas, který strávíš takovou komunikací, se pro účely studia daných dovedností počítá všechen (viz kapitolu 9). Pokud se snažíš komunikovat s postavami, které neznají tvou znakovou řeč, nelze vůbec házet na to, zda-li tvoje gesta příjemce pochopí — znaková řeč je příliš složitá. Hraj to! Nesmíš mít žádné jiné vlastnosti, které nějak ovlivňují hlas. -25 bodů.

Nemotorný, T, O

-5 či -10 bodů

Tvoje motorika je kromobyčejně mizerná. Ke všem dovednostem založeným na OB, které jsou uvedeny u Vysoké zručnosti {106} a k Rychlému tasení máš postih. Za -5 bodů je to -3 a za -10 bodů -6. Úkoly založené na IQ nebo hrubé manuální úkony založené na OB postiženy nejsou, stejně jako nejsou postiženy žádné bojové dovednosti kromě Rychlého tasení.

Vedlejšími účinky také je, že nedovedeš řádně zacházet s přiborem, nejsi s to si uvázat kravatu a spoustu dalších maličkostí. Pokud záleží na upravenosti či čistotě, můžeš dostat -1 za úroveň na jakýkoli hod na ovlivňování. Přirozeně si nelze vzít k této nevýhodě Vysokou zručnost {106}.

Nenasytnost, M, O*-5 bodů ★*

Prespříliš holduješ chutnému jídlu a dobrým nápojům. Máš-li možnost, musíš si vždy nabalit nerozumně mnoho jídla. Dobrovolně nikdy nevynecháš jídlo. Pokud jsi konfrontován s dobrým jídlem či pitím, které z nějakého důvodu není dobré zkonsumovat, musíš si hodit na sebeovládání; pokud neuspěješ, sníš všechno jídlo a vypiješ všechny nápoje, ať už jsou následky jakékoli. Stejně je třeba házet v případě, že je zapotřebí vynechat jídlo (třeba proto, že je málo potravin).

Neohrabaný, T, O*-5 či -15 bodů*

Máš skoro nadpřirozenou schopnost neustále dělat nějaké nepříjemné fyzické chyby. Nemusíš mít nutně nízkou OB (můžeš mít OB až 13 a přesto mít tuto vlastnost), ale jsi nemotornější, než by tvoje OB naznačovala. Tato nevýhoda může mít dvě úrovně:

neohrabaný Na začátku každého dne si PJ hodí na tvou OB a pokud neuspěje, ten den se nějak ztrapníš — zakopneš, upadneš, pokácíš věci v regálech, vletíš do polic naplněných křehkými předměty. Zpravidla se nejedná o vážnou hrozbu tvému životu (pokud tě někdo kvůli tomu nepůjde zlynčovat), ale zpravidla to bude nepříjemné a drahé. PJ by měl být při vymýšlení každodenních muk kreativní. Zvláště by ses měl vyhýbat vědeckým laboratorům, výbušninám či obchodům s porcelánem. . . ☺ *-5 bodů.*

zcela neohrabaný Jako výše, ale jakýkoli neúspěch při hodu na OB či dovednost založenou na OB se ti počítá jako kritický neúspěch! *-15 bodů.*

Možná se zdá, že je tato vlastnost dost bláznivá, ale nemusí tomu nutně tak být. Většina robotů, které známe z přelomu úrovně technologií 7 a 8, touto nevýhodou opravdu trpí!

Neoriginální, M, O*-5 bodů*

Je pro tebe složité přijít s něčím novým či originálním. Na jakýkoli úkol, který vyžaduje kreativitu či vynalézavost, dostáváš −2, včetně většiny hodů na dovednost Umělec, všechny hody na dovednost Inženýr, chceš-li vynalézat nové věci a všechny hody, které děláš v důsledku výhody Koumák.

Nepřítel, S, O*-Proměnná*

Nepřítel je NP, skupina NP nebo nějaká organizace, která aktivně pracuje proti tobě. Někteří nepřátelé tě chtějí prostě zneškodnit, jiní mají jiné cíle a plány. Povahu nepřítele je potřeba (samozřejmě) rozhodnout už při jeho pořizování, protože od jeho parametrů se pak odvíjí i jeho cena. Samozřejmě musíš také osvětlit PJ, proč po tobě dotyčný nepřítel jde; PJ pak vše dokreslí a zasadí do své kampaně. Hodnotu nepřítele určují tři činitelé : jeho síla, jeho záměr a jeho frekvence výskytu.

síla Čím mocnější nepřítel, tím víc bodů za něj dostaneš, pochopitelně. Tuto hodnotu nastaví PJ. Za poznámku snad už jen stojí to, že pokud po tobě jde nějaká organizace, nepočítá se celková velikost organizace, ale pouze počet lidí, kteří po tobě jdou.

jedna osoba, slabší než HP (plus mínus s polovinou bodů HP). *-5 bodů.*

jedna osoba, stejně silná jako HP nebo skupinka slabších jedinců (tři až pět osob). Příklad : šílený vědec nebo čtyři bratři muže, kterého jsi zabil v duelu. *-10 bodů.*

jedna osoba, silnější než HP nebo středně velká skupina slabších jedinců (šest až dvacet osob nebo jedna osoba s aspoň třemi polovinami bodů HP). Příklad : jeden nadčlověk nebo městská policie ve větším městě (jejíž početní stav se může pohybovat v řádu stovek, ale po tobě jich jde jen relativně málo). *-20 bodů.*

velká skupina méně silných jedinců či středně velká skupina nějakých silných jedinců (dvacet jedna až tisíc osob slabých či šest až dvacet osob silných). Příklad : FBI či Mafie. *-30 bodů.*

šíleně mocná skupina Celá vláda, cech mocných černokněžníků, organizace superhrdinů či nějaká skupina podobné síly a významu. *-40 bodů.*

zvláštní případy Existují dva speciální případy, ve kterých bys měl upravit ceny uvedené výše ještě před tím, než postoupíme dál:

zlé dvojče Tvůj nepřítel vypadá docela jako ty, a možná i používá stejné jméno, ale počíná si docela jinak. To může vyústit až v situaci, ve které si ostatní myslí, že máš pouze Rozpolcenou osobnost

{166} a budou na tebe taky tak reagovat (-3). Svoje zlé dvojče nemusíš nikdy potkat, ale určitě o něm hodně uslyšíš — zpravidla v případě, kdy jsi obviňován z něčeho, co jsi neudělal. Zlé dvojče má normálně stejné dovednosti a schopnosti jako ty, ale jeho mentální nevýhody jsou buď úplně opačné, nebo nějak překroucené oproti těm tvým. To znamená, že je ti roven a je tedy za -10 bodů. Pokud je silnější než ty, je za víc bodů.

Zlé dvojče má dovednosti, které ty nemáš, nebo má schopnosti, které ty nemáš (rozhodne PJ). *Dalších -5 bodů.*

Zlé dvojče má dovednosti i schopnosti, které ty nemáš. *Dalších -10 bodů.*

neznámý Víš, že máš nepřítele, ale nemáš ani potuchy o tom, kdo jím je. Dělá se to tak, že sdělíš PJ pouze sílu svého nepřítele a on udělá zbytek — určí jeho povahu a možnosti a tobě o vzniklém nepříteli neřekne nic. Nepřítel tedy může první úder vést z naprostého neznáma, a proto má vlastně větší sílu. *Dalších -5 bodů.*

záměr Čím hnusnější jsou zájmy nepřítele, tím víc se jeho cena znásobí.

slídil Tvůj nepřítel tě sleduje či špehuje, takže je dost těžké si udržet nějaká tajemství, ale jen vzácně se stává něčím víc než jen otravou. Příklady : agresivní žurnalista běhající za politikem, detektivové následující podezřelého kriminálního. *Čtvrtina ceny.*

protivník Tvůj nepřítel tě chce obtěžovat, upozornit na tebe a popřípadě tě ztrapnit. Bude s tebou krutě žertovat, ale neudělá ti žádnou dlouhotrvající újmu. To je typické hlavně pro zlé dvojče. Příklady : protivník v politickém boji, detektivové obtěžující podezřelého kriminálního. *Polovina ceny.*

lovec Nepřítel chce docílit toho, abys byl zatčen, zbankrotoval, zemřel, byl zraněn či jinak na dlouho postižen. Příklady : atentátník, který jde po politikovi, detektivové hledající podezřelého kriminálního. *Celá cena.*

frekvence výskytu Zvol si frekvenci výskytu tak, jak je to popsáno v boxu u výhody Spojenec {86}. Háze se vždy na začátku každého sezení.

omezení nepřátel Nelze mít víc než dva nepřátele a nelze za nepřátele dohromady získat víc než 60 bodů. (Pokud po tobě jde celá vláda USA, je už úplně jedno, že tvůj staříčkový profesor ze střední školy se rozhodl, že po tobě půjde taky!)

nepřátelé ve hře Pokud kostky ukáží, že se má nepřítel objevit, PJ musí rozhodnout, kde a jak se do hry zapojí. Je-li Nepřítel velmi silný či má-li se objevit větší množství menších nepřátel ve stejný čas, může to dost podstatně změnit celé dobrodružství.

Pokud si vezmeš přemrštěně silného nepřítele, asi budeš zakrátko zabít či aspoň uvězněn. Tak to bývá. Můžeš sice dostat šedesát bodů, když si dáš jako nepřítele FBI na 12 a méně jako Lovce, ale každé z tvých dobrodružství bude dobrodružstvím loveného kriminálního. Dokonce i s šedesáti body navíc může být tvoje kariéra dost krátká.

Pokud začneš se slabým nepřítelem nebo hraješ dost chytře, můžeš svého nepřítele zneškodnit či jej přesvědčit, aby změnil svoje mínění o tobě. Ale jak se říká, bez práce nejsou koláče. Pokud se chceš svého nepřítele zbavit nadobro, máš tři možnosti, jak toho dosáhnout:

1. Zaplatit tolik bodů, kolik jsi jich za nepřítele před tím dostal.
2. Vzít si nějakou nevýhodu, abys získal body na vykoupení nepřítele. Třeba jsi mohl být v poslední bitvě nakopnut do hlavy a nahluchneš, nebo tě mohl napadnout velký pavouk a přiklepnout ti tak arachnofobii. Nevýhody, které takto získáš, by měly vyrovnat cenu odkupovaného nepřítele (nebo by měly být aspoň tak drahé, abys mohl zbytek doplatit ze svého). Pokud tě ovšem nenapadá vhodná náhradní nevýhoda, řekl bych, že PJ ti klidně nějakou vymyslí!
3. Vzít si jiného nepřítele stejné hodnoty. Toho pekelníka doktora Škorpíóna jsi sice mohl zničit, ale v jeho ohavné práci bude pokračovat jeho zaškolený bratr.

A navíc se samozřejmě musí i ve hře stát něco, co odůvodní zmizení tvého nepřítele!

Nerozhodnost, M, O

-10 bodů ★

Je pro tebe složité se pořádně rozhodnout. Dokud máš před sebou jen jednu cestu, všechno je v pořádku, ale jakmile se octneš tváří v tvář více možnostem a musíš podstoupit rozhodování, začneš se rozpakovat. Kdykoli se musíš rozhodnout, musíš si hodit na sebeovládání; přitom od svého čísla sebeovládání musíš odečíst počet variant, které vidíš. Pokud v hodu neuspěješ, neuděláš nic. Znova můžeš házet každou minutu (ve stresující situaci (boji apod.) třeba každou sekundu, když se neděje nic zvláštního, třeba můžeš házet pouze jednou denně, záleží na PJ), dokud neuspěješ; pak se chováš normálně, dokud zase nenastane čas se rozhodnout.

Pokud jsi Nerozhodný a navíc Zmatený {179}, musíš si házet výše popsaným způsobem, aby se zjistilo, jestli se dokážeš uvést v akci. Když konečně uspěješ, číhá za dveřmi hod číslo dva, tentokrát, aby se vidělo, jestli dokážeš jednat ihned, nebo s prodlevou.

Nesnášenlivost, M, O

-Proměnná

Nemáš rád a nevěříš některým (nebo všem) lidem, kteří se od tebe odlišují. Svoje předsudky můžeš zakládat na rozdílu ve společenském postavení, rase, etnické příslušnosti, národnosti, náboženském vyznání či pohlaví. Oběti tvé nesnášenlivosti na tebe budou reagovat s -1 až -5 (rozhodne PJ). Hodnota nevýhody závisí na tom, jak moc jsi nesnášenlivý.

Pokud jsi nesnášenlivý vůči všemu jinému, reaguješ na všechno, co není stejného společenského postavení, rasy, etnické příslušnosti, národnosti, náboženského vyznání či pohlaví (vyber si jedno). Pokud reaguješ „Dobře“, toleruješ danou osobu a jsi k ní tak slušný, jak je to pro tebe možné (ale přesto k ní přistupuješ chladně). Pokud reaguješ „Neutrálně“, stále tu osobu toleruješ, ale snažíš se kontakt s ní co nejrychleji ukončit. Pokud padne cokoli horšího, buď danou osobu napadneš, nebo s ní rázně odmítneš mít cokoli společného. Celková nesnášenlivost, jako je tato, je za -10 bodů.

Pokud je tvoje nesnášenlivost namířena na jednu konkrétní třídu společnosti, etnikum, národ, věřící určitému náboženství, pohlaví či druh, stojí nesnášenlivost -5 bodů, pokud se s předmětem své nesnášenlivosti setkáváš často až k -1 (jenom odpudivá výstřednost), je-li vzácně k vidění či nesetkáváš-li se s ním nijak frekventovaně.

Nesoustředěnost, M, O

*-10 bodů **

Je pro tebe složité se soustředit na jedinou věc déle než pár minut. Kdykoli musíš dávat na něco pozor po trochu delší čas, musíš si hodit na sebeovládání, a stejně tak i v případě, že se ti nabízí nějaká nová věc, na kterou můžeš přesunout svou pozornost od té původní. Pokud v hodu neuspěješ, přestaneš dávat pozor. PJ ti může dát menší bonus na hod v případě, že je udržení či neudržení pozornosti otázkou rozdílu mezi životem a smrtí.

Nespavost, T, O

-10 či -15 bodů

V určitých obdobích je pro tebe velmi těžké usnout. Tyto záchvaty se dostávají v posloupnostech. Pokud je posloupnost právě otevřená, házíš jednou za noc na ZD-1. Pokud uspěješ, povede se ti usnout, přičemž se právě otevřená posloupnost uzavře a ty máš na čas klid, ne-li, ztratíš té noci dvě hodiny spánku a utrpíš z toho všechny účinky (viz Nespání {druhá kniha, ?}) a posloupnost zůstává i nadále otevřená. Pokud padne kritický neúspěch, tu noc nespíš vůbec.

Jakmile je posloupnost ukončena, PJ si tajně hodí kostkami a podle toho určí, za jak dlouho se otevře další posloupnost. Do té doby usínáš automaticky snadno.

lehká nespavost Mezi posloupnostmi je 3k dní volna. *-10 bodů.*

těžká nespavost Mezi posloupnostmi je 2k-1 dní volna. *-15 bodů.*

Pokud jsi déle vystaven nadměrnému stresu, může PJ vyžadovat okamžitý hod na ZD, jehož prohrání ihned otevře novou posloupnost.

Netečný, M, O

*-5 bodů **

Dost často se ti stává, že věci, které nesouvisí s úkolem, jenž právě zpracováváš, vůbec nezaznamenáš. Pokud se střetneš s něčím divným, PJ si hodí na sebeovládání. Pokud se hod nepodaří, prostě si toho nevšimneš! Na nové věci reaguješ s -1 .

Neučitelný, M, O

-30 bodů

Nemůžeš vydělané body užít na přidání nových či vylepšení starých dovedností či vylepšení atributů, ani získávat nové mentální výhody, techniky či zvyky k již existujícím dovednostem. Končíš s tím, s čím začínáš!

SL a ZD ovšem stále získávat můžeš, stejně jako můžeš dostávat tělesné výhody. Nejsou ti ani zapovězeny dovednosti, které dočasně získáš pomocí zásuvných schopností {107}. Ti, kdo mají místo mozku počítač, zpravidla mají obojí.

Nejvíce se tato nevýhoda hodí pro golemy, blbé nemrtvé, roboty a podobná individua.

Neurologická choroba, T, O*-Proměnná*

Trpíš nějakou vážnou neurologickou chorobou. Taková choroba může způsobit nějaké tiky, mimoděčné pohyby, pokažení mimiky tváře apod. Bodová hodnota záleží na tom, jak moc jsi danou chorobou omezen:

lehká Tvoje choroba je jasná každému, kdo tě pozoruje víc než jen pár sekund. Pokud potřebuješ mermomocí provádět úkony, které vyžadují jemnou manipulaci (seznam lze najít u Vysoké zručnosti {106}), dostaneš -2 a provedení takových úkonů ti trvá dvojnásobek času, který bys tím normálně strávil. Také máš -2 na společenské dovednosti jako Obelhávání, Velení, Hraní, Veřejné projevy či Sex Appeal pokaždé, když tvoje porucha vyjde najevo. *-15 bodů.*

krutá V normální společnosti funguješ pouze s obtížemi. Pokud potřebuješ s něčím jemně manipulovat, zabere ti to čtyřnásobek běžného času a dostaneš -4 . Tvoje OB ani základní Pohyb nemohou překročit průměrné hodnoty pro tvoji rasu (pro člověka je to OB 10 a Pohyb 5). Kdykoli vyjde tato porucha najevo, máš -4 na společenské dovednosti. *-35 bodů.*

znemožňující V normální společnosti nemůžeš fungovat. Na jemnou manipulaci máš -6 a takové úkony ti zabere šestnásobek běžného času. Tvoje OB a základní Pohyb mohou dosahovat nejvýše čtyř pětín průměru pro tvou rasu (pro člověka je to OB 8 a Pohyb 4). Na společenské dovednosti máš skoro vždy -6 . *-55 bodů.*

Mohou se objevit i jiné symptomy, třeba vážné narušení motorických schopností (odkup nějakou OB a Pohyb), nedobrovolné a hlasité vydávání všelikých zvuků (= Hlučný {143}) či poškození mimiky obličeje (sniž úroveň vzhledu podle toho, co je napsáno u Tělesného vzhledu {22}). Zuřivě se opakující tiky a neustálé vydávání zvuků se mohou dokonce kvalifikovat jako Nechutné osobní zlovyky {23}.

Nízký práh bolesti, T, O*-10 bodů*

Jsi velmi citlivý na bolest jakéhokoli druhu. Zdvojnásob šok, který utrpíš z jakéhokoli zranění; pokud tedy utrčíš třeba dvě poškození, budeš mít příště -4 OB. Na všechny hody na odolání omráčení či tělesnému mučení máš -4 . Kdykoli utrčíš více než jedno poškození, musíš uspět v hodu na Vůli; pokud se ti to nepovede, musíš ječet bolestí. Nejenže tak velmi rychle označíš svou pozici, ale navíc budeš možná moci získat i -1 na reakce.

Noční, T, E*-20 bodů*

Můžeš normálně fungovat jen v případě, že je slunce za obzorem. To znamená více než pouze upřednostňování noci přede dnem – v případě, že začne vycházet slunce, staneš se malátným a letargickým, a ve chvíli, kdy slunce zcela vyjde nad obzor, padneš k zemi v kómatu a nebudeš moci dělat zhora nic až do doby, kdy slunce opět zapadne.

speciální vylepšení

trvalá paralýza Pokud přijdeš do kontaktu se slunečními paprsky, proměníš se v kámen nebo utrpíš jinou trvalou poruchu. Tento efekt může být zrušen pouze mocnými magickými předměty nebo kouzly. Detaily jsou na PJ. *+100 %.*

Noční můry, M, O*-5 bodů ★*

Každou noc jsi mučen děsivými nočními můrami. Občas jsou dokonce tak příšerné, že ovlivňují tvoji účinnost i během denních hodin. Každé ráno před tím, než vstaneš z postele, si hod' na sebeovládání; pokud neuspěješ, znamená to, že jsi trpěl tuto noc nočními můrami. To ti sebere 1 BÚ, který můžeš získat zpět pouze nerušeným spánkem. Pokud padne 17 nebo 18, byl sen tak děsivý, že se i ve dne neovladatelně třeseš a máš tedy -1 na Vnímání i všechny hody na všechny dovednosti.

Takové noční můry mohou být tak živé, že se nedají odlišit od reality. PJ, který chce hru udělat zajímavou, je může odehrávat ve hře, která pak bude čím dál tím víc směřovat k hororu. Oběť by měla v takovém případě získat jen mlhavé stopy, které jí napoví, že se jedná pouze o sen. Takové sny mají dramatický účinek na denní život toho, kdo je měl a mohou vyústit v dočasné Posedlosti nebo Fobie, nebo dokonce v psychosomatickou ztrátu úrovní atributů či Žt.

Pokud jsou ve snu i ostatní HP, jsou naprosto netknuty ničím, co se jim ve snu může stát (ale pokud trvá odehrání noční můry dlouho, může to ostatní hráče obtěžovat. Pokud ale hráli svou roli ve snu dostatečně dobře, možná jim můžeš dát i bod!) Je pouze na PJ, jestli postavám řekne, že celý scénář je vlastně jenom snem. Obě možnosti mohou vést k unikátnímu a fascinujícímu hraní.

Noční slepota, T, O*-10 bodů*

Úroveň tvého nočního vidění je vpravdě mizerná. Pokud je pro většinu lidí postih na Vidění či na všelijaké úkony v boji -1 až -4 , tvůj postih je dvojnásobek běžného postihu či -3 , je-li to pro tebe horší. Pokud je běžný postih -5 a horší, chováš se, jako bys byl úplně slepý (viz Slepota {168}). Pokud máš Vyvinutý zrak {106}, funguje pouze v situacích, kde není žádný postih za tmu.

Tato nevýhoda se neslučuje ani s Nočním viděním {63}, ani s Viděním ve tmě {101}.

Obyčejné pozadí, M, O*-10 bodů*

Nemáš absolutně žádné zkušenosti s nadpřirozenem. Když vstoupíš do hry, můžeš mít pouze obyčejné dovednosti, vlastnosti a vybavení. Kouzla, kinoherní vlastnosti apod. jdou prostě zcela mimo tebe, stejně jako Tajemné učení a Okultismus! Můžeš sice mít nadpřirozené výhody, ale nemůžeš je používat ani mít dovednosti, které by ti je umožnily používat. Vlastně nemáš ani páru o tom, že nějaké takové věci vlastně umíš, možná mimo občasné prapodivnosti, které se ti mohou stávat v běžném životě. Pokud chceš svoje schopnosti používat, musíš nejdříve odkoupit tuto nevýhodu.

Obyčejné pozadí je dostupné pouze v nadpřirozených nebo prapodivných prostředích! V přísně obyčejné kampani je tato výhoda neplatná.

Odlišný jídelníček, T, O*-10 až -40 bodů*

Vyžaduješ zvláštní jídlo či palivo, které se nedá dost dobře sehnat. Narozdíl od Závislosti {177} neutrpíš poškození, pokud jej nedostaneš... prostě je to, jako bys nejedl / nemohl natankovat benzín, což tě může eventuálně celkem omezit. Cena záleží na tom, jak vzácné to dané jídlo či palivo je:

vzácné Dračí krev, mimozemská výživná směs, uran 235. *-40 bodů.*

příležitostné Krev panny, letecký benzín, děti, radioaktivní izotopy prvků. *-30 bodů.*

běžné Lidské maso, benzín, tekutý vodík. *-20 bodů.*

velmi běžné Čerstvé maso, jakékoli uhlovodíkové palivo, elektrické baterie, čerstvá krev. *-10 bodů.*

Tato nevýhoda je vhodná i pro obyčejné lidi s chronickými zažívacími potížemi.

speciální vylepšení

náhrada Můžeš zkusit sníst nějaké jídlo / palivo, které je celkem podobné tomu, které vyžaduješ. Například, kyborg, který vyžaduje exotické výživné prášky, může vyzkoušet obyčejné lidské jídlo nebo stroj, který funguje na benzín může být nalit naftou. Tak se sice udržíš na nohou, ale po každém takovém jídle musíš udělat hod na ZD. Pokud neuspěješ, ZD se ti sníží o 1. Tento úbytek lze vyléčit pouze patričnou lékařskou péčí (nebo péčí mechanika). Kritický neúspěch znamená, že se stane něco, co tě úplně zablokuje (rozhodne PJ) : rozbije se motor, imunitní systém reaguje neadekvátně apod.

Ti, kdo toto omezení nemají, mohou také zkusit pojídat náhražky. V tom případě provedou hod výše, ale platí, že jako úspěch se počítá pouze to, když padne kritický úspěch. Obyčejný úspěch se počítá jako neúspěch a neúspěch či kritický neúspěch jako kritický neúspěch. *-50 %.*

Omezené vidění, T, O*-15 nebo -30 bodů*

Tvoje zorné pole je neobyčejně malé. Normální postava vidí bez otáčení hlavou 120 stupňů před sebou, a na každé straně má navíc 30 stupňů za periferní vidění, což může, pokud chce, dát zorné pole celkové velikosti až 180 stupňů. Na hexové mapě to znamená, že má tři „přední“, dva „boční“ a jeden „zadní“ hex. Tvoje vidění je však omezeno podstatně více. Máš na výběr ze dvou úrovní:

úzké vidění Tvoje zorné pole je taktéž 120 stupňů, ale tvoje periferní vidění nefunguje; tvoje „boční“ hexy se tedy stanou hexy „zadními“. Z těch hexů neregistruješ žádné útoky a nemůžeš se tam bránit. *-15 bodů.*

chodbové vidění Tvoje zorné pole je pouze šedesátistupňové. Na mapě máš pouze jeden „přední“ hex; další dva hexy jsou „boční“ a zbytek hexů jsou samé „zadní“. Proti útoku z bočního hexu máš sníženou obranu a do bočního hexu můžeš útočit pouze se značným postihem. *-30 bodů.*

Osud, M, N*-Proměnná*

Nevýhodný osud funguje úplně stejně, jako výhodný osud {67}, snad až na to, že má pro svého nositele vesměs negativní účinky, ale pravděpodobně ne hned, a pravděpodobně ne bez šance se s ním nejdřív vypořádat se ctí. Tragická, osudem předurčená smrt, může být přece koncem hodným hrdiny! Takový druh Osudu existuje ve třech úrovních:

menší nevýhoda Jsi odsouzen k tomu, abys hrál malou roli ve větším dramatu. Z toho navíc nevyjdeš ani moc dobře — během průběhu takového příběhu máš zaručen alespoň jeden tragický zážitek nebo ostudný neúspěch, ale není moc pravděpodobné, že by to vyústilo v tvou smrt, pokud se zrovna neoctneš v soustavě těch nejzoufalejších a/nebo nejhrdinštějších okolností. *-5 bodů.*

důležitá nevýhoda Máš hrát klíčovou roli v celé sérii událostí — a je tvým údělem to naprosto a úplně zkazit. Můžeš dojet pozdě s třiceti tisíci muži, kteří by rozhodli bitvu, můžeš popravit jediného schopného generála v ohrožované provincii a tím ji nabídnout k sněžení barbarským kmenům. Ačkoli za tvoje omyly zaplatí svými životy jednotky až tisíce lidí, ty sám vyvázneš více-méně se zdravou kůží. *-10 bodů.*

velká nevýhoda Obchází tě smrt. Něco tam venku má na sobě napsáno tvoje jméno; ví, kde jsi, a celou dobu to jde po tobě. Cítíš to. Zemřeš (nebo alespoň zbankrotuješ, octneš se z výšin na ulici bez jediného peníze) a s tebou padnou (nebo dopadnou stejně bídě) i další tisícové. Takový druh Osudu není vhodný zdaleka pro každou kampaň — PJ ho může zakázat, a pokud takový Osud povolí, měl by na něj v kampani navázat nějakou důležitou událost (třeba její konec). *-15 bodů.*

Nevýhodný Osud musíš odkoupit ihned ve chvíli, kdy je naplněn. To je automatické v případě, že budeš po jeho naplnění obrátit o spojence, společenské postavení, bohatství atd. za stejný počet bodů. Pokud nemáš dost bodů na odkoupení osudu, získáš automaticky výměnou za Osud Smůlu {169}. To, jestli jde taková Smůla odkoupit či ne, je na PJ, stejně jako na něm je, zda-li chce dávat Smůlu či třeba Božské prokletí, nebo něco docela jiného.

Otrocké smýšlení, M, O*-40 bodů*

Sám od sebe nic neuděláš. Bez pána, který by ti rozkazoval, jsi pomalu jako ryba na suchu; v případě, že chceš provést nějakou akci, která není přímo v tvém popisu práce či rozkazu, musíš nejdříve uspět v hodů na IQ–8. Stejně tak automaticky neuspěješ v žádném hodů na Vůli ve chvíli, kdy jde o společenské interakce, až na případy, kdy PJ usoudí, že máš šanci na úspěch; tehdy je ti naděleno „pouze“ –6.

To ovšem neznamená nutně malé IQ nebo Vůli. Můžeš být třeba dost chytrý na to, abys zdárně splnil rozkaz „Nabouchej do toho počítače, aby detekoval kvarky“, ale kdybys hladověl a na ulici nalezl dvě stě korun, musel bys před tím, než bys je uchopil a šel si za ně pořídit jídlo, uspět v hodů na IQ–8; pokud ti to ovšem nebylo explicitně nařízeno tvým pánem. Stejně tak můžeš mít dost velkou Vůli, abys nedostal strach ani z největších a nejhnusnějších příšer, ale na manipulace obyčejných lidí můžeš odolávat s –6.

Pro HP je tato nevýhoda jen málokdy vhodná, a občas je lepší ji zakázat úplně.

Pacifismus, M, O*-Proměnná*

Nemáš rád násilí. To se vyskytuje v několika podobách; zvol si některou z následujících:

neumí zabíjet Nejsi psychologicky připraven zabíjet jiné inteligentní bytosti. Kdykoli se chystáš udělat reálný, smrtící útok (třeba nožem či pistolí) proti osobě, jejíž tvář vidíš, máš na zásah –4 a měl-li být útok veden střelnou zbraní, nesmíš Mířit. Pokud nevidíš protivníkovu tvář (kvůli masce, tmě, vzdálenosti či útoku zezadu), sníží se oprava na –2. Ve rvačce máš vždy –4. Nemáš ovšem žádné zábrany v napadání vozidel (i obsazených), protivníků, u kterých nevěříš, že se může jednat o inteligentní osoby (včetně věcí se Zastrahujícím či Příšerným vzhledem) ani cílů, které reálně nevidíš (dělostřelba na udané souřadnice). Pokud zabiješ osobu, účinkuje to na tebe stejně, jako u Nemůže zabíjet (viz níže). Nedělá ti problém, když zabijí tvoji spojenci — můžeš jim dokonce podávat náboje, nabíjet zbraně, povzbuzovat je v boji; sám ale prostě nemáš na to, abys někoho zabil. *-5 bodů.*

nikoli proti nevinným Můžeš bojovat — dokonce si i v boji začít — ale smrtící sílu můžeš použít pouze proti protivníkovi, který se ti snaží způsobit vážné ublížení na zdraví / smrt. Zajetí není vážné ublížení na zdraví ani smrt, kromě případů, kdy jsi uprchlý odsouzenec, pro kterého zajetí bude znamenat popravu, popřípadě jsi někdo, jehož kodex cti vyžaduje po zajetí okamžitou a promptní sebevraždu. Sám nikdy záměrně neuděláš nic, co by způsobilo, nebo jen hrozilo způsobit nějaká zranění někomu, koho se to netýká, zejména civilistů. Do toho se tedy zahrnuje i morální zábrana vůči užívání zbraní hromadného ničení. *-10 bodů.*

nemůže zabíjet Můžeš sice bojovat, dokonce si i začít, ale nikdy nemůžeš udělat nic, co by toho druhého asi zabilo. To znamená i, že nesmíš zraněného soupeře nechat, ať umře sám od sebe! Také musíš udělat vše pro to, abys přesvědčil svoje společníky k tomutě. Pokud někoho zabiješ (nebo se cítíš odpovědný za něčí smrt), okamžitě se nervově zhroutíš; hod' si 3k a tolik dní pak buď naprosto zničený a nepoužitelný (hraj to!). Během tohoto údobí nemůžeš nikomu nic udělat bez toho, abys uspěl v hodů na Vůli. *-15 bodů.*

pouze sebeobrana Bojuješ pouze, abys ochránil sebe nebo ty, kdo jsou v tvé péči, a při tom nepoužíváš zbytečně mnoho síly. Nejsou povoleny preventivní útoky! Musíš udělat vše pro to, abys ostatní odradil od zahajování bojů. *-15 bodů.*

žádné násilí Nepozvedneš ruku proti jakémukoli živému inteligentnímu stvoření. Musíš ostatní odrazovat od jakéhokoli násilného chování. Bránit se můžeš pouze útokům zvířat a komárů. *-30 bodů.*

V realistické kampani může PJ vyžadovat, aby všechny HP začínaly s Neumí zabíjet či dokonce Nemůže zabíjet, což jim sice dá body navíc, ale dost je to znevýhodní proti pořádným nepřátelům.

Paranoia, M, O

-Proměnná

Jsi mimo kontakt s realitou. Myslíš si, že proti tobě všichni kují pikle. Nevěříš nikomu kromě starých přátel — a i na ty si dáváš pozor, co kdyby náhodou. . .

Většina lidí na tebe pochopitelně reaguje s -2 . Paranoidní NP reaguje na jakéhokoli cizince s -4 a postihy na reakce, které jsou oprávněné (nepřátelská rasa apod.) se zdvojnásobí.

Paranoia dobře funguje s Bludy {137}.

Páteční potíže, T, O

-15 nebo -25 bodů

Z nějakého důvodu je tvoje páteř tvarována vpravdě bizarně, což ti může občas způsobovat všelijaké potíže. Při tělesných činnostech se tento fakt může projevit celkem paralyzující bolestí nebo zraněním, popřípadě ještě dalšími zajímavými efekty dle vůle PJ. Kdykoli hážeš na SL a kdykoli ti padne 17 či 18 na útok či obranu v boji zblízka, popřípadě na nějakou atletickou dovednost (třeba Akrobacii), musíš si hodit také na ZD.

Hod na ZD se opraví stejně, jako se opravoval hod, který hod na ZD způsobil. Pokud se jedná o dlouhodobý úkol, který vám nechá luxus plánování, můžeš se pokusit naplánovat akci tak, aby nápor na tvoje záda byl co nejmenší; v takovém případě si hod' před akcí na IQ -2 či Fyziologii $+4$ a uspěješ-li, dostaneš na všechny hody na ZD na záda v daném úkolu $+2$.

Pokud neuspěješ, tvoje páteřní porucha se projeví. Následky záleží na tom, jak omezující tato nevýhoda je:

lehká Dokud si neodpočineš nebo ti někdo nepomůže, máš -3 k OB. V další sekundě máš také -3 k IQ. Pokud dostaneš kritický neúspěch, máš -5 k OB a před jakoukoli fyzickou akcí musíš uspět v hodů na Vůli nebo se zhroutit bolestí. Záda ti může spravit úspěšný hod na První pomoc -2 . *-15 bodů.*

krutá Na hod na ZD máš vždy -2 . Pokud neuspěješ, máš -4 na OB i IQ, dokud si neodpočineš či ti někdo nepomůže; jinak se nemůžeš hýbat ani vykonávat jakoukoli fyzickou činnost, včetně těch nejmenších. Pokud padne kritický neúspěch, máš -6 na OB, -4 na IQ a dojde k vnitřnímu poškození za 1k -3 . *-25 bodů.*

Vysoký práh bolesti {106} pulí všechny postihy na OB i IQ (zaokrouhli dolů, tj. -3 na -1), ale nezruší je docela.

Plachost, M, O

-5, -10 či -20 bodů

Ve společnosti cizích lidí se cítíš značně nepohodlně. Hraj to! Tato nevýhoda má tři úrovně; odkupovat se dá pouze postupně, nejdřív jedna úroveň, pak druhá, nakonec třetí.

lehká Mezi cizími lidmi je ti nepříjemně, zvláště jedná-li se o lidi asertivní / krásné / obojí. Pokud musíš jednat s lidmi, máš -1 na všechny dovednosti, které užíváš, včetně Obelhávání, Pitek, Diplomacie, Vemlouvání se, Zastrasování, Velení, Kupce, Nakládání, Herectví, Politiky, Veřejné projevy, Společenský takt, Sex Appeal, Místní znalosti a Učení. *-5 bodů.*

těžká Ve společnosti cizích lidí se cítíš hodně nepříjemně a i ve společnosti přátel jsi raději stranou a zticha. Na dovednosti vypsané výše máš -2 . *-10 bodů.*

znemožňující Cizím lidem se vyhýbáš co nejvíce. Dovednosti vypsané výše se vůbec nesmíš naučit a máš na jejich implicitní hody ještě -4 . *-20 bodů.*

Pobojové záchvaty, M, O

-5 bodů ★

Máš strach z boje a dělá se ti z něj šoufl — naštěstí však ale až poté, co skončí. Na konci každého boje si musíš hodit na sebeovládání. To, kdy nastal pravý konec boje, rozhodne PJ; a pokud se jednalo o obzvlášť vypečený boj / padlo v něm mnoho přátel apod., může udělit různé postihy. Pokud se ti tento hod nezdaří, haž znova 3k a připočti tolik, o kolik jsi neuspěl v sebeovládání. K součtu pak nalezní odpovídající účinek v Tabulce strachu {druhá kniha, ?}. Třeba bylo-li by tvoje číslo sebeovládání 12, ale tobě padlo 14, házel bys znova 3k, a padlo-li by třeba 16, připočetly by se ještě dva za rozdíl mezi 14 a 12 = celkem 18. To znamená mdloby na 1k minut (a poté jednou za minutu hod na ZD, aby se vidělo, skončilo-li to už) a hned hod na ZD, jehož nezdar pro tebe znamená i 1 poškození.

Pocit závazku, M, O

-2 až -20 bodů

Cítíš se zavázán určité třídě osob. Nikdy je nezradíš, nenecháš je v kaši, když se do ní dostanou, nenecháš je trpět ani hladovět (pokud je to v tvé moci). Rozdíl mezi Pocitem závazku a Závazkem je ten, že Závazek je ti prostě nařízen, zatímco Pocit přichází zevnitř.

Pokud někdo ví, že vůči němu máš Pocit závazku, PJ může jeho reakce opravit o +2, pokud se má zjišťovat, jestli ti budou v nebezpečné situaci věřit. Pokud půjdeš proti svému Pocitu závazku nějakými činy, které jdou proti zájmům toho, vůči komu máš Pocit závazku, PJ tě bude penalizovat za špatný roleplaying.

PJ určí bodovou hodnotu tvého Pocitu závazku podle toho, jak velké skupině jsi nutkán pomáhat:

jednotlivec (prezident, apod.) : -2 body.

malá skupinka (blízcí přátelé, spolubojovníci z jednotky) : -5 bodů.

velká skupina (národ, vyznavači jedné víry, kdokoli, koho znáš osobně) : -10 bodů.

rasa (všichni lidé, všichni elfové apod.) : -15 bodů.

všechny žijící bytosti -20 bodů.

Za Pocit závazku vůči Spojencům, Závislostem ani Patronům již nelze inkasovat body, protože jeho cena je do těchto vlastností již započítána.

Můžeš si vzít Pocit závazku vůči svým spolubojovníkům z družiny. Pokud tak učiníš, musíš jim poskytnout svoje vybavení, budou-li jej potřebovat, musíš jim poskytnout pomoc, budou-li ji potřebovat atd. PJ může tuto nevýhodu nařídit všem postavám ve chvíli, kdy nutně potřebuje, aby celá družina spolu vyšla. To dá každému pět bodů. . . ale pokud se postava začne chovat proti této nevýhodě, ať PJ prostě její akce přepíše a odůvodní se těmi pěti body.

Poctivost, M, O

-10 bodů ★

Musíš dodržovat zákony, a nejen to; musíš i důkladně nabádat ostatní, aby tak činili taktéž. Ani v oblastech, kde žádné zákony neplatí, se nestane, že bys zdívočel — prostě se chováš tak, jako by tam platily zákony, které jsou v platnosti u vás. Také předpokládáš, pokud vyloženě nevíš, že tomu tak není, že se všichni chovají čestně a podle zákona (pokud potřebuješ poznat nepoctivost bez jakéhokoli důkazu, musíš uspět v hodu na IQ). Jedná se samozřejmě o nevýhodu, protože tě to může v určitých oblastech celkem dost omezovat. Pokud je vyloženě potřeba, abys porušil zákony, musíš si hodit na sebeovládání, a neuspěješ-li, musíš je stejně dodržet, ať jsou jakkoli nesmyslné. I v případě, že se ti první hod povede, musíš provést ještě druhý, a nezdaří-li se tento, stejně se po porušení zákona půjdeš udat na policii či jinou autoritu.

Můžeš bojovat (nebo dokonce i začít boj, pokud tak učiníš legální cestou). Můžeš dokonce i zabíjet, a to v soubojích provedených dle zákona a jím schválených, popřípadě v sebeobraně, ale nikdy nemůžeš vraždit. Pokud je to vážně, ale *fakt doopravdy* potřeba, můžeš krást, ale to je pouze krajní řešení, a nakonec stejně budeš mít velké nutkání své oběti škodu nahradit.

Jsi-li vzat do vazby za zločin, který jsi nespáchal, pak v případě, že je s tebou dobře zacházeno a je ti zabezpečen řádný soud dle zákona, nebudeš zkoušet utéci. Pokud jsi uvězněn za zločin, který jsi spáchal, taktéž nebudeš zkoušet utéci.

Vždy dodržíš svoje slovo (ve válce se to nemusí vztahovat na oficiální nepřátele, ale stejně z porušení svého slova vůči nim nebudeš mít moc velkou radost). To ale neznamená, že nesmíš lhát, není-li to ovšem proti zákonu. Pravdomluvnost {165} je zase věc z trochu jiného soudku.

Poctivost má i svoje výhody; zůstaneš-li dost dlouho naživu a na jednom místě, tvoje poctivost se rozšíří a získáš za ni +1 na jakýkoli nebojový hod na reakci, popřípadě, jedná-li se o otázku důvěry či cti, můžeš získat až +3. Jedná se vlastně o Reputaci {28}.

Podceňování, M, O*-10 bodů*

Absolutně postrádáš jakoukoli sebejistotu. Svoje schopnosti podceňuješ natolik, že to zabraňuje v jejich vykonávání. Pokud si myslíš, že okolnosti hrají proti tobě nebo pokud ostatní předpokládají, že se ti daný úkon nezdaří (rozhodne PJ), máš -3 na všechny hody na dovednosti. Jsi-li třeba mechanikem, nemáš postih, pokud opravuješ motor ve své dílně, ale vykonání stejné opravy na silnici, v dešti a pouze s přenosným kufríkem nářadí, popřípadě nepřáteli, kteří jsou vám na stopě, už je to za -3 , když k tomu nezapočítáme postihy za vnější podmínky...

Pohledy zpět, M, O*-Proměnná*

Když jsi ve stresu, občas se ti podaří prožít nějaký „záblesk zpět“. Jedná se o živé halucinace, o plné přehrávání vzpomínek dávno minulých či o podobné jevy. Typ záblesků si můžeš zvolit sám, zbytek nech na svém PJ. Pokud si PJ myslí, že se nalézáš ve stresové situaci, hodí si 3k. Pokud padne 6 a méně, obdržíš halucinaci. PJ bude házet vždy, když se ti nezdaří nebo uspěješ-li o 0 v hodů na Strach nebo se ti nezdaří hod na sebeovládání u jiné nevýhody, jejíž hod byl spuštěn také stresem. Pohled zpět se odehraje navíc ke všem dalším účinkům! Bodová cena záleží na tom, jak moc jsi záblesky omezoval.

lehký Trvá 2k sekund. Halucinace jsou protivné a dávají -2 na všechny hody na dovednosti, ale jinak si plně uvědomuješ, že se jedná o halucinace. *-5 bodů.*

krutý Trvá 1k minut. Halucinace dávají -5 na všechny hody na dovednosti a vypadají docela reálně. *-10 bodů.*

znemožňující Trvá 3k minut. Halucinace nejsou slučitelné s používáním jakýchkoli dovedností. Vypadají zcela a stoprocentně opravdově a mohou být fatální, protože během doby halucinací nepřijímáš žádný vstup z vnějšího světa. *-20 bodů.*

Pohybová nemoc, T, O*-10 bodů*

V pohybujících se vozidlech se cítíš vpravdě mizerně, ať už se jedná o auto, vlak, letadlo, balón či loď, jak námořní, tak vesmírnou. Proto se nikdy nemůžeš učit dovednosti na řízení vozidel. Jakmile se octneš v jeoucím vozidle, musíš si hodit na ZD; pokud neuspěješ, začneš zvracet a po zbytek cesty máš -5 na OB, IQ i na všechny dovednosti. Pokud se ti hod zdaří, je ti jenom mírně zle, celá záležitost se obejde bez zvracení a na OB, IQ a všechny dovednosti máš pouze -2 . Na dlouhých cestách haš každodenně.

Polovzpřímený, T, E*-5 bodů*

Nejsi docela vzpřímený (jako člověk), ale jen tak zpola (asi jako šimpanz). Můžeš stát na dvou, a to celkem pohodlně; v takovém postoji pak můžeš používat svoje přední končetiny na mlácení nepřátel, péči o děti a vůbec na všelijakou manipulaci s předměty. Dokážeš dokonce i chodit po dvou, byť dost nemotorně (pohyb se snižuje na tři pětiny původní hodnoty), ale pokud chceš běžet v plném Pohybu, musíš užívat všechny čtyři končetiny. Pokud máš OB 12 a vyšší, můžeš během chůze po dvou dokonce nést i jeden nebo dva menší předměty.

Pomalé léčení, T, O*-5 bodů za úroveň*

Přirozená regenerace tvého těla je poněkud zpomalena. Každá úroveň (maximum jsou tři úrovně) zdvojnásobuje interval mezi dvěma následujícími hody na ZD, které určí, zda-li získáš ztracený Žt. Pokud máš Pomalé léčení 1, háže se jednou za dva dny, s Pomalým léčením 2 jednou za čtyři dny a s Pomalým léčením 3 jednou za osm dní. Pokud se léčíš ještě pomaleji, vem si Neléčí se {155}. Každá úroveň také zdvojnásobuje čas mezi dvěma použitími dovednosti Lékař, jsi-li v péči školeného doktora (viz Lékařská péče {druhá kniha, ?}). Normální lidé nemají nárok na více než jednu úroveň této nevýhody.

Posedlost, M, O*-5 až -10 bodů ★*

Celý tvůj život se otáčí kolem dosažení jediného cíle. Narozdíl od Chorobného chování {145} se nejedná o denní zvyklosti, ale o celkovou fixaci na určitý cíl, která motivuje každý tvůj čin. A narozdíl od Fanatismu se nemusíš nutně podřizovat nějakým filozofickým vírám.

Všechny svoje činy musíš ospravedlňovat jako pokusy o přiblížení se tvému cíli. Kdykoli by bylo moudré a bezpodmínečně nutné od cíle na chvíli odvrátit svou tvář, hoď si na sebeovládání; nezdaří-li se hod, budeš

pokračovat v pronásledování svého cíle, ať už jsou pozdější následky jakékoli.

Bodová cena záleží na tom, kolik času je na daný úkol potřeba. Krátkodobý cíl (třeba zavraždit někoho), je za -5 bodů, zatímco dlouhodobý cíl (stát se Prezidentem) je za -10 bodů. V obou případech uprav základní cenu tak, aby odrážela tvoje číslo sebeovládání. Pokud na tebe lidé díky tvé posedlosti reagují špatně, vem si ještě Nechutný osobní zlovyk {23} nebo Blud {137}. Kdybys svého cíle náhodou dosáhl, musíš tuto nevýhodu buď odkoupit, nebo si najít jiný cíl.

Povrchní vnímání, T, O

-15 bodů

Máš sice dvě oči, ale postrádáš účinný způsob vidění pomocí nich. Může se jednat o zvláštnost tvé rasové neurologie či o poruchu vidění. Herní účinky jsou rovny nevýhodě Jedno oko {148}, což zároveň, jak jistě tušíš, znamená, že nemůžeš mít obě tyto nevýhody.

Pravdomluvnost, M, O

-5 bodů ★

Nenávidíš lhaní, a když už ne to, tak je aspoň silně nemiluješ. Kdykoli musíš být zticha (a neříct nic, ani pravdu, ani lež), musíš si hodit na sebeovládání; pokud musíš zpříma lhát, máš -5, a nezdaří-li se hod, buď z tebe pravda rovnou vypadne, nebo koktáš a třeseš se tak příšerně, že je docela zjevné, že lžeš. Na Vemlouvání se máš -5 a totéž platí o Obelhávání, není-li tvým cílem manipulace, ale lhaní.

Přílišná sebedůvěra, M, O

-5 bodů ★

Myslíš si, že jsi mnohem silnější / chytřejší / krásnější apod., než dopravdy jsi. Můžeš být pyšný a hlasitě se vychloubat, nebo můžeš o svých kvalitách být pouze tiše přesvědčen, ale musíš to důkladně hrát.

Kdykoli se snažíš zachovat na svou postavu až příliš opatrně, PJ ti nařídí hod na sebeovládání a nezdaří-li se tento, musíš vyrazit kupředu, jako bys byl s to situaci zvládnout. Opatrnost jde stranou!

Od mladých nebo naivních osob (kteří věří, že jsi tak skvělý, jak povídáš), máš +2 na reakce, ale zkušené NP budou reagovat naopak s -2.

Přílišná sebedůvěra je něco jako megalomanie {152}, ale v menším měřítku. Robin Hood měl přílišnou sebedůvěru — vyzýval kolemjdoucí na souboj na hole. Ale Hitler byl megaloman — celá operace Barbarossa nebyla nic jiného než megalomanský projekt („Sovětský svaz je jen kolos na hliněných nohou; stačí jednou praštit do dveří a celá stavba se zřítí...“ ☺)!

Hrdinové bývají dost málokdy megalomanští, ale často si příliš věří.

Přísaha, M, O

-5 až -15 bodů

Přisahal jsi, že něco (ne)budeš dělat. Ať už je vlastní přísaha jakákoli, budeš ji brát vážně; pokud ne, nejednalo by se o nevýhodu. Tato vlastnost je dobrá hlavně pro svaté muže, rytíře či fanatiky.

Hodnota Přísahy by měla přímo souviset s tím, jaké nepohodlí ti způsobuje. Konečný soud poskytne PJ. Rozčlenění do kategorií spolu s příklady nalezneš níže:

menší přísaha Mlčení během denních hodin, vegetariánství, neposkrvněnost (míněno pohlavní) (ano, pro herní účely to je menší přísaha!) -5 bodů.

větší přísaha Nepoužívat zbraně opatřené čepelí, být pořád zticha, nikdy nespát v budově, nemít víc, než uveze tvůj kůň. -10 bodů.

skvělá přísaha Nikdy neodmítnout jakoukoli žádost o pomoc, vždycky šermovat levou rukou, jít po daném nepříteli, dokud nebude zcela zničen, každého kolemj(e)doucího rytíře vyzvat na souboj. -15 bodů.

Pokud tvoje přísaha pouze reprezentuje jinou nevýhodu, dostaneš body pouze za jednu z nich. Tak třeba : nikdo nemůže dostat body za Přisahu (Chudoba) a Bohatství (Na mizině), ani za Přisahu (Nezabíjet) a Pacifismus (Nemůže zabíjet) apod.

Některé přísahy po uplynutí určitého času skončí. Jakmile přísaha skončí, musíš ji odkoupit. Přísahy, které trvají méně než jeden rok, jsou směšné! Pokud chceš ukončit Přisahu před jejím pravidelným koncem, PJ ti může přiklepnout postih; ve středověku by to třeba bylo nařízení pokání po určitou dobu apod.

Programovatelný, M, E

-10 bodů

Byl jsi naprogramován tak, abys poslouchal svého pána. Pokud máš Otročné smýšlení, musíš poslouchat vyložené otrocky a chovat se přesně podle toho, co ti pán rozkázal. Pokud jej nemáš, můžeš si rozkazy vykládat po svém, ale stále je ještě musíš dodržovat. Pokud máš IQ 0, jediné, co děláš, je to, že vykonáváš program po instrukcích!

O nic jiného v takovém případě nemáš zájem.

Můžeš mít Programovatelnost i Závazek. V tom případě se pokusíš uspokojit obě, ale pokud tyto dvě vlastnosti přijdou do konfliktu, platí, že programování má přednost.

Tato vlastnost se nejvíce hodí pro nemrtvé, roboty, golemy a jiné automaty. Pro inteligentní a humanoidní HP by tuto nevýhodu PJ mohl zakázat docela.

Provokatér, M, O

-5 bodů ★

Když můžeš přechytračit nějakého nebezpečného nepřítele, činí ti to potěšení. To není obyčejné žertování — pro tebe nějaké malé triky na nevinné a/nebo neškodné lidi znamenají spíš nudu — aby sis užil zábavy, musíš si zvolit někoho doopravdy nebezpečného.

Nemusíš mít pro svoje provokace žádný základ (je to dost pravděpodobné), prostě ti jen dělá potěšení do někoho rýpat a pak se s ním pohádat.

Každý den musíš házet na sebeovládání. Pokud se hod nezdaří, musíš v tom dni zkusit provokovat nebezpečného protivníka : zkušeného a nevrlého válečníka, nebezpečnou příšeru, celou skupinu stejně dobrých bojovníků. Pokud se zdaří, tento den sice nic neprovedeš, ale dostaneš -1 na další hody. Postihy se sčítají tak dlouho, dokud se hod nezdaří.

Pyromanie, M, O

-5 bodů ★

Máš rád oheň! A taky rád ohně rozděláváš. V zájmu roleplayingu musíš zapálit oheň, kdekoli to bude možné. Pokud je z nějakého důvodu nutné oheň nerozdělávat, hod' si na sebeovládání.

Rozpolcená osobnost, M, O

-15 bodů ★

Máš dvě nebo více osobností, z nichž každá je definována svým vlastním chováním. Každá může jinak interpretovat svoje vzpomínky a dokonce si každá může myslet, že se jmenuje jinak než ty zbylé.

Pro každou osobnost si zvol soupravu mentálních nevýhod a až pět výstředností. PJ může také umožnit změny v IQ, Vnímání, Vůli a mentálních nevýhodách, dávalo-li by to smysl. Každá souprava musí mít stejnou cenu. Při výpočtu celkové ceny nevýhody prostě sečti cenu nevýhody, patřičně upravenou za sebeovládání, a cenu jedné soupravy.

Všechny tvoje osobnosti mají stejné tělesné vlastnosti a dovednosti (ačkoli některé osobnosti nebudou některé dovednosti používat, neznamená to, že je neovládají) a budou sdílet i všechny mentální vlastnosti, které nejsou součástí soupravy.

příklad Bob Smith má tři osobnosti. „Plukovník Smith“ je tvrdý disciplinarista s Bludem („Jsem vojenský důstojník“) [-10], Kodexem cti (Vojákův) [-10] a má výstřednost „Potrpí si na formality“ [-1]. „Bobby“ je takové večírkové zvíře. Má -2 k Vůli [-10], Chorobné večírkování (č. sebeovládání 6) [-10] a výstřednost „Ve dne spí a v noci žije“ [-1]. A „Smitty“ je potíživista s Přílišnou sebedůvěrou (č. sebeovl. 12) [-5], Provokatér [-15] a jeho výstředností je „Krade jen tak pro zábavu“ [-1]. Všechny tyto osobnosti sdílejí ostatní Bobovy vlastnosti. Máme tu tři soupravy, každou za -21 bodů; s -15 za Rozpolcenou osobnost s č. sebeovl. 12 je to dohromady -36 bodů, což je konečná hodnota této nevýhody.

V jakékoli stresující situaci si musíš hodit na sebeovládání (ale ne častěji než jednou za hodinu herního času), a neuspěješ-li, aktuální osobnost je potlačena novou. Pokud máš více než dvě osobnosti, vybere tvoji následující osobnost PJ, a to buď náhodně, nebo podle typu stresující situace. Chování postavy se změní podle osobnosti, která ji momentálně ovládá.

Všechny tvoje osobnosti jsou jaksi mělké — je to poznat a dává to pořád -1 na reakce. Ti, kdo na vlastní oči spatří změnu osobnosti, si o tobě pomyslí (možná právem), že jsi příliš nebezpečný týpek, a budou reagovat s -3.

Roztržitost, M, O

-15 bodů

Máš potíže se soustředit na něco, co není v tvém okamžitém zájmu. Máš -5 na všechny hody na IQ a na dovednosti založené na IQ, kromě těch, které souvisí s činností na kterou se právě soustředíš. Pokud nemáš zrovna nic zajímavého na práci, pohroužíš se během pěti minut do stavu zamyšlení; to znamená, že ignoruješ svoje okolí, dokud tě něco venku nezaujme a tvoje pozornost se na to nepřenese.

Jakmile jsi v zamyšlení, musíš si hodit na Vnímání-5 pokaždé, když potřebuješ zaznamenat něco venku (až na osobní tělesné zranění).

U nějakých nudných činností se můžeš pokusit udržet pozornost silou vůle. V tom případě haž každých pět minut na Vůli–5. Nudné činnosti zahrnují mimo jiné tlachání o počasí, cyklickou ruční práci, strážní službu, jízdu autem po pusté silnici. . .

Roztržití jedinci také zapomínají běžné věci (jako zaplacení účtu) a předměty (jako šekové knížky či klíčky od auta). Jakmile začne být důležité, jestli sis vzal nějaký předmět nebo provedl nějakou činnost, která bývá běžná, PJ může vyžadovat hod na IQ–2. Pokud neuspěješ, detail ti unikl.

příklad Roztržitý detektiv se dostal do přestřelky. Už nějaký čas před tím toho dne si ale hrál se zbraní a tehdy vystřelil čtyři rány. PJ vyžaduje hod na IQ–2. Detektiv neuspěje, což znamená, že si příliš pozdě na svou škodu uvědomil, že si zapomněl nabít zbraň, takže nyní mu v revolveru zbývají pouze dvě rány. . .

Tato nevýhoda je běžná hlavně pro výstřední génie.

Rušivý hlas, T, O

-10 bodů

Tvůj hlas je od přírody nepříjemný na poslech a/nebo zjevně umělý. Detaily mohou být různé — můžeš být robotem, používat technologický Negátor na nevýhodu Němota, tvůj hlas může být pisklavý, šišlavý, dutý, praskavý, můžeš ignorovat intonaci atd. Herně to funguje stejně jako Koktání {150}, ačkoli nemusíš koktat.

Tato výhoda je protějškem k výhodě Hlas, což značí, že nelze mít obojí zároveň.

Sadismus, M, O

-15 bodů ★

Libuješ si v krutostech (páchaných na někom jiném), ať už tělesných, duševních, či obojího druhu. Pokaždé, když máš možnost ukojit svoje touhy a víš, že bys neměl (vězeň musí být propuštěn bez jakékoli újmy atd.), si hod' na sebeovládání. Pokud neuspěješ, nemůžeš se omezovat a vykonáš nějaké sadistické činy. Ti, kdo ví o tom, že jsi sadista, na tebe reagují s –3 až –4, pokud nepochází z míst, kde má život osoby cenu spíše symbolickou. Jedná se o celkem „zlou“ vlastnost, a tak by se měla nechat spíše zlodušským NP než hrdinským HP. PJ může Sadismus docela zakázat, pokud nechce, aby ho někdo v jeho kampani provozoval.

Je možné, i když obzvláště zavrženíhodné, být zároveň Tyranem {174} a Sadistou.

Samotářství, M, O

-5 bodů ★

Vyžaduješ spoustu „osobního prostoru“. Pokaždé, když někdo postává opodál, dívá se ti přes rameno apod., musíš si hodit na sebeovládání. Pokud neuspěješ, vykážeš osobu hlučně pryč, jako bys měl Špatnou náladu {170}. Samotáři na jiné lidi vždy reagují s postihem dle tabulky:

Číslo sebeovládání	Oprava reakcí
6	–4
9	–3
12	–2
15	–1

Sebeobětavost, M, O

-5 bodů ★

Jsi veskrze altruistický a sebeobětavý. Nepřikládáš skoro žádnou váhu osobní slávě či bohatství. Když je potřeba, abys vyzdvihl osobní potřeby — včetně přežití — nad potřeby někoho jiného, musíš uspět v hodů na sebeovládání.

Sebeobětavá rasa se bude chovat podobně jako včely v úle — jedinci se budou obětovat jeden za druhého.

Shovívavost, M, O

-15 bodů ★

Přesně odhadneš, když někdo kolem tebe potřebuje pomoc. Jsi nutkán pomáhat všem kolem sebe, dokonce i oficiálním nepřátelům. Pokaždé, když jsi žádán o pomoc či je zjevné že někdo pomoc potřebuje, ačkoli o ni nepožádal a je z nějakého důvodu nutné pomoc neposkytnout, musíš uspět v hodů na sebeovládání a nezdaří-li se tento, stejně musíš pomoc zkusit poskytnout i když to bude znamenat porušení rozkazů, uvržení sebe sama do pastí či tvou smrt.

Skrblivost, M, O

-10 bodů ★

Dáváš si extra pozor, aby sis uchoval svůj majetek. Vždycky budeš hledat nejvýhodnější nabídku. Pokaždé, když máš utratit peníze za něco nadstandardního, si musíš hodit na sebeovládání; pokud má být vydání velké, tento hod může dostat –5 nebo i víc; a nezdaří-li se hod, odmítneš peníze utratit. Pokud je naprosto nutné utratit peníze (třeba za jídlo), budeš velmi smlouvat či neřku-li přímo handrkovat se, abys dostal co nejnižší cenu. Můžeš být jak Hrabivý {144}, tak Skrblivý.

Slabost, T, E*-Proměnná*

Trpíš zranění pouze tím, že se nalézáš v přítomnosti určité substance nebo v nějakém prostředí (nesmíš se ovšem jednat o druh jídla ani o nic, čemu se lze vyhnout podobně snadno). Toto zranění se odečítá přímo od tvých životů; tvoje obranné výhody ani tvoje zbroj na to nemá účinek. Čím častěji poškození tržís, tím větší je základní cena slabosti:

Frekvence poškození	Cena
1k poškození za minutu	−20 bodů
1k poškození za 5 minut	−10 bodů
1k poškození za půl hodiny	−5 bodů

Tato základní hodnota se poté vynásobí podle toho, jak je substance běžná či vzácná:

vzácná (exotické minerály či exotická radiace) : *polovina ceny*.

příležitostná (mikrovlnná radiace, intenzivní mráz, rozprášený pyl) : *cena se nemění*.

běžná (kouř, magie poblíž, koně, hlasitý randál) : *dvojnásobek ceny*.

velmi běžná (sluneční svit, zelené rostliny) : *trojnásobek ceny*.

příklad Anaerobní organismus trží v přítomnosti kyslíku 1k poškození za minutu. Základní hodnota takové Slabosti je −20 bodů. Kyslík je ale Velmi běžný, takže konečná cena je −60 bodů.

Bez povolení PJ si nesmíš vzít více než dva exempláře Slabosti.

speciální omezení

unavující Místo Žt ztrácíš kvůli Slabosti pouze BÚ. −50 %.

proměnné Účinky tvé Slabosti záleží na intenzitě, kterou přijímáš. Můžeš určit jednu relativně běžnou třídu bariér, které sníží frekvenci zraňování na polovinu. Na druhou stranu, pokud se dostaneš k dostatečně intenzivnímu zdroji, frekvence zraňování je zdvojnásobena. −40 %.

Slabý skus, T, E*−2 body*

Tvoje čelist není konstruována tak, aby byla při skusu využita všechna tvoje síla. Poškození kousáním se určí jako normálně a pak se odečtou 2 za kostku. Je to docela běžná vlastnost velkých býložravců (třeba koní), celkem vzácné je to u malých býložravců a všežravců a u masožravců se prakticky nevyskytuje.

Slabý úchop, T, O*−5 bodů za úroveň*

Máš postih na vykonávání činností, které vyžadují pořádný úchop či stisk. Každá úroveň (nelze mít více než tři úrovně) ti dává −2 na každou takovou činnost (postih je globální, nikoli na jednu ruku!) Ovlivňuje například šerm chladnou zbraní, šplhání, míčové hry (aspoň takové, kde se chytá míč rukama) a cokoli jiného, co PJ uzná za vhodné.

Slabý úchop se neslučuje s Žádnými vhodnými končetinami {176}.

Slepota, T, O*−50 bodů*

Vůbec nevidíš. Pokud se snažíš pohybovat v prostoru, který ti není dobře znám, musíš jít pomalu a velmi opatrně, popřípadě mít průvodce či nějaké zvíře, které tě povede. Mnoho činností vůbec nesmíš provádět — PJ ať použije selský rozum.

Na všechny bojové dovednosti máš −6. Můžeš sice používat ruční zbraně, ale nesmíš určovat plochu, do které chceš protivníka zasáhnout. Pokud máš střelnou zbraň, můžeš útočit pouze do náhodných směrů nebo na cíle, které se k tobě přiblíží natolik, že je zaslechněš. Všechny tyto podmínky platí ve chvíli, kdy jsi na slepotu zvyklý; pokud náhle ztratíš zrak, bojuješ s opravou −10, jako bys byl v úplné temnotě. V každém případě ale nedostáváš žádné postihy za boj ve tmě.

Pokud jsi slepý, nesmíš si pořizovat žádné nadlidské schopnosti, které ovlivňují vidění. Pokud vidíš v jiném spektru světla, nepořizuj si slepotu — místo toho si kup odpovídající výhodu (infračervené nebo ultrafialové vidění) za 0 bodů. Také si uvědom, že Snímání záchvěvů {85} ani Echolokace {44} nejsou vidění; můžeš si vzít libovolnou z těchto dvou i v případě, že jsi slepý.

Smrtelná nemoc, T, O*-50, -75 či -100 bodů*

Zemřeš, a to brzo. Může to být způsobeno škaredou nemocí, silnou kletbou, výbušným zařízením napevno zabudovaným do tvé lebky nebo něco podobného, co vyústí v zaručenou smrt. Bodová cena záleží na tom, kolik času ti zbývá:

Čas do smrti	Cena
měsíc	-100 bodů
rok	-75 bodů
dva roky	-50 bodů

Víc než dva roky se nepočítají. Do té doby může srazit nákladák každého!

Pokud jsi „zázračně vyléčen“, přesuneš se do jiného těla nebo nějak jinak prodloužíš svůj život za hranici určenou nemocí, a to během kampaně, musíš tuto nevýhodu odkoupit. Pokud si to nemůžeš dovolit, PJ ti trošku pomůže — přiklepáváním nevýhod, které souvisí s tvou léčbou, jako Chronické bolesti, Závislost, Údržba či Citlivost. Pokud PJ spouští dobrodružství na jedno sezení či krátkou kampaň, měl by tuto nevýhodu zakázat jako bezpředmětnou.

Smůla, M, O*-10 bodů*

Tvoje štěstí dost zapáchá hnilobou. Většina věcí se jakoby schválně děje v tvůj neprospěch — a to zpravidla v té nejhorší chvíli. Jednou za herní sezení ti PJ naprosto záměrně a zlomyslně hodí kládu pod nohy. Zkazí ti životně důležitý hod kostkami, nepřítel se zjeví na tom nejnepotřebnějších místě. Pokud se ve scénáři dobrodružství má někomu něco zlého stát, tak to budeš ty. PJ tě sice nemůže zabít s tím, žeš měl smůlu, ale cokoli menšího než smrt je mu povoleno (smrtelná smůla = Kletba {148}).

Pokud chceš, můžeš ve své smůle určit nějaký opakující se motiv, kterého se pak PJ bude držet, třeba : zbraně se v tvých rukou podezřele rády lámou, vždycky přijdeš o pět minut později, než je záhodno, předměty mají ošklivý zvyk spadnout na hlavu právě tobě. Jedná se ale o nástroj spíše charakterizační a nikoli o jednoduchou herní mechaniku. Pokud tě PJ chce pořádně nakrknout, stejně se tvoje prokletá smůla projeví jiným způsobem!

Snadno čitelný, M, O*-10 bodů*

Řeč tvého těla prozrazuje tvé pravé záměry. Není to totéž, co Pravdomluvnost {165} — s lhaním nemáš žádné morální problémy a dokonce můžeš ovládat Vemlouvání se, dokonce třeba i na vysoké úrovni — ale tvůj postoj či výraz tvého obličejte tě zradí.

Snadná čitelnost dává ostatním +4 na všechny hody na Empatii, Řeč těla a Psychologii, aby zjistili tvoje záměry či si ověřili pravdivost tvých slov. Také dostanou +4 ke svému IQ, Detekci lží či Hazardním hrám, jedná-li se o rychlý střet s tvým Obelháváním, Vemlouváním se či Hazardními hrami, ale to pouze, když zkoušíš blafovat či lhát. (Jsi-li navíc Pravdomluvný, jako třešničku na dortu dostaneš na Vemlouvání se ještě -5). Tato nevýhoda doopravdy není vhodná pro špeha či profesionálního hazardního hráče!

Jedná se o mentální nevýhodu, ačkoli má fyzické projevy; proto lze podstoupit speciální sestavy cvičení, které tě této nevýhody postupně zbaví. Pak ji lze odkoupit.

Snadno se zabíjí, T, O*-2 body za úroveň*

Máš zdravotní problémy nebo strukturální slabosti, které ti za předpokladu, že utrpíš dostatek poškození, způsobí katastrofální poruchu systému či smrt. Každá úroveň Snadno se zabíjí ti dává -1 na všechny hody na přežití na -Žt a na všechny hody na ZD, kde by neúspěch znamenal okamžitou smrt. Většinu normálních hodů na ZD to neovlivní, pouze ty, které rozhodují o životě a smrti. Nemůžeš svoje účinné ZD na tyto hody snížit pod 3 — například, máš-li ZD 10, nesmíš si vzít víc než 7 úrovní Snadno se zabíjí.

Sobec, M, O*-10 bodů **

Cítíš se velmi důležitý. Vždycky si potrpíš na společenské postavení a většinu svého času trávíš právě bojem o vyšší stupeň na žebříčku. Ve chvíli, kdy tě někdo urazí nebo neosloví tak, jak si podle svých funkcí a titulů představuješ, musíš si hodit na sebeovládání a nepovede-li se ti ten hod, vykážeš všechny útočníky, jako bys měl Špatnou náladu {170}, což tě velmi pravděpodobně uvrhne do trapné společenské situace a dá ti -3 na reakce od lidí, kteří se o tom doslechnou. Sobecké NP reagují, jsou-li uráženy, s těmito opravami:

Číslo sebeovládání	Oprava
6	-5
9	-4
12	-3
15	-2

Spáček, T, E*-Proměnná**Toto je rasová vlastnost.*

Členové této rasy potřebují spát více než je běžné u lidí (třetina času). Bodová hodnota záleží na tom, jaký zlomek svého času musí spát:

Prospí času	Cena
polovina času (= 12 hodin denně)	−8 bodů
dvě třetiny času (= 16 hodin denně)	−16 bodů
tři čtvrtiny času (= 18 hodin denně)	−20 bodů
sedm osmin času (= 21 hodin denně)	−26 bodů

Přesné naplánování toho, jak rasa bude spát a jak bude vzhůru, už je přímo na jejím nastavení. Kromě klasického spaní X hodin denně (převody jsou v tabulce) může rasa spát i jinak : tak třeba rasa, která spí tři čtvrtiny svého času, může být klidně vzhůru tři dny v řadě a pak spát celých devět dní.

Tato vlastnost může také reprezentovat hibernaci. Pokud třeba rasa šest měsíců funguje jako lidé, tedy spí osm hodin denně, a pak na dva měsíce hibernuje, je to průměrně rovno jedné polovině času.

Špatná nálada, M, O*-10 bodů **

Neovládáš svoje emoce. Jakmile se octneš ve stresové situaci, musíš si hodit na sebeovládání; neuspěješ-li, přestaneš se kontrolovat a hlasitě vynadáš, napadneš či nějak jinak zakročíš proti důvodu stresu. Není-li dosažitelný, začneš sprostě klít, byť do vzduchu.

Špatně vstává, T, O*-5 bodů*

Prostě nepatříš mezi taková ta „ranní ptáčata“. Ještě hodinu poté, co se probereš ze spánku delšího jedné hodiny, máš −2 na všechny hody na sebeovládání a −1 na IQ i na dovednosti na něm založené. Navíc, rozdělují-li se postihy za vynechaný spánek, dostaneš ještě −1 navíc.

Špatný sluch, T, O*-10 bodů*

Sice nejsi hluchý, ale že by to s tvým sluchem bylo nějak extra skvělé, se říct nedá. Máš −4 na jakýkoli hod na Slyšení a na všechny hody na cokoli, kde je součástí úspěchu dobře porozumět tomu, co se někde ozývá (pokud jsi ovšem ty tím, kdo mluví, tato nevýhoda se na to nevztahuje).

Špatný zrak, T, O*-25 bodů*

Vidíš celkem špatně. Toto platí na všechny tvé smysly zraku, to jest obyčejné vidění, infravidění, ultravidění atd. Můžeš být buď krátkozraký nebo dalekozraký — máš na výběr.

krátkozraký Na třicet centimetrů už nerozeznáváš malá písmenka, na deset metrů nepřečteš ani velké cedule.

Na zjištění předmětů, které se nalézají dále než jeden metr, máš −6. Když útočíš zbraní pro boj zblízka, máš −2 k dovednosti. Když střílíš ze střelné zbraně, účinný dostřel, podle kterého se spočítají postihy, se zdvojnásobuje.

dalekozraký Čist text ti dělá potíže (trvá ti to trojnásobek běžného času). Na spatření předmětů ve vzdálenosti menší než jeden metr máš −6. Na jakýkoli manuální úkon, který se odehrává blízko tebe (většina věcí), máš −3 na OB. To se týká i šermu zbraní pro boj zblízka a rvačky.

speciální omezení

negátor : Na ÚT 5 a víc jsou k dispozici brýle, které tuto nevýhodu vyruší. Na ÚT 7 a víc jsou k dostání i kontaktní čočky. V obou případech se ale mohou stát nehody, které tě o negatory připraví. . . a taky nezapomeň na nepřítele, který ti je může odejmout. Pokud začínáš na ÚT, ve které už lze zrak spravit pomocí operace, musíš si toto omezení vzít. -60 %.

Společenské stigma, S, O*-5 až -20 bodů*

Jsi příslušníkem rasy, třídy, pohlaví či jiné skupiny, která je ve vaší společnosti pokládána za méněcennou. Aby společenské stigma mělo nějakou cenu, musí být z tvého fyzického zjevu, oblečení, způsobů chování či

mluvy jasné, že patříš k podřadné skupině (špičaté uši, tetování, magické značky) nebo musí být zjistitelné každému, kdo o to bude stát (platné pouze ve společnostech s jednoduchým přístupem k informacím) nebo musí být výsledkem nějaké veřejné aféry; zkrátka musí být jasné každému, kdo tě potká, že právě ty patříš k opovrhované skupině.

Společenské stigma ti dává postih k reakci (−1 za každých −5 bodů ceny nevýhody), omezuje tvoji společenskou pohyblivost, nebo obojí. Následují příklady:

záznam v trestním rejstříku Byl jsi potrestán za zločin, který je v tvé společnosti pokládán za velmi vážný.

Může ti být zakázáno legálně získávat určité předměty (třeba zbraně), vykonávat určitá zaměstnání nebo cestovat za hranice. Mnoho lidí, kteří se dozvědí o tvé minulosti, reagují s −1; policie, soudci a jiné osoby z okruhu zákona a pořádku reagují zpravidla s −2. Pokud tě hledají, vem si i patričního Nepřítele. −5 bodů.

zapuzen Tvoje rodina se tě veřejně a oficiálně zřekla a vyřadila tě ze sebe. Body lze zapření ohodnotit pouze v případě, že daná rodina má významné společenské postavení. Nelze aplikovat na ty, kdo ze své rodiny odešli dobrovolně. Reakční postih pochopitelně vykazují pouze ti, které to zajímá a kteří o tom ví. Zde jsou dvě úrovně:

vyděděn Normálně bys měl být dědicem, ale místo tebe se jím stal někdo jiný. Je to sice potupné, ale pořád se můžeš ještě počítat za součást rodiny. To znamená −1 na reakce. −5 bodů.

vyřazen Hlava rodiny (nebo hlava klanu) tě s velkou pompou, veřejně a oficiálně vykážala. To dává −2 na reakce. −10 bodů.

exkomunikován Byl jsi vyloučen z církve. Následovníci dané víry na tebe reagují s −3. O nevýhodu se jedná pouze v případě, že tě exkomunikovala mocná a rozšířená církev (třeba římskokatolická církev ve středověku), která hraje důležitou roli i ve všedním životě. −5 bodů. *Pokud má tvoje církev nadpřirozenou sílu a jsi obklopen aurou, která zobrazí tuto ostudu všem souvěrcům, andělům a vůbec komukoli, koho by to zajímalo, ať se zamaskuješ jakkoli, tvoje společenské stigma má dvojnásobnou cenu.*

ignorant Nenaučil ses dovednost, kterou musí ve vaší společnosti ovládat všichni dospělí (tj. nemáš v dovednosti žádné body). Ostatní se na tebe dívají jako na povaleče či na blázna. Dostáváš −1 na reakce za každou dovednost, kterou máš umět a neumíš. Takto lze dostat až −4. To stojí body pouze ve velmi strukturovaných společnostech nebo naopak v primitivních společnostech, kde záleží přežití jednoho na všech ostatních. −5 bodů za dovednost.

mladý Jsi podle standardů kultury příliš mladý. Máš −2 na reakce pokaždé, když zkusíš s někým nakládat, jako bys byl dospělý. Ostatní tě sice mohou mít rádi, ale plně tě nerespektují. Pravděpodobně ti také bude zakázán přístup do nočních klubů, nebude ti povoleno řízení vozidel, nepustí tě na vojnu atd., to záleží na tvé kultuře. Toto stigma se odkoupí, jakmile dosáhneš „věku oficiální dospělosti“ (zpravidla osmnácti let). −5 bodů.

menšina Jsi členem menšiny, která je dominantní kulturou kolem vás považována za barbarskou či podřadnou. Všichni kromě členů stejných nebo možná i jiných menšin na tebe reagují s −2. −10 bodů.

příšera Jsi velký masožravec, magická příšera nebo nějaká jiná bytost, která požívá obecné nenávisti, ať už vypadá jakkoli a dělá cokoli. To ti dává −3 na všechny hody na reakce, a je celkem pravděpodobné, že jakmile tě někdo uvidí, vyhlásí na tebe lov. Na druhou stranu, ve chvíli, kdy máš navrch (rozhodne PJ), máš +3 na Zastrasování. −15 bodů.

neplnoprávný Patříš do skupiny, která má méně práv, než „plnoprávní“. To znamená −1 na reakce od všech kromě taktéž neplnoprávných příslušníků. −5 bodů.

zotročený Jsi členem národa či rasy otroků. V kultuře svých pánů nemáš žádná práva. Dále se počítají negativní účinky Neplnoprávného a Cenného majetku. Pokud unikneš na svobodu, dostaneš celý panovnický národ či rasu jako svého Nepřítele. −20 bodů.

nevzdělaný Jsi členem třídy, rasy nebo subkultury, která postrádá kulturní zásobu jistě moudrosti, postrádá školství a má pouze chabý vhled do věcí, které přímo nesouvisí s přežitím. Máš −1 na reakce od vzdělanějších lidí v jakémkoli případě, kdy je tvoje nevzdělanost jasně patrná. Nemůžeš začínat s žádnou „z knihy naučenou“ dovedností (rozhodne PJ, týká se to většiny IQ/Těžkých dovedností). Nevzdělanost lze odkoupit, pokud žiješ dostatečně dlouho v civilizaci (rozhodne PJ). −5 bodů.

cenný majetek Tvoje společnost tě nebere jako osobu, ale pouze jako něčí majetek. Tvoje osobní svoboda je omezena a nejsi respektován, ale modifikátor na reakce to neznamená zpravidla žádný. −10 bodů.

Společenská stigmata musí ty, kdo si je vezmou, nějak svazovat. Například středověká japonská dáma musí za svých deset bodů zaplatit tím, že je často omezována ve svém pohybu a navíc se musí podřizovat starším mužům

rodiny. Černý otrok z Ameriky v devatenáctém století naopak nesměl mít skoro nic a nebyl vůbec vzdělaný; stejně tak postrádal i osobní svobodu (pokud tedy neutekl. Utekl-li, vyměnil svoje společenské stigma za velmi mocného Nepřítele). Je možné mít více společenských stigmat, pokud se nepřekrývají. Například -náctiletý, který vypadne ze školy a přidá se k pouličnímu gangu, nakonec skončí jako Mladý, Nevzdělaný a se Záznamem v trestním rejstříku.

Straší zvířata, M, N

-10 bodů

Zvířata z tebe mají buď strach, nebo na tebe útočí. Koně tě ze sebe shodí, když na nich zkusíš jezdit, psi od tebe utečou nebo tě napadnou. Většina zvířat, která tě vycítí, uteče. Všechny hody na reakce, které dělají zvířata proti tobě, mají -4 a každý, kdo vidí, jak na tebe reagují zvířata, na tebe začne reagovat s -1. Uvědom si také, že strážní nebo policisté se zvířaty se mohou rozhodnout, jak s tebou naložit, podle hodu zvířete, ne svého. Pokud je tato nevýhoda přímým důsledkem lykantropie, vampirismu nebo něčeho takového, mají pozorovatelé +1 na dedukci tvého tajemství.

Studenokrevný, T, E

-5 nebo -10 bodů

Tvoje tělesná teplota se mění s teplotou prostředí. Jsi méně náchylný na poškození z vysoké nebo nízké teploty (+2 k ZD pro účely odolání účinkům tepla či zimy) a vyžaduješ pouze třetinu jídla oproti teplokrevné bytosti stejné hmotnosti, ale v chladném počasí máš tendence „zatvrdnout“.

Každou půlhodinu v chladných podmínkách (nebo hodinu, máš-li aspoň jednu úroveň Teplotní tolerance) dostaneš -1 k Základní rychlosti a OB za každých 5,5 stupně Celsia pod tvou „hraniční teplotou“ (viz níže). Pokud je teplota pod nulou, musíš si navíc hodit na ZD a neuspěješ-li, utrpíš jedno poškození. Teplé oblečení ti dává na tento hod +2. Ztracenou rychlost a OB získáváš rychlostí jednoho bodu za hodinu v teplých podmínkách. Pokud se octneš ve výjimečně teplém prostředí, frekvence se zvětší na jeden bod za půl hodiny.

Cena záleží na tvé „hraniční teplotě“:

Zamrzáváš pod hranicí 10 stupňů Celsia. -5 bodů.

Zamrzáváš pod hranicí 18 stupňů Celsia. -10 bodů.

Suchar, T, O

-10 bodů

Tvoje mozkové centrum potěšení se buď porouchalo, nebo není přítomno. Nedokážeš ocenit dobré jídlo, radost z pohlavního styku apod. — možná si nedokážeš ani uvědomit, jaké potěšení jsi z takových věcí vlastně míval! Sice můžeš nějaké potěšení alespoň naoko emulovat, ale zpravidla to půjde snadno prokouknout. To ti dává -3 na Pitky, Znalce, Umění erotiky a Hazardní hry. V jakékoli situaci, kdy vyjde taková nevýhoda najevo, můžeš mít -1 až -3 na reakce. Špatná reakce v tomto případě znamená posměšky ze strany 'civilizovaných' lidí, odmítnutí milencem atd. — nikdy ale ne násilí.

Některé ultratechnické společnosti mohou užít chirurgickou implementaci tohoto stavu do mozku jako určitou formu trestu. Pokud tomu tak je, nebudeš sprádat pomstu — prostě proto, že bys z toho stejně neměl žádné potěšení. . .

Tajemství, S, O

-5 až -30 bodů

Tajemství je nějaký aspekt tvého života nebo minulosti, který musí zůstat skryt. Jeho odhalení by pro tebe mohlo mít dlouhodobé negativní následky. Bodová cena záleží na vážnosti těchto následků:

zahanbení Pokud se tajemství provalí, můžeš zapomenout na povýšení, na zvolení do nějaké funkce, na dobrou svatbu. Jinou možností je to, že tvoje tajemství prostě bude přitahovat nevítaný zájem veřejnosti. -5 bodů.

odmítnutí Pokud je tvoje Tajemství prozrazeno, změní to celý tvůj život. Můžeš ztratit práci, být odmítnut přáteli a milovanými. Možná tě budou otravovat kultisti, dávno ztracení příbuzní a tisk. -10 bodů.

uvěznění či vyhanství Pokud se tvoje Tajemství dostane k autoritám, budeš muset utéci, jít do exilu či být zavřen na dlouhou dobu do vězení (rozhodne PJ). -20 bodů.

smrt Tvoje Tajemství je tak strašné, že pokud by bylo odhaleno, mohl bys být popraven, ubit na smrt davem, zavražděn. Staneš se lovenou zvěří. -30 bodů.

frekvence výskytu Tajemství se v herním sezení objeví v případě, že PJ hodí na 3k 6 nebo méně. Háze se vždy před začátkem sezení. Stejně jako všude platí i zde, že v případě, že si PJ myslí, že by Tajemství do hry mělo přijít, ať přijde!

Objeví-li se Tajemství ve hře, neznamená to, že je automaticky odhaleno. Můžeš se kvůli tomu snížit až k napadání počítačů, kradení klíčových dokumentů nebo věčnému umlčení osoby, která Tajemství zná. Řešení je ale podružné, a hlavně pouze dočasné — Tajemství se bude objevovat znova a znova, dokud se ho buď nějak nezbavíš (neodkoupíš jej) či dokud není konečně odhaleno.

odhalení Pokud je tvoje Tajemství učiněno veřejným, ihned utrpíš nějaký negativní účinek (od zahanbení až po smrt, jak sis vybral výše), ale nejen to; prozrazení tajemství tě dlouhodobě ovlivní: získáš ihned nové trvalé nevýhody (nebo ztratíš výhody) za tolik bodů, kolik činí dvojnásobek ceny tajemství. Tyto nové nevýhody nahradí v osobním deníku prozrazené Tajemství a sníží cenu postavy. Většina Tajemství se přemění na Nepřátele {156}, záporné Reputace {28}, Společenská stigmata {170} nebo odejmutí výhod popsaných v kapitole Bohatství a vliv {26}. Některá tajemství se mohou převést dokonce i na tělesné či mentální nevýhody.

příklad Noční strážný ve městě má dvacetibodové tajemství: kromě hlídání v noci i krade. Když je konečně chycen, jeho Tajemství je odhaleno a ihned nahrazeno –40 body ztracených výhod a nových nevýhod! PJ prohlásí, že je mu odňata Moc na vymáhání zákona (–5 bodů), že získá Společenské stigma (Záznam v trestním rejstříku) (–5 bodů) a jeho trestem je useknutí pravé ruky (Jedna ruka (–15 bodů)) a zaplacení náhrady, což sníží jeho bohatství z Průměrného na Chudého (–15 bodů)

Tajná identita, S, O

–Proměnná

Tajná identita je zvláštní druh Tajemství (výše); je to jiná „osoba“, kterou používáš na konání skutků, u kterých bys byl raději, aby nebyly spojovány s tvým jménem. Jenom tvoje rodina a tví přátelé ví, jak se to s tebou má (a možná ani to ne) a jsi ochoten udělat pro udržení svého soukromí téměř cokoli.

Jedná se o nevýhodu, protože tě omezuje v tvém chování. Udržování tajné identity je složité, a často je to i nezákonné.

PJ bude házet před herním sezením, aby se vidělo, jestli se tajná identita dostane do hry, nebo ne, stejně jako se to dělá i u jakéhokoli jiného Tajemství. Pokud se dostane do hry, pak to znamená, že někdo hrozí, že tvou identitu prozradí. Kdokoli se Společenským postavením 3 a vyšším dostane za Tajnou identitu ještě –10 bodů navíc, protože na něj dává pozor veřejnost a je pod dohledem médií. V případě takto vlivné osoby tajná identita nastupuje už při hodu 7 a méně.

Tajná identita jinak funguje úplně stejně jako jiné tajemství — její cena záleží na tom, jaké následky bude mít její odhalení atd.

Telepatická citlivost, M, N

–15 bodů

Jsi neustále telepaticky citlivý na přítomnost ostatních; jejich přítomnost se ti projevuje neustálým obtěžujícím bzučením nízkourovňového psychického hluku. Není to žádná užitečná telepatická dovednost — myšlenky a emoce skrz tebe proudí, ale ty jim nerozumíš.

Pokud jsou do dvaceti metrů od tebe nějaké moudré bytosti (IQ 6 a víc), máš –1 k OB a IQ. Pro deset a víc lidí je to –2, pro sto a víc –3, pro tisíc a víc –4 apod. Pokud je ti tímto způsobem OB či IQ sníženo pod polovinu původní hodnoty, zhroutíš se na zem a dokud hluk neodezní, nemůžeš dělat vůbec nic.

Stroje ani jedinci za telepatickými štíty tě neobtěžují.

Celé to má jeden pozitivní vedlejší účinek: psychický rámus, který se k tobě dostává, tě varuje, že do dvaceti metrů od tebe jsou nějaké osoby; úroveň rámusu ti pak sdělí, kolik jich řádově může být. Hluk však nemá směr; nelze podle něj tedy určit, kde se tyto osoby nalézají.

Tetraplegie, T, O

–80 bodů

Jsi ochrnut na obě ruce i nohy (nebo končetiny docela postrádáš). Nemůžeš bez vnější asistence ani manipulovat předměty, ani se pohybovat. Trpíš všemi efekty Paraplegie (viz Chromého {147}) a Žádných končetin (viz Žádné vhodné končetiny {176}).

Pokud PJ určil nějaký limit nevýhod, Tetraplegie se do něj počítá — ale na druhou stranu smíš snížit svoji SL i OB každou až o čtyři úrovně a toto snížení do limitu nezapočítat (body získané z dalšího snižování se ale do limitu počítají normálně).

Pokud nějak získáš protézy či jsi-li částečně chirurgicky vyléčen, viz Chromého {147} a Jednu paži {147}.

Tvrdohlavost, M, O*-5 bodů*

Vždycky chceš jít svou vlastní cestou. Hraj to pořídně! Přesvědčit tě, abys šel podle plánů někoho jiného, musí být složité. Ano, tvoji přátelé budou asi muset provést hodně hodů na Vemlouvání se, aby tě dokopali k nějaké společné akci. Ostatní na tebe reagují s -1.

Tyran, M, O*-10 bodů **

Rád šikanuješ lidi kolem sebe, a to pokaždé, když je to možné. V závislosti na povaze tvé osobnosti můžeš šikanovat různými způsoby : fyzickými útoky, společenským shazováním apod. Kdykoli se nutně potřebuješ vyhnout šikanování nějaké jiné osoby, hoď si na sebeovládání a pokud uspěješ, protentokrát se ovládneš. Aby však bylo hraní postavy účinně zadost, měl bys tyranizovat každého, koho budeš jen moci.

Jelikož tyrany nemá nikdo rád, ostatní na tebe reagují s -2.

Údržba, T, O*-Proměnná*

Vyžaduješ pravidelnou odbornou péči. Pokud se ti jí nedostane, začneš postupně ztrácet svoje ZD. Příklady buďtež tyto : robot, který potřebuje pravidelnou mechanickou údržbu, chronicky nemocná osoba, která potřebuje pravidelnou návštěvu doktora, nižší bůh, který potřebuje pravidelnou modlitbu nějakého věřícího.

Nejdřív se rozhodni, jakou péči budeš vyžadovat a jaká dovednost je zapotřebí na její poskytnutí. Třeba údržba elektroniky použije Opravu elektroniky, mechanická údržba použije Mechanika, lékařská péče použije Lékaře, fyzické opravy použijí Tesaře, Elektrikáře apod. Místo dovednosti můžeš určit i výhodu nebo nevýhodu; tak třeba bůh může vyžadovat nějaké uctíváče s nevýhodou Kodex víry. Údržbu lze rozdělit mezi více dovedností; tak třeba robot může vyžadovat Opravu elektroniky a Mechanika.

Ti, kdo tě udržují, musí mít přístup k potřebným objektům — mechanik potřebuje nástroje, uctíváči se musí modlit v chrámu. Vykonání Údržby ale nestojí žádné suroviny — na to si musíš vzít Závislost {177}.

Každá údržba trvá jednu hodinu. Základní bodová hodnota záleží na tom, kolik lidí je zapotřebí na vykonání údržby:

Počet lidí	Bodová hodnota
jeden	-10 bodů
dva	-20 bodů
tři až pět	-30 bodů
šest až deset	-40 bodů
jedenáct až dvacet	-50 bodů
dvacet jedna až padesát	-60 bodů
padesát jedna až sto	-70 bodů

Za každé další zdvojnásobení se přidává -10 bodů; tedy bůh, který vyžaduje aspoň deset tisíc věřících, by měl -140bodovou nevýhodou! Pokud to PJ povolí, mohou být další lidé nahrazeni delším časem údržby (kdyby na tobě mělo deset lidí po dvě hodiny vykonávat údržbu, je to za -50 (jakoby za dvacet lidí))

Základní cena se vynásobí nějakým součinitelem, který odrazí frekvenci, se kterou musíš být udržován, a to dle následující tabulky:

Frekvence	Součinitel
jednou měsíčně	jedna pětina
jednou za dva týdny	jedna třetina
jednou týdně	jedna polovina
každý druhý den	tři čtvrtiny
denně	1
jednou za dvanáct hodin	2
jednou za pět až osm hodin	3
neustále	5

Pokud máš být udržován a udržován nejsi, tvoje ZD se sníží o 1. *Poté si hoď na ZD*; pokud neuspěješ, poroucháš se (PJ určí, jak). Kritický neúspěch znamená potenciálně fatální poruchu (u člověka infarkt, u rozjetého vozidla nezabrzditelnost atd.)

Na získání ztraceného ZD a odstranění poruch je zapotřebí odpovídající zásah a hody na dovednosti (u stroje generální oprava, u živé bytosti rozsáhlé chirurgické operace atd.) Pokud vyžaduješ neobvyklou formu údržby, bude takovéto napravnování asi vyžadovat velmi exotické prostředky...

Unikátní, M, N*-5 bodů*

Existuješ pouze v jedné časové přímce. Pokud nastane časový paradox, neuvědomíš si ho. Pokud bude dostatečně velký, asi zmizíš doslova v propadlišti dějin. Ve většině nastavení přitom nebudeš o tomto nebezpečí vůbec vědět, dokud se s ním nesetkáš tváří v tvář... a pak si na tebe nikdo ani nevzpomene! Proto je tato nevýhoda nevhodná pro HP.

V kampani, kde lze přecházet mezi alternativními světy, tato nevýhoda znamená, že neexistuješ v žádném alternativním světě, dokonce ani v takovém, který vypadá docela jako ten tvůj. To tě minimálně obírá o šanci navštívit alternativní svět a sprátelit se tam sám se sebou.

Má to ale přece jen jednu výhodu — v alternativních světech jsi zadarmo Vynulován {105}.

Jedná se o nevýhodu pouze v nastaveních, kde mohou probíhat časové paradoxy či změny v historii. Pro opak této nevýhody viz Časovou netečnost {37}.

Ustrašenost, M, O*-2 body za úroveň*

Jsi nervózní a bojácný. Úroveň své Ustrašenosti si odečítáš od své Vůle pokaždé, když házíš na Strach a pokaždé, když musíš odolat Zastrasování {108} nebo jiné nadpřirozené síle, která způsobuje strach. Úroveň své Ustrašenosti naopak přičítáš ke všem hodům na Zastrasování, které jsou proti tobě vedeny.

Nemůžeš svou účinnou Vůli snížit pod 3. Proto, máš-li Vůli 11, si smíš vzít nejvýše 8 úrovní Ustrašenosti.

Vesmírná nemoc, T, O*-10 bodů*

Ve stavu beztíže se cítíš kromobyčejně mizerně. Nikdy se nemůžeš naučit dovednost Stav beztíže, vždy musíš užít implicitní hodnotu. Navíc máš na hod na ZD, který určuje, jestli se vyhneš SAS („space adaptation syndrome“, syndrom nevyrovnání se s podmínkami stavu beztíže) {druhá kniha, ?} -4, a pokud se tento nezdaří, jedinou možností, jak SAS zrušit, je vrátit se do normální gravitace.

Tato nevýhoda je povolena pouze v kampaních, které počítají s běžnou vesmírnou přepravou.

Víc spí, T, O*-2 body za úroveň*

Vyžaduješ více spánku, než je u lidí běžné. Normální člověk potřebuje 8 hodin spánku denně. Každá úroveň této nevýhody přidává jednu hodinu nutného spánku. Nelze mít víc než čtyři úrovně této nevýhody. Jedná se o nevýhodu, protože více spánku tě okrádá o čas, který bys jinak mohl strávit prací na projektech nebo studiem.

Vodorovný, T, E*-10 bodů*

Tvoje tělo je uzpůsobeno k pohybu ve vodorovné poloze, asi jako u kočky. Na krátkou chvíli se sice můžeš zvednout na zadní, ale je to pro tebe dost nepohodlné. Pokud máš ruce, můžeš používat jednu ruku, stojíš-li na ostatních končetinách, nebo dvě ruce, pokud sedíš; v obou případech je ale po dobu vykonávání takové činnosti tvůj pozemní Pohyb 0. Můžeš v jedné ruce držet předmět a jít s ním polovičním Pohybem (ale nemůžeš jej během chůze použít). Pokud máš velikost člověka, zabíráš na bojové mapě dva hexy.

Vodorovná stavba těla není uzpůsobena k položení veškeré váhy do kopu, proto máš při kopání -1 poškození za kostku. Máš-li Drápy {43}, tento postih se ignoruje — tato vlastnost zahrnuje potřebné úpravy těla, které zajistí úder v plné síle. Pokud ale máš Kopyta, postih započítej.

Tuto nevýhodu si neber, pokud jsi Vzdušný či Vodní (viz Bez nohou {136}). Pokud jsi zcela přizpůsoben pohybu ve třech rozměrech, je vlastní stavba těla podružná.

Vysávaný, T, N*-10 bodů*

Jednou denně v určitý čas, třeba při východu či západu slunce, v poledne či o půlnoci apod., utržíš dva body poškození. Tomu nelze nijak zabránit a toto poškození nelze nijak přirozeně, (ani v případě, že máš Regeneraci!) technologicky ani nadpřirozeně vyléčit. Jediná možnost, jak získat zpět ztracené životy, spočívá v požití nějaké látky.

Bodová cena závisí na tom, jak je daná látka vzácná:

vzácná (tj. zvláštní lektvar) : -15 bodů.

příležitostná (třeba krev panny) : -10 bodů.

běžná (třeba lidská krev) : -5 bodů.

Pokud je daná látka ve vašem světě nelegální, přidej -5 bodů.
Není to to stejné, jako Závislost — můžeš mít obojí.

Workoholik, M, O

-5 bodů

Máš tendence pracovat až za hranice svých možností; je pro tebe velmi těžké odtrhnout se od práce a jít odpočívat. Pracuješ vždy aspoň jedenapůlnásobek běžného času (to často vyústí v kratší spánek, viz Vynechaný spánek {druhá kniha, ?}). Většina lidí na tebe bude nejdříve pohlížet s respektem (+1 na reakce), ale pak je možné, že postupně přejdou k -1 a nebo i -2; to zvláště platí o přátelích a milovaných, kteří tě nikdy nevidí, a už je to obtěžuje.

Xenofilie, M, O

-10 bodů ★

Jsi podvědomě fascinován a přitahován cizími a divnými věcmi, ať už vypadají jakkoli strašně či nebezpečně. Pokud takovou bytost potkáš, musíš si hodit na sebeovládání, a pokud se ti hod nezdaří, máš za to, že daná bytost s tebou chce společensky interagovat. Xenofila je tedy možno zřít, kterak nabízí pití neznámým osobám rasy, kterou nikdo nikdy nepoznal, debatuje s fešnými upíry či si potřásá rukama (ó, pardón, chapadly) s Věcmi Které Člověk Nikdy Raději Neměl Ani Vidět, zatímco na ně xenofilovi přátelé míří zbraněmi či konají taktický ústup...

Jako částečnou kompenzaci dostáváš bonus k hodu na Strach v případě, že potkáš nějaké exotické stvoření, a to následovný:

Číslo sebeovládání	Bonus na reakci
6	4
9	3
12	2
15	1

Xenofilní NP budou na exotické HP reagovat podobně.

Žádné vhodné končetiny, T, E

-30 nebo -50 bodů

Tvoje tělo postrádá ruce a možná i končetiny obecně. Bodová hodnota záleží na tom, do jaké míry jsi omezen:

žádné vhodné končetiny Žádná část tvého těla není lepší než kopyta či packy. Nemůžeš svoje končetiny užít na žádnou činnost (nemůžeš se ani něčeho chytit, natož abys mohl něco spravovat, otvírat zámky, vázat uzly, šermovat zbraní pro boj zblízka atd.) Tuto nevýhodu si smíš vzít pouze v případě, že nemáš nic, co by se mohlo v pojmech celkové univerzálnosti podobat lidské ruce. Pokud máš zobák, jazyk, vhodný ocas atd., který je dobrý jako ruka, tuto nevýhodu nekupuj. -30 bodů.

žádné končetiny Nemáš žádné končetiny. Jedinou tvou šancí, jak pohybovat s předměty, je strkat do nich tělem nebo hlavou. Můžeš se stále pohybovat a můžeš se kutálet, odrážet, válet sudy atd., to vše se základním Pohybem — pokud jej neodkoupíš všechno až na nulu. -50 bodů.

Tato vlastnost je omezena pouze na ne-lidi a superhrdiny. Obě úrovně ti umožňují nákup SL a OB s -40% omezením Žádné vhodné končetiny.

Zapáchá, T, O

-10 bodů

Neustále pronikavě a nechutně zapácháš. Jedná se o nějaký dostatečně odporný zápach (třeba smrad smrti a rozkladu), kterého se nelze zbavit. To způsobuje od většiny lidí a zvířat -2 na reakce (ačkoli například mrchožrouty můžeš záhadně přitahovat...) Zápach sice můžeš překrýt pomocí parfémů a voňavek, ale těchto prostředků je zapotřebí takové množství, že po jejich užití budeš pro změnu pronikavě zapáchat voňavkami, což vyústí v docela stejný postih.

Žárlivost, M, O

-10 bodů

Nemáš rád takové osoby, které jsou (nebo na to aspoň vypadají) chytřejší / silnější / krásnější než ty. Jakýkoli plán předestřený „rivalem“ zuřivě odmítáš a vůbec; nenávidíš, je-li ve středu pozornosti někdo jiný. (Žárlivost si zpravidla dobře rozumí s Megalomanií).

Pokud je NP žárlivá, bude na oběti své žárlivosti reagovat s -2 až -4.

Závazek, S, O*-Proměnná*

Pokud ti tvoje práce či společenská situace nandává nezanedbatelný osobní závazek vůči ostatním, popřípadě je po tobě čas od času vyžadováno, abys poslechl i nebezpečné rozkazy, máš závazek. Závazek je zpravidla průvodcem nějaké Hodnosti {30}, Patrona nebo nějaké z vlastností uvedených pod společenskými výsadami {30}. Hodně nebezpečná práce se může také kvalifikovat jako závazek, ale pro většinu zaměstnání to neplatí. Také platí, že to, že máš pocit závazku vůči někomu nebo něčemu, není závazek (ale může to stále být nevýhoda, viz Pocit závazku {163}). A nakonec, nemůžeš získat žádné body za Závazek vůči svým Závislostem; Závazky jsou v jejich ceně už započítány.

PJ může Závazky ve své kampani buď nějak omezit, nebo je vymýtit úplně, pokud má pocit, že by to příliš podrývalo tok dobrodružství.

Pokud máš Závazek, PJ si na začátku každého dobrodružství hodí na to, jestli se objeví ve hře. Jsi-li „povolán do služby“, může to dost zamíchat s tvými plány a dobrodružstvími! Pokud se zkusíš svému Závazku vyhnout, PJ by tě měl postihnout za špatné hraní.

Základní cena Závazku záleží na tom, jak často se objeví ve hře.

skoro vždy (hod 15 a menší) : -15 bodů. Na této úrovni může PJ stanovit, že jsi ve službě *pořád*.

celkem často (hod 12 a menší) : -10 bodů.

příležitostně (hod 9 a menší) : -5 bodů.

celkem zřídka (hod 6 a menší) : -2 body.

Toto je cena pro Závazek, který může občas vyústit v nějaké nebezpečí a který jsi dostal docela normálně. Pokud si myslíš, že tvůj Závazek není takto dobře popsán, měl bys ještě změnit cenu takto:

extrémně nebezpečný Ve chvíli, kdy se tvůj Závazek ozve, můžeš rovnou počítat s možností smrti nebo aspoň těžkého zranění. Pokud odmítneš tato nebezpečí podstoupit, můžeš být celkem tvrdě potrestán : můžeš být bezectně vyhozen, zavřen do vězení, možná pokoutně zavražděn. PJ má ohledně nebezpečnosti Závazku poslední slovo. -5 bodů.

nedobrovolný Tvůj Závazek je vynucen buď hrozbami tvé vlastní osobě či tvým přátelům, nebo je ti zandán do mysli pomocí exotických prostředků či kleteb. Nedobrovolnost je slučitelná i s modifikátory nebezpečnosti. -5 bodů.

bezpečný Tvůj Závazek nikdy nevyžaduje nasazení života. Neslučuje se s Extrémně nebezpečným. +5 bodů (je-li takto cena zvýšena na 0 a víc, nestojí daná věc za řeč natolik, aby se počítala jako Závazek).

příklad I Starosta má Závazek vůči vůdci místního podsvětí, který zaručil jeho zvolení. Sice jej vůdce většinou nechává být (-2 body), ale jelikož mu chodí pošta s veskrze výhrůžným obsahem, je jeho Závazek Nedobrovolný. Je to tedy Závazek (vůdce místního podsvětí, 6 a méně, nedobrovolný) = -7 bodů.

příklad II Commando je ve službě pořád (-15 bodů). Může být sice poslán pouze na několik misí, ale ty budou smrtící. Jeho denním chlebem bude skákání z letadel, chození skrz nebezpečné džungle a tréninky s ostrými náboji. Commando má tedy Závazek (armáda, 15 a méně, extrémně nebezpečný) = -20 bodů.

Závislost, T, E*-Proměnná*

Musíš pravidelně požívat nějakou látku (léčivo, magický lektvar), nosit u sebe nějaký předmět nebo se ho dotýkat (magický amulet) nebo trávit nějaký čas v určitém prostředí (náboženský svatostánek, tvoje planeta, tvoje rodná zem, tvoje rakev), jinak nepřežiješ. Pokud nebudeš dané předměty užívat, začneš ztrácet životy a po určitém čase můžeš i zemřít.

Bodová hodnota závisí na tom, jak snadno nebo těžko lze dané předměty sehnat:

vzácné (nedají se nikde koupit, musíš je buď najít, nebo vyrobit ručně) : -30 bodů.

příležitostné (velmi drahé nebo těžké na nalezení) : -20 bodů.

běžné (drahé, musí se hledat) : -10 bodů.

velmi běžné (dostupné takřka kdekoli) : -5 bodů.

K těmto hodnotám připočti ještě -5 bodů v případě, že tyto předměty nejsou ve vašem světě legální.

Dále je tuto hodnotu nutné vynásobit nějakým číslem podle toho, jak často musíš daný předmět užívat:

neustále Předmět u sebe musíš mít za všech okolností (příklad : musíš být celou dobu zabalen v fešnou exotickou atmosféru). Pokud předmět nemáš u sebe, ztrácíš 1 Žt za minutu. *Pětinásobek ceny.*

jednou za hodinu Po vynechané dávce ztrácíš jeden Žt za 10 minut. *Čtyřnásobek ceny.*

denně Po vynechané dávce ztrácíš jeden Žt za hodinu. *Trojnásobek ceny.*

týdně Po vynechané dávce ztrácíš jeden Žt za šest hodin. *Dvojnásobek ceny.*

měsíčně Po vynechané dávce ztrácíš jeden Žt denně. *Cena se nemění.*

čtvrtletně Po vynechané dávce ztrácíš jeden život za tři dny. *Třetina ceny (desetinné části se zbav).*

ročně Po vynechané dávce ztrácíš jeden život za čtrnáct dní. *Desetina ceny (desetinné části se zbav).*

Pokud se potřebuješ dotýkat nějakého předmětu či trávit čas v nějakém prostředí, musíš tak činit po čas rovný intervalu mezi zraněními, pokud bys vynechal dávku. Například, abys neztrácel jeden život za hodinu kvůli tvé denní závislosti na pobyt v rakvi, musíš aspoň hodinu denně trávit ve své rakvi. Abys předešel ztrátě jednoho života za čtrnáct dní kvůli roční závislosti na návštěvu své domovské planety, musíš navštěvovat jednou ročně svou planetu a zůstat tam vždy aspoň čtrnáct dní.

Se svolením PJ si tuto nevýhodu mohou vzít i lidé; tím se vyjádří jejich potřeba brát si léčiva proti jejich chronickým onemocněním.

Ne každý takový požadavek je Závislostí. Pokud vyžaduješ odbornou péči, použij Údržbu {174}, pokud potřebuješ specifické živiny, jejichž nepožití vyústí v pomalou smrt vyhladověním, použij Odlišný jídelníček {160}.

speciální vylepšení

stárnutí Pokud jsi zraněn v důsledku vynechání denní dávky, s každým ztraceným životem zároveň zestárneš o dva roky. To platí i v případě, že normálně Nestárneš {61}. *+30 %.*

Závislé osoby, S, O

-Proměnná

Závislá osoba je NP, za kterou jsi zodpovědný, tj. tvoje dítě, manžel atd. Musíš se o tyto osoby starat. Navíc na tebe mohou tví nepřítelé skrze ně útočit, vydírat tě apod. (pokud máš Nepřítele i Závislou osobu a kostky řeknou, že se má dostavit obojí, možná by na tom PJ mohl postavit celé dobrodružství!)

Pokud taková osoba skončí v nebezpečí, bude unesena nebo se s ní stane jiná taková nepříjemná věc, musíš ji jít zachránit tak rychle, jak je to jen možné. Pokud nepůjdeš ihned na pomoc, může ti PJ odeprít body za hraní postavy. Navíc nedostaneš žádné body za herní sezení, ve kterém je závislá osoba zabita nebo zle zraněna.

Hodnotu Závislé osoby určují tři faktory : jeho schopnosti, to, jak je pro tebe důležitý, a to, jak často se ve hře může objevit.

schopnosti Určí počet bodů, za který má být tato osoba postavena. Čím víc bodů na to vymezíš, tím méně bodů za něj dostaneš — pokud se občas dokáže ochránit i sama, může to přijít vhod. V této tabulce jsou uvedeny počty bodů závislých osob a jim příslušné ceny:

Počet bodů	Cena
méně než postava	−1 bod
méně než tři čtvrtiny bodů postavy	−2 body
méně než polovina bodů postavy	−5 bodů
méně než čtvrtina bodů postavy	−10 bodů
0 a méně	−15 bodů

Je to sice trochu paradoxní, ale ano, jedna a ta samá osoba může být zároveň tvou Závislou osobou a Spojencem {86}! Sečti dohromady ceny těchto vlastností a ber je jako vlastnost jedinou; jako výhodu, pokud je cena kladná, nebo jako nevýhodu, je-li záporná. Této osobě musíš z pochopitelných důvodů (doufám!) nastavit stejný počet bodů jak u Spojence, tak u Závislé osoby. Naopak, může se lišit jejich frekvence objevování se. Před dobrodružstvím se pak háže dvakrát, poprvé na to, objeví-li se jako závislá osoba, podruhé na to, objeví-li se jako spojenec. Objeví-li se jako závislá osoba, nadělá ti potíže (třeba ho zajmou), naopak, objeví-li se jako spojenec, bude ti užitečný a dokáže se postarat sám o sebe. Pokud se objeví jako obojí zároveň, sice ti poskytne svoje dovednosti a pomůže ti, ale na druhou stranu odejde, nepřítel ho zajme, apod.; zkrátka způsobí tolik potíží, aby se to vyrovnalo se službami, které ti učinil.

důležitost Čím důležitější je pro tebe tvoje závislá osoba, tím víc se bude násobit její cena v bodech:

zaměstnavatel či známý Cítíš se sice za tuto osobu jistým způsobem zodpovědný, ale nebudeš kvůli ní podstupovat nerozumná rizika. *Polovina ceny.*

přítel Musíš pokaždé zkusit tuto osobu alespoň ochránit. Ublížení této osobě můžeš riskovat pouze v případě, že je na druhé straně vah něco mnohem důležitějšího (třeba bezpečnost mnoha lidí). *Stejná cena.*

milovaný Závislá osoba je tvým příbuzným či milencem. Její bezpečnost je na nultém místě a má vždy naprostou přednost! *Dvojnásobek ceny.*

frekvence výskytu Zvol si frekvenci výskytu podle stejnojmenného boxu {89}. Zvolená frekvence by měla sedět s příběhem Závislé osoby — je-li to třeba tvoje malé dítě, asi bude divné, aby se objevovalo jen „celkem vzácně“.

více závislých osob Body nemůžeš dostat za víc než dvě závislé osoby. Lze ale mít skupinu závislých osob — prostě zjisti cenu průměrného člena takové skupiny jako závislé osoby a zdvojnásob ji.

příklad Školní učitel má jako závislé osoby všechny své žáky. Jsou mladí (−10 bodů), vídá je dost často (dvojnásobek) a počítají se jako přátelé. Každý z nich tedy znamená −20 bodů, tj. jejich všichni dohromady stojí dvojnásobek, což je −40 bodů.

závislé osoby ve hře Jak dostáváš body, PJ bude navyšovat zároveň i body tvých Závislých osob, aby zůstaly vůči tvým bodům ve stejném poměru tak, jak byly prve. Jejich hodnota se tedy nebude měnit. Děti ale vyrostou, dospělí vydělají nějaké peníze, každý z nich se naučí nové dovednosti. Závislé osoby, které jsou kolem tebe často, se mohou stát také dobrodruhy, atd. Můžeš sice navrhnout PJ množství rozumných návrhů, ale, jak už jistě tušíš, poslední slovo je pouze na jeho straně.

Pokud je tvoje závislá osoba zabita nebo tak vážně zraněna, že PJ rozhodne, že opouští kampaň, musíš vrátit body, které jsi za ni získal. Buď je máš u sebe a vrátíš je prostě, nebo získáš novou nevýhodu (dost často se hodí Chronické deprese {146}) nebo získáš novou závislou osobu. Třetí řešení je zpravidla nevhodné, ale druhé bývá zpravidla velmi vhodné (No, my víme, však ty se bojíš oceánů už od té doby, co ta chobotnice sežrala Amyho...)

příklady závislých osob

obecné staří příbuzní, učitelé, přátelé, děti, mladší sourozenci, milenci, manželé

pro bojovníky se zločinem mladí poskoci či reportéři

pro čaroděje uředníci

pro kapitány lodí poslíčci či sluhové

pro vojáky sirotci či noví rekruti

pro kriminálníky či šílené vědce tupí přísluhovači.

Zbabělost, M, O

−10 bodů ★

Dáváš si až nezdravě pozor na svoje tělesné pohodlí. Ve chvíli, kdy jsi vyzván, abys riskoval fyzické nebezpečí, si musíš hodit na sebeovládání; pokud jsi vyzván, abys riskoval svůj život, máš −5. Pokud se hod nezdaří, musíš odmítnout se ohrožit. Výjimka je pouze jedna : zkusíš fyzické nebezpečí podstoupit bez remcání v případě, že při jeho odmítnutí by na tebe čekalo větší nebezpečí.

Zbabělost dává postih na jakékoli hody na Strach v případě, že jde o fyzické nebezpečí.

