

VOID

SCI-Fantasy



Výcvikový tábor

VOID



SCI-Fantasy

Ukázková verze

Výcvikový tábor

vytvořil Gediman

© 2013 - 2014

Verze 1.2

(odpovídá verzi 1.5
Základní knihy)

www.gediman.cz



Void: Sci-Fantasy, jejímž autorem
je Gediman, podléhá licenci
Creative Commons Uveďte
autora-Neužívejte dílo
komerčně-Nezasahujte do díla
3.0 Česko

| | |
|---|-----------|
| 1. POSTAVA | 4 |
| 1.1 Atributy | 4 |
| 1.2 Další hodnoty | 4 |
| 1.3 Člověk Šedých říší | 5 |
| 1.4 Zásasník | 6 |
| 1.5 Střelec | 7 |
| 2. OBECNÁ PRAVIDLA | 8 |
| 2.1 Putování..... | 9 |
| 2.2 Pohyb..... | 10 |
| 2.3 Další činnosti..... | 11 |
| 3. PRAVIDLA PRO BOJ | 13 |
| 3.1 Boj zblízka..... | 14 |
| 3.2 Boj zblízka, dodatečné efekty | 15 |
| 3.3 Střelba..... | 17 |
| 3.4 Střelba, dodatečné efekty | 18 |
| 3.5 Vrhání..... | 20 |
| 3.6 Vrhání, dodatečné efekty..... | 21 |
| 3.7 Speciální akce | 23 |
| 3.8 Bojové modifikátory | 25 |
| 4. EFEKTY | 26 |
| 5. MISE | 28 |
| 6. TERÉN | 29 |
| 7. PROTIVNÍCI | 30 |

Úvod

Vítejte ve výcvikovém táboře BC110 na planetě Wolteko Tercius.

Tábor patří Woltecké vojenské gildě Šedých říší lidí, mocné žoldnéřské společnosti, která v něm cvičí své nové řadové vojáky – zaměřené na střelbu nebo na boj zblízka. Rekruti jsou dobrovolníci původem převážně ze sousedních planet.

Jakmile rekruti projdou základním výcvikem, jsou rozděleni do malých skupin a vysláni do divočiny splnit zadaný úkol. Mohou si s sebou vzít výzbroj a výstroj jakou chtějí, ale výběr je poměrně malý a finančně omezený.

Wolteko Tercius je mírná planeta vojenského zaměření (TemMil+). Vrcholovým predátorem je chiméra, ale žije tu i hojně množství neblaze proslulých wolteckých vlků. Planeta je obydlená jen řídce, avšak místní lidé jsou drsní a krutí jedinci, kteří se sdružují do mnoha loupeživých polovojenských skupin. Tito bandité jsou perfektním protivníkem pro ostrá bojová cvičení.

1. POSTAVA

1.1 Atributy

Atributy udávají, jak je postava dobrá v určitých typech činností a situací. Minimální hodnota atributů je 1, maximální 19.

Close Combat (CC) – určuje, jak je postava dobrá v zápase, ať už se zbraní nebo holýma rukama.

Range Combat (RC) – určuje, jak je postava dobrá ve střelbě, nebo také vrhání.

Perception (P) – určuje všímavost, postřeh, využívá se např. při hledání.

Intelligence (I) – určuje, jak dobře postava umí provádět různé logické úkony.

Will (W) – určuje sílu vůle, tedy schopnost odolávat strachu, stresu a podobně.

Charisma (CH) – určuje sílu osobnosti, hodí se při vyjednávání.

Agility (A) – určuje obratnost, mrštnost, rychlost a podobně.

Durability (D) – určuje přirozenou odolnost organismu proti jedům, nemocem, únavě a podobně.

Strength (S) – určuje fyzickou sílu, využívá se např. při vyrážení dveří.

1.2 Další hodnoty

Toto jsou další hodnoty, které jsou pro postavu důležité.

Armor (AR)

Speciální hodnota, kterou přidávají brnění a některé další ochranné prostředky. Její maximální hodnota je 19.

Health Points (HP)

Určuje zdraví, vypočítá se sečtením Strength a Durability a vynásobením příslušným koeficientem (v této ukázkové verzi je však už pevně daná). Pokud klesnou na 0, postava je mrtvá.