Číslo sebeovládání	Oprava hodu na Strach
6	−4
9	−3
12	−2
15	−1

V některých časech a místech na tebe budou s velmi podobným postihem reagovat vojáci, policisté apod. v případě, že budou vědět, že jsi zbabělec.

Zmatený, M, O

−10 bodů ★

Svět se ti po většinu tvého času zdá být divným a nepochopitelným místem. Nemusíš být nutně hloupý, prostě jenom pomalu pobíráš nová fakta či situace.

Funguje to vlastně tak, že se snadno a rychle zahltíš. Když jsi u sebe doma a nikdo tě nevyrušuje, funguješ normálně, ale v případě, že se dostaneš na nějaké cizí místo, nebo na místo, kde se děje více věcí naraz, musíš si hodit na sebeovládání, a pokud neuspěješ, prostě místo jakékoli rozhodné a rázné akce zamrzneš. To znamená, že nemůžeš většinou provést žádné hody na Taktiku ani u tebe není možné jiné dlouhodobé plánování. PJ by měl také určit eventuálně nějakou opravu, která vystihne množství zmatku, který se na daném místě vyskytuje — pokud se dva přátelé tiše baví ve známém pokoji, bude to vyžadovat hod bez oprav, ale návštěva v nočním klubu, kde blikají světla a tucá populární hudba, už to bude s −5 a máš-li bojovat v rádné bitvě, klidně si to zaslouží i −10.

Pokud tato nevýhoda udeří v boji, můžeš provádět akorát manévry Nic. Nejsi ale omráčen, protože jsi-li přímo

fyzicky napaden, můžeš se regulérně bránit. Proti útočníkovi dokonce můžeš provést i odvetný úder — ale ty sám nejsi nikdy nositelem akce, pouze reaguješ na to, co dělají ti bezprostředně kolem tebe, a pokud s tebou nijak neinteragují, tak pro jistotu neděláš Nic.

Značka, M, O

-5 až -15 bodů

Máš nějaký zvláštní symbol, který vždycky zanecháváš na scéně; vlastně je to takový tvůj podpis. Klasickým příkladem z fikce budiž vyryté Z jako Zorro.

jednoduchá Značku lze zanechat téměř okamžitě. Jedná se o něco jednoduchého, o něco, co nelze užít na určení identity. Značku musíš zanechat vždy, dokonce i v případě, že nepřátelé již vyrazejí dveře. Příkladem budiž vycpaný plyšák či hrací karta zanechaná na scéně. Podmínkou ovšem je, aby značka neměla žádnou zjevnou souvislost s tvou identitou a aby to zabralo minimum času. *-5 bodů.*

složitá Jako výše, ale zanechání značky zvyšuje šanci na to, že tě chytí — můžeš vyrýt do zdi svoje iniciály, poznámky, můžeš zanechat nějaké stopy atd. Zanechání takové značky trvá nejméně třicet sekund a kdokoli, kdo se bude obtěžovat scénu prohledat, získá +2 na Kriminologii a Forezní vědy při tvé identifikaci či stopování. *-10 bodů.*

umělecká Tvoje značka je tak jedinečná a pracná — vymachání protivníků ve specifickém druhu voňavky, vymalování celé scény narůžovo, sepsání dlouhé básně pro policii —, že si tím pojišťuješ svoje chycení. PJ může těm, kdo scénu zkoumají, dát nějaké důležité informace, aniž by přitom vůbec vyžadoval hod na Kriminologii či Forezní vědy. *-15 bodů.*

Můžeš mít pouze jednu značku. Více akcí (spoutání obětí fialovým telefonním kabelem, načmárání žáby na zeď a rozkopání všech počítačů v budově) ti prostě dává vyšší úroveň Značky, ale nejedná se o dva exempláře stejné nevýhody.

Značka je akce odlišná od vlastního činu — je to způsob, jakým je daná operace provedena. Vyházení souborů z počítače není Značkou, jejich znehodnocení tím, že je přepíšeš bláboly z generátoru náhodných čísel, už Značkou ale je.

Zpomalené vnímání času, M, E

-100 bodů

Toto je nevýhodný protějšek Vylepšeného časového citu {104}. Čas pro tebe běží dvakrát tak pomaleji; jedna sekunda pro tebe uplyne za dvě reálné sekundy. V boji tedy hraješ jen každé druhé kolo! (Detailistické skupiny mohou takovým chudákům nadělovat místo jednoho tahu za dvě kola půltah za kolo. Takový půltah může znamenat rozdělení manévru Pohyb do dvou fází či rozdělení Útoků tak, že první půltah je nahlášen a druhý teprve proveden).

Zranění, T, O

-5 bodů

Máš otevřenou ránu, která se nikdy docela nezahojí, ať už je to z jakéhokoli důvodu (zkažený chirurgický zákrok, zkažené kouzlo léčení atd.) Neznamená to, že postrádáš nějaké životy, pouze se touto ranou snáze dostávají do těla infekce a toxiny, které ti mohou tvá nová zranění jaksepatří osolit.

Protivník, který o tvém zranění ví, na něj může v boji úmyslně mířit; v takovém případě má -7 na zásah. Takové útoky způsobují o polovinu více poškození. Jedovaté látky, které se do rány dostanou, se počítají, jakoby pronikly tvou kůží spolu s nějakou zbraní. Pokud procházíš nějakým infikovaným územím, musíš si každodenně svou ránu ovazovat, jinak budeš na všechny hody na ZD na odolání té infekci mít -3 .

Tato nevýhoda je poměrně snadno získatelná i v běhu hry. Některé rány mohou mít i další účinky; například je-li takový člověk skalpován, moc mu to na kráse nepřidá. . .

Zranitelný, T, E

-Proměnná

Z určitých druhů útoků trpíš více poškození. Kdykoli jsi útokem typu, na který máš zranitelnost, PJ vynásobí poškození, které pronikne tvou zbrojí, určitým číslem. Běžné činitele za druh poškození (průrazné, bodné, sečné) se aplikují taktéž.

příklad Vlkodlak se zranitelností (Stříbro, $4\times$) je polechtán stříbrným nožikem za 1 sečné poškození. PJ vynásobí toto jedno poškození čtyřmi za zranitelnost, to jsou 4 poškození a násobí třemi polovinami za sečnou ránu, to je 6 poškození. Vlkodlak tedy ve výsledku utrpěl šestnásobné (!) poškození.

Bodová hodnota záleží na tom, jak často se daný útok používá a na tom, kolika se vynásobí poškození:

poškození	dvojnásobné	trojnásobné	čtyřnásobné
Vzácný	−10 bodů	−15 bodů	−20 bodů
Príležitostný	−20 bodů	−30 bodů	−40 bodů
Běžný	−30 bodů	−45 bodů	−60 bodů
Velmi běžný	−40 bodů	−60 bodů	−80 bodů

Vzácnost útoku ohodnot podle boxu Omezené obrany. PJ má ohledně vzácnosti přirozeně poslední slovo. Bez svolení PJ si nesmíš vzít více než dva druhy Zranitelnosti.

Nemůžeš být Zranitelný ničím, na co máš specifickou obranu, tj. Přirozenou zbroj omezenou na daný druh útoku, Odolného na daný druh útoku atd. Můžeš sice mít Superodolnost {91}, ale Zranitelnost celkem snižuje její účinnost.

speciální omezení

pouze unavuje Jsi zranitelný útokem, který odebírá BÚ a ne Žt, popřípadě na tebe více účinkuje nějaký běžný způsob ztráty BÚ. (třeba dvojnásobek únavy z horkého počasí apod.) −50 %.

Zvědavost, M, O

−5 bodů ★

Jsi od přírody velmi zvědavý. Nejedná se o běžnou zvědavost, která ovlivňuje všechny HP („Co je v té jeskyni? Odkud přiletěl ten talír?“), ale o doopravdovou zvědavost („Copak se asi stane, když se zmáčkne tohle tlačítko?“). Pokaždé, když se střetneš se zajímavým předmětem či situací, si můžeš hodit na sebeovládání. Pokud neuspěješ či odmítneš-li házet, musíš danou věc zevrubně prozkoumat — začneš mačkat tlačítka, hýbat s posuvníky, míchat kapaliny, tahat za páky, otvírat dveře a rozpakovávat balíky (a ještě mnohé další), i když víš, že to může být nebezpečné. Dobří hráči nebudou tento hod využívat moc často. . .

Obecně děláš vše, co je v tvé moci pro to, abys prozkoumal jakékoli předměty, které stoprocentně neznáš a jakékoli situace, které stoprocentně neznáš. Ve chvíli, kdy se střetneš s opravdovým tajemstvím, prostě se k němu nemůžeš otočit zády. Svoji zvědavost se snažíš vysvětlit každému, kdo ti ji zkusí vymlouvat. Selský rozum v tomto ohledu nepomáhá — *víš*, že je to nebezpečné, ale jsi prostě zvědavý.

Zvířecí, M, E

−10 či 15 bodů

Myslíš a reaguješ jako divoké zvíře. O „civilizovaných“ standardech morálky, etikety, vlastnictví apod. nemáš ani ponětí. Pokud tě někdo ohrožuje či straší, buď s ním bojuješ, nebo utečeš, popřípadě obojí. Nemůžeš se učit dovednosti, jejichž jádrem jsou sociální interakce a vůbec jakékoli civilizované činy. Na tyto dovednosti nemáš žádné implicitní hody.

To nutně neznamená, že se neovládáš; prostě jenom reaguješ tak, jak reagují zvířata. Zpravidla necháš být ty, kdo nechají být tebe (pokud to ovšem není tvoje jídlo!) a můžeš dokonce vyjádřit jakýsi cit vůči těm, kdo se k tobě chovají obzvláště citlivě. Nechápeš sice pojem majetku a vlastnictví tak, jak to chápou lidé, ale můžeš (v závislosti na své rase) chápat pojem „teritorium“ a všechno, co s tím souvisí. V cizím teritoriu se můžeš chovat slušně. To, jestli pokládáš lidi za bytosti s teritoriálními právy, je už na tobě! Také můžeš chápat dominanci, a můžeš respektovat nebo dokonce poslouchat osobu, která ti dokázala, že je silnější než ty.

Za svoje zvířecí chování si nemůžeš vzít Nechutný osobní zlozvyk — to je zahrnuto do ceny této nevýhody. Pokud je ale tvoje chování pro lidi a jim podobné obzvláště nechutné — ve vážnosti rovné −15bodovému zlozvyku, může PJ nařídit, že nevýhoda bude stát −15 bodů místo −10. Zlozvyky, které nesouvisí s tvým zvířecím chováním, si vzít můžeš (včetně zlozvyku „pojídá lidi“).

To, že se chováš jako zvíře, neznamená, že nejsi inteligentní, ale hraní Zvířecí postavy s vysokým IQ není rozhodně úloha zdaleka pro každého; proto PJ může tuto nevýhodu zakázat pro osoby s IQ 6 (či 10) a víc (nebo ji prostě vyhradit pro NP).

Metavlastnost Divoké zvíře {310} obsahuje tuto nevýhodu.

Zvýšená spotřeba, T, O

−10 bodů za úroveň

Potřebuješ mnohem více energie, než je běžné u normálních lidí; to znamená především, že jsi-li stroj, dojdou ti mnohem dříve baterie či benzín, pokud ne, potřebuješ jíst mnohem častěji než ti ostatní.

zvýšená spotřeba I Musíš si dávat šest jídel denně. Pokud jsi stroj, vydržíš pouze 4 hodiny.

zvýšená spotřeba II Dvanáct jídel denně nebo dvě hodiny výdrže.

a tak dále. Každá úroveň znamená dvakrát tolik jídel denně nebo dvakrát méně výdrže. Jedna úroveň této nevýhody je vhodná pro lidi s Nadváhou a obéznější nebo s nevýhodou Nenasytnost {156}.

Zvýšené nároky, T, E*-Proměnná*

Tvoje nároky na životní prostředí jsou daleko větší než nároky obyčejného člověka. Některé příklady:

extrémní teploty Vyžaduješ pobyt v teplotách nad 94 nebo pod mínus 18 stupňů Celsia. *-10 bodů.*

masivní Pro účely přežití ve vesmírné lodi či ponorce nebo vůbec kdekoli, kde jsou omezené zdroje a místo, musíš mít s sebou aspoň tunu další hmotnosti. Pokud máš nosit nějakou ochrannou atmosféru, váží vždy aspoň tunu. *-10 bodů.*

tlakovaný K přežití vyžaduješ extrémně velký tlak, takže na planetách zemského typu máš šanci pouze v odděleném natlakovaném kontejneru. *-10 bodů.*

radioaktivní Jsi radioaktivní nebo vyžaduješ radioaktivní prostředí. *-10 bodů.*

PJ může povolit i jiné druhy Zvýšených nároků; pokud tyto nároky nebudou příliš exotické, měly by stát –10 bodů za kus. Pokud máš více takových požadavků, sečti jejich ceny, ale celková cena nesmí přesáhnout –40 bodů.

Zvýšené nároky reprezentují logistické potíže s tvou podporou života, zatímco Závislost {177}, Údržba {174} a Odlišný jídelníček {160} mají účinek přímo na zdraví, a to bez zahrnutí tohoto faktoru. Stejný požadavek se může zařadit do více kategorií, pokud způsobuje problémy s logistikou a má následky na tvoje zdraví. Také si dej pozor na to, že Závislost, kterou můžeš umlčet vdechnutím pěti gramů prášku, tě ještě neopravňuje k získání Zvýšených nároků za natlakovaný kontejner přeplněný hromadou věcí! Ohledně tohoto je slovo PJ konečné.

S povolením PJ si mohou tuto nevýhodu brát i normální lidé. Pak bude představovat jejich zvláštní požadavky, které si vynucuje jejich nemoc.

3.6 Výstřednosti

Výstřednost je taková malá zvláštnost, která tě odlišuje od ostatních. Její hodnota je sice záporná, ale neznamená to nutně nevýhodu. Například podstatná vlastnost jako Hamiznost je sice nevýhodou, ale pokud si necháváš platit vždy zlatem, je to jenom výstřednost.

Můžeš si vzít až pět výstředností po –1 bodu za kus, a učiníš-li tak, máš pět dalších bodů na utracení. Také můžeš odkoupit svou výstřednost v běhu hry zaplacením jednoho bodu, ale nemusíš to tak dělat. Cenově jsou výstřednosti sice bezvýznamné, ale herně nikoli; právě ony totiž dělají z hromady čísel postavu.

Výstřednosti mohou být tělesné nebo mentální. Tyto pojmy znamenají pro výstřednost totéž, co znamenají pro výhodu a nevýhodu.

3.6.1 Mentální výstřednosti

Mentální výstřednosti jsou malé vlastnosti osobnosti. Je to taková dohoda mezi tebou a PJ : „Souhlasím s tím, že budu hrát tyto a tyto maličkosti dotvářející mou postavu. Výměnou mi za to dáš pár bodů navíc.“ Výstřednosti ale musíš hrát. Pokud si vezmeš výstřednost „Nemá rád výšky“, ale budeš čile šplhat po stromech a skalách a lézt na vysoké útesy pokaždé, když to budeš potřebovat, měl by tě PJ penalizovat za špatné hraní; a bodů, které nedostaneš kvůli tomuto, bude mnohem víc než ten jeden, který jsi za výstřednost dostal, takže se ujisti, že vše, co sis vybral, chceš doopravdy hrát.

Hráči by mělo být povoleno odstranit či změnit výstřednost, pokud se během hry stane něco, co takovou změnu v osobnosti postavy může odůvodnit. PJ by také měl nechat postavy, ať si ze svých pěti výstředností vezmou pouze některé a ten zbytek jim pak po několika herních sezeních doplnit. Nejzajímavější výstřednosti vznikají totiž až v průběhu hraní postav!

Aby byla mentální výstřednost mentální výstředností, musí splňovat aspoň jedno z těchto dvou kritérií:

- Vyžaduje určitou akci, chování či nějakou volbu, ale pouze čas od času. Žádaná činnost zabere jen málo času a není ani zvlášť nepříjemná, ale musí to být něco, co lze v průběhu hry odehrát; nesmí se jednat o zcela pasivní věc.
- Občas dostaneš nějaký malý postih. Herní účinky si dohodni s PJ.

Jako výstřednost lze vzít více-méně jakoukoli obyčejnou nevýhodu, ale (pokud není účinek přímo popsán u dané nevýhody i na úrovni výstřednosti) její účinky budou mnohem méně omezující.

příklad „Nosí černé oblečení“ — to není žádná výstřednost, protože to nemá žádné negativní vedlejší účinky a je to docela pasivní. Uznat lze ale třeba už i „Obléká se jako stereotypní nekromant“, o čemž PJ rozhodne, že dává –1 na reakce od příliš zbožných lidí.

- pečlivý** Děláš na jednom úkolu, dokud není hotov, a pak teprve děláš na dalším. Na dlouhé úkoly dostaneš +1, ale máš -3 na zaznamenání někoho, kdo tě chce vyrušit.
- snášenlivý** Jednoduchá forma xenofilie {176}. Dobře vycházíš s jinými rasami a druhy. Divné věci tě zřídka kdy obtěžují.
- opatrný** Osekaná Zbabělost {179}. Jsi od přírody nesmírně opatrný, vždycky očekáváš nebezpečí. Věnuješ více času i peněz na přípravu, aby ses během akce nemusel potýkat s nebezpečím.
- šovinismus** Extrémně nízká úroveň Nesnášenlivosti {158}. Vždycky si všímáš rozdílů v pohlaví, barvě kůže atd., ačkoli to ještě neznamená, že na někoho jiného reaguješ hůř. Útlocitní lidé na tebe mohou občas reagovat s -1.
- kodeks cti** Jedná se o nějaký triviální kodeks cti {149}. Například trváš na tom, aby se muži k ženám chovali jako gentlemani atd.
- blud** Docela triviální blud {137} si můžeš vzít jako výstřednost. Neovlivňuje ani tvoje každodenní žití, ani si ji pravděpodobně nikdo nevšimne, ale musíš tomu pevně věřit (Země je placatá. Pentagon ovládá obchody se zdravou výživou. Ponožky způsobují kožní choroby na nohou.)
- nechuť** Jakoukoli z fobií {141} můžeš mít na úrovni pouhé „nechuť“. Pokud máš k něčemu nechuť, musíš se tomu vyhýbat, ale pokud bys s tím přišel do styku, nezanechá to na tobě následky (jako by se stalo u fobie). Ale : nechuti nemusí být akorát dehydrované fobie — svět je přece plný věcí, které lze nemít rád. Že ne? Tak třeba : kočky, myši, násilí, telefony, mrkev, televizi, jabka, hrušky, švestky a daně ☺.
- rozptýlený** Chabý výluh Nesoustředěnosti {158}. Snadno tě lze vyrušit od práce. Na dlouhodobých projektech se ti nepracuje dobře a ve chvíli, kdy máš co dělat s jakýmkoli dlouhým úkolem, máš -1 na to, co při jeho plnění používáš.
- tupý** Nejsi sice přímo Neoriginální {156}, ale raději se přidržíš starých a osvědčených metod.
- zvyky a výrazy** Mohou obsahovat spoustu věcí : třeba neustálé říkání „Jehošafat!“ či neustálé metání stříbrňákem do vzduchu. A nebo to, že si nikdy nesedneš zády ke dveřím. . . možností je spousta.
- skromný** Slabá forma Sebeobětavosti {167}. Máš tendence dávat přednost potřebám ostatním či potřebám skupiny před potřebami sebe samého.
- představivost** Jsi ne studna, ale fontána nápadů — máš víc než dost chuti je pořád někomu sdělovat. Mohou (ale nemusí) to být dobré nápady, ale to už jsme zase někde jinde. . .
- neschopnost** Na vykonávání jedné dovednosti jsi prostě nemotorný. Nemůžeš se ji naučit a tvůj implicitní hod má -4. Nemůžeš být neschopný pouze v jednom případě užití schopnosti, takže jsi-li třeba neschopný na Palné zbraně, jsi neschopný se všemi Palnými zbraněmi. PJ může některé neschopnosti zakázat, a to zvláště v případech, kdy by se nedostaly vůbec do hry.
- preference** Pokud něco preferuješ, budeš to vyhledávat, jak nejvíc je to možné. Může to být cokoli : keramické sovy, blyštivé nože. Není to chorobné chování — pouze preference.
- malá závislost** Závislost {177} si lze vzít jako výstřednost, pokud jsi závislý na droze, která stojí podle tam uvedených pravidel 0 bodů a způsobuje psychickou závislost.
- vlezlost** Nižší verze Zvědavosti {181}. Vždycky strkáš svůj nos, kamkoli je to možné. Obzvláště rád jej pak strkáš do cizích záležitostí (což může občas vyvolat postih na reakce).
- posedlost** Celkem běžnou a skoro rozumnou Posedlost {164} si můžeš vzít jako Výstřednost. Třeba doufáš, že získáš dost peněz na koupi farmy (lodi, vesmírné lodi, hradu).
- změna osobnosti** Jedná se o výluh Rozpolcené osobnosti {166}. Trpíš plnou mentální nevýhodou, ale pouze za okolností, které můžeš ovlivnit. Tak třeba : jsi Tyranem, přebereš-li alkoholických nápojů, jsi Pyromanem, sešleš-li kouzlo Vytvoř oheň.
- pyšný** To je Sobectví {169} na úrovni výstřednosti. Dost ti jde o osobní úspěch, bohatství či společenské postavení. NP s touto zvláštností budou reagovat s -1 na rozkazy, urážky či společenské shazování.
- vnímavý** Lehký případ Shovívavosti {167}. Dokážeš si představovat city a motivace ostatních a máš zpravidla větší chuť jim pomáhat.
- seriózní** Tohle je velmi nízká úroveň Netečnosti {158}. Je pravděpodobné, že ignoruješ záležitosti, které se tě přímo nyní netýkají.
- značka** Značka na úrovni výstřednosti — nelze ji užít na zjištění tvé identity, lze ji zanechat ihned. Jinak platí to, co je popsáno u Značky {180}.
- odtažitý** Jsi raději sám. Akci jednotlivce upřednostníš před akcí skupiny. Jedná se vlastně o minimální verzi Samotářství {167}.

přísaha Nějaká nepříliš vážná Přísaha {165} — tak třeba : nikdy nepít alkohol, chovat se vybraně k ženám, platit desetinu svého příjmu své církvi — může být brána jako výstřednost.

3.6.2 Tělesné výstřednosti

Tělesné výstřednosti jsou tělesné nevýhody, které omezují jen vzácně nebo málo. Nevyžadují žádné přidavné hraní postavy, prostě dávají určité malé postihy na herní činnosti.

Na rozdíl od mentálních výstředností nelze tělesné výstřednosti měnit — to nedává o nic větší smysl než výměna Jednoho oka za Jednu ruku, aspoň ve většině případů. Také je zpravidla nutné tyto výstřednosti vyplnit již při tvorbě postavy, protože je nelze získat až v běhu hry.

slabost ze zrychlení Jsi náchylný na negativní účinky velkého zrychlení. Pokud si hážeš na ZD, aby se zjistilo, dokážeš-li se jim vyhnout, máš −3.

alkoholová slabost Alkohol ti mří „přímo do hlavy“. Otrava alkoholem se dostaví mnohem dříve než u normálních lidí; proto máš na jakýkoli hod na ZD související s pitím alkoholu −2.

křivonohý Tvůj pohyb sice není ovlivněn, ale máš −1 na Skákání. Někteří lidé to budou považovat za směšné; ti pak budou reagovat s −1.

neplave Ve vodě se vždycky potopíš. To se nejspíše uplatní na stroje, ale pokud jsi příslušníkem nějaké prokleté rasy, proč ne...

výrazné rysy Máš nějaký tělesný rys (třeba zářivě modré dlouhé vlasy), který ti znemožňuje se zamíchat do davu. Máš −1 na Převleky a Mizení v davu a ostatní naopak mají +1 na tvoje určení v davu a pronásledování. Některé výrazné rysy se mohou odvozovat od plných nevýhod. Tak třeba albín (někdo bez jakéhokoli přirozeného pigmentu, tj. s růžovými očima, světle růžovou či bílou kůží a bílými vlasy) má Výrazné rysy, ale ty pouze plynou z jeho Slabosti (Sluneční svit). Porovnej to s Nepřirozenými rysy {23} a Nadpřirozenými rysy {152}.

strašné kocoviny Pokaždé, když trpíš nějaké postihy kvůli tomu, že jsi předchozího večera vypil přemíru alkoholických nápojů, přičte se ti ke všem ještě −3. Kocovina trvá o tři hodiny déle.

menší závislost Drogovou závislost {139} si můžeš vzít jako výstřednost v případě, že jsi závislý na droze, která způsobuje psychickou závislost a stojí podle tam uvedených pravidel 0 bodů.

malé handicapy Většinu obyčejných fyzických nevýhod si můžeš vzít jako zvláštnost, prostě jenom užij nějakou slabou a vyždímanou verzi. Například jsi-li takto Chromý {147}, můžeš tím reprezentovat vypadávající koleno. Nesnáze se z tímto handicapem objevují jen zřídka, ale pokud k tomu už dojde, jsou dost nepříjemné. Pokud si vezmeš takový handicap, PJ ti může dát −1 k hodům na atribut, dovednost či reakci, podle toho, jak to logicky do situace zapadne a jak to bude vhodné.

žaludeční slabost Ve chvíli, kdy je potřeba se vyhnout projevům žaludeční nevolnosti (postihy k atributům / zvracení / obojí) máš na ZD −3.

bezpohlavní (nebo Odpohlavněný ☺) Zatímco je celkem běžné, že příslušníci tvé rasy, pohlaví a věku mají nějaké pohlavní orgány, ty je prostě postrádáš — nebo u tebe vůbec pohlaví určit nelze (pak se ale bude předpokládat tvoje pohlaví podle vzhledu). Může to být záminkou pro společenské stigma, sníženou úroveň tělesného vzhledu či nadpřirozené rysy. Má to ale i mírné výhody : jsi imunní na svádění a nikdy se nemůžeš náhodou stát rodičem (no, ani o své vlastní vůli ne, má-li se říct pravda) To je víc než obyčejná „čistota“, která je za 0 bodů a která je při vši pravděpodobnosti navíc pouze dočasná...

3.7 Nové nevýhody

Pokud PJ bude zkoušet vyrábět vlastní nevýhody, budiž to uvítáno. Platí zde přibližně podobné směrnice jako u Nových výhod {129}. Pozor ovšem! Nevýhody jsou snáze zneužitelné než výhody — špatně navržená výhoda může být sice moc silná, ale stojí nějaké body, takže to není žádná hračka zadarmo — ale nevýhoda, která postavu neomezí, ji nějaké body přidá. To je hračka zadarmo! Zapamatuj si „zlaté pravidlo“ výroby nevýhod : „nevýhoda“, která nikoho neomezí, není žádnou nevýhodou.

3.7.1 Úprava existujících nevýhod

Z existujících nevýhod můžeš jednoduše vyrábět nové podobně, jak je to popsáno u výhod : přejmenováním, předefinováním, kombinováním, upravováním a doladováním. Můžeš třeba vzít Slabost (Sluneční světlo, 1k za 30 min, Proměnné −40 %) [−9] a výstřednost Výrazné rysy [−1] a pojmenovat to jako Albinismus [−10].

Některé již existující nevýhody jsou dost variabilní a dá se do nich napasovat leccos. Mezi ně patří hlavně Drogová závislost, Kodex cti, Chorobné chování, Bludy, Závislosti, Osud, Kodex víry, Hrůza, Fanatismus, Zvýšené nároky, Nesnášenlivost, Údržbu, Posedlost, Nechutné osobní zlovyky, Fobie, Odlišný jídelníček, Alergie, Pocit závazku, Nadpřirozené rysy, Přísahy, Slabost a Zranitelnost. Když kombinuješ nějaké nevýhody, můžeš k nim přidat i nějaké výhody, čímž se sníží účinná cena nevýhody. Například kladná Reputace může být přidána k nějaké „dobré“ vlastnosti osobnosti (jako Poctivosti či Pravdomluvnosti), která je ale v GURPSech brána jako nevýhoda, protože omezuje možnosti postavy.

A vposled pamatuj, že omezuješ-li nevýhodu pomocí možností {111}, omezení sníží počet bodů, který získáš. Pokud třeba uplatníš -40% omezení Přístupnost na -15 bodovou nevýhodu, stane se z ní -9 bodová nevýhoda. Pokud proletíš tuto kapitulu rychle a podíváš se na speciální možnosti, nalezeš pár příkladů (Několik nevýhod má i speciální vylepšení, které zvyšuje cenu nevýhody, jako třeba Berserk {135})

3.7.2 Docela nové nevýhody

Směrnice zde uvedené pro výrobu zcela nových nevýhod jsou dost podobné těm, které jsou uvedeny u výhod {129}.

1. **Občasné postihy k atributům.** To, že -1 k SL a ZD je -10 bodů a -1 k OB a IQ je -20 bodů, už víme, tak se podle toho zařídíme. Tak je určena základní cena postihů k atributům a dále je zapotřebí pouze tuto cenu snížit, a to podle toho, jak často se postih aplikuje. Například, pokud máš Citlivost na Jed (-2), je to -2 k ZD (základní cena -20), což se ale sníží na dvě pětiny kvůli tomu, že se to započítá pouze při hodech na odolání jedu, což je sice celkem běžné, ale ještě stále speciální užití. Výsledek? -8 bodů.
2. **Postihy na hody na dovednosti.** S těmi se můžeš vypořádat pomocí výstřednosti Neschopnost — každé -4 na jednu konkrétní dovednost mají cenu jednoho bodu. Ano, tato směrnice není symetrická s odpovídající směrnicí u výhod a je tomu tak schválně. Je to tak proto, že si hráči zpravidla volí dovednosti, na něž mají jejich postavy nadání a na druhou stranu, dovednosti, které jejich postavě moc nevoní, prostě ignorují. Postih v Neschopnosti lze pro tyto účely změnit na -3 či -5 bez toho, aby se nějak výrazně poškodila vyváženost hry.
Pokud musíš ohodnotit postih na celou skupinu dovedností, spočítej si to jako Talent na všechny tyto dovednosti; jeho hodnota pak budiž vynásobena mínus jednou. Toto pravidlo dělá z postihu na skupinu dovedností mnohem větší nevýhodu, než jaká by vznikla prostým součtem Neschopností. Je to proto, že je dost těžké obejít neschopnost v celém velkém oboru, který není k zahození.
3. **Postihy na reakce.** Spočítej hodnotu postihu na reakce podle pravidel Reputací. Přitom sám reakční postih z žádné reputace vyplývat nemusí — prostě jen použiješ k tomu vhodná pravidla.
4. **Unikátní nevýhody.** Unikátní nevýhody lze ocenit pouze pomocí porovnání. Podívej se na podobné nevýhody v systému a podle toho zkus svou novou nevýhodu ohodnotit co nejobjektivněji.

3.7.3 Uzávěrka ceny

Konečná cena nevýhody je rovna součtu cen jejích činitelů, popřípadě ještě s nějakými úpravami, pokud se to bude PJ zdát vhodné. Vzácná nevýhoda může občas vynést víc bodů, protože bude méně pravděpodobné, že půjde odstranit, asi bude generovat postihy na reakce apod., ačkoli je sama o sobě méně závažná než nevýhoda běžná, kterou lze zato snadno a rychle pomocí prostředků relativně dostupných negovat či odstranit na trvalo, a to i kdyby sama o sobě nadělala víc problémů než ta první.

Platí ale, že bodová hodnota nevýhody by neměla být hodnotou přesně opačné výhody násobená mínus jednou. Je to hlavně proto, že většina vlastností v GURPSech je asymetrická, protože jsme všechno upravili pro lidskou normu a pro dobrodružné hrdiny. Například, Jedna paže je dost tvrdá nevýhoda a proto stojí -20 bodů : kdokoli s jednou rukou má dost omezené použití dovedností; na druhou stranu, Další ruce stojí pouhých 10 bodů za kus. Je to tak proto, že Další ruce se ve většině herních činnostech moc neuplatní. Je také důležité, aby si hráči uvědomili, že zajímavé mohou být oba extrémy nevýhody (Zvědavý vs. Netečný) nebo výhody (těba Odvážlivec vs. Selský rozum)

Kapitola 4

Dovednosti

„Dovednost“ je jakýsi druh znalosti. Může jít o judo, fyziku, automechaniku, kouzla. Každá dovednost je od ostatních více méně oddělená, ačkoli studium některých dovedností ti může usnadnit studium jiných dovedností. Funguje to celkem stejně jako v reálném životě — s nějakými dovednostmi začneš a během hry se nějaké další naučíš (strávíš-li dostatek času cvičením)

Existuje tzv. „úroveň dovednosti“ — to je číslo, které říká, jak dobrý ve výkonu dané dovednosti jsi. Čím vyšší číslo, tím líp to umíš. Třeba „Krátký meč 17“ znamená, že s krátkým mečem zacházíš na úrovni 17. Pokud zkusíš něco udělat, hodíš ty nebo PJ 3k proti úrovni dovednosti (samozřejmě s určitými úpravami za nevhodné podmínky apod.) Pokud padne stejně nebo méně než je tvoje účinná dovednost (to jest tvoje úroveň dovednosti opravená kvůli situaci), uspěješ! Hod 17 a 18 znamená obzvláštní, tak řečený kritický neúspěch. Více o hodech a opravách je v druhé knize v kapitole Hody na úspěch.

Každá dovednost je ohodnocena několika způsoby, aby se ukázalo, jaký základní atribut je podkladem pro danou dovednost, jak těžké je naučit se takovou dovednost, jestli je dovednost nějak omezena v tom, kdo se ji může naučit, jestli má široký nebo úzký záběr apod.

4.1 Základový atribut

Každá dovednost je založena na jednom ze čtyř základních atributů (nebo vzácněji na Vnímání či Vůli). Úroveň tvé dovednosti se spočítá přímo z hodnoty základového atributu; čím vyšší je hodnota základového atributu, tím jednodušší bude pro tebe naučit se danou dovednost na dostatečně vysoké úrovni. Pokud koncept tvé postavy volá po množství dovedností se stejným základovým atributem, možná se vyplatí si koupit tento atribut dost vysoký, protože tě to bude ve výsledku velmi pravděpodobně stát méně bodů.

Jak si zvolit počáteční dovednosti

Stejně jako stojí body atributy a výhody, stojí body i dovednosti. Ze svých mnoha bodů na začátek bys měl aspoň něco investovat do dovedností. Bylo by dost divné, abys neměl žádné dovednosti (i u malého dítěte by to bylo divné!) Tvoje počáteční dovednosti musí sedět k tvému pozadí. Čím jsi bohatší a výše postavený, tím víc tě PJ nechá si vybírat — mocní a bohatí se mohou dokázat naučit spoustu zajímavých věcí. Existují ale i dovednosti, které se pro začátek příliš nehodí. Dovednosti, které někomu jako jsi ty prostě nejsou dostupné, by ti PJ měl zakázat. Například lovec z doby kamenné nemůže být pilotem stíhačky, viktoriánský gentleman bude stěžít (pokud nepodá dost dobré vysvětlení a nebude mít Neobvyklé pozadí) asi začínat jako schopný čaroděj a nějaký dobrodruh z dob ještě nenastalých asi nebude umět šermovat mečem (i když, možné je všechno... ☺)

Dovednosti založené na **SL** záleží pouze na síle svalů, což je dost vzácné. Spíše se setkáš s dovednostmi založenými na **OB**, které záleží na koordinaci a reflexech. Sem patří hlavně všelijaká atletika, všechny dovednosti boje se zbraní i bez ní a většina dovedností na řízení vozidel.

Dovednosti založené na **IQ** vyžadují nějaké znalosti, kreativitu či schopnost přemýšlet. Sem patří dovednosti umělecké, vědecké, společenské či magické.

Dovednosti založené na **ZD** vyžadují určité fyzické předpoklady, tj. třeba : správnou osobní hygienu, kapacitu plic, správné držení těla apod.

Dovednosti založené na **Vnímání** většinou vyžadují zjištění malých rozdílů. Je to běžné pro dovednosti, které se používají na detekci stop a skrytých předmětů.

A nakonec, dovednosti založené na **Vůli** potřebují k úspěchu mentální soustředěnost. Většina z nich se používá na odolání mentálním útokům, přecházení do jiného stavu mysli či zaměření „vnitřní síly“.

4.2 Úroveň obtížnosti

Některé dovednosti jsou zřejmě obtížnější na studium než dovednosti jiné. GURPSy používají čtyři úrovně obtížnosti. Obtížnost ohodnocuje, kolik bodů musíš platit pro určitou úroveň dovednosti. Čím obtížnější, tím víc bodů.

lehké dovednosti jsou takové, které se naučí každý obyčejný člověk za nepříliš dlouhou dobu, ať už proto, že pro většinu lidí je to zcela přirozené či proto, že na dané věci vlastně není vůbec co se učit.

průměrné dovednosti zahrnují většinu bojových dovedností, obyčejných dovedností, které člověk používá při práci a praktických společenských či přeživacích dovedností, které používají lidé celkem běžně. Toto je nejběžnější úroveň obtížnosti dovednosti.

těžké dovednosti vyžadují intenzivní (většinou (i) teoretické) studium. Sem patří většina „akademických“ dovedností a komplexní atletické a bojové dovednosti, které vyžadují roky tréninku. Taký se sem řadí většina kouzel.

velmi těžké dovednosti jsou takové, které jsou nedostupné, mimozemské či z něčí vůle uvedeny v neznámost. Některé vědy, mnoho mocných kouzel a tajných bojových technik spadá právě do této kategorie.

4.3 Úroveň technologie

Výkon určitých dovedností může být na různých ÚT různý. Pokud dovednost trpí těmito rozdíly, je za jejím názvem připsáno /ÚT. To znamená, že když si dovednost bereš, musíš se ji naučit na určité ÚT. ÚT, na které si dovednost pořizuješ, musíš uvést už při koupi dovednosti. Tak třeba Chirurgie/ÚT4 značí verzi Chirurgie na ÚT 4. Je ovšem doufám jasné, že Chirurgie/ÚT4 (urazit pacientovi ruku sekerou) nemá nic společného s Chirurgií/ÚT9 (odejmout ruku jeho klonu a přimontovat ji tam, kam patří).

Takovéto dovednosti se učíš na své vlastní ÚT. Zvolit si můžeš dovednosti i z nižší ÚT; učit se můžeš pouze dovednosti z vyšší ÚT, a to ještě v případě, že máš nějakého učitele a nejedná se o dovednost založenou na IQ. Učení dovedností založených na IQ z vyšší ÚT nejdřív vyžaduje, abys nějak zvýšil svou osobní ÚT.

Technologické dovednosti závisí na použití jazyků, nástrojů či obojího. To znamená, že je mohou provozovat a učit se je pouze bytosti s IQ 6 a vyšším. **Výjimka** : Roboti a jiné automaty se mohou takové dovednosti učit i s IQ 5 a menším, protože tyto dovednosti pro ně znamenají spouštění programů. Programování ale samozřejmě není učení.

Postihy za rozdíly v ÚT

Dovednosti závislé na ÚT samozřejmě fungují nejlépe s určitými nástroji a postupy z jejich vlastní ÚT. Když pracuješ s vybavením či používáš postupy, které nejsou ze stejné ÚT jako tvoje dovednost, dostaneš ke svému hodu určité postihy.

Dovednosti založené na ÚT a IQ

Takové dovednosti představují studium určitých metod a nástrojů běžných pro danou ÚT. Ve chvíli, kdy používáš tyto dovednosti s vybavením z vyšší ÚT (které funguje na základě vědeckých a technických principů, které ti nejsou známy) či nižší ÚT (které funguje na základě principů, které jsou již překonány a přinejlepším jste je na škole brali pouze jako „historickou poznámku na okraj“), dostaneš postihy a v krajních případech ti může být výkon dovednosti znemnožněn docela.

Pokud je ÚT náradí, se kterým pracuješ vyšší než ÚT dovednosti, kterou používáš, máš opravu -5 za každou úroveň rozdílu. Na ÚT o aspoň 4 vyšší už dané náradí použít nelze. Naopak, je-li ÚT náradí nižší než ÚT dovednosti, platí, že rozdíl 1 ÚT je -1 a každá další úroveň znamená další -2 .

Jiné dovednosti založené na ÚT

Jiné dovednosti založené na ÚT ti umožní používat náradí z jiné ÚT, protože nevyžadují pochopení toho, jak náradí funguje. Třeba pistolník z ÚT 5, který si zvykl střílet ze svého Colt Peacemakeru, může považovat Colt Python z ÚT 7 za trochu divný, ale bude mít se střílením z něj jen celkem málo problémů.

Pro takové dovednosti se uplatňuje postih -1 za ÚT rozdílu mezi dovedností a náradím. Takže stejně jako pistolník z ÚT 5 bude mít -2 na střílení z revolveru na ÚT 7, bude mít policista z ÚT 7 stejně -2 na střílení z revolveru z ÚT 5.

4.4 Předpoklady

Některé dovednosti mají jiné dovednosti jako předpoklad. Stává se to hlavně v případě, když je pokročilá dovednost založena na dovednosti méně pokročilé. Abys mohl předpoklad považovat za splněný, musíš v něm mít aspoň jeden bod.

Některé dovednosti také vyžadují jiné dovednosti na nějaké minimální úrovni. To pak znamená, že požadavek je splněn pouze v případě, že daná dovednost má nejméně takovou úroveň, jaká je vyžadována.

Pár dovedností má jako předpoklad nějakou výhodu. Aby ses mohl naučit takovým dovednostem, musíš danou výhodu mít. Pokud tuto výhodu nemáš a nemáš v běhu hry žádnou možnost jejího získání, v tom případě daná dovednost pro tebe bude navždy nedostupná.

4.5 Obory

V seznamu dovedností může být záznam, který reprezentuje celou kategorii celkem podobných dovedností, které sdílejí i jméno. Jako příklad budiž uvedeno Zbrojírství {259} a Přežití {234}. Takové dovednosti se označují v seznamu dovedností mečíkem †. Dovednosti uvnitř takové kategorie se pak nazývají „obory“ dané kategorie. Když si koupíš takovou dovednost, musíš při tom určit, kterému jejímu oboru se naučíš. V osobním deníku se to zaznamená jako dovednost (obor). Třeba Zbrojírství (Palné zbraně) nebo Přežití (Arktické).

Můžeš se samozřejmě naučit i více oborů jedné takové dovednosti. Mezi obory jsou většinou výhodné cenové poměry, takže další obory stejné dovednosti můžeš nakoupit levněji.

4.5.1 Nepovinné obory

Obory nemusí být povinné — to platí hlavně u „akademických“ dovedností založených na IQ, jako třeba u Literatury či Fyziky. Tyto dovednosti mají nesčetné obory, ale nemusíš si zvolit žádný z nich. Prostě vezmeš-li si dovednost bez oboru, umíš od všeho trochu — bereš to prostě obecně. Je ale možné jít hloub do určitého oboru, což je reprezentováno tím, že si vezmeš daný obor. Toto lze provádět pouze s dovednostmi založenými na IQ, které nejsou Lehké a u kterých je to vzhledem k nim samým i době, ve které hrajete, logické.

Seskupené dovednosti

Dovednosti, které spolu aspoň nějak vzdáleně souvisí a používají stejná pravidla, se v seznamu mohou ocnout pouze v jednom záznamu. Pokud daná dovednost neříká, že si musíš zvolit nějaký obor a přitom se viditelně jedná o nějaký soubor dovedností, pak záznamy v této dovednosti představují samostatné dovednosti, nikoli obory. K zápisu do osobního deníku použij pouze název daného podzáznamu.

Příklad : Dovednosti šermu zbraní pro boj zblízka jsou seskupeny pod Zbraní pro boj zblízka {257}. Pokud se jdeš učit šermovat krátkým mečem, piš prostě Krátký meč místo Zbraň pro boj zblízka (Krátký meč), protože Zbraň pro boj zblízka žádnou dovedností není, tím méně je tedy Krátký meč jejím oborem.

Zvyk

Jakákoli dovednost, jejímž účelem je manipulovat s vybavením — třeba Paprskové zbraně/ÚT11 (Pistole) či Řízení/ÚT7 (Auto) — je zatížena postihem v případě, že jsi nucen nakládat s typem předmětu, na který nejsi zvyklý. Tak třeba, byl-li bys trénován s laserovou pistolí a pak dostal do ruky pistoli blasterovou, byla by ti nezvyklá a již bys fasoval postih. Pokud není uvedeno jinak, nezvyklý předmět dává −2 na použití dané dovednosti s předmětem.

Není samozřejmě žádné omezení toho, na kolik druhů pistolí, aut, letadel apod. můžeš být zvyklý. Ve chvíli, kdy jsi zvyklý aspoň na šest předmětů z dané dovednosti, PJ může, potkáš-li nové zařízení z této skupiny, házet proti tvé dovednosti. Pokud uspěje, automaticky jsi zvyklý i na zařízení, které jsi potkal. Ve chvílích, kdy je to logické, může PJ nařídit, že předmět, který máš v ruce, je natolik podobný některému z těch, na které jsi zvyklý, že jsi na něj zvyklý taky.

Zvyklosti pro začátečníky

Postavy si mohou na začátku vzít až dvě zařízení, na která jsou zvyklé, za každý bod v dané dovednosti. Máš-li třeba čtyři body v dovednosti Palné zbraně (Pistole), můžeš být zvyklý až na osm všelijakých druhů pistolí. Stejně jako obory i zvyklosti se vyskytují u mnoha dovedností, nejedná se ale o tu samou věc. Řízení (Auto) je obor Řízení a je to tedy jiná dovednost než Řízení (Lokomotiva); abys znal obojí, musíš si obojí pořídit. Oproti tomu „Volkswagen Brouk“ je jenom zařízení, na které můžeš být zvyklý, máš-li Řízení (Auto) a můžeš si je vzít jako jedno ze zařízení, na(knihajsi zvyklý, pokud si tu dovednost pořídíš.

Pokud si vezmeš nepovinný obor, prostě запиš dovednost i s jejím oborem, jako by sis vybíral obor povinný. Daný obor se naučíš, jako by byl o jednu úroveň lehčí, než je obecná dovednost. Pokud není ale psáno jinak, požadavky jsou stále stejné. Obecná dovednost má implicitní úroveň rovnu úrovni oboru −2. Tuto dovednost používáš ve chvíli, kdy potřebuješ zodpovědět nějakou otázku, která nenáleží do tvého oboru. Jakákoli dovednost, u které je nějaká možnost implicitní úrovně závislá na obecné dovednosti, může takto záviset i na nějakém jejím oboru, ale v tom případě je zatížena ještě −2 navíc.

příklad Chemie je IQ/Těžká a nevyžaduje žádný obor. Můžeš si vzít nějaký nepovinný obor, třeba Chemii (Analytickou), jako by byla o úroveň lehčí, tedy IQ/Průměrná. Tvoje obecná Chemie by měla implicitní

úroveň Chemie (Analytická) –2. Kovozpracování, které má normálně implicitní úroveň rovnu Chemii –5, může mít implicitní úroveň rovnu i Chemii (Analytické) –7.

4.6 Nákup dovedností

Pokud se chceš naučit (nebo si vylepšit) nějakou dovednost, musíš na to přirozeně vydat nějaké body. Utracením bodů dostaneš úroveň dovednosti na nějakou použitelnou hodnotu. Povrchní znalost snad v jakékoli dovednosti lze získat celkem snadno, ale pak už musíš podstupovat výcvik a všechny takové věci, což znamená prodloužení a hlavně prodražení.

Bodová cena dovednosti záleží na dvou věcech : za prvé na tom, jaké úrovni v ní chceš dosáhnout, za druhé na tom, jak je složitá. Pak se stačí podívat do tabulky ceny dovedností (níže). První sloupec ukazuje úroveň dovedností. Přitom je uvedena pouze závislost na základovém atributu. Pokud by tedy byla tvoje OB rovna 12, úroveň –1 by znamenala vlastně 11 (12–1), úroveň 0 by znamenala 12 a úroveň 1 by byla 13. Další sloupce obsahují ceny pro danou úroveň dovednosti a danou obtížnost dovednosti. Dovednost může být Lehká, Průměrná, Těžká, Velmi těžká — to už jsme rozebírali výše. Těžší dovednosti jsou samozřejmě dražší!

Příklad : Válečník s OB 14 si přeje umět Krátký meč (OB / Průměrná) na úrovni 17. Jelikož 17 je rovno jeho OB+3, podívá se do řádku s nadpisem +3 a sloupce s nadpisem Průměrná. Tam nalezne cenu : 12 bodů.

úroveň/obtížnost	lehká	průměrná	těžká	velmi těžká
atribut-3	—	—	—	1
atribut-2	—	—	1	2
atribut-1	—	1	2	4
atribut	1	2	4	8
atribut+1	2	4	8	12
atribut+2	4	8	12	16
atribut+3	8	12	16	20
atribut+4	12	16	20	24
atribut+5	16	20	24	28
každé další +1	+4	+4	+4	+4

Kromě délky života tě nic neomezuje v tom, jak dobrý můžeš být v jakékoli dovednosti. Použitelné maximum pro většinu dovedností je ale stejně někde mezi dvaceti a třiceti — potíže, které dokážou být pro takovou úroveň nějakou výzvou jsou dost vzácné.

4.6.1 Vylepšování dovedností

K vylepšování dovedností během hry existují dvě přímé cesty. Za prvé, utratit bonusové body, které získáš za úspěšná dobrodružství a roleplaying, za druhé, studovat a tak získat body, které půjde umístit do určitých dovedností. V každém případě je ale cena vylepšení rovna rozdílu mezi úrovní, na kterou chceš vylepšovat a úrovní, na které se teď dovednost nachází. Pro více informací viz kapitolu 9, kde je vylepšování postavy podrobně rozebráno.

4.6.2 Jak vzít mnoho much jednou ranou

Velké množství dovedností naráz lze vylepšit velmi jednoduše — prostě si koupit další úroveň nikoli dovednosti, ale atributu. Pokud tak učiníš, všechny dovednosti založené na daném atributu se zvednou o tolik úrovní, kolik jsi pořídil úrovní atributu. Pokud si například zvýšíš OB o 1, všechny tvoje dovednosti založené na OB se také zvýší o jedna, a co navíc, další vylepšení se přirozeně odvozují z nové hodnoty OB. Dovednosti můžeš zakládat také na jiných dovednostech (viz Implicitní úroveň níže). Jakákoli dovednost, kterou založíš na takové implicitní úrovni své dovednosti, bude velmi pravděpodobně asi levnější.

4.7 K významu čísel aneb o numerologii

Tak. Mám teda Literaturu 9, Společenský takt 22 a Krátký meč 13. Co to znamená? Co je dobré, co je špatné a co je průměrné? To je důležité, pokud vytváříš postavu a neméně důležité je to i v případě, že se snažíš napasovat postavu z jiného systému na GURPSy nebo obráceně.

4.7.1 Pravděpodobnost úspěchu

Nejjednodušším způsobem, jak zjistit, jakou šanci jaké číslo znamená, je podívat se do tabulky šancí a prostě si to přepočítat. Dovednost se používá tak, že hodíš 3k proti své úrovni dovednosti (viz kapitolu 10). Je-li třeba tvoje dovednost 13, musí ti na 3k padnout 13 a méně. Tabulka níže zobrazuje tvoje šance na jednotlivých úrovních dovedností. Úrovně dovedností mohou být přes 18, ale stejně je tu vždycky jistá, i když, pravda, nepříliš velká, šance na kritický neúspěch. Nikdo nemůže uspět pokaždé!

úr. / typ	kritický úspěch	úspěch	neúspěch	kritický neúspěch	Σ úspěchů	Σ neúspěchů
2 a méně	!!! na této úrovni se nelze o žádné hody na dovednost pokoušet !!!					
3	1.85 %	0.00 %	72.22 %	25.93 %	1.85 %	98.15 %
4	1.85 %	0.00 %	81.94 %	16.20 %	1.85 %	98.15 %
5	1.85 %	2.78 %	86.11 %	9.26 %	4.63 %	95.37 %
6	1.85 %	7.41 %	86.11 %	4.63 %	9.26 %	90.74 %
7	1.85 %	14.35 %	81.95 %	1.85 %	16.20 %	84.80 %
8	1.85 %	24.07 %	72.23 %	1.85 %	25.92 %	74.08 %
9	1.85 %	35.65 %	60.65 %	1.85 %	37.50 %	62.50 %
10	1.85 %	48.15 %	48.15 %	1.85 %	50.00 %	50.00 %
11	1.85 %	60.65 %	35.65 %	1.85 %	62.50 %	37.50 %
12	1.85 %	72.22 %	24.08 %	1.85 %	74.07 %	25.93 %
13	1.85 %	81.94 %	14.36 %	1.85 %	83.79 %	16.21 %
14	1.85 %	88.89 %	7.41 %	1.85 %	90.74 %	9.26 %
15	4.63 %	90.74 %	4.17 %	0.46 %	95.37 %	4.63 %
16 a více	9.26 %	88.89 %	1.39 %	0.46 %	98.15 %	1.85 %

4.7.2 Základní a účinná úroveň

Úroveň tvé dovednosti, není-li nijak upravena, se nazývá „základní úroveň“. Určuje tvoje šance na úspěch v naprosto „průměrném“ úkolu vykonávaném za „dobrodružných“ podmínek, to jest ve stresu a v případě, že následky neúspěchu mohou být poměrně nepříjemné. Z nesčetných příkladů uveďme boje, honičky, závod s časem nebo vůbec jakoukoli jinou situaci, kdy je dáván v sázku tvůj život, popřípadě tvé zdraví, peníze, vybavení či svoboda.

PJ může samozřejmě tvou úroveň upravit podle toho, jak složitý úkol právě provádíš. A takováto úroveň upravená pro jeden konkrétní úkol, se nazývá „účinnou“ úrovní (popřípadě „efektivní“ úrovní).

Ve chvílích, kdy se můžeš pořádně připravit a kdy ti nehrozí žádné vážnější nebezpečí, může ti PJ dát +4 nebo i víc (anebo taky prohlásit, že se ti to prostě podařilo a nemarnit čas házením: viz Kdy házet {druhá kniha, ?}).

Běžní lidé dostávají tento bonus na všechny svoje obyčejné a každodenní činnosti, a to i v případě, že jejich dovednost má pouze implicitní úroveň.

příklad Pilot dopravních letadel má Pilotování 12, což je normálně šance na úspěch asi 74 %. Pro každodenní a více-méně cyklické a nezáživné létání má ale +4. To zvedne jeho dovednost na 16 a jeho šanci na úspěch na něco málo přes 98 procent!

Na druhé straně ale taky platí, že obzvlášť složité úkoly (nebo úkoly v obzvlášť „dobrodružných“ podmínkách) mohou být patřičně osoleny postihy. Pro nějaké běžné postihy viz především Kulturu {24}, Jazyk {25}, Postihy za rozdíl v ÚT {24}, Zvyky {188}, Opravy za vybavení {druhá kniha, ?} a Obtížnost úkolu {druhá kniha, ?}. Dej si pozor, abys všechny tyto možnosti zvážil dřív, než se rozhodneš, jakou úroveň si hodláš pořizovat!

4.7.3 Relativní úroveň dovednosti

Úroveň dovednosti odráží kombinaci talentu a výcviku. Třeba válečník s OB 17 má hodně syrového talentu. Může se snadno naučit Krátký meč na úrovni 17, protože to je pro něj pouze úroveň atr+0. Bojovník s OB 10 oproti tomu bude potřebovat o dost víc výcviku, aby se mu vyrovnal, protože 17 je pro něj atr+7.

Takové detaily zpravidla nehrají roli — dva šermíři s Krátkým mečem na úrovni 17 budou bušit nepřátele statisticky se stejnou účinností, ať už je u nich poměr mezi talentem a tréninkem jakýkoli. Občas ale přece jenom nastane chvíle, kdy je potřeba (nebo to někdo chce) mezi těmito fakty rozlišit.

Talent lze porovnat snadno — prostě je to základní atribut dovednosti. V příkladu výše má válečník s OB 17 rozhodně o dost víc talentu než bojovník s OB 10.

Trénink se porovnává pomocí relativní úrovně dovednosti. No, vím, zní to odporně, ale spočítá se to rychle, odečtením základového atributu od celkové úrovně dovednosti. V našem příkladu by měl válečník s OB 17

relativní dovednost 0, zatímco bojovník s OB 10 by ji měl +7.

Možná se divíš, co se párat s něčím takovým. Je to totiž důležité ve chvíli, kdy chceš použít některé z následujících dvou pravidel. Proto taky možná budeš chtít zapsat svou relativní úroveň vedle té absolutní do závorek, jako třeba „Krátký meč 17 (+7)“.

4.7.4 Užití dovednosti s jiným atributem

PJ občas usoudí, že by bylo dobré požádat o hod na dovednost s jiným základovým atributem, než byl původně pro dovednost určen. To je realistické, protože jen málo dovedností užívá pouze mozek či pouze sílu svalů. Takový hod se udělá jednoduše — prostě přičti relativní úroveň dané dovednosti k atributu, který se má použít, a haž proti tomuto součtu.

příklad Válečník s OB 10, IQ 14 a Krátkým mečem 17 má relativní úroveň dovednosti Krátký meč rovnu +7. Má-li házet proti Krátkému meči s IQ, bude házet proti svému IQ 14 + 7 za relativní úroveň = 21.

U některých dovedností je přímo napsáno, kdy je dobré použít jiný základový atribut. Očekává se ale, že si jich PJ namyslí víc! Pro inspiraci lze uvést pár příkladů:

U opravářských dovedností založených na IQ lze házet s OB na dosažení do nějakého špatně dosažitelného kouta spravovaného předmětu, popřípadě na SL, je-li zapotřebí umístit těžké součásti takových předmětů tam, kam mají přijít.

U bojových dovedností založených na OB lze házet s IQ, aby se zjistilo, oblaťneš-li protivníka fintou či zdaří-li se ti základní údržba zbraní, nebo lze házet na SL, pokud chceš někoho zneškodnit spíš hrubou silou než technikou. U dovedností řízení vozidel založených na OB lze házet na IQ, aby se zjistilo, jestli si vzpomeneš na určitý bod dopravní vyhlášky, jestli nezapomeneš dotankovat benzín nebo jestli se ti podaří identifikovat typ vozidla, nebo lze házet na ZD, třeba aby se zjistilo, zda-li jsi během dlouhé noční jízdy neusnul.

Občas se může stát, že na jeden druh úkolu se tvoje SL opraví o relativní úroveň dané dovednosti (třeba v případě, že je třeba vyrazit dveře). To se udělá ale pouze v případě, že je tvoje relativní úroveň dovednosti vyšší než 0 — pokud žádnou použitelnou dovednost neumíš dost dobře, stejně to můžeš vyrazit hrubou silou bez technik, takže se postih nebude konat v žádném případě.

4.7.5 Používání dovedností bez atributů

PJ se může občas rozhodnout vzít v úvahu pouze úroveň tréninku. V tom případě stačí přičíst relativní úroveň dovednosti k nějakému základnímu číslu, zpravidla 10, a proti součtu pak házet.

příklad Dva účetní se ucházejí o povýšení. Jeden je talentovaný, má IQ 14 a Účtování 18 (+4), zatímco ten druhý je poměrně tupý (IQ 8), ale zato zkušený (Účtování 15 (+7)). PJ se rozhodne to pojmout jako Rychlý střet : oba účetní si hodí na svoje Účtování, a ten, kdo uspěje o nejvíc (nebo neuspěje o nejmíň), bude povýšen. Šéfa ale bohužel spíš zajímá zkušenost než vnitřní talent, takže PJ vezme 10 a k tomu připočte u každého z nich jeho relativní úroveň dovednosti Účtování. IQ je tak zcela odstrčeno stranou! Talentovaný účetní tedy háže proti 14, zatímco tupý účetní proti 17. Život prostě občas není fér...

4.8 Implicitní úrovně aneb jak používat dovednosti, které nemáš

Většina dovedností má nějakou „implicitní“ úroveň, což je úroveň, na které dovednost ovládáš, pokud jsi ji vůbec netrénoval. Dovednosti s implicitní úrovní jsou hlavně takové, které může i bez tréninku používat každý — tedy aspoň trochu. Obecné pravidlo říká, že implicitní úroveň dovednosti je rovna jejímu základovému atributu s nějakým postihem. Oprava záleží na obtížnosti dovednosti : pokud je to Lehká dovednost, je oprava −4, u Průměrných dovedností je to −5 a u Těžkých −6. Z tohoto pravidla sice existují nějaké výjimky, ale není jich nikterak mnoho.

příklad Implicitní úroveň pro Široký meč (OB / Průměrná) je OB−5. Pokud máš OB 11 a v ruce meč, se kterým neumíš zacházet, a přesto se s ním snažíš v řádném boji někoho praštit, zasáhneš pouze v případě, že ti padne 6 a míň. Nu, to není mnoho...

Některé dovednosti jsou ale natolik složité, že u nich není žádná implicitní úroveň. Příklady budiž třeba Alchymie a Karate. Ty bez tréninku prostě vykonávat *nelze*.

Navíc také platí, že nezávisle na implicitní úrovni dovednosti nedostáváš žádné zvláštní výhody. To se týká zejména bonusů u bojových dovedností, jako třeba zvláštních obran, zvýšeného poškození, užívání levé ruky bez postihu. Pokud chceš tyto výhody získat, musíš do dovednosti investovat alespoň jeden bod.

4.8.1 Pravidlo dvaceti

Pokud se náhodou stane, že implicitní úroveň dovednosti je založena na atributu, který máš vyšší než 20, ber ho jako 20. Superhrdinové mívají *dobré* implicitní úrovně, ale nikoli *super* implicitní úrovně.

4.8.2 Kdo má na implicitní úroveň nárok?

Je doufám jasné, že o hod na implicitní úroveň dovednosti se mohou pokusit pouze osoby, které mají ze své společnosti pravděpodobně aspoň hrubý obrázek o tom, jak se má dovednost používat. Tak třeba dovednost Dýchací přístroj předpokládá, že jsi ze světa, kde dýchací přístroje existují a kde má většina lidí aspoň potuchy o tom — i kdyby ta potucha pocházela pouze z televize —, jak se má používat. Středověký rytíř přenesený do dvacátého prvního století rozhodně nedostane implicitní hod na užití Dýchacího přístroje, nebo aspoň ne, vidí-li jej poprvé.

4.8.3 Implicitní úrovně z jiných dovedností

Některé dovednosti mají implicitní úroveň založenou na jiné dovednosti. Třeba Široký meč má implicitní úroveň mimo jiné i Krátký meč -2 , protože tyto dvě dovednosti jsou si celkem podobné. Máš-li tedy Krátký meč 13 a držíš v ruce Široký meč, máš s ním implicitní úroveň dovednosti 11. To není zas tak špatné oproti té šestce z příkladu výše, ne? *Pokud jedna dovednost má svou implicitní úroveň založenou na druhé dovednosti, říkáme, že se ta první odvozuje od té druhé.*

4.8.4 Dvojitě implicitní úrovně

Dovednost nemůže brát svou implicitní úroveň z dovednosti, kterou znáš taktéž na implicitní úrovni. Pokud implicitní úroveň dovednosti Á je rovna dovednosti Bé -5 a implicitní úroveň dovednosti Bé je $IQ-5$, je implicitní úroveň dovednosti Á rovna $IQ-10$? Odpověď zní : ne, není.

4.8.5 Vylepšování dovednosti z implicitní úrovně

Pokud je tvoje implicitní úroveň dovednosti natolik vysoká, že bys za takovou úroveň dané dovednosti musel normálně platit body, můžeš dovednost ještě vylepšit, a to pouhým zaplacením rozdílu mezi cenou tvé implicitní a zamýšlené úrovně.

příklad Počítejme, že máš OB 12 a Krátký meč 13. Jelikož Široký meč má implicitní úroveň Krátký meč -2 , tvoje dovednost Široký meč má implicitní úroveň 11. Úroveň 11 je pro tebe OB -1 . Pokud by sis chtěl tedy pořídit Široký meč úrovně 11 přímo, platil bys 1 bod. Chtěl-li bys další úroveň, stačí se prostě podívat, kolik stojí. Zjistíme, že dva body, ale jelikož Široký meč ovládáš už na úrovni 11, stačí doplatit jeden bod na úroveň 12.

Pokud si koupíš novou úroveň dovednosti, platí, že všechny dovednosti, které si z ní berou svou implicitní úroveň, se zvýší taktéž o jednu úroveň. To ale nemusí platit v případě, že jsi zaplatil nějaké body na vylepšení těchto implicitních hodnot. Nejsnáze to lze asi ilustrovat na našem příkladě, který jsme započali o trochu výše:

příklad Řekněme, že jsi tedy utratil jeden bod a zvýšil sis tak úroveň Širokého meče na 12 (tj. $atr+0$), jak jsme si předsevzali v předchozím příkladě a pak utratíš ještě další čtyři body a zvýšíš si i úroveň Krátkého meče z 13 na 14 (tj. z $atr+1$ na $atr+2$). Zvýší se taktéž úroveň tvého Širokého meče? Odpověď zní : ne. Tvoje nová implicitní úroveň Širokého meče je nyní 12 (14 za Krátký meč -2), a ty jsi na přestup z úrovně 11 na úroveň 12 zaplatil jeden bod. No ano, ale na postup z nynější úrovně 12 na úroveň 13 stojí dva body. To ovšem neznamená, že bys na ten bod měl zapomenout — zapiš si ho někde. Pokud někdy v budoucnu doplatíš ještě jeden bod, i tvoje úroveň Širokého meče se zvýší.

Pokud se stane, že jedna dovednost se takto odvozuje z druhé a už jsi obě vylepšoval pomocí bodů, můžeš „obrátit“ směr odvozování, pokud by ti to nějak vylepšilo tvoje úrovně dovedností. Přerozděl body, které jsi utratil dohromady za obě dovednosti tak, jak je potřeba. Upozorňuji ovšem, že není možné nějakou dovednost takto snížit pod úroveň, na které se nalézala před započítáním přerozdělování.

ještě příklad Zatímco Krátký meč máš pořád na úrovni 14, na Široký meč vydáš celkem 22 bodů, čímž zlepšíš svou dovednost z implicitní hodnoty 12 ($atr+0$) na 18 ($atr+6$). Ted' by se ti ovšem líbilo, aby se neodvozoval Široký meč od Krátkého meče, ale naopak. Proto vezmeme těch 22 bodů, které jsme utratili na Široký meč a k tomu přidejme 8 bodů, které jsme utratili na Krátký meč. Máme tedy třicet bodů a ty je ted' nutno

rozdělit tak, aby žádná z dovedností nebyla snížena. Takže : nejdřív si za 24 bodů pořídíme Široký meč na úrovni 18 (atr+6) a odvodíme z něj Krátký meč. Implicitní úroveň Krátkého meče může být Široký meč -2, to jest 16. Zbývá nám ještě 6 bodů, takže spotřebujeme čtyři na vylepšení úrovně na 17 a dva body si necháme. Pokud bychom někdy doplatili další dva body, dal by se Krátký meč zvýšit taktéž na 18.

Možná to vypadá jako obrovské šachy s nic neříkajícími čísílkami, ale funguje to. Je asi docela jedno, jestli začneš cvičit nejdřív s širokým mečem, nebo s krátkým mečem, výsledek obou výcviků, ať už jsou samy o sobě provedeny v jakémkoli pořadí, by se neměl žádnou podstatnou měrou jejich odlišným seřazením snížit.

4.9 Volitelné pravidlo : Žolíkové dovednosti

Jistě, i takoví mohou existovat — profesor, který studoval *všechny* vědy, bojovník, který umí šermovat s *jakoukoli* chladnou zbraní apod. Čas potřebný k vypsání všech dovedností, které by takový hrdina musel umět, aby splňoval jejich předpoklady a k neustálému přemýšlení nad tím, jakou právě použít, je neúměrný výsledné zábavě a většinu lidí od hraní takové osoby odradí. V reálném životě se s tak širokými znalostmi nelze setkat, ale do kinohor to patří!

Řešením tohoto problému jsou „žolíkové dovednosti“ : prostě dovednosti, které zahrnují extrémně širokou kategorii schopností. Názvy těchto dovedností končí vykřičníkem, aby se odlišily od normálních dovedností (proto lze u Angličanů nalézt i název „bang skill“, vykřičníková dovednost). Takže dovednost „Věda!“ zahrnuje „všechnu vědu“. Žolíkové dovednosti nahrazují všechny dovednosti ze svého oboru. Hrdina tedy může házet proti Vědě!, ať už řeší problém související s chemií, fyzikou či něčím docela jiným.

Žolíkové dovednosti jsou založeny na tom atributu, který má v jejich oboru převahu. Tyto dovednosti nemají implicitní úroveň a jejich cena je rovna *trojnásobku* ceny stejné úrovně Velmi těžké dovednosti. Normálně by stála IQ/Velmi těžká na úrovni atr+0 8 bodů, takže Věda! na úrovni IQ+0 bude stát ne 8, ale rovnou 24 bodů. PJ může omezit tyto dovednosti na ty, kdo na to mají dobré Neobvyklé pozadí — třeba „Kinoherní hrdina“. Rozhodně ale neplatí, že tyto dovednosti může mít kdejaký pouliční grázl či poskok!

Doporučuje se omezit každého hráče na pouze jednu či dvě žolíkové dovednosti, a to takové, které přímo vyplývají z příběhů jejich postav.

Nějaké příklady:

detektiv! (IQ) Nahrazuje Kriminologii, Detekci lží, Operátora elektroniky (Sledování a Bezpečnost), Forenzní vědy, Vyslýchání, Práva, Pozorování, Výzkum, Společenský takt (Policie), Prohledání, Následování, Znalosti podsvětí atd.

pistolník! (OB) Nahrazuje všechny obory Paprskových zbraní, Těžkých zbraní, Palných zbraní, Vrháče kápalin a všech dovedností Rychlé tasení na tyto zbraně. Pokud se nějaká taková zbraň porouchá, místo Zbrojírství ti bude stačit hod na IQ.

věda! (IQ) Nahrazuje Astronomii, Bioinženýrství, Biologii, Chemii, Inženýra, Geologii, Matematiku, Metalurgii, Meteorologii, Přírodovědu, Paleontologii, Fyziku, Psychologii atd.

meč! (OB) Nahrazuje Široký meč, Silový meč, Jitte/Sai, Nůž, Levoruční dýku, Rapír, Šavli, Krátký meč, Malý meč a Obouruční meč, stejně jako všechny s tím související Rychlá tasení. Pokud chceš během boje vyvádět nějaké akrobatické kousky, užij taktéž tuto dovednosti místo Akrobacie a Skákání.

Žolíkové dovednosti tu jsou pro postavy, které umí všechno ze svého oboru. Ano, existují lidé, kteří mohou prostě jít, popadnout jakýkoli hudební nástroj a zahrát na něj. Takoví mají dovednost Hudba!. Pokud už je ale někdo nadán několika nástroji a ostatní může přibírat snadno (ale musí se na ně nejdřív naučit hrát), jedná se „jenom“ o talent Hudební umění.

4.10 Seznam dovedností

Dovednosti jsou řazeny abecedně podle názvů. Každý záznam podává o dovednosti následující informace:

název Pokud se jedná o dovednost závislou na ÚT, je to zaznamenáno příponou /ÚT za názvem; stejně tak, pokud si máš zvolit nějaký obor dovednosti, objeví se tam mečík †.

typ Základový atribut a obtížnost dovednosti, třeba IQ / Průměrná.

implicitní úroveň Atributy nebo dovednosti, ze kterých lze odvodit implicitní úroveň dané dovednosti. Pokud je uvedeno více možností, použij tu, která dá nejlepší výsledek. Některé dovednosti (jako třeba Jaderná fyzika) prostě nelze provozovat bez výcviku; nemají tedy žádnou implicitní úroveň.

předpoklady Vlastnosti, které musíš mít před tím, než investuješ do této dovednosti první bod. Pokud je v předpokladech jiná dovednost, musíš mít v této dovednosti alespoň jeden bod. Předpoklady nemají zdaleka všechny dovednosti.

popis Vysvětlení toho, k čemu dovednost je a jak funguje ve hře.

opravy Seznam běžných bonusů a postihů, které lze na použití dovednosti uvalit. To, které z nich se uplatní a které ne, by měl rozhodnout PJ v rámci dané situace. Pokud nějaká výhoda či nevýhoda upravuje úroveň tvé dovednosti pro všechna použití, prostě si tuto opravu připiš k úrovni dané dovednosti v osobním deníku.

Jak si zvolit úroveň svých dovedností

Určit nějakým způsobem, jaké úrovně dovedností potřebuješ na přežití, není nic snadného. A rozhodnutí ohledně realističnosti dané úrovně u dané dovednosti může být taky celkem zrádné. V zásadě ale platí, že ať už vytváříš jakoukoli postavu, měj na paměti tyto směrnice o tom, pro koho je vhodná jaká úroveň.

Obyčejní lidé

Pro „průměrnou“ osobu je rozumné dát všechny atributy někam mezi 9 a 11 a do nějakých základních dovedností investovat 20 až 40 bodů (podle vzdělání a odhodlání postavy). Většina lidí má tyto body rozdělené celkem spravedlivě mezi asi deset dovedností. To znamená, že většina dovedností u těchto lidí je v rozsahu úrovní 8 až 13. Dovednosti, kterými si vydělávají na živobytí, jsou spíš na horním konci (12 či 13), zatímco málo používané dovednosti či takové, které jsi nijak příliš nestudovat či netrénoval, obývají končiny právě opačné (8 či 9).

Experti

Jakmile úroveň tvé dovednosti přesáhne 13, s každou další úrovní už se setkáš pouze s minimálním zvýšením šancí na úspěch (a taky to bude stát hromadu bodů). Jsi-li ovšem dobrodruhem, může i taková investice stát za to, protože takový dobrodruh většinou nepracuje v běžných podmínkách, ale ve stresu. Pokud máš tedy Otvírání zámků - 23, není pro tebe o nic jednodušší otevřít obyčejný zámek, než kdybys měl 16 — na 17 a 18 stejně neuspěješ; pokud ale narazíš na nějaký rafinovaný zámek, který bude dávat třeba -6, je tvoje účinná úroveň dovednosti 17, a stejně neuspěješ jenom na 17 a 18 (narozdíl od člověka s úrovní 16, který by teď měl šanci padesát na padesát (otevřeš — neotevřeš)).

Mistři

Pokud jsi ve svém oboru mistrem, můžeš být v pokušení vylepšovat úroveň své dovednosti do nekonečna. Pravý mistr ale stejně detailně pochopil všechny aspekty svého oboru, což je mnohem lepší reprezentovat hlavní dovedností na mistrovské úrovni (takových 20 až 25) a dalších několik větví „podružných“ dovedností. Extrémní úrovně (přes 25) jedné dovednosti jsou sice efektní a neuvěřitelné, ale jinak celkem k ničemu, protože oproti úrovním 20 — 25 už nemají žádnou výhodu a jsou tak méně účinné než nižší úroveň a k tomu několik větví navíc.

Příklad : Mistr kung-fu by místo vylepšení své dovednosti Karate na úroveň 30 mohl jít pouze na úroveň 25 a za zbývajících dvacet bodů pořídit nějaké menší úrovně Akrobacie, Juda, Meditace či něčeho takového. Mistři by také měli investovat do výhod, které jim zruší nějaké postihy za špatné podmínky. Již zmíněný mistr kung-fu si může třeba pořídit výhodu Vycvičen mistrem, což mu sníží postihy za víc útoků a krytů v jednom kole, či Bojové reflexy. Tak rozšíří svoje schopnosti způsobem, který by mu dovednost sama nemohla zajistit. Pokud chce PJ hráče navést spíš na rozvětvení svých dovedností místo toho, aby vhodili všechny svoje body pouze do jedné nebo dvou dovedností, může stanovit horní mez úrovní, a to někam mezi hodnoty 20 a 25.

Administrace

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Obchodník - 3

Toto je schopnost řízení velké organizace. Zpravidla bývá předpokladem pro vysokou Hodnotu {30}. Úspěšný hod na Administraci ti dává +2 na reakce, jednáš-li s nějakým byrokratem.

Akrobacie

OB / Těžká

Implicitní : OB - 6

Tato dovednost ti umožňuje provádět gymnastické cviky, účinně padat apod. Může se to hodit při dobrodružství, ale i při provozování provozochodectví, při stavbě lidských pyramid či cvičení na hrazdě. Každý trik vyžaduje oddělený hod na dovednost, vždy s takovými postihy, jaké PJ shledá vhodnými. Pokud provádíš cviky na pohyblivém se vozidle či zvířeti, háže se proti horšímu z tvé Akrobacie a Řízení či Ježdění (v závislosti na tom, je-li to vozidlo či zvíře).

Všechny hody na OB, které provádíš, pokud chceš někam skočit, někam se dokutálet, nespadnout atd, můžeš nahradit hody na Akrobacii. Stejně tak můžeš i v boji provést akrobatický úhyb — skok, který ti umožní hezky se vyhnout nepřátelskému útoku (viz Akrobatický úhyb {druhá kniha, ?}). A do třetice, pokud padáš a uspěješ v hodu na akrobacii, počítá se, jako bys padal o pět metrů méně (viz Padání {druhá kniha, ?}).

Existují i dvě zvláštní verze Akrobacie:

aerobacie Jedná se o provádění různých otoček, vývrtek a jiných triků v letu. Před tím, než se tuto verzi naučíš, musíš umět létat (to, jak to zařizuješ, je jedno, pokud se na to nemusíš moc soustředit; v opačném případě to může být ještě zajímavé). Ti, kdo umí létat od přírody, mohou sice létat tak snadno, jako dokáže člověk chodit, ale stejně se na provádění takových triků musíš naučit Aerobacii. Pokud máš Prostorovou orientaci, dostaneš +2 k úrovni této dovednosti.

akvabacie Schopnost provozovat akrobacii pod vodou. Předpoklady : Plavání či výhoda Obojživelný nebo nevýhoda Bez nohou (Vodní) {136}.

Akrobacie, Aerobacie a Akvabacie se ze sebe navzájem odvozují na implicitní úrovni „jiná akrobacie –4“. Ke všem těmto třem dovednostem dostáváš +1, máš-li Rovnováhu {80}.

Aktuality / ÚT †

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4 nebo Výzkum - 4

Jedná se o dovednost rychle získat to, čemu se ve vašem světě říká „aktuální zprávy“ a výhodně s nimi nakládat. Musíš si zvolit jeden z těchto oborů:

podnikání Směnné kurzy, aktuální hodnoty akcií a podobné obchodní věci.

titulky novin Každá zpráva, která je dost dobrá na titulní stranu, to jest zejména vražda, přírodní katastrofa, epidemie, válka či jiné neštěstí.

kultura Informace o galeriích, operách, koncertech apod.

osobnosti Jména celebrit a všelike tlachy o nich, o hlavách států nebo vůbec o podobných lidech.

politika Výsledky voleb, mezinárodní dohody apod.

populární kultura Hity muziky, [kchúúl] móda, nejnovější produkty apod.

regionální novinky Všechny aktuality z určité oblasti (nějakou si zvol). Tato dovednost se rozhodně týká typického městského vyhubnováče na nízkých ÚT.

věda a technika Nové objevy a vynálezy.

sport Skóre nedávných zápasů, jména nejlepších atletů apod.

cestování Kampak letos jezdí na dovolenou „ti správní lidi“, a na kolik peněz je to přijde.

Tyto obory se odvozují ze sebe navzájem s –4. Je těžké získat zprávy z nějakého z těchto oborů a přitom nezískat spoustu zpráv i z jiných oborů!

Pokud se ti zdaří hod na Aktuality, PJ ti poskytne nějaké novinky z tvého oboru, které se nějak týkají vašeho dobrodružství (pokud padne dobré číslo, třeba dostaneš i nějaké zajímavé informace) nebo pro tebe mohou znamenat nějaký malý bonus (třeba úspěch v Aktualitách (Sport) může dát +1 k Hazardním hrám, chceš-li si vsadit na zápas v boxu.)

opravy –1 za den, kdy jsi nebyl s to dostat se k nějakému médiu, které by aktuality poskytovalo, –3, máš-li pouze jeden zdroj, +1 a víc, máš-li „vnitřní“ přístup k novinkám (taková práce v rozvědce může dát +3 i víc...)

Alchymie / ÚT

IQ / Velmi těžká

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o studium magických transformací a transmutací. V magickém herním světě bude takový alchymista s to identifikovat nápoje s magickými účinky (tzv. elixíry), jako třeba nápoje lásky či léčivé lektvary, popřípadě je z určitých přísad i připravovat.

Jedná se o mechanický proces, který užívá many uzavřené v určitých věcech; proto je možno, aby se alchymii naučily i osoby bez Magie a proto Magie neposkytuje v tomto případě žádné bonusy.

Analýza trhu

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, Ekonomika - 5 či Obchodník - 4

Jedná se o dovednost předpovídání krátkodobého chování trhu s dluhopisy, akciemi či měnami, a to tak, aby ti to vyneslo peníze, pochopitelně. Analýza trhu je hlavní náplní práce profesionálních burzovních spekulantů či obchodníků. Pokud chceš určit současné trendy trhu, hoď si na tuto dovednost. Pokud uspěješ, podaří se ti to, pokud se ti zdaří kritický úspěch, dokonce se dozvíš, zda-li tento trend bude pokračovat, či jestli se v blízké budoucnosti obrátí. Neuspěješ-li, nedostaneš žádné informace, v případě kritického neúspěchu dostaneš lživou informaci.

Analýza zpráv / ÚT**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6 nebo jakákoli Strategie - 6*

Jedná se o dovednost analýzy a interpretace dat získaných rozvědkou. Umožňuje ti určit pravděpodobný postup nepřítele a jeho možnosti, ověřit přesnost informací a ohodnotit důvěryhodnost zdrojů apod. Ve většině herních světů se této dovednosti vyučuje pouze v rozvědce, armádě a bezpečnostních službách, a většinou je její výuka poskytnuta pouze těm, kdo mají určitou Hodnost či nějakou úroveň Bezpečnostní díry {36}.

PJ provádí všechny hody na tuto dovednost v tajnosti. Pokud uspěje, poskytne ti podrobnosti ohledně důležitosti a přesnosti tvých dat nebo nějaké poučení o tom, co z daných dat vyplývá. Pokud budeš mít někdy tu čest se záměrně podvrhnutými daty, PJ si tajně hodí Rychlý střet tvé Analýzy zpráv proti nepřátelské dezinformační dovednosti (Padělání, Propagandě apod.) Pokud vyhraješ, PJ tě nejen upozorní, že zpráva je zfalšovaná, ale dokonce tě i obeznámí s tím, co přesně je v ní špatně. To, jak si to ale vyložíš, je docela na tobě.

Tato dovednost se nezabývá sběrem zpráv, ale jejich rozborem. Pro sběr zpráv použij Aktuality {195} nebo Výzkum {256} pro prohledání veřejných zdrojů, Forenzní vědy {206} a Prohledávání {236} na nalezení fyzických stop, Pozorování {233} pro sledování jiných lidí a Operátora elektroniky {226} pro práci s obrazy ze satelitů, odposlouchávání komunikace a vůbec využití podobných technických prostředků, které jsou běžné na ÚT 7 a vyšší.

Můžeš si vzít nepovinný obor {188} na určitý druh zpravodajské služby.

opravy −1 až −5 za neúplné informace. −3, pokud všechny tvoje informace pocházejí z jednoho zdroje, −3, pokud jsi získal informace, které jsou založeny na nějakých znalostech, které nemáš (třeba pokud analyzuješ zprávy o instalaci radaru, musíš mít dovednost Inženýr (Elektronika)).

Antropologie †**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6, Paleontologie (Paleoantropologie) - 2 nebo Sociologie - 3*

Jedná se o vědu, jejímž předmětem je evoluce a kultura jednoho určitého živočišného druhu (každý druh je zvláštním oborem této dovednosti; není-li druh specifikován, předpokládá se, že se jedná o antropologův druh — pro člověka je předmětem antropologie člověk). Antropolog se orientuje ve způsobech více i méně primitivních společností. Hod na tuto dovednost může vysvětlit nebo dokonce i předpokládat všelijaké rituály nebo zvyky obyvatel. Obory se ze sebe navzájem odvozují s opravou −2 až −5, ačkoli je možné, že pro příliš nepodobné druhy bude implicitní úroveň zcela zakázána.

Archeologie**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6*

Jedná se o studium prastarých civilizací. Archeolog se zabývá vykopávkami jak koster, tak jiných předmětů, studuje tyto předměty a vyvozuje z nich nějaké historické závěry. Úspěšný hod na Archeologii ti umožní zodpovědět otázku z dávné historie, na kterou může archeologie odpovědět nebo identifikovat artefakty a mrtvé jazyky. Dokonce se může podařit odhalit i nějaké okultistické předměty, a pak se dostat k Prastarým Tajemstvím, Která Se Dědila Z Otce Na Syna A Nikdo Jiný O Nich Neměl Vůbec Vědět.

Architektura**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6 nebo Inženýr (Stavební) - 4*

Tato dovednost ti umožní navrhovat budovy a určovat pravděpodobnou funkci určitých prvků uvnitř stavby. Úspěšný hod na Architekturu ti poskytne informace o budovách, umožní ti nalézt tajné dveře či skrytou místnost apod.

opravy −2, je-li budova divná, −5, je-li mimozemská.

Astronomie / ÚT**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6**Předpoklad : Matematika (Aplikovaná)*

Tato dovednost ti umožňuje studovat hvězdy a jiné vesmírné předměty. Astronom pravděpodobně může zodpovědět otázky o Slunci, planetách sluneční soustavy atd. Amatér, který pouze dokáže užívat teleskopu a určovat hvězdy, ale neprovádí žádné výpočty, má nepovinný obor {188} : Astronomie (Pozorování). Tento obor nemá Matematiku jako předpoklad.

Autohypnóza**Vůle / Těžká***Implicitní : Meditace - 4*

Tato dovednost ti umožňuje otevřít své rezervy vnitřní síly vstupem do jakéhosi transu podobného stavu. Do tohoto stavu se uvádíš soustředěním po (20 – Autohypnóza) sekund, minimálně jednu sekundu. Během tohoto soustředění se nesmíš hýbat ani nesmíš mluvit. Úspěch v hodů na tuto dovednost ti umožní vykonat jednu z těchto tří věcí (to, o kterou se pokusíš, musíš říci již před hodem):

vylepšení soustředění Dostaneš +2 ke všem hodům na dovednosti, pokud provádíš nějakou dlouhou mentální práci (snažíš se rozluštit kód či napsat program), ale –2 na všechny hody, které se této práce netýkají. Pracovat musíš v klidném prostředí (v knihovně, klášteře či laboratoři) a práce nesmí být nijak fyzicky náročná.

zvýšení Vůle Dostaneš +2 k Vůli (při kritickém úspěchu +5), a to na jednu hodinu. Tento bonus se aplikuje na všechny hody na Vůli. Pokud si zvolíš tuto variantu, máš k hodů na dovednost –2.

negace bolesti či únavy Zruší negativní účinky snížení tvých Žt či BÚ pod jednu třetinu (ale vlastní zranění ani únava vyléčeny nejsou). Hážeš s –4. Povolen je pouze jeden pokus za hodinu, ať úspěšný, ať neúspěšný.

Balení**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 nebo Nakládání se zvířaty (Jízdní) - 5*

Tato dovednost ti umožňuje rychle a účinně dávat náklady na a z jízdních zvířat, zefektivnit přesuny s takto naloženými zvířaty, posoudit nákladní zvířata před jejich porízením a zvolit nejvhodnější cestu pro zvířata s nákladem. Jsou-li zvířata zlomyslná či špatně vycvičená (posoudí PJ), musí hodů na Balení předcházet úspěšný hod na Nakládání se zvířaty. Karavana bez člověka s Balením na úrovni 15 či vyšší se pohybuje pouze čtyřpětinovou rychlostí.

Básnictví**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 nebo Psaní - 5*

Toto je schopnost skládat „dobrou“ poezii takových typů, které se ve vaší kultuře používají, a to v jakémkoli jazyce, který ovládáš. Úspěšný hod ti umožní napsat jednu dobrou, nepříliš dlouhou báseň v přijatelném čase (rozhodne PJ). Neúspěšný hod znamená, že prostě nemáš inspiraci, nebo se diváctvo o tvou práci z jakéhokoli důvodu nezajímalo.

opravy Často se uplatní opravy u Spotřebovaného času {druhá kniha, ?}, u Kulturní obeznámenosti {24} a u Jazyků {25}.

Běh**ZD / Průměrná***Implicitní : ZD - 5*

Tato dovednost reprezentuje záměrný výcvik jak ve sprintování, tak v bězích na dlouhou vzdálenost. Ve chvíli, kdy běžíš, můžeš pokaždé, má-li se házet, jestli ztratíš díky běhu BÚ, použít místo ZD raději úroveň této dovednosti, chceš-li. Pokud pěšmo závodíš s někým se stejným pozemním Pohybem, prostě udělej Rychlý střet dovedností Běh a kdo vyhraje, vyhraje závod.

Doufám, že není nutno nijak zvlášť zdůrazňovat skutečnost, že ten, kdo není s to se pohybovat po zemi, se tuto dovednost nemůže naučit.

Bioinženýrství / ÚT †**IQ / Těžká***Implicitní : Biologie - 5*

Jedná se o dovednost měnění určitých parametrů živých organismů nebo vyrábění určitých biotechnologických produktů. Musíš si zvolit obor:

klonování Výroba a rozmnožování klonů.

genetické inženýrství Manipulace a modifikace genů

tkáňové inženýrství Výroba orgánů a živých tkání.

Tyto obory se navzájem ze sebe odvozují s –4.

Biologie / ÚT †**IQ / Velmi těžká***Implicitní : IQ - 6 či Přírodověda- 4*

Jedná se o vědecké studium struktury, chování a přirozené prostředí živých organismů. Musíš si zvolit obor, a to podle typu planety, jejíž život chceš studovat. Pokud neurčíš typ planety, automaticky se předpokládá, že studuješ typ své domovské planety. S implicitní úrovní IQ lze studovat pouze planety toho typu, na kterém jsi vyrostl. Tyto obory se ze sebe navzájem odvozují s -4 či ještě hůř.

Na ÚT 6 a vyšší může mít většina biologů i nepovinný obor {188}. Nejběžnější takové obory jsou biochemie (studium chemických reakcí zabezpečujících život), botanika (studium rostlin), ekologie (studium prostředí), genetika (studium genů a dědičnosti), mikrobiologie (studium mikroskopických organismů) a zoologie (studium zvířat); je ale samozřejmě možné vymyslet i mnohem obskurnější obory, pokud se ti bude chtít.

Typy planet

Biologie, Geologie {207} a Meteorologie {219}, stejně jako Geografie (Fyzická) {207}, vyžadují, abys určil typ planety, kterým se budeš zabývat; neurčíš-li jej, doplní se typ tvé domovské planety, takže je to zpravidla celkem jedno. GURPSy řadí planety do šesti kategorií:

planety zemského typu : všechny dobře obyvatelné světy typu Země

plynní obři : planety typu Jupiter / Uran

nehostinné planety zemského typu : planety typu Venuše

ledoví trpaslíci : komety a malé měsíce složené více-méně pouze ze sněhu a ledu.

ledové světy : planety pokryté zmrzlým „oceánem“.

kamenné světy : většina měsíců a asteroidů, jedná se vlastně jen o kusy nějaké horniny.

Pokud není řečeno jinak, všechny tyto obory se ze sebe navzájem odvozují s -4.

Body tlaku**IQ / Těžká***Implicitní : žádné. V kinohře lze i Ezoterická medicína - 4.**Předpoklad : Vycvičen mistrem nebo Mistr zbraní*

Jedná se o umění zásahu do tlakových bodů takovým způsobem, aby tím byl protivník zneškodněn. Tuto dovednost pouze navážeš na úspěšný útok vhodnou dovedností (třeba Karate). Útok má kromě všech ostatních postihů ještě -2. Teprve v případě, že se ti podaří projít nepřátelskou OPŠ a způsobit aspoň jeden bod poškození, máš šanci, že dovednost bude účinně uvedena v chod. Udělej Rychlý střet svých Bodů tlaku proti ZD oběti.

Pokud vyhraješ, na čas svůj cíl opatříš jistými problémy. Pokud jsi zasáhl končetinu, paralyzuješ ji (a v účinku vlastně zmrazíš) na 5k sekund, zasáhl-li jsi trup, účinky tvoji rány nejsou tak docela slčitelné s dýcháním oběti, takže se začne dusit (viz Dušení {druhá kniha, ?}); na obnovení původního stavu si může házet každou sekundu na ZD. Zásah do tváře oběť omráčí, na to, aby se z omráčení oběť dostala, si háze každou sekundu na IQ. Rána do lebky cíl oslepí na 2k sekund (viz Slepoty {druhá kniha, ?}).

Tlakové body lze použít i v součinnosti s Judem. Pokaždé, když se ti podaří provést úchop nepřítele, hážeš stejně, jak je to popsáno výše.

PJ může povolit válečníkům, aby si vzali nepovinné obory této dovednosti na zbraně. Příklady budiž Tlakové body (Luk) (na použití s tupými šípy), Tlakové body (Krátký meč) pro použití s obuškem a Tlakové body (Hůl) pro užití s holí.

opravy Fyziologie {200}.

Bojové divadlo či sport**OB / Různá***Implicitní : zvláštní*

Většinu bojových dovedností se můžeš naučit ve formě, která nikomu neublíží. Buď se zaměříš na efekt a pěkný výsledek pro diváky (to je Bojové divadlo), nebo se zaměříš na boj pro účel soutěží (Bojový sport).

Bojové divadlo dává důraz na ladné pohyby a perfektní postoje. Jelikož dovednosti běžného boje lze pořád ještě odvozovat z dovedností Bojového divadla, jedná se o logickou volbu pro pacifisty, kteří chtějí přesto být alespoň nějak vybaveni pro boj.

Bojový sport se naproti tomu soustředí na rychlost pohybů a na nepoškozující útoky. Neúspěšný hod na dovednost bojového sportu znamená, že se dopustíš nějakého incidentu proti pravidlům, což může znamenat až i tvou diskvalifikaci z turnaje! Na Bojový sport lze házet s IQ, aby se zjistilo, vzpomeneš-li si alespoň na základní články pravidel (ale na soudcování takové soutěže to nestačí. Na to je potřeba dovednost Hry)

Dovednosti bojového divadla a sportu jsou založeny na OB, všechny mají stejnou úroveň obtížnosti a platí, že se standardní bojová dovednost a její varianty v bojovém divadle a sportu se od sebe navzájem odvozují s -3. Třeba Bojové divadlo s holí a Bojový sport s holí jsou OB / Průměrné dovednosti, které mají implicitní úroveň

OB -5, jako obyčejná dovednost Hůl. Platí tedy, že bojovník s dovedností Hůl na 15 má implicitně i Bojové divadlo (Hůl) a Bojový sport (Hůl) na 12, zatímco atlet s Bojovým sportem (Hůl) na 15 bude mít implicitně na 12 Bojové divadlo (Hůl) a Hůl.

Boj poslepu

Vnímání / Velmi těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklad : Vycvičen mistrem nebo Mistr zbraní

Naučil ses bojovat se zavázanýma očima nebo v absolutní temnotě. Výsledkem tohoto tvého výcviku je, že dokážeš „ucítit“ své cíle bez toho, aby je ve skutečnosti viděl.

Tato dovednost ti tedy umožňuje použít jiné smysly než zrak — hlavně sluch, ale i hmat a občas i čich —, abys určil, kde přesně tvoji nepřátelé jsou. Úspěšný hod ti umožňuje provést jeden útok zblízka či aktivní obranu bez jakýchkoli postihů za tmu (ano, i za absolutní tmu!), slepotu (ať už dočasnou či trvalou) či neviditelného nepřítele. Platí ale, že pokud se takto ve tmě snažíš zasáhnout určitou zásahovou plochu na svém cíli, máš navíc -2.

Pokud jsi i Mistr luku {220}, můžeš střílet do cílů bez toho, abys je viděl prostě tak, že uspěješ v hodech proti oběma dovednostem s -6.

Protivník, který o tobě ví, že tuto dovednost ovládáš, ji může zmást. Schopnost je zmatena v případě, že vyhraje Rychlý střet své Kradmosti -4 proti tvému Boji poslepu. Pokud vyhraje, nezaregistruješ ho. Faktem ale zůstává, že Umění neviditelnosti na tebe neúčinkuje nikdy a je proti tobě naprosto k ničemu.

opravy Hluk v pozadí ti dává postih : -1 za déšť, -2 za bouřku či přívalový déšť, -3 za hlučný prostor plný lidí či rachotících strojů, -4 za rachot rovný plnému fotbalovému stadionu, -5, stojíš-li uprostřed střelících děl. Pokud neslyšíš vůbec, máš -7, ale stále ti pokus o užití této dovednosti není zakázán, protože dovednost nespočítá pouze na sluch. Jako bonus si připočítej úroveň svého Vyvinutého sluchu a vyšší z ESP talentu {301} a Telepatického talentu {302}.

Bola

OB / Průměrná

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost vrhat tzv. bolu — několik závaží spojených provazem. Hlavně se používá k lovu malé zvěře či k zastavování stádních zvířat, ale lze ji užít i k zamotání protivníka v boji. Pro pravidla byly viz Zvláštní střelné zbraně {druhá kniha, ?}.

Bombardování

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 3 či Vrhání - 4

Jedná se o umění upouštění těžkých a/nebo výbušných předmětů shůry na nepřátele. Bere se to prostě jako střelecký útok seshora. Tuto dovednost se nauč, pokud chceš létat a pouštět na jednotlivé nepřátele balvany a podobné předměty. Pro bombardování *oblasti* nauč Dělostřelbu (Bomby).

Boxování

OB / Průměrná

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o trénink správné techniky úderu. Pokud chceš protivníka udeřit pěstí, haž proti Boxování. Boxování nevylepší schopnost kopání! — pro to použij spíš Rvačky {239} nebo Karate {213}.

Boxování zvyšuje poškození : pokud ovládáš Boxování na úrovni OB+1, přidej si pro účely vyhodnocení úderů pěstí k základní bodací škodě +1 za kostku. Pokud máš Boxování na vyšší úrovni, přidej si +2 za kostku! Poškození spočítej předem a zapiš si jej do svého osobního deníku.

Pokud se bráníš holýma rukama, Boxování ti umožní krýt každé kolo dva různé útoky, jeden každou rukou. Tvoje úroveň Krytu zbraní je pak $\frac{\text{Boxování}}{2} + 3$. Kryty pomocí Boxování mají -2 proti kopům a -3 proti zbraním, které nepoužívají bodací škodu. Pokud se kryješ, máš i bonus na útek, viz Útek {druhá kniha, ?}. Víc o krytech holýma rukama se dočteš v Krytech beze zbraně {druhá kniha, ?}.

Břichomluectví

IQ / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost měnění svého hlasu a jeho „vrhání“ na krátké vzdálenosti. Úspěšný hod ti umožní vrhnout hlas natolik dobře, aby si publikum neuvědomilo, že jde o břichomluectví.

opravy +5, pokud máš nějakého spolupracovníka; -3, pokud má publikum dobrý důvod k podezřívavosti.

Bruslení**ZD / Těžká***Implicitní : ZD - 6*

Pokud se pohybuješ na bruslích, slouží tato dovednost jako náhrada dovednosti Pochod {232} pro běžné cestování a Běh {197} pro závody. Pokud se zúčastňuješ boje na bruslích, jsi pronásledován na bruslích či vůbec provozuješ podobné riskantní manévry s bruslemi na nohou, může PJ vyžadovat i hody na OB. Pokud v tomto hodu neuspěješ, znamená to pád; pokud se ti dokonce vyvede kritický neúspěch, vyústí to v 1k–2 poškození do náhodně zvolené končetiny.

Chemie / ÚT**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6 či Alchymie - 3*

Chemie se zabývá studiem hmoty. Chemik dokáže určit vlastnosti prvků a jednoduchých sloučenin a identifikovat je (to se nemusí nutně týkat drog, magických substancí apod.) Pokud má k tomu patřičné nářadí, může provádět složité analýzy a syntézy.

Chirurgie / ÚT**IQ / Velmi těžká***Implicitní : První pomoc - 12, Lékař - 5, Fyziologie - 8 či Veterinář - 5**Předpoklady : První pomoc nebo Lékař*

Jedná se o schopnost užívání *invazivních* lékařských technik, které mají odstranit následky zranění či různé nemoci. Na Chirurgii si hážeš vždy jednou za každou operaci. Pokud uspěješ, operace proběhla úspěšně a bez potíží; pokud ne, zákrok se nezdařil, nemoc či zranění odstraněno není a pacient navíc utrpí poškození : jednalo-li se o nějaký jednoduchý zákrok, bude to 2k, jinak 3k poškození (rozhodne PJ). Chirurgie může zrychlit regeneraci organismu pacienta, viz Chirurgie {druhá kniha, ?}.

Tato dovednost představuje obecné chirurgické znalosti; to je ale v běžném životě dost vzácné. Většina chirurgů má nepovinný obor {188} na určitou část těla (mozek, srdce atd.) nebo na určitý druh chirurgie (kosmetická chirurgie, mikročirurgie apod.)

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, za fyziologii (viz níže) a navíc : -3, pokud vybavení či prostředí nelze řádně sterilizovat, -3, jedná-li se o chirurgii hrudi či hlavy, -5, pokud problém nebyl diagnostikován. Pokud postrádáš dovednost Lékař, máš -5 na cokoli kromě nejjednodušší „polní“ chirurgie (tj. zašít ránu a vyjmout hrot šípu, kulku či šrapnel)

Opravy za fyziologii

Následující dovednosti zacházejí se zdravím a fungováním živých bytostí či důležitými body na jejich těle : Řeč těla {237}, Diagnóza {202}, První pomoc {237}, Lékař {215}, Body tlaku {198}, Tajemství tlaku {245} a Chirurgie. Tyto dovednosti fungují podle u nich psaného pouze na příslušníky tvé rasy. Pokud nakládáš s příslušníkem jiné rasy či jiného druhu, připočti tyto opravy:

Rasy s podobnou fyziologií : -2 (člověk × elf) až -4 (člověk × troll).

Rasy či druhy s jinou fyziologií, ale pořád ze stejného světa : -5.

Docela mimozemské druhy a rasy : -6 nebo ještě hůř, záleží na PJ.

Stroje : Tyto dovednosti na stroje vůbec nelze použít! Strojem se míní bytost s metavlastností Stroj {309}.

Úspěšný hod proti určité dovednosti tě může těchto postihů zbavit. Tento hod se zpravidla provádí proti nějakému vhodnému oboru Fyziologie. Pro běžná zvířata může stačit Biologie -4.

Cít těla**OB / Těžká***Implicitní : OB - 6 či Akrobacie - 3*

Jedná se o schopnost rychle se zorientovat po teleportaci či jiném „okamžitém přesunu“. Úspěšný hod ti umožní již v dalším kole se normálně pohybovat, neúspěšný hod znamená dezorientaci (v dalším kole se můžeš pouze bránit). Kritický neúspěch znamená, že jsi tělesně omráčen a padneš k zemi.

opravy +3 za jakoukoli Orientaci {66}, -2, pokud jsi během pohybu změnil orientaci nebo -5, pokud jsi byl ze svislé polohy převrácen do vodorovné či naopak (během lze měnit pouze orientaci).

Člen posádky / ÚT**IQ / Lehká***Implicitní : IQ - 4*

Jedná se o schopnost sloužit jako člen posádky na palubě určitého druhu velkého vozidla. Do toho se počítá i

obeznámenost s „životem na palubě“, znalost nějakých základních bezpečnostních pravidel a výcvik ve zvládnutí poškození daného vozidla (tedy v používání bezpečnostních zařízení na odčerpávání vody, hašení požárů, spravování otvorů v trupu vozidla apod.) Proti této dovednosti se háže, pokud chceš provádět základní čtení z mapy, praktickou meteorologii či chceš-li si vzpomenout na zákony a směrnice, které se vašeho vozidla a tvého pobytu na něm týkají.

Tato dovednost ti také umožní vozidlo řídit. Je to ovšem jednodušší než Pilotování, Ponorka či podobné dovednosti, protože pouze víš, jak se vozidlo řídí. Věci jako počítání kursů a ovládání senzorů musíš nechat na specialistech. Tito experti pak hlásí své výsledky kapitánovi, který instruuje některého z Členů posádky, aby učinil odpovídající změny. Kdykoli chceš takto řídit vozidlo, haž na tuto dovednost, ale s OB místo IQ. Pozor! Tvoje účinná dovednost takto nemůže překročit dovednost Námořní velení {221} tvého kapitána.

Celková kvalita posádky na lodi může být vyjádřena jakýmsi průměrem dovednosti Člen posádky. Tuto hodnotu pak PJ používá pokaždé, když vozidlo někde přijede nebo odněkud odjíždí, popřípadě jede-li za nepříznivých podmínek či octne-li se vozidlo v boji.

Pro každý druh vozidla je tu jedna dovednost:

Člen posádky vzducholodi / ÚT Umí odhadnout, kolik zátěže je potřeba a umí se jí zbavit, umí ovládat plynové záklopy a ukotvovat vzducholodě. Používá se v balónech, zeppelinech a jiných velkých vzducholodích.

Námořník / ÚT Umí zacházet s kotvami, pumpami a čerpadly, plachtami a rumpály na palubě velkého hladinového plavidla.

Člen posádky vesmírné lodi / ÚT Umí zacházet s vzduchovými uzávěry, tlakovými dveřmi a vůbec potřebnými zařízeními na palubě velké vesmírné lodě či vesmírné základny.

Člen posádky ponorky / ÚT Umí obsluhovat tlakové dveře, pumpy a čerpadla, příklopy a poklopy na palubě ponorky či v podmořské základně.

Črtání symbolů †

IQ / Těžká

Implicitní : zvláštní

Jedná se o umění črtání magických symbolů. Podrobnosti záleží na tradici tvé magie : můžeš je vyrývat rituální dýkou, kreslit na zem ceremoniálním práškem či krví, psát je inkoustem či kreslit je do vzduchu prstem, hůlkou nebo něčím úplně jiným. Musíš si zvolit určitou magickou tradici jako obor.

V tradicích, kde magická síla proudí ze sesilatele, přírody, duchů apod. a ne ze symbolů samotných, znamenají symboly pouze podporu v používání magie. Před každým obřadem haž na Črtání symbolů; uspěješ-li, k dalšímu hodu na Rituální magii, kterou budeš provádět nad symboly, se ti přičte polovina toho, o kolik jsi uspěl v hodu na Črtání symbolů. Tento druh Črtání symbolů má implicitní úroveň rovnu stejnému oboru Rituální magie –4. Třeba Črtání symbolů (Voodoo) má implicitní úroveň rovnu Rituální magii (Voodoo) –4 a umožní ti kreslit symboly spjaté s Voodoo rituály.

V tradicích, kde však samy symboly dodávají předmětům či místům (nebo v případě tetování i osobám) magickou energii, platí, že magie je jenom tak dobrá, jak dobré jsou symboly. V takovém případě haž při sesílání kouzla na nižší z Črtání symbolů a své dovednosti u kouzla samotného. Tento postup je běžný hlavně v runové magii; zde pak platí, že každá runová abeceda si vynucuje oddělenou dovednost Črtání symbolů s nulovou implicitní úrovní. Třeba Črtání symbolů (Futhark) ti umožní kreslit runy užívané v severské magii.

Exotičtější tradice mohou používat jiná pravidla, viz příslušné příručky.

opravy –1 nebo víc, pokud používáš zastaralé či netradiční symboly, –1 nebo víc, pokud symboly kreslíš něčím jiným nebo na něco jiného, než nakazuje tradice.

Cyklista

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4 nebo Řízení (Motorka) - 4

Tato dovednost ti umožňuje jezdit na kole dlouhé vzdálenosti nebo velkou rychlostí, popřípadě obojí. Pokud jedine, co chceš, je jet bez nároků na rychlost a pouze bez pádů, máš +4. Hod na Cyklistu se základem IQ ti umožní provést na svém bicyklu jednoduché opravy, alespoň, jsou-li dostupné patřičné součástky a nástroje.

Dělostřelba / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Jedná se obecně o dovednost užívat těžkých zbraní, jako třeba trebuchetů či houfnic, pro nepřímou palbu, to jest palbu na cílový prostor po strmé trajektorii. Pokud se chceš zabývat přímou střelbou, kup si radši Palné

zbraně {229}. Na Dělostřelbu si hážeš pokaždé, když chceš bombardovat nějaký prostor.

Hod na Dělostřelbu se SL může provádět ten, kdo pomáhá jako nabíječ a snaží se tak zvýšit kadenci dělat. Pro detaily viz popisy odpovídajících zbraní.

Musíš si vzít jako obor druh zbraní. V různých ÚT mohou být dostupné pouze některé z těchto oborů:

paprskové zbraně Jakákoli těžká energetická zbraň, kterou se střílí z oběžné dráhy, do zrcadel a podobně; zkrátka proti cílům, které nevidíš.

bomby Všechny možné druhy munice, která se nestřílí a je spouštěna na cíl seshora.

dělo Jakýkoli druh těžké palné zbraně — bombardy, houfnice, lodní děla apod.

katapult Jakýkoli druh obléhacího zařízení nepřímé střelby, třeba trebuchety.

naváděné střely Jakýkoli druh samonaváděcích střel či střel na dálkové ovládání.

torpéda Jakýkoli druh střel hnanych do cíle pod vodou.

Mezi těmito obory nejsou přirozeně žádné implicitní hodnoty, už jenom proto, že většina z nich, obzvláště torpéda, nemají s dělostřelbou pranic společného a jsou shrnuty dohromady pouze kvůli tomu, že mají jednotná pravidla. Zbraně, které každý obor dokáže obsloužit, se různí podle ÚT. Třeba Dělostřelba (Dělo) dokáže obsluhovat jak primitivní bombardy z ÚT 3, tak děla z ÚT 4 a stejně tak i orbitální zbraně z ÚT 9.

Návyk na druh zbraně je zde přímo klíčový — ačkoli Dělostřelba (Dělo) pokrývá jak střelbu z 81mm pěchotního minometu, tak z 406mm námořního děla, jsi-li zvyklý na jednu z nich a střílíš přitom z druhé, dostaneš tyto opravy . -2 za druh zbraně (81mm proti 406mm), dalších -2 za zaměřování cíle (na viděný cíl proti střelbě podle údajů) a ještě -2 za to, že minomet je umístěn na dvojnožce, zatímco námořní dělo je ve věži. To znamená, že dokud si na tu druhou nezvykneš, máš na střelení z ní -6!

Cíle, do kterých se má střílet, získávají uživatelé této dovednosti většinou pouze od Předsunutých pozorovatelů {234}.

opravy Všechny bojové opravy. -2, nejsi-li obeznámen se systémem zaměřování (souřadnice proti obrázku ze satelitu), -2, nejsi-li obeznámen s umístěním zbraně (už zmíněný problém dvojnožka versus věž) a ještě -2, jde-li o neznámou zbraň známého typu (155mm námořní dělo, jsi-li zvyklý na 203mm). -4 a více, střílí-li sice zbraň, ale je nějak lehce porouchaná.

Detekce lží

Vnímání / Těžká

Implicitní : Vnímání - 6, Řeč těla - 4 nebo Psychologie - 4

S touto dovedností dokážeš určit, zda-li je ti lháno. Není to to samé, jako Vyslýchání {255} — Detekce lží funguje hlavně v běžných společenských situacích. Ve chvíli, kdy chceš této dovednosti použít, hodí PJ tajně rychlý střet tvé Detekce lží proti IQ cíle (nebo Vemlouvání se či Obelhávání, má-li je). Pokud vyhraješ, PJ ti řekne, jestli ti cíl lhal či ne; pokud ne, jsou dvě možnosti : ta lepší je, že PJ řekne, že to prostě nedokážeš určit, ta horší, že ti PJ bude ohledně toho, jestli ti cíl lhal či ne, lhat.

Nelze, pochopitelně, užít této dovednosti na PJ, abys zjistil, lhal-li ohledně toho, lhal-li cíl či nikoli (a navíc by to stejně nemělo cenu).

opravy +1 za Citlivého {45}, +3 za Empatii {45}, +4, je-li tvůj cíl Snadno čitelný {169}. Pokud je cíl jiného druhu než ty, lze přihodit i nějaký menší postih za fyziologii {200}

Diagnóza / ÚT

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, První pomoc - 8, Lékař - 4 nebo Veterinář - 5

Jedná se o schopnost určit, co je špatně s nemocnou či zraněnou osobou, nebo co způsobilo smrt nějaké osoby již mrtvé. Úspěšný hod ti dá nějaké informace o problému pacienta, samozřejmě omezené tvou ÚT. Ani při úspěchu se nemusíš dozvědět, co přesně je špatně (buď na to můžeš mít nízkou ÚT, nebo je to prostě nad tvoje síly), ale vždycky dostaneš aspoň nějakou radu, třeba poměrně přesné informace o tom, co pacientovi není apod. Pro naprosto zjevné věci, jako chybějící končetiny či velké otevřené rány, pochopitelně žádný hod na Diagnózu zapotřebí není!

opravy Za vybavení {druhá kniha, ?}, za fyziologii {200}, -5 za vnitřní zranění, dalších -5 či možná i víc, jedná-li se o nějakou vzácnou neznámou nemoc.

Diplomacie

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 nebo Politika - 6

Tato dovednost ti umožní dohodnout se a vůbec snést se s ostatními. Místo jakéhokoli hodu na reakce mimo boj můžeš házet na Diplomacii (tak, jak je to popsáno v Hodech na ovlivnění {druhá kniha, ?}). Na rozdíl od ostatních ovlivňovacích dovedností ti nikdy Diplomacie nedá horší výsledek, než kdybys zkoušel obyčejný hod na reakci. Zatímco neúspěch s Vemlouváním se či Sex Appealem může vzbudit v cíli proti tobě určitou averzi, Diplomacie je většinou bezpečná.

Úspěšný hod ti také umožňuje předpovědět pravděpodobný výsledek, rozhodneš-li se s někým vyjednávat, popřípadě ti umožní zvolit nejlepší přístup k jednání.

Pokud máš Diplomacii na úrovni 20 a vyšší, dostaneš na všechny hody na reakce +2.

opravy +2 za Hlas {46}, -3 za Neempatického {154}, -1 za Nechápe emoce {154}, -1 až -4 za Plachost {162}, -2 za Koktání {150}.

Divná věda **IQ / Velmi těžká**

Žádná implicitní úroveň

Tato dovednost ti umožňuje formulovat skvělé, potrhle, ztřeštěné a občas i pravdivé vědecké teorie, které svou dobu předbíhají o mnoho desítek let... no, nebo se o to aspoň pokusit. Kdykoli se snažíš něco vynalézt (viz kapitolu 17) nebo prozkoumat již existující předmět neznámého či divného původu (třeba UFO), můžeš zkusit házet proti Divné vědě.

Pokud uspěješ, získáš k pokusu o vynalezení +5 (pokud používáš Koumáka, pouze +1, protože Koumák sám o sobě ti dává dost slušné šance). Pokud zkoumáš nějaké divné technologie, vám neznámé, dostaneš +2 na jakýkoli hod na dovednost, který během zkoumání provádíš, popřípadě ti PJ může poskytnout i implicitní úroveň dané dovednosti — v tom případě by úspěch znamenal, že se ti povedlo zjistit, jak se se zařízením zachází!

Pokud se ti podaří kritický úspěch, dostaneš bonusy uvedené výše — a shůry na tebe padne obrovská inspirace či náhlé „prohlédnutí“ — ovšem týkající se naprosto odlišného problému.

Kritické neúspěchy jsou vždy velkolepé, ale zpravidla nebývají ani příliš nepříjemné, natož pak nebezpečné. Prinejmenším tělesně ne.

Dýchací přístroj / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Ochranný oblek (Potápěčský) - 2

Předpoklad : Plavání

Jedná se o schopnost užívat samostatný podvodní dýchací aparát (alias potápěčský dýchací přístroj). Poprvé haž, když vstupuješ do vody, a pak znova každých třicet minut. Pokud neuspěješ, vdechneš nějakou vodu (ber to, jako by ses topil, viz Dušení {druhá kniha, ?}). Pokud tuto dovednost ovládáš na vyšší než implicitní úrovni, dokážeš také před tím, než si nasadíš vybavení, odhalit, zda-li je porouchané, a jestliže ano, jak.

opravy -2 až -4, pokud používáš vybavení, na které nejsi zvyklý.

Ekonomika

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, Správa peněz - 3, Analýza trhu - 5 nebo Obchodník - 6

Jedná se o studium teorie peněz, trhů a finančních systémů. Je to hlavně akademická dovednost, ale úspěšný hod na ni ti přesto umožní odhadnout ekonomický dopad nějaké události herního světa. Tak třeba : co by vyvolala za pohyby peněz vražda důležité politické osobnosti, zničení továrny, uvedení nového vynálezu apod. Dobrodruhové s vojenským pozadím či s pozadím zpravodajské služby budou tuto dovednost určitě ovládat aspoň na základní úrovni.

Elektrikář / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 nebo Inženýr (Elektrotechnik) - 3

Jedná se o schopnost stavět, udržovat, spravovat a v neposlední řadě samozřejmě i ničit elektrické systémy. Na Elektrikáře haž v případě, že potřebuješ odhalit nějakou elektrickou chybu, uvést elektrický systém do budovy či vozidla apod. Použití v dobrodružství je mnoho - Elektrikář může třeba opravovat poruchy přímo v boji (třeba nahodit určitý systém ve vozidle, které bylo poškozeno nepřátelskou palbou), odpojit budovu od elektrické sítě před tím, než v ní budou spáchány zlé činy apod.

Elektrické a elektronické systémy nejsou totéž. Ekvivalent této dovednosti pro elektroniku je Opravář elektroniky {227}.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}.

Erotické umění

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5 nebo Akrobacie - 5

Tato dovednost reprezentuje obecné znalosti o pokročilých sexuálních technikách. Běžně lze užít hody založené na IQ, ZD a dokonce i ST. Přesné herní účinky jsou na rozhodnutí PJ.

opravy +3 za Ohebnost nebo +5 za Gumovost {66}. -3 za Suchara {172}.

Exorcismus**Vůle / Těžká***Implicitní : Vůle - 6, Náboženské obřady (jakékoli) - 3, Rituální magie (jakákoli) - 3, Teologie - 3*

Tato dovednost ti umožňuje vyhánět duchy z ovládnutých osob či strašidelných míst. Nejedná se o magickou dovednost, ale o náboženský rituál. Exorcismus není ani specifický pro určité náboženství - malajský šaman dokáže provádět exorcismus úplně stejně jako katolický kněz, ačkoli faktem zůstává, že jejich poměrná účinnost bude záviset na tom, z jaké kultury duch pochází.

Rituál vymítání se provádí za každý bod duchova ZD čtvrt hodiny. Někteří duchové se nechají vymítat bez odporu, někteří tě budou vyrušovat a obtěžovat, někteří tě před dokončením obřadu dokonce napadnou. Pokud se ti podaří rituál zdárně ukončit, hod' si proti svému Exorcismu.

Nezdařil-li se hod, duch zůstává tak, jak byl před rituálem a ty musíš před dalším vymítáním počkat nejméně týden. Pokud padne kritický neúspěch, hod' si ihned 3k+10 a výsledek konzultuj s tabulkou strachu {druhá kniha, ?} - hosený účinek se dostaví ihned. V tom případě platí, že i pokud se ti podaří nezešleť, už se nikdy nemůžeš daného ducha pokoušet vymítat znova.

Dostaví-li se kritický úspěch, vyženeš ducha ihned. Úspěš-li obyčejným způsobem, dojde nejdříve k boji mezi tebou a duchem; tento se řeší jako Rychlý střet tvého Exorcismu vůči vyššímu z duchovy SL či Vůle. Pokud se snažíš vyhnat ducha z živého cíle, může tento přidat vyšší ze své SL či Vůle na jednu ze stran, podle svého přání; zpravidla to budeš ty a tvoje dovednost Exorcismus, protože se bude pokoušet vyhnat ducha ven, ale někdy to může být i opačně.

Pokud duch vyhraje či dojde-li k remíze, nestane se nic, duch zůstane tam, kde byl a ty musíš před dalším pokusem o vymítání čekat aspoň týden. Oproti tomu při úspěchu úspěšně ducha vyženeš z jeho místa či oběti a upokojíš ho. Pokud se pokoušíš vymítat demony a podobné entity, musíš zkusit ještě hod na reakci. Pokud padne Mízný či lepší, duch v báni uteče, pokud padne něco horšího, duch použije všechny svoje zdroje k ukutí pomsty proti tobě či těm, kdo ti stojí nablízku.

Pokud proces exorcismu v jakékoli části selže, hod' si potom na IQ. Úspěch znamená, že jsi získal nějaké informace o daném duchovi, které ti pomohou v jeho následujícím vyhánění. Pokud tedy budeš tohoto ducha ještě někdy zkoušet vymítat, dostaneš +2 na všechny hody na dovednosti proti němu. Tento bonus můžeš na jednoho ducha získat pouze jednou.

opravy -4, pokud nemáš ani jednu z těchto výhod : Pravá víra {72}, Požehnaný {70}, Obdařen mocí {63}; v takovém případě sice chápeš obřad, ale prostě ti chybí potřebná svatost a božská podpora.

Expertní dovednost †**IQ / Těžká***Žádná implicitní úroveň*

Expertní dovednost reprezentuje znalosti jednoho úzkého tématu. Ve chvíli, kdy máš zodpovědět nějakou otázku z tvého oboru, můžeš hod na určité dovednosti nahradit prostě hodem na Expertní dovednost. Tyto určité dovednosti musí být založeny na IQ a musí mít nějakou implicitní úroveň.

Expertní dovednost tě přirozeně neoproštuje od požadavků na kulturní obeznámenost {24} a jazyk {25} a nikdy ti nedá schopnost provádět praktické úkony.

Musíš si vzít obor, a to podle tématu, ve kterém jsi expertem; PJ může zakázat témata, o kterých si myslí, že jsou příliš široká. Zde jsou příklady některých vhodných témat:

počítačová bezpečnost Jsi expertem na boj s počítačovým narušováním (hackingem). Je-li zapotřebí vysledovat bezpečnostní díry v počítačovém systému, může nahradit Ovládání počítačů {228}, Kryptografii {214} či Operátora elektroniky {226}. Na spravení (či využití) těchto děr užij Programování počítačů {236}.

egyptologie Studium starověkého Egypta. Může fungovat jako Antropologie, Archeologie, Historie, Lingvistika či Okultismus.

epidemiologie Studium rozšiřování nemocí. Může fungovat jako Biologie, Diagnóza, Forenzní vědy, Geografie a Matematika, je-li potřeba určit, jak se nemoc rozšířila.

hydrologie Studium vody planety. Může fungovat jako Biologie, Chemie, Geografie, Geologie či Meteorologie, je-li zapotřebí zodpovědět otázky o srážkách, záplavách, zavlažování atd.

- vojenská věda** Obecný expertní vhled do vojenských záležitostí. Může fungovat jako Dělostřelba, Zbrojřství, Strategie či Taktika, ale Dělostřelba či Taktika může být nahrazena pouze v případě, jedná-li se o teorii. Praktické využití těchto dovedností nahradit nelze.
- přírodní filosofie** Obecná dovednost, která nahrazuje přírodní vědy (které ještě zpravidla vůbec neexistují!) na ÚT 1 až 4. Lze ji užít místo jakékoli dovednosti vědy (třeba Biologie či Fyziky), je-li třeba zodpovědět otázky o tom, *jak se věří*, že věci fungují.
- politická věda** Akademické studium politiky. Může nahrazovat Geografii, Historii, Práva, Politiku či Sociologii v případě, že provádíš nějaké politické analýzy.
- psionika** Studium psioniky, mysl i mozků. Může fungovat jako Biologie, Diagnóza, Lékař, Fyziologie či Psychologie v případě, že potřebuješ vyšetřit psionické jevy v živých bytostech. Naopak nefunguje jako Operátor elektroniky, Opravář elektroniky ani jako Inženýr, i v případě, že půjde o psychotronická zařízení!
- thanatologie** Esoterické studium smrti. Pokud potřebuješ nějak vyšetřovat smrt či mrtvé, může fungovat jako Antropologie, Archeologie, Okultismus či Teologie.
- xenologie** Obecné povědomí o známých rasách ve vašem nastavení. Může nahradit Antropologii, Historii, Fyziologii či Psychologii v případě, že máš buď rozpoznat člena rasy jiné než tvé vlastní, nebo zodpovědět obecné otázky o rase či její kultuře.

Ezoterické léčení

Vnímání / Těžká

Implicitní : Vnímání - 6

Jedná se o dovednost léčení nemocí a zranění spíše než vědeckými technikami založenými na ezoterické teorii. Zpravidla se to pojí s nějakou magickou či duchovní tradicí. Podrobnosti se přirozeně tradice od tradice liší, ale jako léčebné prostředky lze užít třeba akupunkturu, masáže, alchymické či bylinné výtažky a přípravky, dechová cvičení či meditace.

Účinnost Ezoterického léčení vzhledem k dovednosti Lékař {215} je na PJ. Může být účinnější (zvláště v případě, že vyvolává doopravdovou nadpřirozenou sílu), stejně účinné, ale jiné, nebo méně účinné. Mělo by ale být vždycky účinnější než První pomoc {237}, vzhledem k tomu, že je o dost dražší a vzhledem k tomu, že pokud si někdo žádá zkušeného léčitele, zpravidla neočekává, že zatímco jím bude opečováván, vykrvácí k smrti. V ÚT 5 a vyšší se ezoterické léčení zpravidla považuje za dryáčnictví a podfuk, ať je samo o sobě účinné, jak chce.

Ať už tato dovednost reprezentuje ajurvédické léčení, léčení pomocí ki či principů jin a jang, či jakéhokoli jiného, ať už v historii užívaného či vymyšleného způsobu, bývá při každém použití řádově stejně účinná. V nastaveních, kde existuje víc možností ezoterické léčby, si musí ezoteričtí léčitelé brát jednu určitou tradici jako obor.

Falšování / ÚT

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 či Padělání - 2

Jedná se o umění duplikování bankovek a mincí. Učí se zpravidla pouze v podsvětí a ve vládních agenturách (ačkoli i toto je vzácné, pokud daná zem není ve válečném stavu). Čas potřebný na výrobu jedné falšované dávky peněz se pohybuje zpravidla v řádu dní (rozhodne však PJ). PJ si háze za každou sebou vyrobenou „dávku“ peněz na Falšování.

Kritický úspěch znamená, že podvržené peníze jsou stejně dobré, jako peníze legální.

Obyčejný úspěch znamená, že tvoje práce je sice dobrá, ale nikoli přímo perfektní. Kdykoli se pokusíš zaplatit někomu podvrženými penězi, PJ za tebe provede další hod na Falšování, a to se stejnými opravami, jaké jsi měl, když jsi házel při výrobě. Pokud se hod nezdaří, příjemce peněz pozná, že jsou falšované. Pokud zkoušíš podstrčit nepravé peníze někomu, kdo má důvod k podezřívavosti, musíš nejdřív vyhrát Rychlý střet tvého Falšování proti nejvyššímu z jeho Vnímání, Obchodníka a Forenzních věd. Úspěch znamená úspěšnou platbu těmito penězi, neúspěch pak to, že je podvrh rozpoznán.

Jakýkoli neúspěch na první hod na Falšování znamená, že každá osoba, která peníze obdrží, okamžitě zjistí, že jsou padělané. Kritický neúspěch na kterýkoli z hodů na Falšování pak znamená, že nejenže bylo rozpoznáno, že peníze nejsou pravé, ale navíc to s sebou nese i další následky : příjemce může být nějaký strážce zákona v utajení či obyčejný člověk, ale zato patřičně naštván a patrně i ozbrojen.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}. Materiály nakradené z legální mincovny mohou dát +1 (pár ruliček papíru) až +10 (obrovské pásy papíru). Je jasné, že na falšování musíš mít aspoň vzor, podle kterého bude falsifikát zhotoven; beze vzoru se o falšování nelze ani pokusit!

Farmář / ÚT**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5, Biologie - 5 nebo Zahradnictví - 3*

Jedná se o schopnost zasadit, obhospodařit a sklídit nějaké předměty. Zpravidla si lidé pomocí této dovednosti vydělávají na živobytí, ale lze ji také užít na zodpovězení teoretických otázek či řešení problémů z oblasti zemědělství.

Filosofie †**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6*

Jedná se o studium systémů, které obsahují principy, podle nichž se má žít. Musíš si jako obor vybrat určitou školu filosofie; třeba Konfucianismus, Marxismus či Stoicismus (Pokud studuješ *náboženskou* filosofii, kup si Teologii {247}). Pokud se střetneš s někým, kdo je zastáncem stejné filosofie, úspěšný hod na tuto dovednost ti může poskytnout nějaký náhled do jeho chování.

Nemusíš nutně věřit v ideály filosofie, kterou studuješ. Pokud v ně ale věříš, můžeš v případě, že se střetneš s morálním dilematem, PJ požádat, aby tajně hodil proti tvé Filosofii. Pokud uspěješ, PJ ti napoví, jaký druh akce bude souhlasit s tvým přesvědčením a ideály dané filosofie.

Forenzní vědy / ÚT**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6 nebo Kriminologie - 4*

Jedná se o schopnost aplikovat principy forenzních věd a kriminalistiky, třeba spočítat trajektorii střely či chemicky analyzovat stopy. Některé úkony z tohoto oboru ale vyžadují užití jiných dovedností, třeba jedná-li se o ohledání mrtvého či jeho pitvu, je potřeba užít nikoli Forenzních věd, ale Chirurgie.

Fotografování / ÚT**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 či Operátor elektroniky (Média) - 5*

Jedná se o schopnost erudovaného užití temné komory (na ÚT 5 a vyšší) nebo programu na úpravu obrázků (na ÚT 8 a vyšší) atd. a výroby hezkých fotek za jejich pomoci. Pokud chceš pouze užít fotoaparátu, můžeš použít implicitní úroveň, ale na vyvolávání filmu či tisky v temné komoře ji již užít nelze.

opravy −3 za neznámý typ fotoaparátu, −3 za filmovou kameru.

Foukačka**OB / Těžká***Implicitní : OB - 6*

Jedná se o schopnost užití foukačky. Tato zbraň se slouží k metání malých, zpravidla otrávených projektilů; kromě toho ji lze ovšem i využít k vrhání prášků proti cílům do vzdálenosti jednoho metru. Takový útok se pokládá za útok zblízka a má vždy +2 na zásah.

opravy −2 a víc za vítr, je-li foukačka užívána venku.

Fyzika / ÚT**IQ / Velmi těžká***Implicitní : IQ - 6**Předpoklad : Matematika (Aplikovaná) na ÚT 5 a vyšší*

Fyzika je věda, která se zabývá vlastnostmi hmoty a energie a interakcemi mezi nimi. Fyzik kromě základů (mechaniky) ovládá také znalosti o elektřině, gravitaci, teple, světle, magnetismu, radiaci a zvuku na úrovni úměrné své ÚT. Na ÚT 6 a vyšší má většina fyziků nepovinný obor {188} : akustiku, astrofyziku, geofyziku, jadernou fyziku, optiku, částicovou fyziku, kvantovou fyziku a mnohé další. Některá nastavení při tom mohou nabízet i jiné, exotické druhy fyziky, jako třeba hyperprostorovou fyziku (vědu o hyperprostoru a skokových bodech), parachronickou fyziku (studium jiných realit a časových os), parafyziku (fyziku psionických jevů), pravděpodobnostní fyziku (studium manipulace pravděpodobnosti) či časovou fyziku (vědu o cestování časem).

Fyziologie / ÚT**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6, Diagnóza - 5, Lékař - 5 či Chirurgie - 5*

Jedná se o studium lidského těla a jeho fungování. Fyziolog ví, jak fungují kosti, svaly a orgány a kde se co

z toho nalézá. V případě, že se ve vašem nastavení vyskytuje více inteligentních ras, musíš si jako obor zvolit jednu z nich. To, jak se ze sebe budou jednotlivé obory odvozovat a jestli vůbec, rozhodne PJ; o tom, že člověk je podobný elfovi, ale pes není podobný trollovi, jsme se, tuším, už ale bavili i někde výše.

Geografie / ÚT † IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 či jiné

Jedná se o studium fyzických a socioekonomických sfér různě po planetě a jejich interakcí. Jedná se tedy o vědu zčásti přírodní a zčásti humanitní. Musíš si zvolit obor:

fyzická Studium fyzických vlastností povrchu planety. Fyzický geograf dokáže zodpovědět otázky o klimatu, terénu atd. Musíš si zvolit jako podobor typ planety (viz box Typy planet {198}). *Implicitní : Geologie (stejný typ planety) - 4* či *Meteorologie (stejný typ planety) - 4*.

politická Studium politických regionů, jejich hranic, přírodních zdrojů, průmyslu atd. Politický geograf jistě dokáže zodpovědět otázky na téma hranice státu, populační exploze, nevyváženost v regionální ekonomice apod. *Implicitní : Ekonomika - 4*.

regionální Studium všeho výše uvedeného, až na to, že je to omezeno pouze na určitou oblast : New York, Spojené státy, planeta Země atd. Hloubka znalostí se snižuje s velikostí oblasti (o klasifikaci ohledně toho viz Znalost oblasti {261}). *Implicitní : stejná dovednost Znalost oblasti - 6*.

Tyto obory se ze sebe navzájem odvozují s -5.

Geologie / ÚT † IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, Geografie (Fyzická) - 4 či *Prospektor - 5*.

Jedná se o vědu, která se zabývá strukturou planet — jejich jádry, pláští i kůrami. Geolog ví o minerálech, olejích, rudách apod., o zemětřeseních a sopkách či o zkamenělinách. V poli se může pokusit nalézt vodu pomocí jakéhosi „citu pro krajinu“ (viz Přežití {234}).

Musíš si zvolit typ planety jako obor. Pro detaily viz Typy planet {198}.

Gestikulace IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4

Jedná se o schopnost komunikovat improvizovanými signály rukama. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní pomocí gest sdělit jiné osobě jednu jednoduchou zprávu, nebo naopak zkusit pochopit zprávu, která je ti předávána někým jiným. Gestikulací nelze přenášet žádné složité myšlenky.

opravy Za kulturu {24}; různé kultury totiž používají pro sdělení stejných slov různá gesta.

Hackování počítačů / ÚT IQ / Velmi těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklad : Programování počítačů

S pomocí této dovednosti lze získat přístup do počítačových systémů, zpravidla pomocí jiného počítače a nějaké komunikační sítě. Úspěšný hod na Hackování počítačů ti umožní získat přístup k systému, aniž by to bylo zaregistrováno, či nalézt nebo změnit informace na systému, do kterého ses už vboural. Pokud padne kritický neúspěch, nezískáš přístup nebo se ti nepovede provést dané operace s daty a navíc po sobě zanecháš nějakou zjevnou známku své práce.

Tato dovednost patří do kinohry. Simuluje totiž způsob, kterým se narušování počítačové bezpečnosti simuluje v mnoha filmech i knihách, v reálu však neexistuje. Skuteční hackeri by se měli naučit kombinaci Ovládání počítačů (na využití děr v operačních systémech a spouštění narušitelských programů), Programování počítačů (na psaní narušitelských programů), Kryptografii, Operátora elektroniky (Komunikace), Opraváře elektroniky (Počítače), Vemlouvání se (na vylouzení hesel z důvěřivých uživatelů), Výzkum (na nalezení zdokumentovaných chyb) a Nalézání (na prohledání kontejnerů a nalezení různých manuálů či papírů s hesly uvnitř).

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, -1 až -10, pokud ses hackováním určitý čas nezabýval a ušly ti novinky a změny. Bezpečnostní opatření na cílovém počítači dávají určitý postih, od -1 za nejlevnější obranný software až po -15 za nejnovější technologie, na nichž rozhodně nebyl brán ohled na nejednu desetitisícovku korun. . . Některé bezpečnostní programy se brání tvému pokusu o vniknutí aktivně; v tom případě se háže Rychlý střet tvého Hackování počítačů proti účinné dovednosti obrany.

Hazardní hry**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 či Matematika (Statistika) - 5*

Jedná se o schopnost hrát úspěšně hry založené zcela na náhodě. Úspěšný hod na Hazardní hry ti umožní (kromě jiného i) určit, jestli je hra z něčí strany podvodně manipulována, určit ze skupiny neznámých lidí nějakého hráče nebo vůbec „odhadnout šance“ v jakékoli riskantní situaci.

Ve chvíli, kdy hraješ proti banku, PJ tajně hodí proti tvým Hazardním hrám (a hod náležitě upraví v případě, že jsou tvé šance spíše zanedbatelného rázu). Hraješ-li proti někomu jinému, haž obyčejný Střet vašich Hazardních her, dokud jeden z vás nevyhraje.

Dovednost Ilusionismus {210} ti může pomoci ve chvíli, kdy chceš zkusit podvádět! Pokud chceš zjistit, jestli dotyčný podvádí, PJ hodí Rychlý střet tvých Hazardních her (či Vidění, je-li vyšší) proti protivníkově dovednosti Ilusionismus (jedná-li se o triky s kartami či kostkami) nebo IQ (jedná-li se o jiné způsoby podvádění).

opravy +1 až +5 za obeznámenost se hrou, která se hraje, −1 až −5, je-li proti tobě hra podvodným způsobem zmanipulována, −3, jsi-li Suchar {172}, protože v tom případě ti ani zbla nezáleží na tom, jestli vyhraješ, nebo prohraješ.

Heraldika**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 či Společenský takt (Šlechta) - 3*

Jedná se o schopnost rozeznat a navrhnout erb, rodový znak, vlajku, tartan či jiný emblém. Úspěšný hod ti umožní určit šlechtice či rytíře pouze podle jeho praporu či štítu nebo vytvořit pěkný a vhodný znak bez toho, aby ses dostal do střetu s již existujícími návrhy apod.

V některých nastaveních je možné, že si budeš muset zvolit obor. Možné obory jsou třeba : Erby (výše popsany a implicitní obor), Loga firem (implicitní úroveň Aktuality (Podnikání) −3) nebo dokonce i Graffiti (implicitní úroveň Znalost podsvětí −3).

opravy Kulturní obeznámenost {24}. Až +5, pokud máš co do činění se známým návrhem, nebo až −5, pokud je tomu spíš opačně.

Herectví**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5, Obelhávání - 2 nebo Veřejné projevy - 2*

Jedná se o dovednost účinkovat na pódiu či na obrazovce televize. Od Obelhávání se liší tím, že se snažíš lidi pobavit a nadchnout, nikoli obelhat a zmanipulovat. Pokud jsi tuto dovednost studoval, obsahuje znalosti očekávané od profesionálního herce z tvé kultury a na tvé ÚT.

opravy +2 za Hlas {46}, −1 až −4 za Plachost {162}, −2 za Koktání {150}.

Historie †**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6*

Jedná se o studium zaznamenané minulosti (oproti Archeologii {196}, která se zabývá naopak nezaznamenanou minulostí, dedukovanou z nálezů a pozůstatků). Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní zodpovědět otázky o historii a pokud to PJ povolí, může ti i umožnit vybavit si nějaké užitečná historická fakta, související s danou situací : „Á, ano. Jistě. V takové situaci se už octl Hannibal roku 217 př. Kr. No, poslyšte, co tehdy udělal.“

Musíš si zvolit obor. Existují dvě obecné třídy těchto oborů:

- Omezená geografická oblast, ne větší než malý národ, ale rozebírající minulost více ér. Příklady : Historie (Bavorsko), Historie (Irsko), Historie (Stát New York).
- Jedna éra (třeba viktoriánská doba, dvacáté století) a jeden dost velký region (třeba Evropa), kultura (Muslimská) či obor (ekonomika, ezoterika, vojenství...) Příklady : Historie (dvacáté století v Americe), Historie (napoleonské války).

Pouhý olbřímí rozsah možných oborů činí jejich vypsání nemožným. V případě, že se dva obory aspoň trochu překrývají, měl by PJ povolit implicitní úroveň rovnu jinému oboru −2 až −4.

Hry †**IQ / Lehká***Implicitní : IQ - 4*

Jedná se o schopnost hrát určitou hru, a hrát ji dobře. Do toho se tedy zahrnuje znalost pravidel, etikety a pravidla turnajů. Musíš si jako obor zvolit nějakou skupinu her : jako příklad budiž uvedeny klasické hry deskové (šachy, go, hneřatafl, mankalové hry), hry karetní, hry válečné a hry počítačové.

Mnoho kultur si schopnosti hrát jednu nebo více her dosti považuje. Lidé jsou zpravidla s to vsadit na výsledky her značné částky, proto je možné se profesionálním hraním her i uživit. Hry lze hrát i jako prostředek k rozřešení sporů; ve fantasy či pohádkovém světě se dokonce může stát, že mocná příšera či čaroděj může vyzvat hrdinu ke hře — s životem jeho či životy jeho přátel v sázce, samozřejmě.

Znalost pravidel je taktéž řazena do této dovednosti, ale na rozdíl od ostatních oborů této dovednosti, obor Sportovní hry ti umožňuje pouze působit jako rozhodčí na turnaji; hrát tyto hry můžeš za pomoci dovedností Sport {243} či Bojový sport {198}. Jako rozhodčímu ti může úspěšný hod na tuto dovednost umožnit správně rozhodovat zápas, upozorovat malou chybu, určit vítěze pomocí cílové fotografie apod.

Pokud si bereš jako obor Sportovní hry, musíš určit jak druh sportu, tak ligu či typ turnaje, třeba Hry (NFL Fotbal) nebo Hry (Olympijské Judo). Pravidla různých lig či typů u stejného sportu se odvozují samy od sebe s -2.

opravy Kulturní obeznámenost {24}. O hrách, které existují déle, je samozřejmě nashromážděno mnohem více materiálu než o hrách, které existují po kratší dobu; proto platí, že pokud soutěží dva hráči z různých časů, má ten, kdo přichází z pozdějšího času, +1 na účinnou úroveň svých Her.

Hudební nástroj †

IQ / Těžká

Implicitní : Zvláštní

Jedná se o schopnost hry na hudební nástroj. Pokud se ti zdaří hod na tuto dovednost, dokážeš z hudebního nástroje vyloudit potěšující melodii.

Musíš si zvolit určitý hudební nástroj jako obor. Obory jednotlivých hudebních nástrojů se odvozují samy ze sebe s -3 (pro podobné nástroje) až po „žádnou implicitní úroveň“ pro nástroje naprosto se sebou nesouvisející (třeba jako Hudební nástroj (Harfa) a Hudební nástroj (Tympány)).

Tato dovednost v sobě zahrnuje i schopnost číst zápis hudby v notačním systému tvé kultury (pokud tam vůbec něco takového existuje). Různé systémy ber jako zvyklosti (viz Zvyk {188}).

Hudební ovlivňování

IQ / Velmi těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Talent (Hudební umění) 1 a buď Hudební nástroj nebo Zpěv na 12 a víc

Tato kinoherní dovednost ti umožňuje ovlivňovat emoce ostatních hraním na hudební nástroj či pomocí zpěvu. V určitých nastaveních se může jednat buď o magickou či psionickou schopnost, nebo o nějakou formu hypnózy. Tato schopnost funguje s jakýmkoli hudebním nástrojem a dokonce i pro zpěv. V určitých nastaveních může však být tato dovednost vázána na určitý druh magického nebo ultratechnického nástroje.

Pokud se máš o Hudební ovlivňování vůbec pokusit, musíš nejdřív přesvědčit svoje publikum, aby si sedlo, uklidnilo se a naslouchalo tvému hraní. Poté musíš provést úspěšný hod na daný Hudební nástroj či Zpěv a až pak můžeš házet na Hudební ovlivňování. Pokud uspěješ, můžeš upravit (to jest jak směrem nahoru, tak směrem dolů, záleží na tvé vůli) reakční hod tvého publika vůči tobě nebo vůbec jakémukoli přítomnému o tolik, kolik jsi uspěl, ne však o více než o ± 3 . Pokud se ti zdaří kritický úspěch, můžeš upravit reakce o ± 4 , pokud jsi hrál jen pár sekund či pokud publikum nedává tak docela pozor, máš možnost úpravy pouze nejvýše o ± 1 .

Posluchači, kteří si nepřejí být ovlivněni, mohou zkusit odolat Vůli (to vede na Rychlý střet tvého Hudebního ovlivňování proti Vůli cíle). Špatný sluch {170} dává k takovým pokusům +4 a Hluchota {143} znamená kompletní imunitu. Některé sci-fi nástroje ovšem mohou generovat vibrace, které účinkují na tělo, v kterémžto případě je sluch či hluch cíle naprosto nedůležitý.

To, jestli tato dovednost funguje i na zvířata, je pouze na PJ, ale tento by měl být shovívavý; v klasické fantasy by se přece snad mohl vyskytnout elfík zuřivě vylévající svůj žal hudbou i zpěvem do širého okolí, ne? ☺

Hypnóza

IQ / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Tato dovednost ti umožňuje určitými prostředky v jiné osobě navodit stav snadné ovlivnitelnosti. Použití vyžaduje pět sekund času a úspěšný hod. Pokud neuspěješ a tvůj cíl si přeje být hypnotizován, můžeš to

zkusit znova, tentokrát s -5 ; pokud neuspěješ ani v tomto druhém hodu, daný cíl už nemůžeš ten den zkoušet hypnotizovat.

Úspěšný hod na Hypnózu cíl uspí. To se pro účely Chirurgie počítá stejně, jako by bylo cíli podáno anestetikum. Nyní vše záleží pouze na PJ : ten může třeba povolit další hody na Hypnózu, pokud chceš cíli pomoci vzpomenout si na něco, co zapomněl, nebo na Psychologii, pokud chceš cíli zkusit pomoci s jeho mentálními potížemi. Zhypnotizovaný jedinec je extrémně snadno ovlivnitelný. Každý pokus o ovlivnění z tvé strany se bere jako Rychlý střet tvé Hypnózy proti Vůli cíle. Pokud cíl cítí, že ovlivnění znamená ohrožení života buď jeho samotného, nebo jeho milované, má bonus $+5$. Je také možné dávat „posthypnotické příkazy“, což znamená vlastně rozkaz vykonat něco jako odpověď na něco jiného poté, co hypnóza skončí. V tom případě se hod na odolnost cíle provede až v případě, když se setká se spouštěcí situací. Za každý týden, který mezitím od hypnózy uplynul, má $+1$ ke své Vůli.

Hypnózu nelze užít jako útok, pokud tedy nehrajete hodně nereálnou kinohru; lze ji však užít proti cíli, který o ni nestojí nebo neví. V takovém případě odolává vždy s $+5$ ke své Vůli. Pokud odolá prvnímu pokusu, o druhý s -5 se už nesmíš ten den pokusit. Cíl, který o hypnóze neví, nemusí vědět, oč ses pokoušel, ale dostane podezření, pravděpodobně na to, že jsi černokněžník.

V každém případě platí, že hypnotický trans trvá 1k hodin, není-li tebou utnut předčasně.

opravy $+2$, pokud posíláš hypnotické příkazy přes Telekomunikaci (Teleposílání) {95}, protože hlasy v hlavě se hůř ignorují.

Ilusionismus

OB / Těžká

Implicitní : Krádež - 5

Jedná se o schopnost schovat malé předměty ve své dlani, dělat kejkle s mincemi a kartami a vůbec provádět podobné kousky. Na dovednost haž, chceš-li provést jeden „kouzelnický“ trik. Neúspěch pak znamená, že jsi trik pokazil.

Chceš-li tuto dovednost použít ke krádežím, musíš vyhrát Rychlý střet svým Ilusionismu proti Vidění či dovednosti Pozorování případných svědků; nezdaří-li se to, byl jsi zpozorován. Samozřejmě lze této dovednosti použít i k podvádění u hry v kostky či v karty — pak ti úspěšný hod poskytne nějaký bonus k tvým Hazardním hrám {208}, neúspěšný ti naopak poskytne obvinění z podvodu a možná i nepříjemnosti rázu veskrze tělesného. Přesné výsledky jsou ovšem na PJ.

opravy $+3$, konáš-li za mdlého světla, $+3$, máš-li společníka, který bude odvádět pozornost od vlastního triku/krádeže, $+5$, připravil-li ses dopředu (nasypal esa do rukávu apod.), -3 , zná-li šálená osoba sama Ilusionismus. K tomu připočti opravy za Vysokou zručnost {106} a Nemotorného {155}.

Inženýr / ÚT †

IQ / Těžká

Implicitní : zvláštní

Předpoklady : Matematika (Aplikovaná) na ÚT 5 a vyšší plus další u určitých oborů.

Jedná se o schopnost navrhovat a stavět technologická zařízení i systémy nejrůznějšího druhu. Úspěšný hod ti umožní navrhnout nový systém či nalézt chybu ve stávajícím, určit funkci neznámého zařízení či improvizovaně sestavit nějakou věcíčku k řešení daného problému. Čas, který jeden pokus zabere, je na PJ.

Uvědom si, že inženýr je v prvé řadě návrhář a vynálezce, ale nemusí být zručný v zacházení se svým vlastním výrobkem či v jeho udržování. Třeba Inženýr (Lehké zbraně) ti umožní navrhnout nový typ útočné pušky, ale na její údržbu stejně budeš potřebovat Zbrojářství a na střelbu z ní budou stejně potřeba Palné zbraně.

Musíš si zvolit obor. Některé možné následují.

dělostřelectvo Návrhy všelijakých vhodných zbraní pro dělostřelectvo na tvé ÚT, od trebuchetů až k naváděným střelám. *Implicitní : Zbrojářství (Těžké zbraně) - 6.*

stavební Návrhy silnic, akvaduktů, budov atd. *Implicitní : Architektura - 6.*

hodinář Návrhy jemných zařízení — hodinek, mechanických figurek apod. *Implicitní : Mechanik (Hodinář) - 6.*

boj Stavba či ničení opevnění, zákopů atd. *Implicitní : Výbušniny (Demolice) - 6.*

elektrika Návrhy elektrických systémů, třeba baterií či přenosových linek. *Implicitní : Elektrikář - 6.*

elektronika Návrhy a stavba elektronických aparátů, od počítačů až k polím senzorů na vesmírných lodích (Konkrétní technologie, které budou zapojeny, záleží na tvé ÚT). *Implicitní : Opravář elektroniky (jakýkoli) - 6.*

- materiály** Výroba nových strukturních materiálů. Předpoklady : Chemie či Metalurgie. *Implicitní : Chemie - 6 či Metalurgie - 6.*
- mikrotechnologie** Návrhy mikrostrojů. *Implicitní : Mechanik (Mikrostroje) - 6.*
- doly** Návrhy podzemních staveb a komplexů. *Implicitní : Výbušniny (Demolice) - 6 a Geologie (jakákoli) - 6.*
- nanotechnologie** Návrhy nanostrojů. *Implicitní : Mechanika (Nanostroje) - 6.*
- parachronik** Návrhy zařízení na procházení do jiných dimenzí či časových os. *Předpoklady : Fyzika. Implicitní : Operátor elektroniky (Parachronická) - 6 nebo žádná, pokud tvoje společnost ještě nevyvinula technologie mezidimenzního cestování.*
- psychotronika** Návrhy psionických zařízení, jako třeba osobních telepatických štítů či zesilovačů. *Implicitní : Operátor elektroniky (Psychotronika) - 6 nebo žádná pro osoby z pozadí, kde psionika neexistuje, je neznámá či není v konjunkci s dostatečně vyvinutou fyzikou.*
- robotika** Návrhy robotů a kybernetických zařízení. *Implicitní : Mechanika (Robotika) - 6.*
- lehké zbraně** Návrhy osobních zbraní palných, ať už klasických (pistolí, pušek) či ne tak klasických (přenosných raketometů). *Implicitní : Zbrojářství (Lehké zbraně) - 6.*
- časový** Návrhy strojů času. *Předpoklady : Fyzika. Implicitní : Operátor elektroniky (Časová) - 6 nebo žádná pro osoby z pozadí, kde cestování časem není možné či není známo.*
- typ vozidla** Návrhy vozidel z jedné široké skupiny. Příkladem budiž Inženýr (Auta), Inženýr (Lodě) či Inženýr (Vesmírné lodě). *Implicitní : Mechanik (stejný druh vozidla) - 6.*

Obory Inženýra se ze sebe normálně odvozují s -4 , ale PJ může klidně určit, že mezi určitými obory v jeho světě nebude žádná implicitní úroveň (Nanotechnologie, Parachronika, Psychotronika atd. na straně jedné a Stavebnictvím, Bojem či Doly na straně druhé)

oprava Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}. Až $+5$ na stavění zařízení, dokážeš-li PJ pořádně popsat to, co by to zařízení mělo dělat a jak by mohlo fungovat.

Jedy / ÚT

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, Chemie - 5, Lékárnictví (jakékoli) - 3 či Lékař - 3

Jedná se o praktickou znalost jedů. Úspěšný hod na Jedy ti kromě jiného umožní třeba poznat v divočině jedovatou rostlinu, získat z ní bez své újmy jed, rozeznat jed podle jeho chuti v jídle či nápoji, rozeznat jed podle jeho viditelných účinků ($+3$, pokud ses otrávil sám), znát vhodný protijed a rozeznat či připravit protijed z vhodných zdrojů. Každý z těchto úkonů přirozeně vyžaduje jeden hod.

opravy Vyvinutý čich a vyvinutá chuť {106} ti dává bonus i na rozeznání jedu čichem / chutí; stejně tak poskytují bonusy i Rozeznání chutí {81} a Rozeznání zápachů tamtéž $+4$ v případě, že pracuješ chutí nebo čichem (záleží přirozeně na dovednosti, kterou používáš).

Jezdecké kopí

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5 nebo Kopí - 3

Předpoklad : Ježdění

Jedná se o schopnost užití jízdního kopí, totiž dlouhé, kopí podobné zbraně, která se užívá z koňského hřbetu. Nejedná se o dovednost Zbraně pro boj zblízka {257} — nelze jím totiž krýt; nepřátelským útokům se tedy musíš vyhnout jinak.

Ježdění †

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5 nebo Nakládání se zvířaty (stejně) - 3

Jedná se o schopnost jezdit na určitém druhu zvířete. Na Ježdění haž poprvé, když se snažíš nasednout na zvíře a pak pokaždé, když se stane něco, co zvíře může vyděsit či něco, co pro něj bude výzvou.

Musíš si vzít jako obor nějaké jízdní zvíře. Implicitní úrovně mezi těmito obory jsou 0 až -10 . Třeba Ježdění (Kůň) a Ježdění (Mula) jsou vlastně dvě stejné dovednosti (implicitní úroveň je tedy vždy to druhé bez postihu), zatímco Ježdění (Velbloud) by už znamenalo -3 , Ježdění (Delfín) -6 a Ježdění (Drak) rovnou -10 !

opravy $+5$, pokud tě zvíře zná a má rádo, $+1$ nebo víc za zvíře s patřičnou dovedností Jízdní zvíře {212}, -10 , není-li zvíře vycvičeno a/nebo určeno k ježdění.

Jezení ohně**OB / Průměrná***Žádná implicitní úroveň*

Jedná se o schopnost (hlavně k jevištnímu použití) uhasit plameny ve svých ústech bez toho, aby ses spálil. Za každý předmět, který takto hasíš, si hod' na tuto dovednost; uspěješ-li, plameny jsou uhašeny, ne-li, utrpíš 1k–3 (nejméně 1) poškození do úst.

Tato dovednost v sobě zahrnuje také dovednost foukat oheň, to jest zapálit proud nějaké hořlaviny vyfouknuté či vyplivnuté z úst. Pokud k tomu PJ svolí, můžeš to použít jako útok (1k–3 poškození)

Jízdní zvíře**OB / Průměrná***Implicitní : OB - 5*

Jedná se o cvičenou schopnost sloužit jako jízdní zvíře. Pokud tvoje úroveň této dovednosti převyšuje úroveň Jezdění tvého jezdce, může použít ke svým hodům na Jezdění průměr z úrovní těchto dvou dovedností zaokrouhlený nahoru; přitom platí, že investoval-li jsi do této dovednosti aspoň nějaký bod, tvůj jezdec dostane nejméně +1. Pokud na tebe nasedl nevídaný host a chceš se ho zbavit, musíš vyhrát Rychlý střet tvého Jízdního zvířete proti jeho dovednosti Jezdění.

Judo**OB / Těžká***Žádná implicitní úroveň*

Tato dovednost nereprezentuje pouze všude proslavené japonské bojové umění, ale jakýkoli pokročilý výcvik v oblasti neozbrojeného boje pomocí hodů a úchopů protivníka.

Judo ti umožňuje kryt v každém kole dva útoky, každý jednou rukou. Tvůj Kryt zbraní je roven $\frac{\text{Judo}}{2} + 3$. Judo také ruší –3, které bývá běžné, zkouší-li někdo kryt úder zbraně holou rukou, čímž se dost snižuje tvoje šance na to, že i při takovém krytu dojdeš úhony. Při krytu pomocí Judo máš také lepší bonus na útěk, viz Útěk {druhá kniha, ?}. Úplná pravidla na krytí holýma rukama jsou pod Krytím beze zbraně {druhá kniha ?}.

Pokud jsi úspěšně použil Judo kryt, můžeš ihned v následujícím kole zkusit protivníkem hodit, je-li ještě ve vzdálenosti ne víc než jednoho metru od tebe. To se počítá jako útok : na zásah se háže proti tvé dovednosti Judo. (Pozor! Při Všem do útoku nesmíš provést dva hody v jednom kole.) Tvůj nepřítel může použít jakoukoli aktivní obranu — může klidně tvou ruku kryt svou zbraní! Pokud jeho obrana selže, je hosen.

Pokud hodíš nepřítelem, upadne do pole, které si sám vybereš. Na bojové mapě se to znázorní tak, že je povalen (zabere tedy dva hexy), a to tak, že jedním z těchto hexů musí být jeden z těchto : tvůj hex, jeho počáteční hex, nebo nějaký hex, který s nějakým z těch dvou sousedí. Tvůj cíl si musí hodit na ZD; neúspěch znamená, že je omráčen! Hodíš-li ho do hexu, kde už někdo stojí, dotyčný musí taktéž uspět na SL+3 nebo OB+3 nebo spadnout na zem.

A nakonec můžeš svoji dovednost Judo použít místo tvého OB na jakýkoli hod na OB, který provádíš v boji zblízka kromě tasení zbraně a odhození štítu. Pokud uchopíš nepřítele pomocí Judo a on se nedokáže vymanit, můžeš v dalším kole proti němu použít hod, stejně, jako bys byl vykryl jeho útok.

Pokud chceš používat Judo, musíš mít ruku, kterou chceš kryt či uchopit nepřítele, volnou. Protože se Judo spoléhá hlavně na práci nohou, všechny hody na Judo jsou zatíženy postihem rovným tvému naložení. Třeba Velké naložení by ti dalo –3 na všechny hody na Judo.

Kapsář**OB / Těžká***Implicitní : OB - 6, Krádež - 5 či Ilusionismus - 4*

Jedná se o schopnost někomu buď odejmout malý předmět (třeba váček, nůž apod.), nebo naopak nějaký malý předmět podstrčit tak, aby o tom nevěděl. Pokud se okrádaná osoba bojí toho, že bude okradena nebo je prostě ve střehu, musíš před vlastní krádeží vyhrát Rychlý střet tvého Kapsáře proti vyššímu z jeho Vnímání či Znalosti podsvětí. Pokud je při krádeži potřeba brát ohled na nějakou třetí stranu, která sleduje jak tebe, tak oběť, musíš navíc vyhrát Rychlý střet svého Kapsáře proti dovednosti Pozorování toho, kdo se dívá.

opravy +5, pokud oběť nedává pozor, +10, spí-li či je-li opilá, –5, pokud je potřeba brát z vnitřní kapsy, až –10 za nošený prsten či jiný šperk.

Karate**OB / Těžká***Žádná implicitní úroveň*

Tato dovednost reprezentuje kromě karate i jakékoli další trénované umění boje beze zbraně.

Pokaždé, když chceš udeřit pomocí této dovednosti nepřítele, haž proti dovednosti Karate (zde neplatí -4 v případě, že používáš špatnou ruku); na kopání použij Karate -2 . Karate nelze použít na útok zuby, drápy apod. ani na útok obuškem, to řeší dovednost Rvačky {239}. Dovednost Karate ti umožňuje provádět některé zvláštní útoky a techniky, z nichž některé jsou na straně 265.

Karate vylepšuje škodu, kterou způsobíš : pokud ovládáš Karate na úrovni OB, přidej ke své základní bodací škodě pro účely Karate útoků $+1$ za kostku — to se tedy týká úderů pěstí i loktem, kopů apod. Pokud ovládáš Karate na úrovni OB $+1$ či lepší, přidáváš si $+2$ za kostku! Toto poškození si spočítej již před začátkem hry a zapiš si jej do svého osobního deníku.

Karate ti umožňuje kryt dva různé útoky za kolo, každý jednou rukou. Tvoje Krytí zbraní je pro účely takovýchto krytů rovno $\frac{\text{Karate}}{2} + 3$ a není zatíženo klasickým -3 za krytí zbraně holou rukou; tím se tedy dost snižuje šance na to, že přijdeš k úhoně v případě, že kryješ protivníkovu ránu zbraní pouze holýma rukama. Karate ti taky poskytuje při krytu vylepšený útokový bonus, viz Útěk {druhá kniha, ?}. Více se o krytí holýma rukama dozvíš v Krytech beze zbraně {druhá kniha, ?}

Pokud chceš užít Karate, jakákoli ruka, kterou chceš použít, musí být prázdná (to ti ovšem nebrání nosit ocelové rukavice nebo jiné vybavení, které zvýší tvoje poškození). Protože Karate dost spoléhá na práci nohou, mají všechny tvoje útoky a kryty pomocí Karate postih rovný tvé úrovni naložení. Například Velké naložení by znamenalo -3 jak na zásah, tak na krytí nepřátelských útoků.

Kartografie

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Geografie (jakákoli) - 2, Matematika (Geodézie) - 2 nebo Navigace (jakákoli) - 4

Tato schopnost ti umožní vytvářet a používat mapy. Proti této dovednosti haž ve chvíli, kdy potřebuješ zmapovat nějaký prostor, skrz nějž procházíš. Na ÚT 7 a vyšší tato dovednost znamená také znalost počítačového mapování a generování map ze satelitních snímků.

Kiai

ZD / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem nebo Mistr zbraní

Tato dovednost ti umožní vystřelit svoje ki v mohutném výkřiku (tzv. kiai), kterým lze omráčit slabší nepřítele. Počítá se to jako útok a stojí 1 BÚ, ať už se zdaří či nikoli.

Při Kiai haž Rychlý střet : tvoje Kiai proti Vůli tvého cíle. Za každé dva metry vzdálenosti mezi tebou a tvým cílem máš -1 . Pokud má tvoje oběť Špatné slyšení, má $+1$, je-li úplně Hluchá, má $+2$. Pokud vyhraješ, tvůj cíl je mentálně omráčen (viz Účinky omráčení {druhá kniha, ?})

Tato dovednost funguje pouze proti jedné oběti — výkřik sice slyší všichni, ale tvoje ki je zaměřeno pouze na jednoho nepřítele. Platí ale, že úspěšný hod na Kiai ti poskytne $+2$ na Zastrahování proti komukoli, kdo výkřik uslyšel.

Klávesnice

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4 a jiné

Toto je dovednost psaní na klávesnici psacího stroje či počítače. Rychlost psaní se udává v počtu slov za minutu a je rovna trojnásobku dovednosti, pokud píšeš na mechanickém psacím stroji nebo pětinnásobku dovednosti, pokud píšeš na elektrickém psacím stroji či na klávesnici počítače.

Implicitní úroveň je rovna úrovni jakékoli dovednosti, která zahrnuje hodně psaní, to jest třeba Administrace, Ovládání počítačů, Výzkum, Psaní a některé Profesionální dovednosti, jako třeba Žurnalista.

Pokud máš takovou dovednost, je tato dovednost na nic, pokud ovšem nechceš pracovat jako profesionální pisar na stroji či počítači.

Klenotník / ÚT

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 nebo Kovář (Měď nebo Olovo a plech) - 4

Jedná se o schopnost práce s vzácnými kovy, výroby šperků, zdobení zbraní apod. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní identifikovat vzácný kov či drahokam či určit hodnotu nějakého šperku.

Kovář / ÚT †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 5 a jiné

Jedná se o schopnost ručního opracovávání běžných kovů. Musíš si zvolit jeden z těchto tří oborů:

měď ráce s mědí samotnou i s jejími slitinami, tedy třeba bronzem nebo určitými druhy plechu. *Implicitní* : *Klenotník* - 4

železo Práce s železem. Pokud na dané ÚT existuje ocel, pak zahrnuje i práci s ocelí.

olovo a plech Jakýkoli měkký „bílý“ kov, včetně jejich slitin. *Implicitní* : *Klenotník* - 4

Tyto obory se odvozují samy ze sebe s -4.

Tato dovednost je sice sama o sobě založena na IQ, ale časté by měly být i hody se SL. Koneckonců, některé potřebné nástroje mají, podobně jako určité zbraně, určenou minimální SL.

Krádež

OB / Průměrná

Implicitní : *OB* - 5, *Kapsář* - 4 či *Ilusionismus* - 4

Tato dovednost ti umožňuje krást předměty, které se válejí všem na očích, a to bez toho, aby to někdo pozoroval. Pokud je předmět, který chceš ukrást, aktivně sledován, musíš vyhrát Rychlý střet tvé Krádeže proti pozorovateli Vidění (nebo Pozorování {233}).

Tato dovednost se zajímá pouze o vlastní krádež. PJ může vyžadovat hody na Kradmost (aby ses dostal nepozorován k předmětu) a Uschovávání (abys ukryl předmět po krádeži).

opravy +3, je-li krádež prováděna za mdlého světla, +3, pokud nikdo nedává příliš pozor.

Kradmost

OB / Průměrná

Implicitní : *OB* - 5 či *IQ* - 5

Jedná se o schopnost se schovat a pohybovat pokud možno beze zvuků. Úspěšný hod ti umožní schovat se skoro kdekoli (až na úplně prázdnou místnost, kde to nelze), pohybovat se tak tiše, že tě nikdo neuslyší, nebo někoho následovat, aniž bys byl zpozorován. (Pokud potřebuješ následovat někoho v davu, použij Následování {222}). Pokud si někdo dává zvlášť pozor, PJ hodí rychlý střet mezi tvou Kradmostí a Vnímáním strážce.

Tuto dovednost můžeš použít i v případě, že se chceš přiblížit k nějakému zvířeti tak, aby se nevyplašilo. Úspěšný hod (a asi půl hodiny času) ti umožní dostat se ke většině zvířat na třicet metrů. Pokud se potřebuješ dostat ke zvířeti ještě blíže, můžeš opakovat hod, ale připočítat si vždy -5 a půlit vzdálenost. To znamená, že můžeš po hodě na 30 m podniknout hod na 15 m s -5, pak hod na 7 m s -10, pak hod na 3 m s -15 apod.

opravy Dostaneš postih rovný tvé úrovni zátěže. -5, pokud se potřebuješ schovat v prostoru bez nějakých „přirozených“ schovávaček, nebo +3 i víc, pokud je v prostoru takových schovávaček mnoho. -5, pokud se chceš pohybovat naprosto tiše a zároveň s Pohybem vyšším než 1, -5, pokud chceš ošálit majitele Rozeznání zápachů (třeba psy).

Kriminologie / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : *IQ* - 5 nebo *Psychologie* - 4

Jedná se o studium zločinu a mysli zločince. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní nalézt a vykládat stopy, uhodnout, jak se asi kriminálník může zachovat apod. Ačkoli se tato dovednost neodvozuje ze Znalosti podsvětí, může PJ místo této dovednosti povolit hod na Znalost podsvětí — zvlášť v případě, že je potřeba uhodnout další postup zločince.

opravy -3 za Neempatického {154}.

Kryptografie / ÚT

IQ / Těžká

Implicitní : *Matematika (Kryptologie)* - 6

Jedná se o schopnost vytvářet a naopak luštit kódovací systémy a šifry. Používá se zpravidla ve válce pro účely špionáže, ale lze ji zužitkovat i při obchodních objednávkách. Pokrývá všechny techniky tvé ÚT, od jednoduchých substitučních šifer až k složitým taktickým šifrovacím schémátům.

Znalosti určitých systémů, kódů a šifer záleží na tom, jaké máš Bezpečnostní díry {36}. V mnoha nastaveních je dokonce Bezpečnostní díra předpokladem k této dovednosti.

Pokud se pokoušíš prolomit neznámý kód, ber to jako Rychlý střet Kryptografií mezi tebou a tvůrcem šifry. Luštitel musí vyhrát, aby se mu podařilo kód rozluštit. Opakování pokusů je sice dovoleno, ale je omezeno pouze na jeden pokus denně. Tvůrce šifry háže proti své Kryptografii pouze jednou a pokaždé, když někdo zkusí jeho

kód rozlomit, háže Rychlý střet proti tomu, co mu padlo.

Ti, kdo mají Kryptografii, si mohou vzít nepovinný obor na tvoření nebo naopak luštění šifer (obor luštění šifer se často nazývá jako „kryptoanalýza“)

Kryptografie nemá až na dva případy implicitní hodnotu založenou na IQ. Kdokoli může zkusit vyrobit nějakou triviální šifru hodem na IQ - 5. Takový text ale asi moc dlouho zašifrovaný nezůstane; stejně tak lze i zkusit triviální šifru rozluštit pomocí hodu na IQ - 5 (to se ale netýká šifry vyrobené Kryptografií), a to pomocí systému Rychlého střetu popsaného více.

opravy Talent (Matematik) {93}. Počítač s příslušným softwarem (tedy, máš-li Ovládání počítačů) : +1 za domácí počítač, +3 či +4 za mainframe, +5 nebo víc za nějaký superpočítač. +5, má-li luštitel nějaký příklad kódu a jeho překladu a -5, je-li zpráva kratší než 25 slov. Tvůrce šifer získá bonus za čas, který vytvářením kódu strávil : ten získáš podle Tabulky velikosti a rychlosti/dostřelu {druhá kniha, ?} v sloupci Dostřel/rychlost (mistro „metrů“ si dosad' „dny“) a připočti příslušný bonus.

Krytí projektilů

OB / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Tato dovednost ti umožní krýt připravenou zbraní pro boj zblízka vržené zbraně či projektily. Pokud máš na ruku nějaké rukavice s OPS 2 a větší (nebo tvoje ruce mají aspoň takové přirozené OPS), můžeš krýt i rukama. Tvůj Kryt zbraní je $\frac{\text{Krytí projektilu}}{2} + 3$, zaokrouhleno dolů.

opravy (ke Krytu zbraní) +4, kryješ-li velkou vrhací zbraň (sekeru, oštěp), +2, kryješ-li malé vrhací zbraně (nože, hvězdice), krytí šípů je bez opravy, -2 na krytí menších projektilů na malé ÚT (třeba šipek do kuše či do foukačky). Samo sebou se snad rozumí, že nelze tímto způsobem krýt kulky ani podobné náboje z vysoké ÚT. (**Výjimka** : Vylepšený časový cit ti umožní krýt kulky s -5).

Kuše

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost používat všechny možné typy kuší, včetně pistolové kuše, opakovací kuše a kompozitní kuše z vyšších ÚT.

Laso

OB / Průměrná

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost vrhat laso, to jest dlouhý provaz se smyčkou na jednom konci. Původním jeho účelem je chytání zvířat, ale lze jej užít i na zamotání protivníků v boji — viz Zvláštní střelné zbraně {druhá kniha, ?}.

Lehká chůze

OB / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem a jak Akrobacie, tak Kradmost aspoň na 14.

Jedná se o schopnost jít, ale vyvolat svým krokem pouze minimální tlak na zem. Pokud uspěješ v hodu na tuto dovednost, nezanecháš za sebou žádné viditelné stopy; v takovém případě všechny hody na Stopování tebe automaticky selhávají, pokud ovšem nefungují na jiném principu než zrakovém. Člověk tedy bude oblafnut, ale psi nebudou vůbec ovlivněni.

Můžeš také zkusit přejít křehké povrchy, aniž by ses probořil. Maximální pohyb, který můžeš za takových okolností vyvinout, je třetina obyčejného pohybu. Křehký led by vyžadoval hod bez postihu, zatímco tenký papír hod na -8!

Úspěšný hod na Lehkou chůzi ti může poskytnout bonus na Kradmost v případě, že se potřebuješ pohybovat potichu. Bonus činí polovinu toho, o kolik jsi uspěl, zaokrouhleno dolů; minimální bonus je zde +1.

Lékař / ÚT

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 7, První pomoc - 11 nebo Veterinář - 5

Jedná se o schopnost pomoci nemocným a zraněným, předepisovat odpovídající léky apod. Na tuto dovednost haž, pokud chceš u pacienta uspísit přirozenou regeneraci ze zranění (viz Regenerace {druhá kniha, ?}) a pokud je potřeba testovat tvé obecné lékařské schopnosti a znalosti. Pokud je tvůj pacient jiného druhu než ty, aplikuj opravy za fyziologii {200}.

Na ÚT 4 a nižší tato dovednost ve většině herních světů neexistuje a je nahrazena Ezoterickým léčením (Bylinky) {205}, Lékárnictvím (Bylinky) či obojím. Na ÚT 5 a vyšší jsou lékařské znalosti rozděleny mezi Lékárnictví (Umělé) a Lékaře.

Lékař toho hodně ví o lécích. Většinu léků může identifikovat celkem bez nesnází (pokud nemá k dispozici vybavení laboratoře, má -5, ale pokud se odváží substancí ochutnat, má +3); pokud ovšem nemá zároveň Lékárnictví, nemůže je připravit.

Lékárnictví / ÚT †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 a jiné

Jedná se o dovednost přípravy nějakých medikamentů určených k léčbě nemocí (pokud se chceš zabývat o škodlivé látky, asi tě zajímají Jedy {211}). Musíš si zvolit obor:

bylinky Jedná se o schopnost vyrábět a předepisovat léky připravené z částí všelijakých rostlin. Na nalezení rostlin použij Přírodovědu. Na ÚT 4 a nižší je toto zároveň jediným možným oborem, který nahrazuje Lékaře (výše) a často se používá ve spojení s Ezoterickým léčením {205}. Na ÚT 5 a vyšší je tento obor sice také dostupný, ale ne zdaleka tak běžný, jako Lékárnictví (Umělé). Předpoklad : Přírodověda. *Implicitní : Biologie - 5, Znalost bylin - 5 či Přírodověda - 5.*

umělé Schopnost připravovat léky v laboratoři. Na předepisování správných léků je nutno použít dovednost Lékař (výše). Existuje pouze v ÚT 5 a vyšší. *Implicitní : Chemie - 5 nebo Lékař - 5.*

Létání

ZD / Průměrná

Implicitní : ZD - 5

Předpoklady : výhoda Létání {52}

Jedná se o výcvik v létání na výdrž. Když si hážeš na nezískání únavy během letu, můžeš použít Létání, je-li jeho úroveň vyšší než tvoje ZD. Pokud letíš na dlouhou vzdálenost, úspěšný hod na Létání zvyšuje uraženou vzdálenost o jednu pětinu. Pokud spolu letí skupina letců, musí na Létání uspět všichni, jinak bonus nedostanou.

Líčení / ÚT

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4 či Převleky - 2

Jedná se o schopnost správného užití divadelního líčení pro náležitou úpravu vzhledu herce dle požadavků. Pozor! Nejedná se pouze o schopnost udělat někoho krásnějším — můžeš klidně zařídit, aby dotyčný vypadal mladší, starší, jiné rasy či jiné národnosti, než ve skutečnosti je. Na ÚT 6 a vyšší máš možnost užití umělých končetin a jiných částí těla. Pozor, nelze zařídit, aby někdo vypadal vyšší nebo nižší, než ve skutečnosti je!

Lingvistika

IQ / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Tato dovednost reprezentuje studium principů, na nichž jsou vystavěny jazyky. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní říci, jakým jazykem byl napsán určitý text, který máš před sebou, nebo jakým jazykem bylo řečeno něco, co jsi slyšel. Pokud se učíš nějaký jazyk bez učitele, jednou za měsíc si můžeš hodit na tuto dovednost. Pokud uspěješ, učíš se následující měsíc místo čtvrtinové rychlosti tak, jako bys učitele měl (viz Jazyky {25}).

Literatura

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6

Jedná se o studium slavných spisů. Student literatury se asi vyzná v říši staré poezie, zaprášených tlustospisů, kritiky apod. Může se to hodit třeba v případě, že je nutno nalézt nějaké stopy vedoucí ke starým schovaným pokladům, potopeným zemím, prastarým tajemstvím apod. Práce, kterou se zabýváš, musí být dostupná v nějakém jazyce, který ovládáš.

opravy -5, nejsi-li gramotný (viz Gramotnost {25}) a spoléháš-li tedy na ústní podání; toto neplatí, jsi-li z kultur, kde není písmo vůbec známo, protože tam je to běžné.

Loďka / ÚT †

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5 nebo IQ - 5

Jedná se o schopnost ovládat určitý druh malého plavidla. Pro velké lodě, které vyžadují větší posádku, musí být použit Člen posádky (Námořník) {200} a Námořní velení {221}.

Háze se při rozjíždění lodě, při vjezdu do doku a při střetech se zajímavými věcmi. Pokud používáš tuto dovednost pouze na implicitní úrovni, musíš házet také, když poprvé vcházíš do lodi, a neuspěješ-li, spadneš do vody.

Musíš si zvolit jeden z těchto oborů:

velká motorová loď Jakákoli loďka s uzavřenou kabinou a vestavěným motorem. Sem patří třeba loďky hlídačů či nějaké hausbóty. *Implicitní : Motorová loď - 2, Plachetnice - 4 nebo Bez pohonu - 4. Tento obor má jako jediný také implicitní úroveň rovnu Členu posádky (Námořník) - 4.*

motorová loď Jakákoli otevřená loďka s motorem. Sem patří všechny lodě z kategorie Plachetnice a Bez pohonu v případě, je-li do nich zabudován nějakým způsobem motor. *Implicitní : Velká motorová loď - 2, Plachetnice - 3 nebo Bez pohonu - 3.*

plachetnice Jakákoli malá loď poháněná plachtami a větrem. *Implicitní : Velká motorová loď - 4, Motorová loď - 3 či Bez pohonu - 3.*

bez pohonu Jakákoli malá loď, která je poháněna pouze silou svalů toho, kdo jede uvnitř, ať už jde o pádlování, veslování či odražení bidlem. Sem patří kánoe, rafty, kajaky apod. *Implicitní : Velká motorová loď - 4, Motorová loď - 3 či Plachetnice - 3.*

opravy -2 za neznámý typ lodi v okruhu tvého oboru, -3 nebo horší za mizerné počasí, chyby v navigaci apod.

Luk

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5

Jedná se o schopnost užití dlouhého luku, krátkého luku a vůbec všech podobných luků. Pokrývá také užití luku kladkového, ačkoli platí, že osoba, která se pokouší střít z kladkového luku a nikdy před tím ho neviděla, bude mít -2 za nezvyk, dokud nevychytá všechny nuance zacházení s ním.

Lyžování

ZD / Těžká

Implicitní : ZD - 6

Tato dovednost nahrazuje Pochod {232}, pokud překonáváš na lyžích dlouhé vzdálenosti, nebo Běh {197}, pokud závodíš. Haž jednou za den běžného cestování. PJ může samozřejmě vyžadovat mnohem víc hodů — zpravidla s OB místo ZD —, dostaneš-li se do boje či jsi-li pronásledován, popřípadě pokud provádíš riskantní manévry. V takových situacích jakýkoli neúspěch znamená pád, zatímco kritický neúspěch znamená 1k poškození náhodně zvolené končetině.

Maskování

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4 nebo Přežití - 2

Tato dovednost ti umožňuje použít přírodních materiálů, speciálních tkanin a malování k tomu, abys zamaskoval sebe, svoje stanoviště či svoji výbavu. Náhodný pozorovatel si uvědomí, že je na místě něco maskovaného, pouze v případě, že vyhraje Rychlý střet svého Vidění nebo Pozorování {233} proti tvému Maskování.

V závislosti na okolnostech může úspěšné maskování daný předmět buď úplně skrýt, nebo jenom do značné míry rozostřit jeho rozměry tak, aby byl těžší na zasažení (-1 na dovednost útočníka). Maskování nevylepší žádný hod na Kradmost, ale pokud jsi zamaskován a nezdaří se ti hod na Kradmost, budeš sice uslyšen, ale na to, abys byl i uviděn, je stejně potřeba ještě prohlédnout maskování.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}. Pokud skrýváš velký předmět, dostaneš takový postih, kolik je jeho ObrModif (třeba -5, maskuješ-li tank s ObrModif +5). To dost ztěžuje maskování velkých předmětů, ale pořád ještě platí, že vzdálení pozorovatelé trpí velkými postihy na Vidění — viz Vidění {druhá kniha, ?}.

Matematika / ÚT †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 a jiné

Jedná se o vědecké studium počtů a velikostí a popisování jejich závislostí pomocí čísel a symbolů. Musíš si zvolit obor:

aplikovaná Odvětví matematiky, které se přímo používá v ostatních přírodních vědách, na tvorbu matematických modelů a při studiu chování fyzikálních systémů. *Implicitní : Inženýr (jakýkoli) - 5 nebo Fyzika - 5.*

počítačové vědy Teoretické studium datových struktur a výpočtů. Haž si proti této dovednosti, potřebuješ-li zodpovědět otázky o tom, co je možné počítat na počítačích. Tato dovednost ti však nedává žádné zvláštní schopnosti při přímém nakládání s počítači! *Implicitní : Programování počítačů - 5.*

kryptologie Matematické studium kódů a šifer. Tak získáš teoretické poznatky o šifrovacích schématech včetně toho, jak se mění spolu s ÚT a proč jsou některá účinnější než jiná. Na vytváření a lámání šifer však potřebuješ dovednost Kryptografie {214}. *Implicitní : Kryptografie - 5*

čistá Obecná akademická matematika. Na tento obor se hází v případě, že je potřeba zodpovědět otázku, na kterou není šitý žádný z jiných oborů. Čistá matematika zahrnuje hromadu všelijakých podkategorií, z nichž jen málokterá kdy hru ovlivní. Pokud *musíš* být expertem v nějakém obskurním oboru matematiky, můžeš si jej vzít jako nepovinný obor. {188}.

statistika Věda o sbírání a analyzování dat pro účel počítání pravděpodobností, sestavování modelů a dělání předpovědí. Proti dovednosti si haž v případě, že potřebuješ na základě dostatečného množství dat udělat nějakou prognózu.

geodézie Matematické vyjadřování povrchu zemského v nějaké oblasti. Hod' si na tento obor matematiky, pokud potřebuješ určit rozměry jakéhokoli prostoru, který vidíš. Přesné nebo složité určování může vyžadovat určité přístroje. *Implicitní : Kartografie - 3 či Navigace (jakákoli) - 4.*

Tyto obory se od sebe odvozují s -5.

Mechanik / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Inženýr (stejný) a Strojník - 5

Jedná se o schopnost určit a opravit běžné poruchy určitých strojů. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní nalézt a odstranit jemu poruchu. Svůj obor si musíš zvolit z těchto čtyř kategorií:

typ stroje Jedna třída stroje, který není vozidlem. Do typů patří Mikrostroje (miniaturní stroje, které nelze pouhým okem zpozorovat. Takové lze nalézt až na ÚT 9 a vyšší.), Nanostroje (stroje velikosti řádu molekul na ÚT 10 a vyšší) a Robotika (roboti a automatizované továrny na ÚT 7 a vyšší).

typ pohyblivého stroje Jeden druh pohonného systému. Nezáleží na vlastním typu vozidla, které takový pohon využívá. Sem se počítají tyto kategorie : Nohy, Pásy, Kolečka, Trysky a Bezreakční pohon.

typ generátoru energie Jeden druh generátoru energie. Nezáleží na tom, co vlastně vyrobená energie pohání. Do typů se řadí například Natahování klíčkem, Parní stroj, Benzínový motor, Naftový motor, Tepelný motor, Palivová buňka, Fúzní reaktor a Antihmotový reaktor.

typ vozidla Ovládání, systém pohonu a všechny možné technické detaily jednoho vozidla uvedeného u nějaké dovednosti na řízení vozidel, jako třeba Řízení {238}, Pilotování {230} či Ponorka {232}.

Obory této dovednosti se od sebe zpravidla odvozují s -4, ačkoli PJ bude možná chtít tento postih opravit podle toho, jak jsou některé dva obory sobě blízké či naopak. Konkrétní využití dovednosti se liší podle ÚT; tak třeba Mechanik (Lehká letadla) může znamenat jak jednomotorové dvouplošníky na ÚT 6, tak malé osobní trysskáče na ÚT 7 apod. Zvyklosti jsou zde velmi důležité : třeba Mechanik / ÚT 7 (Lehká letadla) pokrývá jak vrtulové hydroplány, tak malé osobní trysskáče, ale jsi-li zvyklý na jedno, bude užívání druhého zatíženo opravou -2 za předmět, na který nejsi zvyklý (vrtulník oproti trysskáči) a -2 za typ letadla, na který nejsi zvyklý (hydroplán oproti obyčejnému letadlu). Dokud si tedy rozdílů neosvojíš, budeš trpět -4.

opravy -2 za předmět, na který nejsi zvyklý, ale spadá do rámce tvého oboru dovednosti (třeba říční člun, jsi-li zvyklý na bitevní loď) a -2 za jiné řešení, dále opravy za vybavení {druhá kniha, ?}.

Meditace

Vůle / Těžká

Implicitní : Vůle - 6 či Autohypnóza - 4

Jedná se o schopnost uklidnit v sobě emoce, ovládnout svou mysl a nechat tělo odpočívat. Chceš-li tuto dovednost použít, musíš se soustředit po (20 — dovednost) sekund a pak si hodit na tuto dovednost. Pokud uspěješ, vejdeš do stavu podobnému transu, který můžeš klidně udržovat celé hodiny.

Meditační trans je vyžadován pro provozování určitých rituálů a je běžnou přípravou k modlitbě. PJ ti také může povolit meditaci nad určitým morálním dilematem; v takovém případě, uspěješ-li, PJ tě „osvítí“ a poskytne ti radu podle toho, co tvoje postava cítí, že je dobré.

Mentální síla

Vůle / Lehká

*Žádná implicitní úroveň**Předpoklady : Vycvičen mistrem nebo Mistr zbraně**(po zralé úvaze PJ může tato dovednost být zpřístupněna i čarodějům a psionikům)*

Můžeš svou mysl aktivně zaměřit k obraně proti mentálním útokům. Tak můžeš nahradit hod na Vůli hodem na tuto dovednost v případě, že se máš bránit kouzlům, psionice, Hypnóze, Umění neviditelnosti, Kiai a podobným mentálně manipulačním schopnostem. Mentální síla ale *nenahrazuje* skoro žádné běžné hody na Vůli a také nefunguje, jsi-li omráčen, spíš-li či jsi-li v bezvědomí — pro takovou pasivní obranu si kup Mentální štít {219}.

Mentální štít**Vůle / Průměrná***Implicitní : Vůle - 5 či Meditace - 5*

Tato dovednost ti umožňuje postavit do cesty psionickým či magickým pokusům o odposlouchávání tvých myšlenek či emocí bariéru. Techniky, které se k tomu používají, nejsou ničím zvláštní — jedná se třeba o počítání složitých matematických výrazů či opakování té samé básničky pořád dokola. S patřičným výcvikem se této dovednosti může naučit kdokoli.

Chceš-li štít udržovat v činnosti, musíš si jednou za minutu úspěšně hodit na tuto dovednost. (ve stresujících situacích si můžeš házet třeba i každou *sekundu*). Uspěješ-li, kdokoli, kdo se bude snažit přecítit tvé myšlenky či emoce, bude muset nejdříve uspět v Rychlém střetu své dovednosti proti tvému Mentálnímu štítu; pokud ve střetu prohraje, dostane akorát tupou báseň, složité výpočty či něco podobně mizivé hodnoty — zkrátka to, co jsi použil k zaštitení sebe sama. Pokud se ti stane, že v hodu na Mentální štít padne kritický neúspěch, funguje právě opačně, než má — místo toho, aby důležité myšlenky zatlačil do pozadí, vyžene je do popředí! Každý si pak bez hodu může přecítit to, co chce, protože je to to první, na co narazí.

Tato dovednost funguje pouze proti čtení mysli, proti ovládnutí mysli či jiným mentálním útokům není k ničemu. Pokud máš i nadpřirozený mentální štít, pak tento obyčejný funguje pouze jako poslední obranné pásmo; do střetu s ním se dostanou tedy pouze ty útoky, které prošly štítem nadpřirozeným.

opravy +2, pokud se plně soustředíš na zaštitení své mysli, -3, jsi-li tělesně či mentálně omráčen, -2 nebo více, snažíš-li se skrýt emoce — přitom dost záleží na tom, jak jsou tyto emoce silné. Je *dost* těžké skrývat svoje emoce v případě, že se právě chystáš nabančit svému úhlavnímu nepříteli!

Metalurgie / ÚT**Vůle / Těžká***Implicitní : Chemie - 5, Klenotník - 8 či Kovář (jakýkoli) - 8*

Jedná se o studium kovů a jejich vlastností. Úspěšný hod ti umožní identifikovat kovy či slitiny či vyřešit nějaký problém ohledně kovů, jejich použití a těžby.

Meteorologie / ÚT †**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5*

Jedná se o studium počasí a o schopnost jej předpovědět na nějakou dobu dopředu. Tím se tedy rozumí způsoblost k zacházení s technologickými prostředky, jako třeba s barometry či satelitními mapami, ale i schopnost obejít se bez nich (pokud se nemůžeš bez těchto prostředků obejít, jsi čítač displejů a ne meteorolog!) Chceš-li předpovídat počasí, PJ si tajně hodí proti tvé dovednosti. Pokud uspěješ, řekne ti pravdivou předpověď, pokud ne, poskytne náhodnou, mlhavou či lživou odpověď. Každý hod představuje pokus o předpověď počasí na jeden den; pokud zklame nějaký z řady, následující už nemohou uspět. Chceš-li předpovědět počasí na tři dny dopředu, bude se házet třikrát : jednou pro zítřek, podruhé pro pozítřek a potřetí pro třetí den po dnešku. Úspěšný hod ti také umožní zjistit, jaký druh obecného podnebí máš předpokládat v nějaké ti neznámé oblasti. Na ÚT 4 a nižší se tato dovednost nazývá Cit pro počasí a pro ni platí, že ve své domovské oblasti máš +2. Na ÚT 5 a vyšší je Meteorologie brána jako vědecká dovednost, což ovšem znamená i to, že si musíš vzít typ planety jako obor (viz box Typy planet u Biologie {198}).

opravy Čas je zásadním faktorem! Na předpověď zítřejšího počasí nemáš žádný postih, ale pro pozítřek máš -1, pro třetí den ode dneška -2, pro čtvrtý den po dnešku -4, pro pátý takový den -6 a pro každý další den ještě -2 navíc. Vybavení začíná být důležité až s vynálezem barometru v ÚT 4; po něm už lze započítat i opravy za vybavení {druhá kniha, ?}. Pokud tuto dovednost ovládáš pouze na implicitní úrovni, je ti dobré vybavení na nic a nedostaneš za něj žádné bonusy.

Mimikry †**IQ / Těžká**

Implicitní : IQ - 6 a jiné

Jedná se o schopnost imitace hlasů. Výhoda Hlas {46} zde dává +2. Musíš si zvolit nějaký z následujících oborů:

zvuky zvířat Tento obor ti umožní emulovat řev lva, vytí vlka, kvákání žáby apod. Imitovat lze pouze zvířata, která vydávají jednoznačně rozpoznatelné zvuky. Pokud chceš přilákat zvíře, které emuluješ (nebo dravce, který toto zvíře loví), stačí úspěšně hodit proti této dovednosti. Pokud chceš ošálit *lidi*, musíš vyhrát v Rychlém střetu svých Mimiker proti Přírodovědě – 3 či Vnímání – 6 posluchače. *Implicitní : Přírodověda - 6*

zpěv ptáků Tento obor ti umožňuje emulovat zpět ptáků. Jinak tento obor funguje docela jako obor Zvuky zvířat výše. *Implicitní : Přírodověda - 6*

řeč Tento obor ti umožňuje emulovat hlasové zvuky. Tato dovednost ti neumožní se porozumět cizím jazykem — můžeš pouze emulovat to z něj, co jsi slyšel, porozumění tomu ale tato dovednost nezajišťuje. Pokud se snažíš napodobovat určitou osobu, haš si s –3. Ber to jako Rychlý střet tvých Mimiker proti IQ kohokoli, kdo zná dobře emulovanou osobu. *Implicitní : Obelhávání - 6 či Lingvistika - 4.*

Zvuky zvířat a Zpěv ptáků se odvozují ze sebe s –6. Obor Řeč k nim není nijak připojen.

Máš-li *výhodu* Mimikry, je pro tebe tato dovednost zbytečná!

Mistr luku**IQ / Velmi těžká**

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem nebo (Mistr zbraně, Luk na 18 a víc a Meditace)

Tato dovednost ti umožňuje jednoduše zasahovat cíle jinak zasažitelné pouze stěží. Uspěješ-li v hodu na tuto dovednost, sečti všechny postihy za velikost a rychlost/dostřel, které se daného výstřelu týkají, vyděl je třemi a zaokrouhli dolů.

opravy Za počet manévru Soustředění před výstřelem : –10, je-li dovednost užitá ihned, –5, předcházel-li jejímu užití jeden manévr soustředění, –4, pokud dva, –3, byly-li to čtyři, –2 po osmi, –1 po šestnácti a bez postihu po třiceti dvou manévrech soustředění.

Mocný úder**Vůle / Těžká**

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem nebo Mistr zbraně

Jedná se o schopnost natáhnout svou vnitřní sílu do zničujícího úderu v boji zblízka. Haš na tuto dovednost pro každý útok, který jí má být podpořen. Pokus stojí 1 BÚ nezávisle na tom, byl-li úspěšný či nikoli.

Byl-li hod úspěšný, můžeš pro bezprostředně (v manévru hned následujícím manévru dovednosti) následující útok zblízka zdvojnásobit svou SL. Útok následuje ihned za užitím dovednosti a opraven je jako obvykle. Ovládáš-li Mocný úder na úrovni 21 a vyšší, můžeš svoji SL *ztrojnásobit*, ovšem za cenu dalšího –10 k hodu.

Samozřejmě je možné této dovednosti využít i mimo boj. Můžeš takto nakrátko pozvednout svou SL, potřebuješ-li hnout mimořádně těžkým předmětem. Takové činy ovšem stejně vyžadují 1 BÚ a hod na dovednost stejně, jako by tomu bylo potřeba v boji.

opravy Za počet manévru Soustředění před vlastním útokem : –10, je-li dovednost užitá ihned, –5, předcházel-li jejímu užití jeden manévr soustředění, –4, pokud dva, –3, byly-li to čtyři, –2 po osmi, –1 po šestnácti a bez postihu po třiceti dvou manévrech soustředění.

Náboženské obřady †**IQ / Těžká**

Implicitní : Rituální magie (stejná) - 6 či Teologie (stejná) - 4

Jedná se o schopnost řádného provádění náboženských obřadů — mší, pohřbů, svateb —, a to za účasti někdy i velmi četného publika. Musíš si vzít náboženství, jehož obřady jsi s to provádět, jako obor.

Tato dovednost zahrnuje i podrobné znalosti rituálních pohybů, modliteb a jiných úkonů, stejně jako dovednost získat a udržet si pozornost uctíváčů. Pro náboženství vyžadující oběti tato dovednost zahrnuje i znalosti správné metodiky obětování a korektního zacházení s obětními nástroji.

Chceš-li být knězem či svatým mužem na ÚT 1 a vyšší, musíš mít kromě této dovednosti i Teologii {247}. Šamanům z ÚT 0 stačí tato dovednost.

Ve světech, kde mohou kněží dělat zázraky, každý magický rituál či kouzlo je samostatnou dovedností; určité „obyčejné“ náboženské obřady, jako třeba oběti, ale mohou poskytnout k hodům na rituály či kouzla nějaké bonusy. Chceš-li takový bonus získat, musíš uspět v hodu na tuto dovednost, a to ne příliš dlouho před vykonáním

rituálu či kouzla. V jiných nastaveních může pro změnu platit, že magie kněze je jenom tak dobrá, jak jsou dobré obřady, které umí vykonávat. Pokud tomu tak je, při sesílání kouzla či dělání zázračného obřadu musíš házet proti nižšímu z Náboženských obřadů a vlastní dovednosti kouzla.

Nakládání / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Jedná se o schopnost odborného dohlížení nad nakládáním a vykládáním věcí z vozidel (*pracovníci* tuto dovednost mít nemusí, stačí, že ji bude mít jejich dozorce). Úspěšný hod na tuto dovednost zkrátí čas potřebný k dokončení na(nebo vy)kládky na čtyři pětiny. Na tuto dovednost se také háže v případě, že nějaký předmět z takto naloženého nákladu mohl být cestou porouchán či vytracen; v případě úspěchu se nic z toho nestalo, v případě opačném cestu nepřežil.

Nakládání se zvířaty †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Jedná se o schopnost trénovat a pracovat se zvířaty. Musíš si vzít jako obor nějakou kategorii zvířat — čím inteligentnější, tím užší kategorie bude. Zajímavé příklady pro dobrodruhy : Velké kočkovité šelmy (jaguáři, lvi, tygři apod.), Psovitě šelmy, Koně (a osli) a Létaující dravci (orli, sokoli a jestřábi). Tyto obory se ze sebe odvozují s -2, jedná-li se o pohyb uvnitř jednoho řádu, o -4, jde-li se přes řády a -6 pro větší rozdíly.

Chceš-li zvíře cvičit, musíš si každý den výcviku hodit na tuto dovednost. Neúspěšný hod znamená, že se ten den zvíře nenaučilo nic; příliš špatný hod (rozhodne PJ) a kritický neúspěch znamená, že tě zvíře napadne. Čas, který je zapotřebí k vycvičení zvířete, záleží hlavně na jeho inteligenci (viz kapitolu 16).

Pracuješ-li s vycvičeným zvířetem, haž si proti této dovednosti za každý úkol, který jsi zvířeti uložil, jednou. K tomu máš -5, není-li zvíře s tebou seznámeno, -5, je-li zvíře ve stresu a -3 či víc v případě, že se jedná o složitý úkol. Pokud chceš pořádat cirkusová představení, ukazovat „očarovávání hadů“ apod., musíš si hodit i na Herectví.

Této dovednosti lze občas použít i na uklidnění divokého, nebezpečného či nevycvičeného zvířete. V takovém případě platí, že je-li zvíře hodně vystrašené či divoké, máš -5, a sluplo-li by tě rádo jako chod svého jídla, dokonce -10.

Tuto dovednost lze užít i v boji proti zvířatům tvého oboru. Pokud máš Nakládání se zvířaty aspoň na úrovni 15, všechny útoky těchto zvířat na tebe a všechny jejich obrany proti tvým útokům mají -1, protože dokážeš předvídat jejich chování. Na úrovni 20 a vyšší háže zvíře na -2.

Nalézání

Vnímání / Lehká

Implicitní : Vnímání - 4

Jedná se o schopnost nalézt či vyžebrať užitečné předměty, které ostatní nemohou získat. Každý pokus zabere hodinu. Svou kořist nemusíš nutně *ukrást*, prostě ji nějak najdeš, a pak ji nějak získáš. Nalezneš-li ovšem předmět, který nelze prostě odebrat, ale je nutno jej nějakým složitějším způsobem získávat, může se stát, že budeš muset použít ještě jiné dovednosti.

opravy Jak PJ uzná za vhodné; hlavně podle toho, jaký předmět se snažíš nalézt a jak je vzácný.

Námořní velení / ÚT †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 a jiné

Předpoklady : viz níže

Jedná se o schopnost *velení* na velké lodi. To znamená schopnost nejen koordinovat posádku takovým způsobem, aby loď jela požadovanou rychlostí a směrem, ale i vykonávat patřičné povinnosti, třeba psát lodní deník a provádět inspekce posádky. Obecně platí, že je-li loď na moři, měl by nepřetržitě alespoň jeden člověk s Námořním velením dávat pozor, co se děje. Proti dovednosti se háže v boji či v různých nebezpečných situacích. Neúspěšný hod v nebezpečné situaci znamená, že loď byla poškozena. To může znamenat cokoli od odprýskané barvy až po obrovské mnohočetné poruchy, které si vyžádají rozsáhlé opravy. Neúspěšný hod v boji znamená, že loď nepluje tam, kam má. Podrobnosti pak záleží na tom, o jakou loď se jedná, na jaké ÚT jsi a na rozhodnutí PJ. Do příkladů lze zařadit třeba tak nešikovné manévrování, že některá děla nemohou vůbec střílet na nepřítele, neúspěšný pokus o zahákování, vybočení z formace (což může znamenat cokoli od ztráty palebné podpory a taktické pozice až po válečný soud a tvou popravu) apod.

Kritický neúspěch za jakýchkoli podmínek znamená přiměřenou katastrofu, záleží na ÚT a na situaci. Tak se může stát, že najedeš na mělčinu, srazíš se s jinou lodí, zlámeš si vesla, zničí se ti šrouby nebo prostě jenom dáš rozkaz, který se posádce nebude líbit. To pak může mít rozličné následky podle toho, co si PJ vymyslí. Musíš si zvolit obor:

vzducholod' Zeppeliny, balóny a jiné vzducholodě. *Předpoklady* : Člen posádky (Vzducholod'), Velení a Navigace (Letecká), *Implicitní* : Člen posádky (Vzducholod') - 5 či Pilotování (Lehčí než vzduch) - 5.

lod' Hladinová plavidla všeho druhu. *Předpoklady* : Člen posádky (Námořník), Velení a Navigace (Námořní), *Implicitní* : Člen posádky (Námořník) - 5 či Lod'ka (Velká motorová lod') - 5 pro motorové lodě nebo Lod'ka (Plachetnice) - 5 pro plachetní lodě.

vesmírná lod' Vesmírné plavidlo pomalejší než světlo. *Předpoklady* : Člen posádky (Vesmírná lod'), Navigace (Vesmírná) a Velení, *Implicitní* : Člen posádky (Vesmírná lod') - 5 či Pilotování pro jakoukoli vesmírnou lod' - 5.

mezihvězdná lod' Vesmírné plavidlo rychlejší než světlo. *Předpoklady* : Člen posádky (Vesmírná lod'), Navigace (Hyperprostorová) a Velení, *Implicitní* : Člen posádky (Vesmírná lod') - 5 či Pilotování pro jakoukoli vesmírnou lod' - 5.

ponorka Ponorná plavidla všeho druhu. *Předpoklady* : Člen posádky (Ponorka), Navigace (námořní) a Velení, *Implicitní* : Člen posádky (Ponorka) - 5 či Ponorka (Velká) - 5.

opravy -2, chceš-li ovládat lod', na kterou nejsi zvyklý (třeba letadlovou lod', jsi-li zvyklý na bitevní lod'), -2 za neznámou posádku, -2 a víc, je-li lod' v špatném stavu.

Násilné vstupování

OB / Lehká

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost vyrážet dveře a okna, popřípadě je rozbíjet za pomoci páčidel, sochorů, beranů, palic a kladiv; přitom dokonce ani nemusíš být zručný v boji zblízka. Na dovednost si haž v případě, že potřebuješ zasáhnout neživý předmět nohou či úderovou zbraní. Pokud máš tuto dovednost na OB+1, přidej si +1 za kostku k základní mávací i bodací škodě; máš-li ji na OB+2 či víc, dostaneš +2 za kostku. Podobný bonus (+1 a +2) dostaneš i k hodům na SL, které provádíš v případě, že chceš někam násilně vstoupit (a v cestě ti stojí pouze neživé předměty).

Bonus k poškození se připočítá i v případě, že používáš dovednost zbraně pro boj zblízka k porouchání neživých předmětů a jejich vyřazení z boje.

Již dle názvu je snad jasné, že tato dovednost slouží k násilnému vcházení do objektů. Pro jemné vcházení do objektů se hodí daleko spíše dovednost Otvírání zámků {227} ☺.

Následování

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Pozorování - 5 či Kradmost - 4

Jedná se o schopnost následovat jinou osobu v davu tak, abys nebyl pokud možno zpozorován (v divočině se používá Stopování a Kradmost). Každých deset minut tvého následování se háže Rychlý střet tvého Následování proti Vidění cíle. Pokud prohraješ, ztratíš cíl z dohledu, pokud prohraješ víc než o 5, byl jsi navíc následovaným spatřen.

Jakmile cíl ví o tom, že je sledován, háže se co pět minut Rychlý střet tvého Následování proti jeho Následování či Kradmosti. Vyhraje-li, ztratí se ti, pokud prohraje víc než o 5, bude si myslet, že se ti ztratil, ale nebude tomu tak. Pokud se ti podaří kritický neúspěch, ztratíš původní cíl a omylem půjdeš následovat špatnou osobu. Následovat někoho ve vozidle je složitější než následovat někoho pěšky. Dělá se to stejně, ale máš u toho -2 a používáš-li pouze implicitní úroveň, nemůžeš uspět.

opravy -3, pokud tě následovaný zná. Vzhled vybočující z davu ti dává postih, viz Tělesnou stavbu {19}, Nepřirozené rysy {23} a určité nevýhody (třeba Hrb {144}). Pokud jsi jiné rasy než většina lidí kolem tebe, může ti PJ ještě přidat další postih; rozhodně ale nebude nikdy menší než rozdíl mezi ObrModif tvým a těch, kteří jsou okolo tebe.

Navigace / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : viz níže

Jedná se o schopnost zjistit svou pozici, a to pomocí pozorného sledování svého prostředí a použití určitých nástrojů. Úspěšný hod ti umožní říci, kde jsi, nebo ti umožní určit správně kurs další cesty.

Musíš si zvolit jeden z těchto oborů:

námořní Navigace se provádí pomocí hvězd a oceánských proudů. *Opravy* : +3, máš-li *Orientaci* {66} nebo pořádný kompas, −5 (a nemožnost odvození z *Astronomie*) v případě, že nemáš přístroje, je špatné počasí a nejsou-li hvězdy vidět. *Implicitní* : *Astronomie* - 5 nebo *Člen posádky (Námořník)* - 5.

vzdušná Navigace se provádí pomocí hvězd a terénu dole. Použijí se stejné opravy jako u Námořní navigace výše. *Implicitní* : *Astronomie* - 5.

pozemní Navigace se provádí pomocí hvězd a význačných terénních bodů. *Opravy* : +3, máš-li *Orientaci* či nějakou technologickou vymoženost, která ji nahradí. *Implicitní* : *IQ* - 5, *Kartografie* - 4 či *Matematika (Geodézie)* - 4.

vesmírná Navigace prováděná v obyčejném meziplanetárním a mezihvězdném prostoru, zpravidla za rychlosti nižší rychlosti světla (některé sci-fi motory ti ale mohou umožnit jezdit i v normálním vesmíru rychleji než světlo) *Opravy* : +2 za *Prostorovou orientaci* {66}. *Implicitní* : *Astronomie* - 4 či *Matematika (Aplikovaná)* - 4

hyperprostorová Tomuto typu navigace se někdy říká i „astrogace“. Je podobná vesmírné navigaci, ale používá se v případě, že cestuješ hyperprostorem. V nastaveních, kde existuje více technologií hyperprostorového přenosu, může být zaveden jeden obor navigace pro každý typ motoru, který se používá. *Implicitní* : *Astronomie* - 4 nebo *Matematika (Aplikovaná)* - 4.

Pozemní, námořní a vzdušná navigace se ze sebe odvozují s −2, vesmírná a hyperprostorová s −5. Mezi těmito dvěma skupinami žádné implicitní hodnoty nejsou.

opravy −1 až −10 za pokus o navigaci v neznámém prostoru (dle uvážení PJ, ale neznámý svět či dokonce hvězdný systém by měl dát aspoň −5), opravy za vybavení {druhá kniha, ?}.

Nebezpečné látky / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : *IQ* - 5

Jedná se o schopnost erudovaného převážení, ukládání a ničení nebezpečných látek (dál jen NL). Sem tedy spadá třeba schopnost spravovat záznamy o převozech a uskladňování NL a schopnost opatřit NL správnými nápisy, obrázky a cedulemi, stejně jako znalost protiprostředků NL a dekontaminace zamořeného prostředí (Osobní ochranný oblek se ovládá pomocí dovednosti *Ochranný oblek* {224}).

Musíš si vzít nějaký typ NL jako obor. Běžnými obory jsou Biologické, Chemické a Radioaktivní NL, ale samozřejmě v exotičtějším nastaveních mohou existovat i exotičtější možnosti (Magické, Nanotechnologické). Obyčejné obory se ze sebe odvozují s −5, exotické nemají žádnou takovou implicitní úroveň.

Kdykoli nakládáš s jakýmikoli NL, musíš si házet proti nižšímu z této dovednosti a dovednosti, kterou používáš pro splnění úkolu (třeba *Řízení*). *Implicitní* úroveň *IQ* − 5 zahrnuje pouze běžné znalosti o NL, které se vyskytnou v domácnosti. Profesionálové v této dovednosti zpravidla záměrně zamlžují různé skutečnosti s NL související (hlavně to, jakým způsobem se označují), aby nevyvolali u obyvatelstva paniku. Na takové věci implicitní úroveň nestačí.

Obchodník

IQ / Průměrná

Implicitní : *IQ* - 5, *Správa peněz* - 6 či *Analýza trhu* - 4

Jedná se o schopnost nakupovat a prodávat různé zboží. Do toho pak samozřejmě patří smlouvání a porozumění praktikám obchodu. Sice je možné touto dovedností pokrýt všechny druhy zboží, ale většina obchodníků si bere nepovinný obor na nějaký určitý typ.

Na dovednost se háže, potřebuješ-li posoudit hodnotu nějakého předmětu, zjistit, kde se nakupuje a prodává nějaká komodita, nalézt místní tržní hodnotu nějaké komodity atd. Pokud dva obchodníci začnou smlouvat, lze to pojmout jako Rychlý střet. Vítěz pak připočte nebo odečte nějaké procento běžné ceny, podle toho, jestli prodává, nebo kupuje.

Máš-li tuto dovednost na úrovni lepší než implicitní, dostaneš při každém obchodu +1 na reakce, máš-li ji na úrovni aspoň 20, dostaneš rovnou +2.

opravy −3 za *Naivitu* {153}, −3 za *Neempatického* {154}, −1 až −4 za *Plachost* {162}, dle úrovně, −3 za nelegální zboží, pokud ovšem nemáš *Znalosti podsvětí* aspoň na 12 či nemáš-li ilegální zboží jako obor, −2 v neznámé oblasti (neplatí, pokud ses už nějak seznámil s místní obchodní situací) plus *Obeznačenost s kulturou* {24}. Zvláště poslední dvě opravy se často vyskytují spolu.

Obelhávání

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Herectví - 2 či Veřejné projevy - 5

Jedná se o schopnost předstírat určité nálady a emoce a přesvědčivě lhát po delší dobu tak, aby se ve lžích neobjevila mezera. Úspěšný hod na Obelhávání ti umožní předstírat, že cítíš něco, co ve skutečnosti necítíš. Házet lze třeba v případě, že se zkoušíš v boji stavět mrtvým.

Zvláštním typem obelhávání je **napodobování**. Chceš-li někoho napodobovat, musíš se za cílovou osobu nejdříve úspěšně převléknout (viz Převleky {234}). Pozor! Samo sebou se doufám rozumí, že vidí-li tě cílová osoba, je úspěch napodobování závislý na tom, jak se zachová.

Pozor! Obelhávání není to samé, jako Vemlouvání se {251} a Herectví {208}.

opravy Odečti IQ cíle (nebo nejvyšší IQ ze skupiny) od svého IQ a rozdíl přičti jako opravu, −3 za Neempatického {154}, −1 až −4 za Plachost {162} dle její úrovně, −5 za Pravdomluvnost {165}, ovšem pouze v případě, že se snažíš někoho obelhat. **Pouze pro napodobování** : −5, neznáš-li napodobovaného pořádně, −5, snažíš-li se ošálit známé napodobovaného, −10, jsou-li to blízcí známí.

Ochranný oblek / ÚT**OB / Průměrná***Implicitní : OB - 5 a jiné*

Jedná se o výcvik v používání určité třídy ochranných obleků. Ochranné obleky, které slouží k ochraně před nebezpečným prostředím či k ochraně v boji jsou většinou doprovázeny různými věcmi, které usnadňují přežití v nich; některé dokonce mohou obsahovat motory, které lze použít na vylepšení Pohybu či SL. Výsledkem tedy je, že takový oblek pouze nenosíš, ty ho přímo ovládáš.

Proti této dovednosti se háže v případě, že se potřebuješ dostat rychle do či z svého obleku. Úspěšný hod půlí čas, který na takovou operaci budeš potřebovat. Pokud potřebuješ zapnout určitý subsystém obleku nebo zjistit, je-li oblek v použitelném stavu, haž na tuto dovednost s IQ.

Hážeš-li v obleku na OB či na dovednosti založené na OB, použije se vždy nižší z úrovně této dovednosti a úrovně OB či používané dovednosti. Máš-li třeba OB 14, Kradmost - 15 a Skafandr - 13, budeš se skafandrem fungovat na OB 13 a Kradmosti 13. Obzvláště neohrabané obleky mohou dávat navíc ještě −1, nebo i víc. Na druhou stranu, jiné skvěle ultratechnologické obleky nemusí obratnost omezovat vůbec!

Tato dovednost se zabývá pouze přímo obsluhováním obleku; obeznámenost s nebezpečnými prostředím je obsažena v jiných dovednostech : Stav beztlíže, Nebezpečné látky, Přežití apod.

Každý druh obleku má samostatnou dovednost. Zde jsou nějaké příklady:

Zbroj / ÚT Všechny možné druhy poháněných bojových zbrojí a exoskeletonů. Bojové zbroje a exoskeletony jsou si sice podobné, ale nejsou docela stejné; máš-li proto zkušenosti s jedním, pro druhý budeš dostávat −2 tak často, dokud si na něj nezvykneš (viz Zvyk {188}).

Potápěčský oblek / ÚT Všechny možné druhy potápěčských obleků, které umožní nositeli zůstat i ve velké hloubce pod vodou, kde je obrovský tlak, v podmínkách tlaku jedné atmosféry. PJ může během manévrování v takovém obleku vyžadovat hody na Plavání. *Implicitní : Dýchací přístroj - 2.*

N-B-Ch oblek / ÚT N-B-Ch oblek alias oblek proti nukleárně-biologicko-chemickým hrozbám. Bez této dovednosti hrozí špatné použití obleku a tedy vystavení se kontaminaci. Pokud je potřeba vyrobit improvizované N-B-Ch vybavení, haž si na tuto dovednost s IQ a s −5 až −15.

Skafandr / ÚT Jakýkoli druh vesmírného skafandru. Sem se zároveň řadí i obleky speciálně upravené pro použití v žíravých a jedovatých atmosférách a pro užití v obrovských tlacích.

Zbroj, Skafandr a N-B-Ch oblek se od sebe odvozuji s −2, Potápěčský oblek se od ostatních Ochranných obleků odvozuje s −4. Oblek, který není hermeticky uzavřen a nejsou v něm zabudované elektronické systémy, nikdy nevyžaduje tuto dovednost.

Odezírání ze rtů**Vnímání / Průměrná***Implicitní : Vnímání - 10*

Jedná se o schopnost *vidět*, co ostatní říkají. Mluvicí osobu musíš sledovat z vzdálenosti ne větší než 7 metrů, jinak dovednost nelze použít. Úspěšný hod na tuto dovednost ti získá nějakou část mluveného projevu v případě, že znáš jazyk, ve kterém je.

Pokud tvé cíle mají podezření, že jim odezíráš ze rtů, mohou si samozřejmě zakrýt ústa rukou či hýbat rty bez vydávání zvuků. Kritický neúspěch při odezírání ze rtů znamená, že zíráš na své cíle tak, že je jim jasné, co provádíš!

opravy Opravy pro Vidění {druhá kniha, ?}

Okultismus**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5*

Jedná se o studium nadpřirozena. Okultista je expertem na prastaré rituály, mysticismus, všelijaké strašáky, primitivní magii, psychické jevy apod. Pozor! Okultista rozhodně nemusí *věřit* věcem, které studuje!

Ve světech, kde každý ví, že paranormální síly existují, a doopravdy tomu tak je, slouží Okultismus hlavně k shromáždění a studiu znalostí o těchto silách a jejich uživatelích. Dobrý hod na tuto dovednost může poskytnout i náhled na zákonitosti, které nejsou dosud známé. Okultismus ale nestuduje, jak se tyto síly vyvolávají. Například fantasy okultista by asi mohl vědět o tom, čeho je schopna magie, a asi by byl s to poradit nějaké metody na zabíjení démonů, ale bez Taumatologie {246} stejně nebude umět vysvětlit, jak přesně se to dělá, jakých gest se k tomu má použít apod.

V kampaních, kde existuje vedle sebe mnoho takových nadpřirozených sil, může PJ vyžadovat, aby si okultisté vzali obory jako Démonologii (studium démonů, podrobování a paktů), Pneumatologii (studium duchů) či Vampirologii (studium upírů).

Omámení**Vůle / Těžká***Žádná implicitní úroveň**Charisma 1 a Veřejné projevy aspoň na 12*

Bardové ve fantasy mohou občas ovlivňovat ostatní pomocí vykládání příběhů. Níže jsou popsány čtyři dovednosti Omámení, které PJ může použít k reprezentaci takových schopností. Tyto dovednosti mohou být založeny na magii, psionice či kinoherní formě hypnózy. Všeobecně však platí, že každá z dovedností má určenu časovou náročnost, cenu v BÚ a trvání a vyžaduje k provedení dva hody na dovednost.

Na začátku vykládaného příběhu si hod' proti Veřejným projevům — pokud nedokážeš přimět obecenstvo, aby dávalo pozor hned na začátku, těžko jej pak na konci budeš moci ovlivňovat. Uspěješ-li, můžeš se přesunout k hodu na vlastní dovednost Omámení. Kritický úspěch na Veřejné projevy vynes bonus +1 na dovednost Omámení. Pokud v hodu na Veřejné projevy neuspěješ, můžeš se stále ještě pokusit o Omámení, ale dostaneš k tomu takový postih, o kolik jsi v hodu neuspěl. Kritický neúspěch na Veřejné projevy způsobí, že tvůj pokus o Omámení automaticky selže.

Jakmile uběhne potřebný čas pro omámení, hod' Rychlý střet tvého Omámení proti Vůli každého člena obecenstva. Vyhraješ-li, daného člena ovlivníš — přesné účinky se dozvíš v popisech jednotlivých dovedností Omámení. Pokud prohraješ či zremizuješ, nestane se nic, pokud se ti podaří kritický neúspěch, okamžitě se ti zneprátelí a může začít ovlivňovat v tomto směru i ostatní. Tyto dovednosti se nemůžeš nikdy naučit lépe než své Veřejné projevy.

Velikost publika : „Obecenstvo“ může být jak jeden posluchač, tak sto — prostě tolik, kolik může příběh naráz slyšet; počet osob, které však budeš moci omámit v jednom sezení, je roven dvojmoci úrovně tvého Charismatu, tedy nejvyšší možný počet naráz ovlivněných osob je $5^2 = 25$.

opravy Všechny čtyři dovednosti Omámení mají -3, jsi-li Neempatický {154}. Pokud sám hráč bude vykládat dobrý příběh, může ho PJ odměnit bonusem +1 až +3 k Veřejným projevům i k Omámení.

Zde jsou vypsány všechny čtyři dovednosti Omámení:

Zajmout Tato dovednost ti umožní vykládat příběh tak dovedně, že ti, kdo tě poslouchají, více-méně ztratí svou vůli a udělají cokoli, co po nich budeš chtít; vlastně budou věřit, že jsou uvnitř příběhu a jsou pak manipulováni tebou skrz další vyprávění příběhu.

Vyhraješ-li rychlý střet, obecenstvo ti bude naprosto věrné, provede jakýkoli přímý rozkaz, který jim bude dán, budou jednat v tvém nejlepším zájmu (dle svého chápání tvých zájmů). Pokud některému posluchači nakážeš udělat něco velmi riskantního či něco, co prostě jde proti jeho obvyklému kodexu chování (rozhodne PJ), dostane ihned hod na Vůli - 5; a pokud v něm uspěje, ze zajetí se vymaní. Jinak bude ovšem podporovat tvoje zájmy.

čas 30 minut nepřerušovaného vykládání

cena 8 BÚ, nezávisle na tom, jestli se věc zdaří

trvání Zajetí trvá, dokud cíl neupadne do bezvědomí či neusne, dokud ty neupadneš do bezvědomí či neusneš, nebo dokud není cíl v příběhu zraněn tak, že mu zbývá pouze polovina Žt.

požadavek Sugerovat aspoň na 12

Presvědčit Tato schopnost ti umožňuje vnést do publika souhlas se svými názory, což ti vlastně vynes bonus na reakce. Tuto dovednost můžeš použít pokaždé, když je potřeba házet na reakce. Pokud vyhraješ Rychlý střet, dostaneš takový bonus na reakce od ostatních, o kolik jsi uspěl, ale ne větší než +3 (+4, padl-li kritický úspěch). Uděláš-li kritický neúspěch, platí, že nejlepší možná reakce je Mizerná {druhá kniha, ?}

čas jedna minuta

cena 2 BÚ, nezávisle na tom, jestli uspěješ či ne

trvání Přesvědčení trvá tak dlouho, dokud neuděláš něco, čím názor publika změníš.

požadavky žádné

Sugerovat Tato dovednost ti umožní dát obecenstvu jeden jednoduchý rozkaz jako sugesci. Sugescie musí být docela primitivní, jak obsahově, tak mluvnický — může to být jen věta jednoduchá a do ní smí přijít akorát podmět, přísudek, předmět a maximálně dva přívlastky či příslovečná určení. Přijatelná je tedy sugescie „Zabij krále!“ ; oproti tomu sugescie „Zabij krále, nepřistoupí-li na naše požadavky!“ přijatelná není. Cíl dostane +5, ohrožuje-li sugescie jeho osobní bezpečnost a +3, je-li proti jeho zájmům či přesvědčení. Pokud Rychlý střet vyhraješ, obecenstvo se zkusí zachovat dle svého nejlepšího vědomí a svědomí podle sugescie. Přitom si bude každý myslet, že to byl jeho vlastní nápad.

čas 20 minut nepřerušovaného vykládání

cena 6 BÚ, nezávisle na tom, zdaří-li se pokus či nikoli.

trvání 10 minut nebo samozřejmě i déle, pokud se ti co deset minut podaří úspěšný hod na sugesci. Pokud sugescie pomine, obecenstvo se vrátí do normálního stavu. To, co konalo po dobu sugescie, si bude pamatovat a bude se samo sebe tázat, proč takové činy vykonalo, když by je přece nikdy ani nenapadlo je vykonat.

předpoklady Přesvědčit aspoň na 12

Manipulace citů Tato dovednost ti umožní vnutit obecenstvu jednu emoci. Do povolených emocí se řadí zejména hněv, nuda, deprese, znechucení, strach, hrabivost, nenávisť, žárlivost, radost, láska, chtíč, vlastenectví, mír, smutek a neklid.

Vyhraješ-li rychlý střet, tvému obecenstvu je vnucena určená emoce. Všichni ovlivňovaní ji prožijí; jak se ale zachovají, už je na PJ.

čas 10 minut nepřerušovaného vykládání

cena 4 BÚ, nezávisle na tom, uspěješ-li či nikoli

trvání 60 minut

Operátor elektroniky / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Opravář elektroniky (stejný) - 5 či Inženýr (Elektronika) - 5

Jedná se o schopnost používat elektronické vybavení v rámci jednoho oboru. Na dovednost se háže pouze ve zvláštních případech, kdy je potřeba použít zařízení nenormálně či rychle apod. — běžné každodenní užití se zdaří automaticky. (**Výjimka** : nezkušený uživatelé, tj. ti, kteří mají tuto dovednost na implicitní úrovni, musí házet vždy.)

Musíš si zvolit obor. Výčet dostupných oborů se sice bude svět od světa měnit, ale může obsahovat třeba:

spoje Všechny formy elektronické spojovací a komunikační technologie : rádia, laserová komunikace, satelitová spojení apod. Sem tedy spadají i znalosti standardů a aktuálních komunikačních kódů. Na použití známého kódu není hod na dovednost potřeba, vyžaduje se pouze na použití či porozumění kódu, na který nejsi zvyklý. Sem patří i telegrafie na ÚT 5 až 7 : na ÚT 5 můžeš přijímat či vysílat tolik slov za minutu, kolik je dvojnásobek tvé dovednosti, na ÚT 6 a 7 dokonce trojnásobek.

elektronické válečné prostředky Sem patří všechno vybavení rozvědky i kontrarozvědky. Tento obor se tedy většinou vyučuje pouze v zpravodajských službách a u vojska, a to navíc jen pro málo lidí s vhodnou Vojenskou hodností {30} či Bezpečnostní dírou {36}.

silové štíty Sem patří všechny silové štíty a deflekcí odrážače, ať už montované napevno do podstavců či vesmírných lodí nebo přenosné či převozní.

přenašeče hmoty Všechny přenašeče hmoty a teleporty. Kritické neúspěchy v tomto oboru se platí většinou životem.

média Všechny možné formy vybavy na pořizování a editaci audia i videa. Pokud ve vašem nastavení existuje i trojrozměrné video či smyslové záznamy, patří sem také schopnost obsluhovat všechna potřebná zařízení. Pozor, nezapomeň na Zvyk {188}! Zde se zvyká na jednotlivé typy médií.

lékařská zařízení Všechny druhy elektronické diagnózy a lékařských zařízení, včetně vybavy pro podporu života v neúnosných podmínkách.

parachronická zařízení Sem patří technologické způsoby cestování mezi dimenzemi či historiemi.

psychotronika Do této kategorie přijde psionická technologie, tedy třeba telepatické štíty či telepatické zesilovače.

vědecká zařízení Sem spadá laboratorní elektronika a měřicí přístroje. Automaticky jsi zvyklý na zařízení, která se používají ve vědě, v jejíž dovednosti máš aspoň bod.

bezpečnostní zařízení Sem patří schopnost jak zacházet s, tak obcházet všechny možné alarmy, bezpečnostní senzory a technologie na průzkum prostoru.

senzorová zařízení Sem přijde většina zařízení pro průzkum na dálku, a to od radaru protiletectvé obrany až po pole senzorů u vesmírných lodí. Některá taková zařízení jsou tak zvláštní, že dostanou svůj obor,

sonar Zde jsou všechny druhy zařízení na akustické zjišťování a odměřování (to se používá hlavně pod vodou).

dohlížecí zařízení Zde jsou všechny druhy uschovatelných či dálkově řízených dohlížecích zařízení : skrytých kamer, dlouhodosahových mikrofónů atd.

časová zařízení Všechny různé druhy stroje času. Kritické neúspěchy se opět zpravidla platí životem. Vyžadují se dva body : za první hod na vejmutí pasažéra a za druhé hod na jeho přemístění časem.

Tyto obory se ze sebe odvozují s -4 ; PJ ovšem může samozřejmě prohlásit, že v jeho kampani nebude žádná implicitní hodnota mezi exotickými a obyčejnými obory. Technologie, které obory pokrývají, se liší v ÚT. Třeba Operátor elektroniky (Spoje) obsahuje telegrafy na ÚT 5, telefony a rádia na ÚT 6 i digitální komunikační systémy na ÚT 8.

Opět je zde důležitý zvyk {188}. Operátor elektroniky / ÚT 8 se sice zabývá jak termografy na tryskových stíhačkách, tak zemí pronikající radary na družicích, ale přechod z jednoho na druhého ti dá -2 za typ (termograf proti radaru) a -2 za umístění (tryskáč proti družici), což dává dohromady -4 , které budeš dostávat, dokud se neobeznámíš se všemi rozdíly.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, -2 za technologii známého typu, na kterou nejsi zvyklý nebo za technologii jinak umístěnou (třeba radar protiletadlové obrany v případě, že jsi zvyklý na meteorologický radar), -1 až -10 , nezabýval-li jsi se svým oborem již dlouho a nemohl se seznámit se změnami (záleží na tom, jak dlouho a v jakém, a v poslední řadě i na PJ).

Opravař elektroniky / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Operátor elektroniky (stejný) - 3 či Inženýr (Elektronika) - 3

Jedná se o schopnost diagnostikovat a spravit poruchy na známých elektronických zařízeních. Čas, který zabere jeden pokus, je na PJ. *Musíš* si zvolit jeden z oborů u Operátora elektroniky o něco výše, popř. si můžeš vybrat ještě obor Počítače, který má implicitní úroveň Ovládání počítačů -5 . Tyto obory se ze sebe odvozují s -4 .

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, -2 , nemá-li plány ani schémata, -2 , snažíš-li se spravit zařízení typu či umístění, na které nejsi zvyklý (podobně jako Operátor elektroniky), -4 , pokud se snažíš předělat zařízení tak, aby fungovalo jinak.

Otvírání zámků / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Jedná se o schopnost otvírat zámky bez klíčů či kombinací. Každý pokus vyžaduje jednu minutu.

Pokud uspěješ a zámek otevřeš, každý bod, o který uspěješ, odebere pět sekund potřebného času.

Pozor! Je-li k zámku připojen ještě alarm či nějaká past, musíš před vlastním otvíráním ještě provést hod na Pasti a zbavit se jich.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, -5 , nevidíš-li na svou práci. Vnitřní informace dají bonus podle rozhodnutí PJ. Pokud PJ vyžaduje hod s OB (třeba pokud potřebuješ pracovat s velmi křehkým mechanismem), uplatní se i opravy na Vysokou zručnost {106} a Nemotorného {155}.

Ovládání dechu

ZD / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost dýchat s nejvyšší účinností. Pokud uspěješ v hodů na tuto dovednost, můžeš zadržet dech na čas až o polovinu větší než normálně, nebo získat jeden ztracený BÚ pouze ve dvou minutách (to se nedá kombinovat s magií, která BÚ obnovuje).

Ovládání počítačů / ÚT**IQ / Lehká***Implicitní : IQ - 4*

Jedná se o schopnost užívat počítače : získávat data a zapisovat je, spouštět programy, hrát hry. To je jediná počítačová dovednost, kterou potřebují koncoví uživatelé. Pokud chceš psát programy, poříd' si Programování počítačů {236} a pokud chceš opravovat hardware, poříd' si Opraváře elektroniky (Počítače).

Samo sebou se rozumí, že tato dovednost existuje pouze ve světech, kde existují počítače. Osoby z nastavení, kde počítače nejsou, nemohou tuto dovednost vůbec používat, dokud nedostanou čas se s počítači naučit! V nastaveních, kde je možné připojit svůj mozek do počítače, ti dá Ovládání počítačů i schopnost používat tohoto rozhraní, ale noví uživatelé budou dostávat -4, dokud si nezvyknou (viz Zvyk {188}).

opravy -2 a víc za počítač, operační systém či program, na který nejsi zvyklý.

Ovládání těla**ZD / Velmi těžká***Žádná implicitní úroveň**Předpoklady : Vycvičen mistrem, Ovládání dechu a Meditace*

Jedná se o schopnost ovlivňovat svou vůli i ty procesy svého těla, které se normálně vůli ovládat nedají — třeba tak lze upravovat frekvenci srdce, průtok krve a trávení. Tato dovednost má několik využití. Za prvé, můžeš se s její pomocí uvést do smrti podobného stavu, během kterého si všichni budou myslet, že jsi mrtev, a pravý stav věci zjistí pouze ten, kdo uspěje v Rychlém střetu své Diagnózy proti tvému Ovládání těla. To vyžaduje (30 — úroveň) sekund koncentrace, minimálně však jednu sekundu.