Sanity Points (SP)

Určuje duchovní vyrovnanost, vypočítá se sečtením Will a Intelligence a vynásobením příslušným koeficientem (v této ukázkové verzi je však už pevně daná). Pokud klesnou na 0, postava zešílela.

Co je potřeba?

Ke hře potřebujete jen jednu dvacetistěnnou kostku (v pravidlech označována jako k20); každý hráč by měl mít tužku, gumu, papír na poznámky a nejlépe také vytištěný Deník postavy (uvedený na konci Základní knihy). Gamemaster může v rámci svých příprav nakreslit mapu oblasti, ve které se děj bude odehrávat. To výrazně pomůže ujasnit si, kde se co nachází a podpoří to i strategicko-taktický prvek hry.

1.3 Člověk Šedých říší

| CC | RC | P | I | W | CH | A | D | S | HP | SP |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 10 | 40 | 40 |

Velikost: 2

Žoldněř si může za peníze nakoupit libovolné množství povoleného vybavení a zbraní. Do mise však nemůže nést všechno. Každá postava má silně omezenou nosnost, takže si hráč musí dobře rozmyslet, jaké zbraně a vybavení vzít, jaké předměty budou na danou misi nejlepší. Hráči by se měli domluvit mezi sebou, jaká postava vezme jaké vybavení, aby nedošlo k situaci, že několik postav má zbytečně totéž, zatímco potřebné předměty v týmu chybí. Během mise samotné už nelze žádné vybavení získat a postavy si ho ani nemohou mezi sebou vyměnit.

Postava může nést maximálně:

- 2 jednoruční zbraně (ať už chladné nebo střelné)
- 1 obouruční zbraň (ať už chladnou nebo střelnou)
- 1 sadu granátů, min nebo náloží, nebo chladných vrhacích zbraní
- 1 brnění
- 1 přilbu
- 10 předmětů speciálního vybavení (z toho ale jen 1 zářový předmět)
- Střelec 1 těžkou střelnou zbraň
- Zápasník 1 dřevcovou chladnou zbraň

Střední vesta (brnění)

Cena: 30

Vesta z neprůstřelných vláken, plus chrániče holení a předloktí. Přidává + 6 k Armor. Ubírá – 4 od Agility.

Střední brnění (brnění)

Cena: 60

Brnění z lehkých slitin. Chrání trup, holeně a předloktí. Přidává + 12 k Armor. Ubírá – 7 od Agility.

Střední přilba, s hledím (přilba)

Cena: 10

Chrání hlavu a obličej, ačkoliv oči mohou být stále zasaženy, protože hledí není zcela uzavřeno. Přidává + 2 k Armor. Ubírá – 1 od Perception.

Finance:

Startovní počet peněz před první misí by měl být stejný pro všechny členy týmu. Po skončení mise si mohou získanou odměnu přerozdělit podle uvážení.

Pokud hrajete čistě podle této ukázkové verze, každé postavě by mělo do začátku stačit 2000 peněz.

Brnění lze během mise svléknout a znovu obléci později. Brnění však nelze svléknout ani obléknout během boje. **Přilbu** lze během mise odložit a znovu nasadit později. Odložit ji je možné i během boje, jako jednu akci. Přilbu si již však nelze během boje znovu nasadit, pouze po jeho skončení. Svlečené brnění či odložená přilba stále zůstávají v inventáři postavy – nejsou zanechány na místě.

1.4 Zápasník

Zápasník jako jediný může používat dřevcové chladné zbraně.

Dvě zbraně

Zápasník může používat dvě jednoruční chladné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na Close Combat a oba útoky jsou úspěšné. Pokud mu padne Štěstí, pak oba útoky způsobí automatické zranění. Pokud mu ale padne Smůla, obě zbraně jsou rozbité.