Za druhé, můžeš této dovednosti užít i k vylučování jedů ze svého těla. Abys tak učinil, musíš si nejprve hodit proti Jedům (nebo Alchymii, Lékárnictví atd., podle toho, co se hodí nejvíc), abys určil, čím jsi byl otráven. Tento hod samozřejmě nelze provést dřív, než doopravdy budeš vědět, že jsi byl otráven — a to se zpravidla projeví až po prvních symptomech. Úspěšný hod na Ovládání těla vyloučí z tvého těla jed během 1k hodin, po kterých už nemá možnost dále účinkovat.

A za třetí, můžeš užít vyšší z úrovně této dovednosti a základního ZD proti jakémukoli Způsob utrpení, kouzlu či psionickému útoku, kterému se normálně odolává pomocí ZD.

Padělání / ÚT**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6 či Falšování - 2*

Jedná se o schopnost vytvářet padělané dokumenty (identifikační karty, pasy apod.) Učí se zpravidla jen u rozvědky a v podsvětí — ačkoli to samozřejmě můžeš studovat i sám.

Čas, který je potřeba na vytvoření podvrhu, je v rozsahu několika dní až týdnů (rozhodne PJ). Pokaždé, když je padělaný dokument zkoumán, hoď si proti Padělání (to nemusíš, padl-li ti hned napoprvé kritický úspěch). Neúspěch v takovém případě znamená, že si zkoumající uvědomil, že jde o podvrh.

Některé úkony mohou vyžadovat hod s OB; v tom případě se započítají opravy za Vysokou zručnost {106} a Nemotorného {155}. V případě, že celou práci děláš ručně, může PJ povolit i implicitní úroveň nějakého vhodného oboru Umělce - 5.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, +3, pokud jsi změnil již existující dokument, -5, pokud nemáš vzor, podle kterého by ses zařídil. PJ může také poskytnout opravu podle toho, jak přísné inspekci je dokument podroben; v takovém případě by třeba obyčejná kontrola na hranicích dala +5.

Paleontologie / ÚT †**IQ / Těžká***Implicitní : Biologie - 4 a jiné*

Jedná se o vědecké studium zkamenělin. Na dovednost si haž, pokud potřebuješ rozeznat zkameněliny, nebo z přítomnosti zkamenělin určit pravděpodobné obydlí či stavbu daného organismu. Úspěšný hod (nezapomeň na opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, pracuješ-li s laboratoří) — ti umožní určit přibližné stáří zkameněliny. Musíš si zvolit obor:

mikropaleontologie Sem patří studium zkamenělin tak malých, že se nedají pouhým okem rozeznat. Tato dovednost *vyžaduje* laboratoř!

paleoantropologie Sem patří studium pozůstatků člověka a jeho nástrojů či obydlí. *Implicitní : ještě Antropologie - 2*

paleobotanika Sem patří studium zkamenělin rostlin.

paleozoologie A sem patří studium prehistorických zvířat z jejich zkamenělých kostí, jídla, stop apod.

Tyto obory se ze sebe odvozují s -2 .

Palné zbraně / ÚT † OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost používat palnou zbraň k zasažení nějakého cíle. Proti této dovednosti si haž v případě, že potřebuješ něco trefit. S IQ haž, pokud tvoje zbraň selže a je potřeba automaticky něco provést (třeba vyhodit náboj).

Možné obory se liší podle ÚT, ale mohou obsahovat některé z následujících:

granátometry Sem patří všechny dlouhé ruční zbraně, ze kterých se střílí výbušným střelivem, to jest podhlavňové granátometry, osvětlovací pistole apod.

gyroky Sem přijdou ruční zbraně, ze kterých se střílí malými raketami.

lehké protitankové zbraně Zde jsou všechny možné druhy raketometů a bezzákluzových zbraní.

lehké kulometry Tuto kategorii obývají všechny kulometry, ze kterých lze střílet z dvojnožky či od boku.

muškety Sem patří všechny dlouhé zbraně s hladkým vývrtem hlavně (zpravidla, ale ne nutně, na černý prach), do kterých se užívá tuhého střeliva.

pistole Zde jsou všechny druhy krátkých ručních zbraní, tedy všelijaké kolty, pepřenky, revolvery a automatické pistole.

pušky Sem patří všechny druhy dlouhých ručních zbraní, které střílí pevný projektil, to jsou všelijaké útočné, lovecké, ostřelovačské a ještě spousta jiných pušek.

brokovnice Sem přijdou všechny dlouhé zbraně s hladkým vývrtem, které střílí více pevných projektilů zároveň.

samopaly Zde budou všechny krátké plně automatické ruční zbraně na pistolové střelivo.

Tyto obory se ze sebe odvozují s -2 , až na Granátometry, Gyroky a Lehké protitankové zbraně, které se ze sebe odvozují v obou směrech na -4 . Konkrétní typy zbraní, které obory pokrývají, se samozřejmě liší s ÚT, a totéž platí o střelivu, které se do zbraní používá.

Zvyk zde nabývá zásadní důležitosti. Palné zbraně (Pušky) pokrývají jak užití ruční 12,7mm ostřelovačské pušky a 5,56mm útočné pušky, ale jsi-li zvyklý na jedno, užívání druhého ti vynese -2 za typ zbraně (12,7 mm proti 5,56 mm), -2 za typ nabíjení (ruční proti nabíjení nabíječkou) a -2 za pozici (dvojnožka proti ručnímu úchopu), tedy -6 , dokud si neosvojíš všechny rozdíly.

opravy Všechny opravy ke střelbě, -2 za typ nabíjení, -2 za pozici, ze které se střílí a -2 za typ zbraně, na který nejsi zvyklý; dále -4 nebo více za zbraň ve špatném stavu.

Paprskové zbraně / ÚT † OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost užívat v boji ruční paprskové zbraně. Musíš si zvolit jako obor typ zbraně:

pistole Jakákoli ruční zbraň, která střílí energetický či částicový paprsek.

vrhač Jakákoli dlouhá zbraň, která vylučuje energii do prostoru či vytváří energetické pole.

puška Jakákoli dlouhá zbraň, která střílí energetický či částicový proud.

Tyto obory se ze sebe odvozují s -4 . Na různé druhy zbraní v jednom oboru si musíš zvykat. Opravy se jinak aplikují stejně jako u Palných zbraní výše. V nastaveních s jak paprskovými, tak nábojovými zbraněmi se obory Pistole a Puška u této dovednosti mohou odvozovat z oborů Pistole a Puška u Palných zbraní s -4 , a naopak. Pro těžší paprskové zbraně viz buď Dělostřelbu {201} nebo Těžké zbraně {247}.

Parašutismus / ÚT OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost přežít skok padákem. Haž jednou za seskok. Neúspěch může znamenat cokoli od vychýlení se z kursu až k panice, ve které upustíš některé předměty, které máš s sebou (záleží na P.J). Kritický neúspěch znamená, že se padák neotevřel nebo byl vážně porouchán (viz Volný pád {druhá kniha, ?}). Pokud skáčeš

ve špatných podmínkách, haž ještě jednou pro přistání (třeba aby ses vyhnul stromům). K sbalení padáku je potřeba hod na tuto dovednost s IQ.

opravy -2, překračuje-li tvoje tělesná hmotnost plus hmotnost tvého vybavení desetinásobek tvého ZZ.

Pašování

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Jedná se o schopnost schovávat předměty do zavazadel, vozidel, místností a budov tak, aby nebyly pokud možno nalezeny. Proti dovednosti si haž v případě, že máš schovat předmět před běžnou prohlídkou, pokud hledači hledají aktivně takto schované věci, musí vyhrát v Rychlém střetu svého Prohledávání vůči tvému Pašování. Předmět samozřejmě schováváš bez hodů a háže se až v případě, že je prováděna prohlídka.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}. Vem ObrModif zavazadla/vozidla/místnosti, ve kterém předmět schováváš a k tomu přičti ObrModif schovávané věci znásobený -1; celý součet si vem jako opravu. Schování ampule tekutiny s ObrModif -5 do rodinného auta s ObrModif +3 by poskytlo $-5 \times -1 + 3 = +8$.

Pasti / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Otvírání zámek - 3

Pokud past vyřazuješ či uvádíš v provoz, můžeš užít i implicitní úroveň OB - 5

Jedná se o schopnost stavět a vyřazovat z provozu všelijaké pasti. Úspěšný hod na tuto dovednost ti mimo jiné umožní nalézt past, vyřadit ji z provozu a po průchodu ji znova zapnout, a to pokud možno bez toho, aby ses zranil, popřípadě postavit past novou, je-li ti k tomu dáno dost materiálů. Pasti se odhalují hodem na Pasti s Vnímáním.

Pro účely této dovednosti jsou pastmi i detekční zařízení; tak tedy platí, že tato dovednost pokrývá manipulaci jak s maskovanou dírou v zemi, tak s elektronickými bezpečnostními systémy!

opravy Všelijaké, nevyjádřitelné. Čím složitější past, tím bude přirozeně složitější s ní manipulovat, ale nemusí to být vždy pravda — některé pasti může jít nalézt snadno, vyřadit však velmi těžko, nebo naopak — ať je PJ kreativní!

Pokud se nesnažíš past nalézt, připočítají se k tomu i opravy za vybavení {druhá kniha, ?}. Pro hledání pasti se připočítá i bonus za Vyvinutý zrak {106}.

Pevný postoj

OB / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem

Tato dovednost ti umožňuje přidělat se k zemi pomocí správného použití svého ki, aplikováním tajných technik na vyrovnování těla apod. Na dovednost se háže pokaždé, když má nějaký útok (ať už regulérní žďuchnutí či útok dovedností Úder {248} či ještě něco jiného) vyústit v tvé odhození či pád na zem.

Pokud uspěješ, neupadneš ani nejsi odhozen, při neúspěchu jsi sice odhozen, ale můžeš si házet na OB, abys neupadl, při kritickém neúspěchu jsi jak odhozen, tak automaticky upadneš.

Tato dovednost ti také pomůže proti útokům pomocí dovednosti Judo {212}. Pokud tě zklame tvá aktivní obrana (nebo pokud se rozhodneš ji nepoužít), musí útočník vyhrát v Rychlém střetu svého Judo proti tvému Pevnému postoji, a nevyhraje-li jej, jeho hod se nezdaří.

opravy -1 za každý metr, o který bys byl eventuálně odhozen, +4 za Rovnováhu {80}.

Pilotování / ÚT †

OB / Průměrná

Implicitní : IQ - 6

Jedná se o schopnost obsluhovat určitý druh letadla či vesmírné lodi. Implicitní úroveň je sice založena na IQ, protože právě inteligence je třeba na to, abys i v tísní dokázal vydedukovat, co které tlačítko a která páka způsobí, ale když se tuto dovednost učíš, vždy ji založ na OB.

Proti Pilotování se háže, když potřebuješ vzlétnout a podruhé, když potřebuješ přistát; kromě toho však i v případě jakékoli riskantní situace. Neúspěch o 1 znamená mizernou práci, ale bez následků na vozidle, neúspěch o víc už na něm zanechá poruchy. Kritický neúspěch znamená havárii. Pokud máš dovednost aspoň 15, můžeš při kritickém neúspěchu házet znova a neštěstí nastane pouze v případě, že padl znova nějaký neúspěch; jinak je nehoda odvrácena v hodině dvanácté tvou zkušeností. Samo sebou se rozumí, že letecký boj vyžaduje hody na Pilotování v jednom kuse.

S IQ si haž na dovednost v případě, že potřebuješ na základní úrovni číst mapu, provozovat praktickou meteorologii či si vybavit vyhlášky a zákony o létání.

Naváděná vozidla používají této dovednosti v případě, že pilot používá nějaký druh telepatie tak, že se cítí, jako by byl v kokpitu; jinak se háže s OB na dovednost podle toho, co naváděné letadlo dělá (pro průzkumný druh budiž touto dovedností třeba Předsunutý pozorovatel.)

Musíš si zvolit obor:

vzdušně vesmírné letadlo Sem se řadí vozidla, která mohou létat skrz atmosféru na a z oběžné dráhy. *Implicitní : Výkonné letadlo na -2 a jiné Pilotování na -4.*

autogyroskopické letadlo Sem patří všechna vozidla, která jsou vybavena vrtulí, za jejíž pomoci nabírají výšku, ale netvoří jejich hlavní pohon. *Implicitní : Helikoptéra - 3, ostatní letadlové obory - 4 a jakékoli jiné Pilotování - 5*

protigravitační letadlo Jakékoli letadlo, které spoléhá na levitaci. *Implicitní : Vertol - 3 či jiné Pilotování - 5.*

letadlo — zavazadlo Zde jsou letadla, která k sobě může člověk připnout. *Implicitní : Vertol - 4 či jiné Pilotování - 5.*

plachťák Sem přijdou všechny druhy letadel s křídly a bez motoru. *Implicitní : Lehké či Ultralehké letadlo - 2 či jiné Pilotování - 4.*

těžké letadlo Sem se řadí všechna křídlová letadla těžší 10 tun a ne rychlejší než 960 kmh^{-1} . *Implicitní : Výkonné letadlo - 2 či jiné Pilotování - 4*

vrtulník Sem přijdou všechna letadla, která používají vrtule jako pohon i jako prostředek k nabrání výšky. *Implicitní : Autogyroskopické - 2, Vertol - 4 či jiné Pilotování - 5*

výkonné letadlo Zde jsou všechna letadla, která létají rychlostí vyšší než 960 kmh^{-1} . *Implicitní : Vzdušně vesmírné, Těžké či Lehké letadlo - 2 a jiné Pilotování - 4*

výkonná vesmírná loď Sem patří všechna vozidla, která jsou schopna cesty vesmírem a jsou schopna zrychlení alespoň 1 ms^{-2} . *Implicitní : Vzdušně vesmírné letadlo -4 či Vesmírná loď - 2.*

lehké letadlo Sem patří všechna letadla s křídly o hmotnosti 10 tun a nižší a s rychlostí ne větší než 960 kmh^{-1} . *Implicitní : Plachťák, Těžké letadlo, Výkonné letadlo či Superlehké letadlo - 2 a jiné Pilotování - 4.*

lehčí než vzduch Sem přijdou všechny druhy vzducholoď a balónů. *Implicitní : jiné Pilotování - 5.*

sluneční plachetnice Zde jsou všechna vesmírná pravidla poháněná výhradně energií slunečního záření. *Implicitní : Vesmírná loď - 4*

svalomotorové letadlo Sem patří připínací křídla a vybavení poháněné silou svalů. Funguje dobře pouze v prostředích s atmosférou a nízkou gravitací. Pro létání na výdrž si poříd' Létání {52}. *Implicitní : Plachťák - 4*

vesmírná loď Sem patří všechna vesmírná vozidla, která nejsou s to dosáhnout zrychlení 1 ms^{-2} . *Vzdušně vesmírné letadlo - 4 či Výkonná vesmírná loď - 2*

superlehké letadlo Sem přijdou všechna letadla o hmotnosti půl tuny a nižší a maximální rychlosti ne větší než 320 kmh^{-1} . *Plachťák či Lehké letadlo - 2, jiná Letadla - 4 a Pilotování - 5.*

vertol Zde jsou letadla, která létají pouze díky použití pomocného motoru. Nemají tedy křídla ani vrtule, celou cestu táhne motor. *Protigravitační letadlo - 3, Vrtulník - 4 či jiné Pilotování - 5*

opravy +1 za Prostorovou orientaci {66}, +1 za Rovnováhu {80}, -2 za zařízení z tvého oboru, na které nejsi zvyklý, -2 za příliš jednoduché či naopak příliš složité ovládání, -4 a víc za letadlo ve špatném stavu, -2 a víc za špatné vnější podmínky.

Pitky

ZD / Lehká

Implicitní : ZD - 4

Jedná se o schopnost provozovat společenský život, večírky apod. Úspěšný hod na Pitky ti při správných okolnostech poskytne +2 na reakci buď obecně, nebo třeba na žádost o pomoc či o informace. Neúspěšný hod znamená, že ses nějak diskreditoval, to jest, že dostaneš -2 na reakce od těch, s nimi jsi pitkařil. Pokud provozuješ svoje pitkaření na špatných místech, může ovšem neúspěšný hod znamenat ještě všelijaké jiné zajímavé věci!

opravy Až +3, pokud lidem, se kterými pitkaříš, kupuješ nápoje či je jinak bavíš, -3 za Suchara {172}, -3 za Neempatického {154}, -1 až -4 za Plachost {162}.

Plášť**OB / Průměrná**

Implicitní : OB - 5, Síť - 4 nebo Štít (jakýkoli) - 4

Jedná se o schopnost používat plášť jako zbraň. Pokrývá použití dvou typů pláště : lehkého (lehčího než 2,5 kg) a těžkého (těžšího než 2,5 kg. Dvouapůlkilový plášť je už těžký).

Plášť lze použít k zamotání protivníka (viz Pravidla zvláštních zbraní pro boj zblízka {druhá kniha, ?}. Další možností je šlehnout jím protivníka do tváře nebo mu ho prostě dát do obličeje. Obojí se počítá jako manévr Klamný útok.

Plášť lze využít také k obraně; v tom případě funguje celkem stejně jako štít. Dává bonus k obraně (+1 za lehký, +2 za těžký) a poskytuje Kryt štítem na úrovni $\frac{\text{Plášť}}{2} + 3$, zaokrouhleno dolů. Plášť ovšem není tak pevný jako štít — lehký má OPS 1 a 3 Žt a těžký OPS 1 a 5 Žt.

Plavání**ZD / Lehká**

Implicitní : ZD - 4

Jedná se o schopnost plavat a zachraňovat tonoucího. Na vyšší z Plavání a ZD si haž, potřebuješ-li se vyhnout ztrátě únavy při plavání či zranění díky nějakým vodním nehodám.

Pokud závodíš s někým se stejným Vodním pohybem, rozhodne o vítězi Rychlý střet vašich Plavání. Viz Plavání {druhá kniha, ?}.

Pozor, Plavání nezahrnuje přílišné potápění — to je Sportování (Potápění).

Pochod**ZD / Průměrná**

Implicitní : ZD - 5

Jedná se o schopnost účinně chodit a pochodovat a znát, jak nejlépe chodit v různých podmínkách a jak nejlépe nosit batoh. Před celodenním pochodem si můžeš hodit na Pochod, a uspěješ-li, můžeš zvýšit ujitou vzdálenost za den až o 20 %. PJ může také přidat bonusy za dobré mapy či dobré boty, ale nikdy za dobrý terén.

Pokud cestuje víc lidí spolu, musí v hodu na Pochod uspět všichni, jinak skupina bonus nedostane. Ostatně viz Pochod {druhá kniha, ?}.

Politika**IQ / Průměrná**

Implicitní : IQ - 5 či Diplomacie - 5

Jedná se o schopnost dostat se do vlády, dělat dobře politiku a vyjít s ostatními politiky. Nemá to ale nic co do činění s administrací! Politiku se lze naučit pouze prací ve vládě či prací pro někoho, kdo je ve vládě. Úspěšný hod ti dá +2 na reakce od ostatních politiků. Volby se dají vyjádřit pomocí Rychlých střetů Politik všech zúčastněných.

oprava +2 za Hlas {46}, -3 za Neempatického {154}, -1 až -4 za Plachost {162}. V určitých nastaveních a politických systémech mohou ovšem zahrát svou roli i penízeky...

Ponorka / ÚT †**OB / Průměrná**

Implicitní : IQ - 6

Jedná se o schopnost ovládat určitý druh podvodního vozidla. Podobně jako u Pilotování zde platí, že implicitní úroveň se počítá z IQ, ale dovednost se při učení zakládá vždy na OB.

Proti Ponorce si haž, když se potřebuješ ponořit nebo naopak vynořit, manévrovat v boji pod vodou a projet bez poškození nebezpečnými vodami. Neúspěch může znamenat cokoli od malého odklonu z kursu po srážku s jiným předmětem, kritický neúspěch pak může znamenat, že se ponorka pod vodou zasekla či rozbila tak, že není již ovladatelná.

S IQ se na tuto dovednost háže v případě, že potřebuješ provozovat praktickou oceánografii a základní čtení mapy či pokud si potřebuješ vybavit zákony a vyhlášky týkající se námořní plavby.

Musíš si zvolit obor:

otevřená ponorka Sem patří všechny druhy malých otevřených pornorných vozidel; posádka je tudíž vystavena působení vody, a proto k tomu musí mít patřičné dýchací přístroje a vybavení. *Předpoklady : Dýchací přístroj nebo Ochranný oblek (Potápěčský oblek). Implicitní : Velká ponorka - 5 či Miniponorka - 4.*

velká ponorka Zde jsou všechny větší ponorky s posádkou. Tyto ponorky vydrží dlouho pod vodou. Patří sem třeba útočné a raketové ponorky. *Implicitní : Otevřená ponorka - 5 či Miniponorka - 4.*

miniponorka Sem přijdou všechny druhy malých uzavřených ponorek, které jsou s to ponořit se jen na kratší dobu. Patří sem tedy hlavně ponorky výzkumné. Pro ty z čtenářů, kteří někdy slyšeli o X člunech: tyto jsou skvělým příkladem typického zástupce této kategorie. *Implicitní : jiná Ponorka - 4*

opravy -2 za typ ponorky v tvém oboru, na který nejsi zvyklý (třeba útočná ponorka, jsi-li zvyklý na ponorku s jadernými střelami), -4 a víc za ponorku ve špatném stavu, až -10 za špatné navigační nástroje.

Pozorování

Vnímání / Průměrná

Implicitní : Vnímání - 5 či Následování - 5

Jedná se o schopnost pozorovat nebezpečné či „zajímavé“ situace bez toho, aby ostatní zjistili, že se díváš. Tuto dovednost použij, potřebuješ-li pozorovat nějaké místo, skupinu lidí či svoje okolí a nalézt tam nějaké takticky zajímavé či ukryté detaily. Nejedná se ale ani o sběr stop (k tomu jsou Forenzní vědy), ani o prohledávání zblízka (k tomu je Prohledávání). Této dovednosti se vždy používá z dálky.

Úspěšný hod ti umožní získat informace, které nejsou nijak zvlášť schované. Můžeš tak zjistit, kde jsou na bance namontované kamery, jak se střídají strážníci, jak velký asi může být dav, kolik mužů může být asi ve vojsku, které vidíš táhnout otevřenou krajinou. PJ může ovšem vyžadovat hod na Analýzu zpráv, abys dokázal správně interpretovat to, co jsi viděl.

Pokud se snažíš zjistit detaily, které jsou záměrně skrývány (někoho, kdo se tě snaží následovat, ozbrojence v davu, schované kulometné hnízdo), musíš vyhrát Rychlý střet svého Pozorování proti Kradmosti, Následování či Maskování (podle toho, co se hodí) druhé skupiny. PJ by měl střety házet v tajnosti a vyjadřovat se způsobem „Nenalezl jsi nic“ a nikoli „To kulometné hnízdo v křoví jsi nenašel“. ☺

Pokud tvůj pokus selže, nedostaneš žádné podrobnosti ohledně neskrývaných věcí, a nebudeš vůbec tušit o existenci těch skrývaných. Při kritickém neúspěchu si tě navíc někdo všimne a bude na tvoje pozorování reagovat vesměs nevlídně. . .

opravy Vyvinuté smysly {106}, podle toho, jak žádá situace, opravy za kryt, tmu či velikost, -1 až -10, je-li cíl zamaskován vyspělou kamuflážní technologií, +1 až +10, pokud máš k dispozici vhodná zařízení (termograf na schovaného ostřelovače, dalekohled na pozorování pohybů jednotek apod.) a uspěješ-li v hodech na dovednosti, které jsou zapotřebí na jejich použití.

Prak

OB / Těžká

Implicitní : OB - 6

Jedná se o schopnost užívat v boji prak či tyčový prak.

Právo †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6

Tato dovednost reprezentuje znalosti zákonů a práva vůbec. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní vzpomenout si na či logicky odvodit odpověď na nějakou otázku ohledně zákonů a práva. Jednoznačnou odpověď má v tomto oboru ale jen málo otázek — svoje slova si raději dobře zvážíš i expert!

Musíš si zvolit obor. Existují dvě obecné třídy oborů:

- Zákony určité politické oblasti (třeba Kanada nebo Francie) v určitém oboru (ústavní právo, trestní právo, policejní právo apod.) Příklady : Právo (Britské trestní) či Právo (Kanadské ústavní).
- Určitý soubor zákonů, který není spjat s žádnou oblastí. Sem patří třeba Právo (Katolické kanonické), Právo (Mezinárodní) a Právo (Vesmírné).

Obory, které se týkají buď stejné politické oblasti (třeba Právo (Britské trestní) a Právo (Britské policejní)), nebo stejné věci (třeba Právo (Britské trestní) a Právo (Francouzské trestní)), se ze sebe odvozuji s -4. Pokud se liší obojí, jsou implicitní úrovně mezi těmito obory přinejlepším -6.

V některých místech a časech může platit, že výsledek soudu rozhodne Rychlý střet Práva (Trestního) mezi žalobcem a žalovaným či jeho obhájcem. Jinak Právo funguje jako dovednost Ovlivnění (viz Hody na ovlivnění {druhá kniha, ?}), která se používá k změně výroků soudce ve svůj prospěch.

Vymahači zákona mají skoro vždy aspoň bod či dva v Právu (Policejním) pro svou oblast. To znamená, že ví, jak se mají oficiálně zachovat, mají-li někoho zatknout, dělat evidenci, vyslýchat apod.

Předsunutý pozorovatel / ÚT**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 či Dělostřelba (jakákoli) - 5*

Jedná se o schopnost být dobrým předsunutým pozorovatelem pro zbraně, které útočí pouze podle polohových dat. To zahrnuje umění správného zaměřování cílů (na ÚT 6 a nižší s mapou a kompasem, na vyšších ÚT s GPS a satelitními obrazy), označování cílů (kouřem, ohni, laserem atd.), určování typů zbraní a střeliva, kterými má být daný cíl pro co nejučinnější útok napaden a poskytování oprav palbě, která netrefila a kterou jsi viděl.

Neúspěch znamená, že výstřely protivníka minuly; kritický neúspěch vede ke krutým incidentům různého ražení, zpravidla napadení cílů, které vůbec napadeny být neměly (vlastní jednotky, civilisté, vesnice...) Pokud to zkazíš tolik, že si PJ myslí, že už to víc nejde, může palba dopadat i na tvou pozici!

Na vyšších ÚT vykonávat tuto dovednost už neznamená pozorovat cíle a zaměřovat je, ale používat speciální přístroje, drony, GPS a lasery. Pokud chceš dálkově navádět dron či použít laser k zaměřování „chytré“ munice na cíl, haž na tuto dovednost s OB. Na ÚT 7 a vyšší může mít tato dovednost implicitní úroveň rovnou i Operátoru elektroniky (jakémukoli) - 5.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, -2, nejsi-li na daný typ zbraně zvyklý (letecké bombardování proti lodní dělostřelbě), -3 za každých 500 metrů mezi tebou a cílem. U tohoto postihu děl skutečnou vzdálenost zvětšením všech vizuálních zvětšovacích prostředků (dalekohledů apod.), které používáš.

Převleky / ÚT †**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 či Líčení - 3*

Jedná se o schopnost změnit svůj vzhled pomocí oblečení, kosmetiky a náhradních končetin. Této dovednosti není zapotřebí, pokud chceš provést nějaký *rychlý* převlek — třeba dát si při vstupu do laboratoře laboratorní plášť — takové převleky však zmatou jen ty, kdo nedávají pozor. Pořádný převlek vyžaduje 30 až 60 minut času na přípravu.

Když má být převlek uveden v činnost, háže se Rychlý střet tvých Převleků proti Vnímání každé osoby, kterou musíš osálit. Jednotlivci s Kriminologií či Pozorováním mohou pro tento účel nahradit Vnímání úrovněmi těchto dovedností. PJ ovšem může povolit i použití jiných dovedností — třeba Lékař může pomoci odhalit gumový nos.

Pokud kombinuješ Obelhávání {224} a Převleky, to jest, když změníš svůj vzhled i svou osobnost, stejně se za každého šáleného háže jenom jednou, ale ty používáš těžší z obou hodů.

Pokud ve vašem světě existuje vícero druhů moudrých ras, musíš si vzít nějakou z těchto ras jako obor — Převleky (Lidé) rozhodně nejsou totéž jako Převleky (Dvacetioké potvory). Implicitním oborem je vždy tvoje rasa. Obory této dovednosti pro fyzicky celkem podobné rasy (člověk — elf — trpaslík) se ze sebe odvozují s -2 až -4.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, +4 za Elastickou kůži {45}, -1 až -5, snažíš-li se převlékat za někoho dost odlišného od sebe samého (rozhodne PJ). Postih také dává tvůj neobvyklý vzhled — viz Stavbu {19}, Nepřirozené rysy {23} a určité nevýhody (třeba Hrbáče). Rozdíly v ObrModif zpravidla činí převlek nemožným.

Můžeš se také naučit Převleky (Zvířata). Tento obor ti umožní přesvědčit zvířata, že jsi taktéž zvíře. Do toho patří nošení zvířecích kůží, potírání svého těla pižmem či trusem apod. Mezi tímto oborem a jinými obory Převleků nejsou žádné vazby z hlediska implicitní úrovně. Pokud si vybereš tento obor, použij *místo* oprav uvedených výše následující:

opravy +2, pokud přicházíš po větru, -1 za každé další zvíře stejného typu jako to, ke kterému se přibližuješ (-1 za každých dalších 10 zvířat, jde-li o stádní zvířata), -1 až -3, pokud jsi užil nepřilíš dobrého vybavení. Pokud si potřebuješ vybavit zvyky zvířat, které se snažíš napodobovat, použij Přírodovědu; úspěch ti poskytne +1 až +3, neúspěch -1 až -3.

Přežití †**Vnímání / Průměrná***Implicitní : Vnímání - 5 či Přírodověda (stejná planeta) - 3*

Jedná se o schopnost přežít mimo civilizaci, nalézt jídlo a vodu, postavit si obydlí, vyhnout se riskantním situacím, a to všechno pokud možno bez nějaké újmy na zdraví. Můžeš se starat až o 10 dalších lidí. Chceš-li bezpečně žít v divočině, musíš si na tuto dovednost házet jednou denně. Neúspěch znamená 2k-4 poškození pro tebe i pro všechny ty, o které se staráš; háže se pro každého jednotlivě.

Tato dovednost ti také poskytuje jakýsi cit pro krajinu. Úspěšný hod ti umožní vydedukovat nejlepší směr cesty

k tekoucí vodě, průsmyku v horách či nějaké jiné terénní zajímavosti, ovšem za předpokladu, že je v okolní krajině dostupná. Vposled se této dovednosti dá použít na strojení jednoduchých pastí na divoká zvířata (zloděj z města může použít Pasti, ale je přece jenom zvyklý na jiná zvířátka... a tak dostane -5). Haž jednou za každou past, kterou kladeš. To zabere asi půl hodiny pro past, kterou vyrábíš z běžných materiálů a asi deset minut pro koupenou ocelovou past, kterou stačí pouze vložit na příhodné místo. Na vykopání jámových pastí na větší zvěř je potřeba několik hodin času.

Přežití často vyžaduje hody založené nejen na Vnímání. PJ může vyžadovat hod se SL, kope-li se jámová past či staví-li se přístřešek z klád, hod s OB na rozdělání ohně primitivními způsoby (křemeny, luk a vrtění klacíkem v kůře, apod.) nebo hod na ZD, aby ses vyhnul potížím z jednostranné stravy.

Musíš si vzít obor podle typu terénu, ve kterém jsi s to přežít. Pozemní bytosti si mohou vybírat z Tundry, Pouště, Ostrova/Pláže, Džungle, Hor, Plání, Bažin a Lesů, bytosti žijící ve vodě mají na výběr Břeh, Hlubokomořský příkop, Sladkovodní jezero, Otevřený oceán, Korálový útes, Řeku/Potok, Slané moře a Tropicou lagunu. Obojživelníci si mohou vybírat z obou seznamů!

Pozemní obory se ze sebe odvozují s -3, zatímco obory vodní se ze sebe odvozují s -4. Mezi těmito dvěma skupinami jsou jediné dvě konexe, totiž Ostrov/Pláž s Tropicou lagunou a Bažina s Řekou/Potokem; tyto se odvozují ze sebe navzájem s -4. Jiné konexe mezi těmito dvěma skupinami oborů nejsou.

V nastaveních, kde je možné navštěvovat i jiné světy, musí se v oboru rozlišovat i planeta. Každé Přežití na určitém terénu má implicitní úroveň rovnou Přežitím na stejném terénu a na jiných planetách -4. Pokud zároveň dochází k odvozování, které je popsáno v odstavci výše, přidává se -4 za jinou planetu. Pozor, toto platí pouze v případě, že obě planety jsou stejného druhu (viz Typy planet {198}). Mezi dvěma obory, které se zabývají planetami různých druhů, není žádná implicitní úroveň.

Pokud se to PJ bude zdát vhodné, může přidat další obory třeba pro terény, které vyrobil člověk; třeba Přežití (Zradiovaná pustina). Většina takových oborů nebude mít žádné implicitní úrovně. Viz ovšem i Přežití ve městě (bezprostředně níže).

opravy Až -5 za extrémní počasí. Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}.

Přežití ve městě

Vnímání / Průměrná

Implicitní : Vnímání - 5

Tato dovednost pokrývá *tělesnou* složku přežití v prostředí města, ať už v něm lidí, kolik chce. (Společenskou stránku přežívání ve městě do značné míry pokrývá Znalost podsvětí {261}) Úspěšný hod ti umožní nalézt dešťovou vodu vhodnou k pití, nalézt kanály, rychle nalézt vchody a východy do a z budov, šachty apod., rozeznat a vyhnout se zdraví nebezpečným oblastem (rozpadlým budovám apod.), rychle črtat a číst plánky města, nalézt cestu ven z neznámých městských částí, nalézt teplé zastřešené místo, ve kterém se dá spát, je-li venku nepříznivé počasí a nalézt běžné druhy budov či podniků bez toho, aby ses někoho ptal, jen tak, citem pro způsob, kterým se města obvykle staví.

Přírodověda †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 nebo Biologie - 3

Tato dovednost — která je mimochodem naprosto zásadní pro druidy a hraničáře — reprezentuje praktické (pro vědecké poznání viz Biologii nebo něco takového) znalosti o přírodě v mnoha jejích formách. Je v ní obsaženo Biologie právě tolik, aby s ní šly rozlišit nebezpečné rostliny a zvířata od těch nevinných; Geologie je v ní právě dost na nalezení nějaké jeskyně, do které se lze bezpečně schovat, a Meteorologie právě takový ždibec, abys určil, kdy je čas zalézt do přístřešku. Proti dovednosti haž v případě, že potřebuješ provést jakoukoli z těchto věcí.

V nastaveních, kde je možné navštěvovat i jiné světy, si musíš vzít jako obor planetu. Obory planet stejného typu (viz Typy planet {198}) se ze sebe odvozují s -4. Obory planet různého typu mezi sebou nejsou nijak provázány.

Profesionální dovednost

OB či IQ / Průměrná

Zvláštní implicitní úroveň

Mnohé realistické dovednosti se hodí spíš k vydělávání peněz na živobytí než k dobrodružství. Většina takových dovedností není v tomto seznamu zapsaná — ale pokud chceš, můžeš se jim naučit! Každá z nich je oddělenou Profesionální dovedností. Pokud tvoje dovednosti na dobrodružení nejsou dobré k vydělávání peněz, může k tomu posloužit právě profesionální dovednost. K dobrému vykonávání většiny prací budeš potřebovat patřičnou Profesionální dovednost aspoň na úrovni 12 (máš-li ji menší, budeš ve vykonávání práce více či méně neschopný). Většina povolání shrnuje nějaké znalosti. K tomu příslušné Profesionální dovednosti jsou IQ / Průměrná a mají

implicitní úroveň IQ – 5, protože čím chytřejší jsi, tím snáze se ti dostanou do hlavy potřebné poučky, techniky a jiné věci. Sem patří třeba holiči, pivovárníci, bednáři, lihovárníci, barviči, květináři, návrháři her, žurnalisté, zaměstnankyně veřejných domů, koželuzi a vinaři.

Některá z povolání — skláři, krejčí, tkalci apod. — se zaměřují spíš na manuální přesnost. Tyto Profesionální dovednosti jsou OB / Průměrná a jejich implicitní úrovně jsou OB – 5.

Pokud PJ uzná za vhodné, mohou se některé Profesionální dovednosti odvozovat z jiných dovedností. Tak třeba je docela logické, aby Žurnalista měl implicitní úroveň Spisování – 3. Dovednosti, které se pojí s dobře placenými nebo uznávanými povoláními mají často nějaké předpoklady. Třeba „Operátor leteckého provozu“ by mohl vyžadovat Operátora elektroniky (Senzory). Stejně jako implicitní úrovně jsou ovšem i tyto předpoklady na PJ.

Samozřejmě si můžeš za spolupráce s PJ vytvořit další Profesionální dovednosti. Měly by být jednoznačné a pořádně definované a neměly by být pouze sláтанinou dovedností již existujících. Příklad:

Barman, IQ / Průměrná, Implicitní : IQ - 5 či Pitky - 3 Jedná se o schopnost udržovat bar na profesionální úrovni a jednat profesionálně, leč přátelsky s těmi, kdo daný bar navštíví. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní namíchat dobrý drink, připomenout si místní zákony ohledně alkoholu, odhadnout stupeň opilosti hosta či uklidnit neukázněného kořalu dřív, než se do věci musí zapojit vyhazovač. Na vyšších úrovních tato dovednost obsahuje i trochu „šoumenství“, což ti umožní prezentovat své nápoje atraktivním a originálním způsobem.

Programování počítačů / ÚT

IQ / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost psát a ladit počítačové programy. Úspěšný hod ti umožní nalézt chybu v programu, určit prozkoumáním kódu účel programu, odpovědět na otázku ohledně programování počítačů nebo napsat nový program (to, kolik to zabere času, záleží na PJ).

V nastaveních, kde existuje umělá inteligence (AI), se musí ti, kdo s ní chtějí zacházet, naučit Programování počítačů (AI). Mezi touto dovedností a běžným Programováním počítačů není žádná implicitní úroveň. Ve chvíli, kdy chceš použít proti AI Detekci lží, Vemlouvání se, Psychologii, Vyučování nebo jinou podobnou dovednost, hážeš si proti nižšímu z Programování počítačů (AI) a dotyčné dovednosti.

opravy –2 a víc za programovací jazyk, nejsi-li na něj zvyklý (viz Zvyk {188}). Zpravidla se k výkonu této dovednosti budou vázat opravy za čas pod Stráveným časem {druhá kniha, ?}. Když píšeš program, který se zabývá nějakým jiným oborem vědění, může PJ vyžadovat hod proti nižšímu z Programování počítačů a dovednosti, která se k danému oboru nejvíc hodí (třeba nějaká Matematika, pokud děláš složitý program pro matematické výpočty, nebo Vyučování pro program, který bude školit uživatele v určitém oboru).

Prohledávání

Vnímání / Průměrná

Implicitní : Vnímání - 5 či Kriminologie - 5

Jedná se o schopnost prohledávat lidi, zavazadla a vozidla a nalézat tam předměty, které nejsou přímo viditelné. PJ si tajně hodí jednou za každý zajímavý předmět. Za předměty, které byly schovány pomocí Pašování či Uschovávání, si hodí, opět tajně, Rychlý střet tvého Prohledávání vůči Pašování či Uschovávání, které bylo na schování použito. Pokud neuspěješ, PJ prostě prohlásí „Nenašel jsi nic“ (Naopak *ne*řekne „Tu zbraň pod jeho kabátem jsi nenašel.“.)

Pokud hledá více než jedna osoba, za každou takovou se háže zvlášť. PJ by se ovšem měl vyhnout zbytečným hodům — třeba není možné při dotykovém prohledávání nezjistit ukrytou brokovnici, a stejně tak není možné bez rentgenu či velmi zevrubného prohledání zjistit na řádně oděné osobě nůž či šperk. Obecně platí, že pokud je bonus k Uschování toho, kdo věc schoval aspoň +3, je potřeba provést alespoň zevrubné prohledání. Pokud naopak měl na Uschování –2 nebo na tom byl ještě hůř, zevrubné prohledání automaticky nalezené předměty objeví.

opravy +1 za rychlé „omáknutí“ neodporující osoby (zabere minutu), +3 za zevrubné prohledání včetně vlasů a oblečení (zabere tři minuty) a +5 za kompletní prohledání včetně tělních dutin (zabere pět minut). Ke všem dotykovým prohledáváním se připočítává bonus za Vyvinutý hmat a Citlivý hmat. Pokud se ti zdaří hod na Operátora elektroniky (Bezpečnostní zařízení), dají ti bonusy i speciální přístroje na detekci různých předmětů — detektory kovu, rentgenové rámy apod., a to ve výši +1 až +5, a to pouze na předměty, které jsou s to registrovat (detektor kovu asi nenalezne plastickou trhavinu...)

Propaganda / ÚT**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5, Obchodník - 5 či Psychologie - 4*

Jedná se o schopnost nepřímého přesvědčování skrze média. Používá se buď v psychologické válce (tak se to učí zpravodajské a válečné organizace), nebo v reklamě a obchodu v občanském světě. Rozdíl mezi těmito oblastmi lze vyjádřit zvyklostí {188}.

Propaganda se používá na velké skupiny osob, nikoli na jednotlivce. PJ by měl nastavit účinnou Vůli skupiny podle její velikosti, složení a vztahu k propagovanému tématu a pak na určení výsledku prostě použít hod na ovlivnění {druhá kniha, ?}. Úspěch může upozornit cílovou skupinu na dané téma, popřípadě změnit její názor na něj. Pokusy o Propagandu zpravidla zaberou více času než běžné hody na ovlivnění, ale přesné časové nastavení je na PJ.

Pozn. překl.: Jistě jsi, vážený čtenáři, snadno nahlédl, že tato dovednost umožňuje vykonávat jak propagaci, tak propagandu.

Prospektor / ÚT**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 či Geologie (jakákoli) - 4*

Jedná se o schopnost nalézat cenné minerály. Úspěšný hod na Prospektora ti umožní nalézt minerály, určit druh minerálu podle malého vzorku (a odhadnout jeho hodnotu v penězích) a pomocí citu pro krajinu, podobného tomu, který je popsán u dovednosti Přežití {234}, nalézt vodu.

Jedná se o aplikovanou geologii, to znamená, že vyžaduje práce přímo na místě. Prospektorování z dálky pomocí map, s čtením z přístrojů a takových věcí používá dovednost Geologie.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, -1 za novou oblast známého typu, -2 za typ oblasti, na který nejsi zvyklý (zvyknout si trvá nejméně jeden měsíc).

První pomoc / ÚT**IQ / Lehká***Implicitní : IQ - 4, Veterinář - 4, Lékař - 0 či Ezoterické léčení - 0*

Jedná se o schopnost rychle ošetřit nějaké zranění v polních podmínkách (viz Zotavení {druhá kniha, ?}). Hod si na tuto dovednost v případě, že potřebuješ zastavit krvácení, vysát z rány jed, poskytnout tonoucím umělé dýchání apod. Neobvyklé potíže musí být nejprve diagnostikovány Diagnózou {202}.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?} a fyziologii {200}.

Psychologie**IQ / Těžká***Implicitní : IQ - 6 či Sociologie - 4*

Jedná se o dovednost užití aplikované psychologie. To se člověk buď musí naučit ve škole, nebo pozorovat lidské chování dost dlouho na to, aby to přineslo nějaký výsledek. Haž proti této dovednosti, potřebuješ-li předpovědět obecné chování jednotlivce či malé skupinky v nějaké situaci, zejména stresové. V nastavení, kde existuje vícero dostatečně inteligentních ras, je nutné si vzít jako obor nějakou z těchto ras. Konexe z hlediska implicitních úrovní mezi těmito obory jsou na PJ.

Pokud chce PJ být hodně podrobný, může rozdělit psychologii do dvou oborů — do Aplikované (to je ta, která je popsána výše) a do Experimentální (to je ta, kterou mají vědci, kteří se se zájmem koukají na to, jak různé druhy myši běhají v různých druzích bludišť). Aplikovaná má implicitní úroveň Experimentální - 5, Experimentální se z Aplikované neodvozuje vůbec, protože obyčejný pozorovatel nemusí být znalý vědeckých postupů a technik.

opravy +3, pokud znáš svůj cíl dobře, +3, pokud má cíl nějakou známou, ale nikoli běžnou psychologickou odchylku, +1 za Citlivého a +3 za Empatii {45} (a za Neempatického {154} naopak -3), pokud provádíš diagnózu při osobním setkání s cílem, -3 za Bezcitnost {136}, pokud se přímo nesnažíš odhalit něčí slabiny a zneužít jich.

Řeč těla**Vnímání / Průměrná***Implicitní : Detekce lží - 4 či Psychologie - 4*

Jedná se o schopnost správně si vyložit výrazy obličeje a polohu těla cílové osoby za účelem odhadnutí jejích emocí. Tato dovednost se používá podobně jako Empatie {45} či Detekce lží {202}, ale funguje pouze na cíle, které vidíš. Této dovednosti lze také využít na hrubé odhadnutí toho, co asi hodlá tvůj spoludobrodruh učinit v

případě, že spolu nemůžete dorozumět slovně (třeba užíváte-li Kradmosti). Můžeš takto pozorovat pouze jeden cíl zároveň.

Schopnost číst řeč těla *v boji* je základní částí jakékoli dovednosti se zbraní pro boj zblízka či dovednosti pro boj beze zbraně, viz Klamný úder {druhá kniha, ?}.

opravy Všechny opravy za Vidění, opravy za fyziologii {200}, +4, je-li tvůj cíl Snadno čitelný {169}. Cokoli, co zhoršuje čitelnost cíle, dává postih — volné oblečení −1, štít či pořádný plášť −2 až −4 a maska −5 (či znemožní výkon této dovednosti zcela, je-li jinak zakryt i zbytek těla cíle).

Režirování †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 a jiné

Jedná se o schopnost připravit vystoupení a posléze řídit skupinu herců v jeho předvádění, ať už na zkoušce, ve studiu či před živým publikem. Úspěšný hod znamená, že se vystoupení obecně líbí, popřípadě, že se zkouška vydařila. Musíš si vzít nějaký obor. Všechny obory mají předpoklady, a to všechny, které jsou vypsány u daného oboru, *plus jedna z těchto dovedností* : Diplomacie, Zastrasování či Velení.

choreograf Schopnost instruovat a vést skupinu tanečníků. *Předpoklad : Tančení, Implicitní : Tančení - 2.*

dirigent Schopnost řídit skupinu osob vyluzujících hudbu. Sbory, jazzové kapely a symfonické orchestry tvoří pouze předměty, na které se zvyká (viz Zvyk {188}). *Předpoklady : Dvě dovednosti Hudebního nástroje. Jedna z těchto dovedností Hudebního nástroje může být nahrazena Zpěvem, Implicitní : Hudební nástroj - 3 či Zpěv - 2.*

režisér Schopnost řídit skupinu herců. Zvyká se zde na film, operu, televizi a divadlo. *Předpoklad : Herectví, Implicitní : Herectví - 5.*

bojový choreograf Podobné Choreografovi, ale místo Tančení se používá Scénický boj {240}. *Předpoklad : Scénický boj, Implicitní : Scénický boj - 2.*

Rituální magie †

IQ / Velmi těžká

Implicitní : Náboženské obřady (stejně) - 6

Tato dovednost ti poskytuje pochopení intelektuálních a mystických procesů, které hrají roli v určitých obřadech na vyvolávání duchů. Na dovednost haž v případě, že potřebuješ určit účel rituálu, který se provádí za tvé přítomnosti, druh entity, který se vyvolává apod.

Jako obor si musíš vzít tradici, třeba Voodoo či Čarodějnictví. Obory se od sebe odvozují s −5. V těchto oborech se tedy principy celkem shodují, ale postupy, kterými se naplňují, a možná i jejich výsledky, jsou v různých oborech docela různé.

Ve světě, kde rituální magie funguje, je tato dovednost hlavní dovedností kouzelníků. V takovém případě se z ní odvozují všechny rituály. Podrobnosti si buď vymysli sám, nebo si je přečti v nějaké příručce navíc.

Toto je schopnost vyvolávání duchů k provádění magických účinků z nenáboženských důvodů. Dovedností pro přímou, vesele světlý hrající a výbuchy dunící magii známou z fantasy je spíš Taumatologie {246}, oproti tomu znalosti ohledně náboženských rituálů dle tradice jsou pokryty dovedností Náboženských obřadů {220}.

Řízení / ÚT †

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5 či IQ - 5

Jedná se o schopnost řídit určitý druh pozemního vozidla. S IQ haž na tuto dovednost, potřebuješ-li si vybavit dopravní vyhlášky, provozovat základní čtení map či provádět na vozidle menší opravy.

Musíš si vzít nějaký obor:

auto Jakékoli vozidlo s třemi a více koly o hmotnosti menší pěti tun, které se nepohybuje po kolejích. *Implicitní : Těžké auto - 2 či jiné Řízení - 4.*

stavební stroje Sem přijdou všechny buldozéry, jeřáby, rypadla apod. *Implicitní : jiné Řízení - 5.*

polopás Zde jsou vozidla, která mají jak pásy, tak kola. *Implicitní : Pásové vozidlo - 2 či jiné Řízení - 4*

těžké auto Sem patří všechna vozidla s třemi a více koly o hmotnosti vyšší pěti tun, které se nepohybuje po kolejích. *Implicitní : Auto - 2 a jiné Řízení - 4.*

vznášedlo Všechna vozidla, která jsou nadnášena vzduchovým polštářem. *Implicitní : jiné Řízení - 5.*

lokomotiva Sem přijdou všechna vozidla, která se pohybují po kolejích, ať už obyčejných či magneticky levitačních. *Implicitní : jiné Řízení - 5.*

mech Sem přijdou všechny druhy strojů, které se pohybují pomocí nohou, odrážení, kutálení či klouzání.
Ochranný oblek (Zbroj) - 3 a jiné Řízení - 5.

motorka Zde jsou všechna vozidla s jedním či dvěma koly. Velké motorky mívají často, podobně jako zbraně, minimální SL. *Implicitní : Cyklista - 4.*

pásové vozidlo Sem přijdou vozidla, která se pohybují po pásech. *Implicitní : Polopás - 2 a jiné Řízení - 4.*

Pozor! Schopnost „řídít“ skupinu zvířat nespadá pod Řízení, nýbrž pod Vozku {253}!

opravy -2 a víc za špatné podmínky, -2 a víc za vozidlo ve špatném stavu, -2 za ovládací systém, na který nejsi zvyklý (automatický proti ručnímu), -4 a víc za vozidlo v tvém oboru, na které nejsi zvyklý (závodní auto oproti normálnímu).

Rvačky

OB / Lehká

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost docela nevědeckého neozbrojeného boje. Haž proti Rvačkám, potřebuješ-li zasáhnout někoho úderem pěstí, popřípadě na Rvačky - 2, potřebuješ-li někoho nakopnout. Rvačky mohou nahradit OB v případě, že útočíš zuby, drápy, rohy a jinými „přirozenými zbraněmi“.

Rvačky vylepšují poškození : pokud ovládáš Rvačky na úrovni OB+2 a lepší, můžeš si pro účely všech útoků skrze Rvačky, to jest úderů pěstí, kopů, útoků drápy či zuby apod., připočítat +1 za *kostku* k tvé bodací škodě. To spočítej raději předem a zapiš si to do svého osobního deníku ještě před hrou, ať se pak zbytečně neztrácí čas.

Do Rvaček také patří schopnost užít obušek. Útok s takovým předmětem v ruce se jako úder pěstí s +1 ke škodě.

Pokud se bráníš holýma rukama, umožní ti Rvačky krýt dva různé útoky za kolo, jeden každou rukou. Tvoje Krytí zbraní je v takovém případě rovno $\frac{\text{Rvačkám}}{2} + 3$. Krytí pomocí Rvaček trpí -3 za krytí jiných než bodných zbraní. Víc se o takovém krytí můžeš dočíst u Krytů beze zbraně {druhá kniha, ?}.

Rybaření

Vnímání / Lehká

Implicitní : Vnímání - 4

Jedná se o schopnost chytat ryby za pomoci sítě, udice nebo vůbec čehokoli, co se ve vaší kultuře používá. Pokud máš vhodné vybavení a na daném místě jsou ryby, úspěšný hod je získá. Pokud nemáš pořádné vybavení, můžeš si ho zimprovizovat.

opravy Za vybavení {druhá kniha, ?}.

Rychlé čtení

IQ / Průměrná

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost číst *mnohem* rychleji, než je běžné. Kdykoli je čas zásadní (to může nastat třeba v případě, že padáš na padáku a za pádu si čteš návod k použití ☺), můžeš znásobit svou rychlost čtení $1 + \frac{\text{Rychlé čtení}}{10}$; pro úroveň 12 by to znamenalo číst 2,2krát rychleji. Na dovednost haž, aby se zjistilo, jestli se ti uchovalo v paměti to, co jsi přečetl.

Neuspěješ-li, moc si to nevybavuješ. Pokaždé, když se pak budeš snažit vzpomenout si na či použít to, co jsi takto ledabyly přečetl, musíš uspět v hodu na IQ s takovým postihem, o kolik jsi neuspěl, +5 či +10 za Eidetickou či Fotografickou paměť. Pokud tento hod neuspěje, prostě si nevzpomeneš, pokud přijde kritický neúspěch, vzpomeneš si špatně a získáš tak lživé informace, o kterých si ale budeš myslet, že jsou pravdivé! Tento hod na IQ lze zrušit pouze tak, že se vrátíš a přečteš si daný text ještě jednou, pořádně, a *pomalů*.

opravy Za jazyk {25}.

Rychlé tasení †

OB / Lehká

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o schopnost *rychle* tasit zbraň z jejího obalu, pochvy či jiného umístění. Úspěšný hod znamená, že je zbraň připravena ihned. To se nepočítá jako manévr v boji; takto tasenou zbraň můžeš ještě v tomtéž kole napadnout protivníka. Neúspěch znamená, že jsi tasením spotřeboval celý manévr, kritický neúspěch pak znamená, že ti při pokusu tasit zbraň tato vypadla z ruky.

Musíš si vzít jako obor jeden z těchto druhů zbraní : Silový meč, Nůž, Dlouhá zbraň (puška, brokovnice, samopal apod.), Pistole, Meč (chladná jednoruční zbraň opatřená čepelí a delší než nůž) a Obouruční meč. PJ může

přidat obory i pro jiné zbraně (či dokonce nějaké nástroje) za předpokladu, že je lze rozumným způsobem vytasit rychle.

Navíc jsou zde i dva obory na rychlé nabíjení střelných zbraní:

Rychlé tasení (Šíp) Umožní ti okamžitě připravit jeden šíp či šipku. Tím se sníží čas potřebný pro nabití luku, kuše a foukačky o jednu sekundu.

Rychlé tasení (Střelivo) Sníží čas potřebný k nabití jakéhokoli druhu palné či paprskové zbraně. Přesný bonus, který dovednost poskytne, záleží na zbraní, které se týká, ale úspěšný hod vždy zkrátí nabíjecí čas alespoň o jednu sekundu. Pozor! Účinky této dovednosti se dost liší s ÚT! Na ÚT 4 reprezentuje nácvik v rychlém vyčištění a nabíjení nějaké muškety, na ÚT 6 může znamenat výcvik v technikách na rychlé zadávání odnímatelných zásobníků do zbraně a na ještě vyšších ÚT třeba znamená dovednost rychle nahrazovat vystřílené energetické články a připojovat napájecí kabely.

Pro obory Šíp a Střelivo znamená neúspěch, že jsi upustil šíp či šipku, popřípadě nějak vyklopil jeden náboj pro palnou zbraň. Kritický neúspěch ovšem znamená upuštění celého toulce, rohu na prach, krabice střeliva, odnímatelného zásobníku apod., včetně rozsypání celého obsahu upuštěné nádoby do užšího či širšího okolí.

opravy Bojové reflexy {37} dávají +1 na všechny obory Rychlého tasení. Neohrabaný {156} dává −3 za úroveň.

Scénický boj

OB / Průměrná

Implicitní : Bojové divadlo či sport - 2, dovednost určená k řádnému boji - 3 a Herectví - 3

Tato dovednost ti umožňuje předvádět scénický, předem nacvičený boj tak, aby byl bezpečný, ale přesto na pohled zajímavý. Kritický neúspěch značí zranění některého ze zúčastněných : 1k–2 do náhodné části těla.

opravy −4 za zbraň, na kterou nejsi zvyklý.

Sex Appeal

ZD / Průměrná

Implicitní : ZD - 3

Jedná se o schopnost učinit dojem na ty, kdo jsou přitahováni příslušníky tvého pohlaví. Dost to záleží jak na tvém vzhledu, tak na způsobu tvého vystupování. Tuto dovednost budeš mít pouze v případě, že si ji záměrně pěstuješ.

Jakýkoli hod na reakci od někoho, kdo je přitahován příslušníky tvého pohlaví, lze nahradit hodem na ovlivnění proti této dovednosti; viz Hody na ovlivnění {druhá kniha, ?}.

Zpravidla lze učinit pouze jeden pokus na jeden cíl, ačkoli je možné, že po několika týdnech PJ povolí pokus číslo dva.

opravy +2 za Hlas {46}, −3 za Neempatického {154}, −1 až −4 za Plachost {162}, −2 za Koktání {150}. Připočti bonus za nadprůměrný vzhled, popřípadě *dvojnásobek* postihu za vzhled podprůměrný.

Síť

OB / Těžká

Implicitní : Plášť - 5

Jedná se o schopnost užívat síť jako zbraň, ať už jako zbraň vrhací či zbraň pro boj zblízka. Pro podrobná pravidla boje sítí viz Zvláštní střelné zbraně {druhá kniha, ?}.

Šití / ÚT

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost pracovat s látkou pomocí nástrojů tvé ÚT. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní spravit poškozené oblečení (nebo jiný předmět vyrobený z textilií), upravovat šaty (to se hodí v případě, že potřebuješ nosit šaty někoho jiného) nebo vyrábět šaty nové, za předpokladu, že k tomu máš dostatek vhodných materiálů.

Haž si na tuto dovednost s IQ, pokud potřebuješ navrhnout oblečení. Pokud máš Módní cit {23}, dostaneš +1. Na ÚT 6 a nižší se nalézá snad v každé rodině někdo, kdo tuto dovednost ovládá. Na ÚT 7 a vyšší je oproti tomu nalezitelná jen u profesionálních švadlen a krejčích — většina lidí provede jednoduché opravy na implicitní úrovni této dovednosti (+4, jedná-li se o něco tak jednoduchého jako přišití knoflíku) a předměty tak poškozené, že je sami spravit nemohou, prostě zahodí.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?} a za Vysokou zručnost {106}, popřípadě za Nemotorného {155}.

Skákání**OB / Lehká***Žádná implicitní úroveň*

Tato dovednost reprezentuje výcvik ve skákání. Pokaždé, když se pokoušíš o obtížný skok, hod' si proti vyššímu ze Skákání a OB. Navíc můžeš místo svého základního Pohybu při výpočtu skočené vzdálenosti užít polovinu svého Skákání (zaokrouhlenou dolů). Měl-li bys třeba Skákání 14, mohl bys skákat, jako bys měl základní Pohyb 7. Jinak viz Skákání {druhá kniha, ?}.

Skladatel**IQ / Těžká***Implicitní : Hudební nástroj - 2 či Básnictví - 2, jedná-li se o píseň*

Jedná se o schopnost složit hudební skladbu. Úspěšný hod na tuto dovednost znamená, že složená skladba lahodí uchu většiny posluchačů.

Skládáš-li pro nějaké uskupení či kapelu bez dirigenta, musíš mít dovednost alespoň jednoho Hudebního nástroje obsaženého v kapele na IQ a dovednosti ostatních Hudebních nástrojů aspoň na IQ - 2. Bez postihu lze navíc skládat pouze pro jednu „skupinu nástrojů“ — za každou další dostaneš -1. Tak třeba jazzová kompozice pro saxofonovou sekci, bicí a basu by vyžadovala hod s -2.

Oproti tomu skládání pro orchestr či jinou skupinu řízenou dirigentem vyžaduje Režírování (Dirigenta) {238} aspoň na úrovni IQ. Bez postihu lze taktéž skládat pouze pro jednu třídu nástrojů — za každou další už dostaneš -1. Třídy se rozlišují následující: žesťové alias plechové nástroje, bicí, strunné a dřevěné dechové nástroje. Sbor, harfa, varhany a klavír se berou jako samostatné třídy.

Tato dovednost obsahuje i schopnost číst, zapisovat a přepisovat hudbu v notačním systému tvé kultury, má-li tvá kultura nějaký. Různé systémy a různé hudební tradice se berou jako zvyklosti (viz Zvyk {188}).

Skok letem**IQ / Těžká***Žádná implicitní úroveň**Předpoklady : (Vycvičen mistrem nebo Mistr zbraně), Skákání a Mocný úder*

Tato dovednost ti umožňuje provádět obrovské skoky! Jeden pokus stojí 1 BÚ, nezávisle na tom, jestli je úspěšný, či ne.

Je-li úspěšný, můžeš ihned skákat. Při tom se sice použijí pravidla pro obyčejné skoky (viz Skákání {druhá kniha, ?}), ale skočená vzdálenost se ztrojnásobí. Pokud neuspěješ, můžeš sice zkusit provést skok, ale vzdálenost se nijak nezvětší a navíc dostaneš ke všem hodům na něj -5. Pokud padne kritický neúspěch, spadneš na zem.

Skok letem lze užít i k skočení na nepřítel. Takový útok má na zásah další -2, ale pokud zasáhneš, tvoje SL se pro účely spočítání poškození a odhození ztrojnásobuje. Při pokusu o povalení protivníka či srážce s ním spočítej svůj Pohyb podle skočené vzdálenosti tak, jak je to popsáno u Super skákání {92}, a výsledný Pohyb užij k spočítání škody.

opravy Za počet manévru Soustředění před vlastním skokem : -10, je-li dovednost užita ihned, -5, předcházel-li jejímu užití jeden manévr soustředění, -4, pokud dva, -3, byly-li to čtyři, -2 po osmi, -1 po šestnácti a bez postihu po třiceti dvou manévrech soustředění.

Škrceň**OB / Lehká***Implicitní : OB - 4*

Jedná se o schopnost uškrtnout cíl za pomoci provazu či drátu; pro podrobnosti viz Pravidla zvláštních zbraní pro boj zblízka {druhá kniha, ?}. Samo sebou se doufám rozumí, že škrtecí strunu nelze užít ke krytí.

Skryté vědění †**IQ / Průměrná***Žádná implicitní úroveň*

Tato dovednost reprezentuje znalosti, které jsou ztraceny, z úmysla schovány či prostě zapomenuty s časem. Ať už je toho důvod jakýkoli, veřejnost o nich neví; proto jsou dostupné pouze těm, kdo je studují (a mají k tomu patřičné prostředky).

Musíš si vzít jako obor určitý souhrn těchto tajných znalostí. Pokud chceš se Skrytými znalostmi už vejít do hry, měl bys to řádně ospravedlnit v životním příběhu své postavy. PJ bude asi k naučení dovedností vyžadovat i Neobvyklé pozadí. Samozřejmě je možné, aby PJ tuto dovednost postavám zakázal!

Pokud má nějaká postava získat Skryté vědění ve hře, musí nejdříve nalézt nějaký spolehlivý zdroj platných

informací. PJ pak může chtít zakázat postavě do dovednosti volně investovat body a navázat postupy v této dovednosti na určité činy postavy, třeba čtení staletými zplesnivělých knih. Třeba prastarý rukopis ohledně s oborem dovednosti souvisejících věcí může umožnit postavě dát do dovednosti až 8 bodů, ale ne víc.

Zásadní pro správné odehrání dovednosti je, že skryté vědění je zpravidla skryté nikoli proto, že by se na něj zapomnělo s časem, ale proto, že tomu tak někdo chtěl, a že to pro něj má zásadní důležitost (a že byl dost mocný na to, aby to mohl realizovat). Sbírání takových znalostí pak ovšem může být životu nebezpečno... ☹
Možné obory Skrytého vědění jsou třeba tyto:

znalosti démonů Znáš tajemství pekla, cíle démonů ve světě smrtelníků a možná i jména určitých démonů.

znalosti skřítků Máš detailní znalosti ohledně skřítků a jejich tajném(ých) království(ch)

znalosti duchů Znáš duchy a jiné duchovní entity, jejich jména, cíle, motivace apod.

Snění

Vůle / Těžká

Implicitní : Vůle - 6

Jedná se o schopnost ovládat a pamatovat si svoje sny. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní snít sny o tom, co zrovna chceš. Na *vykládání* snů použij Věštění (Výklad snů). V některých herních světech se dokonce může jednat i o funkční věšteckou techniku (rozhodne PJ).

Hod na Snění ti také může pomoci vzpomenout si na nějakou informaci, kterou jsi už zapomněl nebo na něco, co ji sice viděl, ale přímo vědomě nezaznamenal. Tento způsob je rozhodně o dost méně spolehlivý než Eidetická paměť {45}, protože spoléhá na to, že zapomenuté informace či nezaznamenané podrobnosti se promítly do tvých snů. Při použití této dovednosti ti PJ prostě bude vykládat to, co jsi ve svých snech viděl, a zabuduje do toho náznaky informací, které požaduješ. Jejich získání a správná interpretace je ovšem zcela na tobě.

A nakonec lze této dovednosti použít i k boji proti nadpřirozeným vlivům na tvé sny. Pokud to chceš provést, háže se Rychlý střet tvého Snění proti dovednosti v ovládání snů, které útočník proti tobě užil. Zvítězíš-li, je útočníkův vliv ukončen.

Sociologie

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, Antropologie - 3 či Psychologie - 4

Jedná se o studium společností a společenských vztahů mezi nějakými osobami. Úspěšný hod ti umožní posoudit, jak dobře asi bude spolupracovat určitá velká skupina lidí, určit, které faktory ve společnosti přispívají k povstáním, zvýšené kriminalitě, válkám apod., popřípadě určit nejpravděpodobnější výsledek setkání dvou nepříteli podobných společností.

Sokolnictví

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Nakládání se zvířaty (Létající dravci)

Jedná se o schopnost lovit malou zvěř pomocí cvičeného sokola, ale nejen to; patří sem i znalosti ohledně správné techniky lovu se sokolem a tréninku i péče o něj. Chceš-li nalézt nějakého divokého sokola přímo v hnízdě, musíš to zkusit na jaře a uspět v hodu na Sokolnictví. Jeden pokus zabere týden času. Úspěch značí, že jsi našel hnízdo, ve kterém je 1k–3 mladých.

Spisování

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Jedná se o schopnost psát jasným a přehledným či zábavným stylem. Úspěšný hod znamená, že je tvá práce příjemně čitelná a přesná.

Tato dovednost slouží pochopitelně hlavně překladateli, aby nakrmil nedočkavé hráče rychle, přesně a záživně dalšími GURPSy, jak jistě víme, že? (☺); kromě toho ji ale lze pochopitelně užít i k vydělávání peněz. To ale neznamená, že pro dobrodruhy postrádá hodnotu — hlášení průzkumníka, vojáka či vůbec kohokoli je mnohem užitečnější, je-li pořádně napsané!

opravy Často se užijí opravy za Strávený čas {druhá kniha, ?}, –5, píšeš-li o věcech, ve kterých se příliš nevyznáš. K tomu ještě opravy za jazyk {25}.

Šplhání**OB / Průměrná***Implicitní : OB - 5*

Jedná se o schopnost šplhat po horách, kamenných zdech, stromech, vnějších zdech budov apod. Pro podrobnosti viz Šplhání {druhá kniha, ?}.

opravy +2 za Houpání {46}, +3 za Ohebnost a +5 za Gumovost {66}, +1 za Rovnováhu {80} plus tvé naložení vyjádřené číslem krát -1 (třeba za lehké naložení tedy -1 atd.).

Společenský takt †**IQ / Lehká***Implicitní : IQ - 4 a jiné*

Jedná se o schopnost chovat se správně v společenské subkultuře, která má svoje vlastní pravidla a řád, třeba ve společnosti šlechticů či ve vojsku. Když pak přijdeš s danou subkulturou do kontaktu, může ti úspěšný hod třeba pomoci zachovat se správně a docela se neztrapnit. Jakýkoli hod na reakce od člena dané subkultury můžeš nahradit hodem na ovlivňování {druhá kniha, ?} proti Společenskému taktu. Haž jednou za setkání.

Musíš si vzít nějaký obor. Zde je pár běžných příkladů:

dódžó Jak zdravit mistry, nosit zbraně a vyzývat soupeře k cvičnému boji, ať už se jedná o *dódžó* pro karate, *kwoon* pro kung-fu, *salle* pro kendó či jiné cvičební místo pro jiné bojové umění. Pozor! V některých místech a časech může nedodržování takových tradic mít velmi vážné následky! Pro bojová umění, která slouží pouze k soutěžení, je tato dovednost rovna i relevantní dovednosti Her - 3.

šlechta Sem patří chování těch „lepších lidí“, vznešených šlechticů apod. Důležitostí se osoby řadí dle svého společenského postavení. Na tuto dovednost si haž v případě, že potřebuješ vzbudit v ostatních zdání, že máš jiné společenské postavení, než máš ve skutečnosti, a to alespoň o tři úrovně (jakýmkoli směrem). Pokud je tvoje Společenské postavení záporné a potřebuješ předstírat, že je větší než nula (nebo naopak), hážeš s -2.

mafie Jak se správně chovat ve formální zločinecké organizaci. Sem patří třeba znalost kodexů ticha a toho, jaké úcty si zasluhují určití lidé. Tyto kodexy a pravidla celkem často napodobují ty, které se používají ve vznešené společnosti. . . , ale trest je v případě faux pas proti *těmto* pravidlům, mnohem, *mnohem* větší.
Implicitní : Znalost podsvětí - 3

vojsko Sem přijdou zvyky, tradice a pravidla služby v armádě, stejně jako znalost nepsaných pravidel — tedy znalost toho, co je přípustné, i když o tom není nic psáno v pravidlech a toho, co je nepřípustné, i když proti tomu není výslovně nic psáno. Důležitostí se osoby řadí podle jejich Vojenské hodnosti.

policie Dost podobné Společenskému taktu (Vojsko), ale s určitými odlišnostmi pro civilní policejní službu. To znamená třeba schopnost správně se zachovat k policejnímu úředníkovi. Důležitost je určena podle Policejní hodnosti.

služebník Znalost správného způsobu služby těm vznešenějším. To znamená, že víš, jak se dělají určité procedury (vidlička na salát vždycky přijde na vnější stranu vidličky k jídlu, kníže musí být obsloužen dřív než hrabě apod.) a víš, co si jako sluha nesmíš dovolit.

Zdaleka nejběžnější je obor Šlechta, takže chceš-li tento obor, stačí si prostě zapsat Společenský takt. Implicitní úroveň mezi obory Služebník a Šlechta je na -2, jiné obory se ze sebe neodvozují.

opravy Kulturní obeznámenost {23}, +2, pokud máš vyšší postavení než ti, ke kterým se chováš se společenským taktem, -2, pokud máš naopak postavení nižší („postavení“ může znamenat nějakou Hodnost, společenské postavení, úroveň nějaké dovednosti nebo něco jiného), +2, pokud vypadáš, jako bys měl důležité přátele, -4 za Nechápanost {154}, -3 za Neempatičnost {154}, -1 za Nechápe emoce {154}, -1 až -4 za Plachost {162}.

Sport**OB / Průměrná***Implicitní : OB - 5 a jiné*

Jedná se o schopnost hrát *dobře* nějaký sport — možná až tak dobře, aby to stačilo na vydělání si na živobytí. Každý sport je oddělenou dovedností. Většina dovedností Sportování má implicitní úroveň rovnu OB - 5, ale takové ze sportů, které kladou důraz spíš na sílu (třeba rugby), mohou mít implicitní úroveň i SL - 5. Některé dovednosti Sprtů mohou mít samozřejmě i jiné implicitní hodnoty.

Haž si na tuto dovednost s IQ, potřebuješ-li si vybavit základní pravidla svého sportu. Pozor! Detailní znalosti plných pravidel pro ligy a turnaje hry jsou pokryty patřičnou dovedností Her {209}.

PJ může prohlásit, že se některé dovednosti Sportů hodí i v bojových situacích. Třeba Sport (Baseball) ti může umožnit kryt vrhané granáty a kamení na úrovni $\frac{\text{dovednost}}{2} + 3$, zatímco Sport (Corrida) může poskytnout Kryt zbraní proti útokům na principu živého beranidla (taktéž $\frac{\text{dovednost}}{2} + 3$) a Sport (Rugby) ti může pomoci povalit soupeře na zem.

Správa domácnosti

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4

Jedná se o schopnost spravovat domácnost, jak po stránce ekonomické, tak po stránce domácích prací; patří sem tedy třeba uklízení, vaření (ale nic profesionálního, na nějaké vaření na úrovni je potřeba Vaření {250}), menší opravy (jakékoli rutinní úkony, které by se daly zvládnout Tesařstvím, Šitím či nějakou podobnou dovedností s bonusem +4 či vyšším) apod. Hlavní účel této dovednosti je doufám jasný, ale pokud se zapřemýšlí, může nalézt i jiná využití.

Správa peněz

IQ / Těžká

Implicitní : Účetnictví - 4, Ekonomika - 3 či Obchodník - 6

Jedná se o schopnost spravovat peníze. Jedná se o praktickou aplikaci Ekonomiky {203}, stejně jako třeba Inženýr je praktickou aplikací Fyziky. Úspěšný hod na dovednost ti umožní zprostředkovat výhodnou nabídku, dát dohromady kapitál pro novou společnost apod.

poznámka Bonus poskytuje jak talent Byznysmen, tak talent Matematik.

Stav beztíže

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5 či ZD - 5

Jedná se o schopnost operovat ve stavu beztíže. Ve chvíli, kdy vstoupíš do stavu beztíže, si musíš hodit buď proti ZD, nebo proti této dovednosti, viz Syndrom přizpůsobení stavu beztíže {druhá kniha, ?}. Navíc platí, že pokaždé, když si hážeš na OB či na nějakou dovednost založenou na OB, užíváš k tomu nižší ze Stavů beztíže a OB či dané dovednosti. Pokud bys tedy měl Stav beztíže 14 a Karate 16, budeš na Karate ve stavu beztíže muset házet stejně jenom na 14.

opravy +2 za Prostorovou orientaci {66}

Štít †

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost užít štítu, ať už k útoku nebo k obraně. Tvoje aktivní obrana s jakýmkoli druhem štítu, totiž tvůj Kryt štítem, je roven $\frac{\text{Štítu}}{2} + 3$, zaokrouhleno dolů. Musíš si vzít nějaký z následujících oborů:

štít Sem patří štíty, které máš k ruce připoutané pomocí popruhů. Takové štíty sice umožňují držet (nikoli ale zároveň s bojovým použitím) něco i v ruce, ve které máš štít, ale zato trvá dlouho je nasadit či sundat z ruky. Jedná se o nejběžnější obor, a proto se nemusíš uvádět; stačí do osobního deníku napsat pouze „Štít“.

pěstní štítek Zde jsou štíty, většinou celkem malé, které se drží v pěsti. Pěstní štítky danou ruku zcela zabírají, ale k bojovému užití je připraven za jedno kolo a odložit se dá jako volná akce.

silový štít Sem přijdou štíty, jejichž povrch, kterým se kryje, není tvořen hmotou, ale energií.

Všechny tyto obory se ze sebe odvozují s −2.

Stopování

Vnímání / Průměrná

Implicitní : Vnímání - 5 či Přírodověda - 5

Jedná se o schopnost následovat podle stop jak člověka, tak zvíře. Na Stopování si hod' jednou na nalezení stopy, a poté vždy v určitých časových intervalech na to, aby ses na ní udržel. Frekvence a obtížnost těchto hodů záleží na terénu, ve kterém se snažíš stopovat.

džungle, pláně, les Obyčejný hod jednou za třicet minut.

permafrost, poušť, ostrov/pláž či hory Hod s −2 jednou za čtvrt hodiny.

bažiny Hod s -4 každých pět minut.

město Háze se každou minutu s -6 !

Této dovednosti lze použít i na zakrytí vlastních stop. Zakrýváte-li za sebou stopy, zpomalí se vaše cesta na polovinu. Úspěšný hod znamená, že vaše stopy má šanci zpozorovat jen někdo s touto dovedností; jakmile někdo zkusí stopovat vás, bude se házet vždy Rychlý střet vašich Stopování. Pokud některý ze střetů prohraje, ztratí vaši stopu.

Pokud se potřebuješ plížit za stopovaným ve chvíli, kdy je už nalezen, bude to chtít Kradmost {214}

opravy -5 , je-li stopa stará aspoň den, -10 a víc, je-li starší než týden, $+3$, následuješ-li muže (pozor, elfy a jim podobné vyřadit; taktéž učinit s těmi, kdo mají Lehkou chůzi!), $+6$, je-li jich víc. Další bonusy dle PJ. Lepší smyslové vnímání pomáhá *dost* : zpravidla se připočítají bonusy za Vyvinutý zrak {106} či Rozeznání západů {81}, ale nejen to; občas mohou vypadnout nějaké bonusy i z nadlidských smyslů (infravidení apod.)

Strategie †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, Analýza zpráv - 6 a Taktika - 6

Jedná se o schopnost plánovat vojenské akce a předpovědět činy nepřítele. Ve většině nastavení se této dovednosti vyučuje pouze v armádě.

Úspěšný hod na Strategii ti umožní včas dedukovat, co asi nepřítel udělá, pokud není veden osobou, která má tuto dovednost na vyšší než implicitní úrovni. V takovém případě si PJ tajně hodí Rychlý střet vašich Strategií. Množství informací, které získáš, závisí na tom, o kolik střet vyhraješ nebo o kolik uspěješ v hodu (ale nikoli na kvalitě nepřátelských plánů). Pokud se ti nezdaří hod či prohraješ střet, dostaneš nesprávné informace — a čím větší neúspěch to bude, tím horší to pro tebe bude.

Musíš si vzít jako obor druh strategie — Pozemní, Námořní, Vesmírná apod. Tyto obory se ze sebe odvozují s -4 . Při užívání Strategie příliš nezáleží na jednotkách, kterým velíš — i v případě rozdlů v ÚT bude postih činit nejvýš -2 , aspoň v případě, kdy budeš mít přesné informace o jejich vybavení a možnostech.

Strojník / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Mechanik - 5

Jedná se o schopnost vyrábět a upravovat mechanické součásti a nástroje. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní sestavit potřebné součástky ze surových materiálů, vyrobit nástroje pro použití u jiné dovednosti (třeba Zbrojírství či Otvírání zámků) nebo upravit jakékoli jednoduché mechanické zařízení, jehož použití nepokrývá žádná jiná dovednost. PJ může po případných vynálezcích požadovat před vlastním hodem na Inženýra i několik hodů na Strojníka.

Materiály a velikosti součástí se výrazně liší s ÚT. Strojník na ÚT 5 bude pracovat s plechovými a ocelovými součástmi, které lze snadno zřít pouhým okem, zatímco strojník na ÚT 10 bude pracovat s uhlíkovými nanotrubičkami.

opravy Za vybavení {druhá kniha, ?}

Sumo

OB / Průměrná

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o dovednost neozbrojeného boje zaměřeného na úchopy a shazování nepřítele na zem, nikoli jen tradiční japonský sport *sumó*. Haž si proti OB nebo Sumu (pokud bude vyšší), budeš-li chtít protivníka úspěšně popadnout nebo srazit na zem nebo se naopak takovému útoku bránit. Pokud tuto dovednost ovládáš na OB+1, můžeš si pro účely úchopů a srážení na zem (jak jejich provozování, tak obrany proti nim) přičíst 1 k SL a +1 poškození za *kostku* navíc, když nepřítele chceš povalit na zem; ovládáš-li tuto dovednost na úrovni OB+2 a vyšší, dostaneš pro stejné účely k SL dokonce +2 a +2 poškození za *kostku*.

Pokud se bráníš holýma rukama, Sumo ti umožní krýt *jednou* za kolo, protože k tomu musíš užít obě ruce. Tvůj Kryt zbraní je roven $\frac{\text{Sumu}}{2} + 3$, zaokrouhleno dolů. Tento kryt je určen pouze proti pokusům o povalení či uchopení a proti útokům holýma rukama. Pokud je do tebe kopáno, dostaneš ke krytu -2 a jsi-li napaden zbraní, dokonce -3 . Pro úplná pravidla takového krytí viz Krytí beze zbraně {druhá kniha, ?}.

Tajemství tlaku

IQ / Velmi těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem a Body tlaku aspoň na 16

Tato dovednost reprezentuje znalosti o nejzranitelnějších bodech na těle člověka. Tak ti umožní zmrzačit či zabít protivníka rozdrčením či rozerváním jeho životně důležitých orgánů či nervových uskupení, to vše se smrtící přesností.

Chceš-li této dovednosti užít, musíš nejdřív provést úspěšný útok beze zbraně. Tento útok má kromě všech postihů za zásahovou plochu ještě -2 (viz Zásahové plochy {druhá kniha, ?}). Zasáhneš-li, můžeš si hodit na Tajemství tlaku.

Pokud uspěješ, všechno poškození se *zdvojnásobí* (nebo dokonce *ztrojnásobí*, pokud jsi mířil na životně důležité orgány). Z tvých rukou a nohou se tak vlastně stanou prorážecí zbraně!

Této dovednosti lze užít i v souvislosti s různými úchopovými útoky. Pak dokážeš přesně uplatnit techniky těchto útoků tak, abys porouchal nepříteli klouby a vazy. Projeví se to tak, že uspěješ-li po úspěšném úchopovém útoku v hodů na tuto dovednost, poškození, šok či jiné negativní účinky tohoto útoku se pro dané kolo *zdvojnásobí*.

Tato dovednost je nerealistická a potenciálně může rozhodit rovnováhu hry. PJ by měl před tím, než ji povolí, pečlivě zvážit její dopad, eventuálně si může přát učinit získávání této dovednosti mimořádně obtížným či dokonce ji pro HP zakázat a nechat ji pouze nepřátelským NP.

opravy Za fyziologii {200}

Taktika

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 a Strategie - 6

Jedná se o schopnost přechytračit a vymanévrovat nepřítele v osobním boji či boji malých jednotek. Ve většině nastavení se této dovednosti učí jen u vojska.

Velíš-li malé jednotce, můžeš této dovednosti užít na správné umístění svých bojovníků do léčky, postavení strážních stanovišť na správných místech apod. Hodně úspěšný hod může dokonce napovědět i něco o plánech nepřítele. Pokud chceš nepřítele vymanévrovat, haž Rychlý střet Taktiky tvé a Taktiky nepřítele. Pozor! Všechno toto platí pouze v případě, že vedeš skupinku natolik malou, že můžeš dávat každému rozkazy osobně, nebo nejvýše přes jednoho posla. Rádio a podobné technologie tedy mohou velmi zvětšit jednotku, které budeš s to velet.

Pokud má dojít k osobnímu boji a máš před tím nějaký čas na přípravu, můžeš si před začátkem boje hodit na Taktiku; při úspěchu začnete boj ve výhodné pozici, třeba v krytu či ve vyšším postavení, podle toho, jak určí PJ. Čím lepší bude hod, tím větší výhoda; pokud dojde k neúspěchu (nebo se o hod vůbec nepokusíš), začnete v takové pozici, v jaké se obvykle začíná, tak jak začínají bojovníci bez Taktiky.

I pokud se ti dostane přepadení či jiného „překvápka“ použije PJ při hodů na to, jestli sis všiml nebezpečí zavčas, lepší z tvé Taktiky a Vnímání.

Tančení

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5

Jedná se o schopnost provozovat tance příslušné tvé kultuře a učit se rychle i tance nové. Přitom vem ovšem na vědomí, že některé druhy fyzických handicapů tuto dovednost docela znemožňují.

Samozřejmě se nemusí jednat pouze o obvyklé tance; může jít i o různé tance s chladnými zbraněmi, tance v ohni či tance s všelijakými zvíraty, ať už malými, či velkými. PJ může určit, že každý z takových exotických druhů tanců je zvláštní dovedností Tančení s implicitní úrovní jiného Tančení – 5.

opravy Za kulturní přizpůsobivost {24}. -5 , nemáš-li tanec pořádně nacvičen (tanec je nacvičen, jakmile jsi ho třikrát úspěšně provedl).

Taumatologie

IQ / Velmi těžká

Implicitní : IQ - 7 (nebo žádná, pokud magie neexistuje či ji dotýčný ještě neviděl v akci)

Jedná se o akademické studium magické teorie a „fyziky“ many. Této dovednosti se může naučit kdokoli, ale pro čaroděje je to jednodušší — pro účely učení se této dovednosti si můžeš k IQ přičíst i svou úroveň Magie, stejně jako je tomu u kouzel.

Tato dovednost je hlavně užitečná v magickém výzkumu. Užívá se při vynalézání nových magických předmětů (pro pravidla viz kapitolu 17), ale Inženýra nahraď Taumatologií. Úspěšný hod na tuto dovednost ti také umožní určit, které kouzlo bylo sesláno, viděl-li jsi proces sesílání, odhadnout následky kritického úspěchu či neúspěchu nějakých kouzel, určit kouzla potřebná k očarování předmětů správným způsobem apod. Čím lepší hod, tím víc informací PJ poskytne.

Tato dovednost reprezentuje studium fantasy magie, se všemi jejími ohnivými koulemi, prsteny síly apod. Stejná dovednost pro tradiční kouzelnictví založené na duších je Rituální magie {238}, zatímco náboženské

zázraky mohou vyžadovat spíš Teologii {247} či Náboženské obřady {220}. Hod s −5 na Taumatologii umožní taumatologovi si přirovnat podrobnosti o těchto variantách magie ke klasické fantasy magii. Platí ovšem, že obzvlášť podivné síly či předměty z jiných světů budou dávat větší postihy či přímo učinit výkon této dovednosti nemožným.

Teologie †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6 či Náboženské obřady (stejně) - 4

Jedná se o studium určitého náboženství, jeho bohů, základních textů apod. Musíš si vzít jako obor nějaké náboženství. Mezi těmito obory zpravidla nejsou žádné implicitní úrovně, ale PJ může povolit odvození s −4 či horším v případech, že daná náboženství mají stejný původ nebo je jedno odvozeno od druhého.

Další možností je studovat podobnosti a odlišnosti mezi jednotlivými náboženstvími; to je Teologie (Komparativní). Teologie jakéhokoli náboženství, které se ve vašem herním světě studuje poměrně intenzivně, může mít i implicitní úroveň Teologie (Komparativní) - 5.

Chceš-li být knězem či svatým mužem na ÚT 1 a vyšší, musíš mít jak Teologii, tak Náboženské obřady {220}, obojí pro svoje náboženství. Šamanům ÚT 0 stačí naučit se pouze Náboženské obřady {220}.

Nemusíš nutně *vyznávat* náboženství, které studuješ — víra přichází zevnitř duše, nikoli z poznání knih. Pokud ovšem dané náboženství vyznáváš, můžeš PJ požádat o tajný hod na tvou Teologii, pokud po morální stránce znejistíš či budeš muset vyřešit nějaké dilema. Pokud PJ uspěje, poskytne ti takové rady, o kterých si tvoje postava myslí, že jsou dobré z hlediska náboženského; samozřejmě ovšem v závislosti na tom, v co věříš a jak jsi pochopil svaté texty toho kterého náboženství.

Tesařství

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4

Jedná se o schopnost stavět ze dřeva všelijaké předměty. Na tuto dovednost si haž za každou hodinu práce. Pokud uspěješ, byla tvoje práce v této hodině kvalitní, pokud neuspěješ, byla mizerná. PJ může na některé úkony jemné manipulace vyžadovat i hod s OB.

opravy Za vybavení {druhá kniha, ?}. +5, pokud ti pomáhá či na tebe dohlíží někdo s touto dovedností aspoň na úrovni 15.

Těžké zbraně / ÚT †

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost užít těžké zbraně, zpravidla umístěné ve vozidle či na trojnožce, k útokům *přímou* střelbou, to jest proti cílům, které máš ve výhledu. Pro nepřímou palbu se užívá dovednost Dělostřelba {201}. Na tuto dovednost haž v případě, že chceš střelbou z těžké zbraně zasáhnout cíl.

S IQ si na dovednost haž v případě, že tvoje zbraň selže a je potřeba ihned provést něco pro její opravu, třeba restartovat spadlý naváděcí počítač. Nabíječi mohou zlepšit kadenci určitých zbraní i pomocí hodů se SL, pro podrobnosti viz jednotlivé popisy zbraní.

Musíš si vzít jako obor typ zbraně. Dostupné obory se samozřejmě budou lišit dle ÚT, ale budou asi obsahovat přinejmenším některé z těchto:

paprskové Sem patří všechny druhy těžkých energetických zbraní — laserů, částicových paprsků apod.

děla Zde jsou všechny druhy těžkých zbraní užívajících střelivo a střelících vždy po jedné ráně zároveň. Z příkladů uveďme třeba hlavní dělo tanku.

balisty Sem přijdou všechny druhy velkých mechanických vrhačů všelijakých projektilů, třeba již zmíněných balist. Pozor, zdůrazňuji, že se musí jednat o zbraně přímé palby!

kulometry Všechny druhy těžkých zbraní, ze kterých lze střílet v dávkách.

rakety A sem přijdou všechny druhy volně létajících raket vystřelených přímo z podstavce.

Tyto obory se ze sebe odvozují s −4. Zbraně, které do nich patří, se samozřejmě mění s ÚT — tak třeba Těžké zbraně (Kulometry) mohou na ÚT 5 obsahovat gatlingy na kliku, automatické kulometry na ÚT 6, autokanóny na ÚT 7 a elektromagnetické kulometry na ÚT 9 a vyšší.

Zde je velice důležitý zvyk! Těžké zbraně (Kulometry) / ÚT 7 sice pokrývají jak užití kulometů na trojnožkách, tak autokanónů na letadlech, ale přechod z jednoho na druhé si vyžádá −2 za typ zbraně (kulomet proti autokanónu), −2 za zaměřovací systém (žádný proti ovládacímu rozhraní letadla) a −2 za umístění (trojnožka proti vmontování do letadla), což dává dohromady kulatých −6, dokud se se všemi detaily důkladně neseznámíš.

opravy Všechny možné opravy k boji střelnými zbraněmi, −2 za neznámý zaměřovací systém (kamera, jsi-li zvyklý na obyčejnou zbraň bez zaměřovacího systému), −2 za nezvyklý typ umístění (trojnožka, jsi-li

zvyklý na umístění ve věži) a -2 za nezvyklou zbraň v známé kategorii (třeba zbraně ráže .30, jsi-li zvyklý na zbraně ráže .50), -4 a víc, není-li zbraň v dobrém stavu.

Tříštivý úder

IQ / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem

Tato dovednost ti umožní nalézt v předmětech, které napadáš holýma rukama, ta nejslabší místečka. Každý útok vyžaduje zvláštní hod na tuto dovednost. Haž až v případě, že zasáhneš. Jeden pokus stojí 1 BÚ, ať už je úspěšný či nikoli.

Uspěješ-li, tento jeden tvůj útok dostane Dělitele zbroje 5 proti všem neživým homogenním cílům (viz Poškození rozplizlým, homogenním či neživým cílům {druhá kniha, ?}) a navíc jej můžeš pro tuto ránu pokládat za Křehký (Lámavý) {150}.

V kinohře se nemusíš omezovat jen na neživé předměty; tvůj dělitel zbroje pak bude ovlivňovat všechny umělé zbroje a silová pole (nikoli přirozenou OPŠ). Homogenní nepřátele pak můžeš brát jako Křehké (Lámavé)! Pokud neuspěješ, nedostaneš žádné bonusy, pokud se dostaví kritický neúspěch, zaútočíš tak mizerně, že si ještě poroucháš svoje končetiny.

opravy Za počet manévru Soustředění před vlastní ranou : -10 , je-li dovednost užita ihned, -5 , předcházel-li jejímu užití jeden manévr soustředění, -4 , pokud dva, -3 , byly-li to čtyři, -2 po osmi, -1 po šestnácti a bez postihu po třiceti dvou manévrech soustředění, dále -1 , napadáš-li dřevěný či plastový cíl, -3 , je-li to kamenný, zděný či cihelný cíl a -5 , pokud je to kovový cíl či je-li vyroben z nějakých superkompozitů.

Účetnictví

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6, Správa peněz - 4, Matematika (Statistika) - 5 či Obchodník - 5

Jedná se o schopnost udržovat knížky účetních záznamů, zkoumat aktuální finanční stav společnosti apod. Úspěšný hod na Účtování (vyžaduje aspoň dvě hodiny pro malou firmičku až několik měsíců pro obří korporaci) ti může říci, zda-li jsou finanční záznamy v pořádku a možná může odhalit stopy o padělání, peněžních únicích a podobných zločinných aktivitách.

opravy Zpravidla časové opravy pod Stráveným časem {druhá kniha, ?}.

poznámka Bonus poskytuje jak Talent {93} Byznysmen, tak talent Matematik.

Úder

OB / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem

Tato dovednost ti umožní vpálit svou *ki* do nepřítele a tím ho odhodit či vyhodit z rovnováhy. Slouží k přímému útoku, chceš-li ji tedy užít, haž proti této dovednosti na zásah. To se počítá jako útok holýma rukama (viz Shoení {druhá kniha, ?}; napadený si proti tomu může vybrat jakoukoli platnou aktivní obranu.

Pokud zasáhneš, můžeš užít vyšší ze své SL a této dovednosti jako tvou SL. Podle této SL určí mávací škodu, hod' ji na kostkách a výsledek zdvojnásob. Pokud bys měl SL 10 a Úder 15, házel bys $2k+1$ (to je mávací škoda pro SL 15). Padlo ti třeba 3 a 4, takže způsobíš 16 poškození.

Toto poškození sice způsobí odhození {druhá kniha, ?}, ale nikdy nemůže cíl tělesně poškodit.

Umělec †

IQ / Těžká

Implicitní : IQ - 6

Tato dovednost reprezentuje talent na vytváření vizuálního umění. Úspěšný hod ti umožní načrtnout rozeznatelný obrázek osoby či předmětu nebo práci dost hezkou na to, aby se dala prodat (posledně řečené neplatí pro implicitní hodnotu).

Ačkoli je tato dovednost založena na IQ, naskytne se dost situací, ve kterých je logické požadovat spíš hod s OB (v takovém případě se započítají i opravy za Vysokou zručnost {106} a Nemotorného {155}). V nemnohých případech se může stát, že bude logické užít i hod se SL (třeba pro práci s nějakým těžkým / tvrdým materiálem).

Musíš si vzít jako obor nějakou formu vizuálního umění. Zde jsou příklady:

malování na tělo Piercing, tetování a jizvení. Jak tento obor, tak obor Malování stačí tak na užití henny či dočasných tetování, ale nikoli na kosmetickou chirurgii (k tomu je potřeba Chirurgie {200}).

- kaligrafie** Krásné a ozdobné ruční psaní. K užívání tohoto oboru ovšem *nemusíš* být gramotný, tj. nemusíš vědět, co píšeš.
- kreslení** Sem přijdou všechny formy kreslení uhlím, inkoustem, pastelem a tužkou.
- iluminace** Malé obrázky vkreslené do psaného textu sloužící k jeho ozdobení.
- iluze** Výroba uvěřitelných iluzí. Předpokladem je schopnost dělat iluze pomocí magie či psioniky.
- krášlení interiérů** Tvorba oku lahodících interiérů budov pomocí zvolení vhodných kreseb, omítek a vlastního vybavení a nábytku. *Implicitní : Architektura - 3.*
- malování** Sem přijdou všechny formy malby, skoro nezávisle na tom, na jaký povrch se maluje (papír, plátno, zeď...) a nezávisle na tom, čím se maluje (tempery, olejové barvy, krev ☺).
- keramika** Inu, přesně to, co říká název — sem patří schopnost pracovat s různými druhy keramiky.
- kulisy** Návrhy kulis pro různé divadelní hry. *Implicitní : Architektura - 3*
- sochání** Tvorba trojrozměrných předmětů ze slonoviny, kamene, kovu apod.
- řezbářství** Zde jsou všechny formy jemné práce se dřevem, zejména tvorba ozdobných řezb. *Implicitní : Tesařství - 3.*

Kaligrafie, Kreslení, Iluminace a Malování se od sebe odvozují s -2 a od Malby na tělo (a naopak) s -4 . Krášlení interiérů, Kulisy a Řezbářství se ze sebe odvozují s -4 . Všechny ostatní obory se ze sebe odvozují s -6 . Umělec jakéhokoli druhu si může vzít jako nepovinný obor {188} určitý prostředek či techniku tvorby.

Většina oborů Umělce se užívá k vydělávání na živobytí, proto je někteří lidé považují za řemeslné a nikoli za umělecké dovednosti. Je docela na tobě, jestli se zaměříš na krásu, realismus, funkčnost či cokoli jiného.

opravy Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}, -2 , užíváš-li prostředek, na který nejsi zvyklý (tempery proti olejovým barvám), -5 , je-li odlišný materiál (pro sochaře třeba různé druhy kamene).

Umění neviditelnosti

IQ / Velmi těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem, Hypnóza aspoň na 14 a Kradmost aspoň na 14

Jedná se o dovednost čistě vymyšlenou, často připisovanou nindžům či mistrům bojových umění, totiž schopnost stát na volném prostranství a přece nebýt viděn. Aktivace vyžaduje jednu sekundu soustředění; poté, co toto provedeš, háže se každou sekundu Rychlý střet tvého Umění neviditelnosti proti Vidění všech, kteří tě mohou vidět. Tyto osoby si musí připočítat opravu za tmou a navíc -3 , soustředí-li se na něco jiného či nedávají-li pozor z nějakého jiného důvodu a naopak $+3$, pokud se přímo dívají, kdo se kde nalézá. Pokud tě někdo spatří a způsobí poplach, to jest bude křičet a ukazovat tvým směrem, ti, kdo mu uvěří, dostanou na svoje další hody $+3$.

Osoby, s nimiž v rychlém střetu tuto sekundu zvítězíš, tě po celé její trvání nebudou s to zpozorovat; jakmile ovšem s nějakou z osob tento střet prohraješ, už na ni tato dovednost nepůsobí a nadále tě vidí jako obvykle, dokud neodejdeš z jejich dohledu či neschováš-li se do tmy, kde se můžeš pokusit dovednost znova nahodit.

Pozor! Tato dovednost není moc použitelná v boji — jakmile někoho napadneš, okamžitě se tím všem zviditelníš.

opravy $+3$, pokud bezprostředně před svým pokusem o zneviditelnění užiješ kouřového či třaskavého granátu (pak se zdá, že mizíš v záblescích světla / oblacích dýmu). Pokud se pohybuješ, bude tvůj hod dále opraven : pokud stojíš, tak nijak, -1 , pohybuješ-li se Pohybem 1, -2 , pohybuješ-li se Pohybem 2, -5 , pohybuješ-li se rychleji. Pokud stojíš a ani se nehneš (to mj. vyžaduje úspěšný hod na Ovládání dechu či Meditaci), dostaneš $+1$.

Umění vrhání

OB / Těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklady : Vycvičen mistrem či Mistr zbraně

Jedná se o kinoherní schopnost vrhat rozličnými předměty — noži, medicinbaly, počítači, televizemi — prostě čímkoli, co ti tvá síla umožňuje popadnout a hodit. Pokud tuto dovednost ovládáš na úrovni OB, můžeš si přidat 1 k SL při určování vzdálenosti, kterou předmět uletí a $+1$ za kostku k poškození, které způsobí vržený předmět, dopadne-li na nepřítele. Ovládáš-li dovednost na úrovni OB+1 a vyšší, tyto bonusy se zvýší na $+2$. Jsi-li už Mistr zbraně, tento bonus *nahrazuje* běžný bonus za tvou zbraň.

Předměty, kterými vrháš, můžeš použít jako improvizované zbraně. Příbory nebo jiné dlouhé, relativně ostré předměty ber jako dýky; jakékoli malé tupé předměty působí bod+1 drtivých škod, baseballové pálky máv+1 drtivých škod, tužky bod -3 prorážecích škod, hrací karty bod -3 sečných škod.

Tato dovednost ti umožní metat *čímkoli*, což značí, že pokud máš tuto dovednost, nepotřebuješ už ani Vrhací zbraň, ani Vrhání.

Únik z pout

OB / Těžká

Implicitní : OB - 6

Jedná se o schopnost osvobodit se z nějakých pout. První pokus o únik zabere minutu, každý další už 10 minut. PJ může tvůj hod jaksepatří opravit, jsou-li pouta mizerná či naopak obzvlášť silná. Moderní policejní pouta třeba dají k této dovednosti -5 . Tyto postihy lze snížit na polovinu (zaokrouhlenou dolů), a to tak, že si danou končetinu (zpravidla ruku) vykloubíš; to vyžaduje (20 — dovednost) minut soustředění (nejméně jednu) a úspěšný hod na Vůli. Pokud ale po vykloubení zaznamenáš neúspěch nejméně o 3, daná končetina utrhne 1k poškození. Pokud se ti povede kritický neúspěch, končetina získá právě tolik poškození, aby to stačilo na její zmrzačení.

opravy +3 za Ohebnost, +5 za Gumovost {66} a bonusy za Kluzkost {48}.

Uschovávání

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Ilusionismus - 3

Jedná se o dovednost schovávání předmětů buď na sobě, nebo na jiných osobách (zpravidla s jejich souhlasem a spoluprací). Uschovatelnost předmětu závisí hlavně na velikosti a tvaru předmětu. Zde jsou některé příklady i s opravami k dovednosti:

- +4 šperk velikosti náboje, poštovní známka
- +3 šperk velikosti hrášku
- +2 jeden paklíč, velký šperk, deseticeň, pevný disk aspoň z ÚT 9, dopis.
- +1 souprava paklíčů, stříbrný dolar
- 0 disketa či CD z ÚT 8 (bez obalu)
- 1 dýka, prak, miniaturní ruční palná zbraň či granát
- 2 průměrně velká ruční palná zbraň či granát, dlouhý nůž
- 3 samopal, krátký meč, krátká karabina
- 4 široký meč, útočná puška
- 5 jedenapůlruční meč, vojenská puška
- 6 kuše, těžká ostřelovačská puška

Věci, které se pohybují či vydávají nějaké zvuky, dávají nejméně -1 .

Důležité je také oblečení. Zatímco karmelitánská jeptiška v plném úboru (+5) bude moci klidně před vizuálním prohlednutím schovat i bitevní sekeru či pancéřovou pěst, povětrná žena z Las Vegas ve svém úboru (-5) neschová pořádně ani dýku. Je ovšem jasné, že povětrná žena by se mohla daleko pravděpodobněji prohledání docela vyhnout (pokud tedy nebudou strážce úplně hrozně znuděné), protože „v *takovém* oblečku se přece nic schovat nedá!“ Úplná nahota znamená -7 .

Vhodné pouzdro na zbraň ti může pomoci ji schovat, pak se použijí opravy za vybavení {druhá kniha, ?}. Oblečení přímo určené ke schovávání věcí ti dá bonus až +4. Prohledává-li tě někdo, háže se Rychlý střet jeho Prohledávání proti tvému Uschovávání. Rozhodně viz ještě Prohledávání {236}.

Vaření

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Správa domácnosti - 3

Jedná se o schopnost dělat kuchaře — no jasně, *kuchaře* tím myslím, na ohřívání vody a otvírání krabic ani na opékání krysy na kopí tato dovednost vážně není zapotřebí. Úspěšný hod ti umožní připravit chutné jídlo. Mnoho kuchařů si bere nepovinný obor {188} — třeba pekařství, míchání nápojů, popřípadě vaření jídel patřících do kuchyně určitého etnika (čínská kuchyně, mařanská kuchyně).

Vázání uzlů

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4, Šplhání - 4 nebo Člen posádky (Námořník) - 4

Jedná se o schopnost rychle a účinně uvázat širokou škálu všelijakých uzlů. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní uvázat pořádně vhodný uzel, někoho svázat apod. — pokud tuto dovednost využiješ ke svázání nějaké osoby, dotyčný musí vyhrát Rychlý střet svého Úniku z pout proti tvému Vázání uzlů.

opravy +1 za každou úroveň Vysoké zručnosti {106} a -3 za každou úroveň Nemotornosti {155}.

Velení**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5*

Jedná se o schopnost koordinovat činy skupiny. Na Velení si hod' pokaždé, když se snažíš přesvědčit NP, aby šly s tebou do nějaké nebezpečné situace (HP je ponecháno na vůli, budou-li tě následovat či nikoli).

Této dovednosti lze užít i v boji, strávíš-li svoje kolo pouze udílením rozkazů a povzbuzováním. V tom případě si hážeš na dovednost a uspěješ-li, všichni na tvé straně, kdo tě slyší, dostanou +1 na všechny hody na Strach související s bojem, na všechny hody na morálku a na všechny hody na sebeovládání u nevýhod, jejichž spuštění v boji není žádoucí (Berserk, Zbabělost, Krvežíznivost, je-li třeba vzít zajatce apod.). Úspěšný hod poskytne +2. Bonus trvá až do tvého dalšího kola, ve kterém můžeš opět jít a pokusit se o hod na Velení. Pozor! Skupina může mít pouze jednoho velitele! Pokud se o hod na Velení i pouze pokusí více lidí, bonus automaticky nedostane nikdo.

Často se stává, že pro vysoké Hodnosti {30} určitého typu je zapotřebí alespoň nějaké úrovně této dovednosti.

opravy Bonusy za Charisma {47}, -3 za Neempatického {154}, -1 až -4 za Plachost {162}, -5, pokud s tebou NP nikdy nebyly v akci, -5, pokud je posíláš do nebezpečí, ale sám s nimi nejdeš, +5, pokud je jejich věrnost k tobě Dobrá, +10, je-li Velmi dobrá. Pokud je Skvělá, hod se automaticky zdaří.

Vemlouvání se**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5 nebo Obelhávání - 5*

Jedná se o schopnost přesvědčit jiné osoby, aby udělaly něco, co původně nebylo vůbec v jejich úmyslu. Takovým věcem se člověk ve škole nenaučí; tuto dovednost si naopak osvojuje postupně, pracuje-li jako obchodník, právník apod. Pokaždé, když je třeba házet na reakce, můžeš místo toho použít hod na ovlivňování proti Vemlouvání se (viz Hody na ovlivňování {druhá kniha, ?}). Pokud máš Vemlouvání se na úrovni lepší než 19, dostaneš +2 na reakce pokaždé, když se dostaneš ke slovu.

Pozor! Vemlouvání se se liší od Obelhávání {224} — tato dovednost slouží k přesvědčení někoho, aby provedl jednorázové rozhodnutí v tvůj prospěch, zatímco Obelhávání je určeno k dlouhodobějšímu ovlivňování. Dochází ovšem i k případům, kde je možno užít obou dovedností.

opravy +2 za Hlas {46}, -3 za Neempatického {154}, -1 za Nechápe emoce {154}, -1 až -4 za Plachost {162}, -2 za Koktání {150}, -5 za Pravdomluvnost {165}. PJ tě může požádat, abys mu místo prostého „Používám Vemlouvání se“ řekl, co dotyčnému říkáš a jak ho manipuluješ. Tvůj přístup a kvalita tvého projevu pak může podle posudku PJ hod ještě ovlivnit.

Veřejné projevy**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5, Obelhávání - 5, Herectví - 2 či Politika - 5*

Jedná se o obecné nadání užít mluveného slova. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní (například) pronést kvalitní politický projev, zabavit skupinu u táboráku, rozpoutat či uklidnit hromadné nepokoje apod.

Tato dovednost neslučuje pouze schopnosti debaty a rétoriky, ale i méně formální aktivity, jako třeba vykládání příběhů. Rozhodně ne všechny osoby s touto dovedností mají talent ve všech těchto oblastech. Pokud to chceš reprezentovat, můžeš si vzít některou tuto oblast jako nepovinný obor {188}.

opravy Bonusy za Charisma {47}, +2 za Hlas {46}, -1 až -4 za Plachost {162}, -2 za Koktání {150}, opravy za kulturní obeznámenost {24}, opravy za jazyk {25}.

Věštění †**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5, Vemlouvání se - 3 a Okultismus - 3*

Jedná se o umění vyzpovídat někoho ohledně jeho osobnosti a stylu života a poté tyto informace použít k „erudovanému odhadnutí“ jeho budoucnosti; tento odhad mu lze následně předat jako výsledek nadpřirozeného věštění. Patříčné předměty a rekvizity — tabulky hvězd, čajové lístky apod. — mohou iluzi ještě podpořit. Zvláště pokud znáš i tradiční okultní a náboženské víry kultury, ze které dotyčný pochází (nebo přímo dotyčného) a provedeš svoje ozdobné rituály v souladu s nimi, může být cíl naprosto přesvědčen, že se jedná opravdu o věštění.

S povolením PJ můžeš občas použít tuto dovednost místo Vemlouvání se (sdělíš cíli takovou budoucnost, aby byl nasměrován k určitým akcím), Vyslýchání či Psychologie (pokládáním otázek a předstíráním, že odpovědi bude následně využito k věštění). Toto použití je ovšem možné pouze v případě, že cíl věří, že jsi doopravdivý věstěc a že jsi ochoten dát čas na plné „čtení“ jeho budoucnosti.

Musíš si vzít jako obor určitý styl věštění. Jako některé jejich příklady můžeme uvést třeba Astrologii, Ptakopravectví (věštění podle pohybů hejn ptáků), Zírání do krystalu, Výklad snů, Feng Šui, Čtení dlaně a Tarot. Tato dovednost *není* paranormální a PJ ti není povinen poskytnout žádné informace ohledně toho, co se skutečně v budoucnosti stane. Tato dovednost ale není k zahzení ani v případě, že umíš skutečně věštit — v takovém případě ti umožní podat svoje výsledky kulturně přijatelným způsobem — tak třeba říci „Bylo to vidět ve hvězdách“ skýtá rozhodně menší šanci na upálení než „Seslal jsem kouzlo!“

opravy +1 za Citlivého, +3 za Empatii {45}, bonusy za Charisma, −3, užívá-li se této dovednosti místo Vemlouvání se, Vyslýchání či Psychologie

Veterinář / ÚT

IQ / Těžká

Implicitní : Nakládání se zvířaty (jakékoli) - 6, Lékař - 5 a Chirurgie - 5

Jedná se o schopnost postarat se o nemocné či zraněné zvíře. Můžeš si vzít určitý typ zvířete jako nepovinný obor {188}.

opravy +5, pokud tě zvíře zná a věří ti, −2 a hůř, pokud je zvíře druhu, na který nejsi zvyklý.

Vnitřní útok †

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Tato dovednost reprezentuje výcvik v užívání vestavěného střeleckého útoku — třeba ohnivého dechu, supermocných energetických střel apod. Této dovednosti se uč, chceš-li zvýšit svoje šance na zásah výhodou Způsob utrpení {108}, Spoutáními {89} a Vnitřními útoky {102}, magickými střelami a proudy a vůbec zbraněmi a útoky, které pocházejí přímo z tebe (oproti těm, které jsou zařízeny zbraní ve tvé ruce).

Musíš si vzít nějaký z následujících oborů:

proud Jakýkoli proudový útok vystřelený z rukou. K použití této dovednosti je pak potřeba aspoň jedna pohyblivá ruka (nikoli svázaná, ale ne nutně prázdná).

dech Sem přijdou všechny útoky vystřelené z úst, třeba dračí oheň. K užití této dovednosti musíš být hlavou natočen ve směru cíle a nesmíš mít roubík.

pohled Zde jsou všechny útoky vystřelené z očí, třeba zkameňující pohled. K použití této dovednosti se musíš očima dívat na cíl (ale nemusíš ho nutně vidět) a nesmíš mít zavázané oči.

střela Sem patří všechny pevné či pseudopevné energetické střely (třeba kouzlo Ohnivá koule) vypálené z rukou. K užití této dovednosti musíš mít aspoň jednu pohyblivou ruku (nikoli svázanou, ale ne nutně volnou).

Tyto obory se ze sebe odvozují s −2.

Této dovednosti se užívá k správnému zaměření útoku, aby byl pokud možno zasažen kýžený cíl, nikoli ale k vlastnímu spuštění útoku, proto se omezení jako „nesmíš mít zavázané oči“ vztahují přímo k tvé schopnosti provádět střelecké útoky. Pokud dokážeš svůj útok spustit i v případě, že jsi omezován třeba pouty či páskou přes oči, pro napadání těchto omezovacích prostředků není zapotřebí žádný hod na dovednost.

Tato dovednost se vztahuje pouze na *střelecké* útoky. Vestavěné útoky zblízka použijí nějakou vhodnou zbraňovou dovednost, vestavěné útoky dotykem použijí na vylepšení svých šancí v boji Rvačky {239}.

Voják / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Tato dovednost reprezentuje základní vojenský výcvik — asi to, co se nováčci naučí ve výcvikovém táboře — a nějaké zkušenosti z bojů. Tuto dovednost budou pravděpodobně znát pouze ti, kdo sloužili v armádě, milici apod.

PJ může vyžadovat hod na Vojáka pokaždé, když je potřeba testovat tvou kázeň v poli (tj. že víš, kdy střilet, jak se maskovat, jak si vybrat kryt a zapadnout do něj) nebo tvou schopnost v běžném přežití (tj. nechat si v botách sucho, najíst se, je-li to možné). V delších vojenských akcích se háže denně. Neúspěch znamená nepohodlí, možná selhání nějakého nepříteli důležitého kusu vybavení; kritický neúspěch oproti tomu znamená vážnou nehodu, třeba střelení do vlastních, zlomení nohy apod.

Tato dovednost obsahuje základní znalosti mnoha oborů pokrytých jinými dovednostmi. Voják z ÚT 8 se naučí starat se o svou pušku, a nemusí k tomu umět Zbrojírství (Ruční zbraně), naučí se používat rádio, a nemusí k tomu umět Operátora elektroniky (Spoje), naučí se vykopat okop, aniž by ovládal Inženýra (Boj) a tak dále. V

případě, že by někdo s některou vhodnou dovedností házel na nějakou činnost s bonusem +4 a vyšším, lze místo dané dovednosti použít i dovednost Voják. Použití této dovednosti nedostane bonusy, které by dostal někdo, kdo danou dovednost ovládá pořádně, ale zato dostane všechny postihy plynoucí z okolní situace.

Hodem na Vojáka se dají ovšem nahrazovat pouze hody na dovednosti, o kterých je možno logicky říci, že mohou být částí základního výcviku. To znamená běžné použití běžného vybavení běžnými jednotkami, nikoli však výzkum ani improvizaci a už vůbec ne zacházení s novými a/nebo tajnými technologiemi! Hodem na Vojáka se také nedají nahradit zbraňové dovednosti; takové si musíš koupit zvlášť.

příklad Pokud někdo s Operátorem elektroniky (Spoje) může dostat +4 při volání na velitelství obyčejnou vysílačkou, může se vysílačkou na velitelství dovolat i Voják (bez bonusu). Voják ale nemůže spravit porouchanou vysílačku, použít nepřátelskou vysílačku ani posílat kódované zprávy.

Vozka †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Nakládání se zvířaty (stejně) - 4 či Ježdění (stejně) - 2

Jedná se o schopnost řídit skupinu zvířat táhnoucích vůz, kočár apod. a taktéž je zapřáhnout či se o ně postarat, popřípadě posoudit jejich kvalitu ještě před koupí. Pokud jsou zvířata zlomyslná či nevyycvičená (rozhodne PJ), musíš před hodem na Vozku úspěšně hodit na Nakládání se zvířaty.

Pokud prostě cestuješ obyčejným způsobem, haž jednou za den. Pokud jedete tryskem (čtyři pětiny plného Pohybu zvířat a víc) nebo pokud provádíš s vozem složité manévry v krátkém čase (hlavně v boji), háže se jednou za deset sekund.

Neúspěch zpravidla neznamená nic jiného než ztrátu času či zatačku s větším poloměrem, než se původně plánovalo. Kritický neúspěch — nebo jakýkoli neúspěch, tryskáte-li — způsobí vyklopení vozu či kočáru, což má za následek vysypání veškerého obsahu vozu. Pro všechny lidi a zvířata to znamená totéž co pád z výšky pěti metrů (viz Padání {druhá kniha, ?}) a pro zvířata ještě nebezpečí zlámání nohou — za každé zvíře si hod' 2k a každé zvíře, kterému padlo 12, si zlomí nohu. K uklidnění zvířat je zapotřebí Nakládání se zvířaty. Čas potřebný k znovunaložení vozu záleží na typu a množství nákladu, terénu a na počasí.

Musíš si jako obor vzít druh zvířete. Zákonitě nejběžnější je Vozka (Koně) — tento obor pokrývá kromě koní i muly. Obory Vozky se ze sebe odvozují s -3.

opravy -2, je-li zvířat pět a víc, -2 za zvířata, na která nejsi zvyklý, až -5 za špatný terén.

Vrhací zbraň †

OB / Lehká

Implicitní : OB - 4 a jiné

Jedná se o schopnost vrhat určitým typem vrhací zbraně. Musíš si vzít tento typ jako obor:

sekera / palcát Sem patří sekery a palcáty vyvážené a určené pro vrhání do nepřátel. Neslouží k metání nevyvážených bitevních seker a kladiv užívaných co ruční zbraně!

šipka Zde jsou všechny malé šipky s ostrým hrotem. Implicitní hodnota Her (Šipek) je rovna tomuto oboru bez jakéhokoli postihu. *Implicitní : Vrhání - 2*

harpuna Sem přijdou oštěpy na provaze. *Implicitní : Vrhací zbraň (Oštěp) - 2*

nůž Všechny druhy nožů.

hvězdice Sem patří všechny druhy čepelí bez jílců vhodných k vrhání, třeba shurikeny. *Implicitní : Vrhání - 2*

oštěp Všechny druhy oštěpů. *Implicitní : Vrhací oštěpů - 4 či Vrhací zbraň (Harpuna) - 2.*

hůlka Obecně jakýkoli vyvážený a dobře tvarovaný kus dřeva určený k vrhání, třeba bumerang. Žádná z těchto vrhacích hůlek se nevrací k útočníkovi.

Vrhač oštěpů

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 5 či Vrhací zbraň (Oštěp) - 4

Jedná se o schopnost užívat vrhače oštěpů, totiž dlouhé ploché tyčky opatřené zářezem a jakousi mističkou k umístění oštěpu. Oštěp se založí do vrhače, tento se uchopí na konci, na kterém není mistička a hodí se; pokud se správně použije, zvýší sílu, se kterou bude možno tento oštěp hodit. Umístění dalšího oštěpu do vrhače po hodu zabere jedno kolo; k tomu ale musíš mít v jedné ruce vrhač a v druhé oštěp a obojí musí být připraveno.

oprava -5 ve stísněném prostoru, tzn. méně než dva metry prázdná nad hlavou.

Vrhač tekutiny / ÚT † OB / Lehká

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost použít zbraň, která vrhá proti nepříteli proud kapaliny či plynu. Proti této dovednosti si haž pokaždé, snažíš-li se výstřelem zasáhnout nějaký cíl.

Pokud tvoje zbraň selže, dokáže ji spravit úspěšný hod s IQ.

Musíš si vzít druh zbraně jako obor:

plamenomet Sem patří zbraně, které vrhají proud hořící tekutiny. (Sem nepatří plazmové zbraně žádného druhu — pro ty viz Paprskové zbraně)

rozprašovač Zbraně, které rozprašují v určitém plošném úhlu nějakou nebezpečnou kapalinu či plyn (nerвовý plyn, slzný plyn apod.). Sem se řadí i běžné obranné spreje a rozprašovače (ty lze v případě nouze koneckonců naplnit čímkoli).

stříkáč zbraň Zbraně, které střílejí proud kapaliny za nízkého tlaku. Kapalina je vyhnána přímo pohybem spouště a jakmile je tento ukončen, přestane vytékat. V zásadě se jedná o zbraně na principu pistolek na vodu, se kterými si hrají děti.

vodní dělo Zbraně, které střílí natlakovaný kontinuální proud kapaliny, zpravidla, ačkoli ne vždy, vody, s úmyslem nikoli poškodit nepřítele přímo, ale pouze jej odhodit.

Tyto obory se ze sebe odvozují s -4. Konkrétní zbraně, které je možno v oboru nalézt, se značně liší s ÚT; třeba Vrhač tekutiny (Plamenomet) může na ÚT 4 pokrývat užití rour naplněných řeckým ohněm a na ÚT 6 užití plamenometů na benzín se zásobníkem na zádech.

opravy Všechny možné opravy za bojovou střelbu, -2 za těžké zbraně, jsi-li zvyklý na stejnou zbraň, akorát že v přenosném provedení (třeba plamenomet na tanku, jsi-li zvyklý na plamenomet se zásobníkem na zádech) a -2 za zbraň známého typu, na kterou nejsi zvyklý, -4 a víc za zbraň ve špatném stavu.

Vrhání

OB / Průměrná

Implicitní : OB - 3 či Bombardování - 4

Jedná se o schopnost vrhat všechny malé, poměrně hladké předměty, které se ti vejdou do dlaně; mohou to být tedy třeba baseballové míče, kamení a ruční granáty. Bumerangy, vrhač oštěpy, nože atd. vyžadují svoje vlastní dovednosti; viz Vrhací zbraň o stránku výše.

Na zásah takovými předměty si haž na tuto dovednost. Ovládáš-li ji na OB+1, dostaneš pro účely určení hozené vzdálenosti +1 k SL, znáš-li ji na OB+2 a lépe, dostaneš k SL +2.

Pokud tuto dovednost nemáš, házíš si na zásah určitého cíle svrchu řečenými předměty normálně proti implicitní úrovni, ovšem běží-li pouze o vržení předmětu do širšího prostoru, házíš proti plné OB.

Výbušniny / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 a jiné

Jedná se o dovednost práce s výbušninami a hořlavinami.

Musíš si vzít obor:

demolice Schopnost připravit a nastavit výbušniny tak, aby se s jejich pomocí daly vyhazovat věci do vzduchu.

Na tuto dovednost si haž pokaždé, když používáš výbušniny pro tento účel. Neúspěch značí nějakou chybu; její dopad záleží na tom, o kolik se ti hod nezdařil, takže hodně nepovedený pokus může znamenat smrt či škaradé zranění tvé či někoho jiného. Čas, který je k nastavení náloží potřeba, je dost proměnlivý — odpálit připravenou nálož může zabrat pár sekund, ale připravit k demolici velký most či mrakodrap může znamenat mnoho hodin práce. Této dovednosti se použije místo Pastí, chceš-li použít *výbušnou* past. Pokud nastavuješ past na kontakt (třeba pozemní minu), máš oproti umístění časované nálože -2.

Implicitní : Inženýr (Boj nebo Doly) - 3.

ničení výbušné munice (NVM) Schopnost zneškodnit a zbavit se bomb a jiných výbušnin. Při ničení výbušné pasti se hází Rychlý střet tvých Výbušnin (NVM) proti Výbušninám (Demolici) tvůrce pastí. Neúspěch (a dokonce ani kritický neúspěch) nemusí nutně znamenat výbuch — PJ může být mnohem tvořivější! Ze zařízení se mohou začít ozývat zvuky, odpadávat součástky nebo cokoli jiného... za správných okolností je možné všechno. Nejlepší je, aby PJ hodil kostkami a pak všem zúčastněným pouze popsal následky. Pokud se někomu *fakt* nezdaří pokus o NVM a někdo to přežije, je to dobrý důvod k hodů na strach ☺.

Předpoklad : OB na 12 a víc

ohňostroje Schopnost výroby pyrotechnických zařízení — ohňostrojů, kouřových a třaskavých granátů. Většinu těchto věcí může používat kdokoli. *Implicitní : Chemie - 3.*

ničení nukleární munice (NNM) Něco jako NVM, ale pro jaderné střelivo. Zničení obyčejné sériově vyrobené jaderné zbraně může být mnohem jednodušší než zničení jaderné zbraně podomácku vyrobené teroristy. Při manipulaci s jadernými zbraněmi dochází k výbuchu pouze zřídkakdy. Padne-li kritický neúspěch, haž znova, a teprve pokud znova padne kritický neúspěch, zbraň vybuchne celá (šance na to je zpravidla pouze něco kolem třetiny promile). Jakýkoli menší neúspěch přinejhorším odpálí vysoce výbušnou spoušť a zamoří okolní prostředí radioaktivním materiálem — ale blízko přítomné to stejně asi příliš nepotěší...

podvodní demolice (PD) Schopnost připravit a nastavit výbušniny pod vodou. Funguje to docela jako obor Demolice. K použití této dovednosti jsou často potřeba i dovednosti Plavání a asi i Dýchací přístroj, protože jinak se asi stěží dostaneš někam, kde této dovednosti půjde použít.

Tyto obory se ze sebe odvozují s -4, až na Demolici a PD, které se ze sebe odvozují s -2 a NVM a NNM, pro které platí totéž.

opravy Za vybavení {druhá kniha, ?}, -1 až -5, jsi-li vyrušován (nepřátelskou palbou, mračny agresivních mravenců ☹, pohybem platformy (houpající se loďkou či kodrcajícím autobusem)). Často se použijí i opravy pod Stráveným časem {druhá kniha, ?}.

Vymývání mozku / ÚT

IQ / Těžká

Zvláštní implicitní úroveň

Předpoklad : Psychologie

Jedná se o „černé odvětví“ technologií na změnu osobnosti a ovládnání mysli. Vyučuje se pouze u zpravodajských a bezpečnostních služeb a u vojska — a i tam pouze nemnohé s dostatečně velkou a vhodnou Hodnotou či Bezpečnostní dírou, a i pak je mimo policejní státy či válku dost vzácná.

Vymývání mozku shrnuje mnoho technik — některé celkem teoreticky podložené, některé jen o málo lepší než středověké čarodějnicví. V závislosti na nastavení se může jednat o použití drog, elektrických šoků nebo hypnózy, odepření spánku či smyslových vjemů, společenský tlak či chirurgie, a velmi pravděpodobně rovnou několik z těchto.

Nezávisle na použitých technikách se Vymývání mozku bere jako Střet (nikoli rychlý) mezi dovedností Vymývání mozku útočníka a Vůlí oběti. Háze se jednou denně. Je asi jasné, že útočník má nesmírnou výhodu, protože nezdaří-li se mu pokus dnes, může se povést zítra, a zlomení oběti je jen otázkou času.

Vlastní výsledek úspěchu ale záleží na tom, jak účinné techniky byly k vymývání mozku použity (záleží na PJ). Způsobeno může být šílenství, změna osobnosti či sugesce, které spustí některé budoucí události. V pojmech hry to znamená, že oběť může získat prakticky jakoukoli mentální nevýhodu či výstřednost.

V nastaveních, kde existují mozková rozhraní, může být možné „nahackovat“ se oběti do mozku za pomoci počítače. Jeden pokus tady ale zabere jen zlomek sekundy! Hackování mozku se dá brát jako další dovednost, ale jejím předpokladem je místo Psychologie Hackování počítačů.

Tato dovednost zpravidla nemá žádnou implicitní úroveň; to ale nebrání obzvláště zvráceným PJ přímo určit detaily vymývání a na jejich základě stanovit i vhodné implicitní úrovně třeba na některé z následujících : Hypnóza - 6, Vyslýchání - 6, Lékárnictví - 6, Psychologie - 6, Chirurgie - 6 či Operátor elektroniky (Lékařská zařízení) - 6, jak se bude zdát vhodné a logické.

Vyslýchání

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5, Zastrahování - 3 a Psychologie - 4

Jedná se o schopnost vyslýchat vězně. Vyučuje se zpravidla pouze v podsvětí, u zpravodajských, policejních a vězeňských služeb a u vojska.

Za každou otázku položenou vězni si hod' Rychlý střet svého Vyslýchání proti Vůli vězně. Vyslýchání jedné otázky zabere pět minut. Pokud vyhraješ, dostaneš pravdivou odpověď, pokud remizuješ či prohraješ, ale ne o moc, zůstane vyslýcháný buď zticha, nebo zkusí zalhat, ale rozpoznáš to. Pokud prohraješ o pět a víc, bude ti sdělena dobrá, uvěřitelná lež. Při vyslýchání může PJ přímo hrát vězně (nebo vyslychatele, pokud jsi vězněm momentálně ty ☺).

opravy -5, je-li věžňova věrnost vůči jeho vůdci či věci Velmi dobrá či Skvělá, -3 za Neempatického {154}, +2 za zdlouhavé vyslýchání (přes dvě hodiny), +3, pokud používáš vážně znějící hrozby, +6, pokud užiješ mučení*. Poslední dva řečené bonusy se zvýší ještě o jedna, jsi-li Bezcitný {136}

* „Mučení“ nemusí znamenat přímo nějaké skřipce, palečnice či něco jiného — zpravidla bude stačit vystavit vězně předmětu jeho fobie, popřípadě směřovat hrozby na jeho milované. Pozor! Pokud budeš vězně mučit, může se ti to v budoucnu velmi ošklivě vrátit.

Vyučování

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5

Jedná se o schopnost instruovat a poučit ostatní. Pokud máš tuto dovednost aspoň na 12, můžeš z hlediska hry fungovat jako učitel. Více o vyučování a učení je popsáno u Studia {339}.

opravy −3 za Bezcitnost {136}, −1 až −4 za Plachost {162}. K tomu připočti jak učitelův, *tak studentův* postih za jazyk {25} podle toho, v jakém jazyce se vyučování vede.

Výzkum / ÚT

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 či Spisování - 3

Předpoklad : gramotnost v aspoň jednom jazyce a na ÚT 8 a vyšší i Ovládání počítačů

Jedná se o schopnost provádět výzkum v knihovnách a počítačových souborech. Haž si proti této dovednosti, potřebuješ-li nalézt v určitém místě nějaká užitečná data. Úspěšný hod znamená, že jsi něco zajímavého našel. . . pokud tam ovšem něco zajímavého vůbec je.

Pokud provádíš výzkum v materiálu, který souvisí s nějakou teoretickou dovedností, třeba s Forezními vědami, Literaturou či Fyzikou, můžeš místo toho házet na tuto dovednost −2, pokud by to bylo víc než úroveň tvého Výzkumu. Nejedná se o obecnou implicitní úroveň, protože funguje pouze v určitých případech.

opravy Za jazyk {25}, pokud provádíš výzkum v materiálech v cizím jazyce.

Zahradnictví

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4 či Farmář - 3

Jedná se o schopnost starat se v malém měřítku o nějaké rostliny (pro pěstitelství ve velkém měřítku se hodí Farmář {206}). Úspěšný hod na dovednost ti umožní vypěstovat jídlo, léčivé bylinky, atraktivní stromy a kytky apod.

opravy −2 až −4 za metodu, na kterou nejsi zvyklý (hydroponie, jsi-li zvyklý pěstovat věci na dvorku), za předmět pěstování, na který nejsi zvyklý (rostliny, stromy a zelenina proti sobě) a za geografickou oblast. Tyto tři postihy se sčítají!

Zájmová dovednost

IQ / Lehká nebo OB / Lehká

Implicitní : IQ - 4 nebo OB - 4, závisí na základovém atributu

Mnoho různých věcí, které se lze naučit, má jen málo co do činění s dobrodružstvím či vyděláním si na živobytí — ale lidé je beztak studují. Každá taková věc je reprezentována jako oddělená Zájmová dovednost. Ty z těchto dovedností, které vyžadují spíše jemnou motoriku či fyzické nasazení (žonglování, vyšívání, origami) jsou OB / Lehké dovednosti s implicitní úrovní OB − 4, zatímco ty z dovedností, které se zakládají spíš na nějakých znalostech (komiksové knihy, rocková hudba, sci-fi, tropické ryby) jsou IQ / Lehké a jejich implicitní úroveň jest IQ − 4.

Pár bodů v nějaké ze Zájmových dovedností může udělat z hraní postavy mnohem větší zábavu — a možná se v nějaké situaci může i vyplatit. Na získání a vylepšování zájmových dovedností není třeba učitele.

Závěrem jedno varování : Není možné naučit se dovednosti definované jinde v této kapitole jako Zájmové!!

Zápasení

OB / Průměrná

Žádná implicitní úroveň

Tato dovednost reprezentuje výcvik v uchopení a přišpendlení protivníka. Pokud potřebuješ protivníka uchopit nebo odolat sražení na zem, můžeš použít vyšší z tvé OB a Zápasení. Pokud ovládáš Zápasení na úrovni OB+1, můžeš si na všechny pokusy o provedení (nebo odolání) škrcení, sražení na zem či přišpendlení a vytrhnutí se ze sevření nepřítele přidat +1 k SL. Pokud ovládáš dovednost na úrovni OB+2 a vyšší, můžeš si přidat k SL +2.

Pokud se bráníš holýma rukama, dovolí ti Zápasení jeden kryt za kolo. Ke krytu se používají obě ruce. Tvůj Kryt zbraní je v takové případě $\frac{\text{Zápasení}}{2} + 3$. Pro kompletní pravidla krytí holýma rukama viz Krytí beze zbraně {druhá kniha, ?}.

Zastrašování**Vůle / Průměrná***Implicitní : Vůle - 5 či Obelhávání - 3*

Jedná se o schopnost přesvědčit jiné osoby, že můžeš a chceš (a možná to dokonce uděláš s radostí) jim udělat něco opravdu ohavného.

Místo jakéhokoli hodů na reakce můžeš použít hod na Zastrasování, viz hody na ovlivnění {druhá kniha, ?}. Pozor! Nemůžeš takto zastrašovat někoho s výhodou Nedá se překvapit {58}.

Výsledky úspěšného Zastrasování záleží na jeho cíli. Počestný občan bude nakonec asi spolupracovat, buď se zřejmou, nebo se skrývanou mrzutostí. Nějací zbabělí podlézavci ti mohou líbat boty (a možná se nakonec stát doopravdy věrnými), zatímco doopravdy tvrdý chlapák může reagovat dobře i bez toho, aby byl vystrašen — vidí, že jsi správně drsník. PJ se rozhodne a pak zastrašovaného zahraje. Pokud ti padl kritický úspěch (nebo oběti padl na její Vůli kritický neúspěch), musí si zastrašovaný ke všem ostatním následkům připsat i hod na strach.

zastrašování skupiny Můžeš se pokusit zastrašit až 25 lidí, přičemž dostaneš -1 za každých i načatých pět.

Pokud zastrašuje více osob naráz, mohou zastrašit úměrně větší skupinu : tři bandité se mohou pokusit zastrašit až 75 osob. Takové hromadné strašení se vyřídí stejně jedním Rychlým střetem, totiž nejvyššího ze Zastrasování ve skupině útočníků proti nejvyšší z Vůlí ve skupině cílů. Útočníci dostanou ke své dovednosti $-\frac{\text{počet zastrašovaných}}{5 \cdot \text{počet zastrašujících}}$ (zahod' desetinné části, a zahodil-li jsi nějaké, přičti k tomu ještě -1).

podpořené zastrašování Před vlastním pokusem o Zastrasování můžeš zkusit Rychlý střet tvého Vemlouvání se proti IQ cíle. Pokud uspěješ, dostaneš na další pokus o Zastrasování $+3$. Bonus je kumulativní. Budeš-li se ale snažit o zastrašování nějakého mistra bojových umění, bude ti to i přes to trvat poměrně dlouho. Pokud tento střet prohraješ nebo v něm zremizuješ, tvůj následující pokus o Zastrasování automaticky selže a dotýčný na tebe okamžitě zareaguje nikoli pouze Špatně, ale rovnou Hrozně.

opravy $+1$ až $+4$ za viditelné znaky síly, krvežíznivosti či nadpřirozených schopností (rozhodne PJ). Předchozí bonus se zvýší ještě o 1, jsi-li Bezcitný {136}. Vzhled {22} hraje také roli : Odporný dá $+2$, Příšerný $+3$ a Zastrasující $+4$. Dále přičti svůj ObrModif a odečti ObrModif cíle. Připočti také svou reputaci násobenou -1 , dále -1 za Nechápe emoce {154} a -1 až -4 za Plachost {162}. Odečti úroveň Hrdiny {46} cíle. PJ může dát $+1$ nebo -1 podle toho, jakým způsobem zastrašuješ. Pokud někoho zastrašíš a pak ho chceš žádat o pomoc, dostaneš vždy nejméně -3 .

Zbraň pro boj zblízka**OB / Všeljaká***Zvláštní implicitní úroveň*

Nejedná se pouze o jednu dovednost, ale o celou skupinu dovedností — o jednu za každou třídu spolu souvisejících zbraní pro boj zblízka. Dovednosti zbraně pro boj zblízka jsou založeny na OB a mají implicitní úroveň OB -4 pro Lehké, OB -5 pro Průměrné a OB -6 pro Těžké. Pro specifické implicitní úrovně viz popisy konkrétních schopností.

Na dovednost zbraně pro boj zblízka se háže, pokud chceš zasáhnout protivníka. Této dovednosti lze užít i ke krytí zbraněmi — tvůj Kryt zbraní bude roven $\frac{\text{odpovídající dovednost}}{2} + 3$, zaokrouhleno dolů.

Zbraně pro boj zblízka se řadí do několika širokých kategorií podle své vyváženosti a použití. Pokud se nějaké pravidlo zmiňuje o některé z těchto kategorií, platí zároveň i na všechny dovednosti uvnitř. „Šermířské zbraně“ tedy znamenají „všechny zbraně, které vyžadují dovednost Levoruční dýka, Rapír či Malý meč“.

šermířské zbraně Jedná se o lehké jednoruční zbraně, zpravidla podobné meči; dá se na nich tedy rozlišit jílec se zástitou a hlavicí a čepel. Šermířské zbraně poskytují vylepšený bonus k útoku při krytí — viz Útěk {druhá kniha, ?}. Navíc se postihy za dvě krytí stejnou rukou seškrťávají na polovinu (viz Krytí zbraní {druhá kniha, ?}).

Šermířské zbraně jsou lehké a nejsou koncipovány na krytí příliš těžkých zbraní; je proto možné, že se při krytí obzvláště hmotných zbraní prostě zlomí. Řemdihy se s nimi nedají krýt vůbec! Tento typ zbraní je výhodný pouze pro celkem pohyblivé jedince. Všechny útoky a kryty dostanou opravu rovnou tvému naložení násobenému mínus jednou (třeba Velké naložení dá -3 na zásah i na krytí).

Zbraně v této kategorii se ze sebe odvozují s -3 a odvozují se i z mečových dovedností tak, jak je psáno níže:

Levoruční dýka (OB / Průměrná) Sem patří zbraně, které by se normálně používaly dovedností Nůž nebo Jitte/Sai, ale jsou drženy ve „špatné“ ruce. S touto dovedností můžeš ignorovat postihy za užívání špatné ruky při obraně (útoky mají pořád -4) i -1 za krytí nožem. Pokud chceš nůž jako primární zbraň, použij dovednost Nůž. *Implicitní : Jitte/Sai - 4 či Nůž - 4.*

Rapír (OB / Průměrná) Jakýkoli dlouhý (aspoň metr) lehký meč určený k bodání. *Implicitní : Široký meč - 4.*

Šavle (OB / Průměrná) Sem přijdou lehké zbraně vhodné k sekání i bodání. Jezdecké šavle alias palaše jsou ovšem dost těžké, takže používají místo této dovednosti Široký meč. *Implicitní : Široký meč - 4 či Malý meč - 4.*

Malý meč (OB / Průměrná) Dovednost boje s krátkým (kratším než 1 metr) lehkým mečem určeným k bodání nebo s jednoruční krátkou holí (podobnou, jaké se používají v bojových uměních *arnis*, *escrima* a *kali*). *Implicitní : Krátký meč - 4.*

Řemdihy Řemdihy je jakákoli ohebná nevyvážená zbraň, jejíž hmotnost je soustředěna v hlavici. Skládá se zpravidla z topora, hlavice a řetězu, který je propojuje. Takovou zbraň se nedá krýt, pokud jsi s ní už útočil. Řemdihy mají díky řetězu ve zvyku omotávat se kolem štítu či zbraně napadeného; proto mají pokusy o jejich krytí štítem –2 a pokusy o jejich krytí zbraní –4. Šermířskými zbraněmi a noži se řemdihy vůbec krýt nedají! Neozbrojený bojovník se může sice řemdihy pokusit krýt, ale ke všem ostatním postihům za neozbrojené krytí dostane ještě –4.

Dovednosti v této skupině se ze sebe odvozují s –3.

Řemdihy (OB / Těžká) Jednoruční řemdihy, třeba nunchaku či tzv. morning star („ranní hvězda“). *Implicitní : Sekera/Palcát - 4.*

Obouruční řemdihy (OB / Těžká) Obouruční řemdihy. *Implicitní : Kusari - 4 nebo Obouruční sekera/palcát - 4.*

Úderové zbraně Úderová zbraň je jakákoli pevná nevyvážená zbraň s hmotností soustředěnou do hlavice. S takovými zbraněmi nelze krýt, byl-li s nimi konán tohotéž kola útok. Dovednosti v této kategorii se ze sebe odvozují s –3.

Sekera/Palcát (OB / Průměrná) Sem přijdou všechny krátké či středně dlouhé jednoruční úderové zbraně, třeba sekery, kyje, krumpáče, palcáty. *Implicitní : Řemdihy - 4.*

Obouruční sekera/palcát (OB / Průměrná) Dlouhé obouruční úderové zbraně, třeba baseballové pálky, bitevní sekyry a palice či válečná kladiva. *Dřevcová zbraň úderová - 4 či Obouruční řemdihy - 4.*

Dřevcové zbraně Dřevcové zbraně jsou dlouhé (zpravidla dřevěné) tyče, možná s nějakou hlavici. Tyto zbraně se skládají z ratiště (té dlouhé dřevěné součásti) a někdy i z hrotu či hlavice (toho kovového na konci). Všechny dřevcové zbraně vyžadují k použití dvě ruce.

Dřevcová zbraň úderová (OB / Průměrná) Všechny dlouhé (aspoň dvoumetrové) nevyvážené dřevcové zbraně s těžkou úderovou hlavici na konci. Sem patří tedy různé kúsy, halapartny, obouruční sekery a nesčetné další zbraně. Tyto zbraně se po útoku (ale nikoli po krytí) stanou nepřipravenými. *Implicitní : Kopí - 4, Hůl - 4 či Obouruční sekera/palcát - 4.*

Kopí (OB / Průměrná) Sem patří všechny dlouhé vyvážené dřevcové zbraně s hrotem určeným k bodání. Sem tedy přijdou třeba kopí, oštěpy, trojzubce a bodáky na puškách. *Implicitní : Dřevcová zbraň úderová - 4 či Hůl - 2*

Hůl (OB / Průměrná) Zde jsou všechny dlouhé vyvážené dřevcové zbraně bez hlavice. Tato dovednost mimo jiné využívá délky hole ke krytí, což ti dá +2 ke Krytu zbraní, pokud bojuješ zrovna holí. *Implicitní : Dřevcová zbraň úderová - 4 či Kopí - 2.*

Meče Meč je pevná zbraň opatřená čepelí s hrotem na bodání a ostřím vhodným k sekání. Všechny tyto meče jsou vyvážené a dá se s nimi útočit i krýt bez toho, aby se odpřipravily. Meč se skládá z jílce (ke kterému patří i zástita a hlavice) a čepele.

Široký meč (OB / Průměrná) Sem patří všechny vyvážené jednoruční zbraně opatřené čepelí v délce 60 až 120 cm — široké meče, jezdecké šavle (palaše) a další. Tato dovednost také pokrývá užití tyče či kyje stejné délky a jednoruční užití jedenapůlručního meče a dlouhého meče. *Implicitní : Silový meč - 4, Rapír - 4, Šavle - 4, Krátký meč - 2 či Obouruční meč - 4*

Silový meč (OB / Průměrná) Meče s energetickou „čepelí“. V zásadě jde o sci-fi zbraň vystřelující z jílce energetické paprsky na krátkou vzdálenost. *Implicitní : jakákoli dovednost Meče - 3.*

Jitte/Sai (OB / Průměrná) Jakákoli jednoruční zbraň podobná meči určená k zachytávání pevných zbraní. Zbraně Jitte/Sai jsou sestaveny k odzbrojování nepřítele a dávají tedy +2 na tvou stranu v Rychlém střetu, odzbrojuješ-li protivníka (viz Vyrázení zbraně {druhá kniha, ?}). Pokud se navíc pokoušíš odzbrojit nepřítele hned bezprostředně poté, co jsi kryl jeho ránu, nepotřebuješ před tím zasáhnout jeho zbraň. Prostě prohlás, že jdeš nepříteli odejmout zbraň a postupte si rovnou k

Rychlému střetu. To se pořád počítá jako útok. *Implicitní : Silový meč - 4, Levoruční dýka - 4 či Krátký meč - 3.*

Nůž (OB / Lehká) Jakákoli pevná zbraň složená z jílce a čepele kratší než 30 cm. Patří sem tedy všelijaké nože od kapesního až po Bowieův nůž. Nůž má krátkou čepel a špatně se s ním kryje; na krytí jím máš tedy -1 . *Implicitní : Silový meč - 3, Levoruční dýka - 3 či Krátký meč - 3.*

Krátký meč (OB / Průměrná) Jakákoli vyvážená jednoruční zbraň dlouhá 30 až 60 cm — kromě krátkého meče sem patří i jakýkoli kyj srovnatelné velikosti (třeba policejní obušek). *Implicitní : Široký meč - 2, Silový meč - 4, Jitte/Sai - 3, Nůž - 4, Šavle - 4, Malý meč - 4 či Tonfa - 3.*

Obouruční meč (OB / Průměrná) Jakákoli vyvážená pevná zbraň složená z čepele a jílce delší než 120 cm. Tato dovednost pokrývá i užití holí na způsob meče a obouruční použití jedenapůlručního a dlouhého meče. *Implicitní : Široký meč - 4 či Silový meč - 4.*

Bič Biče jsou ohebné zbraně zhotovené z řetězu, kůže, drátu či něčeho podobného. Bič může být dlouhý až sedm metrů — ale uvědom si, že bičem dlouhým dva metry a víc se nedá napadnout cíl stojící na sousedním či stejném poli a připravuje se dost pomalu. Bič má tendence se omotat kolem svého cíle, což z něj dělá skvělou zbraň pro odzbrojování a zamotávání nepřítele; jeho ohebnost ho ale činí dost neužitečným při krytí. Podrobnosti jsou u Zvláštních zbraní pro boj zblízka {druhá kniha, ?}. Dovednosti v této kategorii se ze sebe odvozují s -3 .

Silový bič (OB / Průměrná) Sem přijdou biče tvořené pouhou energií. Zpravidla se jedná o různá sci-fi zařízení, která vystřelují energii z bičisti (to je to, zač se zbraň drží), ale jsou možné i magické či psionicko-technické verze. Většina silových bičů není vhodná k zamotání nepřítele či odnímání jeho zbraně.

Kusari (OB / Těžká) Těžký řetěz nesený ve dvou rukách. *Implicitní : Obouruční řemdi - 4*

Jednovláknový bič (OB / Těžká) Bič vyrobený z drátu o tloušťce jedné molekuly a poté připojeného k bičisti.

Bič (OB / Těžká) Prostě obyčejný bič.

Jiné Některým zbraním se moc do zařazování nechce. Příkladem budiž třeba

Tonfa (OB / Průměrná) Tonfa je obušek opatřený na jedné straně kolmou rukojetí. Lze jej uchopit za nějaký konec a užít co standardní obušek, nebo jej lze uchopit za kolmou rukojeť. To umožní chránit si s ní předloktí, provádět údery za bod+1 drtivých škod a krýt se proti útokům ve rvačce na $\frac{\text{Tonfa}}{2} + 3$, zaokrouhleno dolů. Hod' si proti dovednosti, potřebuješ-li změnit úchop tonfy; pokud neuspěješ, trvá to celé kolo, jinak můžeš tonfu uchopit jinak jako volnou akci. Kritický neúspěch znamená, že svou zbraň omylem zahodíš! *Implicitní : Krátký meč - 3.*

Zbrojírství / ÚT †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 a Inženýr (stejný) - 4

Jedná se o schopnost stavět, upravovat a spravovat určitou třídu zbraní a zbrojí (nejedná se však o dovednost určenou k *navrhování*; k tomu je dobrý Inženýr {210}). Úspěšný hod ti umožní nalézt na zařízení ne zjevný problém, druhý takový pak zařízení spraví. Čas, který na to bude potřeba, záleží na P.J.

Musíš si vzít nějaký z následujících oborů:

bojové obleky Všechny typy bojové zbroje s pohonem. Jsou-li na zbrojích instalovány zbraně, pak se tento obor dokáže postarat i o ně.

zbroj těla Jakýkoli druh neinteraktivní osobní zbroje (ne štíty). Implicitní hodnotou může být na ÚT 1 také Kovář (Bronz) — 3, na ÚT 2 až 4 Kovář (Železo) — 3 a Strojník — 3 na ÚT 5 a vyšší.

silové štíty Jakýkoli druh silového či deflekčního štítu, ať už osobního či instalovaného na vozidle. Tato dovednost je ekvivalentní Opraváři elektroniky (Silovým štítům).

těžké zbraně Všechny zbraně užívané dovednostmi Těžké zbraně a Dělostřelba.

zbraně pro boj zblízka Všechny zbraně, které spadají pod dovednost Zbraň pro boj zblízka či Vrhací zbraň a k tomu všechny druhy štítů. Implicitní úroveň může nabývat taktéž v závislosti na ÚT i těchto hodnot : na ÚT 1 Kovář (Bronz) — 3, na ÚT 2 až 4 Kovář (Železo) — 3 a Strojník — 3 na ÚT 5 a vyšší.

střelné zbraně chladné Zbraně přenositelné jednou osobou z éry před střelným prachem — luky, kuše, praký apod.

ruční zbraně Všechny zbraně spadající pod dovednosti Paprskové zbraně a Palné zbraně. Na ÚT 5 a vyšší má implicitní úroveň rovnou i Strojníkovi — 5.

pancéřování vozidel Všechny typy opancéřovaných trupů vozidel.

Většina z těchto oborů se ze sebe odvozuje s -4 . Nad ÚT 4 není z hlediska implicitních úrovní žádná konexe mezi obory této dovednosti, které se zabývají zbrojí a obory, které se zabývají zbraněmi. Konkrétní technologie obsažené v daném oboru se liší s ÚT; tak třeba Zbrojířství (Ruční zbraně) může znamenat pistoli vystřel-a-zahod' na ÚT 4, opakovací ruční zbraně již s náboji v nábojnicích na ÚT 6, „chytré“ pěchotní zbraně na ÚT 8 a ruční paprskové zbraně na ÚT 10.

PJ by měl striktně udílet postihy za nezvyk {188}. Zbrojířství / ÚT 10 (Ruční zbraně) může pokrývat užití jak ručních paprskových zbraní, tak přenositelných elektromagnetických kolejnicových zbraní, ale užívání nějakého z nich, nejsi-li na něj zvyklý, ti dá -2 , dokud se neseznámíš se všemi rozdíly.

opravy -2 za předmět v tvém oboru, na který nejsi zvyklý (třeba plátová zbroj, jsi-li zvyklý na kroužkovky).
Opravy za vybavení {druhá kniha, ?}

Žebrání

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4, Vemlouvání se - 2 či Veřejné projevy - 3

Jedná se o umění účinného žebvání a vědomosti o tom, koho žádat o peníze, jak je žádat a jak se vyhnout opletačkám se zákonem. Haž si jednou za hodinu žebvání.

Uspěješ-li, získáš 2 \$ krát to, o kolik jsi uspěl. Pokud se ti zadaří kritický úspěch, můžeš dostat nějaký neočekávaný bonus navíc — třeba ti někdo pořídí večeři či ti dá nějaký užitečný či dobře prodatelný předmět (třeba kabát nebo nové boty). Pokud neuspěješ, nedostaneš nic. Kritický neúspěch znamená, že jsi byl fyzicky napaden či ses dostal do potíží s legislativou.

opravy Bonusy za Charisma {47}, $+3$ za Smutné oči {23}, -1 až -4 za Plachost {162}. Pokud chceš, můžeš si připočítat absolutní hodnotu svého bonusu za vzhled (nejsi-li Příšerný či Zastráující {22}). PJ může poskytnout bonus či postih podle toho, kolik lidí prochází kolem tebe pěšky.

Zednictví

IQ / Lehká

Implicitní : IQ - 4

Jedná se o schopnost stavět věci ze zdiva, cihel a kamene.

opravy Za vybavení {druhá kniha, ?}; -3 , provozuješ-li místo zednictví sama o sobě spíše jednoduchou formu inženýrství (vztyčení lešení, přesouvání velkých kamenných kvádrů apod.)

Znalec umění †

IQ / Průměrná

Implicitní : IQ - 5 a jiné

Tato dovednost reprezentuje erudované poznání umění a luxusních předmětů. Je důležitá pro všechny obchodníky s uměním, kritiky, lepší zloděje a možná i vůbec kohokoli, kdo chce vypadat civilizovaně. Úspěšný hod na tuto dovednost ti umožní předpovědět, co o daném uměleckém předmětu asi řeknou kritici, odhadnout, kolik asi vynesou, bude-li prodáván ($+1$ na Obchodníka na prodávání uměleckých děl pro každého s touto dovedností) a v neposlední řadě udělat dojem na kulturně vzdělané a ☺ (může dát $+1$ na Společenský takt nebo reakce, záleží na PJ).

Musíš si vzít nějaký obor. Do oborů patří třeba Tanec, Literatura, Hudba, Vizuální umění a Víno. Každý takový obor se odvozuje z dovedností, které jsou potřeba na studium či výrobu daného typu umění -3 ; Znalec umění (Literatura) má implicitní úroveň Literatura -3 , Básnictví -3 či Spisování -3 atd.

opravy Za kulturní obeznámenost {24}, -3 za Suchara {172}.

Znalost bylin

IQ / Velmi těžká

Žádná implicitní úroveň

Předpoklad : Přírodověda

Jedná se o schopnost vyrábět různé bylinné odvary a nápoje s magickými vlastnostmi — léčivé lektvary, nápoje lásky apod. Tato dovednost existuje pouze ve světech, kde existuje magie a tam funguje dost jako Alchymie {195}, snad jenom s tím rozdílem, že neumožňuje analyzovat nápoje, které se ti dostanou do rukou. Na druhou stranu, expert v této dovednosti bude s to automaticky nalézat různé druhy bylin různě po divočině, zatímco alchymista ke své práci vyžaduje vzácné a drahé materiály (alkahest, dračí krev, vzácné drahokamy, zlato).

Znalost podsvětí**IQ / Průměrná***Implicitní : IQ - 5*

Jedná se o schopnost vyjít dobře v nízké společnosti. Úspěšný hod ti umožní zjistit (mimo jiné), kde lze provozovat různé ilegální aktivity, kteří místní úředníci a jiné důležité osoby se dají uplatit a jakým množstvím peněz, popřípadě jak se spojit s místním podsvětím. Tyto informace lze získat třeba i pouhým položením dotazu Kontaktu {49}. Tato dovednost měří tvou schopnost nadělat si nová spojení tak, jak je třeba.

Každý hod na reakce provedený proti členům podsvětí nebo podobným může být nahrazen hodem na ovlivnění proti této dovednosti (viz Hody na ovlivnění {druhá kniha, ?}).

opravy +3, máš-li v dané oblasti výraznou reputaci, -3, jsi-li v oblasti zjevně nový, -3 za Neempatického {154}, -1 za Nechápe emoce {154}, -1 až -4 za Plachost {162}.

Znalost oblasti †**IQ / Lehká***Implicitní : IQ - 4 * či Geografie (Regionální) - 3 ***** : Implicitní hodnotu na IQ dostaneš pouze na místa, na kterých žiješ či jsi kdysi žil.**** : Geografickou implicitní hodnotu lze dostat až na obory od Oblasti výš*

Tato dovednost reprezentuje znalost lidí, míst a politiky v dané oblasti. Tuto dovednost zpravidla máš pouze pro oblast, kterou považuješ za svůj domov, ať už je to jedna farma či jedna sluneční soustava. Pokud můžeš nějak získat informace i o jiných oblastech, může PJ povolit nakoupení dalších dovedností pro další oblasti.

Pro běžné situace by PJ neměl hody na tuto dovednost vyžadovat; třeba nalézt kováře, nalézt hospodu, nalézt svůj vlastní dům, to je docela běžné, ale třeba nalézt kováře, který bude ochoten okovat tvého koně ve tři ráno nebo nalézt nejlepší místo kolem cesty, kam se položit zálohou, to už je zajímavější a hodu hodnější. Někaké tajné a obskurní informace mohou dát na tuto dovednost postih, vyžadovat Skryté vědění {241} nebo nebýt dostupné. Třeba Znalost oblasti (Washington, D. C.) ti sice poskytne aktuální pozici ruského velvyslanectví, ale nikoli momentální pozici úkrytu agentů KGB.

Informace, které může tato dovednost poskytnout, se často překrývají s dovednostmi jako jsou Aktuality, Geografie, Přírodověda a Znalosti podsvětí. Rozdíl je pouze ten, že Znalost oblasti funguje jen v jedné oblasti; víš, jak se tady zachová tygr nebo šéf nějakého gangu, ale to neznamená, že dokážeš obecně odhadovat chování tygrů či šéfů gangů.

Tuto dovednost si můžeš vzít pro jakkoli velké území. Čím větší je, tím obecnějšími se tvé znalosti stanou. Skoro každý ovšem bude mít Znalost oblasti alespoň nějakého druhu. Zde jsou nějaké:

sousedství Pro město : obyvatelé a budovy několika městských bloků, pro venkov : obyvatelé, terén, vodní toky a tůčky, flóra a fauna, popřípadě místa důležitá pro vedení osobního boje na území o velikosti třeba několik málo stovek hektarů.

vesnice / městečko Důležití obyvatelé a důležitá místa, všechny veřejné budovy a většina domů.

město Všechny důležitá místa, ulice, obyvatelé apod.

oblast Menší národ. Obecná znalost většiny obyvatel a dosti měst, politických záležitostí a většiny obyvatel se Společenským postavením 5 a vyšším.

národ Umístění důležitých měst a míst, znalosti důležitých zvyků, etnických skupin a jazyků (rozhodně ale ne na expertní úrovni), informace o lidech se Společenským postavením 6 a vyšším, obecné pochopení ekonomické a politické situace.

planeta Jako národ, ale obecnější. Znalost lidí pouze se Společenským postavením 7 a vyšším.

meziplanetární stát Umístění důležitých planet, obeznámenost s důležitými rasami (nikoli na expertní úrovni), celkové pochopení ekonomické a politické situace.

galaxie Umístění hlavních měst meziplanetárních států a domovských světů důležitých ras, obecné znalosti o důležitých rasách a osobách se Společenským postavením 8 a vyšším, obecné pochopení vztahů mezi meziplanetárními státy.

Větší území se nenabízí; Znalost takové oblasti by byla tak obecná, že by byla k nepotřebě.

Implicitní úroveň IQ - 4 se uplatní pouze na třídy, o kterých jsi měl šanci nasbírat potřebné informace. Lovce z ÚT 0 by měl takovou implicitní úroveň nejvýše na „vesnici / městečko“, zatímco středoškolák z ÚT 8 bude mít tuto implicitní úroveň pro celou Planetu.

V některých herních světech mohou existovat obory této dovednosti i pro paralelní reality a jiné dimenze — Znalost oblasti (Kyberprostor), Znalost oblasti (Říše snů) apod. Jak se naloží s takovými dovednostmi, je na PJ.

Prostorové a časové umístění

Dovednosti jako Znalost oblasti, Aktuality (Regionální) {195}, Geografie (Regionální) {207} a Historie {208} vyžadují specifikaci prostorů a časů, jichž se mají týkat. Ve skutečnosti není tento druh znalosti nikdy omezen docela přesně a rozlévá se i do oborů okolo. Pokud se tedy chceš pokusit použít dovednost mimo svůj obor, utrpíš postihy, a zde si můžeš přecíst, jak spočítat, jak velké budou.

Vzdálenost

Pro území, která jsou daleko od tvého domova se použijí Opravy za dlouhou vzdálenost {278}. Rychlost, kterou se k tobě budou dostávat nové zprávy i ze vzdálenějších oblastí, se bude neustále zvyšovat s ÚT a novými vynálezy : tiskem, telefonem, televizí, počítačem atd. Aby se odrazily tyto technologické pokroky, může si PJ na ÚT 5 a vyšší hodit proti ÚT+1 (tedy 9 a méně na ÚT 8) a povede-li se mu hod, znamená to, že znáš potřebné informace z televize, Internetu apod., což znamená, že můžeš ignorovat veškeré postihy za vzdálenost (PJ může použít stejný mechanismus, má-li se zjistit, jestli reputace určité osoby platí i daleko od její domova).

Čas

Čas je zpravidla důležitý leda pro Historii — ale může se použít i pro Znalosti oblasti v hře, kde lze cestovat časem, popřípadě pokud někdo byl hodně dlouho mimo danou oblast. Opět se použijí Opravy za dlouhou vzdálenost {278}, ale místo mil se užijí roky. Za každý bod rozdílu v ÚT se oprava za čas zdvojnásobí (změna o dvě ÚT tedy znamená $\times 4$ atd.) Tak se odráží změna společnosti pokaždé, když jsou objeveny zásadní technologie.

Třídy oblastí

Jsou definovány u Znalosti oblasti (sousedství, vesnice / městečko atd.) Tyto třídy začnou být důležité až v kampaních, kde se hodně cestuje. Nyní budeme chvíli předpokládat, že menší území jsou obsažena ve větších. Pokud ses specializoval na větší prostor a nyní chceš informace o menším uvnitř něj, je oprava rovna $-1 \cdot 2^{\text{počet přeskročených stupňů}}$, takže pro rozdíl jedné třídy -2 , pro dvě -4 atd.

Pokud sis vzal jako obor menší území a chceš informace o větším území, platí oprava -2 za stupeň rozdílu.

Příklad : Někdo se Znalostí oblasti (Země) bude mít -8 na to, že bude znát starostu Los Angeles, zatímco někdo se Znalostí oblasti (Los Angeles) bude mít -4 na to, že bude vědět, kde je Mount Rushmore a -10 na to, že bude vědět, kde je ve Washingtonu Knihovna kongresu; Knihovna kongresu má spíš co do činění s Washingtonem než se Spojenými státy jako takovými, takže je lepší to vyřešit pomocí oprav za vzdálenost.

V nastavení, kde je více rovin existence, může Znalost nějaké oblasti fungovat v jedné takové rovině a fatálně selhat v druhé. PJ se rozhodne sám, jakých oprav se dočkáš, budeš-li se snažit aplikovat na jeho San Francisco to, co znáš ty o tom svém ☺

Zpěv**ZD / Lehká**

Implicitní : ZD - 4

Jedná se o schopnost zpívat uchu lahodícím způsobem. Úspěšný hod znamená, že se tvůj pěvecký výstup publiku líbil.

opravy Za jazyk {25}, *if you are singing in foreign language* *, -2 , pokud obecnost jazyku nerozumí, $+2$ za Hlas {46}, -2 za Koktání {150}.

* (zpíváš-li v cizím jazyce ☺.)

Zpracování kůže**OB / Lehká**

Implicitní : OB - 4

Jedná se o schopnost pracovat s kůží a vyrábět z ní opasky, sedla, zbroje a jiné rozličné předměty. Úspěšný hod ti umožní spravit porouchaný kožený předmět či vyrobit nový. S IQ si můžeš na dovednost házet, pokud se snažíš navrhnout předměty, které jsou spíš umělecké než funkční.

opravy Za vybavení {druhá kniha, ?}, $+1$ za každou úroveň Vysoké manuální zručnosti, -3 za každou úroveň Nemotorného.

Zvedání**ZD / Průměrná**

Žádná implicitní úroveň

Jedná se o trénink ve využívání síly tak, abys mohl uzvednout co nejvíc a co nejučinněji. Haž si jednou za každé zvedání. Pokud uspěješ, můžeš si pro daný případ zvýšit ZZ o tolik procent, kolik je pětinašobek toho, o kolik jsi uspěl. Tento dočasný bonus nemá žádný vliv na nosnost ani zátěž. Viz Zvedání a pohyb věcmi {druhá kniha, ?}.

4.11 Techniky

Někdo z vás (nebo váš PJ) může chtít mít způsob, jak vylepšit vaše schopnosti určitým způsobem bez toho, aby se zvyšovala úroveň dovednosti samé. To je realistické — lidé se prostě učí nějakou dovednost a uvnitř ní protěžují některé věci na úkor jiných — ale zároveň to dělá hru (a osobní deníky) složitější. Celá následující sekce je tedy čistě nepovinná.

Technika je něco, co sice patří do určité dovednosti, ale dá se to cvičit naprosto nezávisle na této hlavní dovednosti. Jedná se tedy o určitou akci, která je pokryta mateřskou dovedností, kterou lze cvičit odděleně od ní. Pozor! Není to nepovinný obor {188}, protože ten pokrývá teorii, nikoli druhy akcí. Techniky jsou dost podobné dovednostem, ale je tam pár důležitých rozdílů.

4.11.1 Tvorba technik

K vytvoření techniky je zapotřebí provést šest kroků. Tyto kroky si ukážeme na dvou příkladech. Dokonce i ti, kdo chtějí používat pouze vzorové techniky, by si je měli přečíst, protože se u nich vysvětluje, jak celý tento mechanismus funguje.

Koncept a název

Rozhodni se, co chceš, aby technika dělala, zatím pouze obecně, a vymysli jméno, které ji bude dobře popisovat.

příklad I Jak obyčejný foťák, tak filmová kamera vyžadují Fotografování {206}. Fotograf by mohl zvlášť studovat použití filmové kamery a tak se zbavit -3 na její použití; proto bude „Filmová kamera“ jednou z vhodných technik pro Fotografování.

příklad II Karate {213} pokrývá jak použití kopů, tak použití úderů. Některý karatista by si mohl dát obzvláštní práci s tréninkem kopů, čímž by odboural -2 , které tam je. „Kopání“ může tedy být technikou Karate.

Technika nikdy nepokrývá základní akce spojené s dovedností. Třeba platí, že Úder není technikou pro Boxování, které je celé jenom o úderech. Pokud chceš dosáhnout lepších výsledků v základní činnosti, navyš dovednost samotnou.

Předpoklady

Dovednost, ke které technika patří, je automaticky jedním z předpokladů techniky; to znamená, že abys mohl mít k nějaké dovednosti techniku, musíš mít v dané dovednosti alespoň jeden bod. Pokud činnost techniky pokrývá více dovedností, stačí mít jednu z nich. Mateřská dovednost je zpravidla jediným předpokladem techniky, ale pokud se jedná o něco dost složitějšího, PJ může přidat další požadavky na nějaké výhody či dovednosti.

příklad I Předpokladem techniky Filmová kamera je dovednost Fotografování.

příklad II Předpokladem ke Kopání může být Karate i Rvačky, protože kopat ti umožní obě dovednosti.

Implicitní úrovně a obory

Technika se vždy odvozuje z některého ze svých předpokladů. Běžné bývá, že postih u implicitní úrovně je roven opravě za daný výkon tak, jak je to popsáno u dovednosti nebo někde jinde. Samozřejmě může být i více definic implicitní úrovně. Pokud technika nabízí výběr implicitních hodnot, musí ti, kdo se tuto techniku učí, určit, ze které dovednosti techniku odvozují.

příklad I Dovednost Fotografování říká, že použití filmové kamery znamená -3 . Z toho plyne, že Filmová kamera má implicitní úroveň rovnu Fotografování -3 .

příklad II Kopání s -2 k dovednosti umožňuje Karate a Rvačky; implicitní hodnota Kopání tedy bude jak Rvačky -2 , tak Karate -2 . Ti, kdo používají implicitní hodnotu Rvaček si musí napsat, že mají Kopání (Rvačky) a ti, kdo jdou od Karate, musí psát Kopání (Karate).

Úroveň obtížnosti

Techniky mají pouze dvě úrovně obtížnosti: Průměrnou a Těžkou. Činy, u kterých platí, že selhání při pokusu o ně znamená těžké negativní následky nebo takové činy, které povolují pouze jeden pokus, jsou Těžké; zbytek je Průměrný. Úroveň obtížnosti ovlivňuje cenu techniky — viz Tabulku cen technik.

příklad I Užití filmové kamery není životu nebezpečné, a pokud se ti záběr nepovede, můžeš to zkusit podruhé; proto je Filmová kamera pouze Průměrnou technikou.

příklad II Oproti tomu, pokud kopeš a nepovede se ti to, můžeš se dostat do nevýhodné pozice nebo sebou seknout k zemi, což může znamenat poměrně zajímavý obrat v běhu událostí boje. Kopání je tedy Těžkou technikou.

Maximální úroveň

I nejlepší trénink tě stejně dokáže posunout jen na určitou hranici; někdy prostě budeš muset jít a naučit se i nové teoretické znalosti. To se odrazí pomocí maximální úrovně, která u technik bývá určena. Jakmile dosáhneš této úrovně, nesmíš si vzít další, dokud nevylepšíš matečnou dovednost tak, že budeš mít u techniky opět místo na další vylepšování. Pro techniku, která pokrývá důležitou součást dovednosti, platí většinou, že úroveň techniky nesmí překročit úroveň dovednosti. Techniky zabývající se okrajovějším užitím dovednosti mohou mít maximální úroveň vyšší nebo žádnou.

příklad I Dobrodruh klidně může udělat kariéru jako filmový kameraman bez toho, aby tím nějak narušil rovnováhu světa. Proto můžeme klidně nechat konec techniky Filmová kamera otevřený a maximální úroveň nechat bez omezení.

příklad II Kopání je oproti tomu mocným útokem a je to jeden z hlavních důvodů pro koupi Karate nebo Rvaček; proto určíme, že úroveň Kopání nesmí překročit úroveň předpokladu.

Popis

Do popisu techniky se hodí shrnout všechna pravidla, která se jí týkají. Tato pravidla či odkazy na ně zpravidla lze nalézt v popisech předpokladů

příklad I O Filmové kameře se toho nedá moc říct — umožňuje ti používat filmovou kameru tak, jak je popsáno u Fotografování

příklad II Kopání činí o jedno poškození víc než úder a pokud mineš, musíš uspět v hodu na OB nebo upadnout na zem. Minimálně tato pravidla by se měla zmínit v jakémkoli popisu Kopání.

4.11.2 Nákup a vylepšování technik

Nákup technik je hodně podobný nákupu dovedností — bodová cena záleží na obtížnosti a zamýšlené relativní úrovni — ale jsou tu dva rozdíly. Úroveň techniky určuješ vzhledem k její implicitní hodnotě a její cena se určuje pomocí Tabulky ceny technik a nikoli Tabulky ceny dovedností.

Chceš-li techniku vylepšit, zaplať bodový rozdíl mezi tvou aktuální a žádanou úrovní; zde to funguje stejně jako u dovedností. Platí také, že stejně jako se dovednosti vylepší automaticky, vylepší-li se jejich základový atribut, se i technika vylepší automaticky, vylepší-li se její základová dovednost. Máš-li třeba Karate 15 a Kopání 15 a zvýšíš-li Karate na 16, Kopání se zvýší také na 16, bez nutnosti cokoli platit.

K použití techniky si ji nemusíš kupovat; pokud znáš matečnou dovednost (máš v ní aspoň bod), můžeš užívat všechny techniky, které k ní existují, na implicitní úrovni. Jelikož ale chceme mít osobní deníky a nikoli vědecké čmrkanice, že ano, budeme si poznamenávat pouze techniky, které ovládáme na úrovni lepší než implicitní.

Úroveň techniky	Průměrná	Těžká
impl	0	0
impl+1	1	2
impl+2	2	3
impl+3	3	4
impl+4	4	5
další +1	+1 bod	+1 bod

Pozor! Většina dovedností má definovanou maximální úroveň! Například technika, která „nesmí překročit úroveň předpokladu“ a která má implicitní úroveň dovednost – 5 končí na impl+5.

4.11.3 Používání technik

Techniky fungují docela jako dovednosti : háže se proti nim na úspěch (viz kapitolu 10). Pokud není řečeno jinak, je technika opravena stejně, jako by byla opravena její mateřská dovednost. Stejný výsledek mají kritické úspěchy a kritické neúspěchy.

4.11.4 Příklady bojových technik

Techniky se rozhodně nejčastěji používají v boji. Stejně jako má čaroděj svoje kouzla, může mít válečník svoje triky, a ty jsou reprezentovány právě technikami. Pokud má bojová technika více implicitních hodnot, musíš si vzít na techniku obor podle dovednosti, ze které jsi techniku odvodil. Pokud se třeba naučíš techniku pro Sekeru/Palcát, nedostaneš žádné zvláštní možnosti pro použití Širokého meče.

Techniky označené hvězdičkou ★ nejsou příliš realistické. PJ je může chtít omezit pouze na kinohry nebo na postavy, které jsou Mistry zbraní {56} či Vycvičeny mistrem {103}.

Úchop ruky

Průměrná

Implicitní : Judo či Zápasení

Předpoklady : Judo či Zápasení. Nesmí přesáhnout dovednost+4.

Tato technika ti umožňuje zlepšit tvou účinnost v dovednosti Judo či Zápasení pro účely všelijakých úchopů ruky. Pro detaily viz Úchop ruky {druhá kniha, ?}.

Kop vzad

Těžká

Implicitní : Karate - 4

Předpoklady : Karate. Nesmí překročit Karate.

Tato technika ti umožní napadnout kopem někoho přímo za tebou bez toho, aby ses k němu otáčel čelem. Tato technika ale není žádný senzor; pro její užití musíš nejdřív vědět, že za tebou je nepřítel! Haž si proti této technice na zásah kopem vzad. Jinak se tento zvláštní kop vyhodnotí jako kop obyčejný.

Celé kolo po pokusu o kop vzad jsou všechny tvoje aktivní obrany sníženy o 2.

Rdoušení

Těžká

Implicitní : Judo - 2 či Zápasení - 3

Předpoklady : Judo či Zápasení. Nesmí překročit matečnou dovednost.

Tato technika ti umožňuje odkoupit -2 u Judo či -3 u Zápasení, používáš-li pravidla popsaná pod Rdoušením {druhá kniha, ?}.

Odzbrojování

Těžká

Implicitní : Předpoklad - 0

Předpoklady : Jakákoli dovednost neozbrojeného boje či Zbraně pro boj zblízka. Nesmí překročit matečnou dovednost+5.

Pokud znáš tuto techniku na úrovni vyšší než implicitní, můžeš ji použít pokaždé, když útočíš matečnou dovedností s cílem někoho odzbrojit (viz Údery do zbraní {druhá kniha, ?}). Pokud máš třeba Široký meč 14 a Odzbrojování (Široký meč) 17, odzbrojuješ, jako bys měl Široký meč 17.

Útok dvěma zbraněmi ★

Těžká

Implicitní : Předpoklad - 4

Předpoklady : Jakákoli dovednost jednoruční Zbraně pro boj zblízka. Nesmí překročit matečnou dovednost.

Lze se naučit i v realistické kampani pro Palné zbraně (Pistoli).

Pokud normálně útočíš dvěma zbraněmi naráz mimo Vše do útoku, dostaneš -4. Tato technika tento nepříjemný postih odkupuje (Toto platí pouze pro útok dvěma zbraněmi; pro jiné snižování -4 na „špatnou“ ruku použij Bojový výcvik levé ruky {267}). Pro podrobná pravidla viz Útoky dvěma zbraněmi {druhá kniha, ?}.

Rána loktem

Průměrná

Implicitní : Rvačky - 2 či Karate - 2

Předpoklady : Rvačky či Karate. Nesmí překročit matečnou dovednost.

Tato technika ruší -2 za ránu loktem. Pro více informací viz Ránu loktem {druhá kniha, ?}

Klamný výpad

Těžká

Implicitní : Předpoklad - 0

Předpoklady : jakákoli dovednost neozbrojeného boje či Zbraně pro boj zblízka. Nesmí překročit matečnou dovednost+4.

Ovládáš-li tuto techniku na lepší než implicitní úrovni, můžeš její úroveň použít pokaždé, když se pokoušíš o Klamný útok {druhá kniha, ?}. Pokud máš tedy Široký meč 14 a Klamný výpad (Široký meč) 16, klamné útoky podnikáš, jako bys měl Široký meč 16.

Lámání prstů**Těžká***Implicitní : Úchop ruky - 3**Předpoklady : Úchop ruky. Nesmí překročit Úchop ruky.*

Tato technika ti umožní uchopit prsty protivníka a bolestivě je poškodit. Funguje to stejně jako Úchop ruky {druhá kniha, ?}, až na to, že všechno poškození jde do ruky, kterou lze porouchat mnohem snáze než paži.

Boj na zemi**Těžká***Implicitní : Předpoklad - 4**Předpoklady : jakákoli dovednost neozbrojeného boje či Zbraně pro boj zblízka. Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato technika ti umožní odkoupit -4 za útok, ležíš-li na zádech. Pokaždé, když chceš útočit ze země, použij úroveň této dovednosti. Máš-li třeba Zápasení 14 a Boj na zemi (Zápasení) 13, můžeš popadnout nepřítele ze země na 13.

Pokaždé, když se musíš bránit a ležíš při tom na zádech, můžeš si hodit proti úrovni této techniky. Pokud uspěješ, oprava k obraně se z -3 zlepší na -1 !

Jízdní lukostřelba**Těžká***Implicitní : Luk - 4**Předpoklady : Luk a Ježdění. Nesmí překročit Luk.*

Tato technika ti umožní používat účinně luk i z koňského hřbetu. Tvoje účinná úroveň Luku nesmí při počítání postihů za střelení z koně nikdy klesnout pod úroveň tvé Jízdní lukostřelby. Pokud bys tedy měl Luk 13 a Jízdní lukostřelbu na 11, postihy, které bys získal za střelbu z koňského hřbetu, by tvůj Luk nikdy nemohly snížit pod 11. Proti dalším opravám tě tato technika ale pochopitelně neochrání.

Kop z výskoku**Těžká***Implicitní : Karate - 4**Předpoklady : Karate. Nesmí překročit Karate.*

Tato technika ti umožní vyskočit do vzduchu a v nejvhodnější chvíli nakopnout nepřítele. Tak zvýšíš jak dosah svého kopu, tak jeho nebezpečnost. Jedná se o sice efektní, ale dost nebezpečný pohyb! Na zásah takovým kopem si haž proti Kopu z výskoku. Pro tento útok si můžeš přidat jeden metr k dosahu a $+2$ k poškození; cíl se kryje s -2 . Pokud se ale mineš cíle nebo se cíl ubrání, musíš úspěšné hodit na OB -4 či Akrobacii -2 nebo spadnout na zem. Ať už je výsledek jakýkoli, budeš mít po použití Kopu z výskoku -2 na všechny svoje aktivní obrany.

Kopání**Těžká***Implicitní : Rvačky - 2 či Karate - 2**Předpoklady : Rvačky nebo Karate. Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato technika vylepšuje tvoji schopnost kopat. Kop působí bod $+0$ drtivých škod. Na určení bonusu ke škodám se použije Karate nebo Rvačky. Pokud se ti kop nezdaří, můžeš si místo na OB házet na Kopání. Každopádně, neuspěješ-li, spadneš na zem.

Úder kolenem**Průměrná***Implicitní : Rvačky - 1 či Karate - 1**Předpoklady : Rvačky nebo Karate. Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato technika odstraňuje -1 za útok kolenem; viz Rána kolenem {druhá kniha, ?}.

Lámání vazů**Těžká***Implicitní : SL - 4**Nesmí překročit SL+3.*

Tento útok hrubou silou spočívá v uchopení krku oběti a rychlém zkroucení jejího krku s úmyslem zlomit jí vaz — viz Zlom vaz a končetinu {druhá kniha, ?}. Narozdíl od většiny technik je implicitní hodnota této dovednosti založena na SL, nikoli na dovednosti. Zápasení poskytuje obvyklé bonusy na SL.

Bojový výcvik levé ruky**Těžká***Implicitní : Předpoklad - 4**Předpoklady : nějaká dovednost Zbraně pro boj zblízka. Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato dovednost ti umožní odkoupit -4 na používání „špatné ruky“ u jedné konkrétní dovednosti se zbraní pro boj zblízka. Úroveň této techniky se používá místo matečné dovednosti pokaždé, když útočíš nebo kryješ svou špatnou rukou. Máš-li tedy Rapír 14 a Bojový výcvik levé ruky (Rapír) 14, budeš moci kryt levou i pravou rukou na stejné úrovni.

S povolením PJ se lze tuto dovednost naučit i pro jakoukoli jinou na OB založenou dovednost, která ke svému výkonu vyžaduje jen jednu ruku.

Nech si svou zbraň**Těžká***Implicitní : Předpoklad**Předpoklady : nějaká dovednost Zbraně pro boj zblízka. Nesmí překročit matečnou dovednost+5.*

Pokud tuto techniku ovládáš na implicitní úrovni, můžeš ji použít místo matečné dovednosti, pokud se tě někdo snaží odzbrojit (viz Údery do zbraní {druhá kniha, ?}). Pokud máš třeba Hůl 13 a Nech si svou zbraň (Hůl) 16, odoláváš pokusům o odzbrojení, jako bys měl Hůl 16.

Tuto techniku se lze naučit i pro střelné zbraně, třeba luky či palné zbraně. V tom případě je implicitní úroveň OB a technika nesmí překročit OB+5.

Podrážení nohou**Těžká***Implicitní : Předpoklad - 3**Předpoklady : Dřevcová zbraň úderová, Kopí či Hůl. Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato technika ti umožňuje podrazit nepřítele nohy pomocí dřevcové zbraně. Na zásah si haž proti této technice; cíl se může bránit jako obvykle. Pokud neuspěje, háže se Rychlý střet tvé SL či Podrážení nohou proti SL či OB oběti (v obou případech použij vyšší z obou). Pokud oběť prohraje, spadne na zem (pokud se jí nepodaří hod na Akrobacii - 5, který, zdaří-li se, jí umožní provést nějaká salta a otočky a dopadnout na nohy).

Provozovatelé bojových umění tomu mohou říkat třeba „zametací kop“. Funguje to úplně stejně, až na to, že se místo dřevcové zbraně používá noha a implicitní hodnota je Judo - 3, Karate - 3 či Sumo - 3.

Vířivý útok ***Těžká***Implicitní : Předpoklad - 5**Předpoklady : Široký meč, Hůl či Obouruční meč. Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato technika ti nabízí zvláštní variantu pro Vše do útoku, a to útok, kterým napadneš všechny kolem sebe s přímo bleskovou rychlostí. Pokud tuto techniku použiješ, už nesmíš v tom kole dělat nic jiného, nezávisle na tom, jak skvělý či rychlý jsi. Jelikož se jedná o Vše do útoku, nebudeš mít v daném kole žádné aktivní obrany — viz Vše do útoku {druhá kniha, ?}

Pokud provedeš vířivý útok, zůstáváš ve svém poli a napadneš všechny nepřátele v okruhu jednoho metru. Musíš je napadat popořadě buď po, nebo proti směru hodinových ručiček — to je na tobě. Každý tvůj útok musí znamenat pouze máchnutí zbraní — bodat nelze. Také není možné kombinovat tuto techniku s jinými technikami (jako Odzbrojování) ani s kinoherními dovednostmi (třeba Mocným úderem). Zásahovou plochu, do které cíl ránu eventuálně obdrží, určí náhodně a pak si hoď normálně na útok (sem započítej postih za náhodně zvolenou zásahovou plochu), na obranu a na škody; potom se vyhodnotí další, a tak dále, dokud jsou k dispozici ještě nějaké nevyhodnocení protivníci. Pokud při některém útoku zaznamenáš kritický neúspěch (nebo nepřítel zaznamená kritický úspěch), znamená to, že všechny další útoky v tom kole daným útokem počínaje jsou automaticky kriticky neúspěšné a za každý z nich si musíš hodit 3k a určit účinky podle Tabulky kritických neúspěchů v boji zblízka {druhá kniha, ?}.

Po provedení vířivého útoku se můžeš natočit čelem k libovolné z šesti stran hexu, v němž stojíš.

4.11.5 Příklady nebojových technik

Skoro jakýkoli úkol, který vyžaduje hod na dovednost s nějakým postihem, může dostat techniku, která jej toho postihu bude zbavovat. Samozřejmě lze ale přiložit i jiné, zajímavější účinky, než jen odkoupení postihu na dovednost.

Napodobování**Těžká***Implicitní : Mimikry (Řeč) - 3**Předpoklady : Mimikry (Řeč). Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato technika ti umožní skrze trénink zlepšit svou schopnost hlasově napodobovat určitou osobu, čímž na její napodobování odkoupíš −3. Pro každou osobu se jedná o zvláštní techniku.

Zachraňování**Těžká***Implicitní : Plavání - 5**Předpoklady : Plavání. Nesmí překročit matečnou dovednost.*

Tato technika reprezentuje zvláštní výcvik v zachraňování tonoucích a zbavuje tě −5, kterými je normálně tento úkon zatížen. Pro podrobná pravidla viz Zachraňování života {druhá kniha, ?}.

Filmová kamera**Průměrná***Implicitní : Fotografování - 3**Předpoklady : Fotografování.*

Tato technika je běžná zvláště u profesionálních kameramanů. Umožňuje totiž odstranit −3 za používání filmové kamery dovedností Fotografování.

Vyzvednutí ze vzduchu**Těžká***Implicitní : Pilotování - 4**Předpoklady : Pilotování. Nesmí překročit Pilotování*

Tato technika ti jako pilotu umožňuje bez přistání sbírat ze země předměty, které jsou vybaveny speciálním aparátem. Před samotným vyzvednutím musí někdo na zemi úspěšně hodit na svoje Nakládání (to symbolizuje řádné upevnění aparátu k předmětu) a ty pak musíš hodit na svoje Vyzvednutí ze vzduchu. Jeden takový pokus může zabrat až 2k hodin. Při neúspěchu na kterékoli ze stran se buď vyzvednutí nezdaří, nebo sice k vyzvednutí dojde, ale získané předměty budou poškozeny. Kritický neúspěch na některé ze stran značí, že předměty byly během vyzvedávání zničeny (nebo kriticky zraněny, byly-li živé).

Šplhání po provaze**Průměrná***Implicitní : Šplhání - 2**Předpoklady : Šplhání. Nesmí překročit Šplhání.*

Normálně je šplhání po volném provaze zatíženo opravou −2 (viz Šplhání {druhá kniha, ?}). Tato technika tě tohoto postihu zbaví.

Protikladná technika, Sjíždění po provaze, má implicitní úroveň Šplhání − 1 a může dosáhnout hodnoty až Šplhání+3. Je to přece jenom o dost jednodušší než jakékoli šplhání!

Lezení**Těžká***Implicitní : Šplhání - 3**Předpoklady : Šplhání. Nesmí překročit Šplhání.*

Tato technika ti umožní eliminovat část opravy −3 za šplhání po celkem hladkém svislém povrchu, třeba vnější stěně zdi (viz Šplhání {druhá kniha, ?}).

Nastav past**Těžká***Implicitní : Výbušniny (Demolice) - 2**Předpoklady : Výbušniny (Demolice). Nesmí překročit Výbušniny (Demolice)*

S patřičným studiem, které je reprezentováno touto technikou, můžeš připravovat i pasti s výbušninami na kontakt bez běžného −2. Tuto techniku často používají všelijací zabijáci, commandos, špehové apod.

Vyklouznutí z pout**Těžká***Implicitní : Únik z pout - 5**Předpoklady : Únik z pout. Nesmí překročit Únik z pout.*

Tato technika představuje studium určité sestavy triků na vyklouznutí z různých druhů pout. Pro každý druh pout běžně užívaný ve vašem světě se jedná o samostatnou techniku.

Práce po hmatu**Těžká**

Implicitní : Otvírání zámků - 5

Předpoklady : Otvírání zámků. Nesmí překročit Otvírání zámků.

Otvírání zámků má normálně v případě, že musíš pracovat po hmatu, -5, ale pokud jsi v tom cvičen (a tento výcvik představuje právě tato technika), stane se takový postup tvou druhou přirozeností.

PJ může tuto techniku povolit i pro jiné zajímavé dovednosti, pro které to dává smysl — třeba pro Výbušniny či Pasti...

Kapitola 5

Magie

Tato pravidla mají smysl pouze pro čaroděje a pouze ve světech, kde magie existuje a je funkční. Pokud tedy nevytváříš čaroděje pro magická nastavení, můžeš tuto kapitolu bez úhony přeskočit.

Magie je mocná síla, kterou se manipuluje pomocí dovedností zvaných *kouzla*. Sesíláním těchto kouzel může čaroděj užít magickou energii, tak řečenou *manu*, k vyprodukování téměř jakéhokoli účinku. V některých nastaveních se jedná o umění balancovat na ostří nože, v jiných se magie rovná precizní vědě.

Ti nejlepší z kouzelníků mají již vrozenou schopnost učit se a užívat magii. Tento vrozený talent je reprezentován výhodou Magie {54}. Kdokoli, kdo má aspoň nějaký stupeň Magie, je nazván „čarodějem“. V mnoha nastaveních platí, že magii mohou užívat pouze čarodějové, ale ne ve všech; ve všech světech jsou ale čarodějové v magii lepší než ne-čarodějové.

Slovníček

čaroděj : Kdokoli s výhodou Magie {54}

cíl : Předmět, osoba či místo, na které je kouzlo sesláno.

energie : Prostředek placení kouzel. Může dle tvého výběru představovat buď Žt, nebo BÚ; v některých nastaveních ale může být vše jinak.

kniha kouzel (grimoár) : Seznam kouzel, které znáš.

kouzelník : Uživatel magie, ať už je čarodějem či nikoli.

kouzlo : Dovednost, která, je-li úspěšně užita, vyprodukuje nějaké magické účinky.

kouzlo střely : Kouzlo, které pouze vyrobí magickou střelu, kterou ještě musíš vrhnout na daný cíl.

kouzlo útoku zblízka : Kouzlo, které „nabije“ tvou ruku nebo tvou hůl nebezpečnou energií, která se vybije do prvního cíle, který napadneš rukou/holí.

Magie : Výhoda představující vrozené nadání pro magii {54}.

mana : Všudypřítomná energie, se kterou pracují kouzla. Různé oblasti či světy mívají rozdílnou úroveň many; viz Manu {271}.

očarování : Kouzlo, které slouží k výrobě trvalých magických předmětů. Viz Magické předměty {druhá kniha, ?}.

odolání : Některá kouzla účinkují až poté, co překonají vnitřní obranu cíle. Cíl tedy dostane *hod na odolání*

předpoklady : Požadavky, které musí být splněny před tím, než se naučíš dané kouzlo. Funguje to úplně stejně jako u dovedností.

přerušit : Zastavit sesílání kouzla v jeho průběhu.

sesílatel : Osoba, která dotyčné kouzlo seslala.

škola : Skupina kouzel, která jsou si podobná a používají stejný prostředek k dosažení účinku — oheň, léčení apod.

třída : Skupina kouzel, která používají stejná zvláštní pravidla; třeba již zmíněná Kouzla střel a Kouzla útoku zblízka.

účinná dovednost : Tvoje základní dovednost, ke které se připočítají opravy za různé ulehčující i ztěžující okolnosti. Háže se nakonec proti účinné dovednosti.

udržovat kouzlo : Prodloužit kouzlo i tak, že bude pokračovat i v případě, že už by normálně skončilo. Takový postup je ale energeticky dost vyčerpávající (nemáš-li v kouzlu vysokou dovednost).

ukončit kouzlo : Ukončit účinky vlastního kouzla dřív, než by se bylo ukončilo samo (vypršel by mu časový limit).

základní dovednost : Neopravená hodnota tvé dovednosti kouzla (viz také účinnou dovednost o něco výše).

základní kouzlo : Kouzlo, které nemá žádné předpoklady.

5.1 Učíme se čarovat

Většinu kouzel se může naučit kdokoli, i když je běžné, že předpokladem mnoha kouzel je Magie (tak se může stát, že znáš kouzla, ale neumíš je použít). Některá kouzla dokonce vyžadují nejméně určitou úroveň Magie —

pokud Magii nemáš či máš-li ji na nižší úrovni, nemůžeš se kouzlo naučit.

Každé kouzlo je oddělenou dovedností. Kouzlům se lze naučit stejně jako jakýmkoli jiným dovednostem; přitom platí, že většina kouzel je IQ / Těžká (až na pár velmi mocných kouzel, která jsou IQ / Velmi těžká). Žádné kouzlo nemá implicitní úroveň — seslat můžeš pouze ta kouzla, která znáš.

Pro účely učení kouzel si můžeš přidat úroveň své Magie k IQ. Máš-li tedy IQ 12 a Magii 3, učíš se kouzlům, jako bys měl IQ 15. Čas potřebný k naučení kouzla se navíc sníží o úroveň Magie $\times 10\%$, a to až na 60 % za Magii 4.

Maximum úrovně Magie, kterého lze ve vašem světě dosáhnout, je na PJ, ale zpravidla se bude (aspoň pro HP) pohybovat někde u hodnot 3 a 4.

Pokud znáš hodně kouzel, možná by sis měl udělat „knihu kouzel“ : podrobné výpisky s údaji o každém kouzlu které znáš. Tím se ušetří během hraní spousta času.

5.1.1 Předpoklady

Každé kouzlo až na ta nejzákladnější má nějaké požadavky, které musí být splněny dřív, než se můžeš dané kouzlo učit. Pokud je předpokladem jiné kouzlo, musíš v něm mít aspoň jeden bod. Některá kouzla vyžadují i určitou úroveň Magie; třeba kouzlo, které vyžaduje „Magii 2“ se budeš moci naučit až v případě, že máš Magii na úrovni aspoň 2. Některá kouzla mohou vyžadovat i určité výhody a dovednosti a některá požadují dokonce určité hodnoty základních atributů.

Mana

Mana je porůznu se vyskytující energie. Magie funguje na základě ovlivňování okolojsoucí many, z čehož plyne, že kouzla lze sesílat pouze tam, kde na to je dost této many. Samozřejmě lze definovat, že některé oblasti mají many více, některé méně, některé vůbec, apod. Zde je výčet úrovní many:

Všudypřítomná : Kdokoli, kdo ovládá nějaká kouzla, je zde může sesílat. Čaroděj, který utratí na seslání kouzla nějaké BÚ, je na začátku svého dalšího kola dostane nazpátek. Všechny obyčejné neúspěchy se zde ale počítají jako neúspěchy kritické — a hosené kritické neúspěchy znamenají šílené pohromy (PJ ať je kreativní)! Ve většině nastavení místa s koncentrovanou manou neexistují nebo je jich hodně málo.

Zhuštěná : Každý, kdo zná kouzla, je zde může sesílat. Ve většině světů jsou vzácné i oblasti s touto úrovní many, ale pro některé světy to může být základní úroveň many.

Přítomná : Zde mohou kouzla sesílat pouze čarodějové. Tato kouzla fungují docela normálně. Jedná se o nejběžnější nastavení úrovně many — čarodějové čarují, ostatní ne.

Řídká : Kouzla mohou sesílat pouze čarodějové a dostávají -5 . Tak jsou ovlivněny i magické předměty. Kritické neúspěchy zde mají jenom velmi malý či dokonce žádný účinek.

Žádná : Kouzla nelze sesílat. Magické předměty zde nefungují. Tato úroveň many bývá v magických světech jen ojedinělá, ale zato bývá běžné, že základní úrovní many pro svět je Žádná, čímž je znemožněno používání magie.

5.2 Sesíláme kouzla

Kouzlo můžeš seslat pouze v případě, že ho ovládáš nebo máš v držení magický předmět, který ti ho umožní seslat (viz Magické předměty, {druhá kniha, ?}). Řekni PJ, které kouzlo sesíláš, pak prováděj manévr Soustředění tolik kol za sebou, kolik kouzlo vyžaduje (viz Potřebný čas {272}) a na konci poslední sekundy soustředění si hod' na dovednost kouzla úplně stejně, jako bys házel na jakoukoli jinou dovednost. Opravy záleží na třídě kouzla (viz Třídy kouzel {275}).

Uspěješ-li, ztrať tolik BÚ nebo Žt, kolik je energetická cena kouzla (viz Energetická cena {273}). Účinky kouzla nastanou ihned. Pokud se ti povede kritický úspěch, kouzlo zafungovalo obzvlášť dobře. Podrobnosti jsou na PJ, ale ten by se měl zachovat tvořivě a hlavně štedře. Ať už se stane cokoli dalšího, při kritickém úspěchu nemusíš platit žádnou energii.

Pokud ale neuspěješ, kouzlo nebude fungovat. Pokud by tě úspěšné kouzlo stálo nějakou energii, ztratíš jeden bod energie, jinak neztratíš nic (*Výjimka* : Pokud sesíláš informační kouzlo a neuspěješ, stejně musíš zaplatit plnou energetickou cenu; viz Informační kouzla {277}). Pokud budeš mít to štěstí a potká tě kritický neúspěch, kouzlo naprosto selže a k tomu se objeví i silně nepříjemné vedlejší účinky. Navíc musíš zaplatit plnou energetickou cenu kouzla. K rozhodnutí toho, co se ti zajímavého stane, může PJ buď' použít přiloženou Tabulku kritických neúspěchů, nebo si vymyslet nějaký jiný zábavný efekt.

Tabulka kritických neúspěchů kouzel

Při kritickém neúspěchu ház 3k a zaříd' se podle hozeného čísla v tabulce níže. Pokud se výsledek nehodí, nebo je to výsledek, který si sesílatel přál, házte znova. PJ si může vymyslet nějaký jiný, dostatečně zábavný účinek, ovšem tento účinek by neměl nikdy sesílatele na místě zabít a měl by zapadat do situace.

3 — Kouzlo zcela selže a sesílatel utrhne 1k poškození.

4 — Kouzlo se sešlo na sesílatele (je-li škodlivé) nebo na nějakého nepřítele poblíž (je-li prospěšné).

5 a 6 — Kouzlo se sešlo na některého ze sesílatelových společníků (je-li škodlivé) nebo na nějakého nepřítele poblíž (je-li prospěšné).

7 — Kouzlo zapůsobí na někoho či něco jiného, než bylo původně plánováno. Házte náhodně či učíte zajímavou volbu.

8 — Kouzlo zcela selže a sesílatel utrhne jeden bod poškození.

9 — Kouzlo zcela selže a sesílatel je omráčen (IQ hod na zotavení se).

10 a 11 — Kouzlo vyrobí hlasitý rámus, jasný záblesk světla, šeredný smrad — ale jinak nic.

12 — Kouzlo vyrobí pouze slabý a neúčinný stín zamýšleného účinku.

13 — Kouzlo vyrobí přesný opak zamýšleného účinku.

14 — Zdá se, že kouzlo funguje, ale ve skutečnosti se jedná pouze o nanicovatou iluzi. PJ by měl co nejdříve všechny přesvědčovat, že kouzlo skutečně zapracovalo.

15 a 16 — Kouzlo vyrobí přesný opak zamýšleného účinku na náhodný cíl.

17 — Kouzlo zcela selže a sesílatel toto kouzlo dočasně zapomene. Po týdnu si sesílatel ház na IQ, a neuspěje-li, ház znova po týdnu, a tak dále, dokud neuspěje. Dokud neuspěje, nesmí kouzlo užívat.

18 — Kouzlo zcela selže; místo zamýšleného účinku se vyrobí démon či podobná zvrácená entita a napadne sesílatele. (PJ může tento výsledek nahradit něčím jiným, pokud byl jak sesílatel, tak kouzlo čistší jak lilie, s nejlepšími úmysly.)

Vyrušování a zranění

Pokud se během sesílání aktivně bráníš útoku, jsi odhozen, sražen k zemi, zraněn, popadnut nebo jinak vyrušen a chceš přesto v sesílání pokračovat, musíš uspět v hodě na Vůli — 3. Pokud se ti tento hod nezdaří, je tvoje kouzlo zrušeno a musíš to vyzkoušet znova.

Jsi-li během soustředění omráčen, kouzlo se nezdaří automaticky.

Pokud jsi během soustředění zraněn, ale nikoli omráčen a povede se ti již zmíněný hod na Vůli — 3, můžeš pokračovat v sesílání, ale k hodu na dovednost se připočte postih za šok. Viz Šok {druhá kniha, ?}.

Sesílatel a cíl

Sesílatel kouzla je osoba, která se ho pokouší seslat, zatímco cíl kouzla je osoba, místo či věc, na kterou se kouzlo má seslat. Pokud sesíláš kouzlo sám na sebe, jsi zároveň sesílatelem i cílem. Je-li cílem místo, musí se kouzelník dotýkat země nebo na něj ukázat rukou, podle toho, jaké kouzlo sesílá.

Potřebný čas

Většina kouzel se sesílá pouze jednu sekundu, to znamená, že jednu sekundu strávíš Soustředěním a na jejím konci provedeš svůj hod na dovednost kouzla. Pokud uspěješ, kouzlo začne účinkovat ihned. Nezávisle na výsledku sesílání tvoje kolo skončí ihned po pokusu o sesílání.

příklad Wat chce seslat kouzlo Vytvoř oheň. Toto kouzlo se sesílá jednu sekundu. Prohlásí ve svém tahu „Soustředím se na kouzlo Vytvoř oheň“, spotřebuje na to celý svůj tah a pak si hodí kostkami na dovednost svého kouzla. Pokud uspěje, stvoří oheň, ale nezávisle na tom, zdaří-li se mu kouzlo či nikoli, jeho tah ihned poté skončí.

Některá kouzla mohou vyžadovat na seslání více než jednu sekundu času. Pokud tomu tak je, musíš provést nepřerušovanou řadu tolika manévřů Soustředění, kolik sekund vyžaduje kouzlo na seslání. S posledním požadovaným manévrem se ház na úspěch dovednosti kouzla.

Nedokončené kouzlo lze kdykoli zrušit prostě tím, že se přestaneš soustředit. Pokud jej ale budeš chtít někdy poté přesto seslat, budeš se muset začít soustředit od začátku.

příklad Pokud se kouzlo sesílá tři sekundy, musíš tři kola nedělat nic a pouze se soustředit. Na konci třetího kola se ház na úspěch kouzla.

Energetická cena

Každé kouzlo, zdaří-li se jeho seslání, stojí nějakou energii. Zaplatit energii znamená zaplatit buď BÚ, nebo Žt. Čím lépe kouzlo ovládáš, tím méně je potřeba na jeho seslání energie. Pokud ho znáš dost dobře, nemusíš platit nic. (*Výjimka* : Cena štítových kouzel se nikdy nesnižuje; viz Štítová kouzla {277}).

Pokud je tvoje základní dovednost (opravená pouze o -5 za nedostatek many) aspoň 15, sníží se energetická cena kouzla o 1, je-li aspoň 20, pak se sníží cena kouzla ještě o 1, a tak dále; cena se vždy sníží o 1 za každých dalších celých pět úrovní. Stejně se redukuje i cena údržby kouzla. Celkovou cenu kouzla spočítej ještě před tím, než uplatníš slevy za vysokou dovednost. Pozor! I v případě, že dostaneš slevu, to neznamená, že by do kouzla šlo méně energie — jenom se bere z okolního prostředí a nikoli z tvých rezerv.

Energetickou cenu kouzla platíš nejčastěji v BÚ, protože se ti snadno doplňují odpočinkem. Čaroděj s kouzlem Obnov energie {289} je na tom z hlediska této obnovy ještě líp.

Jinou možností je ovšem takzvané pálení životů; nějakou (nebo všechnu) energii potřebnou k zaplacení kouzla můžeš odečíst místo od BÚ od svých životů — seslání kouzla tě tak vlastně zraní!! Za každý život, který na zaplacení kouzla obětuješ, se tvoje účinná dovednost sníží o 1; jedná se vlastně o náhradu za šok, který následuje po zranění. Vysoký práh bolesti nemá žádný účinek.

Vydržovat svoje kouzla z životů je zdraví škodlivé a nebezpečné, ale může být vynuceno například v případě, že jsi se svými BÚ už na dně a přesto prostě *musíš* seslat další kouzlo. Spalovat životy můžeš, dokud nepadneš v mdlobách k zemi. Pokud bys utratil životy a musel házet na ZD o svůj život, a vyšlo-li by, že jsi zemřel, životy se neutratí a místo toho upadneš do bezvědomí. Spalování životů se neliší nijak od jiných zranění.

Magické rituály

Při seslání kouzla je zpravidla potřeba provést nějaký rituál, který zahrnuje nějakou gestikulaci a nějaké mluvení. Pokud nemůžeš provést rituál, nemůžeš ani seslat kouzlo! Pokud musíš při seslání chodit dokolečka a zpívat divné písně, nemůžeš seslat kouzlo, jsi-li svázán a máš-li roubík.

Čím vyšší je tvoje dovednost kouzla, tím snazší je pro tebe jej seslat; zabere méně času, vyžaduje méně energie, rituál je méně náročný. Zde se „dovedností“ rozumí vždy dovednost základní; jedinou opravou, která se na tuto úroveň dovednosti vztahuje, je eventuelní -5 za nízkou manu.

dovednost 9 nebo nižší Rituál : Musíš mít volné obě ruce i nohy, vykonávat jimi přesné pohyby a k tomu pronášet nahlas stanovená zaklínání. *Čas* : Dvojnásobný. *Cena* : Nemění se.

dovednost 10 — 14 Rituál : Musíš pronést několik tichých slov a vykonat nějaké jednoduché gesto. *Čas, cena* : Se nemění.

dovednost 15 — 19 Rituál : Musíš pronést jedno či dvě slova *nebo* provést malé gesto (stačí pár prstů), ale ne nutně obojí. Během manévru Soustředění pro účely kouzel se můžeš pohybovat o jeden metr za sekundu. *Čas* : Nemění se. *Cena* : Sníží se o jedna.

dovednost 20 — 24 Rituál : Žádný! Prostě během soustředění zíráš do prázdna. *Čas* : Poloviční (zaokrouhli na celé sekundy nahoru). Sesílat se musí stále aspoň jednu sekundu. *Cena* : Sníží se o dva.

dovednost 25 — 29 Rituál žádný, *Čas* čtvrtinový (zaokrouhli nahoru), *Cena* se snižuje o tři.

další pětice začínající 30, 35, 40 atd. V každé následující pětici se cena sníží ještě o jeden bod a sesílací čas se opět půlí.

Některá kouzla vyžadují zvláštní rituál; jejich pravidla pak přebíjejí pravidla uvedená výše. Vysoká dovednost tedy nezlevní štítová kouzla {277} a nezkrátí seslání kouzel střel {277}.

Omezení účinků

Účinky mnoha kouzel se mění podle toho, kolik energie se do nich investuje. Léčivé kouzlo může třeba obnovovat Žt za jednu energii, zatímco bojové kouzlo může činit 1k poškození za jednu energii.

Pokud kouzlo neurčuje horní mez utracené energie, můžeš jí utratit, kolik se ti bude líbit. Čím víc energie utratíš, tím větší bude účinek. Pokud je ale u kouzla určen konečný rozsah utracených energií a k nim náležejících efektů, je jasné, že tuto horní mez nelze překročit. Zde je však výjimka : pokud je tvá úroveň Magie větší než počet „energetických úrovní“kouzla, můžeš použít až tolik úrovní, kolik je tvoje úroveň Magie.

příklad Větší léčení umožňuje utratit 1 až 4 energie a vyléčit tak cíli 2 až 8 Žt. Pokud máš ovšem Magii na úrovni 10, můžeš utratit 1 až 10 energie a vyléčit tak 2 až 20 Žt.

Pokud by mělo na stejný cíl účinkovat více stejných kouzel různé úrovně, účinkuje jen to nejsilnější — účinky se nijak nepřekrývají ani nesčítají. Pro léčivá a zraňující kouzla, jak je vidět, to ale neplatí, protože účinkují ihned. I kdyby ve stejném kole zasáhlo cíl více stejných léčivých či zraňujících kouzel, započítají se všechna.

Trvání a údržba kouzel

Některá kouzla generují okamžitý účinek ihned po seslání a po jeho odehrání okamžitě skončí, ale jiná kouzla trvají po určitý čas, uvedený v jeho hlavičce jako „trvání“ (u každého kouzla je nastaveno zvlášť, ale zpravidla bývá rovno minutě) a pak vyprší — pokud je nezačneš udržovat.

Pokud je v hlavičce kouzla uvedena cena k udržování kouzla, je kouzlo udržovatelné. To znamená, že jakmile skončí trvání kouzla, můžeš kouzlo začít udržovat, to znamená, že zaplatíš energetickou cenu potřebnou k udržování kouzla. Pokud zaplatíš, kouzlo bude trvat ještě jednou celé své trvání, a pokud na jeho konci opět zaplatíš, bude fungovat ještě jednou celé své trvání atd., dokud máš energii na jeho udržování. Údržba nezabírá žádný čas. Při údržbě nijak nezáleží na vzdálenosti.

příklad Kouzlo Světlo {291} má v hlavičce „Trvání : 1 minuta“ a „Cena : 1; 1 na údržbu“. To znamená, že zaplatím jednu energii a rozně se světlo, které bude svítit minutu; na konci té minuty světlo zhasne — pokud nezaplatím další energii; zaplatím-li ji, bude kouzlo účinkovat další minutu, a tak dále, dokud budu chtít platit nebo dokud budu mít čím.

Nejsi-li v bezvědomí, jsi vždy uvědomen, potřebuje-li nějaké z tvých kouzel údržbu. Udržovat kouzla nelze, pokud spíš a také není možné „předat“ údržbu kouzla někomu jinému.

Podobně, jako se se zvýšením dovednosti snižuje sesílací cena kouzel, se se zvýšením dovednosti snižuje i udržovací cena, a to stejně, jako se snižuje sesílací cena, až na ten podstatný detail, že může klesnout na nulu. Kouzlo Světlo na úrovni 15 až 19 se tedy sesílá za jednu energii, ale můžeš jej udržovat bez placení, jak dlouho se ti zlíbí.

Udržování kouzel se obejde bez soustředění, pokud kouzlo nevyžaduje neustálou manipulaci (tak by tomu bylo třeba, pokud by ses snažil levitovat nějakým předmětem). Je-li manipulace potřeba, vyvolává se skrze manévry Soustředění (jsi-li při tom omráčen, vyrušen či zraněn, musíš házet na Vůli — 3 a nezdaří-li se hod, kouzlo zůstane přesně v tom stavu, v jakém bylo ve chvíli, kdy ses přestal soustředit, a tak zůstane, dokud se nezačneš opět koncentrovat. Příhodí-li se kritický neúspěch, kouzlo skončí.)

Ceremoniální magie

Pokud ovládáš kouzlo na úrovni aspoň 15 a máš k ruce skupinu asistentů *ochotných* ti pomoci, můžeš seslat kouzlo skrze zvláštní rituál, během kterého budou všichni zúčastnění provozovat přesně určené činnosti; tím se pak síla kouzla vyžene až na maximum. Takový způsob sesílání kouzel sice zabere dost času, ale umožní ti seslat kouzla mnohem silněji, než bys je mohl seslat sám o sobě.

Pokud se rozhodneš seslat kouzlo ceremoniální magií, znásob svůj čas seslání deseti.

Energetická cena se nemění; tvoji asistenti mohou však podpořit tvůj vklad energie do kouzla vlastním vkladem, a to dle následujících směrnic:

Každý čaroděj, který zná kouzlo na úrovni 15 a víc může poskytnout tolik energie, kolik chce.

Každý ne-čaroděj, který zná kouzlo na úrovni 15 a víc může poskytnout až 3 energie; stejně tolik může poskytnout čaroděj, který zná kouzlo na úrovni 14 a menší.

Každý, kdo kouzlo neovládá, ale podporuje seslání (tím, že zpívá spolu se sesílajícími, drží svíce apod.) : 1 bod. Všechny takové osoby mohou dohromady poskytnout maximálně 100 energií.

Každý, kdo seslání kazí, odebere 5 energií. Všichni kazíči dohromady mohou odebrat maximálně 100 energií.

Energie ze všech zdrojů se sečte a tím se získá celkové množství dostupné energie. Pokud tento součet převyšuje cenu potřebnou k seslání kouzla, obdržíš bonus k hodu na dovednost : poskytl-li jste o pětinu více, dostaneš +1, pokud poskytnete o dvě pětiny více, získáš +2, při třech pětinach +3. Poskytnete-li dvakrát tolik, dostanete +4, pokud třikrát tolik, +5, a tak dále — za další jednou tolik energie dostaneš +1.

Na konci rituálu si sesílatel hodí na svou dovednost. K tomu se připočtou všechny běžné opravy a případný bonus za přebytečnou energii. Jakmile se hodí kostkami, všechna poskytnutá energie se spotřebuje, nezávisle na tom, jestli se kouzlo nakonec seslalo či nikoli.

Ještě několik důležitých poznámek:

1. Vysoká úroveň dovednosti nesníží ani čas na seslání, ani energetickou cenu.
2. Skupina se dá hůř vyrušit. Při vyrušování se hází místo na Vůli — 3 pouze na Vůli.
3. Ceremoniální magie je složitá na koordinaci. Šestnáctka znamená automaticky neúspěch a sedmnáctka a osmnáctka znamenají automaticky kritický neúspěch — a to i v případě, že je sesílatelova dovednost 16 a vyšší.
4. Jakmile je kouzlo sesláno, mohou všichni zúčastnění stále dodávat energii na jeho údržbu. Složení skupiny se při tom může měnit, ale rituál samotný se nesmí porušit. Ceremoniální magie ti tedy teoreticky umožňuje udržovat kouzlo do nekonečna.

Udržování a sesílání kouzel zároveň

Sesílat můžeš pouze jedno kouzlo zároveň; můžeš ale sesílat další kouzla, zatímco předchozí ještě trvají. Připočítají se k tomu následující opravy : Pokud se už na nějaká kouzla soustředíš, dostaneš -3 za každé. Za každé další kouzlo, které máš zapnuto, ale nemusíš se na něj soustředit, dostaneš -1 . Kouzla, která trvají pořád, postižena nejsou. Tyto informace lze nalézt v popisech kouzel.

5.2.1 Různé druhy magie

Existuje mnoho různých druhů magie. Kouzla se dělí do „škol“, podle toho, s čím manipulují, a do „tříd“, podle toho, jak fungují.

Školy magie

Kouzla, která fungují na stejném principu — tedy kouzla ohnivá, léčivá, kouzla manipulace mysli apod. — náleží do stejné školy. Základní kouzla školy jsou vždy předpoklady pro kouzla pokročilejší. Některá kouzla také spadají do více než jedné školy — to se týká třeba kouzla Země na vzduch {281}. To je důležité, když se počítají kouzla podle škol pro účely předpokladů.

Většina kouzelníků se zabývá pouze několika málo školami, protože pak v nich mohou dosáhnout až na ta nejsilnější kouzla, ale můžeš se samozřejmě učit kouzlům z tolika škol, kolik jen budeš chtít.

Třídy magie

Každé kouzlo spadá do jedné či více kategorií. Pomocí těchto kategorií se definuje, jak kouzlo funguje ve hře.

obyčejná kouzla Do této třídy patří drtivá většina kouzel. Obyčejné kouzlo působí pouze na jeden cíl velikosti člověka, tedy cíl s ObrModif 0. Pro cíle s vyšším ObrModif se cena násobí $1 + \text{ObrModif}$ cíle — dvojnásobek energie pro ObrModif 1, trojnásobek pro 2, čtyřnásobek pro 3 atd., pro cíle s nižším ObrModif se cena nijak nemění. U některých kouzel existuje zvláštní cenové schéma, které nahrazuje to výše uvedené.

Obyčejná kouzla fungují nejlépe, pokud se můžeš cíle dotknout nebo jej vidíš. Cíl nemusíš nutně vidět skrz své oči; pokud uvidíš svůj cíl pomocí nějaké magie, stačí to.

Pokud se cíle nedotýkáš, dostaneš za každý metr, který je od tebe cíl vzdálen, -1 k dovednosti, tedy pokud kouzlo sešleš na cíl vzdálený pět metrů, dostaneš -5 . Tento postih spočítej až těsně v okamžiku, ve kterém se kouzlo sesílá. Pokud cíl nevidíš ani se jej nemůžeš dotknout, dostaneš ještě -5 . Existují pak dva způsoby toho, jak takové kouzlo zaměřit na cíl:

- Jmenovat místo. Můžeš tedy zacílit kouzlo „jeden metr za těmi dveřmi“ a tak účinek schytá ten, kdo stojí přímo za danými dveřmi. Pokud tam nikdo není, kouzlo přijde vniveč.
- Jmenovat cíl, tedy třeba „nejbližší osoba v tamté místnosti“ nebo „George, který by tady někde měl být poblíž“. To ovšem může být celkem riskantní! Pokud je cíl dál, než sis myslel, nebo vůbec v dané oblasti není, koleduješ si o neúspěch, možná dokonce i kritický ☹.

Obyčejná kouzla neovlivňují žádné fyzické překážky a také platí, že pokud nedojde ke kritickému neúspěchu, zasáhnou vždy správný cíl.

plošná kouzla Tato kouzla se sesílají na nějakou vodorovnou plochu — podlahu, zem apod. — a na té pak účinkují. Oblast, na kterou kouzlo působí, je zpravidla vymezena středem, na který je kouzlo sesláno, poloměrem a výškou 4 metry. Jen několik plošných kouzel funguje jinak; to je popsáno přímo u nich.

Velikost ovlivněného prostoru je určena hlavně množstvím zaplacené energie, ale ne obtížností houdu. Cena uvedená jako sesílací je „základní cena“; tuto cenu je nutno vynásobit poloměrem oblasti v metrech. Poloměr se měří v metrech a nabývá pouze přirozených hodnot.

Některá plošná kouzla mají základní cenu nižší než 1, třeba $\frac{1}{2}$ nebo $\frac{1}{10}$, stále však platí, že na seslání kouzla musíš vydat aspoň jednu energii. Několik plošných kouzel má stanovenou minimální cenu, v tom případě musíš vždy zaplatit aspoň tuto cenu, i kdyby tak vznikla oblast větší, než bys chtěl.

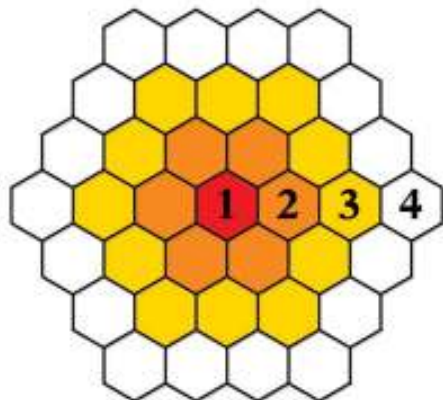
Pokud má plošné kouzlo účinkovat na živé bytosti, účinkuje na všechny v ovlivněném prostoru. Můžeš se rozhodnout ovlivnit pouze nějakou souvislou část prostoru, na který mělo kouzlo účinkovat, ale cena se tím nesníží.

Pokud se plochy nedotýkáš, dostaneš -1 za každý metr vzdálenosti tebe od nejbližší hrany ohraničující ovlivněný prostor.

Na bojové mapě se plocha reprezentuje takto:

Oblast o poloměru jednoho metru je jeden hex. Oblast o poloměru dvou hexů sestává z centrálního hexu a prstence šesti hexů okolo, a tak dál — vždy platí, že oblast o poloměru X hexů je rovna oblasti o poloměru

X-1 hexů a prstence hexů kolem ní. Zde je obrázek:



kouzla útoku zblízka Kouzla útoku zblízka „nabijí“ tvou ruku či hůl nebezpečnou energií, která ovlivní první cíl, který rukou (či holí) udeříš. Tato kouzla vyžadují dva hody : hod na dovednost kouzla, aby se zjistilo, podařilo-li se ti vůbec kouzlo seslat, a poté ještě normální hod na zásah v boji zblízka.

Seslání kouzla útoku zblízka se provádí jednoduše — nejdřív se soustředíš potřebný čas, pak si hodíš na dovednost kouzla a zaplatíš energii. Oprava za vzdálenost odpadá — koneckonců, kouzlo sesíláš sám na sebe! Pokud kouzlo uspěje, nabiješ svou ruku či hůl energií toho kouzla. Od následujícího svého tahu dál musíš udělat s takovým kouzlem jednu ze dvou věcí : buď jej pozdržet, nebo s ním zaútočit.

Pokud kouzlo zdržíš — to se zdaří automaticky —, zůstane tvoje ruka či hůl nabitá. Pozdržování nevyžaduje žádnou energii. Pokud ovšem zdržuješ kouzlo útoku zblízka, nemůžeš seslat žádné jiné kouzlo. S pozdrženým kouzlem můžeš provádět jakékoli manévry — ani kryt nabitou rukou či holí kouzlo nespustí, to se stane pouze při útoku.

Kouzlo útoku zblízka pozdržené v holi tam zůstane, dokud držíš hůl v ruce. Pokud hůl upustíš, i kdyby třeba jen na okamžik, kouzlo okamžitě neškodně vyprchá. Pokud někdo popadne tvou hůl a v tvém tahu ji držíte oba, tvůj pokus vyrvání hole útočníkovi se bere jako útok, což znamená, že se do protivníka kouzlo ihned vybije.

K útoku se používá OB nebo dovednost neozbrojeného boje, útočíš-li rukou, nebo příslušná dovednost Zbraně pro boj zblízka (zpravidla Hůl), útočíš-li holí. Tvůj cíl se může pokusit o aktivní obranu. Pokud nezasáhneš nebo se protivník ubrání, kouzlo se nespustí, ale nespotřebuje se, takže to můžeš hned další kolo zkusit znova. Pokud protivníka zasáhneš, utržíš obvyklou škodu z vlastního útoku a k tomu na něj ještě začne účinkovat kouzlo.

Některá kouzla útoku zblízka mohou ignorovat zbroj cíle. Pokud útočíš takovým kouzlem, cíl se před kouzlem nezachrání ani krytem zbraní, ani krytem štítem. I pokud by uspěl v obraně proti útoku, uchránil by se pouze účinků tvého útoku zblízka, nikoli však tvého kouzla. To na něj zaúčinkuje stejně.

Magické hole

„Magická hůl“ je jakákoli hůlka či hůl, která ti umožní rozšířit svůj dosah pro účel seslání kouzel (viz Hůl {druhá kniha, ?}). Poskytuje hlavně tyto tři výhody:

1. Dotknout se cíle znamená totéž, jako dotknout se jej přímo rukou (tím je tedy zrušen postih za vzdálenost). To je užitečné hlavně v případě, kdy musíš seslat kouzlo na cíl, kterého se nemůžeš dotknout (léčíš-li třeba někoho, kdo je pohřben pod hromadou sutě).
2. Pokud ukážeš na cíl holí, vzdálenost, na kterou se kouzlo sesílá, se sníží o délku hole. To je zvláště důležité u Obyčejných kouzel, u kterých hůlka zruší -1 z postihů za vzdálenost a hůl dokonce -2 . Pokud chceš takto použít hůl, zpravidla se to nějak promítne do rituálu — sděl proto PJ už před začátkem svého soustředění, že ukazuješ na cíl svou holí (to jej totiž může upozornit na to, že se mu chystáš provést něco nemilého!)
3. V holi lze přenášet kouzla útoku zblízka. Je to výhodné, protože tak dosáhneš dál a nemusíš dávat ruku někam, kde to může být zdraví škodlivé.

Magická hůl může být dlouhá až dva metry. Hůlka má dosah R, nečiní žádné poškození a používá se dovedností Nůž či Levoruční dýka. Dlouhá hůlka či krátká hůl má dosah 1, v boji funguje jako obušek a používá dovednost Krátký meč či Malý meč. Hůl plné délky má dosah 2, v boji se počítá jako hůl a používá dovednost Obouruční meč nebo Hůl. Ve většině herních světů se dá vhodný předmět přeměnit na magickou hůl asi za 30 \$. Hůl musí být vždy vyrobena z někdy živých materiálů (dřeva, kosti, slonoviny, korálů apod.)

kouzla střel Do této kategorie kouzel patří útoky na dlouhou vzdálenost, třeba Ohnivá koule {287} či Blesková střela {287}. Kouzlo střely vyžaduje dva hody : hod proti dovednosti kouzla na jeho seslání a hod proti dovednosti Vnitřní útok {252} na jeho vržení proti cíli.

Seslání kouzla střely vyžaduje jednu sekundu soustředění. Na konci toho kola si hod' proti své dovednosti kouzla. Za vzdálenost se nepočítá žádná oprava — kouzlo se vytvoří v tvé ruce. Uspěješ-li, můžeš zaplatit nějakou energii, nejvýše však tolik, kolik činí tvoje úroveň Magie. Zaplatíš-li a uspěješ-li, střela se vyrobí v tvé ruce.

V dalším kole máš na výběr ze tří možností : hodit střelu, pozdržet ji či ji zvětšit. Pokud chceš střelu zvětšit, můžeš opět zaplatit až tolik energie, kolik je tvoje úroveň Magie. Zvětšování nevyžaduje hod na dovednost. Kouzlo střely však můžeš zvětšovat pouze tři kola po jeho seslání.

Jakmile přestaneš střelu nafukovat, můžeš ji držet v ruce a být připraven k útoku. Střelu nemusíš hodit, dokud sám nechceš. Držíš-li střelu v ruce, můžeš se neomezeně pohybovat, čekat, mířit, dokonce i útočit rukou, ve které střelu neдрžíš. Bránit se můžeš jako normálně. Jediné, co ti není povoleno, je seslání dalšího kouzla při držení jiného kouzla střely.

Má to jen jednu nevýhodu — držíš-li střelu v ruce a jsi-li zraněn, musíš uspět v hodu na Vůli. Pokud se ti to nezdaří, střela ti vybuchne v ruce.

Jakmile jsi připraven k útoku, hod' si na svou dovednost Vnitřního útoku. Jedná se o obyčejný útok na dálku a trpí všemi postihy za velikost cíle, rychlost a vzdálenost. Jakmile je střela hozena, letí po přímce k cíli. Hmotné překážky ji ovlivní stejně, jako by ovlivnily jakoukoli jinou střelu.

Cíl může střele uhnout či ji krýt štítem, ale nelze ji krýt zbraní. Pokud se neubrání, je zasažen a kouzlo na něj začne působit. Síla účinku závisí na tom, kolik energie jsi do kouzla vložil — u většiny kouzel to znamená 1k poškození za energii. OPŠ proti takovému poškození chrání jako obyčejně.

Jak zahodit kouzlo

Občas se potřebuješ zbavit kouzla střely či kouzla pro boj zblízka, a to opravdu *rychle*, bez toho, abys musel vynakládat celé kolo na útok — třeba pokud se potřebuješ soustředit na jiné kouzlo. To můžeš vykonat jako volnou akci kdykoli ve svém tahu — prostě řekni, že kouzlo rušíš a ono vyprchá a nikoho nepoškodí.

Kouzla střely (ale nikoli kouzla útoku zblízka) se můžeš zbavit tak, že ho hodíš ke svým nohám. To je také volná akce. Tím se nepoškodíš (pokud se nejedná o kouzlo výbušné), ale poškozeno bude to, na čem stojíš. Střely, které působí škodu hořením, by také mohly zapálit pokrývku podlahy.

štíťová kouzla Štítové kouzlo se sesílá *okamžitě*, jako obrana proti jinému kouzlu či fyzickému útoku. Je to vlastně magický ekvivalent krytu zbraní či štítem nebo úhybu (a často se také počítá jako jedna z těchto obran, viz popisy kouzel). Za kolo můžeš seslat pouze jedno štítové kouzlo, nezávisle na tom, jak dobře ho umíš. Také nelze seslat štítové kouzlo proti kritickému zásahu.

Pokud zkusíš seslat štítové kouzlo, automaticky se přeruší kouzlo, na které ses soustředil, přesně tak, jako by tě někdo vyrušil a tobě se nepovedl hod na Vůli. Pokud držíš kouzlo útoku zblízka, není tím toto kouzlo nijak ovlivněno, pokud držíš střelu, platí, že si ji můžeš ponechat, ale po seslání štítového kouzla už ji nelze zvětšovat. Cena štítových kouzel se nikdy nesnižuje.

informační kouzla Informační kouzla slouží k získávání informací. Některá vyžadují dotyk s cílem, jiná fungují i na dálku (viz box). Kouzla, která mají nalézat nějaké věci, dostanou -1 za každou známou věc, kterou chceš z hledání vyřadit. Většina informačních kouzel má ale i další opravy, které se uvádí v popisu kouzla. Pokaždé, když sešleš informační kouzlo, PJ si za tebe tajně hodí. Pokud kouzlo uspěje, PJ ti dá žádané informace — čím víc uspěješ, tím víc informací dostaneš. Pokud kouzlo selhalo, PJ prohlásí, že jsi nezjistil nic, pokud padne kritický neúspěch, PJ podá lživé informace. Nezávisle na výsledku kouzla musíš vždy zaplatit plnou energetickou cenu.

Informační kouzla zpravidla povolují jen jeden pokus denně na sesilatele či ceremoniální skupinu.

Až na výjimky platí, že informační kouzla nemají žádné trvání. Poskytnou v jednom okamžiku nějaké informace a pak ihned skončí; proto je zpravidla nelze udržovat.

kouzla proti odolnosti Jakékoli kouzlo může být také kouzlem proti odolnosti. Taková kouzla fungují automaticky pouze při kritickém úspěchu — zaznamenáš-li pouze úspěch obyčejný, musí tvoje kouzlo ještě porazit odolnost cíle. Cíl má vždy šanci odolat, i v případě, že je v bezvědomí. Cíl, který je při vědomí a ví o tom, že na něj něco sesíláš, se může dobrovolně rozhodnout neklást odpor, ale jedinci, kteří jsou v bezvědomí, nemají zkušenosti s magií či se obávají nepřátelského útoku budou zkoušet odolat vždy.

Kouzlo proti odolnosti se vyhodnocuje takto : nejdříve se hodí na dovednost kouzla, (k tomu se připočte postih za Magickou odolnost cíle, a to i v případě, že neklade odpor) a pak se postupuje podle toho, jestli se ti povedlo kouzlo seslat či nikoli. Nepodaří-li se ti to, kouzlo selže a cíl nic nepocítí. Pokud uspěješ, poznamenej si rozdíl svého hodu a své dovednosti (hodíš-li třeba 6 a máš dovednost 13, uspěješ o 7). Je-li

cíl živý či je-li aspoň sebezáchovný (má-li IQ větší než 0), platí pravidlo šestnácti {druhá kniha, ?}. Pokud je cílem kouzlo, toto omezení neplatí.

Cíl se pak pokusí o hod na odolání. Postava odolává atributem, který je napsán v popisu kouzla, zpravidla ZD či Vůlí a k tomu se přičte její Magická odolnost, má-li nějakou. Kouzlo odolává účinnou dovedností sesilatele v okamžiku, kdy bylo kouzlo sesláno.

Pokud cíl v hodu neuspěje, kouzlo na něj zaúčinkuje; uspěje-li však, odečti to, co padlo na kostkách od čísla, proti kterému se házelo, a porovnej s rozdílem, který sis zaznamenal při seslání kouzla. Pokud je tvůj rozdíl vyšší než rozdíl cíle, kouzlo zaúčinkuje, jinak se nestane nic a kouzlo přijde vniveč. Každopádně ale musíš zaplatit plnou energetickou cenu, nezávisle na výsledku. Pokud cíl odolá, ucítí slabý mentální či fyzický záchvěv (to závisí na tom, jakým atributem se odolávalo), ale jinak nic. Sesílatel ví vždy, jestli cíl kouzlu odolal či nikoli.