Rozmáchnutí (AKCE)

Zápasník se může rozmáchnout chladnou zbraní a najednou tak zasáhnout mnohem více cílů. Díky tomu může efektivněji bojovat s přesilou. Hodí si proti Close Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, zasáhl všechny protivníky, kteří jsou s ním v boji zblízka a kteří se nachází v rozsahu máchnutí (oblouk o úhlu 180 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobil automatické zranění všem zasaženým. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Poznámka: každý protivník si samozřejmě může hodit na Úhyb nebo Vykrytí. Rozmáchnutí se nejlépe provádí sečnými zbraněmi, tehdy má Zápasník Close Combat snížené pouze o 2. Rozmáchnutí nelze provádět bodnými zbraněmi a nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

Zteč (AKCE)

Zápasník může provést zteč, neboli útok s rozběhem. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Zápasník přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří chladnou zbraní. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Zápasník pohnul. Zteč lze provést jen když Zápasník útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální. Zteč nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

Malý štít (speciální vybavení)

Cena: 100

Malý štít je lehký a snadno se s ním pohybuje. Zápasník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Zápasník v ruce, získává bonus + 5 k Armor, ovšem ztrácí – 2 od Agility. Hodem proti Close Combat může ale vykryt i střelné útoky či exploze.

Zápasnická souprava na údržbu zbraní (speciální vybavení)

Cena: 50

Tato souprava obsahuje nejrůznější nástroje na údržbu a opravu chladných zbraní. Zápasník díky ní může opravit svoji zničenou chladnou zbraň – v boji to zabírá jednu akci. Musí při tom úspěšně hodit proti svému Intelligence. Pokud uspěje, zbraň je opět použitelná. Pokud mu padne Smůla, zbraň je nenávratně zničena.

Zápasník je specialista na boj zblízka, často využívá atribut Close Combat. Jako jediný může používat dřevcové chladné zbraně, což jsou jedny z nejmocnějších zbraní ve hře. Mezi jeho základní schopnosti patří Dvě zbraně, Rozmáchnutí a Zteč. Dvě zbraně mu dovolují používat dvě jednoruční chladné zbraně najednou. Rozmáchnutí je dobrá schopnost, pokud chcete rychle zničit velké množství nepřátel v dosahu, ovšem může být provedena jen určitými zbraněmi. Díky Zteči se dokáže Zápasník pohnout a zaútočit během jedné akce, navíc se silným bonusem.

1.5 Střelec

Střelec jako jediný může používat těžké střelné zbraně.

Dvě zbraně

Střelec může používat dvě jednoruční střelné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na Range Combat a oba útoky jsou úspěšné. Pokud mu padne Štěstí, pak oba útoky způsobí automatické zranění. Pokud mu ale padne Smůla, obě zbraně jsou rozbité.

Čistící palba (AKCE)

Střelec může provést čistící palbu, jejímž účelem je zbavit cílovou oblast od všech protivníků. Díky tomu může efektivněji bojovat s přesilou. Hodí si proti Range Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, zasáhl všechny protivníky v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobil automatické zranění všem zasaženým. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Čistící palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Střelec Range Combat snížené pouze o 2. Čistící palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi a nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

Krycí palba (AKCE)

Střelec může provést krycí palbu, jejímž účelem není protivníky zasáhnout, ale donutit je zalehnout k zemi a neprovádět žádné protiakce. Musí si hodit proti svému Range Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, všichni protivníci v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů) si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspějí, příští akci musí využít k zalehnutí (viz str. 22). Pokud mu padne Štěstí, pak protivníci musí použít akci k zalehnutí automaticky. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Krycí palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Střelec Range Combat snížené pouze o 2. Krycí palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi.

Ostřelovačská trojnožka (speciální vybavení)

Cena: 100

Speciální trojnožka pro usazení pušky. Dovoluje přesně a citlivě nastavit náměr a odměr. Lze připevnit k jakékoliv pušce. Pokud postava tuto pušku fixuje, získává bonus + 4 k RC, namísto + 2 k RC.

Střelecká souprava na údržbu zbraní (speciální vybavení)

Cena: 50

Tato souprava obsahuje nejrůznější nástroje na údržbu a opravu střelných zbraní. Střelec díky ní může opravit svoji zničenou střelnou zbraň – v boji to zabírá jednu akci. Musí při tom úspěšně hodit proti svému Intelligence. Pokud uspěje, zbraň je opět použitelná. Pokud mu padne Smůla, zbraň je nenávratně zničena.