Pokud sesíláš plošné kouzlo proti odolnosti, první krok, totiž hodit si na dovednost kouzla a zaznamenat si rozdíl, zůstává stejný. Druhý krok, totiž hod na odolnost, pak musí provést každý v daném prostoru. Magická odolnost se v tomto případě počítá dvojnásobně. Kouzlo pak ovlivní pouze ty, kdo neuspěli či uspěli o méně než ty.

Opravy za dlouhou vzdálenost

Tyto opravy použij pro informační kouzla, která fungují na dlouhou vzdálenost a pro některé výhody a dovednosti. Pokud vzdálenost spadá mezi dvě hodnoty, použij vyšší

Vzdálenost

do 200 metrů

750 metrů

1500 metrů

4,5 kilometru

15 kilometrů

45 kilometrů

150 kilometrů

450 kilometrů

1500 kilometrů

desetinásobek předchozího

Oprava

0

−1

−2

−3

−4

−5

−6

−7

−8

další −1

zvláštní kouzla Tato kouzla se řídí zvláštními pravidly. Tato jsou uvedena v jejich popisech.

5.3 Seznam kouzel

Alternativní systémy magie

Tato kapitola popisuje „standardní“ systém magie. Takto přibližně bude fungovat většina systémů magie inspirovaných fantasy literaturou. Některé magické systémy ale budou vyžadovat celkem radikální modifikace. Níže jsou vypsány dva příklady:

Kněžská magie

Pokud se magie vykonává skrze náboženství, použij standardní systém, ale nahraď výhodu „Magie“ výhodou „Obdařen mocí“ {63} a pojem „mana“ pojmem „svatost“. Úrovně svatosti mohou nabývat hodnot od „žádná“ (v chrámu opozitního božstva) až „velmi vysoká“ (přímo v přítomnosti daného boha). Kněží používají místo Magie výhodu Obdařen mocí. Jejich kouzla nemají žádné požadavky. Kněz může získat nové kouzlo prostě tak, že se o něj pomodlí — za předpokladu, že má aspoň jeden bod, který by do něj mohl investovat. Tato výhoda je vyvážena skutečností, že se kněží mohou naučit pouze kouzla, která jim jejich bůh může nabídnout (rozhodne PJ) a tím, že bohové mohou výsledky svých kouzel radikálně změnit — nebo klidně přestat vůbec magii podporovat — z důvodů, které kněz jen stěží bude moci pochopit.

Rituální magie

Použití magie zde závisí na jedné jádrové dovednosti, zpravidla Rituální magii {238} či Taumatologii {246}. Každá ze škol je pak IQ / Velmi těžkou dovedností, která se odvozuje z jádrové dovednosti s −6. Dovednosti škol mají jádrovou dovednost jako požadavek a nikdy ji nemohou překročit.

Rituální čarodějové mohou sesílat kouzla i na implicitní úrovni! Každé kouzlo je Těžkou technikou dané dovednosti školy. Za každý předpoklad, které by kouzlo nebo některý z jeho předpokladů mělo ve standardním systému, je implicitní úroveň opravena o −1. Pokud chceš mít kouzlo na úrovni lepší než implicitní, musíš mít aspoň jeden bod v dovednosti školy. Jinak můžeš ignorovat předpoklady kouzel ve standardním systému. Kouzla nemohou překročit dovednost příslušné školy.

Magie se připočítává k jaderné dovednosti, dovednostem školy i ke kouzlům. Pokud vedle sebe existuje standardní a rituální magie, obyčejná Magie a rituální Magie jsou různými výhodami.

Jinak jsou pravidla stejná.

Na následujících stránkách je 93 kouzel, zastupujících klasickou fantasy magii. Jedná se však pouze o slabý odlesk toho, co magie *skutečně* dokáže — na stránkách GURPS Magic nalezněš stovky dalších kouzel. U každého kouzla jsou uvedeny následující údaje:

Název a třídy, do kterých kouzlo patří. Kouzlo je IQ / Těžká dovednost, není-li za jeho názvem připsáno /VT; v tom případě je to dokonce IQ / Velmi těžká dovednost.

Popis účinků kouzla, zvláštních pravidel atd. Pokud kouzlo vyžaduje nějaké předměty, předpokládá, že sesláním kouzla se předměty spotřebují, není-li uvedeno jinak.

Trvání určuje, jak dlouho kouzlo účinkuje. Pokud kouzlo udržuješ, bude trvat vždy ještě jednou celé své základní trvání. Pokud je kouzlo ukončeno okamžitě po svém seslání, nelze jej udržovat.

Cena určuje množství energie (BÚ či Žt), které musí být při seslání kouzla zapláceno. U plošných kouzel musíš tuto cenu vynásobit poloměrem oblastí. Udržovatelná kouzla zde uvádí také cenu za údržbu.

Sesílací čas Pokud není žádný uveden, kouzlo zabere jednu sekundu soustředění a sešle se tedy na konci tvého následujícího tahu.

Předpoklady Kouzla, která musíš znát (to jest, mít v nich aspoň jeden bod) pro to, abys mohl toto kouzlo studovat. Kromě kouzel se zde mohou nalézat i výhody, IQ či jiné požadavky.

5.3.1 Kouzla vzduchu

Tato kouzla nakládají s klasickým magickým „živlem“ vzduchu. Pokud je to důležité, myslí se „vzduchem“ obyčejný vzduch vhodný k dýchání o standardním tlaku 1013,25 hPa.

Vyčisti vzduch

Plošné

Toto kouzlo odstraní všechny nečistoty ze vzduchu na dané ploše. Často se používá na vyčištění vzduchu od jedovatých plynů a výparů. Záleží ovšem i na tom, o jaký plyn se jedná — zatímco pokoj plný kouře se dá čistit klidně kousek po kousku, nějaké toxické výpary by se musely zrušit všechny naráz, aby se zajistilo, že žádné nenapáchají někde škody.

Toto kouzlo dokáže také přeměnit vydýchaný vzduch v čerstvý vzduch vhodný k dýchání. Vzduch z jednoho hexu vydrží, není-li občerstvován zvenčí, pro jednu osobu asi tři čtvrtě hodiny, pokud je daná osoba v klidu, méně času pak pro více osob či pro osoby provozující nějaké namáhavější činnosti (rozhodne PJ).

trvání funguje ihned, vyčištění je permanentní.

cena 1. Nelze jej udržovat, musí se seslat vždy znova.

Vyrob vzduch

Obyčejné

Toto kouzlo vyrobí vzduch tam, kde žádný není. Pokud se sešle někde, kde už vzduch je, způsobí asi pětisekundový závan větru. Pokud se sešle ve vakuu, ihned stvoří vzduch vhodný k dýchání. Je-li sesláno do země, kamene či jiného takového materiálu, zaplní všechny mezery vzduchem, ale materiál neroztrhne. Sešle-li se pod vodou, nadělá něco bublin a pak vyprší. Nedá se seslat dovnitř živé bytosti.

trvání Vítr, bubliny apod. trvají pět sekund, stvořený vzduch trvá navždy.

cena 1. Nedá se udržovat, musí se vždy seslat znova.

předpoklad Vyčisti vzduch.

Tvaruj vzduch

Obyčejné

Toto kouzlo umožní sesilateli na malém prostoru vytvářet různé pohyby vzduchu, to jest vítr. Sesílatel si musí vybrat nějaký počáteční bod (k němu se počítá postih za vzdálenost). Vítr začne vát odtamtud a dále vane v proudu o šíři jednoho metru do vzdálenosti pěti metrů za každou energii. To může dokonce způsobit i odhození (viz Odhození {druhá kniha, ?}) někomu, kdo je větrem zasažen; každou sekundu se háže 1k poškození za každé celé dvě energie. Toto poškození nezpůsobuje žádné zranění a počítá se pouze pro účely odhození.

cena 1 až 10. 1 je jemný větříček, 4 je vítr, 6 je silný vítr, 8 a víc je mocná vichřice. Údržba stojí stejně co seslání.

předpoklad Stvoř vzduch

Odstraň pach

Obyčejné

Odstraní pach cíle a učiní jej zcela nezjistitelným pomocí čichu. To se týká i veškerého jeho majetku. Toto kouzlo cíl nijak jinak neovlivní.

trvání hodina

cena 2, 2 k údržbě

předpoklad Vyčisti vzduch

Předpověď počasí

Informační

Umožní sesilateli předpovědět celkem přesně počasí pro danou polohu na daný čas. Tato předpověď samozřejmě nebere v úvahu magické hrátky s počasím.

cena Dvě energie za každý den délky předpovědi. Pokud předpovídáš počasí pro jiný, dostatečně vzdálený region, cena se zdvojnásobí, budeš-li chtít předpovědět počasí pro prostor na jiném kontinentě, zaplatíš dokonce čtyřnásobek. Toto kouzlo neumožňuje předpovídat počasí v jiných dimenzích ani na jiných planetách.

sesílací čas 5 sekund za každý den délky předpovědi

předpoklady Alespoň 4 kouzla vzduchu.

Vodní dech

Obyčejné

Umožní cíli dýchat ve vodě tak, jako by to byl vzduch. Cíl pod vlivem tohoto kouzla neztrácí schopnost dýchat obyčejný vzduch! Toto kouzlo patří i do školy Vody.

trvání minuta

cena 4; 2 k údržbě

předpoklady Vyrob vzduch a Znič vodu {298}.

Chůze po vzduchu

Obyčejné

Poskytne cíli na čas výhodu Chůze po plynech {47}. Pokud cíl z jakéhokoli důvodu upadne, je kouzlo zrušeno.

Pokud je kouzlo ihned sesláno znova, padá cíl pouze jednu sekundu (asi pět metrů) a pak „přistane“ na vzduchu (čímž utrpí 1k poškození) — pokud mezitím nedopadne na zem. Pokud ovšem takhle zakopne a upadne čtyři metry nad jícnem sopky, dej za něj rovnou odsloužit pohřební rituál příslušný vašemu náboženství (☹).

trvání minuta

cena 3; 2 k údržbě

předpoklad Tvaruj vzduch

Země na vzduch

Obyčejné

Toto kouzlo promění zem či kámen na vzduch (to se může hodit někomu, kdo je pohřben pod zemí!) Čím víc energie sesílatel vynaloží, tím víc země může přeměnit. Přeměnit však může pouze zem ve formě trojrozměrných pravoúhelných bloků, kde bude platit, že největší rozměr je maximálně čtyřikrát tak velký, jako nejmenší. Toto kouzlo patří i do školy Země.

trvání Napořád

cena 1 za nejvýše třicet litrů země či kamene, které se přemění na vzduch. Získaný vzduch vydrží jedné osobě jednu minutu. Pro přeměnu větších objemů materiálu činí cena 5 za každých 750 litrů.

sesílací čas dvě sekundy

předpoklady Vytrob vzduch a Tvaruj zemi {284}

Puch

Plošné

Vytvoří oblak sírou zapáchajícího žlutého plynu. Dokud není rozptýlen, kdokoli, kdo jej dýchá, si musí každou minutu hodit na ZD a neuspěje-li, utrpí 1k poškození. Ti, kdo jsou v oblaku plynu, se začnou také dusit (viz Dušení {druhá kniha, ?}). Mrak je těžký a pokud není země rovná, sestupuje z vyšších poloh do nižších. Rychlost rozptýlování plynu záleží na typu prostředí a síle větru — v uzavřené místnosti plyn zpravidla vydrží po celou dobu trvání kouzla, ale venku ve větrném dni vydrží tak deset sekund.

trvání Pět minut, není-li dříve rozehnán větrem.

cena 1. Nedá se udržovat, musí se vždy seslat znova.

předpoklad Vyčisti vzduch.

Blesková střela

Střela

Umožní sesílateli vypálit ze svých prstů bleskový výboj. Jeho parametry jsou tyto : 1/2Šk 50, Max 100, Přs 3. Jakákoli kovová zbroj má proti tomuto kouzlu OPŠ sníženu na 1. Je-li cíl bleskem zraněn, musí si hodit na ZD (k tomu dostane −1 za každá celá utržená dvě poškození) a neuspěje-li, je omráčen. Je-li omráčen, může každou další sekundu zkoušet další hody, dokud se nezotaví.

Proti elektronickým zařízením toto kouzlo funguje, jakoby činilo poškození Vlnou {115}.

Blesky se kolem vodičů chovají nepředvídatelně. Nelze vystřelit blesk skrz kovové mříže, z auta ven apod, — přeskočí do kovu a je ztracen. PJ ovšem může povolit kouzelníkovi vypálit jej do kovové podlahy — všichni na ní stojící pak mohou třeba dostat šok a třeba jedno poškození. PJ by měl podporovat kreativní používání blesků do té doby, dokud není otravné.

cena Kolik ti tvá Magie dle pravidel pro kouzla střel umožní. Způsobí 1k−1 poškození za každou energii.

sesílací čas Podle pravidel pro kouzla střel. Při zvětšování blesku je vidět, jak sesílateli jiskří v dlani.

předpoklady Magie 1 a 6 jiných kouzel Vzduchu

5.3.2 Kouzla ovládání těla

Tato kouzla ovládají přímo tělo oběti. Pokud není uvedeno jinak, účinkují pouze na *živé* bytosti.

Svědění

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD

Způsobí cíli šílené svědění na tělesných partiích dle volby sesílatele. Dokud cíl nespotřebuje celý svůj tah na to, aby se poškrábal (víc, je-li v cestě zbroj či něco podobného), bude trpět −2 k OB. Na daný cíl může působit v jedné chvíli vždy jen jedno toto kouzlo.

trvání Dokud cíl nespotřebuje kolo, aby se poškrábal.

cena 2. Nedá se udržovat, musí se vždy seslat znova.

Křeč

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD

Dá se namířit proti libovolnému z vůlí ovládaných svalů cíle. Je-li použito proti ruce, cíl upustí to, co v ní držel (třeba zbraň). Pokud cíl právě dělá gesta nějakého dlouhého kouzla, musí uspět v hodů na OB nebo začít sesílat znova od začátku. Mazaní sesílatelé ale určitě naleznou i jiné způsoby použití. . .

trvání Ihned

cena 2. Nedá se udržovat, musí se vždy seslat znova.

předpoklad Svědění

Bolest

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD

Cíl pocítí náhlý zášleh omračující bolesti. To znamená, že vykřikne, nepovede-li se mu hod na Vůli a je-li navíc v nějaké zajímavé pozici (třeba šplhá-li právě), musí si úspěšně hodit na OB — jinak se může stát katastrofa! Jeho OB a všechny jeho dovednosti na OB založené se sníží jen pro následující kolo o 3. Pokud cíl právě dlouze gestikuluje nějaké kouzlo, musí uspět v hodů na Vůli nebo začít sesílat opět od začátku. Ke všem výše uvedeným hodům dostane cíl +3, má-li Vysoký práh bolesti a -4, má-li Nízký práh bolesti.

trvání Sekunda.

cena 2. Nedá se udržovat, musí se vždy seslat znova.

předpoklad Křeč

Nemotornost

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD

Cíl na dobu trvání kouzla dostane ke své OB a všem svým dovednostem na OB založeným -1 za každý bod energie, který sesílatel do kouzla vložil.

trvání Minuta.

cena 1 až 5; polovina z toho (zaokrouhlená nahoru) na údržbu.

předpoklad Křeč

Zmrzač

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD

Cíl dostane na dobu trvání tohoto kouzla ke svému Pohybu a Úhybu -1 za každý bod energie vložený do kouzla. Toto kouzlo patří také do kouzel pohybových.

trvání Minuta.

cena 1 až 4; polovina z toho (zaokrouhlená nahoru) na údržbu

předpoklady Nemotornost či Zrychlení {294}.

Přikování

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se SL

Přilepí nohy cíle k zemi! Každé kolo se může pokusit o další hod na odolání, ale dostane k němu -5. Tyto hody se dělají stále proti původnímu sesílatelově hodů. Dokud kouzlo účinkuje, je Pohyb cíle snížen na nulu, všechny zbraňové dovednosti cíle kromě střelných zbraní dostanou -2 a jeho Úhyb se sníží na polovinu (zaokrouhli dolů).

trvání Minuta, nebo dokud cíl neuspěje v hodů na odolnost.

cena 3. Nelze udržovat, musí se vždy seslat znova.

předpoklad Zmrzač

Ochrom končetinu

Útok zblízka, proti odolnosti — odolává se ZD

Sesílatel musí ke spuštění tohoto kouzla zasáhnout nějakou končetinu cíle (zásahy jinam kouzlo nespouští). Zbroj proti tomuto kouzlu neúčinkuje. Odolnost se vyhodnocuje ihned v okamžiku kontaktu. Pokud vyhraje sesílatel, zasažená končetina je ochromena — to je totéž, jako by byla dočasně na dobu trvání kouzla zmrzačena.

trvání Minuta.

cena 3. Nedá se udržovat, musí se vždy seslat znova.

předpoklady Magie 1 a pět kouzel Ovládání těla. Jedno z nich musí být Bolest.

Rozdrť končetinu

Útok zblízka, proti odolnosti — odolává se ZD

Sesílatel musí ke spuštění tohoto kouzla zasáhnout nějakou končetinu cíle (zásahy jinam kouzlo nespouští). Zbroj proti tomuto kouzlu neúčinkuje. Odolnost se vyhodnocuje ihned v okamžiku kontaktu. Pokud vyhraje sesílatel, je končetina ihned normálně a pro všechny účely zmrzačena. Cíl také utrží 1k poškození.

trvání Ihned; končetina je zmrzačena až do vyléčení.

cena 5

předpoklady Magie 2 a Ochrom končetinu

Dotyk smrti

Útok zblízka

Jakmile se kouzlo spustí, zasažený utrží za každý investovaný bod energie 1k poškození. Zbroj proti tomuto kouzlu nechrání. Neúčinkuje na nemrtvé.

cena 1 až 3

předpoklad Rozdrť končetinu

5.3.3 Komunikační a mentální kouzla

Tato kouzla slouží k rozeznávání (či skrývání) myšlenek a záměrů. Pro kouzla, která ovládají emoce a loajalitu cíle viz Kouzla ovládání mysli {292}.

Vycit' nepřátele

Informační, Plošné

Sdělí sesílateli, má-li cíl nepřátelské záměry, a v jaké asi míře. Dá se seslat na jednu osobu (poloměr plochy = 1 metr) nebo na plochu. Pokud se sesílá na plochu, sdělí sesílateli pouze, že na dané ploše je či není osoba, která vůči nim má nepřátelské záměry, ale neřekne, kolik jich je a ani které to jsou.

cena 1 (nutno zaplatit alespoň 2)

Vycit' emoce

Obyčejné

Sdělí sesílateli, jaké emoce momentálně cíl cítí. Funguje pouze na živé bytosti, a ačkoli účinkuje i na ne-moudré (s IQ nižším než 6) bytosti, není proti nim příliš k ničemu! Toto kouzlo může také sdělit, jak věrný je cíl sesílateli (viz Věrnost {druhá kniha, ?}).

cena 2

předpoklad Vycit' nepřátele

Mluvil pravdu?

Informační, proti odolnosti — odolává se Vůlí

Toto kouzlo sdělí sesílateli, jestli cíl lže či nikoli. Dá se seslat dvěma způsoby:

1. Sdělí sesílateli, jestli cíl v posledních pěti minutách lhal.
2. Sdělí sesílateli, jestli poslední věc, kterou cíl řekl, byla pravdivá nebo lživá.

Může také poskytnout informace o tom, jak velká či důležitá lež je. Pokud se sesílatel cíle nedotýká, počítá se dosah jako u Obyčejného kouzla.

předpoklady Vycit' emoce

Čtení mysli

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se Vůlí

Umožní sesílateli číst myšlenky cíle. Funguje na jakoukoli živou bytost, ale v praxi má použití tohoto kouzla smysl pouze na moudré (IQ 6 a vyšší) bytosti. Sdělí sesílateli pouze povrchové myšlenky (tedy to, na co cíl myslí právě teď). Cíl si není při použití tohoto kouzla vědom, že je mu čtena mysl, pokud při hodů na odolnost nedojde k tvému kritickému neúspěchu či jeho kritickému úspěchu.

opravy -2, nezná-li sesílatel rodný jazyk cíle, -2, je-li cíl jiné rasy a -4, jedná-li se o příslušníka druhu docela mimozemského!

trvání Minuta.

cena 4; 2 na údržbu.

sesílací čas 10 sekund

předpoklad Mluvil pravdu?

Skryj myšlenky

Obyčejné

Toto kouzlo odporuje všem pokusům o čtení či ovládání myšlenek cíle. Útočící schopnost musí před tím, než se spustí, vyhrát Rychlý střet proti tomuto kouzlu, a teprve v případě, že je toto kouzlo poraženo, postoupí se k normálnímu hodů na odolnost, je-li nějaký. Toto kouzlo nezruší kouzla na cíli, která byla seslána před tímto.

trvání 10 minut.

cena 3; 1 na údržbu

předpoklad Mluvil pravdu?

5.3.4 Kouzla země

Tato kouzla pracují s tradičním magickým elementem „země“. Pokud není napsáno jinak, žádné z těchto kouzel neovlivní ani kámen, ani kovy.

Hledej zemi

Informační

Toto kouzlo sdělí sesílateli směr a přibližnou vzdálenost nejbližšího rozumně velkého výskytu jakéhokoli typu země, kovu či kamene. Použij opravy za dlouhou vzdálenost {278}. Z působení kouzla lze vyjmout některé známé zdroje daného materiálu, ale sesílatel je musí před sesláním kouzla všechny vyjmenovat.

cena 3

sesílací čas 10 sekund.

Tvaruj zemi

Obyčejné

Umožní sesílateli hýbat zemí a tvarovat ji, jak se mu bude líbit. Pokud se jedná o stabilní formu (třeba kopeček), zůstane tvar zemi natrvalo, pokud ne (třeba sloup či zeď), bude tvar udržován pouze během trvání kouzla a po jeho skončení se zhroutí.

Zem se může pod vlivem tohoto kouzla pohybovat maximálně Pohybem 2. Takto pohybující se země nikomu neublíží — dá se použít pouze na zasypání nepohybující se oběti. Pokud je země přesunuta na cíl, aby jej pohřbila, nebo naopak zpod cíle, aby pod ním vyrobila díru, může se cíl ve svém následujícím tahu ještě pohybovat a pasti uniknout. Uvězněn je tak pouze v případě, že se z nějakého důvodu pohybovat nemůže.

Kdokoli je tímto způsobem pohřben, se může zkusit ručně vyhrabat. Je povolen jeden hod za kolo na SL - 4 (je-li ale oběť zahrabána pod víc než patnácti sty litry hlíny, může to být i těžší). V závislosti na množství země, kterým je oběť přikryta, se může začít eventuálně dusit (viz Dušení {druhá kniha, ?}).

trvání Minuta.

cena 1 za každých 750 litrů země, která se tvaruje (nutno zaplatit aspoň 2); půlka toho (zaokrouhlená nahoru) na údržbu.

předpoklad Hledej zemi

Země na kámen

Obyčejné

Změní nějaký objem zeminy na tvrdý kámen (nikoli však drahý).

trvání Navždy

cena 3 za 750 litrů (cena je vždy minimálně 3).

předpoklady Tvaruj zemi a Magie 1

Země na vzduch

Obyčejné

Dle svého popisu pod kouzly vzduchu {281}.

Stvoř zemi**Obyčejné**

Umožní sesílateli stvořit dobrou, pevnou zem tam, kde žádná předtím nebyla. Tato země musí být vytvořena v kontaktu s již existující zemí, nikoli však levitující ve vzduchu či plovoucí na moři!

trvání Navždy

cena 2 za každých 750 litrů země vyrobené z ničeho (stojí nejméně 2) či 1 za každých 750 litrů bláta zpevněného na pořádnou zemi (stojí nejméně 1).

předpoklad Země na kámen

Zkamenění**Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD**

Promění živý cíl a všechny jeho věci na kámen. Funguje vždy na celý cíl.

trvání Navždy (tedy, dokud není zrušeno Odkameněním).

cena 10

sesílací čas 2 sekundy

předpoklad Země na kámen

Kámen na zemi**Obyčejné**

Přemění jakýkoli kámen (i drahý) na jednoduchou hlínu. Musí se sesílat vždy na celý kamenný celek.

trvání Navždy

cena 6 za 750 litrů (minimálně 6)

předpoklady Země na kámen či jiná čtyři kouzla Země

Odkameň**Obyčejné**

Je-li cíl zkamenělý a žil-li někdy, oživí jej (bude při tom omráčen). Nedá se použít na ožívování soch či pomníků, které nikdy nežily.

trvání Navždy

cena 10

sesílací čas 5 sekund

předpoklady Magie 2, Zkameň, Kámen na zemi

Pohřbení**Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD**

Daný cíl ihned pohltí Země. Zůstane naživu, ale v hibernovaném stavu v malém kulovém prostoru přibližně 15 metrů pod zemí, dokud není osvobozen opakem tohoto kouzla či odrytím země nad ním. Čaroděj, který toto kouzlo sešle sám na sebe, může určit, že nechce být hibernován, ale pozor! To není rozumné, pokud neovládá kouzlo Země na vzduch.

trvání Navždy, není-li zrušeno opakem tohoto kouzla

cena 10 na pohřbení, 6 na jeho zrušení

sesílací čas 3 sekundy

předpoklady Magie 2 a pět kouzel země

5.3.5 Očarování

Očarování umožňují čarodějům vyrábět trvalé magické předměty. Tvoří jak školu magie, tak třídu kouzel, ale jelikož se používají pouze k výrobě artefaktů, jsou popsána pohromadě s ostatními pravidly pro artefakty. Viz kapitolu 17 a kouzla očarování {druhá kniha, ?}.

5.3.6 Kouzla ohně

Tato kouzla nakládají s tradičním magickým „živlem“ ohně. Pokud by to bylo důležité, počítejte, že plameny vytvořené kouzly ohně šlehají dva metry vysoko. Pro podrobná pravidla na zapalování věcí viz Plamen {druhá kniha, ?}.

Rozdělej oheň

Obyčejné

Toto kouzlo se používá na zapálení nějakého již připraveného hořlavého předmětu. Nejlépe funguje na papír a textilie. Nezapálí předmět, který by v běžném ohni nehořel. Nedokáže také zapalovat části živých bytostí (tedy ani jejich vlasy; jejich oblečení už ale zapalovat lze). Jakmile je oheň zapálen, hoří jako normálně.

trvání Sekunda.

cena Záleží na tom, kolik tepla chceš:

- 1 — pro účinek zápalky. V jedné sekundě zapálí svíčku, dýmku či troud.
- 2 — pro účinek pochodně. V jedné sekundě zapálí papír či textilie, nošené oblečení za čtyři sekundy.
- 3 — pro účinek letovací lampy. V jedné sekundě zapálí suché palivové dříví či nošené šaty, kůži zvládne za dvě sekundy, těžké dřevo za šest.
- 4 — pro účinek hořícího hořčíku či fosforu. V jedné sekundě zapálí uhlí a ve dvou těžké dřevo.

Cena na údržbu je stejná jako sesílací cena.

Stvoř oheň

Plošné

Naplní oblast účinku ohněm, který nevyžaduje žádné palivo (je-li sesláno do vzduchu, stvoří kouli plamenů, která posléze padne na zem). Jedná se o docela skutečný oheň, který může zapálit jakýkoli hořlavý předmět, kterého se dotkne. Nedá se seslat dovnitř skály, živých bytostí apod.

trvání Minuta.

cena 2; polovina toho k údržbě. Vlastní oheň vytvořený tímto kouzlem vyžaduje údržbu, oheň, který byl tímto ohněm zapálen ale už hoří normálně.

předpoklad Rozdělej oheň

Tvaruj oheň

Plošné

Umožní sesilateli ovládat tvar jakýchkoli plamenů. Každá změna tvaru vyžaduje sekundu soustředění. Jakmile je plamen tvarován, vydrží tak až do vypršení kouzla. Pohyb ohněm vyžaduje neustálé soustředění (oheň se pohybuje v tahu sesilatele Pohybem 5). Přirozený oheň se nemůže pohnout nikam, kde nemůže hořet (to neplatí o ohni vyrobeném kouzlem Stvoř oheň, který palivo nevyžaduje).

Oheň si zachovává objem. Pokud rozšíříš oheň na dvojnásobek původního prostoru, bude mít poloviční sílu, pokud na trojnásobek, bude mít třetinovou sílu atd.

trvání Minuta.

cena 2; polovina toho k údržbě.

předpoklad Zapal oheň

Odvrát energii

Štítové

Zkusí vykrýt jeden energetický útok, který měl právě zasáhnout cíl — včetně útoku paprskovou zbraní či kouzlem Ohnivé koule či Bleskové střely. Počítá se pro účel boje jako kryt zbraní. Pokud není sesílatel zároveň cílem, počítají se opravy za vzdálenost jako u Obyčejného kouzla. Odvrácené útoky pokračují v letu a mohou zasáhnout i jiný cíl.

cena 1

předpoklad Magie 1 a Tvaruj oheň

Zhas oheň

Plošné

Uhasí všechny obyčejné i magické ohně na ploše působení kouzla. Neúčinkuje na věci sice žhavé, ale nehořící — roztavenou ocel, lávu, plasmu apod.

trvání Jakmile je oheň uhašen, zůstane tak, dokud ho někdo zase nezapálí.

cena 3

předpoklad Zapal oheň

Ohřej

Obyčejné

Toto kouzlo zvýší teplotu předmětu. To neznamena, že je nutně vyroben oheň, ačkoli se většina věcí nakonec rozhoří, je-li dodán dostatek tepla. Teplo se klasicky šíří všemi směry (pozor! Toto použij pouze na odhadování herních účinků, *nikoli na to, aby se ze hry dělala hodina fyziky!*)

Každý kouzelník, který plánuje toto kouzlo širěji využívat, by se měl nejdříve vyzbrojit seznamem teplot tání všelijakých materiálů. Toto kouzlo může mít i svoje nevýhody — jsi-li třeba zavřen do vězení, ano, mohl by sis protavit cestu skrz mříže — ale jelikož se teplo šíří všemi směry rovnomocně, pravděpodobně by ses dřív opekł do křupava.

trvání Minuta. Každá minuta trvání tohoto kouzla zvýší teplotu cíle asi o 12 stupňů Celsia. Toto kouzlo nezahřeje žádný předmět na víc než 1556 stupňů Celsia.

cena 1 za předmět velikosti pěsti, 2 za předmět do objemu 750 litrů a pro větší předměty 2 za každých 750 litrů objemu předmětu. Zdvojnásobením ceny můžeš zdvojnásobit i účinek na 24 stupňů Celsia na minutu, ztrojnásobením ceny můžeš posunout účinek na 36 stupňů za minutu atd. Pomalejší zahřívání slevu neposkytuje. Údržba stojí tolik, co původní seslání.

sesílací čas Minuta.

předpoklady Stvoř oheň a Tvaruj oheň

Ochlad'

Obyčejné

Toto kouzlo je opakem kouzla Ohřej (výše). Pokud je udržováno dost dlouho, může snížit teplotu předmětu až na teplotu limitně se blížíící absolutní nule.

trvání, sesílací čas, cena Jako u kouzla Ohřej výše, až na to, že každá minuta *sníží* teplotu cíle o 12 stupňů.

předpoklad Ohřej

Odolej chladu

Obyčejné

Cíl tohoto kouzla a vše, co nese s sebou, se stane netečným vůči účinkům mrazu a omrzlin (ale nikoli padajícího ledu či ledových kouzel).

trvání Minuta.

cena 2; 1 k údržbě. Dvojnásobek toho, musí-li cíl přetrvat v -40 stupňovém mrazu či ještě horším, trojnásobek toho, musí-li cíl přežít v mrazu blízkém absolutní nule.

předpoklad Ohřej

Odolej ohni

Obyčejné

Cíl tohoto kouzla a vše, co nese s sebou, se stane imunním vůči účinkům horka a ohně (nikoli však elektřiny).

trvání Minuta.

cena 2; 1 k údržbě. Zdvojnásobí se, musí-li cíl vydržet bez úhony v teplotě vysoké pece, ztrojnásobí se, musí-li přežít v horku hvězd či jaderné pumy. Proti běžným bojovým kouzlům ohně stačí první úroveň.

předpoklady Zhas oheň a Ochlad'

Ohnivá koule

Střela

Umožní sesílateli hodit na cíl kouli z plamenů. Má 1/2Šk 25, Max 50, Přs 1. Jakmile něco zasáhne, zmizí v malém výbuchu ohně. Zasáhne-li toto kouzlo hořlavý cíl, pravděpodobně jej zapálí.

cena Dle pravidel pro kouzla střel {277}. Činí 1k poškození za sekundu.

sesílací čas 1 až 3 sekundy.

předpoklady Magie 1, Stvoř oheň, Tvaruj oheň

Výbušná ohnivá koule**Střela**

Stvoří ohnivou kouli, která se po zásahu rozlomí v plamenech a ovlivní jak cíl, tak věci poblíž něj. Má 1/2Šk 25, Max 50, Přs 1. Dá se hodit na zeď, podlahu apod. (+4 na zásah) a počítat, že se protivníci stejně octnou ve výbuchu plamenů. Cíl a vše, co je blíž než metr od něj, utrhá plně poškození, ostatním se poškození vydělí trojnásobkem své vzdálenosti zaokrouhlené na celé metry dolů.

cena Dle pravidel pro kouzla střel {277}, až na to, že každé kolo lze investovat až dvojnásobek tvé úrovně magie energie. Koule působí 1k poškození za každé celé dvě energie do ní vložené.

sesílací čas 1 až 3 sekundy

předpoklad Ohnivá koule

5.3.7 Kouzla bran

Tato dvě kouzla pracují s časem, prostorem a dimenzemi.

Mezidimenzní přivolání**Zvláštní**

Přivolá příšeru. Prostě příšeru — třeba démona nebo Věc, Kterou Člověk Nikdy Neměl Raději Ani Spatřit; důležité ale je, že tato příšera bude vyvolána z jiné roviny existence. Parametry a schopnosti této příšery určí PJ. Každá dimenze vyžaduje zvláštní dovednost tohoto kouzla; může ale platit, že zvláštní dovednost kouzla budou vyžadovat i velmi mocné entity.

Jakmile se příšera zjeví, sesílatel se okamžitě musí pokusit o její ovládnutí. To se bere jako Rychlý střet sesílatelovy úrovně dovednosti použitého kouzla proti Vůli entity. Sesílatel dostane +4, pokud zná „pravé jméno“ entity. Zvítězí-li sesílatel, může dá příšere jeden rozkaz, který příšera *musí* vykonat. Většina takových entit zmizí zpět do své dimenze poté, co splní zadaný úkol, nebo po jedné hodině jejich pobytu v tomto světě. Některé mocnější entity však mohou zůstat tak dlouho, jak si jen budou přát.

Pokud ale sesílatel zremizuje či prohraje, příšera začne reagovat podrážděně. Zatímco „zlé“ entity většinou začnou páchat násilnosti a ničit své okolí, „dobré“ entity spíše odejdou a budou si na tebe stěžovat u příslušných bohů. Divoké či chaotické příšery budou asi chodit a páchat všude špatnosti a loupeže; velmi exotické entity oproti tomu mohou reagovat naprosto nepředvídatelnými, leč značně rušivými způsoby.

trvání Trvá, dokud není splněn sesílatelův rozkaz nebo dokud neuplyne hodina. Tedy většinou.

cena ± 1 energie za každých ± 10 bodů, které jsou použity na reprezentaci vyvolané entity ve hře. Minimální cena je 20 (to ale neznamená, že bude vyvoláva vždy přibližně dvousetbodová bytost!) Schopnosti a parametry všech vyvolaných entit určuje tajně PJ.

sesílací čas 5 minut.

předpoklady Magie 1 a nejméně jedno kouzlo z deseti jiných škol.

Mezidimenzní přesun / VT**Zvláštní**

Toto kouzlo přenese sesílatele spolu se všemi věcmi, které nese (jeho naložení může být až Velké) do určité roviny existence. Každá taková rovina existence vyžaduje vlastní dovednost tohoto kouzla. Toto kouzlo nezaručí zpáteční cestu — pokud se sesílatel chce dostat nazpátek domů, musí toto kouzlo ovládat i pro svou domovskou dimenzi — nebo žebrat u nějakého domorodého kouzelníka, aby jej Vyhnal {296}.

Toto kouzlo neposkytuje žádnou ochranu proti nepříznivému prostředí cílové dimenze. Pokud kouzelník navštíví jinou dimenzi a v té bude opravdu čistou náhodičkou vakuum, je čas mu „udělat pá-pá“. Tedy pokud se nejdřív neobalí příslušnými ochrannými kouzly.

trvání Navždy

cena 20

sesílací čas 5 sekund.

předpoklad Mezidimenzní přivolání pro stejnou dimenzi

5.3.8 Léčivá kouzla

Kdokoli, kdo se snaží léčit sám sebe, má k seslání kouzla -1 za každý bod svého zranění. Tedy čaroděj, který už přišel o čtyři životy a chce se léčit, dostane na hody na tato kouzla -4 .

Kritický neúspěch znamená u léčivého kouzla vždy nějaký vhodný, leč škaredý účinek na pacienta — do zranění se dostane infekce, otevře se nová rána apod.

Propůjč energii

Obyčejné

Obnoví ztracené BÚ cíle, ovšem na účet kouzelníka. Takto nelze zvýšit počet BÚ cíle nad jejich normální maximum.

cena libovolná. Každá zaplacená energie cíli obnoví jeden BÚ. Slevy za vysokou dovednost se zde neaplikují.

předpoklad Magie 1 *nebo* Empatie {45}

Propůjč sílu

Obyčejné

Na čas obnoví cíli nějaké ztracené životy, ovšem na účet kouzelníka. Tímto kouzlem nelze zvýšit počet Žt nad jejich normální maximum. Jelikož takto „vyléčené“ životy po jedné hodině zmizí a kouzlo není udržovatelné, jedná se pouze o provizorní řešení.

trvání Hodina.

cena libovolná. Každá zaplacená energie cíli obnoví jeden život. Sesílací cenu nelze snížit slevami za vysokou dovednost. Nelze udržovat, musí se vždy seslat znova.

předpoklad Propůjč energii

Obnov energii

Zvláštní

Toto kouzlo umožňuje sesilatelci odpočívat a obnovovat ztracené BÚ nasáváním energie z okoljsoucí many. Normální osoba dostane 1 BÚ za 10 minut odpočinku. Čaroděj, který toto kouzlo zná aspoň na úrovni 15, si obnovuje 1 BÚ za 5 minut a čaroděj, který jej zná na úrovni 20 či vyšší, si obnoví 1 BÚ za 2 minuty. Další zlepšení není možné. Toto kouzlo funguje pouze na sesilatele, nikoli však na ostatní.

Čaroděj sice musí v klidu odpočívat, ale jinak kouzlo nevyžaduje žádný rituál ani hod kostkou. Během takového odpočinku může udržovat běžná kouzla, ale ne ta, která k tomu vyžadují soustředění.

Samo sebou se doufám rozumí, že toto kouzlo nefunguje v oblastech s žádnou či nízkou manou.

cena Žádná.

předpoklady Magie 1 a Propůjč energii

Probuď

Plošné

Toto kouzlo donutí cíl se vzbudit a začít dávat pozor. Ihned zruší účinky omráčení. Pokud je cíl již velmi unaven (nemá ani třetinu základních BÚ), toto kouzlo mu umožní být vzhůru ještě hodinu, ale na konci této hodiny jej to stojí další BÚ. Neúčinkuje na osoby s nulovými či zápornými BÚ. Spící cíl či cíl v bezvědomí dostane hod na ZD na vzbuzení a k tomu dostane bonus rovný rozdílu sesilatelova hodu a čísla, proti němuž házel. Na druhou stranu, je-li cíl v bezvědomí kvůli přespřílišnému zranění, dostane −3, pokud za jeho stav mohou léčiva či drogy, dostane −6.

cena 1

předpoklad Propůjč sílu

Malé léčení

Obyčejné

Obnoví cíli až 3 životy. Nezruší sice ani nemoc, ani otravu, ale vyléčí i poškození, které jimi bylo způsobeno.

Toto kouzlo je riskantní použít na jeden cíl vícekrát do dne. K účinné dovednosti si přičti za každé léčení stejné osoby, které jsi toho dne provedl, −3.

Máš-li dovednost Lékař aspoň na 15, kritický neúspěch u tohoto kouzla se počítá pouze jako neúspěch obyčejný — to ale platí pouze pro první léčení dané osoby v daném dni.

cena 1 až 3. Za každou energii se cíli vyléčí jeden život.

předpoklad Propůjč sílu

Větší léčení / VT**Obyčejné**

Vyléčí cíli až 8 životů. Nezruší sice ani nemoc, ani otravu, ale vyléčí i poškození, které jimi bylo způsobeno. Jinak toto kouzlo funguje docela jako Malé léčení — také je zatíženo −3 za další pokusy v jednom dni a vysoká úroveň Lékaře taktéž ruší kritický neúspěch.

Ovládáš-li obě kouzla, postihy za opakované malé a větší léčení se berou odděleně. Ve stejném dni tedy lze seslat na stejný cíl jak malé, tak větší léčení, a to bez jakéhokoli postihu.

cena 1 až 4. Za každou energii se cíli vyléčí dva životy.

předpoklady Magie 1 a Malé léčení

Nejvyšší léčení / VT**Obyčejné**

Obnoví cíli všechny chybějící životy. Neruší sice ani nemoci, ani otravu, ani neléčí zmražené končetiny, ani neobnovuje ztracené tělesné součásti, ale může vyléčit poškození získané kvůli kterékoli z těchto věcí.

Jeden cíl může být za den tímto kouzlem ošetřen pouze jednou. Další seslání v daném dni se nezdaří a přijdou vniveč.

Také platí, že Lékař aspoň na 15 ruší kritické neúspěchy, stejně jako u předchozích kouzel.

cena 20.

sesílací čas Minuta.

předpoklady Magie 3 a Větší léčení

5.3.9 Informační kouzla

Tato kouzla poskytují informace. Trvání je „ihned“, není-li uvedeno jinak — to znamená, že sesílatel dostane okamžitou informaci, nikoli pohyblivé obrázky.

Zjistí magii**Obyčejné**

Umožní sesílateli určit, je-li cílový předmět magický. Je-li toto kouzlo sesláno úspěšně podruhé, sesílatel se i dozví, je-li magický jen dočasně či trvale. Kritický úspěch v některém z těchto dvou hodů plně kouzlo identifikuje, stejně jako u kouzla Urči magii.

cena 2

sesílací čas 5 sekund

předpoklady Magie 1

Aura**Informační**

Ukáže sesílateli „auru“ cíle. Tato aura poskytne sesílateli obecný vhled do osobnosti cíle — čím lepší hod na dovednost kouzla, tím lepší vhled. Aura také ukazuje, je-li cíl čaroděj, a je-li, tak jak mocný, dá se pomoci ní zjistit, je-li cíl podroben či nějak ovládán a lze také zjistit, je-li pod vlivem velmi prudkých emocí. Kritický úspěch zjistí i „tajné“ vlastnosti, třeba to, že cíl je vlkodlak či upír.

Auru mají všechny živé bytosti, neživé bytosti nikdy auru nemají. Zombii lze rozpoznat podle slabé aury zamořené smrtí, ale upír má stejnou auru, jakou měl za svého života. Iluze a vyvolané příšery auru nemají, takže se dají mimo jiné tímto kouzlem rozeznat od reálných osob.

cena 3 (za cíl jakékoli velikosti).

předpoklad Zjistí magii

Hledej**Informační**

Naladí sesílatele na jeden předmět, který hledá. Úspěšné seslání kouzla poskytne sesílateli ukázkou okolí předmětu — nebo jej k předmětu přímo naviguje, není-li vzdálen víc než míli.

Hledáš-li osobu, cíl musí buď znát její jméno, nebo ji znát tak dobře, aby si ji mohl jasně vybavit v hlavě. Nelze tedy tohoto kouzla užít ke zkrácení detektivního případu prostým hledáním „vraha“, nevíš-li, kdo jím je — ale pokud to víš, kouzlo ti jej nalezne a ukáže.

opravy Opravy za dlouhou vzdálenost {278}. Při seslání kouzla by mělo být dostupné něco, co je s hledaným předmětem nějak spjaté (třeba část oblečení hledané osoby); není-li, háže se s −5. Pokud sesílatel držel v ruce či je jinak obeznámen s hledaným předmětem, dostane −1.

cena 3. Na jednu věc se lze ptát jen jednou za týden.

předpoklady Magie 1, IQ aspoň 12 a aspoň dvě kouzla Hledej něco (třeba Hledej vodu a Hledej zemi).

Sledování

Obyčejné

Může být sesláno na libovolný předmět či živou bytost. Dokud kouzlo účinkuje, může sesílatel zjistit, kde se cíl nalézá, bude-li se jen sekundu soustředit. Při seslání kouzla musí buď být cíl sesílateli na dohled, nebo na něj muselo bezprostředně před tím být použito kouzlo Hledej. Není-li cíl v sesílatelově okolí, použij Opravy za dlouhou vzdálenost {278}.

trvání Hodina

cena 3; 1 na údržbu. Na jeden cíl lze seslat jednou za den.

sesílací čas Minuta.

předpoklad Hledej

Označ kouzlo

Informační

Umožní sesílateli zjistit, jaká kouzla byla právě seslána (nejpozději před pěti sekundami) nebo jsou právě sesílána na cíl či cílem. Neurčí kouzlo v trvale očarováném předmětu. Jedno seslání odhalí všechna kouzla vyhovující svrchu uvedeným požadavkům. Pokud některé z těchto kouzel není sesílateli známo — tím se nemyslí kouzla, která neovládá, ale kouzla, o kterých v životě ani *neslyšel* —, dostane pouze velmi obecný popis, třeba „nějaký druh fyzické ochrany“. Kouzla, která jsou v tomto seznamu, jsou běžně známá — pokud samozřejmě PJ neurčí jinak.

cena 2

předpoklad Zjistí magii

Urči magii

Informační, ev. proti odolnosti — odolávají kouzla zakrývající jiná kouzla

Sdělí přesně sesílateli, jaká kouzla na cíl účinkují. Účinkuje-li na cíl víc než jedno kouzlo, Urči magii identifikuje pouze to, které stálo sesílatele nejméně energie a prohlásí „to ještě není všechno“. Další seslání na stejný cíl opět určí nejlevnější z kouzel, která ještě nebyla určena atd. Pokud na cíl účinkuje kouzlo, o kterém sesílatel nikdy neslyšel, poskytne jen omezené výsledky, stejně jako u Označ kouzlo výše.

cena 8

sesílací čas Hodina.

předpoklad Označ kouzlo.

5.3.10 Kouzla světla a tmy

Tato kouzla účinkují nejen na viditelné světlo, ale i na infračervené a ultrafialové světlo. Kouzla, která osvětlují, umožní vidění i Infra a Ultraviděním, stejně tak kouzla, která blokují běžný zrak, blokují i tyto smysly.

Světlo

Obyčejné

Vyrobí malé světlo, srovnatelné s plamenem svíčky. Nepohybuje se, pokud se sesílatel nesoustředí vyloženě na to, aby s ním pohnul — v tom případě má Pohyb 5.

trvání Minuta

cena 1; 1 na údržbu

Lampa

Obyčejné

Sesílá se na malé předměty (do půl kilogramu a velikosti mužské pěsti) nebo tak malou část předmětu většího. Toto kouzlo rozzáří předmět bílým světlem.

trvání 2k dní. Kouzlo se nepočítá jako zapnuté.

cena 2 za slabý jas, 4 za světlo plamenů, 6 za zář tak jasnou, že pohled zblízka do ní bolí.

předpoklad Světlo

Tma**Plošné**

Zakryje danou plochu tmou. Osoby, které jsou uvnitř tmy, vidí to, co je venku, ale nevidí nic z toho, co je také uvnitř. Osoby, které jsou mimo tmu, vidí na ploše účinku pouze tmu a nic uvnitř ní. Útoky ze tmy ven tedy nejsou zatíženy žádným postihem, na útoky do tmy ale postih uvalen je; viz Viditelnost {druhá kniha, ?}. Výhoda Vidění ve tmě ti umožní vidět skrz takto vytvořenou tmu, jako by tam nebyla, ale to neplatí o Infravidění ani Nočním vidění.

trvání Minuta.

cena 2; 1 na údržbu

předpoklad Lampa

Zamlžení**Obyčejné**

Toto kouzlo způsobí, že cíl je hůře vidět a dá se tedy hůře zasáhnout. Každý bod energie vložený do kouzla dává na všechny hody na zásah cíle -1 .

trvání Minuta.

cena 1 až 5; stejné množství na údržbu

sesílací čas 2 sekundy

předpoklad Tma

5.3.11 Metakouzla

Tato kouzla mají co do činění s magií samou. Jsou to vlastně kouzla o kouzlech a kouzla, která ovlivňují jiná kouzla.

Protikouzlo**Obyčejné, proti odolnosti — odolává rušené kouzlo**

Toto kouzlo zruší jakékoli jedno právě probíhající kouzlo. Takto se nedají rušit kouzla, která provádí ve světě trvalou změnu (třeba Zhas oheň, Zkameň apod.) a nemůže ani odčarovávat trvale očarované předměty, ale může rušit kouzla, která jsou seslána magickými předměty. „Cílem“ protikouzla může být jak cíl kouzla, které má být zrušeno, tak osoba, která jej seslala.

Kouzlo, které chceš protikouzlem rušit, musíš nejdříve sám znát. Vždy si haž na nižší z tvého Protikouzla a tvé dovednosti kouzla, které rušíš. Abys mohl kouzlo zrušit, musíš vyhrát Rychlý střet s rušeným kouzlem. Plošná kouzla se musí rozebírat hex po hexu.

cena Polovina toho, co musel za rušené kouzlo zaplatit sesílatel, nepočítaje v to jeho eventuální slevy za vysokou dovednost.

sesílací čas 5 sekund.

předpoklad Magie 1

Zruš magii**Plošné, proti odolnosti — odolávají rušená kouzla**

Toto kouzlo, je-li úspěšné, ruší ostatní kouzla v zasaženém prostoru. Nemá účinek na očarované předměty — funguje pouze na kouzla. Každé kouzlo odolává zvlášť.

Zruš magii si nevybírám — jsou vždy zrušena všechna kouzla v zasaženém prostoru. Sesílatel tedy nemusí vědět, jaká kouzla tam jsou seslána. K rušení jednotlivých kouzel použij Protikouzlo.

trvání Zasažená kouzla jsou zrušena navždy.

cena 3

sesílací čas 1 sekunda za každou utracenou energii.

předpoklady Protikouzlo a aspoň 12 jakýchkoli jiných kouzel.

5.3.12 Kouzla ovládání mysli

Tato kouzla neúčinkují na cíle, které mají IQ 0 nebo nemají vlastní vůli (to znamená hlavně bytosti s metavlastnostmi Automaton {310}). Nefungují tedy na většinu golemů, robotů, zombií apod.

Slabomyslnost**Obyčejné, proti odolnosti — odolává se Vůlí**

Cíl dostane -1 ke svému IQ a všem svým dovednostem založeným na IQ (včetně kouzel) za každý bod energie, který sesílatel do kouzla dal. Pokud si dotyčný bude snažit zapamatovat nějaké složité věci, PJ může vyžadovat hod na IQ.

trvání Minuta.

cena 1 až 5; polovina toho zaokrouhlená nahoru na údržbu.

předpoklad IQ na úrovni aspoň 12

Zapomeň**Obyčejné, proti odolnosti — odolává se Vůlí nebo dovedností**

Způsobí, že cíl zapomene jednu věc, dovednost či kouzlo. Je-li zapomenutou věcí dovednost či kouzlo, nebude jej cíl moci použít, dokud bude toto kouzlo účinkovat. Pokud je zapomenuté kouzlo předpokladem pro jiná kouzla, mohou být tato jiná kouzla pořád užívána, ale budou zatížena opravou -2 .

trvání Hodina.

cena 3; 3 na údržbu

sesílací čas 10 sekund

předpoklady Magie 1 a Slabomyslnost

Omámení**Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD**

Cíl vypadá i jedná normálně, ale vůbec si neuvědomuje, co se kolem něj děje, a nebude si to pamatovat. Omámený strážce třeba bude bezstarostně postávat, zatímco si kolem něj vykračuje zloděj! Jakékoli zranění či úspěšné odolání kouzlu způsobí, že se cíl vrátí do normálního, plně bdělého stavu.

trvání Minuta.

cena 3; 2 na údržbu

sesílací čas 2 sekundy

předpoklad Slabomyslnost

Hromadné omámení**Plošné, proti odolnosti — odolává se ZD**

Funguje jako Omámení, ale sesílá se na celou plochu.

trvání Minuta.

cena 2; 1 k údržbě. Minimální poloměr je 2 metry.

sesílací čas 1 sekunda za každou utracenou energii

předpoklady Omámení a IQ aspoň 13

Uspání**Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD**

Cíl kouzla usne. Pokud stojí, upadne na zem, ale tím se neprobudí. Dá se vzbudit ranou, hlasitým randálem okolo apod., ale bude-li vzbuzen takovým obyčejným způsobem, bude po vzbuzení mentálně omráčen (viz Účinky omráčení {druhá kniha, ?}). Kouzlo Probuď jej okamžitě postaví na nohy ihned v plné bdělosti. Není-li nijak vzbuzen, bude spát osm hodin a pak se normálně vzbudí.

cena 4

sesílací čas 3 sekundy

předpoklad Omámení

Hromadné uspání**Plošné, proti odolnosti — odolává se ZD**

Jako Uspání, ale plošné.

cena 3. Minimální poloměr 2 metry.

sesílací čas 1 sekunda za každou utracenou energii.

předpoklady Uspání a IQ aspoň 13

Rozkaz

Štitové, proti odolnosti — odolává se Vůlí

Sesílatel dá cíli jeden okamžitý rozkaz — slovo a gesto, nebo nanejvýš dvě slova — který cíl musí vykonat. Pokud cíl nemůže rozkaz vykonat nejpozději v následujícím kole, kouzlo neúčinkuje. Pár příkladů:

„Pusť to!“ — cíl upustí na zem to, co držel v ruce

„Pohled!“ — cíl se podívá naznačeným směrem

„Počkej!“ — cíl ve svém dalším kole provede manévř Čekání

cena 2

předpoklady Magie 2 a Zapomeň

5.3.13 Pohybová kouzla

Tato kouzla fyzicky manipulují s cílem nebo ovlivňují jeho pohybové vlastnosti.

Zrychlení

Obyčejné

Zvýší Pohyb a Úhyb cíle až o 3.

trvání Minuta.

cena 2 za bod Pohybu a Úhybu; polovina toho na údržbu.

sesílací čas 2 sekundy

Zmrzač

Obyčejné, proti odolnosti — odolává se ZD

Dle popisu u Kouzel ovládání těla {282}.

Vyšší zrychlení / VT

Obyčejné

Zrychlí cíl — *hodně*. Cíl má vlastně po dobu trvání kouzla výhodu Posunutá rychlost času {72}.

trvání 10 sekund

cena 5. Nedá se udržovat, musí se seslat vždy znova. Na konci kouzla cíl ztratí 5 BÚ (to neplatí, pokud byl cílem sesílatel sám).

sesílací čas 3 sekundy

předpoklady Magie 1, IQ 12 a vyšší a Zrychlení

Telekineze

Obyčejné, ev. proti odolnosti — odolávalo by se Vůlí

Umožní sesílateli pohybovat fyzickými předměty bez toho, aby se jich musel dotýkat. Toto kouzlo svůj cíl levituje a udílí mu Pohyb 1 směrem dle přání sesílatele. Žádný předmět nelze tedy tímto předmětem tak urychlit, aby způsobil někomu nějaké poškození. Živé cíle dostanou možnost odolávat Vůlí.

trvání Minuta.

cena 1 pro předmět do půl kila hmotnosti, 2 za předmět do 5 kg, 4 za předmět do 100 kg a další 4 za každých dalších 50 kg. Cena údržby je stejná jako sesílací cena.

předpoklad Magie 1

Odemči

Obyčejné, ev. proti odolnosti — odolával by Čarodějův zámek

Otevře zámek. Je-li to Čarodějův zámek, dojde k rychlému střetu mezi tímto kouzlem a Čarodějovým zámekem. Všechny opravy, které by se uplatnily, chtěl-li bys použít Otvírání zámků, se uplatní i na toto kouzlo.

trvání Jakmile je zámek otevřen, zůstane otevřen, dokud není opět zamčen.

cena 3. Nelze udržovat.

sesílací cena 10 sekund.

předpoklady Magie 2 a Telekineze

Odkloň střelu**Štítové**

Odkloní jednu střelu, která právě mohla už-ůž zasáhnout cíl. Lze použít i proti kouzlům Střel. Pro účely boje se počítá jako Kryt zbraní. Pokud není cílem sesílatel, připočítají se opravy za vzdálenost tak, jak je tomu u Obyčejného kouzla. Odkloněné projektily jakoby proletí hexem, v němž se nalézá cíl, který střelu úspěšně odklonil, a pokračuje v letu; může tedy zasáhnout ještě někoho jiného.

cena 1

předpoklad Telekineze

5.3.14 Nekromantická kouzla

Tato kouzla nakládají s mrtvými, s dušemi a se smrtí. Není-li řečeno v popisech ras jinak, účinkují tato kouzla na mrtvolu všech ras.

Zjev smrt**Obyčejné**

Cíl je živou formou prezentována jeho vlastní smrt. Ať už se jedná o záblesk skutečné nebo neskutečné budoucnosti, vzbuzuje zhlédnutí této smrti v cíli vždy strach. Cíl je mentálně omráčen, dokud se mu nezdaří hod na IQ, kterým se omráčení zbaví.

Toto kouzlo může být i *užitečné* tím, že upozorní cíl na nějaké smrtelné nebezpečí.

trvání Sekunda.

cena 2

sesílací čas 3 sekundy

předpoklad Magie 1

Vycít duši**Informační, plošné**

Sdělí sesílateli, zda se nalézá v zasaženém prostoru duchové, nemrtví či jiné podobné entity. Pokud se sesílateli povede dobrý hod, je mu sděleno i to, o jaké entity se jedná. Cíl může při sesílání omezit hledání na určité typy entit či naopak některé typy entit z hledání vyloučit.

cena $\frac{1}{2}$

předpoklad Zjev smrt

Vyvolej ducha**Informační, proti odolnosti — duch odolává Vůli**

Umožní sesílateli hovořit s duchem mrtvé osoby. Mrtvý odolává s -5 , byl-li zaživa sesílatelovým přítelem. Pokud kouzlo uspěje, cíl zodpovídá jednu otázku za minutu, vždy dle svého nejlepšího vědomí a svědomí v čase své smrti.

Selže-li kouzlo, daný sesílatel či ceremoniální skupina se může pokusit tohoto ducha vyvolat opět až za rok. Kritický neúspěch znamená, že byl duch vyvolán v porouchaném stavu a záměrně sesílateli lže.

opravy -5 , neznáš-li plné jméno cíle, -1 , uplynul-li od smrti osoby aspoň týden, -2 , uplynul-li aspoň měsíc, -3 , byl-li to víc než rok, -4 , bylo-li to víc než deset let, -5 , zemřel-li již před víc než 50 lety a -6 , zemřel-li před pěti sty lety a dřív.

trvání Minuta

cena 20; 10 na údržbu. Tyto ceny se sníží na polovinu, sesílá-li se kouzlo na místě smrti či nad mrtvolou osoby, se kterou má být hovořeno.

sesílací čas 5 minut

předpoklady Magie 2 a Zjev smrt

Vyvolej nemrtvého**Obyčejné**

Cílem tohoto kouzla musí být více méně kompletní mrtvé tělo. Na stavu těla také závisí výsledek kouzla : z čerstvé mrtvolky se stane zombie, z kostry se stane oživený kostlivec a ze starého vysušeného těla se stane chodící mumie. Nemrtvý se stane sluhou sesílatele. Jeho atributy jsou založeny na attributech bytosti, které mrtvola patří, stejně je to s tělesnými výhodami, nevýhodami a dovednostmi založenými na OB. Nemrtvý nemá ani „duši“, ani mentální vlastnosti, ani dovednosti založené na IQ, ani vzpomínky osoby, jejíž tělo užívá. PJ určí parametry nemrtvého, jak se bude chovat.

trvání Nemrtvý zůstává naživu tak dlouho, dokud není zničen.

cena 8 krát (1 + ObrModif mrtvého těla), je-li ObrModif kladný, jinak 8.

sesílací čas Minuta.

předpoklady Vyvolej ducha a Propůjč sílu

Odvrať nižší nemrtvé

Plošné

Toto kouzlo způsobí 1k poškození na zasažené ploše všemu, co bylo oživeno pomocí kouzla Vyvolej nemrtvého. OPŠ není proti tomuto zranění nic platná. Za každého nemrtvého na zasažené ploše se navíc háže 1k. Padne-li 1, je odvrácen a v hrůze začne prchat od sesilatele přímo pryč.

trvání Úspěšně odvrácení nemrtví se budou sesilatelé vyhýbat jeden den.

cena 2. Nelze udržovat, musí se seslat vždy znova.

sesílací čas 4 sekundy.

předpoklad Zombie. Toto kouzlo je běžně k dostání pro Obdařené mocí, kteří užívají kněžskou magii.

Vyvolej démona

Zvláštní

Jedná se o verzi Mezidimenzního přivolávání {288}, až na to, že se vyvolává démon. Ostatně viz Mezidimenzní přivolávání. Nezdaří-li se kouzlo, démon se zjeví a vždy napadne sesilatele. Pokud se sesilatel povede démona ovládnout a dát mu rozkaz, démon jej splní doslova a do písmene, ale pokud možno tak, aby tím sesilatele co nejvíce namíchl a/nebo poškodil (známý příklad : "Zahrň mě penězi" → démon spustí liják mincí, který domýšlivého sesilatele utluče k smrti). Při vykonávání rozkazu tedy páše mimochodem různé nepravosti (to bude dělat vždy, nebude-li mu to sesilatelem výslovně zakázáno).

trvání Dokud démon nesplní rozkaz nebo dokud neuplyne jedna hodina.

cena ± 1 bod za ± 10 bodů použitých na stavbu démona. Minimální cena je 20 (ale není zaručeno, že se při jejím použití zjeví vždy circa-dvousetbodový démon). Poznámka pro ambiciózní kouzelníky typu ovládneme-svět : kdo vyvolá příliš velkého démona, vyvolá démona s hodně vysokou Vůlí a když se mu jej nepovede ovládnout... však on bude taky celkem silný... a na krupavého kouzelníka by se chuť i místo v žaludku našly jistě vždycky ... ☺

sesílací čas 5 minut.

předpoklady Magie 1 a aspoň po jednom kouzlu z 10 dalších škol.

Vyžen

Zvláštní, proti odolnosti — odolává se Vůli

Toto kouzlo pošle návštěvníka z vnější dimenze nazpátek tam, odkud přišel. Sesílatel může toto kouzlo seslat pouze v případě, že je ve své domovské dimenzi; nemůžeš tedy ani vyhnat sám sebe zpátky domů — o to budeš muset požádat nějakého domorodého kouzelníka. Toto kouzlo nefunguje na stvoření, která již jsou ve své domovské dimenzi.

Pokus o Vyhnání se počítá jako Rychlý střet sesílatelova Vyžeň proti Vůli cíle. Pokud sesílatel vyhraje, cíl je ihned vyhnán do své domovské dimenze a přístup do dimenze, ze které byl vyhnán, je mu na jeden měsíc zapovězen. Vše, co si cíl přinesl s sebou (třeba zbraně), zmizí s ním, vše, co si cíl nabral v dimenzi, ze které byl vyhnán (třeba ječící lidičky) zůstane na místě, kde byl vyhnán.

Některé mocné příšery jsou vůči tomuto kouzlu odolné či dokonce imunní.

opravy +4, zná-li sesílatel „pravé jméno“ vyháněné entity, −5, neví-li sesílatel, z které dimenze cíl přišel... a ještě −1, pokud si myslí, že to ví, ale mýlí se.

cena 1 energie za každých 10 bodů použitých na výstavbu vyháněné entity. Minimální cena je 10. Sesílatel ovšem dopředu neví, na kolik energie ho vyhnání entity přijde; jakmile uspěje, PJ mu sdělí cenu, kterou bude muset zaplatit. Je možné, že přitom bude muset vydat všechny své BÚ i nějaké životy, dokonce může i omdlít, a pokud mu PJ sdělí, že má zaplatit víc, než může dát, padne sesílatel v mdlobách k zemi, všechna jeho energie je zaplacená a kouzlo se stejně nesešle, tak jak je to popsáno v obecných pravidlech.

sesílací čas 5 sekund.

předpoklady Magie 1 a nejméně po jednom kouzlu z dalších 10 škol.

5.3.15 Kouzla ochranná a varující

Štít

Obyčejné

Vyvolá před cílem magický neviditelný štít. Tento štít chrání pouze před útoky zepředu. Obranný bonus tohoto štítu se počítá s obranným bonusem štítu obyčejného. Toto kouzlo neumožňuje cíli bez štítu se Krýt štítem.

trvání Minuta.

cena Dvě energie za každý bod obranného bonusu štítu, až k maximu 8 energií za štít s OB 4. Polovina toho na údržbu.

předpoklad Magie 2

Zbroj

Obyčejné

Přidá živému cíli nějakou OPŠ. OPŠ přidaná tímto kouzlem se pro všechny účely počítá jako OPŠ ze zbroje a počítá se s ní.

trvání Minuta

cena Dvě energie za každý bod OPŠ, který cíl dostane, až k maximu deseti energií za OPŠ 5. Polovina toho na údržbu.

předpoklady Magie 2 a Štít

Čarodějův zámek

Obyčejné

Magicky zamče dveře. Dveře se neotevrou, dokud na ně toto kouzlo působí, (dá se odstranit Protikouzlem či Odemčením) nebo dokud nejsou samy o sobě zničeny.

trvání 6 hodin.

cena 3; 2 na údržbu.

sesílací čas 4 sekundy

předpoklad Magie 1

5.3.16 Kouzla vody

Tato kouzla nakládají s tradičním magickým „živlem“ vody. Není-li výslovně uvedeno jinak, žádné z těchto kouzel nemůže ovlivnit vodu uvnitř těl živých bytostí.

Hledej vodu

Informační

Toto kouzlo umožní sesilatelovi určit typ nejbližšího důležitějšího zdroje vody a jeho vzdálenost a směr k němu. Použij opravy za dlouhou vzdálenost {278}. Sesilatel může ještě před vlastním sesláním kouzla z hledání vyloučit známé zdroje; musí je ale vždy přímo vyjmenovat. Vyžaduje vidlicovitý klacík; není-li dostupný, hážeš na –3.

cena 2

Vyčisti vodu

Zvláštní

Umožní sesilatelovi odstranit z vody všechny nečistoty tím, že ji prolije skrz jakoukoli obruč do nějaké nádoby. Dokud voda teče nepřerušným proudem, není třeba znova házet na dovednost. V případě nouze lze prolévat vodu i kolečkem z prstů, ale není to příliš rychlé.

trvání Vyčištěná voda zůstává čistá tak dlouho, dokud ji něco zase nezaneřádí

cena Jedna energie za každé čtyři litry vyčištěné vody.

sesílací čas 5 až 10 sekund za každé čtyři litry čištěné vody, víc, je-li používána příliš velká obruč a příliš velká nádoba.

předpoklad Hledej vodu

Vyrob vodu

Obyčejné

Umožní sesilatelovi zničehonic vytvořit čistou vodu. Tato voda se může objevit buď v nádobě, nebo jako koule ve vzduchu (ihned spadne na zem) nebo jako velmi hustá mlha kapiček — v této podobě dokáže uhasit všechny ohně v poloměru jednoho metru. Zdůrazňuji znova, že nelze nijak vyrábět vodu uvnitř živých bytostí!

trvání Vyrobená voda existuje navždy

cena 2 za každé čtyři litry.

předpoklad Vyčisti vodu

Znič vodu

Plošné

Na celé zasažené ploše zničí vodu v jakékoli formě — zůstane po ní jen hromádka vyschlých nečistot. Je-li kolem vysušeného místa další voda, tato se nahrne dovnitř a mezeru tak zaplní. Je to dobré na vysoušení věcí či zachraňování tonoucích. Zdůrazňuji ještě jednou, že nelze nijak vysoušet vodu z těl nepřátel!

trvání Navždy

cena 3. V hluboké vodě je zasažený objem vysoký pouze dva metry.

předpoklad Vyrobně vodu

Vodní dech

Obyčejné

Je popsán pod kouzly vzduchu {280}.

Tvaruj vodu

Běžné

Umožní sesílateli libovolně tvarovat vodu (i ve formě ledu či páry) a dokonce s ní i hýbat. Jakmile je vodě dán tvar, drží pohromadě, dokud kouzlo neskončí. Vodou lze hýbat s Pohybem až 3.

Celkem užitečným tvarem je vodní zeď. Dá se použít třeba na ochranu před ohnivými útoky. Každých 80 litrů vody vytvoří metr zdi o výšce dva metry a o potřebné tloušťce. Taková zeď uhasí normální oheň i všelijaké ohnivé koule, které skrz ní prolétají.

trvání Minuta.

cena 1 energie za každých 80 litrů tvarované vody; stejně tolik na údržbu.

sesílací čas 2 sekundy

předpoklad Vyrobně vodu

Mlha

Plošné

Na zasaženou plochu padne hustá mlha. Nelze prohlédnout ani jedním metrem mlhy. Planoucí zbraně a ohnivé střely ztrácí v mlze svůj bonus za oheň a ohnivé koule, které musí prolétat mlhou, ztrácí 1 poškození ze své síly za každý metr mlhy, kterým musí proletět. Oběti Výbušné ohnivé koule mohou pro účely výbuchu počítat každý metr mlhy za dva. Žádné množství mlhy ale nemůže uhasit oheň.

trvání Minuta.

cena 2; polovina sesílací ceny na údržbu

předpoklad Tvaruj vodu

Ledová zbraň

Obyčejné

Očaruje zbraň mrazivým chladem. Zbraň ani jejího držitele to nijak neohrožuje, ale většině nepřátel způsobí tato zbraň, pronikne-li zbrojí, dvě poškození navíc. Tato dvě poškození se ještě násobí Zranitelností {180} cíle vůči ledu či chladu. Bonus se přidává až nakonec — třeba sečný útok ledovou zbraní stále dostane jen +2, nikoli +3.

trvání Minuta.

cena 3; 1 na údržbu

sesílací čas 3 sekundy

předpoklad Vyrobně vodu.

Kapitola 6

Psionika

Pravidla v této kapitole se týkají psioniků ve světech, kde je psionika funkční. Pokud psionika u vás nefunguje či psionickou postavu nechceš, můžeš tuto kapitolu klidně přeskočit.

Psionika (nebo psionické síly) jsou paranormální mentální schopnosti, třeba telepatie a ESP (mimosmyslové vnímání). Mohou být výsledkem mutací či darů několika málo jedincům, nebo vlastností celé rasy či civilizace, popřípadě výsledkem nějakého experimentu.

To, jestli psionika v jeho světě funguje, rozhodne PJ — a bude-li fungovat, pak rozhodne, kdo bude psionické síly mít. Jsou-li příliš vzácné, může na psionikovi klidně vyžadovat Neobvyklé pozadí {61}.

Psionikův slovníček:

AntiPsi : Síla určená ke kažení výkonu jiných psionických sil. Osoba s touto silou se nazývá antipsionikem.

ESP : ExtraSensory Perception alias mimosmyslové vnímání, tedy síla vidět, slyšet a vědět věci, které jsou normálními pěti smysly nezjistitelné.

ESPer : Psionik s ESP.

latentní psionik : Někdo, kdo má sice Talent, ale žádné schopnosti k němu. Psionikové, jejichž schopnosti mají omezení Automatický, mohou jako latentní vypadat, ale nebudou jimi.

PK : Psychokineze — síla ovládání hmoty myšlenkami.

psionický : Týkající se psionických sil.

psychické léčení : Schopnost léčit nemoci a zranění silou mysli.

řvoun : Neovládaný antipsionik. Spisovněji nazýván „rušitelem“.

talent : Výhoda, která usnadňuje použití všech psionických schopností jednoho typu.

telepat : Psionik, který může číst či ovlivňovat mysl ostatních.

telepatie : Síla mentální komunikace a ovládání.

teleportace : Síla okamžitého přenášení předmětů prostorem, časem či dimenzemi

6.1 Síly, schopnosti, talenty

Základních psionických sil je šest : Antipsi, ESP, Psychické léčení, Psychokineze, Telepatie a Teleportace, v některých nastaveních mohou ale existovat i další. Každá síla je definována třemi věcmi:

- Soupravou nějakých výhod, které mohou reprezentovat různé způsoby projevů síly.
- Speciální omezení (tzv. *modifikátory síly*), která, jsou-li aplikována na jakoukoli z té soupravy výhod, z ní udělají tzv. *psionickou schopnost* v rámci síly.
- Talent, který činí snazším použití všech psionických schopností v rámci síly.

Určitou sílu ovládáš, máš-li v ní aspoň jednu schopnost. Vydělané body lze utrácet na pořizování nových psionických schopností v těch silách, které už ovládáš, ale nemůžeš si bez povolení PJ kupovat schopnosti ze sil, které neznáš. Máš-li určitou psionickou sílu, můžeš k ní přikoupit psionický talent a dále jej vylepšovat.

Také můžeš začít Talentem a žádnými schopnostmi — v tom případě jsou pouze latentní psionik — máš pouze potenciální, nikoli však skutečnou sílu. Vydělané body pak můžeš utratit na nakoupení psionických schopností v silách, ke kterým máš talent.

A nakonec si svoje psionické schopnosti můžeš vzít jako Potenciální, v kterémžto případě budou fungovat, jako by měly omezení Automatický {121} a Neovladatelný {122}, a to tak dlouho, dokud nebudou plně zaplacený.

Modifikátor síly

Všechny psionické schopnosti mají zvláštní omezení zvané „modifikátor síly“. Každá psionická síla má svůj vlastní modifikátor (zpravidla za -10%). Výhoda opatřená příslušným modifikátorem se stane součástí příslušné síly, a také bude poddána omezením pod Užíváním psionických schopností {300}. Jedná se o omezení proto, že ze schopnosti, která by se dala normálně rušit pouze vybranými prostředky, udělá schopnost, která je náchylná na psionické rušení.

Psionické talenty

Každá síla má i psionický talent. Talent představuje schopnost, ať už vrozenou nebo naučenou, ovládat danou psionickou sílu. Můžeš mít talent bez schopností (to z tebe dělá latentního psionika) nebo schopnosti bez talentu (máš sice surovou sílu, ale jen málo vloh na její ovládnutí).

Talent poskytuje bonus k jakémukoli použití či aktivování dané psionické síly; tak třeba Telepatický talent 2 ti dá $+2$ na použití všech tvých telepatických schopností. Tímto se zpravidla upravují hody na IQ, Vůli a Vnímání. Většina talentů stojí 5 bodů za úroveň. Nikdy si bez povolení PJ nesmíš pořídit víc než čtyři úrovně jakéhokoli talentu.

6.1.1 Vedlejší účinky

Psionické schopnosti mohou mít, stejně jako všechny ostatní výhody, vylepšení a omezení. Všechny psionické schopnosti mají z definice modifikátor síly.

PJ může určit, že se ke způsobu, jímž pracují i ostatní psionické schopnosti v jeho světě, hodí i jiná omezení, a umožnit i jejich používání. Psionik může svoje schopnosti dále omezovat, třeba Stojí únavu, Pro případ nouze, Otravný účinek, Automatický, Neovladatelný a Nespolehlivý (posledních pár zejména pro děti).

Chceš-li začít s velkým množstvím psionických schopností, můžeš si k nim nakoupit velká omezení, třeba Pro případ nouze, Nespolehlivý, Automatický; to ti umožní skupovat je levně, ačkoli je pak nebudeš moci pořádně použít (možná si ani v první fázi neuvedomíš, že nějakou psioniku vůbec ovládáš), ale později v průběhu tvé kariéry se můžeš těchto omezení postupně zbavovat a na zlepšení svých schopností si nakoupit Talenty.

Pokud je psionická schopnost členěná do úrovní, je možné některé úrovně pořídit s omezením a některé bez něj, za předpokladu, že všechny úrovně mají modifikátor síly. Můžeš mít třeba pět úrovní Telekineze pouze s modifikátorem síly a k tomu ještě dalších 20 Neovladatelných a Automatických úrovní!

Vydělané body lze použít na odkoupení všech omezení, které lze logicky odstranit tréninkem — třeba Neovladatelného, Nespolehlivého. Nelze ovšem pochopitelně odkoupit modifikátor síly a stejně tak nelze odkoupit žádné omezení, které PJ považuje za zásadní vzhledem ke způsobu, kterým psionika v jeho světě funguje.

6.1.2 Získávání nových schopností

Vydělané body můžeš použít samozřejmě i na přidávání vylepšení ke svým psionickým schopnostem (nebo si napařizovat další úrovně takových dovedností, které to umožňují) či navýšit talenty u některých psionických sil, které ovládáš. Máš-li už psionickou sílu či talent, můžeš si nakoupit i nové schopnosti v této síle.

Stejně jako u většiny výhod jsou ale i psionické schopnosti vrozené. Za normálních podmínek nemůžeš kupovat schopnosti ze sil, které neovládáš; PJ ti ale může povolit získat nové síly díky nějakému nebezpečnému vědeckému experimentu, božskému zásahu či něčemu takovému.

6.2 Užívání psionických dovedností

Psionická schopnost je prostě výhoda s nějakou možností navíc. Funguje stejně jako obyčejná výhoda — tedy, skoro.

Někdo, kdo má výhodu Odolný {65} vůči psionice, dostane bonus na odolání všem psionickým schopnostem pokaždé, když se ho má týkat účinek nějaké psionické schopnosti. Tato výhoda nemá žádný účinek na schopnosti, které nepovolují hod na odolnost.

Proti psionickým schopnostem lze jako obranu užít výhod Neutralizace {61} a Psi nula {78}, ať už jsou součástí síly Antipsionika či mají jiný původ.

Psionika proti magii

Psionika a magie dosahují mnoha stejných účinků — jak jedno, tak druhé třeba léčí zranění; ve své podstatě se ale jedná o celkem rozdílné principy. Kouzlo, které detekuje magii, nezjistí psioniku a prášek, který blokuje psionické schopnosti, mágovi nic neudělá. Psionické schopnosti pramení z jedinečných výhod, které mohou být mocné i bez talentu, zatímco magie je postavena na učení se hromady dovedností (kouzel).

I když jsou cesty k nim odlišné, fungují magické a psionické efekty v zásadě stejně — vyrobí-li psychokinetik oheň, nebude se nijak lišit od ohně, který vyrobí kouzlo Rozdělej oheň a kouzlo Zhas oheň či zalévání ohně pomocí vodní magie bude fungovat dle očekávání. Pokud čaroděj sešle Čtení mysli, odolá i telepatický myšlenkový štít.

Takže co je vlastně lepší??

Magie je schopna dosáhnout většího rozptylu různých zajímavých efektů. Stojí méně bodů. Průměrný kouzelník má mnohokrát více dovedností, než má průměrný psionik výhod. Takže je lepší magie? Nikoli nutně. Sesílání kouzel vyžaduje energii a čas, ale psionické schopnosti vyžadují zpravidla jen málo či dokonce žádné soustředění. Psionické síly nezávisí na rituálech ani na úrovních many — psionik tedy bude účinný i v případě, že ho někdo pořádně sváže a dá mu roubík, narozdíl od slabších čarodějů. Obojí má však svoje síly i slabosti — a proto ten, kdo bude obojí ovládat, bude hodně nebezpečný!

6.3 Psionické síly

Níže je vypsáno šest příkladových psionických sil. Schopnosti, které se u každé z nich vyskytují, jsou pouze návrhem — pokud bude PJ chtít, ať je upraví, nebo to nechá na hráčích.

6.3.1 Antipsionika

Jedná se o sílu zabývající se cíleným kolidováním s užitím jiných psionických sil. Někteří výzkumníci v této oblasti se domnívají, že naprosto neovladatelné antipsionické schopnosti jsou celkem běžné... a proto že je použití psioniky zaznamenáváno tak vzácně. Máš-li tuto sílu, nemusíš nutně v psioniku věřit, protože v tvé blízkosti nikdy nefunguje! Psionici dávají takovým necvičeným antipsionikům urážlivé přezdívky („řvouni“ či „blokovači“) a vyhýbají se jim.

Antipsionický talent není, hlavně proto, že většina těchto schopností funguje pasivně.

Antipsionické schopnosti

Antipsionickými schopnostmi mohou být tyto výhody : Neutralizace {61}, Zatemnění {108} na Paradar či nějakou psionickou Detekci, Psi nula {78} a Odolný na psioniku {65}.

Modifikátor síly : Žádný. Antipsionické schopnosti nelze blokovat.

6.3.2 ESP

Mimosmyslové vnímání alias ESP pokrývá množství schopností „šestého smyslu“. Jedná se o nejčastěji ohlašovaný typ psionických úkazů. Všechny hody na ESP dělá PJ v tajnosti. Čím lepší je hod, tím přesnější a použitelnější informace ti podá. Neuspěješ-li, prohlásí PJ prostě, že jsi nic nezjistil. Pokud v hodu na Psychometrii či Předpověď neuspěješ víc než o 5, PJ ti může lhát.

ESP talent**5 bodů za úroveň**

Máš vrozený talent na mimosmyslové vnímání. K použití všech ESP schopností dostáváš +1 za úroveň. Body můžeš použít na nákup nových ESP schopností jako obvykle, a to i v případě, že s nimi nezačínáš.

ESP schopnosti

Následující výhody lze pokládat za ESP schopnosti : Ducharina {43}, Vnímání mimo tělo {103}, Čich na nebezpečí {37}, Detekce {40}, která má něco do činění s psionikou, Médium {56}, Věstec {101}, Paradar (viz Echolokace {44}), Rentgenové vidění {80}, Předpověď {75}, Psychometrie {79}, Paměť předků {78} a Viz neviditelné {101}.

Modifikátor síly : ESP. Výhoda s tímto omezením se stává psionickou schopností této síly. Vše, co může blokovat ESP, může kazit její výkon; na druhou stranu ale může také profitovat z ESP talentu. -10 %.

6.3.3 Psychické léčení

Jedná se o schopnost léčit zranění a nemoci, a obecněji i vyvolávat pozitivní psychickou energii na zajištění zdraví vlastní či někoho jiného. Někaký náboženský léčitel může mít tuto schopnost a věřit, že vyvolává božskou sílu.

Talent na psychické léčení

5 bodů za úroveň

Máš přirozený talent na psychické léčení. Na použití jakékoli schopnosti psychického léčení dostaneš +1 za úroveň talentu. Body, které sis vydělal, můžeš normálně utratit na nákup dalších schopností psychického léčení, i když s nimi nezačínáš.

Schopnosti psychického léčení

Následující výhody lze považovat za schopnosti psychického léčení : Detekce {40} na nějaké jedy či nemoci, Léčení {51}, Kontrola metabolismu {50}, Regenerace {79}, Dorůstání {43} a Odolný {65} proti nějakým nechutným fyzickým škodlivým účinkům.

Modifikátor síly : Psychické léčení. Přidáním této možnosti se výhoda změní v schopnost v rámci síly Psychické léčení. Cokoli, co zablokuje psychické léčení, zablokuje i výkon této výhody, ale na druhou stranu tyto výhody požívají bonusů z talentu na psychické léčení. -10 %

6.3.4 Psychokineze

Jedná se o ovládání hmoty myšlenkami, zpravidla o telekinezi. Mnoho parapsychologů si spojuje psychokinezi s různými jevy z oblasti poltergeistů, náhodné levitace a náhodného zapalování ohňů. Psychokineze bývá občas dávána různým zvláštním dětem a pubertákům, pro které je pak běžné omezení Neovladatelný.

Psychokinetický talent

5 bodů za úroveň

Máš přirozený talent pro psychokinezi, který ti poskytuje +1 za úroveň ke všem psychokinetickým schopnostem (nikoli však k hodům na OB na psychokinetickou manipulaci s předměty). Vydělané body můžeš normálně použít na nákup nových psychokinetických schopností, a to i v případě, že jsi s nimi nezačínal.

Schopnosti psychokineze

Následující výhody lze považovat za psychokinetické schopnosti : Spoutání {89}, Přirozená zbroj {76} s vylepšením Silové pole, Vylepšený pohyb (Vzduch či Voda) {104}, Létání {52}, Vnitřní útok {102}, Super skákání {92}, Telekineze {94}, Ovládání teploty {68}, Snímání záchvěvů {85}, Chůze po plynech {47} a po kapalinách {47}.

Modifikátor síly : Psychokinetický. Výhody s tímto omezením se stávají psionickými schopnostmi v síle Psychokineze. Vše, co blokuje psychokinezi, zablokuje i jejich vykonávání; na druhou stranu se k nim připočítá tvůj psychokinetický talent. -10 %.

6.3.5 Telepatie

Telepatie je síla mentální komunikace a ovládání. Ve většině nastavení funguje pouze na živé bytosti s IQ aspoň 1. Pokud zkusíš použít telepatii na něco jiného, automaticky selže.

Dosah telepatie je vysoce variabilní. Na vzdálenosti příjemce a vysílatele nezáleží; mnohem důležitější je emocionální spojení mezi nimi.

Telepatický talent

5 bodů za úroveň

Máš přirozený talent pro telepatii. Za každou úroveň tohoto talentu dostaneš +1 na použití všech telepatických schopností. Body, které jsi vydělal, můžeš použít na nákup nových schopností telepatie, a to i přesto, že jsi s nimi nezačínal.

Schopnosti telepatie

Sem mohou patřit více méně tyto výhody : Spřízněn se zvířaty {91}, Empatie {45}, Neviditelnost {62}, Ovládnutí mysli {67}, Sondování mysli {86}, Čtení mysli {37}, Myšlenkový štít {58}, Spojení {89}, Podrobování {70}, Mluvení se zvířaty {57}, Vztah {107}, Teleposílání (viz Telekomunikace {95}) a Zastrasování {108}, popřípadě Způsob utrpení {108} či Vnitřní útok {102}, mají-li vylepšení Prokletí {116} a působí-li pouze únavu, omráčení či jiné vyřazení, dočasnou mentální nevýhodu či postih na OB, IQ či Vůli.

Modifikátor síly : Telepatický. Výhody s tímto omezením se stávají psionickými schopnostmi v síle Telepatie. Vše, co blokuje telepatii, zablokuje i jejich vykonávání; na druhou stranu se k nim připočítá tvůj telepatický talent. -10 %.

6.3.6 Teleportace

Jedná se o sílu, která se zabývá mentálním přesouváním sebe či jiných věcí skrz prostor, čas či dimenze bez toho, aby se muselo projít skrz prostor (čas/dimenze), které jsou mezi tebou a tvým cílem.

Teleportační talent

5 bodů za úroveň

Máš přirozený talent pro teleportace. Za každou úroveň tohoto talentu dostaneš +1 na použití všech teleportačních schopností. Body, které jsi vydělal, můžeš použít na nákup nových schopností teleportace, a to i přesto, že jsi s nimi nezačínal.

Schopnosti teleportace

Schopnostmi teleportace mohou být následující výhody : Skokan {83}, Mezidimenzní odběr {55} a Teleport {96}. *Modifikátor síly* : Psionická teleportace. Výhody s tímto omezením se stávají psionickými schopnostmi v síle Teleportace. Vše, co blokuje teleportace, zablokuje i vykonávání těchto výho; na druhou stranu se k nim připočítá tvůj teleportační talent. -10 %.

Kapitola 7

Šablony

Proces vyrábění postav je jednoduchý, ale nabízí se v něm ohromné množství možností. Hráči si tak mohou udělat postavu skoro jakoukoli budou chtít. Pouhý objem všech těchto materiálů může nové hráče celkem odradit, zvláště v případě, že byli zvyklí na hry, které tak detailně nerozpítávají každou maličkost. Způsobů, jak tento proces ulehčit, je víc, zde je jeden z nich. Jmenuje se to „šablona“ a je to vlastně soupiska schopností a dovedností s nějakou cenou. Je to tedy částečně vyplněný osobní deník, který obsahuje pouze ty vlastnosti, které jsou vyžadovány pro to, aby mohla postava hrát přesvědčivě určitou roli.

Ve chvíli, kdy si zvolíš takovou šablonu, zaplatíš její cenu ze svých bodů a ze zbytku si dokup vlastnosti, které ti pomohou postavu dotvořit. Samozřejmě se může jednat i o osobní nevýhody — tím dostaneš nějaké body navíc. Existují dva hlavní typy : šablony postav a šablony ras.

7.1 Šablony postav

Šablona postavy je nějaký plán pro HP, která bude v určitém světě hrát určitou roli. Použití těchto šablon do značné míry usnadňuje práci, kterou je nutno vynaložit na vyrobení postavy a zároveň zajistí, že hráč na žádnou z klíčových vlastností pro svou postavu nezapomene.

Šablony postav nejsou ale pouze výpomocí pro nováčky! Stejně tak jich mohou použít i zkušení hráči, kteří jsou v nedostatku času a PJ je mohou používat na rychlé určování schopností NP. Pozor ale! Bude-li jich takto PJ používat, ať si uvědomí, že jsou určeny pro HP hrdiny, a nikoli pro obyčejné NP.

7.1.1 Jak se to používá

Jednoduše. Šablona se zakoupí za tolik bodů, kolik činí její cena. Tato cena je už sumární cenou všech vlastností, které jsou v ní zahrnuty. Přitom musíš provést nějaké volby, tedy alespoň u většiny šablon, které ti dávají na výběr různé podmnožiny stejně cenných vlastností. Některé ti umožní také šachovat s hodnotami tvých atributů a druhotných údajů. Jakmile zvolíš vše, co musí být zvoleno, připiš si vše, co šablona obsahuje a za pomoci zbytku bodů dolaď postavu k obrazu svému. Šablona ovšem nijak neovlivňuje to, jak s přebývajícými body naložíš — to si rozhodneš sám.

Má-li šablona méně výhod, než kampaň povoluje, můžeš si vzít sám o sobě další nevýhody až do limitu. Totéž platí pro výstřednosti, které by sis ale měl vždy volit sám.

Pozor! Ani použití šablony z tebe nesjímá povinnost určit tělesnou stavbu tvé postavy a takové detaily, jako věk a barvu očí a vlasů. Předpokládej, že ÚT tvé postavy je vždy rovna ÚT kampaně, není-li řečeno jinak.

Měnění šablon postav

Šablony postav nejsou pravidla. Samozřejmě si můžeš cokoli pozměnit, pouze nezapomeň na upravení konečné ceny. Koneckonců, hlavní hrdinové bývají zpravidla příliš excentričtí na používání takových šablon. Vlastnosti si můžeš přidávat, odebírat či měnit po libosti.

Slučování šablon postav

Samozřejmě si můžeš vzít více než jednu šablonu, zvláště pokud jich PJ připravuje pro svou kampaň více (viz kapitola 15). Můžeš si třeba přát vzít oddělené šablony na definici své práce, členství v jedné či více organizacích, etnického původu a umístění v příběhu. Jinak ale většina šablon předpokládá, že si bereš pouze ji a žádnou jinou. Následující směrnice ti v tom mohou pomoci udělat pořádek:

Když slučuješ šablony, zvol si ze všech slučovaných vždy nejvyšší úroveň všech urovňovaných schopností a atributů. Jinak všechny vlastnosti sečti a zkombinuj, přičemž vyskytuje-li se ve více šablonách, vem si ji pouze jednou. Vše sečti a zaplať výsledek. Pokud naleznesh dvě šablony, ve kterých budou sobě si odporující výhoda a nevýhoda, je to znamením, že se tyto dvě šablony k sobě nehodí. Třeba se zdá dost nesmyslné pro výrobu žebravého rytíře Společenského postavení 2 použít šablonu žebráka s postavením -3 a rytíře s postavením 2.

7.1.2 Příklady šablon postav

Zde jsou tři příklady šablon postav pro běžné použití v široké škále všelijakých nastavení, od fantasy až do moderní doby. Počítají s kampaní od 100 do 150 bodů. Dovednosti vypisují ve formátu **Název (Obtížnost) Relativní úroveň [Cena]** --- **Aktuální úroveň**. Třeba **První pomoc (L) IQ [1] --- 11**

Detektiv

100 bodů

Jsi detektiv, zloděj, špión či jiný zjišťovatel informací.

Atributy : SL 10 [0], OB 12 [40], IQ 12 [40], ZD 11 [10].

Druhotné údaje : Poškození 1k-2 / 1k, ZZ 10 kg, 11 Žt [2], Vůle 12 [0], Vnímání 13 [5], 11 BÚ [0], základní Rychlost 5,75 [0], základní Pohyb 5 [0].

Výhody : 15 bodů z následujících : Alternativní identita [5 či 15], Charisma 1 až 3 [5 až 15], Kontakty [různé], Obeznamenost s kulturou [1 za kulturu], Čich na nebezpečí [15], Věcičky 1 až 3 [5 až 15], Jazyky [2 až 6 za kus], Moc na vymáhání zákona [5 až 15], Štěstí [15], Rychlé léčení [5], Bezpečnostní díra [5 až 15], Politik 1 [15], Vynulovaný [10], +1 až +3 ke Vnímání [5 až 15] a Atraktivní [4] či Krásný [12] vzhled.

Nevýhody : -30 bodů z následujících : Alkoholismus [-15], Zvědavý [-5 ★], Závazek [-2 až -15], Hrabivost [-15 ★], Poctivost [-10 ★], Pacifismus [-5 až -15], Tajemství [-5 až -30], Pocit závazku (Společníci) [-5], Udatnost [-5], Bohatství(Podprůměrné) [-10], Workoholik [-5] či -1 k SL [-10].

Primární dovednosti : Zvol si tři dovednosti z těchto : Šplhání, Krádež, Kradmost (to jsou (P) OB+1 [4] — 13), Kriminologie, Převleků, Operátora elektroniky (jakéhokoli), Uschovávání, Vyslýchání, Otvírání zámků, Okultismu, Fotografování, Výzkumu, Následování, Pašování, Pastí či Psaní (to jsou (P) IQ+1 [4] — 13), Pozorování či Prohledávání (to jsou (P) Vnímání+1 [4] — 14), Kapsář ((T) OB [4] — 12), Programování počítačů, Diagnózy, Expertní dovednosti (jakékoli), Forezních věd, Analýzy zpráv či Práv (jakýchkoli) (to jsou (T) IQ [4] — 12), Detekce lží ((T) Vnímání [4] — 13) či Hackování počítačů (VT) IQ-1 [4] — 11. Můžeš si jednu z těchto dovedností směnit za dvě druhotné či dovednosti pozadí.

Druhotné dovednosti : Zvol si dvě dovednosti z těchto : Paprskových zbraní (Pistole či Pušky), Rvaček, Kuše, Násilného vstupování, Škrčení, Palných zbraní (Pistole, Pušky či Brokovnice), Nože či Vrhací zbraně (jakékoli) (to vše jsou (L) OB+1 [2] — 13), Boxování, Pláště, Rapíru či Krátkého meče (to jsou (T) OB [2] — 12), Obelhávání, Vemlouvání se (obojí je (P) IQ [2] — 12), Sex Appeal ((P) ZD [2] — 11), Akrobacie, Juda či Karate (to jsou (T) OB-1 [2] — 11).

Dovednosti pozadí : Zvol si jednu dovednost z těchto : Znalosti oblasti (jakékoli), Ovládání počítačů, Aktualit (jakýchkoli) (vše (L) IQ+1 [2] — 13), Pitek, Plavání (obojí je (L) ZD+1 [2] — 12), Lodky (jakékoli), Řízení (jakékoli), Pilotování (jakékoli), Ježdění (jakékoli) (to jsou (P) OB [2] — 12), Znalosti podsvětí ((P) IQ [2] — 12), Pochodu či Běh ((P) ZD [2] — 11).

★ — krát oprava za hod na sebeovládání, {132}.

Mág

100 bodů

Jsi kouzelník, čaroděj, vědma, učedník temné magie apod. . .

Atributy : SL 9 [-10], OB 11 [20], IQ 13 [60], ZD 11 [10]

Druhotné údaje : Poškození 1k-2/1k-1, ZZ 8 kg, 10 Žt [2], Vůle 13 [0], Vnímání 10 [-15], 13 BÚ [6], základní Rychlost 5,5 [0], základní Pohyb 5 [0].

Výhody : Jazyk (Výborný) [4], Magie 2 [25], a jedna z těchto : Eidetická paměť [5], Reputace +1 [5], Cílevědomost [5], Spol. postavení 1 [5], Tvořivost [5], +1 k Vůli [5].

Nevýhody : -30 bodů nevýhod z následujících : Roztržitost [-15], Špatný zrak (Negátor : Brýle, -60 %) [-10], Špatná nálada [-10 ★], Zvědavý [-5 ★], Závazek [-2 až -15], Hrabivost [-5 ★], Posedlost [-5 či -10 ★], Tajemství [-5 až -30], Pocit závazku [-2 až -15] a Plachost [-5 , -10 či -20].

Primární dovednosti : Zvol si dvě kouzla, každé (T) IQ+2 [4] — 15 či (VT) IQ+1 [4] — 14, dále dalších 10 kouzel (T) IQ [1] — 13 či (VT) IQ-1 [1] — 12. Kouzla jsou v kapitole 5. K hodnotám dovedností je již započítáno +2 za Magii.

Druhotné dovednosti : Dvě ze Skrytého vědění (jakéhokoli), Okultismu, Výzkumu (to jsou (P) IQ [2] — 13), Expertní dovednosti (jakékoli), Matematiky (jakékoli), Přírodovědy, Teologie (to jsou (T) IQ−1 [2] — 12)), Snění, Meditace ((T) Vůle−1 [2] — 12), Alchymie či Taumatologie ((VT) IQ−2 [2] — 11).

Dovednosti pozadí : Jednu z těchto : Palné zbraně (Pistole, Brokovnice), Nůž ((L) OB [1] — 11), Ovládání počítačů ((L) IQ [1] — 13), Řízení (jakéhokoli), Ježdění (jakéhokoli), Krátkého meče či Hole (to vše jsou (P) OB−1 [1] — 10).

Poznámka : Svých 12 kouzel si zvol ze seznamu v kapitole 5. Splň všechny předpoklady. Cenu lze snížit či zvýšit vzitím si vyšší či nižší úrovně Magie, či aplikací nějakého omezení.

Žoldněř

100 bodů

Jsi bojovník, ať už žoldněř, pirát či pouliční rváč.

Atributy : SL 11 [10], OB 13 [60], IQ 11 [20], ZD 11 [10].

Druhotné údaje : Poškození 1k−1 / 1k+1, ZZ 12 kg, 11 Žt [0], Vůle 11 [0], Vnímání 11 [0], 11 BÚ [0], základní Rychlost 6 [0], základní Pohyb 6 [0].

Výhody : 20 bodů z Ambidexterity [5], Charismatu 1 až 4 [5 až 20], Bojových reflexů [15], Fit nebo Hodně fit [5 či 15], Vysoký práh bolesti [10], Štěstí [15], Magická odolnost 1 až 10 [2 až 20], Talent (Mimoměšťan) 1 [10], Hodnost 1 až 4 [5 až 20], Rychlé léčení [5], Reputace [různá cena], Spol. postavení 1 až 4 [5 až 20], Bohatství (Komfort) [10], +1 k ZD či SL [10], +1 až 4 Žt [2 až 8] a +1 až 4 k Vnímání [5 až 20].

Nevýhody : −35 bodů z Alkoholismu [−15], Špatné nálady [−10 ★], Krvežíznivosti [−10 ★], Kodexu cti [−5 až −15], Chorobného utrácení či večírkování [−5 ★], Závazku [−2 až −15], Fanatismu [−15], Pohledů zpět (Lehkých) [−5], Poctivosti [−10 ★], Impulsivity [−10 ★], Chlípivosti [−15 ★], Přílišné sebedůvěry [−5 ★], Pocitu závazku (Společníci) [−5] či Značky (Jednoduché) [−5].

Primární dovednosti : Dvě z Paprskových zbraní (jakýchkoli), Kuše, Palných zbraní (jakýchkoli) (to jsou (L) OB+2 [4] — 15), Sekery/Palcátu, Luku, Širokého meče, Jezdeckého kopí, Rapíru, Kopí (to jsou všechno (P) OB+1 [4] — 14), Karate ((T) OB [4] — 13) či Taktiky ((T) IQ [4] — 11).

Druhotné dovednosti : Jednu z Rvaček, Rychlého tasení (jakéhokoli), Těžkých zbraní (jakýchkoli), Nože, Štítu (jakéhokoli) (to jsou všechno (L) OB+1 [2] — 14), Dělostřelby (jakékoli) a Předsunutého pozorovatele (to jsou (P) IQ [2] — 11), a další jednu z Člena posádky (jakéhokoli) ((L) IQ+1 [2] — 12), Řízení (jakéhokoli), Ochraného obleku (jakéhokoli), Pilotování (jakéhokoli), Ježdění (jakéhokoli) (to jsou všechno (P) OB [2] — 13), Pochodu ((P) ZD [2] — 11) a Akrobacie ((T) OB−1 [2] — 12).

Dovednosti pozadí : První pomoc ((L) IQ [1] — 11) a dále dvě dovednosti z Kamufláže či Společenského taktu (jakéhokoli) (obojí je (L) IQ [1] — 11), Pítek, Plavání (obojí je (L) ZD [1] — 11), Stavů beztlíže, Kradmosti (obojí je (P) OB−1 [1] — 12), Operátor elektroniky (Spojení či Senzory), Výbušniny (jakékoli), Velení (to je (P) IQ−1 [1] — 10), Pozorování, Přežití (jakékoli), Stopování, Přežití ve městě (to jsou (P) Vnímání−1 [1] — 10).

★ — krát opravy za sebeovládání, {132}.

7.2 Rasové šablony

V mnoha herních světech můžeš hrát postavu, která nenáleží k lidské rase. Tato pravidla definují „rasu“ jako jeden jasně oddělený ne-lidský druh nebo jeden určitý typ nadpřirozené bytosti (duch, upír, nemrtvý atd., nezávisle na tom, jaké rasy byli tito ve svém životě) nebo nějaký druh umělé konstrukce (různé modely robotů). Rasová šablona je soubor vlastností, které má každý člen dané rasy. Tak se definuje fyziologie a psychologie rasy, popřípadě nadpřirozené síly, mají-li všichni její členové nějaké.

7.2.1 Jak se to používá

Hraje-li člena ne-lidské rasy, musíš si vzít vše, co je v jeho rasové šabloně. Narozdíl od šablon postav se v rasových šablonách jen málokdy vyskytují nějaké možnosti volby. Souhrnná cena všech vlastností dohromady je cenou bytí příslušníkem té které rasy.

Šablony ras reprezentují odchylky od lidí, tedy hraní člověka stojí 0 bodů.

Některé šablony jsou pro HP prostě příliš drahé, ale PJ je může ještě pořád použít pro mocné záporáky či patrony. Pro HP si může PJ připravit slabší verze těchto šablon (třeba upír zbavený nějakých schopností z legend), ale může tyto šablony HP zakázat.

Směrnice pro tvoření rasových šablon jsou v kapitole 15. Jsou sice určeny v první řadě pro PJ, ale i hráči

si mohou (s jeho dovolením) vyrábět rasové šablony, které reprezentují některého z obrovské množiny druhů ne-lidí. Rasové šablony lze nalézt i ve většině dalších příruček k této hře.

Opravy atributů a druhotných údajů

I u rasových šablon se tyto opravy vyskytují. Tyto opravy připočti k atributům, které sis pro svou postavu již pořídil a druhotné údaje přepočítej podle nových atributů. Teprve potom připočti opravy druhotných údajů z šablony. Za nic z toho není třeba už nic platit — je to v ceně rasové šablony.

Pokud se v rasové šabloně nějaký atribut či druhotný údaj nevyskytuje, ber ji, jako by byla stejná jako u běžného člověka.

příklad Sangria spotřebuje 10 bodů na nákup SL 11. Tak dostane 11 Žt. Dále zaplatí 4 body a dostane svoje Žt až na 13. Poté si koupí šablonu Upír (viz dále). Tato šablona má SL+6, takže Sangria bude mít SL 17. Toto zvýšení znamená také zvýšení jejich Žt na 19, a jelikož šablona poskytuje i Žt+4, skončí s 23 životy! Rasová SL a rasové životy ji už nic nestojí — byly zaplacený v ceně šablony.

Vlastnosti a tabu

Vlastnost je pouze poznámka o odlišnostech rasy od člověka, které nepřináší žádné výhody ani žádné nevýhody. Stojí 0 bodů. Příkladem budiž ocas.

Na některé vlastnosti mohou být uvalena tabu, totiž maximální hodnoty jejich úrovní pro všechny členy dané rasy. To stojí také 0 bodů. Normálně se takto označují pouze běžné vlastnosti, protože všechny ostatní vyžadují na každý pád konzultaci s PJ.

Oba druhy šablon

Můžeš si pořídít jak šablonu postavy, tak rasovou šablonu, máš-li na to dost bodů. Funguje to přibližně tak, jak je popsáno u Slučování šablon postav, jen s tím rozdílem, že sice můžeš vyházovat prvky šablony postavy, ale prvky rasové šablony se musí zachovat. Dokonce někdy může dávat smysl i kombinace dvou rasových šablon (Upírem se nemusí stát pouze člověk — proč by jím nemohl být třeba i Elf?) Vše se v tom případě automaticky sloučí a stejné úrovňované vlastnosti se sečtou (Elf má SL−1, Upír SL+6, upíří Elf bude mít SL+5). Pokud si vezmeš dvě šablony, ve kterých jsou proti sobě jdoucí vlastnosti (třeba Vyvinutý zrak a Slepota), PJ rozhodne o tom, která zůstane a která se odstraní a upraví podle toho cenu.

7.2.2 Příklady rasových šablon

Zde je pět rasových šablon.

Drak

260 bodů

Okřídlený oheň dštící „ještěr“, asi tak chytrý jako obyčejný člověk, dlouhý přibližně 6,5 metru (ocas z toho vyjímaje). Může být dobrý nebo zlý, ale ať už to bude jakkoli, bude vždy bažit po pokladech. Tato šablona je stavěna na mladého draka (to ale neznamená, že by nebyl i pro skupinu dobrodruhů dostatečnou výzvou). V nějaké vysoké hře by se dal použít i jako šablona pro HP.

O některých dracích se říká, že mají i další schopnosti, třeba Více podob (Člověk) {72}, Zastrasování {108}, Nestárne {61} a Nedá se překvapit {58}.

Úpravy atributů : SL + 15 (Velikost, −20 %) [120].

Úpravy druhotných údajů : ObrModif + 2, Vůle + 3 [15], Vnímání + 3 [15].

Výhody : Vnitřní útok (Ohnivý, 4k. Kužel, 5 metrů, +100 %. Omezené použití, třikrát denně, −20 %. Snížený dosah, pětinový, −20 %) [32], Drápy (Dlouhé drápy) [8], Citlivý čich [15], Přirozená zbroj 6 (Nekompatibilní, −40 %) [10], Další útok [25], Další nohy (celkem 4 nohy) [5], Let (Křídla, −25 %) [30], Dlouhověkost [2], Magie 0 [5], Noční vidění 8 [8], Mlátic (Ocas; drtivý) [5], Zuby (Tesáky) [2].

Nevýhody : Slabý úchop 3 [−15], Nenasytnost (12) [−5], Hrabivost (12) [−15], Vodorovný [−10], Skrblivost (12) [−10].

Trpaslík

35 bodů

Trpaslíci sice měří asi jen dvě třetiny toho, co lidé, ale žijí o dost déle a mají přímo čich na zlato a úctu ke všem

formám řemeslného umění. Trpaslíci často žijí v podzemních síních (odtud si jejich oči navykly jen slabému světlu). Mnoho trpaslíků má i Hrabivost a Skrblivost, ale ne všichni, a proto se nejedná o rasovou vlastnost.

Úpravy atributů : ZD + 1 [10]

Úpravy druhotných údajů : ObrModif - 1, Vůle + 1 [5].

Výhody : Talent (Řemeslník) 1 [10], Detekce (Zlato, Neurčité, -50 %) [3], Rozšířený životní cyklus 1 [2], Noční vidění 5 [5].

Elf

70 bodů

Elfové jsou důležitou rasou ve fantasy. V zásadě jsou podobní lidem, až na to, že jsou mimořádně krásní, nestárnou a od přirozena mají sklon k magii. Mimořádně citliví jsou na krásu krajiny, lesů a živých bytostí. Žijí zpravidla v zalesněných oblastech, které pomocí své magie mírně pěstují; proto mají hody na Přežití v jejich lesích +1 či víc. K mýcení, žďaření a klučení lesů mají zjevný odpor; jelikož je ale většina elfích vojevůdců celkem schopná, jejich lesům se pálení a kácení povětšinou vyhýbá.

Elfové jsou štíhlí a i ti silnější z nich jsou spíš atletičtí než nějaké hory svalů. Spoléhají raději než na sílu na pohyblivost a obratnost. Určí jejich výšku z jejich SL a přidej 8 cm. Standardní vzhled elfů je Atraktivní, nebude asi ale činit příliš mnoho potíží zakoupit jim i úroveň Krásný.

Úpravy atributů : SL - 1 [-10], OB + 1 [20].

Úpravy druhotných údajů : Vnímání + 1 [5].

Výhody : Vzhled (Atraktivní) [4], Magie 0 [5], Rovnováha [15], Teleskopické vidění 1 [5], Nestárne [15], Hlas [10].

Rasově naučené dovednosti : Znalec umění (Přírodní prostředí) (P) IQ-1 [1] — 9.

Felinoid

35 bodů

„Kočí lidé“ jsou běžní jak v sci-fi, tak ve fantasy a hororech. Tato šablona představuje klasického felinoida — vypadá skoro jako člověk, až na spoustu spíše kočičích prvků (včetně ocasu. Může se jednat také o dlakovou formu člověka s výhodou Více podob {72}).

Úpravy atributů : SL - 1 [-10], OB + 1 [20].

Výhody : Vyvinutý sluch 2 [4], Vyvinutá chuť a čich 1 [2], Kočičí pád [10], Drápy (Ostré) [5], Bojové reflexy [15], Přirozená zbroj 1 [5], Zuby (Ostré zuby) [1], Teplotní tolerance 1 [1].

Nevýhody : Impulsivita (12) [-10], Spáček (polovina času) [-8].

Vlastnosti : Vrnivý hlas, ocas.

Upír

150 bodů

Jedná se o klasického upíra, který ovládá většinu schopností a trpí většinou slabostí, které se fikcí většinou těmto krev sajícím nemrtvým připisují. Upíři z hororových filmů mají místo Nedá se zabít Super odolnost (cena se tak zvýší o 100 bodů).

Úpravy atributů : SL + 6 [60].

Úpravy druhotných údajů : +4 Žt [8], Vnímání + 3 [15].

Výhody : Více podob (Netopýr, Vlk) [30], Nedýchá [20], Dominance [20], Imunita na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Neživý) [20], Nehmotný (Stojí BÚ, 2 BÚ, -10 %) [72], Noční vidění 5 [5], Mluvení se zvířaty (Vlci, netopýři, -60 %) [10], Nestárne [15], Nedá se zabít 2 (Achillova pata : Dřevo, -50 %) [50], Upír [30].

Nevýhody : Závislost (Rakev s domovskou půdou, Denně) [-60], Božská kletba (nesmí vstoupit do příbytku, do kterého ještě nikdy nebyl pozván) [-10], Vysávání (Krev živých osob, nelegální) [-10], Hrůza (Česnek) [-10], Hrůza (Náboženské symboly, 5 metrů) [-14], Hrůza (Tekoucí voda) [-20], Nadpřirozené rysy (Chladný *, Bez odrazu, Bledý *) [-16], Appetit (Krev živých osob) (12) [-15], Neléčí se (Částečně) [-20], Slabost (Sluneční světlo, 1k za minutu) [-60].

* — pokud jsi ne moc dlouho předtím někoho nevysál.

7.2.3 Metavlastnosti

Metavlastnost je souprava vlastností, která je typická pro určitý mentální, tělesný či nadpřirozený stav. V pojmech hry to funguje skoro jako běžná výhoda či nevýhoda. Metavlastnost může být součástí rasové šablony

či si ji může pořídit nějaký dost exotický jedinec. Do osobních deníků se zaznamenává metavlastnost jako jedna položka, její činitelé se nerozepisují.

S povolením PJ můžeš prvky metavlastností měnit a měnit tak i jejich cenu (můžeš třeba chtít nosit nějaké věci i v případě, že budeš mít Tělo ze vzduchu (viz níže), snížit postih k SL a bonus k Žt a dát pryč Žádné vhodné končetiny.

Živelné metavlastnosti, T, E

Proměnná

Tvoje tělo je složeno výlučně z jedné substance. Jedná se o celou kategorii metavlastností, v níž je za každý „živel“ (za každou třídu substance) jeden člen.

Hlavní použití těchto metavlastností je pochopitelné — slouží k rychlému vytváření logicky vypadajících elementálů všelijakých živlů. Ti, kdo se dokáží proměňovat v elementála a zase zpět (to je mimochodem velice běžná věc) si mohou koupit Více podob {72} a místo dalších rasových šablon si vzít tyto metavlastnosti.

Tělo ze vzduchu Tvoje tělo je tvořeno nějakým plynem. SL 0 [−100], +10 Žt [20], Nedýchá [20], Let (Lehčí než vzduch, −10 %) [36], Imunita na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Rozplizlý) [100], Bez nohou (Vzdušný) [0], Žádné končetiny [−50], Zranitelnost (Vakuum a útoky založené na větru $\times 2$ [−20] a Tabu (Nelze zvýšit SL) [0]. *36 bodů.*

Tělo ze země Tvoje tělo je tvořeno pískem či zeminou. Nedýchá [20], Přirozená zbroj 2 [10], Odolnost na zranění (Rozplizlý) [100], Rozšířená podpora tlaku 3 [15], Utěsněný [15], Rozšířená podpora vakua [5] a Bezobratlý [−20]. *175 bodů.*

Tělo z ohně Tvoje tělo je sestaveno z hořících plamenů! Pokud je tvůj oheň mimořádně silný, zvyš si Přirozenou zbroj a Vnitřní útok. SL 0 [−100], +10 Žt [20], Vnitřní útok (ohnivý, 1k, Vždy zapnutý, −40 %, Aura, +80 %, Útok zblízka, dosah R, −30 %) [6], Nedýchá (Spalování kyslíku, −50 %) [10], Přirozená zbroj 10 (Omezená na horko/ohně, −40 %) [30], Imunita na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Rozplizlý) [100], Žádné končetiny [−50], Slabost (Voda, 1k za minutu) [−40] a Tabu (Nelze měnit SL) [0]. *6 bodů.*

Tělo z ledu Tvoje tělo je vyrobeno z ledu. Nedýchá [20], Přirozená zbroj 3 [15], Imunita na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Homogenní, Nemá krev) [45], Rozšířená podpora tlaku 3 [15], Utěsněný [15], Kluzký 3 [6], Přizpůsobivost terénu (Led) [5], Rozšířená podpora vakua [5], Křehký (Lámavý) [−15], Zranitelnost (Útoky ohněm/horkem $\times 2$) [−30] a Slabost (Intenzivní obyčejné teplo, 1k za minutu, Proměnné, −40 %) [−12]. *99 bodů.*

Tělo z kovu Tvoje tělo je sestaveno z kovu. Nedýchá [20], Přirozená zbroj 9 [45], Imunita na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Homogenní, Nemá krev) [45], Rozšířená podpora tlaku 3 [15], Utěsněný [15] a Rozšířená podpora vakua [5]. *175 bodů.*

Tělo z kamene Tvoje tělo je tvořeno kamenem či skálou. Nedýchá [20], Přirozená zbroj 5 [25], Imunita na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Homogenní, Nemá krev) [45], Rozšířená podpora tlaku 3 [15], Utěsněný [15], Rozšířená podpora vakua [5], Křehký (Lámavý) [−15]. *140 bodů.*

Tělo z vody Tvoje tělo je tvořeno nějakou kapalinou. Obojživelný [10], Chameleón 1 [5], Škrtič [15], Nedýchá [20], Imunita na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Rozplizlý) [100], Rozšířená podpora tlaku 3 [15], Kluzký 5 [10], Bezobratlý [−20] a Zranitelnost (Dehdující útoky $\times 2$) [−10]. *175 bodů.*

Stroj, T, E

25 bodů

Tvoje tělo je z velké části či zcela mechanické, složené z neživých materiálů (z kovů, z plastů a z kompozitů). To neznamená, že v sobě nemůžeš mít nějaké organické součásti — můžeš mít třeba i svrchní vrstvu kůže či mozek — ale přesto jsi stroj. To se týká třeba robotů, vozidel a úplných kyborgů.

Tato metavlastnost obsahuje Imunitu na metabolické poruchy [30], Odolnost na zranění (Nemá krev, Neživý) [25], Neléčí se (Vůbec) [−30] a pár dalších 0-bodových vlastností:

- Máš energetickou zásobu na osm hodin, tedy vždy jednou za osm hodin se musíš znovu nabít / natankovat atd. To se dá upravit příslušnými výhodami (třeba Nejí či nepije, jsi-li reaktor, který běží roky) nebo nevýhodami (Zvýšená spotřeba).
- Nemáš žádné BÚ. Nemůžeš je ztratit ani je spálit kvůli vyššímu výkonu. Viz Stroje a únava {18}.
- Tvoje tělo nestárne, ale opotřebovává se. V praxi to funguje stejně jako stárnutí.

Nevýhoda Nelčí se pro tebe znamená, že jediná možnost, jak můžeš získat zpět ztracené životy, je nechat se spravit Mechanikem či Opravářem elektroniky (podle tvé povahy). Existují i vlastnosti, které jsou pro stroje běžné, ale nikoli povinné; jedná se hlavně o Digitální mysl, Nedýchá, Rozšířenou podporu tlaku, Utěsněného a Rozšířenou podporu vakua a k tomu nevýhody Elektrický, Křehký, Údržba, Necitlivý, Odlišný jídelníček a Společenské stigma (Cenný majetek).

Mentální metavlastnosti, M, E

Proměnná

Tyto vlastnosti reprezentují běžné druhy nelidské inteligence.

AI Počítačová mysl. Přesný čas [2], Digitální mysl [5], Nespí [20], Blesková kalkulačka (Intuitivní matematika) [5], Fotografická paměť [10] a Programovatelný [-10]. *32 bodů.*

Automaton Mysl, která si se neuvědomuje jako cenného tvora. Nemá pud sebezáchovy a postrádá jakoukoli kreativitu. Je to běžné pro úlní zvířata, magické konstrukty, nemrtvé a primitivní umělé inteligence. Můžeš být jak Automaton, tak AI. Neoriginální [-5], Netečný (6) [-10], Neempatický [-20], Nemá smysl pro humor [-10] a Otrocké smýšlení [-40]. *-85 bodů*

Zdomácnělé zvíře Domácí zvířata na farmě či jako mazlíci do domu. Němota [-15]. Neoriginální [-5], Společenské stigma (Cenný majetek) [-10] a Tabu (Nelze měnit IQ) [0]. *-30 bodů.*

Divoké zvíře Běžné zvíře žijící divoce v přírodě. Zvířecí [-10], Němota [-15], Neoriginální [-5] a Tabu (Nelze měnit IQ) [0]. *-30 bodů.*

Morfologické metavlastnosti, T, E

Proměnná

Tyto metavlastnosti popisují některá uspořádání těl nelidí. Jsou tedy vhodné do rasových šablon robotů, zvířat apod. Podle těchto příkladů můžeš tvořit klidně další.

Pozemní vozidlo Tvoje tělo vypadá jako auto, tank atd. Vodorovný [-10], Bez nohou (Pásky nebo kolečka) [-20], Žádné končetiny [-50] a Necitlivý [-20]. *-100 bodů.*

Rybě podobný Máš tělo podobné rybě (mořští lidé mohou prostě odstranit Žádné končetiny). Bez nohou (Vodní) [0] a Žádné končetiny [-50]. *-50 bodů.*

Čtvernožec Jsi čtyřnohý stvoření bez rukou (chceš-li kentaura, odstraň Žádné vhodné končetiny a přidej dvě Další ruce). Další nohy (Čtyři nohy) [5], Vodorovný [-10] a Žádné vhodné končetiny [-30]. *-35 bodů.*

Hadovitý Tvoje tělo je podobné tělu hada či červa (hadí muž s tělem člověka od pasu nahoru by dal pryč Žádné končetiny). Ohebnost (Gumovost) [15], Bez nohou (Klouže se) [0] a Žádné končetiny [-50]. *-35 bodů.*

Duch, M, N

261 bodů

Jsi nějaká netělesná entita — duch, čirá myšlenka atd. Jsi neviditelný a nedotknutelný všemi, kdo nemají také tuto metavlastnost. Můžeš se stát dočasně viditelným, dokonce pevným, ale vysává ti to síly. Ve všech formách ale tvoje smysly mohou vnímat okolní svět a tvoje magické a psionické schopnosti ovlivňují fyzický svět vždy. Nedýchá [20], Nejí a nepije [10], Nespí [20], Imunní na metabolické poruchy [30], Nehmotný (Ovlivňuje hmotný svět, +100 %, Zpravidla zapnuto, -40 %) [128], Neviditelnost (Pouze hmotní, -10 %, Zpravidla zapnuto +5 %) [38], Nestárne [15].

Mnoho schopností duchů známých z ústní lidové slovesnosti zde *není* zahrnuto : třeba Odolnost na zranění (Homogenní a/nebo Rozplizlý), Magie a skoro jakákoli psionická schopnost s ESP, Psychokineze, Telepatie či Teleportace (viz kapitolu 6). Běžné nevýhody duchů mohou obsahovat Chorobné chování, Závislost, Božskou kletbu, Hrůzu, Údržbu, Posedlost a Slabost.

Astrální entita : Astrální entita je duch, který se nikdy nemůže zhmotnit, stát se viditelným ani ovlivňovat hmotný svět. Nedýchá [20], Nejí ani nepije [10], Nespí [20], Imunní na metabolické poruchy [30], Nehmotný (Vždy zapnuto, -50 %) [40], Neviditelný (Pouze hmotní, -10 %) [36] a Nestárne [15]. *171 bodů.*

Kapitola 8

Vybavení

Tak. Víme už, co jsi zač, ale nevíme ještě, co máš. Pojd' me to tedy určit. (Tuto kapitolu můžeš s klidem přeskočit, jsi-li Na mizině.) Zde se kromě obecných pravidel nalézají i tabulky předmětů, jejich cen a vlastností. (To je důležité, protože je potřeba vědět, jak jsou vaše věci těžké, jak jsou cenné, a třeba u zbraní a zbrojí, jak jsou v boji dobré.)

8.0.4 Počáteční jmění

Množství peněz, které máš k dispozici na začátku své kariéry, se nazývá „počátečním jměním“ — viz Počáteční bohatství {27}. Spočítá se v závislosti na tvé ÚT {24} a tvé úrovni bohatství {26}.

8.0.5 Ceny

Všechny ceny v GURPSech se počítají na \$ — nejedná se však o dolary, ale pouze o pohodlnou zkratku pro nějaké platidlo sedící k nastavení. Jeden \$ může znamenat dolar, kredit, měďák nebo něco jiného vhodného — viz ÚT a počáteční bohatství. Ceny v této kapitole předpokládají běžného obchodníka v místech, kde se předmět obvykle prodává, v čase, kdy jej není ani přemíra, ani nedostatek.

Peníze

Měna, která se používá ve hře, záleží hlavně na herním světě, viz Ekonomiku {druhá kniha, ?}. Mince jsou platidlem téměř univerzálním, papírové peníze se poprvé šířeji objevují (nepočítáme-li Čínu) v ÚT 3, běžnými se stanou v ÚT 5 a skoro všudepřítomnými se stanou na ÚT 6. Elektronické kreditní a debetní karty mohou podpořit nebo úplně vytlačit běžné peníze — tak se může stát na ÚT 8.

Dva příklady:

Středověké mince : Normálně se předpokládá, že 1 \$ je nějaký měděný halír či něco takového — prostě mince celkem malé hodnoty. Pak jsou 4 \$ stříbrná mince a 250 takových mincí dá půl kila stříbra. Zlaté mince stejné hmotnosti jako stříbrné mají hodnotu asi dvacetinásobnou.

Moderní peníze : 1 \$ může být buď mince, nebo bankovka, se všemi ochrannými prostředky a s řádným označením státu, kterému peníz té měny náleží, a jeho hodnoty.

8.1 Životní náklady

Tvoje měsíční životní náklady znamenají přibližné množství peněz, které vydáš za jeden měsíc života, to jest utratíš za jídlo, dům, oblečení, boty, (inkaso), zábavu apod... a na Společenském postavení 1 a vyšším také služebníky, je-li to ve vaší společnosti běžné.

Tvoje životní náklady záleží na tvém společenském postavení {29}. Tabulka životních nákladů níže poskytuje běžná měsíční vydání dle Společenského postavení (tyto peníze se platí na začátku každého měsíce. PJ ovšem může upravit jak vlastní životní náklady, tak platební schéma — může třeba chtít zaplatit polovinu na začátku měsíce a zbytek v půli.)

Ve většině herních světů můžeš platit úmyslně životní náklady vyššího či naopak nižšího společenského postavení (ale nikdy nelze platit náklady postavení vyššího než 8 či nižšího než 2). To se projeví hlavně na reakcích NP. Budeš-li žít úměrně nižšímu společenskému postavení, sice ušetříš peníze, ale bude to mít pro tebe negativní následky. Záleží samozřejmě na tom, na jakou úroveň v tomto placení sestoupíš, ale tyto následky jsou zpravidla mezi odchodem sluhů, na jejichž zaplacení ti nebudou peníze, přes menší fyzické strádání (podvýživa) až po větší fyzické strádání či soudní rozkaz k vyklizení tvé nemovitosti — a samozřejmě i cokoli jiného, co PJ uzná

za vhodné.

Pokud si žiješ nad poměry, samozřejmě budeš muset zaplatit víc peněz, ale budeš si žít pohodlněji a možná se budeš moci vydávat za někoho s vyšším Společenským postavením (i když pro vyšší postavení může PJ vyžadovat i úspěšný hod na Společenský takt (Šlechta). Pokud se ovšem budeš vydávat za někoho s vyšším postavením, můžeš dostat od každého, kdo ví, že máš ve skutečnosti postavení nižší, i postih na reakce. Budeš-li si žít nad poměry příliš okázale, můžeš za to dostat špatnou Reputaci či dokonce Nechutný osobní zlozvyk.

Pokud jsi nějaké ze svého společenského postavení získal zdarma z Hodnosti {30}, tuto část svého postavení platit nemusíš. Zaplať pouze za úroveň svého postavení bez toho, co ti dává hodnost — zbytek za tebe totiž zaplatí organizace, která ti Hodnost poskytla.

Příklad : Osoba z dobré rodiny (postavení 1), která se stane prezidentem slušně velkého státu (postavení 7), neplatí 60 miliónů \$ měsíčně na vydržování soukromých tryskáčových linek, mnoha paláců a sídel, vlastní bezpečnostní služby atd. — zaplatí pouze za postavení 1 (to jest 1200 \$ měsíčně) a všechny ty milióny za něj zaplatí stát. Mějme ale ještě jinou osobu, také z dobré rodiny s postavením 1; a tato osoba se rozhodne *žít* si jako prezident, není jím však. Taková osoba musí všech šedesát miliónů zaplatit z vlastní kapsy.

Pokud jsi po většinu měsíce na dovolené či na cestách, budeš muset zaplatit více — většinou tak šestinásobek běžné částky, nemáš-li ovšem Nárok na pohostinství {58}.

8.1.1 Hostince, hotely a jiné dočasné ubytovny

Žiješ-li mimo domov, musíš *denně* platit pětinu svých běžných *měsíčních* životních nákladů. Pokud chceš, můžeš bez jakýchkoli následků platit náklady za postavení o 1 nižší („Víte, jak je to tady hrozné? Všude je plno; dokonce i jeden *profesor* tady musel dneska spát na gauči!“). Kvalita ubytování je přímo úměrná Společenskému postavení, za které platíš svoje životní náklady. V moderním světě bude postavení –1 znamenat nějakou zanedbanou noclehárnu pro bezdomovce, 0 penzión či motel, 1 hotel, 2 luxusní hotel a 3 a víc velmi nóbl hotel.

Tyto údaje můžeš také použít pro představu o tom, na kolik tě přijde obveselování hostů té které společenské vrstvy a také přibližné výše vhodných úplatků.

Životní náklady na měsíc dle společenského postavení		
Postavení	Příklady	Náklady v \$
8	Císař	600 miliónů
7	Král, papež, prezident	60 miliónů
6	Královská rodina, guvernér	6 miliónů
5	Vysoký šlechtic, šéf nadnárodní společnosti	600 tisíc
4	Nižší šlechtic	60 tisíc
3	Rytíř zaopatřený půdou, cechmistr, starosta velkého města	12 tisíc
2	Rytíř bezzemek, starosta malého města	3 tisíce
1	Váženější občané — kněz, lékař apod.	1200
0	Běžní obyvatelé města a uředníci	600
–1	Nevolník, chudý měšťan	300
–2	Otrok	100

8.1.2 Jídlo

Standardní výše životních nákladů předpokládá, že si kupuješ jídlo a že si jej připravujete doma — anebo, pokud jíš mimo dům, vždy v podnicích o jednu úroveň pod tvým Společenským postavením. Při pořizování zásob proviantu na cestu a jzení na cestách počítej tyto ceny (a postavení vyšší než 3 počítej vždy jako 3, až na některé zvláštní případy):

restaurace 1 % životních nákladů za snídani či oběd a 2 % životních nákladů za večeři. Záleží na postavení restaurace a jejího majitele.

jídlo na cestu 5 % životních nákladů za jídlo na týden cesty. Tolik jídla váží sedm kilo.

tvrdé nápoje alkoholické 1 % životních nákladů za lahev

8.1.3 Oděvy

Předpokládejme, že hru začínáš s kompletní sadou oděvů kvality dle tvého společenského postavení — toto oblečení si tedy už nemusíš pořizovat. Životní náklady zahrnují i běžné opravy a postupné nahrazování oblečení. Pokud potřebuješ nakoupit další oblečení *ihned*, použij tyto směrnice:

Na zjištění ceny celé sady oděvů použij svoje plné společenské postavení. Osoby s vyšším společenským postavením

mají totiž více oblečení (a postavení 7 a 8 může obsahovat právo na užívání koruny, která sama o sobě může mít hodnotu desítek či stovek miliónů \$!) Při nákupu jednoho oblečku ale ber postavení vyšší než 3 jako 3. *Výjimka* : Oblečení mužů se stává od ÚT 5 (aspoň na Zemi) konzervativnějším, což umožňuje většině mužů, mají-li postavení vyšší než 2, nakupovat, jako by měli postavení 2. Muži s postavením 3 a vyšším a s Módním citem, kteří jej chtějí použít, musí stejně pořizovat pro postavení vyšší než 3 oblečení pro postavení 3.

Úplný šatník : Obsahuje jednu až čtyři soupravy běžného oblečení, noční šaty, jednu soupravu formálních a zimních oděvů a zpravidla aspoň jeden oděv pracovní (laboratorní plášť, uniforma atd.). *100 % životních nákladů, aspoň 10 kg.*

Běžné šaty : Jedna úplná souprava šatů. Jejich kvalita záleží na tvém společenském postavení — může to být cokoli od vyhozených hadrů po nejdražší módní výstřelky, nejméně však : spodní prádlo + (((tunika, halena či košile) + (kalhoty či sukně)) nebo (dlouhá tunika, róba, dlouhé dámské šaty)) + alespoň základní boty. *Pětina životních nákladů. 1 kg.*

Zimní oděv : Jako výše, ale těžší. Obsahuje klobouk či kápi, těžké boty a na ÚT 6 a nižší asi i nějaké kožešiny coby tepelnou izolaci. *30 % životních nákladů, 2 kg.*

Formální oděv : Tvoje nejlepší šaty. Budou zpravidla obsahovat aspoň nějaké příslušenství (klobouk, rukavičky apod.) a/nebo šperky. *Dvě pětiny životních nákladů, 1 kg.*

Kosmetika : Přírodní či syntetická rádobý dopomoc ke kráse. *Měsíční dávka stojí desetinu životních nákladů, 1 kg.*

8.2 Nákup

Zpravidla si můžeš koupit, co se ti bude líbit, tedy budeš-li na to mít peníze a nebude-li to proti zákonům tvé společnosti. Někdy ale nedostaneš volbu nákupu — celá tvá výbava či její část ti bude prostě *specifikována*. To se může stát, jsi-li třeba vojákem na misi — vybavení ti bude prostě *přiděleno*, takže za něj sice nebudeš muset nic zaplatit, ale sám si také vybrat nemůžeš. Pokud je to v rámci hry vhodné, PJ tě může ještě více omezovat — jsi-li vysazen na pustý ostrov, asi bude tvůj sortiment vybavení krutě omezen. Každopádně vždy celková šíře nabídky záleží na PJ.

Jakkoli už dojdeš ke svému vybavení, měl by sis jej zapsat do osobního deníku; pokud je ho moc, možná bys měl jeho seznam udržovat na zvláštním papíře. Každopádně bys ale měl vypsát odděleně předměty, které máš a neseš si s sebou od předmětů, které sice máš taky, ale zůstávají doma, protože je to důležité kromě jiného třeba pro určení zátěže (viz Zátěž a pohyb {18}).

8.2.1 Seznamy vybavení

Každý svět bude mít seznamy aspoň základního vybavení, ve kterých je pro každý předmět popsána cena, hmotnost a další důležité údaje. Samozřejmě si *můžeš* pořídit i věc, která na seznamu není, tedy pokud PJ souhlasí; pak také určí cenu. V tomto by měl PJ být velkorysý — snad v každém nastavení existují stovky běžných předmětů, které na seznamu určitě nebudou, protože to jsou předměty, pro které stačí zajít do nejbližšího obchodu a prostě si je tam koupit. Pokud si někdo *fakt* chce pořídit mechanický kráječ ovoce a zeleniny či mluvící plastovou panenku, nebraň mu.

V této kapitole jsou seznamy vybavení pro zbraně, zbroje a obecné vybavení pro kampaně na všech možných ÚT. Klidně si je okopíruj, udělá vám to dobře.

8.2.2 Úroveň technologií

Každý předmět či kus vybavení má přiřazenu nějakou ÚT, na které se poprvé vyskytuje. Většina předmětů se ovšem bude používat i ještě o několik ÚT dál, a to celkem beze změn. Zápis \sim znamená, že předmět vyžaduje odlišné fungování fyzikálních zákonů. Požadovaná úroveň ÚT je pak na PJ.

8.3 Zbraně

Dobrodruzi často nosí nějaké zbraně. Může se jednat třeba o meč rytíře, detektivovu pistoli či blaster vesmírného piráta.

8.3.1 Zvol si svou zbraň

Při volbě zbraně nejdřív ber v potaz svou situaci, pak svoje dovednosti, pak sílu a nakonec teprv peníze. Pokud se zbraní neumíš zacházet či ji nepotřebuješ, tak si ji nekupuj.

Když už se rozhodneš, že zbraň asi chceš, rozhodni se, k čemu ti bude dobrá. Chceš ji na sebeobranu, zastrašování („Stůj, nebo střelím!“), do boje či na lov? Potřebuješ zbraň spíš nenápadnou, nebo nebude vadit, když ji budeš nosit veřejně? Jsi-li pacifistou, chceš zbraň pouze jako pasivní hrozbu, nebo chceš zbraň, kterou lze odzbrojit či jinak porazit (a nezabít) nepřítele?

Pak uvažuj o zákoně. Většina společností má nastaveny zvyky či zákony ohledně zbraní, které lze nosit na veřejnosti (viz box o třídě legality). To platí i pro historická nastavení. Cizinec, který navštíví průměrnou středověkou vesnici v plné plátové zbroji, bude působit asi, jako by dneska někdo šel k vám do obchodu ozbrojen samopalem. Také zauvažuj o svých dovednostech a SL. Hi-tech zbraně fungují zpravidla stejně dobře pro všechny, kdo je umí používat, zato zbraně z nižších ÚT — meče, kyje a takové — působí poškození závisle na síle nositele. Oba druhy pak mohou mít určenu minimální SL.

A nakonec se podívej na parametry zbraně. Každá zbraň má přiřazenu ÚT, hmotnost, cenu, nějaké poškození, které působí, dosah, dostřel, kadenci, přesnost a tak dále a tak dál — pokud chceš vědět, co který parametr určuje, viz kapitoly 11 až 13. V této sekci se dozvíš pouze informace nutné k tomu, aby sis mohl podle toho vybrat. Pokud vůbec nebojuješ, klidně to přeskoč.

Třída legality

Některé předměty mají určenou tzv. třídu legality (TL). TL určuje, kdo smí ve většině nastavení takový předmět dle zákona vlastnit, a za jakých podmínek. Dostupnost předmětu v určité společnosti záleží na TL předmětu a „úrovni prohlídek“ společnosti {druhá kniha, ?}. Předmět má TL pouze v případě, že bude asi podrobován kontrolám. Normální oblečení a nářadí tedy TL nemá. Existují ovšem i výjimky : třeba šaty pokrývající přespráskané tělo budou většinou bez TL, ale u puritánů mohou mít TL 4.

TL 4 — Volně použitelný : Předmět je volně dostupný ve většině společností, ale pozor! To neznamená, že u něj některé společnosti nemohou omezit přístup a použití. *Příklady :* Počítač, meč, brokovnice, motorka.

TL 3 — Na průkaz : Předmět vyžaduje ve většině společností nějaký průkaz a registraci u autorit. Registrace bude pravděpodobně znamenat poplatek a zkoumání předmětu a může být odepřena kriminálníkům či jiným osobám. *Příklady :* Auto, ruční zbraň palná, lovecká puška.

TL 2 — Omezený : Je pouze pro policii, vojsko či zpravodajské služby a pro nemnoho licencovaných civilistů. *Příklady :* Útočná puška, obrněná vozidla.

TL 1 — Vojenský : Předmět je dostupný pouze ozbrojeným silám či tajným zpravodajským organizacím. *Příklady :* Pancéřová pěst, bojová vozidla.

TL 0 — Zakázaný : Předmět je dostupný pouze ozbrojeným silám a vláda si bude dávat obzvlášť velký pozor, aby se předmět nedostal do rukou nikomu jinému. *Příklady :* jaderné a biologické zbraně.

8.3.2 Parametry zbraně

Tabulky zbraní poskytují nějaké parametrické informace o zbraních. Významy jednotlivých parametrů čti níže. Parametr se objeví v tabulce pouze v případě, že má pro popisovanou skupinu zbraní smysl (u zbraní pro boj zblízka tedy nebude dostřel apod.) Každopádně, pomlčka v tabulce znamená, že zbraň daný parametr nemá, „prom“ znamená, že se hodnota parametru mění a „zv!“ tě vyzývá k vyhledání odpovídající dovednosti v kapitole 4 a odpovídající sekci v kapitole 13, kde nalezněš zvláštní pravidla pro danou zbraň.

ÚT

ÚT, na které se zbraň poprvé pořádně rozšířila. Můžeš si kupovat pouze zbraně, jejichž ÚT není vyšší než tvoje osobní ÚT.

Zbraň

Obecné určení zkoumané zbraně; třeba „krátký meč“ nebo „útočná puška“. Každý druh zbraně může obsahovat vícero konkrétních exemplářů. Pro palné zbraně se tyto exempláře liší třeba ráží, tedy průměrem náboje, buď v milimetrech (9mm, 381mm), nebo ve zlomcích palce (.50), podle toho, o kterou zbraň se jedná. Za ráží se mohou objevovat ještě písmena M, P, R, K, která označují náboje magnum, do pistole, do revolveru a krátké, v tomto pořadí. Munice různých ráží (včetně písmene) nejsou zaměnitelné, třeba 7,62mm není zaměnitelná s 7,62mm K.

O rážích

Ráže je průměr hlavně. U slušných lidí se určuje v milimetrech (k tomu se používá notace 123,456mm) nebo v palcích (to se píše třeba jako .12345. (To znamená $0,12345 \times 25,4$ mm.)

U většiny zbraní se ráže udává slušným způsobem — tedy na nějakou lineární délkovou jednotku — nikoli

však u brokovnic. Jednotka ráže brokovnice je archaická, leč stále živoucí imperiální příšera; neudává se totiž v lineárních mírách, ale v počtu kulí, které se přesně vejdou do hlavně, které půjde ulít z jedné libry (asi půl kila) olova.

Nerozumíš? Tak to zkusme znova a pořádněji. Představ si zbraň. Má nějakou hlaveň a ta hlaveň má nějaký průměr. A teď vem půl kila olova a vytav z něj kuli, která bude mít přesně takový průměr, jaký má hlaveň zbraně. A pak znova, a znova — dokud nespoteřebuješ všechno olovo. Pak spočítej, kolik takových kulí se ti povedlo vyrobit, a to je ráže té zbraně. Menší číslo tedy znamená větší průměr hlavně a naopak! Proč? Protože když vezmeš půl kila olova a naděláš z něj velké koule, bude jich méně, než když z něj uděláš kule menší. A ráže se určí počtem koulí z libry olova.

Doufám, že jsi aspoň trochu tento systém pochopil. Zanaďavej tedy z plných plic na angloamerické imperiální jednotky vhodné leda do středověku, zapěj ódu na jednotky SI a pokračuj.

Poškození

Pro zbraně fungující na sílu svalů, jako třeba luky či meče, je poškození závislé na SL a vyjadřuje se jako základní škoda mávací či bodací nositele zbraně {15} plus nějaká konstanta. Příklad : kopí činí bod+2 poškození, takže máš-li SL 11 (to je základní bodací škoda 1k−1), působíš k kopím 1k+1 poškození. Všimni si, že mávací zbraně účinkují jako páka, a tak násobí tvoje poškození.

Pro palné zbraně, granáty a zbraně pro boj zblízka na jiném principu je poškození konstantní — třeba 9mm automatická pistole činí 2k+2 poškození.

Dělitelé zbroje : Pokud je za poškozením číslo v závorkách, jedná se o dělitele zbroje. OPŠ cíle se vydělí tímto číslem a teprve potom zaúčinkuje. Útok s (2) by tedy snížil zbroj na polovinu. Dělitel menší než 1 zbroj *zvysuje* : (0.5) se rovná *činiteli* zbroje 2, (0.2) násobí zbroj pěti atd.

Typ poškození : Zkratka, která určuje typ zranění či účinku, který zbraň způsobuje. Zkratky typů jsou popsány v této tabulce:

<i>Typ</i>	<i>Zkratka</i>
Způsob utrpení	způ
oheň	o
rez	r
drtivý	dr
sečný	sek
znavující	zn
prorážecí	pro
malé bodné	bod-
bodné	bod
velké bodné	bod+
megabodné	bod++
zvláštní	zvl
jedovaté	jed

Oběť ztratí tolik Žt, kolik poškození prošlo její OPŠ. To se ještě půlí, jedná-li se o malé bodné útoky, zvýší se na tři poloviny, jde-li o sečné a velké bodné útoky a zdvojnásobuje se, jde-li o megabodné či prorážecí útoky. Znavující poškození se odpočítává od BÚ. Způsob utrpení nečiní žádné poškození, ale způsobují cíli určité nesnáze, dle popisu zbraně.

Výbuchy : Zkratka **ex** za poškozením značí, že útok vyrábí výbuch, který může kromě vlastního cíle poškodit i ostatní stojící okolo — všichni kolem (do poškození děleného třemi, v metrech) utrhá také poškození, a to (třikrát vzdálenost)krát menší, než bylo poškození vlastního cíle. Některé výbuchy také rozhazují do prostoru ostré střepy, které způsobují sečné poškození (viz Střepiny {druhá kniha, ?}). Poškození těmito střepinami se dává do závorek — třeba **3k [2k] dr ex** znamená výbuch, který způsobuje 3k drtivých poškození a rozhodí střepiny za 2k sečných zranění. Poloměr prostoru ohroženého střepinami je pětikrát počet kostek poškození, tedy pro [2k] je to deset metrů. Pokud má výbušný útok dělitele zbroje, uplatní se pouze na přímý cíl výbuchu, nikoli však na ty, kdo pouze utrpí střepinami.

Stavy : Některé zvláštní zbraně nepůsobí poškození, ale přiřadí cíli nějaký nepohodlný stav. Místo poškození je pak uveden hod, ve kterém musí nepřítel uspět, aby mu daný stav nebyl přiřazen, třeba ZD − 3. Takový omračovač třeba nezpůsobí poškození, ale donutí cíl hodit si na ZD − 3 a neuspěje-li, bude omráčen na 20 − ZD sekund. OPŠ se v tomto případě připočte k hodu jako bonus, tedy kožený kabát s OPŠ 2 bude dávat +2 na odolání, tedy výše psanému omračovači odoláváš na ZD − 1.

Jiné účinky : Některé zbraně mají na druhém řádku své specifikace efekty, které následují primární útok. Pak to funguje prostě tak, že pokud zasáhne primární útok, uplatní se i všechny následující efekty. Pro další viz Připojené efekty a Následující škody {druhá kniha, ?}.

Dosah

Počítá se pouze u zbraní pro boj zblízka. Jedná se o vzdálenost v metrech, na kterou může zbraň použít nositel velikosti člověka. Dosah 2 tedy znamená, že zbraní lze napadnout cíl vzdálený právě dva metry, avšak ani méně, ani více.

R znamená, že zbraň lze užít pouze ve Rvačce. Viz Rvačka {druhá kniha, ?}.

Některé zbraně mají více dosahů. Třeba kopí s dosahem „1, 2“ může napadat cíle vzdálené jak jeden, tak dva metry. Hvězdička u tohoto výčtu pak znamená, že lze používat vždy útok na jednu vzdálenost a pro přepnutí použitelných vzdáleností musíš vykonat manévr Připravit. Jinak můžeš volně útočit na všechno, co je v dosahu tvé zbraně.

Kryty

Dá se použít pouze u zbraní pro boj zblízka. Číslo jako +2 nebo −1 určuje opravu k tvému Krytu zbraní, používáš-li danou zbraň (viz Kryty zbraní {druhá kniha, ?}). Pro většinu zbraní je to 0. K tomu ještě mohou být připsány modifikátory Š (jedná se o šermířskou zbraň, {druhá kniha, ?}), NV (nevyvážená zbraň. Krýt s ní můžeš pouze, pokud jsi to kolo neútočil a naopak), Ne (se zbraní nelze krýt).

Přesnost (Přs)

Počítá se pouze u střelných zbraní. Pokud jsi v kole bezprostředně před útokem provedl manévr Míření, můžeš si k dovednosti připočítat modifikátor Přesnosti zbraně. Má-li zbraň vestavěnou zaměřovací optiku, je uvedena bokem od základní Přs zbraně — třeba 7+2.

Dostřel

Počítá se pouze u střelných zbraní. Má-li zbraň pouze jedno číslo dostřelu, jedná se o vzdálenost v metrech, na kterou nanejvýš může ještě zasáhnout nepřítel. Pokud jsou tam dvě čísla oddělená lomem, první znamená dostřel s polovičním zraněním (tzv. 1/2Šk) (to je vzdálenost, na kterou už zbraň působí pouze poloviční poškození. Totéž platí i o vzdálenostech mezi dostřelem maximálním a dostřelem s polovičním zraněním.) a druhé znamená maximální dostřel zbraně. Pokud zbraň vyžaduje hod na odolnost, cíle za polovičním dostřelem odolávají s +3.

Zbraně fungující na sílu svalů mají místo absolutně daných dostřelů pouze násobky SL střelce — třeba dosah „ $\times 10$ / $\times 15$ “, takže člověk s takovou zbraní se SL 10 bude mít dostřely 10×10 / $10 \times 15 = 100$ / 150. Pro luky, kuše a mechanické stroje se použije vlastní SL zbraně.

Některé zbraně mají v poznámkách uveden i minimální dostřel. Zbraň tedy nemůže střílet do cílů, které jsou blíž než na minimální dostřel — zpravidla proto, že buď střelí strným náměrem, nebo má plošný účinek a její použití na příliš krátkou vzdálenost by bylo zhoubné i pro útočníka samého.

Kadence

Počítá se pouze u střelných zbraní. Jedná se o počet střel, které může vystřílet obyčejný střelec v jedné sekundě. Pokud chceš, můžeš samozřejmě vystřílet i méně střel. U některých zbraní jsou ještě připsány modifikátory:

Vykřičník ! znamená, že zbraň může střílet pouze v plně automatickém režimu, jako většina kulometů. Minimální počet vystřelených projektilů je roven čtvrtině kadence, zaokrouhleno nahoru.

Notace $m \times n$ znamená, že zbraň střelí m nábojů za sekundu, které se posléze rozpadají každý na n menších střel; viz Brokovnice a broky {druhá kniha, ?}.

Písmeno T indikuje, že zbraň funguje jako tryska, tj. jako Proud {117}.

Zásobník

Počítá se pouze u střelných zbraní. Jedná se o počet střel, které lze vystřílet před tím, než je potřeba doplnit střelivo. V značí, že se jedná o vrhací zbraň. „Nabítí“ takové zbraně provedeš jednoduše — buď ji zvedneš, nebo si připravíš další!

Číslo v závorkách značí, kolik jednosekundových manévrů Připravit je na znovunabití zbraně potřeba (nebo, u vrhacích zbraní, kolik těchto manévrů je potřeba na přípravu další zbraně). I vedle tohoto čísla znamená, že musíš nabíjet střely po jedné; uvedený čas pak ukazuje na to, jak rychle lze nabít *jednu* střelu, nikoli všechny. Kuše se připravuje uvedený čas (4 kola) pouze v případě, že její SL není větší než tvoje. Nabíjí se dvakrát tak dlouho, pokud je SL kuše o 1 či 2 větší, pokud je ještě větší, potřebuješ napínák, jehož použití trvá 20 sekund a dá se užít jen ve stoje. Pokud je SL kuše o 5 či o víc vyšší než tvoje, nemůžeš kuši použít vůbec.

Cena

Cena nové zbraně v \$. Pro meče a nože je v ceně i odpovídající pouzdro či pochva, k palným zbraním se dodává v této ceně i základní příslušenství k údržbě zbraně.

Hmotnost

Hmotnost zbraně v kilogramech. Z znamená „zanedbatelná“. Pro střelné zbraně se Zásobníkem 2 a vyšším se jedná o hmotnost plně nabitě zbraně. Hmotnost plně dávky střeliva je uvedena za lomenem.

Výjimka : Má-li zbraň Zásobník 1 či přenosnou baterii (značí se p), je psána hmotnost nenabitě zbraně a za lomenem je hmotnost jedné střely nebo přenosné baterie.

SL (Síla)

Minimální SL, která je zapotřebí k správnému používání zbraně. Pokud zkusíš užít zbraň, která vyžaduje vyšší SL, než máš, dostaneš k jejímu použití –1 za každý bod rozdílu v SL a na konci ztratíš za používání takovéto zbraně za každý bod rozdílu sil jeden BÚ, bojovalo-li se jen trochu déle.

U zbraně pro boj zblízka platí, že tvoje účinná SL, podle které se spočítá poškození, nemůže nikdy překročit trojnásobek minimální SL zbraně. Dlouhý nůž má například minimální SL 6, takže jeho maximální SL je 18; pokud bys měl SL 19 a vyšší, počítej ji jako 18. Přirozené zbraně (rány pěstí, kopance) nemají ani minimální, ani maximální SL.

2R znamená, že zbraň musíš při použití držet oběma rukama. Pokud máš aspoň tři poloviny SL takové zbraně (zakrouhli nahoru), můžeš s takovou zbraní bojovat i jednou rukou, ale po útoku se stane nepřipravenou. Pokud máš aspoň dvojnásobek SL, můžeš zbraň používat jednou rukou a zbraň bude ihned po akci připravena k použití. Pokud ovšem vyžaduje jednu ruku k držení a druhou ruku k pohybování nějakou součástí, toto pravidlo se na ni nevztahuje.

2RU znamená, že zbraň vyžaduje dvě ruce a stane se po ráně nepřipravenou, pokud nemáš aspoň tři poloviny SL zbraně. Pokud chceš zbraň používat jednoručně bez toho, aby se odpřipravovala, musíš mít aspoň třikrát větší SL než zbraň.

V znamená, že ke zbraní patří podpěrná vidlice (podobná té od muškety). Hmotnost zbraně zahrnuje i hmotnost vidlice. Vyvážení zbraně na vidlici vyžaduje jedno kolo Připravování — ale poté se zbraň, zamíříš-li před výstřelem, počítá jako opřená. (viz Míření {druhá kniha, ?}).

2N značí, že se zbraň montuje na dvojnožku. Pokud střlíš vleže z dvojnožky, počítá se jako opřená a její požadavek na SL se sníží na dvě třetiny původní hodnoty (zaokrouhlené dolů). Ze SL 13 se tak stane SL 9.

M znamená, že je zbraň namontovaná na vozidle či na trojnožce. Pokud střlíš zbraní z vozidla či trojnožky, ignoruj její požadavek na SL. Sejmutí trojnožky ze zbraně zabere alespoň tři manévry Připravit, tolikéž pak spotřebuje i vsazení zbraně zpět do trojnožky.

Kuše a SL : Luky a kuše mají svoje *vlastní* hodnoty SL. Tyto hodnoty se používají místo tvé SL při všech výpočtech ohledně poškození a dostřelu. Požadovaná SL zbraně se musí specifikovat již při koupi. O omezení dle rozdílu SL je pojednáno již výše u Zásobníku.

Velikost

Pouze u střelných zbraní. Míra velikosti a přenositelnosti zbraně. Pokud provádíš Pohyb a útok, bude ovlivňovat tvou dovednost se zbraní (viz Pohyb a útok {druhá kniha, ?}) a připočítává se jako postih ke všem pokusům o její Uschovávání {250}.

Zpětný ráz (ZR)

Pouze u palných zbraní. Ukazuje, jak těžké je zbraň ovládat, střlíš-li z ní velmi rychle; čím vyšší je tato hodnota, tím méně je zbraň za vysokokadenční palby ovladatelná. ZR 1 znamená, že zbraň zpětný ráz nemá či je zanedbatelný. Při střelbě s ZR 2 a vyšším znamená jakýkoli úspěch jeden zásah jako základ, a dále se počítá za každý plný násobek ZR, o který uspěješ, jeden zásah navíc. Nemůžeš pochopitelně zasáhnout více střelami, než jsi jich vystřílel. Viz Rychlá střelba {druhá kniha, ?}. Palné zbraně s ZR 1 jej mají vypsán stejně, pro použití s určitými pravidly.

TL (Třída legality)

Tato položka se objevuje pouze pro palné zbraně a granáty. Všechny zbraně pro boj zblízka a střelné zbraně fungující silou svalů určené k boji mají TL 4. Výjimkou je silový meč, ten má TL 2. TL se vynechává pro zbraně

určené primárně jako nástroje či zbraně lovecké a rekreační, popřípadě zcela improvizované (dřevěná tyč). Viz TL {314}.

Poznámky

Čísla napsaná v tomto sloupci odkazují na příslušné poznámky na konci dané tabulky.

8.3.3 Zbraně pro boj zblízka

Zbraně pro boj zblízka jsou seskupeny podle dovedností, které jsou vyžadovány k jejich obsluze. Tyto dovednosti jsou uvedeny velkými písmeny i se svými implicitními úrovněmi — třeba „**SEKERA / PALCÁT (OB - 5, Řemdih - 4, Obouruční Sekera / Palcát - 3)**“. Pokud se dá zbraň používat více dovednostmi, je uvedena zvlášť u každé.

SEKERA / PALCÁT (OB - 5, Řemdih- 4, Obouruční sekera / palcát - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
0	Sekera	máv+2 sek	1	0NV	50 \$	2 kg	11	
0	Sekyrka	máv sek	1	0	40 \$	1 kg	8	[1]
0	Vrhací sekera	máv+2 sek	1	0NV	60 \$	2 kg	11	[1]
2	Palcát	máv+3 dr	1	0NV	50 \$	2,5 kg	12	[1]
2	Malý palcát	máv+2 dr	1	0NV	35 \$	1,5 kg	10	[1]
3	Špičák	máv+1 pro	1	0NV	70 \$	1,5 kg	10	[2]

BOXOVÁNÍ, RVAČKY, KARATE či OB								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
—	Rána pěstí	bod–1 dr	R	0	—	—	—	[3]
1	Boxer	bod dr	R	0	10 \$	120 g	—	[3]

RVAČKY - 2, KARATE - 2 či OB - 2								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
—	Kop	bod dr	R, 1	Nelze	—	—	—	[3,4]
—	Kop v těžkých botách	bod+1 dr	R, 1	Nelze	—	—	—	[3,4]

RVAČKY či OB								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
—	Tupé zuby	bod–1 dr	R	Nelze	—	—	—	[3]
—	Tesáky	bod–1 pro	R	Nelze	—	—	—	[3]
—	Ostrý zobák	bod–1 bod+	R	Nelze	—	—	—	[3]
—	Ostré zuby	bod–1 sek	R	Nelze	—	—	—	[3]
—	Mlátič	prom	prom	prom	—	—	—	{57}
1	Obušek	bod dr	R	0	20 \$	0,5 kg	7	[3]
8	Omračovač	ZD–3 (0,5) způ	R, 1	Nelze	100 \$	0,5 kg	2	[5]

ŠIROKÝ MEČ (OB - 5, Silový meč - 4, Rapír - 4, Šavle - 4, Krátký meč - 2 či Obouruční meč - 4								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
0	Lehký kyj	máv+1 dr	1	0	5 \$	1,5 kg	10	
		bod+1 dr	1	0	—	—	10	
2	Široký meč	máv+1 sek	1	0	500 \$	1,5 kg	10	
		bod+1 dr	1	0	—	—	10	
2	Bodací široký meč	máv+1 sek	1	0	600 \$	1,5 kg	10	
		bod+2 pro	1, 2	0	—	—	10	
3	Jedenapůlruční meč	máv+1 sek	1, 2	0NV	650 \$	2,5 kg	11	
		bod+1 dr	2	0NV	—	—	11	
3	Katana	máv+1 sek	1, 2	0	650 \$	2,5 kg	11	
		bod+1 pro	1	0	—	—	11	
3	Bodací jedenapůlruční meč	máv+1 sek	1, 2	0NV	750 \$	2,5 kg	11	
		bod+2 pro	2	0NV	—	—	11	
4	Jezdecká šavle (palaš)	máv+1 sek	1	0	500 \$	1,5 kg	10	
		bod+1 pro	1	0	—	—	10	

ŘEMDIH (OB - 6, Sekera / Palcát - 4 či Obouruční palcát - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
3	Biják	máv+3 dr	1	ONV	80 \$	3 kg	12	[6]
3	Nunchaku	máv+1 dr	1	ONV	20 \$	1 kg	7	[6]

SILOVÝ MEČ (OB - 5 či jiné dovednosti mečů na - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
^	Silový meč	8k(5) o	1, 2	0	10000 \$	1 kg	3	[7]

ŠKRTÍČÍ STRUNA (OB - 4)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
0	Škrtící struna	zvl	R	Nelze	2 \$	Z	—	[8]

NŮŽ (OB - 4, Silový meč - 3, Levoruční dýka - 3 či Krátký meč - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
0	Velký nůž	máv-2 sek	R, 1	-1	40 \$	0,5 kg	6	[1]
		bod pro	R	-1	—	—	6	
0	Malý nůž	máv-3 sek	R, 1	-1	30 \$	0,25 kg	5	[1]
		bod-1 pro	R	-1	—	—	5	
0	Dřevěná hůlka	bod(0,5) pro	R	-1	4 \$	0,25 kg	5	[1]
1	Dýka	bod-1 pro	R	-1	20 \$	120 g	5	[1]

KUSARI (OB - 6, Jednovláknový bič - 3, Obouruční řemdihi - 4)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
3	Kusari	máv+2 dr	1-4 *	-2NV	70 \$	2,5 kg	11	[6]

JEZDECKÉ KOPI (OB - 5 či Kopí - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
2	Jezdecké kopí	bod+3 pro	4	Nelze	60 \$	3 kg	12	[9]

JEDNOVLÁKNOVÝ BIČ (OB - 6, Kusari - 3 či Bič - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
^	Jednovláknový bič	máv+1k-2(10) sek, 1-7 *	-2NV	900 \$	0,25 kg	5		

DŘEVCOVÁ ZBRAŇ (OB - 5, Kopí - 4, Hůl - 4 či Obouruční sekera / palcát - 4)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
1	Kůsa	máv+3 sek	2, 3 *	ONV	100 \$	4 kg	11 2RU	[2]
		bod+3 pro	1-3 *	ONV	—	—	11 2R	
2	Naginata	máv+2 sek	1, 2 *	ONV	100 \$	3 kg	9 2R	
		bod+3 pro	2	0	—	—	9 2R	
3	Halapartna	máv+5 sek	2, 3 *	ONV	150 \$	6 kg	13 2RU	
		máv+4 pro	2, 3 *	ONV	—	—	13 2RU	
		bod+3 pro	1-3 *	ONV	—	—	12 2R	
3	Obouruční sekera	máv+4 sek	2, 3 *	ONV	120 \$	5 kg	12 2RU	
		máv+4 dr	2, 3 *	ONV	—	—	12 2RU	

RAPÍR (OB - 5, Široký meč - 4, Levoruční dýka --3, Šavle - 3 či Malý meč - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
4	Rapír	bod+1 pro	1, 2	0Š	500 \$	1300 g	9	

ŠAVLE (OB - 5, Široký meč - 4, Levoruční dýka - 3, Rapír - 3, Krátký meč - 4 nebo Malý meč - 3)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
4	Šavle	máv-1 sek	1	0Š	700 \$	1 kg	8	
		bod+1 pro	1	0Š	—	—	8	

ŠTÍT (OB - 4)								
<i>ÚT</i>	<i>Zbraň</i>	<i>Poškození</i>	<i>Dosah</i>	<i>Kryt</i>	<i>Cena</i>	<i>Hmotnost</i>	<i>SL</i>	<i>Poznámky</i>
0	Úder štítem	bod dr	1	Nelze	prom	prom	—	
1	Úder štítem s bodcem	bod+1 dr	1	Nelze	+20 \$	+2,5 kg	—	

KRÁTKÝ MEČ (OB - 5, meče : Široký - 2, Silový - 4, Malý - 4, Jitte/Sai - 3, Nůž - 4, Šavle - 4 či Tonfa - 3)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
0	Obušek	máv dr	1	0	20 \$	0,5 kg	6	
		bod dr	1	0	—	—	6	
2	Krátký meč	máv sek	1	0	400 \$	1 kg	8	
		bod pro	1	0	—	—	8	
4	Šavle	máv sek	1	0	300 \$	1 kg	8	[10]
		bod pro	1	0	—	—	8	
7	Bodec na dobytek	1k–3 o	1	0	50 \$	1 kg	3	
	<i>a k tomu</i>	ZD - 3 (0,5) způ	—	—	—	—	—	[5]

MALÝ MEČ (OB - 5, Levoruční dýka - 3, Rapír - 3, Šavle - 3 či Krátký meč - 4)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
0	Krátká hůl	máv dr	1	0Š	20 \$	0,5 kg	6	
		bod dr	1	0Š	—	—	6	
4	Malý meč	bod+1 pro	1	0Š	400 \$	750 g	5	

KOPÍ (OB - 5, Dřevcová zbraň úderová - 4 či Hůl - 2)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
0	Kopí	bod+2 pro	1 *	0	40 \$	2 kg	9	[1]
	<i>obouruč</i>	bpd+3 pro	1, 2 *	0	—	—	9 2R	
1	Oštěp	bod+1 pro	1	0	30 \$	1 kg	6	[1]
2	Dlouhé kopí	bod+2 pro	2, 3 *	0NV	60 \$	2,5 kg	10	
	<i>obouruč</i>	bod+3 pro	2, 3 *	0	—	—	10 2R	

HŮL (OB - 5, Dřevcová zbraň úderová - 4 či Kopí - 2)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
0	Hůl	máv+2 dr	1, 2	+2	10 \$	2 kg	7 2R	
		bod+2 dr	1, 2	+2	—	—	7 2R	
2	Naginata	máv+2 dr	1, 2	0NV	100 \$	3 kg	9 2R	Tupý konec
		bod+2 dr	1, 2	0	—	—	9 2R	

BIČ (OB - 5, Kusari - 3 či Jednovláknový bič - 3)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
1	Bič	máv–2 (0,5) dr	1–7 *	–2NV	20 \$	2	prom	[12]

OBOURUČNÍ SEKERA / PALCÁT (OB - 5, Sekera / Palcát - 3, Dřevcová zbraň úderová - 4 či Obouruční řemdih - 4)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
0	Palice	máv+4 dr	1, 2 *	0NV	80 \$	6 kg	13 2RU	
1	Válečná sekera	máv+3 sek	1, 2 *	0NV	100 \$	4 kg	12 2RU	
1	Kosa	máv+2 sek	1	0NV	15 \$	2,5 kg	11 2RU	
		máv pro	1	0NV	—	—	11 2RU	[2]
3	Válečné kladivo	máv+3 pro	1, 2 *	0NV	100 \$	3,5 kg	12 2RU	[2]
6	Motorová pila	máv+1k sek	1	Nelze	150 \$	6,5 kg	10 2RU	[11]

OBOURUČNÍ ŘEMDIH (OB - 6, Obouruční sekera / palcát - 4, Řemdih - 3 či Kusari - 4)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
2	Řemdih	máv+r dr	1, 2 *	0NV	100 \$	4 kg	13 2R	[6]

OBOURUČNÍ MEČ (OB - 5, Široký meč - 4 či Silový meč - 4)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
0	Hůl	máv+2 dr	1, 2	0	10 \$	2 kg	9 2R	
		bod+1 dr	2	0	—	—	9 2R	
2	Naginata	máv+3 sek	2	0NV	100 \$	3 kg	9 2R	
		bod+3 pro	2	0	—	—	9 2R	
3	Jedenapůlruční meč	máv+2 sek	1, 2	0	650 \$	2,5 kg	10 2R	
		bod+2 dr	2	0	—	—	12 2R	

OBOURUČNÍ MEČ (OB - 5, Široký meč - 4 či Silový meč - 4)								
ÚT	Zbraň	Poškození	Dosah	Kryt	Cena	Hmotnost	SL	Poznámky
3	Obouruční meč	máv+3 sek	1, 2	0	800 \$	7	12 2R	
		bod+2 dr	2	0	—	—	12 2R	
3	Katana	máv+2 sek	1, 2	0	650 \$	2,5 kg	10 2R	
		bod+1 pro	1	0	—	—	10 2R	
3	Bodací jedenapůlruční meč	máv+2 sek	1, 2	0	750 \$	2,5 kg	10 2R	
		bod+3 pro	2	0	—	—	10 2R	
3	Bodací obouruční meč	máv+3 sek	1, 2	0	900 \$	3,5 kg	12 2R	
		bod+3 pro	2	0	—	—	12 2R	

Poznámky

[1] : Dá se vrhat. Viz tabulku střelných zbraní na sílu svalů {322}.

[2] : Může se v nepříteli zaseknout, viz Dřevcové zbraně bodné {druhá kniha, ?}.

[3] : Rvačky {239} zvyšují *všechno* neozbrojené poškození, Drápy {43} a Karate {213} zvyšují poškození úderů a kopy (máš-li drápy, nedostaneš jejich bonus, kopeš-li v botách či používáš-li boxer!). Boxování {199} vylepšuje pouze škodu úderů.

[4] : Kopeš-li a mineš-li se cíle, musíš uspět v hodů na OB či spadnout na zem.

[5] : Nezdaří-li se oběti hod na ZD, je omráčena na tak dlouho, dokud se jí zbraň dotýká plus na (20 — ZD) sekund poté. Poté si háže každé kolo na ZD - 3 na zotavení se.

[6] : Pokusy o krytí řemdiňů mají -4 a šermířské zbraně (§) je nemohou kryt vůbec! Pokusy o krytí řemdiňů štítem mají -2. Nunchaku jsou malé, takže se tyto postihy pro ně sníží na polovinu.

[7] : Jedná se o energetickou čepel. Aktivuje a deaktivuje se vždy jedním manévrem Připavit. Čepel se neláme a poškodí všechny zbraně a části těla, které kryje ona sama či které kryjí ji. Energetická baterie stojí 100 \$, váží 250 g a vydrží na pět minut.

[8] : Kus provazu určený ke škrcení, viz Škrcení strunou {druhá kniha, ?}.

[9] : Poškození se zvýší, uděláš-li si před útokem rozjezd; viz Jezdecké zbraně {druhá kniha, ?}.

[10] : Jílec se ve rvačce počítá jako boxer.

[11] : Dělá randál. Na dva litry benzínu vydrží běžet dvě hodiny.

[12] : Při koupi si určí maximální dosah (až 7 metrů). Cena a hmotnost se vynásobí zvolenou délkou. SL je 5 a 1 za metr. K tomu se ještě váže spousta zvláštních pravidel; určitě si přečti o Bičích {druhá kniha, ?}.

Jakost zbraní pro boj zblízka

Vrhací zbraně a zbraně pro boj zblízka poháněné svaly nositele mají několik možných stupňů jakosti. Jsou popsány níže. Tímto mechanismem se určuje, jak snadno se daná zbraň zlomí při krytí cizí zbraně; viz Krytí těžkých zbraní {druhá kniha, ?}. Ceny uvedené v tabulce jsou cenami daného předmětu obvyčejné jakosti pro ÚT 6 a nižší, popřípadě cenami daného předmětu dobré jakosti pro ÚT 7 a vyšší.

mizerná Zbraň mizerné jakosti má +2 na zlomení se a je-li vrhací, dostane -1 k Přs. Stojí dvě pětiny psané ceny na ÚT 6 a nižší, či pětinu psané ceny na ÚT 7 a vyšší. Hromadně vyráběné zbraně pro běžné vojáky jsou často mizerné jakosti.

obyčejná Zbraně obvyčejné jakosti nemají žádnou opravu na zlomení. Jedná se o standardní stupeň jakosti do ÚT 6 a o podřadný stupeň jakosti v ÚT 7 a vyšší — zde stojí zbraň obvyčejné jakosti jen dvě pětiny uvedené ceny.

dobrá Dobré zbraně mají -1 na zlomení a jedná-li se o čepele (to jest zbraně sečné a bodné), dostanou +1 k sečnému a prorážecímu poškození. Na ÚT 6 a nižší stojí šermířská či meči podobná zbraň dobré jakosti čtyřikrát psanou cenu, jiné zbraně pak třikrát psanou cenu, pokud působí pouze drtivou či prorážecí škodu (palcát, kopí), nebo desetinásobek psané ceny, působí-li sečné poškození (sekery, halapartny). Na ÚT 7 a vyšší nejsou zbraně této kvality o nic levnější či dražší, než je psáno.

skvělá Skvělé jakosti mohou být pouze šermířské zbraně a meče. Skvělá zbraň má -2 na zlomení a +2 k sečné i prorážecí škodě. Na ÚT 6 a nižší tyto zbraně stojí dvacetinásobek psané ceny, na ÚT 7 a vyšší stojí čtyřnásobek uvedené ceny.

zdobné Jsou pochopitelně dostupné i zbraně, které jsou zvlášť ozdobeny — mohou být vykládány drahým kamením apod. Toto zdobení znamená další násebení ceny pěti až dvaceti.

Složení čepele

Hrot a čepel jakékoli vrhací zbraně či zbraně pro boj zblízka, která způsobuje sečnou či prorážecí škodu (v to nepočítaje dřevěné tyče a zbraně fungující jinak než na svalovou sílu nositele, třeba motorovou pilu) se

předpokládá jako *kamenná* na ÚT 0, *bronzová* na ÚT 1, *železná* na ÚT 2 a *ocelová* na ÚT 3. Složení čepel také ovlivňuje vlastní jakost zbraně při krytí těžkých zbraní.

Zbraně vyrobené z přežitých materiálů jsou zpravidla cenově srovnatelné se zbraněmi mizerné jakosti.

Kámen (ÚT 0) : Kamenná čepel má dělitel zbroje (0,5) na všechny sečné a prorážecí škody, a neposkytuje žádný bonus za lepší jakost než obyčejnou. Dojde-li na test lámání čepelí, počítej kamennou čepel automaticky jako mizerné jakosti pokaždé, když kryje kovové zbraně.

Obsidián (ÚT 1) : Čepel vyrobená ze sopečného skla. Hodně ostrá, ale snadno se dá ztupit či zlomit. Ber ji jako kamennou čepel obyčejné jakosti, ale přidej +1 k sečné a prorážecí škodě (jakoby byla dobrá) a +2 k zlomení (jakoby byla mizerná). Pokud se s ní kryje nějaká zbraň či útočí-li se s ní proti OPŠ 2 a vyšší, tento bonus ztrácí.

Bronz (ÚT 1) : Bronzová čepel nemá žádný bonus k poškození za jakost. Pokud kryješ bronzovou zbraní zbraň ze železa či oceli, počítá si +2 ke zlomení, jakoby byla mizerné jakosti.

Železo (ÚT 2) : Železná čepel nemá žádné bonusy k poškození za jakost. Nezávisle na vlastní jakosti se počítá železná zbraň jako mizerná, kryje-li zbraně z lepšího materiálu (oceli).

Ocel (ÚT 3) : Ocel je implicitním materiálem, pro který fungují všechna pravidla tak, jak je popsáno výše.

Umělá hmota (ÚT 7) : Do „umělé hmoty“ spadají uhlíkové kompozity a jiné pokročilé nekovové materiály. Hmotnost se sníží na polovinu a cena se zdvojnásobí. Čepel nemohou být lepší než obyčejné. Největší výhodou je, že umělohmotné zbraně nelze zjistit detekčními rámy kovů a podobnými zařízeními.

Stříbrné zbraně (ÚT 1 a vyšší)

Ti, kdo musí bojovat s démony, vlkodlaky apod., si mohou přát do své výbavy stříbrné zbraně. Stříbrná zbraň se musí většinou dělat na individuální zakázku. Celostříbrné zbraně pro boj zblízka či celostříbrné hroty šípů stojí dvacetinásobek psané ceny a lámou se, jakoby byly jen mizerné jakosti. Zbraně pouze potažené stříbrem stojí jen trojnásobek psané ceny a lámou se jako základový materiál zbraně. Stříbrné koule do palných zbraní (ÚT 4 a vyšší) stojí asi padesátinásobek uvedené ceny!

Stříbrné zbraně působí vyšší poškození pouze příšerám se Zranitelností {180} na stříbro. U postříbřené zbraně se při zásahu zredukuje činitel zranění : z $\times 2$ se stane $\times 1$, z $\times 3$ se stane $\times 2$ a z $\times 4$ se stane $\times 3$.

8.3.4 Svaly poháněné střelné zbraně

Mohou to být zbraně buď vrhací, nebo střelné, jako třeba luky a praky. Zbraně jsou psány pod dovednostmi, kterými se používají, včetně implicitních úrovní dovedností. Některé z vrhacích zbraní jsou zapsány i v tabulce zbraní pro boj zblízka, ale při jejich vrhání použij údaje v následující tabulce. Pozn.: K = Kadence, Z = Zásobník.

FOUKAČKA (OB - 6)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Foukačka	1k–3 bod-	1	$\times 4$	0,5 kg / 25 g	1	1 (2)	30 \$	2	–6	[1,2,3]

BOLA (Nemá implicitní úroveň)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Bola	bod–1 dr	0	$\times 3$	1 kg	1	V(1)	20 \$	7	–2	[4]

LUK (OB - 5)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Dlouhý luk	bod+2 pro	3	$\times 15 / \times 20$	1,5 kg / 50 g	1	1(2)	200 \$	11 2R	–8	[3]
0	Běžný luk	bod+1 pro	2	$\times 15 / \times 20$	1 kg / 50 g	1	1(2)	100 \$	10 2R	–7	[3]
0	Krátký luk	bod pro	1	$\times 10 / \times 15$	1 kg / 50 g	1	1(2)	50 \$	7 2R	–6	[3]
1	Kompozitní luk	bod+3 pro	3	$\times 20 / \times 25$	2 kg / 50 g	1	1(2)	900 \$	10 2R	–7	[3]

PLÁŠŤ (OB - 5, Sít - 4 či Štít - 4)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
1	Těžký plášť	zvl	1	2	2,5 kg	1	V (1)	50 \$	8	–6	[4]
1	Lehký plášť	zvl	1	2	1 kg	1	V (1)	20 \$	5	–4	[4]

KUŠE (OB - 4)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
2	Kuše	bod+4 pro	4	$\times 20 / \times 25$	3 kg / 30 g	1	1(4)	150 \$	7 2R	–6	[3]
3	Pistolová kuše	bod+2 pro	1	$\times 15 / \times 20$	2 kg / 30 g	1	1(4)	150 \$	7	–4	[2,3]
3	Prodd	bod+4 bod	2	$\times 20 / \times 25$	3 kg / 30 g	1	1(4)	150 \$	7 2R	–6	[3]
3	Napínák	—	—	—	2	—	(20)	50 \$	7 2R	—	[5]

LASO (Nemá implicitní úroveň)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
1	Laso	zvl	0	zvl	1,5 kg	1	V (zvl)	40 \$	7 2R	−2	[4]

SÍT (Plášť - 5)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Velká síť	zvl	1	zvl	10 kg	1	V (1)	40 \$	11	−6	[4,6]
2	Bojová síť	zvl	1	zvl	2,5 kg	1	V (1)	20 \$	8	−4	[4,6]

PRAK (OB - 6)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Prak	máv bod	0	×6 / ×10	250 g / 25 g	1	1(2)	20 \$	6	−4	[2,3,7]
1	Tyčový prak	máv+1 bod	1	×10 / ×15	1 kg / 25 g	1	1(2)	20 \$	7 2R	−6	[3,7]

VRHAČ OŠTĚPŮ (OB - 5 či Vrhací zbraň (Kopí) - 4)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Atlatl	—	—	—	1	1	1(1)	20 \$	—	—	[2]
	s Šipkou	máv−1 pro	1	×3 / ×4	0,5 kg	—	—	20 \$	5	−3	
	s Oštěpem	máv+1 pro	3	×2 / ×3	1 kg	—	—	30 \$	6	−4	

VRHACÍ ZBRANĚ (SEKERA / PALCÁT) (OB - 4)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Sekera	máv sek	1	× $\frac{3}{2}$ / × $\frac{5}{2}$	1 kg	1	V (1)	40 \$	8	−2	
0	Vrhací sekera	máv+2 sek	2	×1 / × $\frac{3}{2}$	2 kg	1	V (1)	60 \$	11	−3	
2	Palcát	máv+3 dr	1	× $\frac{1}{2}$ / ×1	2,5 kg	1	V (1)	50 \$	12	−4	
2	Malý palcát	máv+2 dr	1	×1 / × $\frac{3}{2}$	1,5 kg	1	V (1)	35 \$	10	−3	

VRHACÍ ZBRANĚ (HARPUNA) (OB - 4 či Vrhací zbraň (Kopí) - 2)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
2	Harpuna	bod+5 pro	2	×1 / × $\frac{3}{2}$	3 kg	1	V (1)	60 \$	11	−6	[8]

VRHACÍ ZBRANĚ (NŮŽ) (OB - 4)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Velký nůž	bod pro	0	× $\frac{4}{5}$ / × $\frac{3}{2}$	0,5 kg	1	V (1)	40 \$	6	−2	
0	Malý nůž	bod−1 pro	0	× $\frac{1}{2}$ / ×1	250 g	1	V (1)	30 \$	5	−1	
0	Dřevěná tyčka	bod (0,5) pro	0	× $\frac{1}{2}$ / ×1	500 g	V (1)	4 \$	5	−2		
1	Dýka	bod−1 pro	0	× $\frac{1}{2}$ / ×1	125 g	1	V (1)	20 \$	5	−1	

VRHACÍ ZBRANĚ (HVĚZDICE) (OB - 4 či Vrhání - 2)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
3	Vrhací hvězdice	bod−1 sek	1	× $\frac{1}{2}$ / ×1	20 g	1	V (1)	3 \$	5	0	

VRHACÍ ZBRANĚ (KOPI) (OB - 4, Vrháč oštěpů - 4 či Vrhací zbraň (Harpuna) - 2)											
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	Cena	SL	Vel	Pozn
0	Kopí	bod+3 pro	2	×1 / × $\frac{3}{2}$	2 kg	1	V (1)	40 \$	9	−6	
1	Oštěp	bod+1 pro	3	× $\frac{3}{2}$ / × $\frac{5}{2}$	1 kg	1	V (1)	30 \$	6	−4	

Poznámky

[1] Zpravidla má na sobě ještě Nositele {114} s nějakou drogou či jedem; viz Jed {druhá kniha, ?}.

[2] Vyžaduje k přípravě dvě ruce, ale k útoku pouze jednu.

[3] Cena šípů či šipky do luku či kuše je 2 \$. Cena šipky do foukačky či olovené koule pro prodd či prak je $\frac{1}{10}$ \$. Kamení do praku jsou zdarma.

[4] Může zamotat cíl, viz Zvláštní střelné zbraně {druhá kniha, ?}.

[5] Napínací páka na nabíjení příliš silné kuše či proddu. Můžeš takto nabít pomocí dvaceti manévrů Připravit kuši až o 4 silnější.

[6] Síť nemá žádný 1/2Šk. Maximální dostřel je pro velkou síť $\frac{SL}{2} + \frac{\text{dovednost}}{5}$ a pro malou síť $SL + \frac{\text{dovednost}}{5}$.

[7] Může střílet kamení (ÚT 0) či olovené koule (ÚT 2). Olovené koule dávají +1 k poškození a dvojnásobí dostřel.

[8] Útokem se zbraň vstřelí do cíle. K jejímu vytažení odtamtud je potřeba manévr Připravit a úspěšný hod na SL (pokud se to nepovede, můžeš to zkusit znova příští kolo). Při opuštění cíle způsobí ještě polovinu toho poškození, které způsobila při vniknutí do něj.

Jakost střelných zbraní poháněných svaly

Foukačky, luky a kuše mohou být až dobré jakosti. Při tom se jejich cena znásobí čtyřmi a oba jejich dostřely se znásobí šesti pětinami.

Vrhací zbraně a šípky a šipky do kuší používají pravidla pro Jakost zbraní pro boj zblízka {321}.

8.3.5 Ruční granáty a jiné výbušniny

Ručně vrhané výbušné předměty se objevují hned u začátků střelného prachu, a, koneckonců, různé improvizované benzínové bomby (třeba tzv. Molotovův koktejl) je do značné míry populární i dnes. K pravidlům na určení toho, jak daleko takovým zařízením dohodíš, Viz Vrhání {druhá kniha, ?}. Zpoždění je doba od připravení, za kterou zbraň vybuchne.

VRHÁNÍ (OB - 3 či Bombardování - 4)							
ÚT	Zbraň	Poškození	Hmotnost	Zpoždění	Cena	TL	Poznámky
5	S černým prachem	3k dr ex [1k]	0,5 kg	3 - 5 s	5 \$	2	[1]
6	Traskavý	6k dr ex	0,5 kg	4 s	15 \$	2	[2]
6	Tríštivý	4k dr ex [2k]	0,5 kg	4 s	10 \$	2	[2]
6	Molotovův koktejl	zvl (1 m)	0,5 kg	zvl	2 \$	3	[1,3]
7	Chemický	zvl (2 m)	0,5 kg	2 s	10 \$	3	[2,4]
7	Traskavý	5k × 2 dr ex	0,5 kg	4 s	40 \$	2	[2]
7	Tríštivý	8k dr ex [3k]	0,5 kg	4 s	40 \$	2	[2]
8	Omračovací	ZD - 5 způ (10 m)	0,5 kg	2 s	40 \$	2	[2,5]
~	Plasmový	6k × 4 o ex	0,5 kg	2 s	100 \$	1	[2]

Poznámky

[1] K zapálení doutníku je zapotřebí jednoho manévru Připravit (pochopitelně nelze v dešti apod.) — nebo pět manévru Připravit, musíš-li nejdřív doutník vložit dovnitř! Molotovův koktejl vybuchne po nárazu, granát na černý prach vybuchne asi o 3 až 5 sekund poté, co zapálíš doutník; kolik, záleží na délce doutníku.

[2] Na vytažení granátu je potřeba jeden manévr Připravit a na jeho odjištění je potřeba další manévr Připravit. Vybuchne po dvou až čtyřech sekundách po odjištění, v závislosti na typu granátu.

[3] Skleněná lahev benzínu. Zapaluje se hořícím hadrem. Ostatně viz Molotovovy koktejly a lahve s olejem {druhá kniha, ?}.

[4] Naplní kruh o poloměru dvou metrů kouřem, slzným plynem atd.; viz Příklady jedů {druhá kniha, ?}. Mrak trvá asi 80 sekund (za normálních podmínek a není-li rozehnán větrem). Exotické chemikálie mohou stát více a/nebo mít menší TL.

[5] Útok výhodou Způsob utrpení založený na zraku a sluchu v kruhu o ploše 10 metrů. Výhody Chráněný zrak a Chráněný sluch dávají každá +5 k tomuto hod. Pokud neodoláš, jsi omráčen; na zotavení si haž každé kolo na ZD - 5. Zároveň zamoří oblast účinku dýmem.

8.3.6 Palné zbraně

Oficiálně je „palnou zbraní“ jakákoli zbraň, z které je v důsledku hoření nějaké látky vypuzen projektil do nepřítele. Pro účely hry sem budeme kromě klasických palných zbraní počítat i zbraně paprskové. Palné zbraně začínají být běžné už na ÚT 4 a všudypřítomné jsou na ÚT 5 a vyšší. Paprskové zbraně se objevují v pozdní ÚT 8 (zpravidla jen pro namontování k vozidlu) a běžnými se snad mohou stát v ÚT 9 a všudypřítomnými na ÚT 10 a vyšší.

Hmotnosti jsou v gramech, není-li za nimi ovšem k; pak jsou v kilogramech.

Tabulka pistolí a samopalů

PALNÉ ZBRANĚ (PISTOLE) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 2)												
Všechny tyto zbraně mají TL 3.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
4	Křesadlová pistole .51	2k-1 bod+	1	75/450	1,5 k/5	1	1 (20)	10	-3	2	200 \$	
4	Kolečková pistole .60	1k+1 bod+	1	75/400	1620 /5	1	1 (20)	10	-3	2	200 \$	
5	Derringer .41	1k bod+	1	80/650	250 /50	1	2 (3I)	9	-1	2	100 \$	
5	Revolver .36	2k-1 bod	1	120/1300	1250 /120	1	6 (3I)	10	-2	2	150 \$	
6	Autom. pistole .45	2k bod+	2	175/1700	1,5 k/300	3	7 + 1 (3)	10	-2	3	300 \$	
6	Autom. pistole 9mm	2k+2 bod	2	150/1850	1200 /200	3	8 + 1 (3)	9	-2	2	350 \$	
6	Revolver .38	2k-1 bod	2	120/1500	1 k/100	3	6 (3I)	8	-2	2	400 \$	

PALNÉ ZBRANĚ (PISTOLE) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 2)												
Pokračování.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
6	Zakrslý revolver .38	1k+2 bod	1	1200/1250	750 /100	3	5 (3I)	8	-1	3	250 \$	
7	Autom. pistole 9mm	2k+2 bod	2	150/1850	1300 /300	3	15 + 1 (3)	9	-2	2	600 \$	
7	Zakrslá pistole .38	2k bod	1	125/1500	800 /100	3	5 + 1 (3)	8	-1	3	300 \$	
7	Revolver .357M	3k-1 bod	2	185/2000	1,5 k/105	3	6 (3I)	10	-2	3	500 \$	
7	Revolver .44M	3k bod+	2	200/2500	1625 /150	3	6 (3I)	11	-3	4	900 \$	
8	Autom. pistole .44M	3k bod+	2	230/2500	2250 /300	3	9 + 1 (3)	12	-3	4	750 \$	
8	Autom. pistole .40	2k bod+	2	150/1900	1050 /350	3	15+1 (3)	9	-2	2	640 \$	
9	Autom. pistole 9mm	2k+2 bod	2	150/1900	1 k/350	3	18 + 1 (3)	9	-2	2	800 \$	[1]

PALNÉ ZBRANĚ (GYROKY) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 4)												
Tato zbraň má TL 3												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
9	Gyroková pistole 15mm	6k bod++	1	1900	500/200	3	4 (3I)	9	-2	1	200 \$	[1,2]

PALNÉ ZBRANĚ (SAMOPALY) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 2)												
Tyto zbraně mají TL 2												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
6	Samopal .45	2k+1 bod+	3	190/1750	7,8k/2,4k	13	50 + 1 (5)	11 2R	-4	3	2200 \$	[3]
6	Samopal 9mm	3k-1 bod	3	160/1900	5,25k/750	8!	32 (3)	10 2R	-4	2	70 \$	[3]
7	Samopal 9mm	2k+2 bod	2	160/1900	2,7k/550	20	25 + 1 (3)	12	-3	3	900 \$	[3]
7	Samopal 9mm	3k-1 bod	4	160/1900	3,7k/600	13	30 + 1 (3)	10 2R	-4	2	1200 \$	[3]
8	OOZ 4,6mm	4k+1 bod-	3	200/2000	2k/250	15	20 + 1 (3)	7 2R	-3	2	800 \$	
10	Gaussovská OOZ 4mm	4k(3) bod-	6+1	700/2900	2,3k/500	16	80 (3)	9 2R	-3	2	3600 \$	[1]

Poznámky

[1] Zbraň je vybavena chytrou elektronikou (viz box).

[2] Rakety zrychlují postupně. Na vzdálenost 1 až 2 metrů se dělí škoda 3 a na vzdálenost 3 až 10 metrů dvěma.

[3] Poloautomatická občanská verze má kadenci 3, třičtvrtinovou cenu a TL 3.

OOZ je Osobní Obranná Zbraň.

Chytrá elektronika (ÚT 8 a vyšší)												
Následující systémy mohou být přítomny na zbraní z ÚT 8 (zvýší cenu o 500 \$). Pro ÚT 9 a vyšší jsou standardně zabudovány. Cena se při tom nezvýší.												
Vestavěné laserové hledátko {druhá kniha, ?}												
Chytrá elektronika, která, porouchá-li se zbraň, přidá k hodům na její opravení 1.												
Elektronický autorizační systém (zpravidla na základě biometrických snímačů), který umožní použít zbraň pouze určitým osobám. Neautorizovaní uživatelé nemohou ze zbraně střílet. Zbraní lze pochopitelně nastavit jako možné uživatele i více osob, třeba celou jednotku.												
Má-li zbraň zabudovanou zaměřovací techniku (je to připsáno jako bonus k Přs) či je-li připojena videospojením k tvé přilbě či brýlím, umožní ti rychlejší zaměřování cílů; viz Zaměřovací systémy {druhá kniha, ?}.												

Tabulka pušek a brokovnic

PALNÉ ZBRANĚ (MUŠKETY) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 2)												
Píšťala má TL 3, zbytek má 4.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
3	Píšťala .90	2k bod++	0	100/600	7,5k/50	1	1 (60)	10 2R	-6	4	300 \$	
4	Doutnáková mušketa .80	4k bod++	2	100/600	10k/25	1	1 (60)	10V2R	-6	3	150 \$	
4	Křesadlová mušketa .75	4k bod++	2	100/1500	6,5k/25	1	1 (15)	10 2R	-6	4	200 \$	

PALNÉ ZBRANĚ (PUŠKY) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 2)												
Zbraně ÚT 5 a 6 mají TL 3, zbraně ÚT 7, 8 a 10 mají TL 2 a zbraň ÚT 9 má TL1												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
5	Perkusní puška .577	4k bod+	4	700/2100	4,2k/25	1	1 (15)	10 2R	-6	3	150\$	
5	Jehlovka .45	5k bod+	3	600/2000	3k/50	1	1 (4)	10 2R	-6	3	200\$	
5	Opakovací karabina .30	5k bod	4	450/3000	3,5k/150	1	6+1(3I)	10 2R	-4	2	300\$	
6	Opakovací puška 7,62mm	7k bod	5	1000/4200	4,4k/150	1	5+1(3)	10 2R	-5	4	350\$	
6	$\frac{1}{2}$ autom. puška 7,62mm	7k bod	5	1000/4200	5k/250	3	8(3)	10 2R	-5	3	600\$	
7	Útočná puška 5,56mm	5k bod	5	500/3500	4,5k/500	12	30+1(3)	9 2R	-4	2	800\$	[1]
7	Útočná puška 7,62mmK	5k+1 bod	4	400/3000	5,2k/900	10	30+1(3)	10 2R	-4	2	300\$	[1]
7	Vojenská puška 7,62mm	7k bod	5	1000/4200	5,5k/850	11	20+1(3)	11 2R	-5	3	900\$	[1]
8	Útočná puška 5,56mm	4k+2 bod	4	400/3000	3,7k/500	15	30+1(3)	9 2R	-3	2	900\$	[1]
8	Ostřelovačská puška .338	9k+1 bod	6+3	1500/5500	8,7k/400	1	4+1(3)	112N2R	-6	4	5600\$	
9	Puška-granátomet 6,8mm	6k bod	4+2	700/4000	6k/750	15	25+1(3)	10 2R	-5	2	7000\$	[3,4]
10	Gaussovská puška 4mm	6k+2(3)bod	7+2	1200/4800	4,3k/700	12	60(3)	10 2R	-4	2	7100\$	[3]

PALNÉ ZBRANĚ (BROKOVNICE) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 2)												
Automatická brokovnice má TL 3, ostatní mají TL 4												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
4	Trombón ráže 8	1k bod	1	15/100	6k/75	1 × 9	1(15)	11 2R	−5	1	150\$	
5	Dvojhlaňová ráže 10	1k+2 bod	3	50/125	5k/50	2 × 9	2(3I)	11 2R	−5	1	450\$	
6	Pumpovací ráže 12	1k+1 bod	3	50/125	4k/350	2 × 9	5(3I)	10 2R	−5	1	240\$	
7	Automatická ráže 12	1k+1 bod	3	50/125	4,2k/425	3 × 9	6+1(3I)	10 2R	−5	1	950\$	

Poznámky

[1] Civilní poloautomatická verze má kadenci 3, třičtvrtinovou cenu a TL o 1 vyšší.

[3] Obsahuje chytrou elektroniku, viz box výše.

[4] Uvnitř je zabudován 25mm granátomet {327}.

Nepovinné pravidlo : Poruchy												
Všechny palné zbraně a granáty mohou mít určenu „poruchovost“. Je to funkce ÚT : na ÚT 3 je to 12 a na každé další ÚT je o 1 vyšší, až na ÚT 6 a vyšší je 17. V případě, že ti na útok padne číslo větší nebo rovno poruchovosti, zbraň se zasekne, rozbije či jinak selže. Viz Poruchy {druhá kniha, ?}. Pokud se o zbraně nepečovalo, může se poruchovost individuálně zvyšovat.												

Střelivo

Hmotnost střeliva pro úplné naplnění zásobníku zbraně je dána v gramech za lomenem v hmotnosti zbraně. Cenu toho střeliva počítej jako čtyřicetinasobek této hmotnosti v \$.

Příklad : 5,56mm útočná puška má hmotnost 4,5k/500. Plná dávka střeliva do takové zbraně tedy váží půl kila a stojí proto 20 \$.

Parametry zbraní v této tabulce předpokládají, že se ze zbraní střílí obyčejnými náboji. Na ÚT 6 a vyšší to zpravidla znamená běžný projektil a prach sdružený v nábojnici, ale existují i další možné typy takové munice. Několik takových příkladů zvláštních druhů střeliva pro pistole, samopaly, pušky a kulometry (ne však brokovnice ani gaussové zbraně) následuje níže.

Střely s dutou špičkou jsou střely přímo určené k tomu, aby se v mase oběti roztrhly vedví a způsobily tak víc škody. V praxi to znamená povýšení typu bodné škody o jeden stupeň : z bod- na bod, z bod na bod+ a z bod+ na bod++. Pro zbraně, které působí bod++ poškození nejsou tyto střely dostupné. Problémem ale je, že tyto střely nedovedou příliš dobře překonávat zbroj; přidej dělitel zbroje (0,5). Tyto střely jsou dostupné od ÚT 6 a ani jejich cena, ani jejich TL se při tom nezvyšují. Je to nejběžnější typ střeliva používaný lovci a policisty.

Průbojné střely s pevným jádrem (APHC). To jsou pevné náboje s hustou průbojnou špicí. Přidej dělitel zbroje (2), ale pokud je ráže nižší než 20mm (.80), degraduje typ poškození zbraně : z bod++ na bod+, z bod+ na bod, z bod na bod-. Na bod- nemá efekt. APHC střelivo je dostupné na ÚT 7 a vyšší, stojí dvakrát uvedenou cenu a má TL 2.

Průbojné střely s oddělitelným vodícím pouzdrům (APDS). To jsou malé wolframové střely uzavřené ve větších plastových obalech, které se při opouštění hlavně z náboje oloupou; tím se zvýší rychlost střely. APDS funguje podobně jako APHC, ale zvyšuje navíc dostřel o polovinu a přidává +1 poškození za kostku. Používá se pro tanky na ÚT 6 a 7, na ÚT 8 do kulometů a od ÚT 9 i do ručních zbraní. Má TL 1 a stojí pětikrát psanou cenu.

Kvalita palných zbraní

Palné zbraně dobré jakosti stojí dvakrát psanou acenu a dostanou +1 k Přs a k poruchovosti, skvělé palné zbraně stojí pětikrát uvedenou cenu a dostanou +2 k Přs a poruchovosti. Pokud se takto zvýší poruchovost na 19 a vyšší, zbraň se za normálních okolností nikdy neporouchá, ledaže by se snížila v důsledku ledabylé péče opět pod 19.

Také jsou přirozeně dostupné zdobné palné zbraně. To zvýší cenu dvakrát až dvacetkrát.

8.3.7 Tabulka palných zbraní ultratechnických

PAPRSKOVÉ ZBRANĚ (PISTOLE) (OB - 4 či jiné Paprskové zbraně - 2 či Palné zbraně (Pistole) - 4)												
Až na elektrolaserovou pistoli, která má TL 4, mají všechny tyto zbraně TL 3.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
9	Elektrolaserová pistole a k tomu	1k–3 o způ ZD–4(2)	4	40/80	1,1k/250	3	180(3)	4	−2	1	1800\$	[1,2,3]
10	Laserová pistole	3k(2) o	6	250/750	1,8k/250	10	400(3)	6	−2	1	2800\$	[3]
11	Blasterová pistole	3k(5) o	5	300/900	800/250	3	200(3)	4	−2	1	2200\$	[4,5]

PAPRSKOVÉ ZBRANĚ (PUŠKY) (OB - 4 či jiné Paprskové zbraně - 2 či Palné zbraně (Pušky) - 4)												
Elektrolaserová karabina má TL 3, laserová a blasterová puška má TL 2 a laserová ostřelovačská puška a těžký blaster mají TL 1												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
9	Elektrolaserová karabina <i>a k tomu</i>	1k–3 o způ ZD–4(2)	8+1	160/470	1,9k/500	3	360 (3)	4 2R	–4	1	3900\$	[1,2,3]
10	L. ostřelovačská puška	5k(2) o	12+2	1100/3300	10k/2k p	3	75(3)	10 2R	–8	1	20k\$	[3]
10	Laserová puška	5k(2) o	12+2	700/2100	5k/1k	10	150(3)	7 2R	–4	1	10k\$	[3]
11	Blasterová puška	6k(5) o	10+2	700/2100	5k/500	3	50(3)	7 2R	–4	1	18k\$	[4,5]
11	Těžký blaster	8k(5) o	10+4	900/2700	10k/2k p	3	90(5)	10 2R	–6	1	23k\$	[4]

Poznámky

[1] Zbraň vyžaduje pro své fungování řádnou atmosféru. Ve vakuu či příliš řídké atmosféře není funkční.

[2] Škoda ohněm má navíc modifikátor poškození Vlna {115}. Navíc cíl musí, nezávisle na tom, jestli byl nějak zraněn, uspět v hodů ZD - 4 + polovina OPŠ v místě zásahu. Pokud neuspěje, elektrický šok ho omráčí. Může si pak házet každé kolo na ZD - 4 na zotavení se.

[3] Kouř, mlha, mrak, déšť atd. dávají cíli tolik OPŠ navíc, kolik je jejich postih k viditelnosti. Třeba pokud střelíš za hustého deště (–1 k viditelnosti za každých 100 m), proti laseru střílejícímu na dva kilometry dostane cíl +20 k OPŠ.

[4] Škoda ohněm má modifikátor poškození Vlna {115}.

[5] V supertechnických hrách existuje i „omniblaster“ — bude stát dvakrát tolik, ale bude mít dva režimy : zabíjecí (uveden v tabulce) a omračovací : poškození bude pro pistoli ZD–3(3) způ a pro pušku ZD–6(3) způ. Pokud oběť v hodů prohraje, upadne do bezvědomí na tolik minut, o kolik neuspěla.

8.3.8 Těžké zbraně

V následující tabulce lze nalézt pár příkladů nejtěžších z těch zbraní, které u sebe dobrodruzi budou mít či se s nimi střetnou. Policie a obyčejní zločinci takových zbraní nepoužívají — k nim má přístup jen armáda či nějaké dobře finančně podporované teroristické skupiny.

DĚLOSTŘELBA (NAVÁDĚNÉ STŘELY) (IQ - 5)												
Tyto zbraně mají TL 1												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
7	ATGM 115mm	6k×10(10) dr ex	3	200/2000	18,5k/13k	1	1(20)	11 2N2R	–10	1	20k\$	[1,2,3]
8	SAM 70mm	6k×3 dr ex [6k]	7	1000/8800	9k/11k	1	1(20)	10 2R	–8	1	38k\$	[1,2,4]
DĚLOSTŘELBA (KATAPULT) (OB - 4 či jiné Dělostřelba - 4)												
Zbraň má TL 2												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
2	Škorpion	5k pro	3	415/520	55k/450	1	1(30)	45 M2R	–10	—	5k\$	
DĚLOSTŘELBA (KULOMET) (OB - 4 či jiné Dělostřelba - 4)												
Zbraň má TL 1												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
6	Těžký kulomet .50	13k+1 bod+	6	1800/7400	58k/16k	8!	100(5)	20 M2R	–8	2	14k\$	[5]
PALNÉ ZBRANĚ (GRANÁTOMETRY) (OB - 4 či jiné Palné zbraně - 4)												
Podhlavnový granátomet má TL 1, vestavěný žádnou.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
7	Podhlavnový granátomet 40mm	4k(10)dr ex[2k]	2	150/440	+1,8k/250	1	1(3)	11	—	2	500\$	[1,6,7]
9	Vestavěný granátomet 25mm	7k dr ex[3k]	4+2	2200	—/800	1	3(3)	10	—	3	—	[8]
PALNÉ ZBRANĚ (LEHKÉ PROTITANKOVÉ ZBRANĚ) (OB - 4 či jiné Palné zbraně - 4)												
Všechny tyto zbraně mají TL 1.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
7	Pancéřová pěst 60mm	6k×2(10) dr ex	3	100/650	8,4k/1,7k	1	1(4)	10 2R	–6	1	1k\$	[2,7]
7	RPG 85mm *	6k×3(10) dr ex	3+1	300/1000	10,5k/2,9k	1	1(5)	10 2R	–6	1	800\$	[2,7]
8	LPZ 84mm *	6k×6(10) dr ex	3	330/2300	7,4k	1	1 (—)	10 2R	–5	1	750\$	[2,7]
PALNÉ ZBRANĚ (LEHKÉ KULOMETRY) (OB - 4 či většina jiných Palných zbraní - 2)												
Všechny tyto zbraně mají TL 1, až na automatickou pušku s TL 2.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
6	Automatická puška 7,62mm	7k bod	5	1000/4200	11k/800	9!	20(3)	12 2N2R	–6	3	6,5k\$	
6	Lehký kulomet 7,62mm	7k bod	5	1000/4200	15k/3k	15!	100(5)	13 2N2R	–6	2	6,6k\$	
7	Lhk pěchotní zbr. 5,56mm	5k+1 bod	5	800/3500	12k/3,5k	12!	200(5)	12 2N2R	–6	2	4,8k\$	
VRHAČ TEKUTINY (PLAMENOMET) (OB - 4 či jiné Vrháče tekutiny - 4)												
Zbraň má TL 1.												
ÚT	Zbraň	Pošk	Přs	Dostřel	Hm	K	Z	SL	Vel	ZR	Cena	Pozn
6	Plamenomet	3k o	—	50	35k	T	10	10 2R	–8	—	1,8k\$	

Poznámky

[1] Má minimální dostřel : 10 metrů pro 40mm granátomet, 30 metrů pro 115mm ATGM a 200 metrů pro 70mm SAM.

[2] Vyhánění vzad nebezpečně zahřáté plyny : 1k poškození ohněm každému, kdo stojí do 15 metrů za střelcem (do 30, jde-li o ATGM).

- [3] Naváděný útok {druhá kniha, ?}. Střelec použije k útoku dovednost Dělostřelba (Naváděná střela). Položka 1/2Šk označuje rychlost v metrech za sekundu. Hmotnost je značena jako prázdná zbraň/jedna střela.
- [4] Naváděný (Naváděný) útok na základě Velkospektrového vidění {druhá kniha, ?} s dovedností střely 10. Střelec míří hodme na Dělostřelbu (Naváděná střela). Uspěje-li, střela dostane svůj bonus za Přs. V položce 1/2Šk je rychlost v metrech za sekundu. Hmotnost se uvádí pro prázdnou zbraň/jednu střelu.
- [5] Samostatná a odnímatelná trojnožka váží dalších 22 kg.
- [6] Dá se přicvaknout pod hlaveň jakékoli pušky či karabiny z ÚT aspoň 7. Použij Velikost zbraně, ke které se připojuje.
- [7] Poškození se za 1/2Šk nepůlí, ale ztratí svůj dělitel zbroje (10).
- [8] Zabudován do pěchotní zbraně z ÚT 9. Použij Velikost pěchotní zbraně. Má chytrou elektroniku {325}.

8.4 Zbroj

Zbroj je v boji velmi užitečná. Jedna rána mečem či zásah kulkou tě může zmrzačit nebo zabít... a zbroj ti dává druhou šanci. OPŠ (Ochrana proti škodám) tvé zbroje se přímo odčítá z poškození, které je na tebe vedeno. Zbroje nevyžadují ke svému nošení žádnou dovednost, až na několik zbrojí z ÚT 7 a vyšší, které vyžadují dovednost Ochranný oblek {224}.

Pořádná zbroj je ovšem i pořádně těžká. Její hmotnost tě může pohybově docela znemožnit (viz Zátěž {17}), snižuje tvůj Úhyb — a taky Kryt zbraní, pokud používáš šermířské zbraně, Judo a Karate. Agilnější bojovníci, kteří spoléhají spíše na pohyblivost, si mohou zvolit nenést žádnou či jen lehkou zbroj. (Pokud ovšem zbroj nechceš, měl bys svůj Úhyb, Kryt zbraní i Kryt štítem, nejlépe dva či tři z nich, zvýšit aspoň na 12.) Kromě toho je pořádná zbroj i pěkně drahá, a bez pořádného Bohatství {26} si asi sotva budeš moci ty lepší dovolit. Užitečnost zbroje skrze historii silně kolísá. Do ÚT 4 je to zásadní ochranný prvek, který nejednomu zachrání život. Válečníci z těchto dob, kteří plánují jít do bitvy, by měli nést tu nejtěžší a nejkvalitnější zbroj, kterou si mohou dovolit. Na druhou stranu, na cestě či ve městě se ve zbroji nechodí, protože to není příliš příjemné a je to dost unavující.

Na ÚT 4, s masovým nástupem palných zbraní, zbroje ustupují do pozadí. Jsou sice známy plátové pancíře zohýbané nárazy kulí z prvopočátečních palných zbraní, ale tyto pochází ze začátku ÚT 4. Později v ÚT 4 a v ÚT 5, 6 a 7 se zbroj vůbec nepoužívá — snad až na ocelové přilby pěšáků z ÚT 7 na ochranu před trhačím střelami a střepinami z nich.

Koncem ÚT 7 a během ÚT 8 a 9 se trend odívání do zbrojí opět vrací, ovšem nikoli v podobě těžkých kovových monster, ale lehkých umělohmotných neprůstřelných vest (třeba kevlarových). Třeba v ÚT 10 může tedy být zbroj stejně tak důležitá, jako v ÚT 4 — nebo taky ne, záleží na tom, jak se budou oproti sobě vyvíjet zbraně a zbroje. V jedněch nastaveních pomůže zbroj, v druhých ti nezbude, než uhnout — nebo samozřejmě vystřelit jako první.

8.4.1 Tabulky zbrojí

Níže se nalézají tři tabulky zbrojí : jednu pro zbroje z ÚT 0 až 5, další pro zbroje z ÚT 6 a vyšší a poslední pro obrňování jízdních zvířat. Každý předmět vepsaný v tabulce zahrnuje ve své ceně, hmotnosti a účinku i vrstvu lehkého oblečení pod zbroj. Proto si nemusíš zvlášť kupovat oblečení pod zbroj, ani počítat s jeho OPŠ či hmotností.

Tabulky poskytují pro každý typ zbroje tyto informace:

ÚT : Úroveň technologie, na které se zbroj běžně používá.

Zbroj : Název zbroje.

Plochy : Zásahové plochy na těle humanoida, které zbroj kryje. Sem se řadí lebka (vršek hlavy), tvář (obličej bez očí), oči, krk, paže (celé, od ramene k prstům), ruka (od zápěstí dál), trup (hrud' a břicho), rozkrok, nohy a chodidla. Zbroj končetin znamená paže a nohy, nikoli však ruce a chodidla, zbroj hlavy chrání lebku, tvář a oči. Zbroj těla je zbroj na trup, krk a rozkrok, plná zbroj chrání všechno až na hlavu.

OPŠ : Ochrana proti škodám, kterou zbroj poskytuje. Odečítá se od jakéhokoli poškození, které jde do zbrojí kryté zásahové plochy. Pokud třeba zbroj trupu s OPŠ 6 a jsi zasažen do trupu za 8 poškození, utržíš pouze dvě poškození. Některé zbroje chrání každou část těla jinak; třeba 4/2. Vysvětlivky k tomu jsou v poznámkách.

Hvězdíčka znamená, že je zbroj ohebná. Ohebná zbroj se dá snáze nosit pod jinou zbrojí či se snadněji schovává, ale člověk v ní je náchylnější na šok z tupé rány. P znamená, že OPŠ se započítá pouze útokům zepředu.

Cena v \$. k za číslem značí, že se jedná o tisíce \$, M znamená milióny \$.

Hmotnost v kilogramech

TL, viz box {314}.

Poznámky, ve kterých jsou vysvětleny zvláštnosti té které zbroje. Jsou značeny číslem a odpovídající poznámky k číslům jsou uvedeny pod tabulkou.

Tabulka zbrojí z nízké ÚT

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Zbroj těla							
0	Kožešinová bederní rouška	rozkrok	1 *	10 \$	Z	—	[1]
0	Kožešinová tunika	trup	1 *	25 \$	1 kg	—	[1]
1	Bronzový hrudní plát	trup	4P	400 \$	10 kg	3	[2]
1	Bronzový kyrys	trup, rozkrok	5	1300 \$	20 kg	3	
1	Oblečení	trup, rozkrok	1 *	30 \$	3 kg	—	[1]
1	Kožená zbroj	trup, rozkrok	2	100 \$	5 kg	4	
1	Kožený kabát	paže, trup	1 *	50 \$	2 kg	—	[1]
2	Lehká šupinová zbroj	trup	3	150 \$	7,5 kg	4	
2	Lorica segmentata	trup	5	680 \$	13 kg	3	
2	Kroužková zbroj	trup, rozkrok	4/2 *	230 \$	12,5 kg	3	[3]
2	Kroužková košile	trup	4/2 *	150 \$	8 kg	4	[1,3]
2	Šupinová zbroj	trup, rozkrok	4	420 \$	17,5 kg	3	
3	Dvojitá kroužková zbroj	trup, rozkrok	5/3 *	520 \$	22 kg	3	[3]
3	Těžký ocelový kyrys	trup, rozkrok	7	2300 \$	22,5 kg	3	
3	Ocelový hrudní plát	trup	5P	500 \$	9 kg	3	[2]
3	Lehký ocelový kyrys	trup, rozkrok	6	1300 \$	17,5 kg	3	
3	Ocelovolaminátová plátová zbroj	trup, rozkrok	5	900 \$	15 kg	3	
4	Kabát z hovězí kůže	tělo, končetiny	2 *	210 \$	8 kg	4	

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Zbroj končetin							
1	Bronzové nátepníky	paže	3	180 \$	4,5 kg	4	
1	Bronzové holenice	nohy	3	270 \$	8,5 kg	4	
1	Látkové rukávy	paže	1 *	20 \$	1 kg	—	[1]
1	Těžké kožené nohavice	nohy	2	60 \$	2 kg	4	
1	Těžké kožené rukávy	paže	2	50 \$	1 kg	4	
1	Kožené nohavice	nohy	1 *	40 \$	1 kg	—	[1]
1	Kožené kalhoty	nohy, rozkrok	1 *	40 \$	1,5 kg	—	[1]
1	Vycpávaná kožená suknice	rozkrok, nohy	3/2 *	60 \$	2 kg	—	[3]
2	Kroužkové nohavice	nohy	4/2 *	110 \$	7,5 kg	3	[3]
2	Kroužkové rukávy	paže	4/2 *	70 \$	4,5 kg	3	[3]
2	Šupinové nohavice	nohy	4	250 \$	10,5 kg	3	
2	Šupinové rukávy	paže	4	210 \$	7 kg	3	
3	Těžké plátové rukávy	paže	7	1500 \$	10 kg	3	
3	Těžké plátové nohavice	nohy	7	1600 \$	12,5 kg	3	
3	Plátové rukávy	paže	6	1000 \$	7,5 kg	3	
3	Plátové nohavice	nohy	6	1100 \$	10 kg	3	

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Pokrývky hlavy							
1	Bronzová přilba	lebka, tvář	3	160 \$	3,7 kg	4	
1	Bronzová přilba žebrovaná	lebka	3	60 \$	2,5 kg	4	
1	Látková čapka	lebka	1 *	5 \$	Z	—	[1]
1	Kožená čapka	lebka	1 *	32 \$	Z	4	
1	Kožená přilba	lebka, tvář	2	20 \$	250 g	4	
2	Legionářská přilba	lebka, tvář	4	150 \$	3 kg	3	
2	Kroužková kapuce	lebka, krk	4/2 *	55 \$	2 kg	3	[3]
3	Hrncová přilba	lebka, tvář	6	240 \$	5 kg	3	[4]
3	Obličejová maska	tvář	4	100 \$	1 kg	3	
3	Kbelcová přilba	lebka, tvář, krk	7	340 \$	5 kg	3	[4]
3	Normanská přilba	lebka	4	100 \$	2,5 kg	4	

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Rukavice							
1	Látkové rukavice	ruce	1 *	15 \$	Z	—	[1]
1	Kožené rukavice	ruce	2 *	30 \$	Z	—	
2	Plátové rukavice	ruce	4	100 \$	1 kg	4	
3	Těžké plátové rukavice	ruce	5	250 \$	1,2 kg	3	

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Boty							
0	Sandále	chodidla	0	25 \$	250 g	—	[1,2]
1	Botky	chodidla	1 *	40 \$	1 kg	—	[1]
2	Těžké boty	chodidla	2 *	80 \$	1,5 kg	—	[1]
3	Plátové boty	chodidla	4	150 \$	3,5 kg	3	

Poznámky

[1] Dá se nosit *jako* nebo *pod* oblečením.

[2] Chrání jen částečně. Sandále dávají spodní straně chodidel OPŠ 1 a hrudní pláty chrání pouze zepředu.

[3] Nižší OPŠ se používá pro drtivé útoky

[4] Tato přilba dává při nošení nevýhodu Omezené vidění (Úzké) {160}

Tabulka zbrojí vysoké ÚT

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Zbroj těla							
6	Protiflaková kombinéza	trup	7	500 \$	10 kg	3	
7	Protistřepinová vesta	trup, rozkrok	5/2 *	350 \$	4,5 kg	3	[1]
	+ plátové vložky	trup	+20	+300 \$	+7,5 kg	3	
8	Neprůstřelná vesta	trup	8/2 *	400 \$	1 kg	3	[1,2,3]
8	Taktická vesta	trup, rozkrok	12/5 *	900 \$	4,5 kg	2	[1,3]
	+ plátové vložky	trup	+23	+600 \$	+4,5 kg	2	
9	Neprůstřelný oblek	tělo, končetiny	12/4 *	1k\$	3 kg	3	[1,2,3]
9	Taktický oblek	plná zbroj	20/10 *	3k\$	7,5 kg	2	[1,3,4,5]

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Rukavice a boty							
7	Zpevněné boty	chodidla	5/2	75 \$	1,5 kg	—	[2,6]
9	Útočné boty	chodidla	12/6	150 \$	1,5 kg	4	[3,6]
9	Neprůstřelné rukavice	ruce	8/2 *	30 \$	Z	4	[1,2,3]

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Přilby							
6	Plynová maska	oči, tvář	2	100 \$	2 kg	4	[7]
6	Ocelová přilba	lebka	4	60 \$	1,5 kg	4	
7	Protistřepinová přilba	lebka	5	125 \$	1,5 kg	4	
	+ obličejový kryt	oči, tvář	1	+25 \$	+750 g	4	[8]
8	Neprůstřelná přilba	lebka	12	250 \$	1,5 kg	3	[3]
	+ obličejový kryt	oči, tvář	10	+100 \$	+1,5 kg	3	[3,8]

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Ochranné obleky							
7	N-B-Ch oblek	plná zbroj	1	150 \$	1,7 kg	4	[5,9]
7	Vesmírný skafandr	plná zbroj	2	2M \$	112,5 kg	4	[4,9,10]
	+ vesmírná přilba	hlava	3	+25k \$	5 kg	4	[7,11]
9	Bitevní oblek	plná zbroj	70/50	80k \$	75 kg	1	[3,4,6,12]
	+ přilba	hlava	70/50	+10k \$	7,5 kg	1	[3,6,7,11]
9	Bojový oblek tvrzený	plná zbroj	50/30	10k \$	15 kg	2	[3,4,6]
	+ přilba	hlava	18/12	+2k \$	2,5 kg	2	[3,6,7,11]
9	Vesmírná zbroj	plná zbroj	50/30	20k \$	22,5 kg	2	[3,4,6,10]
	+ přilba	hlava	40/30	+3k \$	3,5 kg	2	[3,6,7,11]
9	Skafandr	plná zbroj	6 *	10k \$	12,5 kg	4	[3,4,10]
	+ přilba	hlava	6	+2k \$	2,5 kg	4	[3,11]

Poznámky

Všechna elektronika na zbrojích z ÚT 7 a vyšších (včetně některých úplných ochranných obleků) vydrží na baterky nebo na plnou nádrž paliva na (ÚT - 6) × 6 hodin.

[1] První, vyšší OPŠ se použije proti bodným a sečným útokům, proti všem ostatním typům poškození se použije nižší.

[2] Dá se schovat *jako* nebo *pod* oblečením.

[3] OPŠ se zvyšuje s ÚT. Na ÚT, která je uvedena v tabulce (ÚT vzniku), se OPŠ nemění, na následující ÚT se násobí třemi polovinami, pro ÚT o 2 nebo 3 vyšší se násobí dvěma, respektive třemi a pro jakoukoli vyšší se násobí čtyřmi.

[4] Biomedické senzory na zbroji umožňují na dálku monitorovat zdravotní stav nositele zbroje. Při prohlídce nositele má lékař +1 k Diagnóze. Oblek je v moc horkých či v moc chladných prostředích pohodlně klimatizován.

[5] Vyžaduje dovednost N-B-Ch oblek. Od ÚT 9 neomezuje OB nositele. Máš-li i helmu, počítáš se jako Utěsněný {100}.

[6] Vyšší OPŠ se počítá pouze pro útoky do trupu (pro zbroje těla), do lebky (pro přilby) nebo do spodní strany chodidla (pokud se jedná o boty). Ostatní zásahy blokuje jen nižší OPŠ.

[7] Poskytuje Filtr v plicích a Chráněné smysly (Čich a Zrak). Před ÚT 9 dává také nevýhodu Omezené vidění (Úzké) {160}.

[8] Poskytuje Chráněný smysl (Zrak).

[9] OPŠ se uplatní pouze vůči škodě ohněm či zrávinou.

[10] Vyžaduje dovednost Ochranný oblek (Skafandr). Používáš-li i helmu, poskytuje ti souprava Nedýchá (na 12 hodin), Chráněný smysl (čich), Utěsněného a Rozšířenou podporu vakua.

[11] Poskytuje Chráněné smysly (Sluch a Zrak). Na ÚT 9 a vyšší přidej Orientaci (Vyžaduje signál), Infravidění, Noční vidění 9 a (ÚT - 8) úrovní teleskopického vidění. Přilby z ÚT 9 a vyšší mohou obsahovat i vestavěné displeje (HUD) spojitelné s chytrou elektronikou ve zbraních {325}. Bojové ochranné obleky přidávají i Velkospektrové vidění a Telekomunikaci (Laserovou).

[12] Vyžaduje dovednost Ochranný oblek (Zbroj). Přidává 10 úrovní Zvedací SL, 10 úrovní Bojové SL a Super skákání 1. K tomu se připočítává za každou ÚT nad 9 ještě 5 úrovní Zvedací a Bojové SL a jedna úroveň Super skákání. Pokud máš k obleku i přilbu, dostaneš i Nedýchá (12 hodin), Chráněný smysl (čich), Utěsněného a Rozšířenou podporu tlaku. Hmotnost obleku se *nepočítá* do tvé zátěže.

Tabulka zbroje koní

ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Ochrana obličeje							
1	Látková a kožená	tvář	2	40 \$	1,5 kg	4	[1]
2	Kroužková	tvář	4/2 *	60 \$	3,5 kg	3	[1,2]
2	Šupinová	tvář	4	200 \$	6 kg	3	[1]
3	Plátová	tvář	5	200 \$	6 kg	3	[1]
ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Ochrana hlavy a krku							
2	Látkovo-kožená	krk, lebka	2	80 \$	2 kg	2	
2	Kroužková	krk, lebka	4/2 *	100 \$	7,5 kg	3	[2]
2	Šupinová	krk, lebka	4	320 \$	10 kg	3	
3	Plátová	krk, lebka	5	330 \$	9 kg	3	
ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Ochrana trupu							
1	Látkovo-kožená	trup	2 P	260 \$	6 kg	4	
2	Kroužková	trup	4/2 P *	440 \$	10 kg	3	[2]
2	Šupinová	trup	4 P	480 \$	30 kg	3	
ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Ochrana těla							
2	Látkovo-kožená	trup, rozkrok	2	345 \$	15 kg	4	
3	Kroužková	trup, rozkrok	4/2 *	670 \$	29,5 kg	3	[2]
3	Plátová	trup, rozkrok	5	1650 \$	45 kg	3	
ÚT	Zbroj	Plochy	OPŠ	Cena	Hm	TL	Pozn
Ochrana nohou							
3	Plátová	nohy	5	400 \$	10 kg	3	[3]

Poznámky

[1] Dává jízdnímu zvířeti při nošení Omezené vidění (Úzké) {160}.

[2] Nižší OPŠ se používá proti drtivým útokům, proti jiným útokům se použije vyšší.

[3] Hmotnost a cena jsou zaznamenány za pár ochráněných nohou. Každý pár ochráněných nohou dává -1 k Pohybu zvířete.

8.4.2 Nošení zbroje

Nošení zbroje je omezeno z určitých společenských a praktických důvodů.

Reakční postih

Plná zbroj zpravidla značí, že její nositel buď očekává problémy a ony půjdou za ním, nebo naopak očekává, že se mu nádherné problémy podaří nadělat; ani jeden z těchto případů mu ale nevynesou slušné uvítání. Nebojuje-li se, zbroj, která pokrývá obličej či celou hlavu poskytuje -2 na reakce. Neuschovatelná zbroj s OPŠ 2 a vyšší (kromě zbroje rukou a nohou) dává -1 , nebo -2 , pokud není ohebná a pokrývá trup. To se počítá; za plnou plátovou zbroj s kbelcovou přilbou dostaneš -4 !

Pokud ovšem druhá strana pozná důvod nositele či jeho právo na nošení zbroje, postih je zrušen. Společensky přípustnou se může stát třeba zbroj na rytíři jedoucím na výpravu či do turnaje, skafandr na kosmonautovi ve vesmíru či zbroj těla na vojáku či válečném zpravodaji v zóně, kde není zrovna dvakrát bezpečno.

Oblékání a svlékání zbroje

Většinu součástí zbroje lze obléci či svléknout ve třech sekundách. Jedna součástka ochranného obleku se sundává či obléká třicet sekund.

Výjimka : Ohebné zbroje na ÚT 8 a vyšší s vloženými pláty a všechny neohebné zbroje na ÚT 9 a vyšší mají nějaký mechanismus, který umožní vyházet ze zbroje všechny vložené pláty, resp. umožní uživateli opustit zbroj, během jediné sekundy.

Kombinování a vrstvení zbrojí

Lze libovolně kombinovat kusy zbrojí, které nekryjí stejnou zásahovou plochu. Pokud mají oba kusy zbroje kryt jednu a tu samou zásahovou plochu, musí být vnitřní vrstva ohebná a uschovatelná. Jsou-li tyto podmínky splněny, OPŠ obou kusů zbroje se počítá. Pokud budeš všude (kromě hlavy) nosit dvě vrstvy zbroje, vynesesh si tak -1 k OB a dovednostem na ní založeným.

8.5 Štít

V boji na nízkých ÚT je štít obzvlášť důležitou složkou vybavení. Z historického hlediska upadají náhle s nástupem palných zbraní (to je na začátku ÚT 4) — další štíty, tentokrát plastové policejní, se objevují až na ÚT 8. V některých sci-fi nastaveních se ovšem ke štítům lze vrátit štíty silovými.

Štít se nosí připoután k jedné ruce. Ruka, na které máš připoután štít, nemůže vládnout zbraněmi (to znamená, že se štítem nelze užít obouručních zbraní), ale může stále držet nevelký předmět.

Štít ti dává pasivní bonus, který se připočítává ke všem tvým aktivním obranám (ke Krytu štítem, ke Krytu zbraní i k Úhybu). Tento bonus máš vždy, když máš nasazen štít, a k jeho získání nemusíš vynaložit žádné další úsilí. Štítu lze použít i k aktivnímu krytí; viz Krytí štítem {druhá kniha, ?}.

8.5.1 Parametry štítů

U štítů jest nám třeba rozeznávat následující parametry:

ÚT, na které je štít běžně dostupný.

OB (Obranný Bonus). To je bonus, který se připočítává ke všem tvým hodům na aktivní obranu (viz Obrana {druhá kniha, ?}) proti útokům zepředu či ze štítové strany, a to i v případě, že se štítem vůbec neumis zacházet (nemáš na něj dovednost). Tento bonus se připočítává pouze proti zbraním poháněným silou svalů, nikoli však proti palným zbraním (neplatí, pokud používáte pravidlo o poškozování štítů {druhá kniha, ?}).

Cena štítu v \$.

Hmotnost štítu v kilogramech.

OPŠ/Žt štítu v případě, že používáte pravidla o poškozování štítů {druhá kniha, ?}. Tato OPŠ chrání štít sám

jako předmět, nikoli však jeho majitele!

TL štítu, viz box o TL {314}.

8.5.2 Tabulka štítů

<i>ÚT</i>	<i>Štít</i>	<i>OB</i>	<i>Cena</i>	<i>Hm</i>	<i>OPŠ/Žt</i>	<i>TL</i>	<i>Pozn</i>
PLÁŠŤ (OB - 5, Síť - 4 či Štít (jakýkoli) - 4)							
1	Lehký plášť	1	20 \$	1 kg	1/3	—	[1]
1	Těžký plášť	2	50 \$	2,5 kg	1/5	—	[1]
<i>ÚT</i>	<i>Štít</i>	<i>OB</i>	<i>Cena</i>	<i>Hm</i>	<i>OPŠ/Žt</i>	<i>TL</i>	<i>Pozn</i>
ŠTÍT (OB - 4, či jiný Štít - 2)							
0	Lehký štít	1	25 \$	1 kg	5/20	4	[2,3,4]
0	Malý štít	1	40 \$	4 kg	6/30	4	[2,3,4]
1	Střední štít	2	60 \$	7,5 kg	7/40	4	[2,3,4]
1	Velký štít	3	90 \$	12,5 kg	9/60	4	[2,4]
<i>ÚT</i>	<i>Štít</i>	<i>OB</i>	<i>Cena</i>	<i>Hm</i>	<i>OPŠ/Žt</i>	<i>TL</i>	<i>Pozn</i>
ŠTÍT (SILOVÝ) (OB - 4, či jiný Štít - 2)							
~	Silový štít	3	1500 \$	250 g	100/—	3	[3,5]

Poznámky

[1] Dá se použít i k zamotání nepřítele; viz Pláště {druhá kniha, ?}.

[2] Dá se použít k útoku štítem (viz tabulku zbraní pro boj zblízka) či pokusu o povalení štítem (viz Povalení {druhá kniha, ?}). Na ÚT 2 a vyšší můžeš k štítu přidat k malému, střednímu či velkému štítu bodec, který zvýší poškození. Bude stát 20 \$ a vážit 2,5 kg.

[3] Dostupný také jako pěstní štítek. Pěstní štítek lze připravit v jednom kole a zahodit jej jako volnou akci, podobně jako zbraň; neustále však zcela okupuje jednu ruku a neumožňuje povalení štítem. Místo běžné dovednosti Štítu použij Štít (Pěstní štítek). Na parametry štítu nemá efekt.

[4] Na ÚT 3 a vyšší lze, ačkoli to není příliš běžné, mít i železný štít. Ten stojí pětkrát víc, váží dvakrát víc, má o tři vyšší OPŠ a dvojnásobek životů. Na ÚT 7 a vyšší je dostupný plastový štít policejní, který má poloviční hmotnost a zbytek parametrů stejný. Složení štítu nikdy neovlivní OB.

[5] Nosí se připjatý na zápěstí a nechává ruku volnou. OPŠ je tvrzená (viz Přirozená zbroj (Tvrzená) {77}).

Nošení zbraní a jiných věcí

Normálně můžeš nést jeden předmět v každé ruce, a to jen v případě, že nemáš na nějaké ruce štít; máš-li jej připjat k nějaké z rukou, můžeš v dané ruce sice držet menší předměty, ale nemůžeš je používat. Se štítem nemůžeš používat obouruční předměty, jako třeba luky, pušky a kytary.

Věci můžeš umísťovat různě do svého oblečení a všelijakých pouzder připjatých k tělu. Na každém boku může být v pochvě či pouzdře zavěšen jeden jednoruční předmět ne delší než meč; větší předměty se musí dávat do úponů na zádech (třeba obouruční meče a pušky). S patřičnými obaly můžeš mít i jeden malý předmět či zbraň na každém zápěstí či kotníku. Pokud máš na oblečení kapsy, můžeš do každé z nich dát jeden malý předmět. Další předmět velký asi jako pistole může být upnut na hrudi v řemení přehozeném přes rameno a záda.

Samozřejmě, že další předměty lze nosit v batohách, pytlích a kufrících, ale k jejich vyhrabání a přípravě pak bude zapotřebí tu více, tu méně času, závisle na tom, kolik toho neseš a jak to máš uspořádáno.

8.6 Další vybavení

Následující seznam by měl stačit na vybavení většiny dobrodruhů. PJ ovšem, bude-li to potřeba, může klidně přidat další předměty!

Rozeznávají se tyto parametry:

ÚT, na které je předmět dostupný. **prom** značí, že předměty jsou dostupné na té ÚT, jaké ÚT je dovednost, která je používá; můžeš si tedy třeba pořídit chirurgické nástroje pro Chirurgii / ÚT 2 (sekeru) a pro Chirurgii / ÚT 9 (jemné a kvalitní vybavení).

Cena předmětu v \$.

Hmotnost předmětu v kilogramech. Není-li napsána, počítej ji jako zanedbatelnou.

TL předmětu. Není-li uvedeno jinak, je vždy rovna 4; viz TL {314}.

Popis předmětu. Je-li předmět popsán jako „základní vybavení“, je tento předmět vyžadován k použití daných dovedností bez postihu (ve většině situací).

8.6.1 Táborové vybavení a potřeby k přežití

Batoh, rámový (ÚT 1). Udrží 50 kilo nákladu. 100 \$, 5 kg.

Batoh, malý (ÚT 1). Udrží 20 kilo nákladu. 60 \$, 1,5 kg.

Deka (ÚT 1). Pohodlně teplá deka na spaní. 20 \$, 2 kg.

Lahev, keramická (ÚT 1). Udrží litr tekutiny. 3 \$, 500 g.

Kabel ocelový, 3,75 cm (ÚT 5). Udrží 1850 kilo. 100 \$ a 8,5 kg za deset metrů.

Táborová kamna, malá (ÚT 6). Každé čtyři hodiny běhu vyžadují litr kerosenu. 50 \$, 1 kg.

Svíce, lojová (ÚT 1). Smrdutě kouří, hoří asi dvanáct hodin. 5 \$, 500 g.

Lahev polní (ÚT 5). Udrží litr tekutiny. 10 \$, 500 g.

Zapalovač (ÚT 6). Zapálí oheň, 10 \$.

Vybavení na šplhání (ÚT 2). Kladivo, cepíny, mačky. 20 \$, 2 kg.

Kompas (ÚT 6). +1 k Navigaci. 50 \$.

Šňůra, 4,8mm (ÚT 0). Udrží 45 kg. 1 \$ a 250 g za deset metrů.

Udice a vlasce (ÚT 0). Základní vybavení pro Rybaření. Vyžaduje tyč. 50 \$.

Svítilna, těžká (ÚT 6). Světlo dosáhne na deset metrů. 20 \$, 500 g, 5 hodin.

Svítilna, malá (ÚT 7). Dosvítí na pět metrů. 10 \$, 125 g, 1 hodina.

Benzín (ÚT 6). 1,5 \$, 3 kg za litr.

GPS přijímač (ÚT 8). Poskytuje Orientaci (Vyžaduje signál). 200 \$, 1,5 kg, 24 hodin.

Uchytávací kotva (ÚT 5). Dá se hodit na 2× SL metrů. Udrží 150 kg. 20 \$, 1 kg.

Skupinové vybavení (ÚT 0). Základní vybavení pro Vaření a Přežití skupiny lidí. Kotel, provaz, sekera atd. pro 3 až 8 lidí. 50 \$, 10 kg.

Špičák železný (ÚT 2). Pro šplhání, prorážení dveří apod. 1 \$, 250 g.

Kerosen (ÚT 6). 1,5 \$, 3 kg za litr.

Lucerna (ÚT 2). Na půl litru oleje svítí 24 hodin.

Záchranná vesta (ÚT 6). Nadnese až 175 kg. 100 \$, 3 kg.

Sírky (ÚT 6). Zapaluje oheň. Krabička 50 voděodolných sirek. Od ÚT 7 bezpečnostní se škrtátkem. 1,5 \$.

Olej (ÚT 2). Do lucerny. 2 \$, 0,5 kg za půl litru.

Padák (ÚT 6). Používá se s dovedností Padák. Před otevřením padáku nositel klesne aspoň o 80 metrů a poté se snaší rychlostí pěti metrů za sekundu. 1000 \$, 15 kg.

Základní osobní potřeby (ÚT 0). Základní potřeby pro táboření. Nemáš-li je, −2 na jakýkoli hod na Přežití. Obsahuje třeba základní kuchařské náčiní, křesadlo, ocílku, troud, ručník (☺) atd., podle ÚT. 5 \$, 0,5 kg.

Tyč, dvoumetrová (ÚT 0). Na rybaření či do stanových konstrukcí. 1,5 kg, 5 \$.

Tyč, třímetrová (ÚT 0). Na věci, na které nestačí dvoumetrová tyč. 8 \$, 2,5 kg.

Měsíc či váček, malý (ÚT 1). Udrží 1,5 kg. 10 \$.

Provaz, centimetr tlustý (ÚT 0). Udrží 150 kg. 5 \$ a 750 g za každých deset metrů.

Provaz, dva centimetry tlustý (ÚT 1). Udrží 500 kg. 25 \$ a 2,5 kg za každých deset metrů.

Dýchací přístroj (ÚT 6). Základní vybavení pro dovednost Dýchací přístroj. S kyslíkovou bombou na dvě hodiny a dalšími náležitostmi. 1500 \$, 16 kg.

Spacák (ÚT 6). Pro normální podmínky. 25 \$, 3,5 kg.

Spacák, tepelně izolovaný (ÚT 7). +3 k ZD, jsi-li v něm a snažíš se neumrznout. 100 \$, 7,5 kg.

Houně spací (ÚT 0). Není-li mokrá, příjemně hřeje. 50 \$, 4 kg.

Kufřík, tvrdý (ÚT 5). Udrží 50 kg. OPŠ 4, zamykací, 250 \$, 4 kg.

Stan pro jednoho (ÚT 0). Včetně provazů. Tyčí netřeba. 50 \$, 2,5 kg.

Stan pro dva (ÚT 0). Včetně provazů. Vyžaduje jednu dvoumetrovou tyč. 80 \$, 6 kg.

Stan pro dvacet (ÚT 1). Včetně provazů. Vyžaduje 16 dvoumetrových tyčí. 300 \$, 50 kg.

Termoska (ÚT 5). Udrží půl litru kapaliny. Teplá kapalina uvnitř zchladne za 24 hodin, chladná kapalina uvnitř zteplá za 72 hodin. 10 \$, 1 kg.

Pochodeň (ÚT 0). Hoří hodinu. 3 \$, 0,5 kg.

Jídlo na cestu (ÚT 0). Jedna porce sušeného masa, sýra apod. 2 \$, 250 g.

Tablety na čištění vody (ÚT 6). Flaštička o padesáti tabletách. Každá vyčistí litr vody. 5 \$.

Měch vinný (ÚT 0). Udrží čtyři litry tekutiny. 10 \$, 125 g plus hmotnost obsahu.

Hodinky náramkové (ÚT 6). 20 \$.

8.6.2 Komunikační a informační zařízení

Baterie (ÚT 6). 1 \$.

Mobil (ÚT 8). Funguje jen v místech pokrytých signálem. 250 \$, měsíční poplatky asi 20 \$, 125 g, 10 hodin.

Notebook (ÚT 8). 1500 \$, 1,5 kg, 2 hodiny.

Buben (ÚT 0). Slyšitelný na pár kilometrů. 40 \$, 1 kg.

Diktafon (ÚT 7). Velikost dlaně, páska na tříhodinový záznam (další takové pásky stojí 5 \$ za kus). 200 \$, 250 g.

Diktafon, digitální (ÚT 8). Totéž, ale bez pásky! 30 \$, 250 g.

Vysílačka, přenosná (ÚT 7). Na principu velmi krátkých vln. Dosah 30 kilometrů. 6000 \$, 7,5 kg, 12 hodin.

Vysílačka, ruční (ÚT 7). Dosah 3 km. 100 \$, 500 g, 12 hodin.

Vysílačka, sluchátková (ÚT 8). S mikrofonom. Dosah 2 kilometry. Pro verzi šifrující spojení zaplat' desetinasobek ceny. 500 \$, 250 g, 12 hodin.

Satelitní telefon (ÚT 8). Globální dosah, přes satelity. 3000 \$, 1,5 kg, 1 hodina.

Písařské náčiní (ÚT 3). Brky, lahvičky inkoustu, perořízky, papíry. 50 \$, 1 kg.

Rádio, tranzistorové (ÚT 7). Pouze přijímač. 15 \$, 250 g, 8 hodin.

Televize, miniaturní (ÚT 7). Ploché čtvercový monitor o straně 12 cm. 15 \$, 1,5 kg, 4 hodiny.

Psací stroj, ruční (ÚT 6). 200 \$, 5 kg.

Vosková tabulka (ÚT 1). Na psaní, dá se mazat. 10 \$, 1 kg.

8.6.3 Jezdecké vybavení

Bonusy na ovládání zvířat pouze negují postihy k Jezdění, nikdy však ve výsledku nedají kladný bonus.

Uzda a udidlo (ÚT 1). +2 na ovládání koně, +3 při obouřucím použití. 35 \$, 1,5 kg.

Podkovy (ÚT 3). Podkování koně dostanou +2 k ZD na všechny hody na výdrž na dlouhých cestách. 50 \$, 2 kg za sadu.

Sedlo (ÚT 2). Základní vybavení na Jezdění. 150 \$, 7,5 kg.

Sedlové brašny (ÚT 1). Udrží 20 kg. 100 \$, 1,5 kg.

Tržmeny (ÚT 3). +1 na ovládání koně. Usnadňuje nasedání na jízdní zvíře. Předpoklad pro užívání jezdeckého kopí. K obyčejnému sedlu : 125 \$, 10 kg.

Válečné sedlo (ÚT 3). +1 na Jezdění, má-li se rozhodnout, zůstaneš-li na koni či nikoli. Šance 1 : 1, že uživatel zůstane v sedle i poté, co ztratí vědomí. S tržmeny : 250 \$, 17,5 kg.

8.6.4 Předměty na vymáhání zákona a předměty zlodějské a špiónské

Odposlouchávací zařízení (ÚT 7). -7 na zahlédnutí, dosah 400 metrů, přenáší 1 týden. 200 \$.

Rušení odposlechu (ÚT 7). Ruší činnost odposlouchávacích zařízení v okruhu 10 metrů. 1200 \$, 1 kg, 8 hodin.

Souprava převleků (ÚT 5). +1 na Převleky. 200 \$, 5 kg.

Elektronické „pакlíče“ (ÚT 7). +2 na otvírání elektronických zámků. 1500 \$, 1,5 kg.

Pouta (ÚT 5) -5 na Únik z pout. 40 \$, 250 g.

Sledovací maják (ÚT 7). Sleduje předmět na vzdálenost 1,5 km. 40 \$, 12 hodin.

Laserový mikrofon (ÚT 8). Odposlouchává i skrz sklo! Dosah 300 m. 500 \$, 1 kg.

Pакlíče (ÚT 3). Základní vybavení pro Otvírání zámků.

Snímací zařízení, nano (ÚT 8). Audiovizuální sledovací zařízení velikosti špendlíkové hlavičky (-10 na zahlédnutí). 100 \$

Parabolické zrcadlo (ÚT 6). Dává (ÚT - 5) úrovní Parabolického slyšení. 250 \$, 1 kg.

8.6.5 Lékařské náčiní

Antibiotika (ÚT 6). Zamezí nákaze či vyléčí (v 1k dnech) infekční choroby.

Protijedy (ÚT 6). Protijedy na určitý jed. 10 dávek. 25 \$, 250 g.

Obvazy (prom). Šest kusů obvazů, buď kusy čisté látky, nebo něco lepšího, záleží na ÚT. Základní vybavení pro První pomoc. 10 \$, 1 kg.

Lékárna, velká (prom). Kompletní lékárna, která poslouží i na ošetřování těžkých zranění. Obsahuje obvazy a léky podle ÚT. Na ÚT 6 a vyšší je tam i injekční stříkačka. +2 k První pomoci. K Chirurgii slouží jako improvizované vybavení (-5). 200 \$, 5 kg.

Balík první pomoci (prom). Kompletní balíček k ošetření malých ran. S obvazy, mastmi a vazelinami, apod. +1 k První pomoci. 50 \$, 1 kg.

Chirurgické náčiní (prom). Včetně skalpelů atd. Základní výbava pro Chirurgii. 300 \$, 7,5 kg.

8.6.6 Optika a senzory

Dalekohled (ÚT 6). Poskytuje (ÚT - 4) úrovní Teleskopického vidění. 400 \$, 1 kg.

Videokamera (ÚT 8). Má zoom $\times 10$. Poskytuje Noční vidění 5. 1000 \$, 500 g, 7 hodin.

Fotoaparát, 35mm (ÚT 6). Základní vybavení pro Fotografování. Film má 32 volných míst. (film stojí 10 \$). Lepší foťáky stojí mnohem víc! 50 \$, 1,5 kg.

Detektor kovů (ÚT 7). +3 na nalezení kovových předmětů. 50 \$, 500 g, 8 hodin.

Minikamera, digitální (ÚT 8). Ukládá obrázky na paměťovou kartu. 500 \$.

Brýle nočního vidění (ÚT 8). Dává Noční vidění 9. 600 \$, 1 kg, 8 hodin.

Teleskop (ÚT 4). Dává (ÚT - 3) úrovní Teleskopického vidění. 500 \$, 3 kg.

8.6.7 Nástroje

Míry a váhy (ÚT 1). Na měření a vážení zboží. 35 \$, 1,5 kg.

Sochor, metrový (ÚT 2). Počítá se jako malý palcát, ale dává -1 na dovednost.

Autogen (ÚT 6). 1k+3 (2) o poškození za sekundu. Každá lahev plynu stačí na třicet sekund řezání. 500 \$, 15 kg. Další lahve plynu stojí 50 \$ a váží 7,5 kg každá.

Pletací jehlice (ÚT 3). 5 \$ za pár.

Krumpáč (ÚT 2). Zrychluje kopání. 15 \$, 4 kg.

Pluh, kovový (ÚT 2). Kypří i tvrdou zem. 220 \$, 60 kg.

Pluh, dřevěný (ÚT 1). Tažen voly. 55 \$, 30 kg.

Přenosná souprava nářadí (prom). Základní vybavení pro nějakou z těchto dovedností : Tesařství (ÚT 1) (300 \$, 10 kg), Zbrojířství (ÚT 1), Výbušniny (ÚT 5), Strojník (ÚT 5) či Elektrikář (ÚT 6) (600 \$, 10 kg) či Opravář elektroniky (ÚT 6) (1200 \$, 5 kg).

Pila (ÚT 0). Nástroj dřevorubce, nikoli tesaře. 150 \$, 1,5 kg.

Lopata (ÚT 1). Zrychluje kopání. 12 \$, 3 kg.

Kolovrat (ÚT 3). Vyrábí přízi šestkrát tak rychle. 100 \$, 20 kg.

Kufříková laboratoř (prom). Základní vybavení pro určitou vědeckou dovednost, třeba Chemii či Forenzní vědy. 3000 \$, 5 kg.

Trakař (ÚT 2). Udrží 175 kg. Účinná hmotnost nákladu se dělí pěti. 60 \$, 9 kg.

Brusný kámen (ÚT 1). Pro broušení zbraní a nástrojů. 5 \$, 500 g.

8.6.8 Příslušenství zbraňové a bojové

Špunty ušní (ÚT 6). Zmírňuje hlasitý randál (třeba střelbu z palných zbraní). Poskytuje Chráněný smysl (Sluch). 200 \$, 500 g.

Poboční toulec (ÚT 0). Udrží 20 šípů či šípek. 15 \$, 500 g.

Pouzdro opaskové (ÚT 5). Na většinu pistolí. 25 \$, 250 g.

Pouzdro ramenní (ÚT 5). Umožňuje použití Uschovávání, ale dává -1 na Rychlé tasení. 50 \$, 500 g.

Laserové kukátko (ÚT 8). +1 k dovednosti, viz Laserové zaměřovače {druhá kniha, ?}. 100 \$, 6 hodin.

Zaměřovač $\times 4$ (ÚT 6). +2 k Přs na mířené střely. 150 \$, 750 g.

Zaměřovač $\times 4$, infračervený (ÚT 8). Jako výše, ale dává uživateli Infravidění. 8000 \$, 2 kg, 2 hodiny.

Toulec na rameno (ÚT 0). Udrží 12 šípů či šípek. 10 \$, 250 g.

Tlumič na pistolí či samopal (ÚT 6). Poškození se upraví o -1 za kostku, viz Tlumiče {druhá kniha, ?}, 400 \$, 500 g.

Kapitola 9

Vývoj postavy

Tvoje postava se bude během času vyvíjet — nebo, spíš a lépe řečeno, *měnit*. Čím déle budeš svou postavu hrát, tím více příležitostí budeš na takový vývoj mít.

9.1 Zlepšování dobrodružstvím

Po každém herním sezení ti PJ nadělí „bonusové“ body postavy. Jsou to ty samé body, jaké jsi prve použil k vybudování své postavy. Tyto body můžeš buď utratit ihned, nebo si je nechat v úschově a posléze si jich našetřit k nějakým větším změnám. Tyto body mohou být uloženy na neomezeně dlouho — pouze, bude-li třeba spočítat celkovou bodovou hodnotu tvé postavy, tyto šetřené body se do toho nepočítají.

Při utrácení bodů máš tyto tři možnosti:

- Pokud přidáváš novou vlastnost s kladnou cenou, zaplatíš tolik bodů, kolik činí běžná cena této vlastnosti.
- Pokud chceš vylepšit vlastnost, kterou již máš a která je členěna do úrovní, můžeš si nakoupit další úroveň, každou za standardní cenu.
- Pokud chceš odstranit vlastnost se zápornou cenou, které již máš, zaplatíš tolik bodů, kolik jsi jich před tím při koupi té které vlastnosti získal.

A ve všech případech připočti utracený počet bodů k bodové hodnotě postavy.

9.1.1 Vylepšování atributů a druhotných údajů

Za každou úroveň, o kterou vylepšuješ základní atribut (SL, OB, IQ a ZD) nebo druhotnou charakteristiku (Žt, Vůli, Vnímání, BÚ, Základní rychlost či Základní pohyb), musíš utratit počet bodů rovný standardní ceně jedné úrovně. Pokud vylepšuješ atribut, zvýší se i druhotné údaje a dovednosti na něm založené. Například, pokud si zvýšíš ZD o 1, získáš i 1 BÚ a čtvrt Základní rychlosti (čímž se může zvýšit i tvůj základní Pohyb) a všechny tvoje dovednosti založené na ZD se zvýší o 1.

Nejsi-li ještě dítětem ve vývinu, zvýšení SL nezvýší tělesnou výšku. Pokud chceš, můžeš si (ale nemusíš) k nové SL vzít i odpovídající hmotnost.

9.1.2 Společenské vlastnosti

Pokud chceš vylepšovat či porizovat nějaké společenské vlastnosti, potřebuješ ospravedlnění z hlediska herního příběhu a samozřejmě zaplatit předepsané množství bodů. Tak třeba Kontakty, Spojence a Patrony musíš na svých cestách potkat a nějak si získat jejich důvěru — doopravdové Spojence, Kontakty ani Patrony si nelze koupit. Reputace musí být získána činy a prací; opět, nedá se koupit — až na velmi specifické případy! Úroveň technologií {24} si můžeš zvýšit pouze v případě, že žiješ ve společnosti s vyšší ÚT, než je tvoje vlastní, a máš přístup do jejich škol a žiješ v jejím pohodlí — být ufouským zajatcem či vězněm se nepočítá! PJ by měl postupy v ÚT omezit třeba na jednu ÚT ročně. U Bohatství musíš získat dostatek peněz atd.

9.1.3 Tělesné a mentální vlastnosti

Většina mentálních a tělesných vlastností je vrozená a proto si je po stvoření postavy už nemůžeš kupovat. Existují ale jisté výjimky.

Některé výhody se můžeš učit jako dovednosti; viz Učitelné výhody {340}. Pokud PJ soudí, že prosté dobrodruhování dobře poslouží k nácviku dané výhody, můžeš si ji klidně koupit.

Některé výhody vyžadují k získání v průběhu hry neobvyklé okolnosti : boží zásahy, rituál atd. Zrovna tyto cesty jsou přímo typické pro Magii, Obdařen mocí, Pravá víra. Navíc k těmto bodům vyžaduje získání těchto dovedností i povolení PJ a patřičné odůvodnění z hlediska hry.

Samozřejmě, PJ může klidně povolit nákup i jinak vrozených výhod, pokud mu to sedí do vize světa. PJ tě může také vyzvat, abys podal uspokojivé vysvětlení toho, proč by tě měl nechat nakoupit novou výhodu.

9.1.4 Odkupování nevýhod

Většiny počátečních nevýhod se lze zbavit prostě tak, že je odkoupíš, totiž že vyrovnáš jejich zápornou cenu ušetřenými body. To ovšem vyžaduje občas i ospravedlnění z hlediska herního světa. Závislé osoby se odkupují s vysvětlením, kampak se poděly — jestli zemřely, vyrostly, odstěhovaly se, zamilovaly se... Nepřátele musíš před odkoupením zabít, uplatit, utéci před nimi, zavřít je do vězení, sprátelit se s nimi... cokoli PJ považuje za potřebné. Nepřátele se ovšem nikdy nezabavíš dočista, pokud je neodkoupíš — buď se vrátí, nebo na jejich místo nastoupí noví. Mentální nevýhody a nechutné osobní zlozvyky lze odstranit běžně. Předpokládá se pak prostě, že ses ze svého problému nějak vyhrabal.

U tělesných nevýhod záleží na ÚT společnosti (a pochopitelně i na tom, jakých nadpřirozených sil lze při léčbě využít). Vemme si třeba takový Špatný sluch. Na ÚT 5 a nižší by sis musel k uchu pořád přikládat troubu, na ÚT 6 až 8 bys mohl pořídit Negátor a na ÚT 9 a vyšší dokáže chirurgie problém odstranit trvale. No a ve světě fantasy může stačit jediné kouzlo léčení. Poslední slovo o odstranitelnosti tělesné nevýhody má samozřejmě PJ; ten také určí, co bodů, času a peněz tě to bude stát. Společenská stigmata se řeší přesunem ve společenských vrstvách. PJ ti řekne, až se ti to povede, a až se tak stane, můžeš zaplatit body a stigmatu se zbavit.

Schopnosti získané v běhu hry

PJ může prohlásit, že jsi zničehonic získal novou vlastnost — většinou výhodu či nevýhodu —, a to jako výsledek nějakých herních událostí; třeba sociálních interakcí, boje, božího zásahu atd. Tohle nemá nic společného s bonusovými body!

Získáš-li tímto způsobem výhodu, napiš si ji do osobního deníku a zvyš si cenu postavy o hodnotu výhody. Pokud třeba zachráníš život mocnému knížeti, PJ tě může odměnit 10bodovým patronem, a stejně tak tvoje postava stoupne v ceně o deset bodů.

PJ ti může v některých případech umožnit odmítnout, pokud by bylo logické, aby tak učinila tvoje postava. Můžeš třeba odmítnout Bohatství, které ti někdo nabízí, ale sešlou-li ti bohové Magii, moc s tím nadělat nelze! Pokud výhodu odmítneš, nedostaneš ani výhodu, ani žádné body.

Podobně se naloží se získanou nevýhodou; prostě se napíše do deníku a postava klesne patřiným způsobem v ceně. Body za takto získanou nevýhodu nedostaneš. Pokud ti je například v boji uražena ruka, dostaneš Jednu ruku [-20] a postava klesne v ceně o 20 bodů, ale nedostaneš jako kompenzaci dvacet bodů; nedostaneš vůbec nic. Jediným způsobem, jak se takové nevýhody zbavit, je čekat, střádat bodík k bodíku, a pak si promluvit s PJ. Pokud se zrovna bude cítit otcovsky a slitovně, může nastavit herní události tak, aby mohla být nevýhoda eliminována.

Peníze

Bonusové body si můžeš proměnit na peníze — viz str. 27. Každý bod znamená 10 % průměrného bohatství kampaně. PJ by ovšem pro tvůj náhlý vzestup měl vymyslet nějaké vhodné vysvětlení : nalezení zahrabaného pokladu, vyhrání peněz v automatech atd. Buďte kreativní.

9.1.5 Šachy s dovednostmi a technikami

Bonusové body postavy lze použít i na zvýšení úrovně tvých dovedností a technik. Každý bod je roven dvěma stům hodin učení. Toto pravidlo tu není od toho, abys prostě prohlásil, že jsi přečetl všechny knížky a že chceš utratit bod za dovednost — slouží to pouze rámcové představě o tom, jak dlouho musíš získávat zkušenosti v daném oboru, aby sis vydělal bod.

Body lze takto utratit pouze na zlepšení dovedností a technik, které používáš v dobrodružství relativně často. Pokud jsi se na dobrodružství zabýval leda chozením po lesích a zabíjením příšer, můžeš si navýšit pouze Pochod, Přezítí (Les) a bojové dovednosti. Při vylepšování techniky či dovednosti musíš zaplatit tolik bodů, kolik činí rozdíl mezi cenami nižší a vyšší úrovně této techniky či dovednosti — viz Vylepšování dovedností {189}.

Dovednost si můžeš přidat pouze ve chvíli, kdy ses pokusil o hod na implicitní úroveň dovednosti (viz Učení se pod tlakem, box) nebo pokud jsi strávil většinu času s lidmi, kteří tuto dovednost pořád používali. Třeba takový klučik z města na dlouhé výpravě do lesů se skupinou elfů může klidně získat Přezítí (Les). Stejná podmínka platí pro přidávání technik.

Učení pod tlakem

Pokud ses ve stresující situaci pokusil o hod na implicitní úroveň dovednosti, můžeš se zkusit během hry danou dovednost naučit, nezávisle na vlastním výsledku hodu (ano, můžeš se dokonce i poučit ze svých chyb). Ohledně míry stresovosti situace je rozhodčím PJ.

Na začátku dalšího herního sezení si hod' na IQ, aby se zjistilo, jestli ses ze svých zkušeností něco naučil. Eidetická paměť ti zde dá +5 a fotografická +10. Při úspěchu si můžeš zapsat tuto dovednost a dát do ní nějaký bod ušetřený z minula. Pokud nemáš bod, nic se neučíš; taktéž se nemůžeš učit, pokud se o to nesnažíš bezprostředně po tom sezení, kde jsi zkusil hod na implicitní úroveň ve stresu.

Samo sebou se z toho doufám rozumí, že nemá-li dovednost implicitní úroveň, je moc složitá na to, aby ses ji tak mohl naučit.

9.2 Studium

Vylepšovat dovednosti lze i trávením času jejich studováním, pokud k tomu ovšem máš možnost. V odstavcích níže znamenají „dovednosti“ nejen obyčejné dovednosti, ale i kouzla, techniky a dokonce i některé výhody (viz Učitelné výhody {340}).

Vylepšování studiem nezáleží na počtu bonusových bodů, které máš. Můžeš si klidně vyrobit postavu, sepisovat údaje o jejím věku a příjmech a nechat ji studovat klidně čtyřicet let v kuse a za tu dobu ji do hry nepostavit ani jednou, ale zábava z toho bude asi pramalá. Dobré příležitosti ke studiu lze získat i během dobrodružství — takový mistr čaroděj může svou vděčnost vyjádřit hodinami základní magie!

Normálně se na získání jednoho bodu do dovednosti spotřebuje 200 hodin. Naráz můžeš pochopitelně studovat i více dovedností, ale je jasné, že zároveň lze studovat jen jednu dovednost (ustudovaná hodina se vždy připočte jen k jedné dovednosti).

Některé formy studia jsou účinnější než jiné. To tedy neznamená, že jedna hodina studia je vždy rovna jedné hodině učení — občas tomu může být i diametrálně jinak.

Práce

Dobrodruzi si mohou, a pravděpodobně by si i měli, zajistit nějakou práci. To jim umožní vydělávat peníze a trénovat některé ze svých dovedností. Většina prací má předpoklad; u většiny z nich je to předpoklad ve formě dovednosti, ale jinde se může vyžadovat i určitá úroveň nějakého atributu, určité výhody apod. Obecně platí, že lepší postavy mohou získat lepší práce a dostat za ně víc peněz. Pro více informací viz Práce {druhá kniha, ?}.

9.2.1 Studium při práci

Máš-li práci, čas, který jí strávíš, se počítá jako studium dovedností, které se v práci používají; jelikož v práci ale většinu času trávíš tím, že používáš věci, které už znáš, neučíš se však nové věci, platí, že se jako jedna hodina studia počítají až čtyři hodiny práce. Toto studium se počítá pouze prvních osm hodin práce; pak už jsi příliš unaven na to, aby ses učil nové věci. Tímto způsobem můžeš za rok poctivě osmihodinové práce získat dva až tři body, které pak lze utratit na dovednosti spjaté s prací.

9.2.2 Samouk

Dovednost se můžeš naučit i sám, pokud ovšem v popisu dovednosti není napsáno něco ve smyslu „zpravidla se vyučuje pouze u vojska“ a nemá-li jako předpoklad Vycvičen mistrem. Každé dvě hodiny čtení, procvičování atd. bez učitele se počítají jako jedna hodina učení. Toto učení se musí odehrávat v čase, ve kterém se neodehrává dobrodružství a nepracuješ, nejíš, nespíš a nevykonáváš osobní hygienu. PJ by měl omezit samouku na dvanáct hodin denně, nebo na osm hodin denně pro ty, co pracují na částečný úvazek, nebo na čtyři hodiny pro ty, co pracují na plný úvazek.

9.2.3 Vzdělávání

Každá hodina, ve které tě vyučuje někdo s dovedností Vyučování aspoň 12, se počítá jako jedna hodina učení. Aby tě ovšem mohl takový učitel danou dovednost naučit, musí ji buď znát na stejné nebo lepší úrovni, než ji znáš ty, nebo v ní musí mít stejně či více bodů, než máš ty. Obyčejné instruktáže jen vzácně překračují osm hodin délky. Semestr na vysoké škole (21 týdnů) vydělá asi jeden bod za každý předmět; přitom plně studující student by si mohl vzít až pět předmětů na semestr. Semestr noční školy by dal jedné dovednosti jeden bod.

9.2.4 Intenzivní výcvik

Pokud máš učitele, který má úroveň Vyučování na 12 a vyšší a má větší úroveň dané dovednosti než ty a má v ní víc bodů, počítá se ti jedna hodina studia s takovým učitelem jako dvě hodiny učení! Poplatky se zčtyřnásobí. Tento druh výuky je ovšem jen vzácně dostupný mimo vojenské kruhy, kde máš ovšem jen malý vliv na to, jaké dovednosti se budou vyučovat či jak budou kurzy řazeny v čase. Takový trénink může trvat až šestnáct hodin denně (pokud potřebuješ zůstat i po tréninku v stavu poměrné použitelnosti, musíš mít ZD aspoň 12. Výhoda Fit se do toho započítá také).

9.2.5 Dobrodružství

Čas strávený dobrodružstvím se za určitých okolností může také pokládat za čas strávený studiem nějaké dovednosti. Převodní poměr (kolik hodin dobrodružení připadne na kolik výsledných hodin učení) je na PJ; ten by ale měl být štedrý. Třeba průchod skrz amazonské pralesy se může počítat jako neustálé učení — asi tak šestnáct hodin denně — Přežití (Džungle).

Jak nalézt učitele

Nejúčinnější je pochopitelně učit se novým dovednostem za pomoci učitele. Pro některé dovednosti je nalezení učitele skoro automatické; pro jiné to může být velmi složité. PJ by měl upravit dostupnost učitelů podle toho, co považuje za rozumné.

Většina druhů vzdělávání stojí nějaké peníze; kolik, to záleží na PJ. Pokud učitel vyžaduje peníze, viz Práci {druhá kniha, ?} a podle směrnic tam daných ohodnot jeho čas. Pamatuj, že pro intenzivní výcvik se všechny ceny násobí 4! Je samozřejmě možný i výměnný obchod či protislužba — zde není hranic.

Učení magie

Ve světě, kde je magie běžná, se můžeš naučit nové kouzlo stejně, jako by ses učil jinou dovednost založenou na IQ. Můžeš se nechat přijmout nějakým čarodějem jako učedník, nebo si najmout instruktora.

V nastaveních, kde je magie vzácná či tajná, je to ale mnohem zajímavější. Většina čarodějů se bude skrývat či bude patřit do prapodivných uzavřených kultů. ...nebo se prostě ukáže, že jsou to šarlatáni.

Magii se můžeš učit i bez učitele; pak platí pravidla uvedená v sekci Samouk o něco výše. Přitom ovšem musíš mít přístup k pořádným učebnicím; knihy kouzel jsou většinou, a možná i záměrně, hrozně složité a tajemné, obzvláště v nastaveních, kde je magie vzácná či skrývaná! PJ může toto do učení odrazit zvýšením poměru počtu studovaných hodin ku počtu výsledných hodin učení.

Bojová umění

Pokud potřebuješ získat Vycvičen mistrem {103} nebo Mistra zbraní {56}, musíš nejdříve nalézt nějakou školu či učitele, což může být samo o sobě pěkným dobrodružstvím. Jakmile učitele či školu nalezneš, vytratíš se ze hry na 1k+1 herních let. Poté budeš asi muset podstoupit sérii nebezpečných testů či se vypravit za nějakým závěrečným úkolem do jiné exotické země.

Jakmile se docvičíš, získáš zvolenou výhodu a k tomu 20 bodů, které budeš moci utratit na dovednosti, které danou výhodu vyžadují a jsou v kampani povoleny. PJ může tyto body buď brát jako jakékoli jiné body získané z učení, nebo je vyrovnat patřičnou nevýhodou — třeba Nepřáteli (konkurenční školou) či Závazkem své škole či učiteli.

9.2.6 Učitelné výhody

Určité výhody se můžeš učit, jakoby to byly dovednosti (200 hodin = 1 bod), tedy aspoň máš-li vhodného učitele (profesora, mistra kung fu atd.) Použij standardní pravidla pro učení se dovednostem. Každý, kdo chce vyučovat výhodu, ji musí nejdříve mít.

U bojových reflexů bývá často jediná cesta k jejich získání boj, boj a opět boj, tedy aspoň před ÚT 7. Na ÚT 7 a vyšší je mohou naučit různé simulační nástroje.

Pro kulturní obeznámenost a jazyk se počítá pobyt v cizí zemi jako 4 hodiny učení denně; každých 50 dní tedy dostaneš bod, který můžeš uvalit do jazyka či kulturní obeznámenosti, při tom vůbec nezáleží na tom, co vlastně děláš. Tyto hodiny se ti započítají i v případě, že se v té cizině učíš jinou dovednost. Toto je jediná výjimka k pravidlu „zároveň jen jedna dovednost“.

Eidetickou paměť (tedy první úroveň Fotografické paměti) si můžeš osvojit složitými denními mentálními cvičeními. Tato cvičení se musí provozovat každý den hodinu; z toho tedy plyne, že na získání této vlastnosti jsou potřeba circa tři roky neustálého cvičení.

Fit se může stát pravidelnými tělesnými cvičeními, stejnými, kterými bys mohl získat Běh či Pochod.

Psionické schopnosti a talenty lze v některých světech získat v psionických školách. K tomu se vází pravidla v kapitole 6, která se zabývá psionikou.

Vycvičen mistrem či Mistr zbraní : viz Jak nalézt učitele (box výše).

Nepovinné pravidlo : Zapomínání

Pokud nepoužíváš dovednost, je přirozené, že ji buď zapomeš, nebo znalosti v ní obsažené zastarají. Pokud tedy nepoužíváš ani necvičíš dovednost nejméně šest měsíců, musíš si hodit na IQ; neuspěješ-li, tvoje znalosti se zmenší. K tomu dostaneš +5 za Eidetickou paměť, +10 za Fotografickou paměť, -2, pokud jsi dovednost získal skrze intenzivní výcvik.

Při neúspěchu se tvá dovednost sníží o jednu úroveň. Body, které jsi na získání tvé úrovně vynaložil, zmizí bez náhrady; tím se taky sníží hodnota tvé postavy. Pokud máš v dovednosti jen jeden bod a ztratíš i ten, zapomeš celou dovednost a nadále se nelišíš od těch, kteří ji vůbec neovládají; můžeš používat leda implicitní úroveň. Za dalších šest měsíců nečinnosti dovednosti se háže znova, atd.

Extrémní úroveň dovedností jsou na údržbu ještě těžší. Šachoví mistři, špičkoví atleti atd. tráví spoustu času prostě udržováním své úrovně. Pokud znáš dovednost na úrovni atribut+11 a vyšší, výše popsany hod na IQ musíš provést každý *den*. Jakmile tvoje úroveň klesne na atribut+10, začne dovednost podléhat obvyklému procesu zapomínání, jeden bod po šesti měsících.

Toto pravidlo je dobré pouze pro tvrdě realistické kampaně. Do nastavení, kde se vysloužilí vojáci vrací po třiceti letech do dobrodružství a čarodějové žijí po mnoho staletí, se nehodí.

9.3 Proměny

Dobrodruzi se mohou setkat i se silami, které je pozmění na těle či na duši. Tento způsob vývoje postavy je mnohem složitější než obvyklé utrácení bodů či studium a mohou kolem něj vzniknout i obtížně zodpověditelné otázky. Několik následujících sekcí poskytne odpovědi na některé z nich.

9.3.1 Proměna těla

„Proměnou těla“ se rozumí jakýkoli umělý proces, který ti poskytne soupravu vlastností jiných než těch, se kterými ses narodil (či byl stvořen), bez toho, aby se tvůj mozek či mysl musely přesouvat do nového těla. Zpravidla to znamená chirurgické či biologicky modifikační zásahy do tvé fyzické schránky. O tom, jestli a jak bude tento proces přístupný, rozhodne přirozeně PJ.

Modifikace získané před vstupem tvé postavy do hry se zaplatí normálně body. Jednoduše si zaznamenáš, které z vlastností jsou získány kvůli takovým modifikacím, a to je vše. Nestojí to nic — ani peníze, ani body — prostě se tak ospravedlňuje původ určitých vlastností (viz Původ výhod {34}).

Proměny ve hře ale fungují odlišně. Za předpokladu, že budeš mít dost peněz a kontakt na dostatečně schopného chirurga, kouzelníka apod., můžeš si proměnu prostě zaplatit; tak se ale dává značná výhoda bohatým postavám, protože mohou účinně převádět peníze na body postavy, a takto zpravidla vyzískají víc bodů, než za vlastní úroveň svého bohatství zaplatily! O tom, co je fér a co ne, rozhodne v tomto případě PJ, ale je zde pár návrhů:

- Modifikace může stát body. Před přidáním modifikace pak musíš mít požadovaný počet bodů. Pokud získáš modifikaci, na kterou nemáš dost bodů, proces selže a chtěné schopnosti nezískáš... nebo možná ano, ale ztratíš jiné vlastnosti stejné hodnoty či získáš protiváhu v nevýhodách!! PJ ti může povolit jít i do záporného počtu bodů, tzv. „bodového dluhu“; pak všechny body, které získáš, jdou na splacení dluhu, dokud nějaký máš. Možnost dluhu sice trochu vyvažuje hru, ale není příliš realistická.
- Modifikace stojí peníze. Pokud máš peníze, můžeš si koupit modifikaci. Zaplatí odpovídající množství bodů a uprav svou bodovou hodnotu na novou úroveň tak, aby to odráželo bodovou hodnotu nových vlastností. Tato možnost je sice realistická, ale dovoluje bohatcům mnohem rychlejší postupy než chudým. Má-li se pak tento kolotoč udržet aspoň zčásti pod kontrolou, měl by PJ důrazně vyžadovat časové prodlevy pro zotavení se z chirurgického zákroku (viz níže), a stíhat pokusy o nezdařilé modifikace krutými postihy.
- Modifikace může být docela zdarma, ale ne získatelná z vůle hráče. Nejvíce smyslu toto dává pro nevýhody, které můžeš získat v důsledku herních událostí (boje apod.)

Chirurgické modifikace

Chirurgie, která má sloužit k instalaci biomodulů nebo i jen sama o sobě (třeba plastická chirurgie na vylepšení tělesné krásy) není ovšem bez rizika. I v případě, že všechno půjde tak, jak má, budeš potřebovat nějaký čas k zotavení.

Za každý bod, který je ti chirurgicky přidán nebo odebrán, se musíš zotavovat jeden den. Klíčový bod na Chirurgii získá za každých 7 bodů -1. Povede-li se ti kritický úspěch, čas potřebný k zotavení se sníží na polovinu a modifikace se samozřejmě zdaří. Při obvyklém úspěchu se modifikace zdaří a trvá to obvyklý čas; při neúspěchu se modifikace nezdaří a zotavuješ se obvyklý čas a ovlivněná část těla utrhá za každé dva týdny,

kteřé se zotavuješ, jedno poškození. Kritický neúspěch toto poškození zdvojí a vyústí ještě v komplikace — PJ by mohl chudáku pacientovi přiřadit dokonce nějaké nevýhody.

Nechává-li PJ hráče za modifikaci platit, počítej, že cena bude činit přibližně 1000 \$ za každý přidávaný či odebraný bod. Pokud se modifikace týká mozku, očí či životně důležitých orgánů, čas zotavení i cena se ztrojnásobí.

Nadpřirozené modifikace

Vůle Boží, magie a tak dále mohou být s to také generovat trvalé přeměny. Po takové modifikaci se není potřeba zotavovat; stojí-li taková modifikace ale nějaké peníze, bude asi hodně, *hodně* drahá — mnohonásobně (aspoň dvakrát) tolik, co by stála chirurgická operace stejného účinku.

Náhlé naučení

Magická kouzla, povzbuzení tvým bohem, „neurotechnologie“ a tak dál ti mohou poskytnout dovednosti stejně snadno, jako výhody či nevýhody. Stejně jako u dalších vlastností může PJ vyžadovat body a/nebo peníze. Zábavně se může vyvinout situace v případě, že nové znalosti vyváží sada mentálních nevýhod, která s nimi bude nějak spjata.

Zasouvací schopnosti : Pořídil-li sis výhodu Zasouvací schopnosti, můžeš se „náhle učit“ na nějaký čas — třeba tak, že do sebe nahraješ počítačový program či zasuneš čip. K tomu použij namísto těch výše pravidla pod Zásuvnými schopnostmi {107}.

9.3.2 Přesuny mysli

Hrdinovi ve fantasy se může stát, že se jeho mysl naráz přesune mezi těly. Existuje spousta možností, jak toho dosáhnout : může jít třeba o transplantaci mozku, digitální „nahrání“ sebe sama do cílového systému za pomoci Podrobování {70} atd. — ale to vše se řídí stejnými pravidly.

Přesune-li se tvoje mysl do nového těla, dostaneš SL, OB a ZD toho těla, stejně jako všechny druhotné údaje, které se z nich odvozují. Tvoje IQ, Vnímání, Vůle a mentální výhody a nevýhody ti zůstanou. Body v dovednostech ti zůstanou, pouze se změní hodnoty základových atributů, takže budeš muset všechno přepočítat.

Tvoje bodová hodnota se změní podle toho, co získáš za nové vlastnosti. Přejdeš-li třeba z těla o SL 10, OB 10, ZD 10 a Jedné ruce [-20] do těla se SL 12 [20], OB 12 [40], ZD 12 [20] a s oběma rukama, tvoje hodnota se zvýší o sto bodů

To, jak se vypořádat se změnami v bodové hodnotě postavy, určí PJ. Možnosti dané pod Modifikacemi těla výše platí i zde. V zásadě platí, že pokud se přenos uskutečnil bez toho, abys s tím mohl cokoli provést, prostě se upraví tvoje bodová hodnota; zato pokud se sám z vlastní vůle rozhodneš, že se přesuneš do lepšího těla, PJ ti může předložit rozdíl v bodových hodnotách postav k úhradě, ať už v bodech, nebo v penězích.

Mozek a mysl

Pravidla výše uvedená předpokládají, že mysl není nijak ovlivňována mozkem, ve kterém sídlí. Pro fantasy to stačí — dost těžko se budou fantastičtí čarodějové zabývat s neurologií — ale v prostředí tvrdé vědy by měl PJ od IQ, Vůle a Vnímání odečíst působení rasové šablony původního těla a připočítat rasovou šablonu těla stávajícího.

To se musí odrazit i v bodové hodnotě tvé postavy. Budeš-li třeba patřit k rase s $IQ + 1$ a přesuneš se do těla zvířete s $IQ - 5$ v šabloně, tvoje IQ se sníží o 6 a tvoje bodová hodnota klesne o 120 bodů.

OB je, vezme-li se to tvrdě realisticky, také částečně „naučená“. PJ se může rozhodnout, že toto pravidlo bude platit i pro ni.

Víc lidí

Některé techniky ti mohou umožnit nakopírovat svou mysl do více těl.

Pokud si ve hře sestrojíš svoji kopii a budeš ji chtít použít jen jako „zálohu“ v případě, že bys zemřel, jedná se o mírně upravený Další život {40}. PJ rozhodne, kolik a čeho to bude stát. Každopádně se však budeš muset zálohovat pravidelně, protože jinak by ses v případě své smrti musel navrátit k dovednostem a vzpomínkám poněkud zastaralým. Pokud zaplatíš za kopii peníze, může z tebe PJ tahat další a další finance na údržbu kopie, její pravidelné aktualizace a zajištění její bezpečnosti.

Pokud ovšem děláš kopie sebe sama a zamýšlíš je používat i za svého života, můžeš stejně ovládat jen jednu takovou postavu. Ze zbytku kopií se stanou jiní lidé, byť s tvou mentalitou, které bude ovládat PJ jako NP. Z toho, že tyto postavy byly stvořeny tebou, ale nikterak neplyne, že k tebou budou přátelské! PJ ti sice může povolit vzít si některé jako Spojence {86}, ale hlavně v případě, že budeš tyto kopie vyrábět přesprávilš masově,

může PJ prohlásit, že některé z nich tě prostě nemají rády, a přiklepe ti je jako Nepřátele s opravou Zlé dvojče. Pokud máš více aktivních kopií, můžeš PJ požádat o to, abys po smrti své hlavní postavy mohl hrát za některou z nich; v tom případě ale budeš muset přijmout rozhodnutí PJ o tom, jak se tvoje kopie v průběhu času odlišila z tvého původního já. Jedna z kopií může třeba objevit svůj talent pro umění, naučit se Tančení a Palné zbraně přitom docela zapomenout... a jelikož je to už jiná postava, musíš ji i jako jinou postavu hrát, protože jinak tě PJ může postihnout za špatné hraní postav. Taková je tedy cena dalšího života zadarmo.

Nadpřirozené kletby

Některé nadpřirozené bytosti tě mohou „proklít“ skrz kousnutí či jiný útok, čímž z tebe udělají něco podobného jim samým. Z hlediska pravidel dostaneš pouze novou rasovou šablonu. Pokud je tento proces z tvé strany nedobrovolný (a to on většinou je), použij pravidla v boxu o schopnostech získaných za běhu hry {338}.

Tvůj osobní deník se změní tak, aby obsahoval všechny nové rasové vlastnosti. Po této úpravě se přepočítá bodová hodnota postavy. Pokud ale dobrovolně přijmeš takový osud doufaje, že tak dojdeš nových mocných schopností, PJ by měl takovou přeměnu brát jako jakoukoli jinou modifikaci těla. Aby to bylo fér vůči ostatním hráčům, měl by ta takovou modifikaci vyžadovat body. Pokud nemůžeš zaplatit požadovaný počet bodů, může PJ rozdíl dorovnat přidáním nových nevýhod! Hodně pravděpodobná je v tom případě Kletba {148}...

Pro více informací viz Dominanci {42} a Nakažlivý útok {153}.

9.3.3 Smrt

Smrt je ve většině případů koncem kariéry postavy. Chceš-li pokračovat v kampani, musíš si stvořit novou postavu, která k tomu poslouží. PJ ti může dát i skoro tolik bodů, kolik má zbytek postav, ale rozhodně *není* přípustné pouze vzít osobní deník, vygumovat jméno, napsat tam jiné a prohlásit „Tohle je jeho dvojče!“. Pokud chceš dělat takové věci, potřebuješ Další život {40}.

V některých nastaveních může ovšem být možné, že tě dokáže oživit magie či technologie. Je-li tomu tak, až budeš vzkříšen z mrtvých, začneš prostě tam, kde jsi před tím skončil. V jiných světech se z tebe stane bytost z pouhých myšlenek (zvláště, byl-li jsi za svého života psionikem), vstát z hrobu co nemrtvý (duch, upír atd.) nebo být dokonce reinkarnován jako zvíře! Souhrnný účinek se dá vyjádřit pomocí nové rasové šablony. PJ by se s tím měl vypořádat podobně jako u přenosu myslí (výše); zkombinuj svoje mentální vlastnosti s fyzickými vlastnostmi nové podoby. Bodová cena, bude-li nějaká, bude rovna té, kterou bys musel zaplatit za nadpřirozenou kletbu na tvou hlavu — přechod z „živého“ na „mrtvého“ a z „mrtvého“ na „upíra“ je to samé, jako přechod z „živého“ rovnou na „upíra“.

Kapitola 10

Seznamy vlastností

10.1 Výhody

Název	Typ	Cena	Strana	Název	Typ	Cena	Strana
Alternativní identita	S, O	5 15/ks	35	Chůze po kapalinách	T, E	15	47
Ambidexterita	T, O	5	35	Chůze po vzduchu	T, E	20	47
Bezpečnostní díra	S, O	proměnná	36	Chráněný smysl	T, E	5/ks	47
Blesková kalkulačka	M, O	2 5	36	Imunita	S, O	5-20	47
Bodce	T, E	1 3	36	Infravidění	T, E	0 10	48
Bojová síla	T, E	5 / SL	36	Intuice	M, O	15	48
Bojové reflexy	M, O	15	37	Jazykový talent	M, O	10	48
Citlivý hmat	T, E	10	37	Kluzký	T, E	2/úr	48
Cílevědomost	M, O	5	37	Kontakty	S, O	proměnná	49
Časová netečnost	M, N	15	37	Kontrola metabolismu	T, E	5/úr	50
Čich na nebezpečí	M, O	15	37	Kočíci pád	T, E	10	50
Čtení mysli	M, E	30	37	Koumák	M, O	25/50	51
Další hlava	T, E	15/ks	38	Kruhové vidění	T, E	25	51
Další nohy	T, E	proměnná	38	Kulturní přizpůsobivost	M, O	10 20	51
Další ruce	T, E	proměnná	39	Kybernetika	T, O	proměnná	51
Další útok	T, O	25/ks	40	Loutka	M, E	5 10	51
Další ústa	T, E	5/ks	40	Léčení	M, E	30	51
Další život	M, E	25/ks	40	Létání	T, E	40	52
Detekce	T/M, E	proměnná	40	Magická odolnost	M, N	2/úr	53
Dělená mysl	M, E	50/ks	41	Magie	M, N	5+10/úr	54
Digitální mysl	M, E	5	41	Mezidimenzní odběr	M, N	80	55
Divoký talent	M, N	20/úr	42	Médium	T, N	10	56
Dlouhověkost	T, O	2	42	Mikroskopické vidění	T, E	5/úr	56
Dominance	M, N	20	42	Mimikry	M, E	10	56
Dorůstání	T, E	40	43	Mistr zbraní	M, O	proměnná	56
Drápy	T, E	proměnná	43	Mlátič	T, E	5-8	57
Duchařina	M, E	10	43	Mluvení pod vodou	T, E	5	57
Duchovní svěcení	S, O	5	43	Mluvení s rostlinami	T, E	15	57
Echolakace	T, E	proměnná	44	Mluvení se zvířaty	T, E	25	57
Eidetická paměť	M, O	5 10	45	Moc na vymáhání zákona	S, O	proměnná	57
Elastická kůže	T, E	20	45	Myšlenkový štít	M, E	4/úr	58
Empatie	M, O	5 15	45	Natahovací	T, E	6/úr	58
Filtr v plicích	T, E	5	46	Nárok na pohostinství	S, O	1-10	58
Fit	T, O	5 15	46	Nedá se překvapit	M, O	15	58
G-Zkušenosti	M, O	1-10	46	Nedá se zabít	T, E	50-150	59
Hermapromorf	T, E	5	46	Nedýchá	T, E	20	60
Hlas	T, O	10	46	Nehmotný	T/M, E	80	60
Houpání	T, E	5	46	Nejí, nepije	T, E	10	61
Hrdina	M, O	2/úr	46	Nekonečná držba	S, O	5	61
Chameleón	T, E	5/úr	46	Neobvyklé pozadí	M, O	proměnná	61
Charisma	M, O	5/úr	47	Nespí	T, E	20	61

Název	Typ	Cena	Strana	Název	Typ	Cena	Strana
Nespí tolik	T, O	2/úr	61	Spojenci	S, O	proměnná	86
Nestárne	T, E	15	61	Spojení	M, N	proměnná	89
Neutralizace	M, E	50	61	Společenské uznání	S, O	5/úroveň	89
Neviditelnost	T/M, E	40	62	Spol. chameleon	S, O	5	89
Něco navíc	S, O	proměnná	62	Spoutání	T, E	2/úr	89
Nízkofrekvenční mluvení	T, E	0 10	63	Sprízněn s duchy	M, N	10	90
Nízkofrekvenční slyšení	T, E	0 5	63	Sprízněn s rostlinami	M, O	5	90
Noční vidění	T, O	1/úr	63	Sprízněn se zvířaty	M, O	5	91
Nositel magie	M, E	50/úr	63	Stín	T, E	50	90
Obdařen mocí	M, N	10/úr	63	Střelba od boku	M, O	25	91
Obojživelný	M, N	10	64	Superodolnost	T, N	150	91
Obratnost ruky	T, E	12 16/OB	64	Super skákání	T, E	10/úr	92
Oční kryt	T, E	1/úr	64	Super šplhání	T, E	3/úr	92
Odolnost na zranění	T, E	proměnná	64	Super štěstí	M, N	100	92
Odolnost proti radiaci	T, E	proměnná	65	Škrtič	T, E	15	92
Odolný	T, O	proměnná	65	Špatně se vyřazuje	T, O	2/úr	92
Odvážlivec	M, O	15	66	Špatně se zabývá	T, O	2/úr	92
Ohebnost	T, O	5 15	66	Štěstí	M, O	proměnná	92
Orientace	M/T, O	5 10	66	Talent	M, O	proměnná	93
Ostrovtip	M, O	5	66	Telekineze	M/T, E	5/úr	94
Osud	M, N	proměnná	67	Telekomunikace	M/T, E	proměnná	95
Osvícený	M, N	15	67	Teleport	M, N	100	96
Ovládání mysli	M, E	50	67	Teleskopické vidění	T, E	5/úr	98
Ovládání teploty	T/M, E	5/úr	68	Teplotní tolerance	T, O	1/úr	98
Parabolické slyšení	T, E	4/úr	68	Tichý	T, E	5/úr	98
Patron	S, O	proměnná	68	Tlumič magie	M, E	10/úr	98
Periferní vidění	T, O	15	70	Tunelování	T, E	30+5/úr	99
Požehnaný	M, N	10+	70	Tvořivost	M, O	5	99
Podrobování	M, E	100	70	Ultramluvení	T, E	0 10	99
Pos. rychlost času	M, E	100/úr	72	Ultraslyšení	T, E	0 5	99
Pravá víra	M, N	15	72	Ultravidění	T, E	0 10	99
Proměna	T, E	proměnná	72	Univerzální zažívání	T, E	5	99
Pronikání	T, E	proměnná	74	Upír	T, E	30+5/úr	100
Předpověď	M, N	25	75	Utěsněný	T, E	15	100
Přesný čas	M, O	2 5	75	Velkospektrové vidění	T, E	25	100
Převoz	T, E	1/úr	76	Věcičky	M, O	5/úr	100
Přilnání	T, E	20	76	Věštec	M, N	15	101
Přirozená zbroj	T, E	5/úr	76	Vidění ve tmě	T, E	25	101
Prížeň	S, O	proměnná	78	Viz neviditelné	T, E	15	101
Přízpůsobivost terénu	T, E	0 5	78	Vizualizace	M, N	10	101
Paměť předků	M, E	15 40	78	Vnitřní útok	T, E	proměnná	102
PSI nula	M, N	30	78	Vnímání mimo tělo	M, N	50	103
Psychometrie	M, N	20	79	Vrozené štěstí	M, O	15/úr	103
Regenerace	T, E	proměnná	79	Vycvičen mistrem	M, O	30	103
Rentgenové vidění	T, E	10/úr	80	Vylepšený pohyb	T, E	20/úr	104
Rovnováha	T, O	15	80	Vylepšený časový cit	M, E	45	104
Rozdvojení	M/T, E	35/ks	80	Vylepšená obrana	M, O	proměnný	105
Rozeznání chutí	T, E	10	81	Vylepšené sledování	T, E	5/úr	105
Rozeznání zápachů	T, E	15	81	Vynulován	S, O	10	105
Rozeznání zvuků	T, E	15	81	Vysoký práh bolesti	T, O	10	106
Rozšíř. podpora tlaku	T, E	5-15	81	Vysoká G-tolerance	T, O	5-25	106
Rozšíř. podpora vakua	T, E	5	81	Vysoká zručnost	T, O	5/úr	106
Rozšíř. životní cyklus	T, E	2/úr	82	Vyšší cíle	M, N	5	106
Růst	T, E	10/úr	82	Vývinuté smysly	T, O	2/úr	106
Rychlé léčení	T, E	5 15	82	Vztah	M, E	5	107
Selský rozum	M, O	10	82	Zadržování dechu	T, E	2/úr	107
Síla v ruce	T, E	3 5 8/SL	82	Zásuvné schopnosti	T/M, E	proměnná	107
Skokan	M, N	100	83	Zastrašování	M, N	30+10/úr	108
Skupiny kontaktů	S, O	proměnná	84	Zatemnění	T, E	2/úr	108
Smršťování	T, E	5/úr	84	Způsob utrpení	T, E	10/úr	108
Snímání záchvěvů	T, E	10	85	Zuby	T, E	0-2	110
Snížená spotřeba	T, O	2/úr	85	Zvedací SL	T, E	3/úr	110
Sondování mysli	M, E	20	86	Zotavení	T, E	10	110

10.2 Obecné možnosti

Vylepšení				Omezení			
Název	Jen útočné	Cena	Strana	Název	Jen útočné	Cena	Strana
Aura	ano	+80 %	111	Automatický	ne	−20 %	121
Cyklický	ano	+proměnná	112	Bombardování	ano	−proměnná	121
Dělení zbroje	ano	+proměnná	112	Činitel zbroje	ano	−proměnná	121
Drift	ano	+20 %	112	Dočasná nevýhoda	ne	−proměnná	121
Dusivý	ano	+50 %	113	Kontaktní	ano	−30 %	122
Kontaktní	ano	+150 %	113	Negátor	ne	−proměnná	122
Kosmický	ne	+proměnná	113	Neovladatelný	ne	−10 30 %	122
Kužel	ano	+proměnná	113	Nepřesný	ano	−5 pb/úr	122
Méně unavující	ne	+20 pb/úr	113	Nespolehlivý	ne	−proměnná	123
Naváděný	ano	+proměnná	113	Netrénovatelný	ne	−40 %	123
Nositel	ano	+proměnná	114	Odklad	ano	−proměnná	123
Oprava poškození	ano	+proměnná	114	Odolatelný	ano	−proměnná	123
Ovlivňuje hmotné	ne	+40 %	115	Omezené použití	ne	−proměnná	124
Ovlivňuje nehmotné	ne	+20 %	115	Omezené poškození	ano	−proměnná	124
Plošný účinek	ano	+50 pb/úr	115	Otravný účinek	ne	−proměnná	124
Podvodní	ano	+20 %	116	Pakt	ne	−proměnná	124
Podvýběr v prostoru	ano	+20 %	116	Potřebuje nabít	ne	−proměnná	125
Pohyblivý	ano	+40 pb/úr	116	Prchavý	ano	−50 %	125
Přesný	ano	+5 pb/úr	116	Přístupnost	ne	−proměnná	125
Prodleva	ano	+0-20 %	116	Pro případ nouze	ne	−30 %	125
Prokletí	ano	+proměnná	116	Snížený dosah	ne	−10 pb/úr	125
Proměnný	ano	+proměnná	117	Spoušť	ne	−proměnná	126
Proud	ano	+0 %	117	Stojí BÚ	ne	−proměnná	126
Rozšířené trvání	ne	+proměnná	117	Útok zblízka	ano	−proměnná	126
Rychlá střelba	ano	+proměnná	117	Všeobecně jedovatý	ano	−40 %	126
Seshora	ano	+30 %	118	Výron	ano	−20 %	126
Špatně rozpoznatelný	ano	+10 20 %	118	Vyžaduje přípravu	ne	−proměnná	127
Spojení	ne	+10 20 %	118	Vždy zapnuto	ne	−proměnná	127
Střelný	ne	+40 %	118	Zabere víc času	ne	−10 pb/úr	127
Symptomy	ano	+proměnná	118	Zpětnější ráz	ano	−10 pb/úr	127
Trvající	ano	+40 %	119	Zničitelné	ne	−proměnná	128
Vedlejší účinek	ano	+proměnná	119	Uzmutelné	ne	−proměnná	128
Volba vylepšení	ne	+10 %	119	Jedinečné	ne	−25 %	129
Všeobecně jedovatý	ano	+100 %	119				
Zabere méně času	ne	+20 %/úr	119				
Založeno na	ano	+20 %	119				
Založeno na smyslech	ano	+proměnná	119				
Zed'	ano	+30 60 %	120				
Zvýšený dosah	ne	+10 pb/úr	120				

10.3 Nevýhody

Název	Typ	Cena	Strana	Název	Typ	Cena	Strana
Alergie	T, N	-5 - -15	133	Megalomanie	M, O	-10	152
Alkoholismus	T, O	-15 -20	133	Měsíc	M, O	-10	152
Amnesie	M, O	-10 -25	134	Nadpřirozené rysy	M, N	-proměnná	152
Anosmie	T, O	-5	134	Na hraně	M, O	-15★	153
Apetit	M, N	-15★	134	Naivita	M, O	-10★	153
Aura smrti	M, N	-10	135	Nakažlivý útok	M, N	-5	153
Autodestrukce	T, E	-10	135	Náměsíčnost	M, O	-5★	153
Barvoslepost	T, O	-10	135	Navracení	M, E	-proměnná ★	154
Berserk	T, O	-10★	135	Nechápavý	M, O	-10	154
Bezcitnost	M, O	-5	136	Nechápe emoce	M, O	-5	154
Bez nohou	T, E	-proměnná	136	Necitlivý	T, O	-20	154
Bezobratlý	T, E	-5	136	Neempatický	M, O	-20	154
Bludy	M, O	-5 - -15	137	Ne-fit	T, O	-5 -15	155
Bojová paralýza	T, O	-15	137	Neléčí se	T, E	-20 -30	155
Božské prokletí	M, N	-proměnná	137	Nemá smysl pro humor	M, O	-10	155
Časová nemoc	T, O	-10	138	Nemotorný	T, O	-5 -10	155
Citlivost na magii	M, N	-3/úr	138	Nenasytlost	T, O	-5★	156
Citlivý	T, O	-proměnná	138	Neohrabaný	T, O	-5 -15	156
Divná biochemie	T, E	-5	139	Neoriginální	M, O	-5	156
Drogová závislost	M/T, O	-proměnná	139	Nepřítel	S, O	-proměnná	156
Dyskalkulie	M, O	-5	140	Nerozhodnost	M, O	-10★	157
Dyslexie	M, O	-10	140	Nesnášenlivost	M, O	-proměnná	158
Dyssymbolie	M, O	-5	140	Nesoustředěnost	M, O	-10★	158
Elektrický	T, E	-20	140	Nespavost	T, O	-10 -15	158
Epilepsie	T, O	-30	140	Netečný	M, O	-5★	158
Fanatismus	M, O	-15	141	Neučitelný	M, O	-30	158
Fobie	M, O	-proměnná ★	141	Neurologická choroba	T, O	-proměnná	159
G-netolerance	T, O	-10 -20	143	Nízký práh bolesti	T, O	-10	159
Hemofilie	T, O	-30	143	Noční	T, E	-20	159
Hlasy	M, O	-5 - -15	143	Noční můry	M, O	-5★	159
Hluchota	T, O	-20	143	Noční slepota	T, O	-10	160
Hlučný	T, O	-2/úr	143	Obyčejné pozadí	M, O	-10	160
Hrabivost	M, O	-15★	144	Odlišný jídelníček	T, O	-10 - -40	160
Hrb	T, O	-10	144	Omezené vidění	T, O	-15 - -30	160
Hrůza	M, N	-proměnná	144	Osud	M, N	-proměnná	161
Chlípnost	M, O	-15★	144	Otrocké smýšlení	M, O	-40	161
Chorobné chování	M, O	-proměnná	145	Pacifismus	M, O	-proměnná	161
Choulostivý	M, O	-10★	146	Paranoia	M, O	-proměnná	162
Chronické deprese	M, O	-15★	146	Páteční potíže	T, O	-15 -25	162
Chronické bolesti	T, O	-proměnná	146	Plachost	M, O	-5 -10 -20	162
Chromý	T, O	-proměnná	147	Pobožné záchvaty	M, O	-5★	163
Chybí prst	T, O	-2 -5	147	Pocit závazku	M, O	-2 - -20	163
Impulsivita	M, O	-10★	147	Poctivost	M, O	-10★	163
Jedna paže	T, O	-20	147	Podceňování	M, O	-10	164
Jedna ruka	T, O	-15	148	Pohledy zpět	M, O	-proměnná	164
Jedno oko	T, O	-15	148	Pohybová nemoc	T, O	-10	164
Jí pomalu	T, O	-10	148	Polovzpřímený	T, E	-5	164
Kamarád	M, O	-5 -10	148	Pomalé léčení	T, O	-5/úr	164
Kleptomanie	M, O	-15★	148	Posedlost	M, O	-5 - -10 ★	164
Kletba	M, N	-75	148	Povrchní vnímání	T, O	-15	165
Kodex cti	M, O	-5 - -15	149	Pravdomluvnost	M, O	-5★	165
Kodex víry	M, O	-5 - -15	149	Přílišná sebedůvěra	M, O	-5★	165
Koktání	T, O	-10	150	Přísaha	M, O	-5 - -15	165
Komplex viny	M, O	-5	150	Programovatelný	M, E	-10	165
Kontaktní nemoc	T, O	-5	150	Provokátér	M, O	-5★	166
Krátký život	T, E	-10/úr	150	Pyromanie	M, O	-5★	166
Křehký	T, E	-proměnná	150	Rozpolcená osobnost	M, O	-15★	166
Krvežiznivost	M, O	-10★	151	Roztržitost	M, O	-15	166
Lehký spánek	T, O	-5	151	Rušivý hlas	T, O	-10	167
Lenost	M, O	-10	151	Sadismus	M, O	-15★	167
Magnet podivnosti	M, N	-15	151	Samotářství	M, O	-5★	167
Maniodepresivita	M, O	-20	152	Sebeobětavost	M, O	-5★	167

Název	Typ	Cena	Strana
Shovívavost	M, O	−15★	167
Skrblivost	M, O	−10★	167
Slabost	T, E	−proměnná	168
Slabý skus	T, E	−2	168
Slabý úchop	T, O	−5	168
Slepota	T, O	−50	168
Smrtelná nemoc	T, O	−50 −75 −100	169
Smůla	M, O	−10	169
Snadno čitelný	M, O	−10	169
Snadno se zabývá	T, O	−2/úr	169
Sobec	M, O	−10★	169
Spáček	T, E	−proměnná	170
Špatná nálada	M, O	−10★	170
Špatně vstává	T, O	−5	170
Špatný sluch	T, O	−10	170
Špatný zrak	T, O	−25	170
Společenské stigma	S, O	−5/úr	170
Straší zvířata	M, N	−10	172
Studenokrevný	T, E	−5 −10	172
Suchar	T, O	−10	172
Tajemství	S, O	−5 - −30	172
Tajná identita	S, O	−proměnná	173
Telepatická citlivost	M, N	−15	173
Tetraplegie	T, O	−80	173
Tvrdohlavost	M, O	−5	174
Tyran	M, O	−10★	174
Údržba	T, O	−proměnná	174
Unikátní	M, N	−5	175
Ustrašenost	M, O	−2/úr	175
Vesmírná nemoc	T, O	−10	175
Víc spí	T, O	−2/úr	175
Vodorovný	T, E	−10	175
Vysávání	T, N	−10	175
Workoholik	M, O	−5	176
Xenofilie	M, O	−10★	176
Žádné vhodné končtiny	T, E	−30 −50	176
Zapáchá	T, O	−10	176
Žárlivost	M, O	−10	176
Závazek	S, O	−proměnná	177
Závislost	T, E	−proměnná	177
Závislé osoby	S, O	−proměnná	178
Zbabělost	M, O	−10★	179
Zmatený	M, O	−10★	179
Značka	M, O	−5 - −15	180
Zpomalené vnímání času	M, E	−100	180
Zranění	T, O	−5	180
Zranitelný	T, E	−proměnná	180
Zvědavost	M, O	−5★	181
Zvířecí	M, E	−10 −15	181
Zvýšená spotřeba	T, O	−10/úr	181
Zvýšené nároky	T, E	−proměnná	182

10.4 Dovednosti

Název	Atribut	Obtížnost	Implicitní	Strana
Administrace	IQ	Průměrná	IQ–5. Obchodník–3	194
Akrobacie	OB	Těžká	OB–6.	194
Aktuality /ÚT †	IQ	Lehká	IQ–4. Výzkum–4.	195
Alchymie /ÚT	IQ	Velmi těžká	—	195
Analýza trhu	IQ	Těžká	IQ–6. Ekonomika–5. Obchodník–4.	195
Analýza zpráv	IQ	Těžká	IQ–6. Strategie–6.	196
Antropologie †	IQ	Těžká	IQ–6. Paleontologie (Paleoantropologie)–2. Sociologie–3.	196
Archeologie	IQ	Těžká	IQ–6	196
Architektura	IQ	Těžká	IQ–6. Inženýr (Stavební)–4.	196
Astronomie /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6.	196
Autohypnosa	Vůle	Těžká	Meditace–4.	197
Balení	IQ	Průměrná	IQ–5. Nakládání se zvířaty (Jízdní) –5.	197
Básnictví	IQ	Průměrná	IQ–5. Psaní–5.	197
Běh	ZD	Průměrná	ZD–5.	197
Bioinženýrství /ÚT †	IQ	Těžká	Biologie–5	197
Biologie /ÚT †	IQ	Velmi těžká	IQ–6. Přírodověda–4.	198
Body tlaku	IQ	Těžká	—	198
Bojové divadlo či sport	OB	Různá	zvláštní	198
Boj poslepu	Vnímání	Velmi těžká	—	199
Bola	OB	Průměrná	—	199
Bombardování	OB	Průměrná	OB–3. Vrhání–4.	199
Boxování	OB	Průměrná	—	199
Břichomluvectví	IQ	Těžká	—	199
Bruslení	ZD	Těžká	ZD–6	200
Chemie /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. Alchymie–3.	200
Chirurgie /ÚT	IQ	Velmi těžká	První pomoc–12. Lékař–5. Fyziologie–8. Veterinář–5.	200
Cit těla	OB	Těžká	OB–6. Akrobacie–3.	200
Člen posádky /ÚT	IQ	Lehká	IQ–4.	200
Črtání symbolů †	IQ	Těžká	zvláštní	201
Cyklista	OB	Lehká	OB–4. Řízení (Motorka)–4.	201
Dělostřelba /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5.	201
Detekce lží	Vnímání	Těžká	Vnímání–6. Řeč těla–4. Psychologie–4.	202
Diagnóza /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. První pomoc–8. Lékař–4. Veterinář–5.	202
Diplomacie	IQ	Těžká	IQ–6. Politika–6.	203
Divná věda	IQ	Velmi těžká	—	203
Dýchací přístroj /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Ochraný oblek (Potápěčský)–2.	203
Ekonomika	IQ	Těžká	IQ–6. Správa peněz–3. Analýza trhu–5. Obchodník–6.	203
Elektrikář /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Inženýr (Elektrotechnik)–3.	203
Erotické umění	OB	Průměrná	OB–5. Akrobacie–5.	204
Exorcismus	Vůle	Těžká	Vůle–6. Náboženské obřady (jakékoli)–3. Rituální magie (jakákoli)–3. Teologie–3.	204
Expertní dovednost †	IQ	Těžká	—	204
Ezoterické léčení	Vnímání	Těžká	Vnímání–6	205
Falšování /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. Padělání–2.	205
Farmář /ÚT	IQ	Proměnná	IQ–5. Biologie–5. Zahradnictví–3.	206
Filosofie †	IQ	Těžká	IQ–6	206
Forenzní vědy /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. Kriminologie–4.	206
Fotografování /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Operátor elektroniky (Média)–5.	206
Foukačka	OB	Těžká	OB–6.	206
Fyzika /ÚT	IQ	Velmi těžká	IQ–6.	206
Fyziologie /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. Diagnóza–5. Lékař–5. Chirurgie–5.	207
Geografie /ÚT †	IQ	Těžká	IQ–6 a jiné.	207
Geologie /ÚT †	IQ	Těžká	IQ–6. Geografie (Fyzická)–4. Prospektor–5.	207
Gestikulace	IQ	Lehká	IQ–4.	207
Hackování počítačů /ÚT	IQ	Velmi těžká	—	207
Hazardní hry	IQ	Průměrná	IQ–5. Matematika (Statistika)–5.	208
Heraldika	IQ	Průměrná	IQ–5. Společenský takt (Šlechta)–3.	208
Herectví	IQ	Průměrná	IQ–5. Obelhávání–2. Veřejné projevy–2.	208
Historie †	IQ	Těžká	IQ–6.	208
Hry †	IQ	Lehká	IQ–4.	209

Název	Atribut	Obtížnost	Implicitní	Strana
Hudební nástroj †	IQ	Těžká	Zvláštní.	209
Hudební ovlivňování	IQ	Velmi těžká	Žádná.	209
Hypnóza	IQ	Těžká	Žádná.	210
Ilusionismus	OB	Těžká	Krádež–5.	210
Inženýr /ÚT †	IQ	Těžká	Zvláštní.	210
Jedy /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. Chemie–5. Lékárnictví(jakékoli)–3. Lékař–3.	211
Jezdecké kopí	OB	Průměrná	OB–5. Kopí–3.	211
Ježdění †	OB	Průměrná	OB–5. Nakládání se zvířaty (stejně)–3.	211
Jezení ohně	OB	Průměrná	Žádná.	212
Jízdní zvíře	OB	Průměrná	OB–5.	212
Judo	OB	Těžká	Žádná.	212
Kapsář	OB	Těžká	OB–6. Krádež–5. Ilusionismus–4.	212
Karate	OB	Těžká	Žádná.	213
Kartografie	IQ	Průměrná	IQ–5. Geografie(jakákoli)–2. Matematika(Geodézie)–2. Navigace(jakákoli)–4.	213
Kiai	ZD	Těžká	Žádná.	213
Klávesnice	OB	Lehká	OB–4. Jiné.	213
Klenotník /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. Kovář(Měď nebo Olovo a plech)–4.	213
Kovář /ÚT †	IQ	Těžká	IQ–5. Jiné.	214
Krádež	OB	Průměrná	OB–5. Kapsář–4. Ilusionismus–4.	214
Kradmost	OB	Průměrná	OB–5. IQ–5.	214
Kriminologie /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Psychologie–4.	214
Kryptografie /ÚT	IQ	Těžká	Matematika(Kryptologie)–6.	214
Krytí projektilů	OB	Těžká	Žádná.	215
Kuše	OB	Lehká	OB–4.	215
Laso	OB	Průměrná	Žádná.	215
Lehká chůze	OB	Těžká	Žádná.	215
Lékař /ÚT	IQ	Těžká	IQ–7. První pomoc–11. Veterinář–5.	215
Lékárnictví /ÚT †	IQ	Těžká	IQ–6. Jiné.	216
Létání	ZD	Průměrná	ZD–5.	216
Líčení /ÚT	IQ	Lehká	IQ–4. Převleky–2.	216
Lingvistika	IQ	Těžká	Žádná.	216
Literatura	IQ	Těžká	IQ–6. 216	216
Lod'ka /ÚT †	OB	Průměrná	OB–5. IQ–5.	216
Luk	OB	Průměrná	OB–5.	217
Lyžování	ZD	Těžká	ZD–6.	217
Maskování	IQ	Lehká	IQ–4. Přežití–2.	217
Matematika /ÚT †	IQ	Těžká	IQ–6. Jiné	217
Mechanik /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5. Inženýr(stejný). Strojník–5.	218
Meditace	Vůle	Těžká	Vůle–6. Autohypnóza–4.	218
Mentální síla	Vůle	Lehká	Žádná.	219
Mentální štít	Vůle	Průměrná	Vůle–5. Meditace–5.	219
Metalurgie /ÚT	Vůle	Těžká	Chemie–5. Klenotník–8. Kovář(jakýkoli)–8.	219
Meteorologie /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5.	219
Mimikry †	IQ	Těžká	IQ–6. Jiné.	220
Mistr luku	IQ	Velmi těžká	Žádná.	220
Mocný úder	Vůle	Těžká	Žádná.	220
Náboženské obřady †	IQ	Těžká	Rituální magie(stejná)–6. Teologie(stejná)–4.	220
Nakládání /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5.	221
Nakládání se zvířaty †	IQ	Průměrná	IQ–5.	221
Nalézání	Vnímání	Lehká	Vnímání–4.	221
Námořní velení /ÚT †	IQ	Těžká	IQ–6. Jiné.	221
Násilné vstupování	OB	Lehká	Žádná.	222
Následování	IQ	Průměrná	IQ–5. Pozorování–5. Kradmost–4.	222
Navigace /ÚT †	IQ	Průměrná	Různé.	222
Nebezpečné látky /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5.	223
Obchodník	IQ	Průměrná	IQ–5. Správa peněz–6. Analýza trhu–4.	223
Obelhávání	IQ	Průměrná	IQ–5. Herectví–2. Veřejné projevy–5.	224
Ochranný oblek /ÚT	OB	Průměrná	OB–5. Jiné.	224
Odezírání ze rtů	Vnímání	Průměrná	Vnímání–10.	224
Okultismus	IQ	Průměrná	IQ–5.	225
Omámení	Vůle	Těžká	Žádná.	225

Název	Atribut	Obtížnost	Implicitní	Strana
Oper. elektroniky /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5. Opravář elektroniky(stejný)–5. Inženýr(Elektronika)–5.	226
Oprav. elektroniky /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5. Operátor elektroniky(stejný)–3. Inženýr(Elektronika)–3.	227
Otvírání zámků /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5.	227
Ovládání dechu	ZD	Těžká	Žádná.	227
Ovládání počítačů /ÚT	IQ	Lehká	IQ–4.	228
Ovládání těla	ZD	Velmi těžká	Žádná.	228
Padělání /ÚT	IQ	Těžká	IQ–6. Falšování–2.	228
Paleontologie /ÚT †	IQ	Těžká	Biologie–4.	228
Palné zbraně /ÚT †	OB	Lehká	OB–4.	229
Paprskové zbraně /ÚT †	OB	Lehká	OB–4.	229
Parašutismus /ÚT	OB	Lehká	OB–4.	229
Pašování	IQ	Průměrná	IQ–5.	230
Pasti /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Otvírání zámků–3, ev. OB–5.	230
Pevný postoj	OB	Těžká	Žádná.	230
Pilotování /ÚT †	OB	Průměrná	IQ–6.	230
Pitky	ZD	Lehká	ZD–4.	231
Plášť	OB	Průměrná	OB–5. Sít'–4. Štít(jakýkoli)–4.	232
Plavání	ZD	Lehká	ZD–4.	232
Pochod	ZD	Průměrná	ZD–5.	232
Politika	IQ	Průměrná	IQ–5. Diplomacie–5.	232
Ponorka /ÚT †	OB	Průměrná	IQ–6.	232
Pozorování	Vnímání	Průměrná	Vnímání–5. Následování–5.	233
Prak	OB	Těžká	OB–6.	233
Právo †	IQ	Těžká	IQ–6.	233
P. pozorovatel /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Dělostřelba(jakákoli)–5.	234
Převleky /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5. Líčení–3.	234
Přežití †	Vnímání	Průměrná	Vnímání–5. Přírodověda(stejná planeta)–3.	234
Přežití ve městě	Vnímání	Průměrná	Vnímání–5.	235
Přírodověda †	IQ	Těžká	IQ–6. Biologie–3.	235
Prof. dovednost	OB/IQ	Těžká	Zvláštní.	235
Programování počítačů /ÚT	IQ	Těžká	Žádná.	236
Prohledávání	Vnímání	Průměrná	Vnímání–5. Kriminologie–5.	236
Propaganda /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Obchodník–5. Psychologie–4.	237
Prospektor /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Geologie(jakákoli)–4.	237
První pomoc /ÚT	IQ	Lehká	IQ–4. Veterinář–4. Lékař. Ezoterické léčení.	237
Psychologie	IQ	Těžká	IQ–6. Sociologie–4.	237
Řeč těla	Vnímání	Průměrná	Detekce lží–4. Psychologie–4.	237
Režírování †	IQ	Průměrná	IQ–5. Jiné.	238
Rituální magie †	IQ	Velmi těžká	Náboženské obřady (stejně)–6.	238
Řízení /ÚT †	OB	Průměrná	OB–5. IQ–5.	238
Rvačky	OB	Lehká	Žádná.	239
Rybaření	Vnímání	Lehká	Vnímání–4.	239
Rychlé čtení	IQ	Průměrná	Žádná.	239
Rychlé tasení †	OB	Lehká	Žádná.	239
Scénický boj	OB	Průměrná	Bojové divadlo či sport –2. Jakákoli dovednost určená k rádnému boji–3. Herectví–3.	240
Sex Appeal	ZD	Průměrná	ZD–3.	240
Sít'	OB	Těžká	Plášť–5.	240
Štít /ÚT	OB	Lehká	OB–4.	240
Skákání	OB	Lehká	Žádná.	241
Skladatel	IQ	Těžká	Hudební nástroj–2. Pro písň i Básnictví–2.	241
Skok letem	IQ	Těžká	Žádná.	241
Škrčení	OB	Lehká	OB–4.	241
Skryté vědění †	IQ	Průměrná	Žádná.	241
Snění	Vůle	Těžká	Vůle–6.	242
Sociologie	IQ	Těžká	IQ–6. Antropologie–3. Psychologie–4.	242
Sokolnictví	IQ	Průměrná	IQ–5. Nakládání se zvířaty (Létající dravci).	242
Spisování	IQ	Průměrná	IQ–5.	242
Šplhání	OB	Průměrná	OB–5.	243
Společenský takt †	IQ	Lehká	IQ–4. Jiné.	243
Sport	OB	Průměrná	OB–5. Jiné.	243
Správa domácnosti	IQ	Lehká	IQ–4.	244

Název	Atribut	Obtížnost	Implicitní	Strana
Správa peněz	IQ	Těžká	Účetnictví–4. Ekonomika–3. Obchodník–6.	244
Stav beztlíže	OB	Průměrná	OB–5. ZD–5.	244
Štít †	OB	Lehká	OB–4.	244
Stopování	Vnímání	Průměrná	Vnímání–5. Přírodověda–5.	244
Strategie †	IQ	Těžká	IQ–6. Analýza zpráv–6. Taktika–6.	245
Strojník /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Mechanik–5.	245
Sumo	OB	Průměrná	Žádná.	245
Tajemství tlaku	IQ	Velmi těžká	Žádná.	245
Taktika	IQ	Těžká	IQ–6. Strategie–6.	246
Tančení	OB	Průměrná	OB–5.	246
Taumatologie	IQ	Velmi těžká	IQ–7 nebo nic pro nemagické světy	246
Teologie †	IQ	Těžká	IQ–6. Náboženské obřady (stejně)–4.	247
Tesařství	IQ	Lehká	IQ–4.	247
Těžké zbraně /ÚT †	OB	Lehká	OB–4.	247
Tříštivý úder	IQ	Těžká	Žádná.	248
Účetnictví	IQ	Těžká	IQ–6. Správa peněz–4. Matematika(Statistika)–5. Obchodník–5.	248
Úder	OB	Těžká	Žádná.	248
Umělec †	IQ	Těžká	IQ–6.	248
Umění neviditelnosti	IQ	Velmi těžká	Žádná.	249
Umění vrhání	OB	Těžká	Žádná.	249
Únik z pout	OB	Těžká	OB–6.	250
Uschovávání	IQ	Průměrná	IQ–5. Ilusionismus–3.	250
Vaření	IQ	Průměrná	IQ–5. Správa domácnosti–3.	250
Vázání uzlů	OB	Lehká	OB–4. Šplhání–4. Člen posádky(Námořník)–4.	250
Velení	IQ	Průměrná	IQ–5.	251
Vemlouvání se	IQ	Průměrná	IQ–5. Obelhávání–5.	251
Veřejné projevy	IQ	Průměrná	IQ–5. Obelhávání–5. Herectví–2. Politika–5.	251
Věštění †	IQ	Průměrná	IQ–5. Vemlouvání se–3. Okultismus–3.	251
Veterinář /ÚT	IQ	Těžká	Nakládání se zvířaty(jakékoli)–6. Lékař–5. Chirurgie–5.	252
Vnitřní útok †	OB	Lehká	OB–4.	252
Voják /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5.	252
Vozka †	IQ	Průměrná	IQ–5. Nakládání se zvířaty(stejně)–4. Ježdění(stejně)–2.	253
Vrhací zbraň †	OB	Lehká	OB–4. Jiné	253
Vrhač oštěpů	OB	Průměrná	OB–5. Vrhací zbraň(Oštěp)–4.	253
Vrhač tekutiny /ÚT †	OB	Lehká	OB–4.	254
Vrhání	OB	Průměrná	OB–3. Bombardování–4.	254
Výbušniny /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5. Jiné.	254
Vymývání mozku /ÚT	IQ	Těžká	Zvláštní.	255
Vyslýchání	IQ	Průměrná	IQ–5. Zastrasování–3. Psychologie–4.	255
Vyučování	IQ	Průměrná	IQ–5.	256
Výzkum /ÚT	IQ	Průměrná	IQ–5. Spisování–3.	256
Zahradnictví	IQ	Lehká	IQ–4. Farmář–3.	256
Zájmová dovednost	IQ/OB	Lehká	IQ/OB–4.	256
Zápasení	OB	Průměrná	Žádná.	256
Zastrasování	Vůle	Průměrná	Vůle–5. Obelhávání–3.	257
Zbraň pro boj zblízka	OB	Všelijaká	Různé.	257
Zbrojářství /ÚT †	IQ	Průměrná	IQ–5. Inženýr(stejný)–4.	259
Žebrání	IQ	Lehká	IQ–4. Vemlouvání se–2. Veřejné projevy–3.	260
Zednictví	IQ	Lehká	IQ–4.	260
Znalec umění †	IQ	Průměrná	IQ–5. Jiné.	260
Znalost bylin	IQ	Velmi těžká	Žádná.	260
Znalost podsvětí	IQ	Průměrná	IQ–5.	261
Znalost oblasti †	IQ	Lehká	IQ–4. Geografie(Regionální)–3. Obě jen za určitých podmínek.	261
Zpěv	ZD	Lehká	ZD–4.	262
Zpracování kůže	OB	Lehká	OB–4.	262
Zvedání	ZD	Průměrná	Žádná.	262

Kapitola 11

Jednoduchý soubojový systém

V této kapitole se akorát shrnují nejdůležitější pravidla boje z druhé knihy. PJ, které zajímá boj s žetony či figurami na hexové mřížce, zvláštní bojové situace apod., by si měli nastudovat kapitoly 11 až 12 v knize 2.

11.1 Pořad bojových tahů

V jednom kole a zároveň jedné sekundě boje má každá postava jednu možnost jednat — tedy většinou. Poté, co všichni provedli akce svých tahů, skončilo kolo a nastává kolo další a s ním i další sekunda boje.

Časové měřítko jedné sekundy rozděluje bitku do ovladatelných kousků. PJ může samozřejmě nějaký bojový čas přeskočit, přispěje-li to k dramatičnosti nebo vykonává-li se nebojová akce, a jakmile zase přijdou ke slovu zbraně, začít opět počítat po jedné sekundě.

Pro větší herní přehlednost táhnou všichni bojující vždy po jednom v určitém pořádku. Tento pořádek se nastaví na začátku boje a během něj se už nemění. Hráči se prostě řadí podle základní rychlosti — nejdřív hraje hráč s nejvyšší základní Rychlostí, po něm hráč s druhou nejvyšší základní rychlostí a tak dál. Pokud má několik postav stejnou základní rychlost, seřadí se vzájemně mezi sebou podle OB, a pokud ještě stále někde přetrvává remíza, dojde k rozhozu pomocí kostek. Pokud takto remizují samé NP, může prostě PJ určit jejich pořadí.

11.2 Manévry

Manévr je bojová akce. Každý tah si musíš zvolit k vykonání jeden z následujících manévrů : Míření, Vše do útoku, Vše do obrany, Útok, Změna polohy, Soustředění, Nicnedělání, Ohodnocování, Klamný výpad, Pohyb, Pohyb a útok, Příprava a Vyčkávání. Tvoje volba určí, co můžeš provádět a nadiktuje ti možnosti pohybu a aktivních obran pro časový úsek mezi koncem tohoto tvého tahu a začátkem následujícího.

Některé manévry ti povolují provést *krok*. Krok je pohyb o jednu desetinu Pohybu zaokrouhlenou dolů, nejméně však o jeden metr; Pohyb 1 až 10 tedy dělá kroky o velikosti 1, Pohyb 11 až 20 kroky o velikosti 2 atd.

11.2.1 Míření

Zamíření střelné zbraně (či nějakého jiného, ne nutně zbraňového zařízení, třeba foťáku) zabere celé kolo. Nemůžeš mířit na něco, co nevidíš nebo nemůžeš detekovat.

Pokud za Mířením následuje Útok či Vše do útoku stejnou zbraní proti stejnému cíli, dostaneš bonus na zásah. Ke své dovednosti si můžeš přidat Přs zbraně. Pokud Míříš více než jednu sekundu, dostaneš za druhou a třetí po +1. Míření musí být nepřetržitě.

Během míření můžeš udělat krok. Jakákoli aktivní obrana tvoje míření zhatí a zruší všechny nastřádané bonusy. Jsi-li během míření zraněn, musíš uspět v hodu na Vůli, jinak se stane totéž — tvoje míření bude zmařeno.

11.2.2 Vše do útoku

Napadení nepřítele připravenými zbraněmi bez ohledu na vlastní bezpečnost. Pokud provádíš útok zblízka, musíš si zároveň vybrat jeden z těchto čtyř bonusů:

- Jeden útok s +4 na zásah.

- Dva útoky proti stejnému nepříteli ve stejném tahu. Tuto možnost lze zvolit pouze v případě, že máš dvě připravené zbraně či zbraň, která se po použití nemusí připravovat. Útoky zbraní v levé ruce mají běžné -4 .
- Proved' jeden klamný výpad (viz níže) a pak obyčejný útok, to vše proti stejnému nepříteli.
- Jeden útok. Pokud zasáhneš, dostaneš $+2$ poškození nebo $+1$ poškození za kostku, podle toho, co bude lepší. Tuto možnost nelze použít pro zbraně, jejichž účinek nezávisí na SL (třeba pro silové meče).

Během tohoto manévru se můžeš pohnout až o polovinu svého Pohybu, ale pouze vpřed. Dokud nenastane tvůj další tah, nemůžeš dělat žádné aktivní obrany. Pro útoky střelnými zbraněmi existují pouze dva bonusy:

- Jeden útok s $+1$ na zásah.
- Palebná podpora. Celé kolo chrlíš do prostoru střely z automatických zbraní. Tuto možnost můžeš využít pouze v případě, že má tvoje zbraň kadenci aspoň 5. Pro účinky viz článek o palebné podpoře {druhá kniha, ?}.

11.2.3 Vše do obrany

Musíš si zvolit jeden z následujících bonusů:

- Přidej si až do dalšího svého tahu $+2$ k nějaké z aktivních obran dle tvé volby.
- Použij proti stejnému útoku dvě *různé* aktivní obrany. Pokud se ti první hod nezdaří, můžeš na útok aplikovat ještě druhou, jinou aktivní obranu. Pokud kryješ nejdříve jednou rukou a neuspěješ, můžeš podruhé krýt druhou rukou — to se počítá také jako „jiná obrana“.

Pokud sis vylepšil Úhyb, můžeš se pohnout až o polovinu svého pohybu, jinak můžeš udělat pouze krok. Můžeš použít libovolnou aktivní obranu, a dostaneš k tomu ten bonus ze dvou výše, který si vybereš.

11.2.4 Útok

Použití nějaké zbraně proti protivníkovi. Zbraň, která se má použít, musí být připravena.

Pokud používáš zbraň pro boj zblízka či neozbrojený útok, musí se cíl nalézat v tvém dosahu, pokud střílíš, musí se cíl nalézat aspoň ve vyšším z dostřelů tvé zbraně.

Během útoku můžeš učinit krok. Pokud se chceš pohnout o více než o krok, musíš použít Vše do útoku či Pohyb a útok.

11.2.5 Změna polohy

Můžeš změnit svou polohu. Polohy těla jsou tyto : stání, sezení, klečení, plížení, ležení na zádech a na břiše. Všechny polohy kromě obyčejného stání snižují pohyblivost a tvoje hody na útoky a obrany; poskytují ale postihy i těm, kdo na tebe chtějí střílet.

Vstání zleže vyžaduje dva tyto manévry : prvním poklekneš či usedneš (nebo přejdeš do plížení) a druhým vstaneš. Klečíš-li, můžeš vstát místo *kroku* v nějakém jiném manévru.

11.2.6 Soustředění

Soustředíš se na jeden mentální úkol s nevelkou tělesnou komponentou (je povoleno ovládání strojů, gestikulace či mluvení). Může se jednat o sesílání magických kouzel, použití psionických schopností, provedení hodu na Smysly na zjištění neviditelného válečníka či nějakou jinou akci. Většina dovedností založených na IQ vyžaduje na svoje provedení v boji právě tento manévr. Jedná se o manévr na celé kolo.

Jsi-li během manévru nucen provést aktivní obranu či jsi-li sražen k zemi, zraněn či jinak, a to i bezprostředně před koncem, vyrušen, musíš si hodit na Vůli -3 . Neuspěješ-li, celé tvoje soustředění přijde vniveč a musíš začít znova od začátku.

11.2.7 Nicnedělání

Postava, která nedělá nic, se může pořád normálně bránit, není-li ovšem omráčena. Omráčené a překvapené postavy mohou provést pouze tento manévr. Omráčená postava se brání s -4 . Z omráčení se zotavuje hodem na IQ či ZD (v závislosti na typu omráčení) každé kolo; zdaří-li se takový hod, následující tah už může postava začít provozovat normální činnosti.

11.2.8 Ohodnocení

Studuješ nepřítele a snažíš se na další úder proti němu získat bonus. Musíš určit nějakého nepřítele, který je v dosahu tvé ruční zbraně rovnou či po manévru Pohyb a útok (viz níže).

Tento manévr ti poskytne $+1$ na všechny Útoky, Klamné výpady, Vše do útoku a Pohyby a útoky provedené v bezprostředně následujícím kole právě proti tomuto nepříteli. Před ranou můžeš tento manévr použít až třikrát; každé použití ti poskytne $+1$.

11.2.9 Klamný výpad

Napodobíš úder ruční zbraní. Toto lze učinit pouze v případě, že máš připravenou nějakou zbraň a v tvém dosahu je nějaký nepřítel. Tento manévra není útokem a neodpřipraví tvou zbraň.

Chceš-li provést klamný výpad, zvol si protivníka v dosahu a hoď Rychlý střet vašich dovedností Zbraní pro boj zblízka, dovedností neozbrojeného boje, Pláště, Štítu či atributu OB. Neuspěješ-li ve svém hodu, tvůj výpad se nezdaří, a totéž se stane, pokud sice uspěješ, ale tvůj protivník uspěje aspoň o tolik, co ty nebo ještě o víc. Uspěješ-li ve svém hodu a neuspěješ-li protivník, odečte se pro tvůj bezprostředně následující Útok, Vše do útoku či Pohyb a útok od všech jeho aktivních obran tolik, o kolik jsi uspěl. Pokud oba uspějete, a ty o víc, odečteš protivníkovi od obran rozdíl vašich úspěchů. Klamný výpad účinkuje jednu sekundu. Pokud použiješ ve Vše do útoku dvě rány, uplatní se však na každou z nich.

Během klamání můžeš provést krok a použít můžeš jakoukoli aktivní obranu. Spojenci ale z tvého klamání nevytěží nic.

11.2.10 Pohyb

Pohni se až o tolik metrů, kolik činí tvůj plný Pohyb. Při tom nemůžeš provést žádnou jinou akci. Většina manévru ti umožňuje provést během svého provádění aspoň krok; tento manévra použij pouze v případě, že vše, co chceš provádět, je pohyb.

Během pohybu se může postava normálně bránit.

11.2.11 Pohyb a útok

Pohni se tak, jak je popsáno výše u manévru Pohyb. Po pohybu můžeš vykonat jeden neozbrojený útok či útok připravenou zbraní. Tento útok se provede stejně jako u manévru Útok, ale dostaneš k hodu na něj opravu -2 či Vel zbraně (to, co je horší). Pokud provádíš útok zblízka, platí, že dostáváš -4 a tvoje účinná dovednost nesmí přesáhnout 9.

Během tohoto manévru se nemůžeš krýt zbraní.

11.2.12 Připravit

Tento manévra lze použít na

- zvednutí či taseání nějakého předmětu, připravení předmětu k použití, znovuzískání kontroly nad nevyváženou zbraní po úderu či upravení dosahu dlouhé zbraně,
- úplné akce fyzické, jiné než boj : otvírání a zavírání dveří a zámek apod.,
- zapnutí či vypnutí výhody, není-li zapnuta vždy a nevyžaduje-li k zapnutí manévra Útok či Soustředění.

Během připravování může bojující provést krok a může používat jakoukoli obranu.

11.2.13 Vyčkávat

Nedělat nic, dokud nenastane předem daná událost (třeba dokud se nějaký protivník nepohne do tvého dostřelu). Nastane-li událost, jdeš okamžitě na řadu a můžeš provést Útok, Vše do útoku, Klamný výpad či Připravit. Co má být provedeno, se určuje už při vyhlášení tohoto manévru. Tento manévra na okamžik naruší bojový pořad tahů, ale jakmile odehraješ svůj manévra, vrátí se vše opět tam, odkud jsi pořádek boje takto narušil.

Svoji akci a událost, která ji spouští, musíš určit už při vyhlášení manévru, nikoli však až při vykonávání přerušení.

11.3 Výstřely

„Výstřel“ je prostě jakýkoli útok na dálku. Výstřelem může být vržený kámen, výstřel z laserové pušky i magická ohnivá koule.

Vystřelit můžeš na cíl pouze v případě, že je v dostřelu tvé zbraně. Dostřely se u vrhaných předmětů určují od SL a u ostatních výstřelů jsou uvedeny u zbraně, výhody atd., která se používá. Většina útoků má dva dostřely : na vzdálenosti mezi nižším a vyšším dostřelem se poškození zbraně půlí. Dostřely jsou v metrech. Nemůžeš střet dále než na vyšší dostřel. Nemnohé zbraně mají i minimální dostřel, třeba proto, že vrhají projektily po strmé trajektorii.

Svou efektivní dovednost se střelnou zbraní získáš takto:

1. Vem úroveň své základní dovednosti s příslušnou střelnou zbraní,
2. Mířil-li jsi jedno kolo před výstřelem, připočti si Přs; mířil-li jsi dvě nebo tři kola, dostaneš +1 za druhé a tolikéž i za třetí kolo. Za další kola nedostaneš nic. Útok musí následovat ihned po posledním míření.,
3. Oprav podle ObrModif cíle
4. Oprav podle vzdálenosti a rychlosti cíle
5. Oprav podle okolností (určí PJ).

Vyjde ti účinná dovednost. Na zásah střelnou zbraní hážeš právě proti tomuto číslu. Uspěješ-li v tomto hodu, výstřel zasáhne, pokud cíl neuspěje v nějaké ze svých aktivních obran.

11.4 Útoky

Provedením Útoku, Vše do útoku či Pohybu a útoku na nějakého nepřítele se spouští sekvence hodů. První z nich se nazývá hod na útok, další hod na obranu a třetí hod na poškození.

Útočit můžeš pouze s připravenou zbraní (viz sekce o manévrech o stránku výš). Existují dva druhy útoků : útoky zblízka a výstřely. Cíl musí, aby byl platným, být v dosahu zbraně pro boj zblízka či aspoň ve vyšším z dostřelů střelné zbraně. Vyhodnocování obou typů útoků probíhá v zásadě stejně, a to jedním až třemi hody, podle potřeby:

- Nejdříve se odehraje hod na útok. Pokud uspěješ, je tvůj útok dost dobrý na to, aby nebránícího se nepřítele i zasáhl a postupuje se tedy k dalšímu hodu. Neuspěješ-li, sekvence zde končí.
- Tvůj protivník si hází na obranu. Pokud uspěje, dokázal uhnout nebo tvůj útok vykrýt a není zasažen. K třetímu z hodů se přistupuje pouze v případě, že protivník ve své obraně neuspěl.
- A nakonc se hází na poškození, které při zásahu způsobíš.

11.4.1 Hod na útok

Hod na útok je vlastně obyčejným hodem na úspěch (viz kapitolu 10 v knize 2). Zjisti nejdříve svou účinnou dovednost se zbraní a pak si hoď : pokud je tvůj hod nižší či roven tvé účinné dovednosti, je tvůj hod na útok úspěšný. Pak se postupuje k hodu na obranu tvého protivníka. V opačném případě jsi nezasáhl a proces házení rovnou skončí.

Nezávisle na tvé účinné dovednosti hod 3 a 4 vždy zasáhne a je zároveň útokem kritickým, pro účinnou dovednost 15 a víc je kritickým zásahem i 5 a pro účinnou dovednost 16 a větší je kritickým zásahem i 6. Padne-li ti trojka, na poškození se vůbec neháze — automaticky způsobíš nejvyšší možné poškození.

Padne-li ti kritický zásah, protivníkův hod na obranu se vynechává.

Hod 17 či 18 znamená vždy kritický neúspěch.

11.4.2 Hod na obranu

I pokud tvůj hod na útok uspěje, nemáš ještě zajištěno, že tvůj úder nepřítele zasáhne (tedy pokud se ti nepovedl kritický zásah — v tom případě se tento hod přeskakuje). To, že uspěješ v hodu na útok, znamená akorát, že tvůj útok je dost dobrý na to, aby zasáhl nebránícího se protivníka; doopravdy ho zasáhneš až v případě, že tento protivník neuspěje ve svém hodu na obranu.

Většina bytostí má k dispozici tři možnosti odklonění útoku : Úhyb, Kryt štítem a Kryt zbraní. Úrovně těchto aktivních obran by měly být spočítány již při tvorbě postavy a zapsány v osobním deníku postavy.

Pokud nepřítel učiní zdařilý útok, vyber si proti němu nějakou platnou aktivní obranu (v závislosti na tom, který manévr jsi použil a jaké aktivní obrany povoluje) a hoď si proti tomuto útoku na obranu. Pokud jsi ohlásil manévr Vše do obrany, můžeš proti jednomu útoku použít, zklame-li jedna obrana, ještě obranu číslo dvě, jiného druhu.

Pokud postava o nepříteli neví a útok neočekává, žádnou aktivní obranu nedostane, stejně jako se nemohou bránit znehybnělí, bezvědomí či jinak vyřazení bojující.

Hody na aktivní obranu

Obránce si hází proti úrovni zvolené aktivní obrany 3k. Pokud mu padne méně či stejně, než je úroveň té aktivní obrany, proti které hází, obrátil se a není zasažen; jinak ho rána trefila a hází se na poškození.

Hod 3 a 4 znamená vždy úspěšný kryt, a to i v případě, že účinná hodnota aktivní obrany byla 1 nebo 2. Hod 17 a 18 znamená oproti tomu pokaždé neúspěch.

Úhyb

Úhyb je aktivní pokus o uniknutí z předpokládané dráhy cizího útoku. Proti palným zbraním je to zároveň jediná platná obrana. Hodnota tvého Úhybu se rovná tvé základní Rychlosti + 3, zaokrouhleno dolů (a vynásobeno nějakým koeficientem za naložení {18}).

Uhnout můžeš jakémukoli útoku kromě takového, o kterém nevíš.

Pokud je do tebe střeleno zbraní velké kadence a zaznamenáš-li vícero zásahů, úspěšný úhyb odebere jeden zásah jako základ a pak ještě tolik zásahů, o kolik jsi v hodu na obranu uspěl. Kritický úspěch znamená, že jsi automaticky uhnul všem ranám, které tě měly z toho útoku zasáhnout.

Kryt štítem

Kryt štítem vyžaduje připravený štít či plášť. Hodnota tvého Krytu štítem je rovna 3 + polovině tvé dovednosti se Štítem či Pláštěm, zaokrouhleno dolů.

Krýt štítem lze jakýkoli útok zbraní poháněnou svaly, ať už to byl útok zblízka či výstřel. Tímto způsobem nelze krýt koule vystřelené z palných zbraní ani paprskové zbraně... z těch létají projektily příliš rychle na to, aby se daly takovým způsobem zastavit.

Krýt štítem můžeš pouze jednou za kolo.

Kryt zbraní

Krýt můžeš pouze v případě, že máš připravenou zbraň (nebo prázdnou ruku, pokud bojuješ neozbrojen).

Ke krytí se dá použít většina zbraní pro boj zblízka; avšak některé zbraně, zvláště dřevcové, se ke krytu nedají použít, pokud už jsi je to kolo nějak používal. (Pokud máš ovšem zbraň i v druhé ruce, můžeš krýt stále s ní.) Některé dlouhé a dobře vyvážené zbraně (třeba hůl) dávají +1 či +2 na kryt zbraní, protože jejich délka dobře umožňuje udržování protivníka v patřičných mezích.

Tvůj Kryt danou zbraní je 3 + polovina tvé dovednosti s danou zbraní, zaokrouhleno dolů.

Krýt nelze nic jiného než údery zbraní pro boj zblízka či vrhací zbraně (pokud nemáš zvláštní, k tomu určené dovednosti).

Výjimka : Pokud do tebe protivník střílí ze střelné zbraně, ale je na dosah tvé zbraně pro boj zblízka, můžeš jeho útok krýt. Pokud uspěješ, nevykryješ sice projektily, ale odstrčíš jeho zbraň tak, aby mířila mimo tebe, čímž způsobíš, že vystřelí do prázdna.

Vrhací zbraně lze krýt, ale připočítává se k tomu −1. Pro malé vrhací zbraně, třeba nože, hvězdice a vůbec jiné, které váží méně než půl kila, se mění na −2.

Pokud úspěšně vykryješ neozbrojený útok (kousnutí, úder atd.) zbraní pro boj zblízka, tvoje zbraň porouchá nepříteli končetinu, kterou k útoku použil. Proti tomu nedostane žádnou obranu! Haž přitom normálně na poškození.

11.5 Poškození

Pokud se tvůj hod na útok zdařil a cílí se nepovedlo se ubránit, můžeš proti němu házet na poškození. Tak se zjistí, jak úspěšná vlastně tvoje rána byla.

Poškození se určuje vlastnostmi tvé zbraně, a u zbraní poháněných silou svalů i tvou SL. Zápis poškození je ve formátu **Xk+Y**, což znamená, že se hodí X šestistěnkami, čísla na nich padlá se sečtou a přičte se k tomu Y. Hod' tedy podle tohoto formátu a odečti OPŠ cíle v místě zásahu.

Pokud je rozdíl nulový nebo záporný, znamená to, že tvůj útok nebyl dost silný na to, aby prorazil nepřátelskou zbroj — buď byla jeho síla pohlcena, nebo se odrazil. Pokud je však výsledek kladný, povedlo se ti prorazit a k němu se aplikují činitele za typ poškození : násobení třemi polovinami za sečný útok, dvojnásobení za prorážecí útok. Existují i jiné typy poškození, které mají další vlastnosti.

11.5.1 Obecné poškození

Celkové zranění se odečítá od tvých životů. V boji zpravidla zůstáváš tak dlouho, dokud máš kladný počet životů; s jejich klesajícím počtem se na tebe valí jeden po druhém různé nepříjemné stavy. Z nich nejdůležitější jsou tyto:

- Máš-li méně než třetinu svých Žt, tvoje rány tě vážně omezují. Tvůj Pohyb a Úhyb se sníží na polovinu (zaokrouhli nahoru).
- Máš-li 0 či méně Žt, držíš se při vědomí pouhou silou své vůle a přívalem adrenalinu (nebo, jsi-li stroj, už jentak držíš pohromadě). Každé kolo si musíš házet proti ZD, a jakmile neuspěješ, upadneš do mdlob.
- Jakmile se počet tvých životů sníží na −Žt (máš-li třeba maximální počet životů 10, na −10), blížíš se smrti. Ihned musíš uspět v hodu na ZD, nebo zemřít. Tento hod se opakuje pokaždé, když se prohloubíš o další násobek Žt do mínusu (tedy na mínus dvojnásobku Žt, mínus trojnásobku Žt atd.); teprve na mínus pětinasobku tvých životů se odebereš k Pánu a už ti není pomoci.

Náhlá ztráta většího množství životů může mít navíc tyto účinky:

zásadní rána Zásadní ranou je jakékoli jedno zranění, které ti způsobilo ztrátu více než poloviny Žt. Pokud jsi takto zasažen do trupu, musíš si hodit na ZD. Neúspěch znamená, že jsi vyrazen či omráčen, neúspěch o 5 a víc znamená okamžitou ztrátu vědomí.

šok Jakékoli zranění, které ti způsobí ztrátu na životech, způsobí také „šok“. Šok je v podstatě postih k OB, IQ a všem dovednostem, které na těchto závisí, ovšem pouze na bezprostředně následující kolo. Oprava činí −1 za každý ztracený život; máš-li více než 20 životů, snižuje se na −1 za každou desetinu Žt, kterou ztratíš, zaokrouhleno dolů. Šok nikdy nepřesáhne −4, nezávisle na tom, jak moc jsi byl vlastně zraněn.

omráčení Jsi-li omráčen, máš −4 k aktivním obranám a ve svém dalším kole nemůžeš dělat nic jiného než Nicnedělání. Na konci toho kola se můžeš pokusit o hod na ZD. Pokud neuspěješ, jsi stále omráčen a musíš další kolo nedělat nic, atd., dokud se ti nepovede uspět.

11.6 Zotavování

Pravidla o poškození uvedená výše mohou sice znít dost tvrdě, ale nezoufej si... může se ti dělat nejen hůř, ale i líp!

11.6.1 Zotavení z bezvědomí

PJ rozhodne, jestli jsi doopravdy v bezvědomí, nebo jenom docela vyrazen svou bolestí a zraněními; ať už je tomu ale jakkoli, stejně nemůžeš dělat nic. Jsi-li doopravdy bezvědomý, řídíš se následujícími pravidly:

- Pokud máš více než 0 životů, automaticky se probudíš do čtvrt hodiny.
- Pokud máš méně než 1, ale více než mínus Žt, můžeš každou hodinu házet na ZD. Jakmile uspěješ, probereš se a můžeš normálně jednat. Pokud mezitím neutříš nové zranění, nemusíš házet jednou za sekundu na opětovné omdlení. Tvůj Pohyb a Úhyb jsou ale pořád jen poloviční (tedy jsi-li na méně než třetině Žt, což bude valně pravděpodobné).
- Pokud máš mínus Žt nebo méně, jsi na tom hodně zle. Na probrání si hodíš pouze jednou, a to po dvanácti hodinách. Uspěješ-li, probereš se a můžeš jednat normálním způsobem, jinak ovšem zůstaneš v mdlobách a budeš vyžadovat lékařské ošetření. Dokud jej neobdržíš, budeš si co 12 hodin házet na ZD, a jakmile se ti tento hod jednou nezdaří, zemřeš.

11.6.2 Přirozené zotavení

Ztracené životy se dají také obnovit odpočinkem, pokud ovšem není poškození takového druhu, že se přirozeně vůbec neléčí (viz Nemoc {druhá kniha, ?}). Na konci každého dne odpočinku v dostatku proviantu si můžeš hodit na ZD, a pokud uspěješ, obnoví se ti jeden život. PJ může přirozeně k hodu připočítat nějaké opravy za mizerné nebo naopak velmi dobré podmínky.

11.7 Únava

Únava reprezentuje ztracenou energii. Čím více jsi unaven, tím méně BÚ máš, stejně jako platí, že čím více jsi zraněn, tím méně Žt máš.

11.7.1 Ztrácení BÚ

Níže jsou shrnuty účinky nízkého či záporného počtu BÚ. Všechny tyto efekty se sčítají.

- Máš-li méně než třetinu svých BÚ, jsi hrozně unaven. Tvůj Pohyb, Úhyb a SL se sníží na polovinu (zaokrouhlit nahoru). Tímto se nezmění žádné veličiny na SL založené.
- Na 0 BÚ a níž už balancuješ na pokraji zhroutení. Pokud ještě získáš nějakou další únavu, každý BÚ ti způsobí i jedno poškození. Výkon čehokoli složitějšího než mluvení či odpočinku vyžaduje hod na Vůli; v boji si musíš házet před každým manévrem, a pokud neuspěješ, nemůžeš dělat nic než Nic. Pořád můžeš sesílat za BÚ kouzla a pokud se topíš, můžeš ještě bojovat o život, ale za běžného jednoho poškození za každý ztracený BÚ. Jakmile dojde k neúspěchu, sesuješ se k zemi a tam zůstaneš v slastném nicnedělání až do okamžiku, dokud se tvoje BÚ nepřehoupnou opět do kladných čísel.
- Na mínus BÚ padneš v bezvědomí k zemi a tam zůstaneš ležet, dokud se tvoje BÚ nevyplavou nad nulu. V mdlobách se ti BÚ obnovují stejným tempem, jako bys odpočíval. Tvoje BÚ nikdy neklesne pod tuto úroveň; v případě, že máš ztratit další BÚ, ztratíš místo toho život.

11.7.2 Zotavení z únavy

Běžně ztracené BÚ můžeš získat zpět prostě klidným odpočinkem. Čtení knih, mluvení a přemýšlení se za takový odpočinek počítá, popocházení dokolečka nebo něco namáhavějšího už ale ne. Ztracené BÚ se ti vrací rychlostí 1 BÚ za 10 minut odpočinku. PJ ti může povolit obnovu dalšího BÚ, pokud během odpočinku požiješ nějaké přijatelné jídlo.

Určité drogy, magické lektvary apod. ti mohou ovšem obnovovat BÚ rychleji, stejně jako to dokážou i kouzla jako Propůjč energii.

Ctihodný poutníce, jenž jsi zdolal cestu tak obtížnou, stojíš nyní v třech pětínách výše monumentu. Zajisté žebřík vachrlatý nejednou zahrozil, zajisté špruše zpráchnivělé nejednou bezmála pod tebou praskly; nyní však stojíš výš než v polovině, a shlížíš dolů.

Věz však, že ještě dvě pětiny pouti zdolati musíš, a to zatím bez žebříku, jenžto musí nejdřív vyroben býti a pak složitým způsobem vstavován nahoru konce žebříku stávajícího. Na tento žebř musíš vyčkat. Čekej ještě několik měsíců, a dostoupíš až nejskvělejší výše špice monumentu skvělého.

Ovšem i tato cesta tebou vykonaná zasluhuje si úcty, neboť jen nemnohému nezavinily pád nástrahy žebříku nepřliš kvalitního či jeho neméně slabé vůle. Doufej, a jest to i mým přáním, že na konci cesty zříš poznání, které ti bude k mnohému užitečné a k výtečné zábavě ti poslouží.

Tyto řádky psány jsou u dokončení knihy prvé, dne dvacátého prvního měsíce prosince léta od narození Páně dvoutisícího jedenáctého, čtvrtku hodiny před západem slunce toho dne.

I zkorigována stylisticky i formátově kniha jest dne dvacátého měsíce března, léta od narození Páně dvoutisícího dvanáctého, dvě a půl hodiny před západem slunce toho dne.

Bud' zdrav.