Střelec je specialista na střelbu, často využívá atribut Range Combat. Jako jediný může používat těžké střelné zbraně, které jsou nejsilnější ze všech střelných a svým dostřelem snadno pokryjí celé bojiště. Mezi jeho základní schopnosti patří Dvě zbraně, Čistící palba a Krycí palba. Dvě zbraně mu dovolují používat dvě jednoruční střelné zbraně najednou. Čistící palba je dobrá schopnost, pokud chcete rychle zničit velké množství nepřátel v dosahu, ovšem může být provedena jen určitými zbraněmi. Krycí palba zase dokáže nepřátele zahnat do úkrytů a nedovolit jim nic dělat.

2. OBECNÁ PRAVIDLA

Podhazování:

Převážná většina vyhodnocování situací je založena na podhazování určitého čísla, například atributu. Podhazování funguje jednoduše tak, že hráč se k20 kostkou snaží hodit stejně nebo méně, kolik je dané číslo. Pokud uspěje, činnost je úspěšná. Pokud neuspěje, tak není. U všech těchto hodů platí pravidlo, že hráč nejprve nahlásí, co se snaží udělat a teprve potom hodem kostkou zjistí, zdali uspěl nebo ne.

Štěstí a Smůla:

Pokud při hodu na k20 padne 1, znamená to Štěstí. Pokud padne 20, je to Smůla. Štěstí a Smůla se používají jen u situací, kde je to vysloveně řečeno.

Kontrolní hod:

Někdy je činnost velmi jednoduchá – nepodhazuje se atribut. Přesto se ale hodí k20, aby se zjistilo, zdali nepadlo Štěstí nebo Smůla. Kontrolní hod není ovlivňován žádnými postihy ani bonusy.

Opravný a Kazící hod:

Některé schopnosti či vybavení dovoluje hráči provést Opravný hod. Pokud se první hod nepovedl, může hráč provést druhý hod. Tento druhý hod je už platný. Některé schopnosti či vybavení naopak nutí hráče provést Kazící hod. Pokud se první hod povedl, musí hráč provést druhý hod. Tento druhý hod je už platný.

Zaokrouhlování:

Některé efekty snižují atributy či výsledky na poloviny, desetiny a podobně. Ve všech případech platí, že se zaokrouhluje na celá čísla nahoru.

Velikosti:

Bytosti a dopravní prostředky u sebe mají určenou velikost. Není to velikost v metrech, ale jen orientační hodnota určená k porovnání velikosti s ostatními objekty. Velikost objektů do velikosti 10 se počítá řádově na metry.

Velikost 0: velmi malé (např. pes)

Velikost 1: menší než člověk (např. Trpaslík)

Velikost 2: velký jako člověk

Velikost 3: větší než člověk (např. Ork)

Velikost 4: výrazně větší než člověk (např. kůň)

Velikost 5: velký jako přízemní budova (např. Troll)

Velikost 6: o něco větší, než přízemní budova

Velikost 7: velký jako patrová budova (např. Zlobr)

Velikost 8: o něco větší, než patrová budova

Velikost 9: velký jako dvoupatrová budova (např. Obr)

Velikost 10: o něco větší, než dvoupatrová budova

2.1 Putování

Putování zahrnuje klidné cestování na dlouhé vzdálenosti, nikoliv taktické přesuny v bitvě. Těmi se zabývají pravidla pro boj. Putování má tři verze (uvedené rychlosti jsou pro pěší chůzi):

Rychlé: žoldnéři urazí 10 kilometrů za hodinu. Nejsou však připraveni na případný nepřátelský útok, který je po cestě může čekat (Překvapivý útok: - 5 od iniciativy). Navíc se mohou unavit. Za každou načatou hodinu rychlé cesty si každý žoldněř hodí proti Durability. Pokud neuspěje, unaví se o jeden stupeň, což je postih - 1 na RC, CC, Agility, Strength, Intelligence, Will, Perception a Charisma a také postih - 1 na iniciativu.

Standardní: žoldnéři urazí 5 kilometrů za hodinu. Nepřináší to žádné výhody ani postihy.

Pomalé: žoldnéři urazí 1 kilometr za hodinu. Jsou však připraveni na případný nepřátelský útok, který je po cestě může čekat (Očekávaný útok: + 5 k iniciativě). Navíc mohou prohledat okolní terén. V každém kilometru cesty, kterou projdou pomalu, si každý žoldněř může stanovit typ objektů, na který soustředí své hledání, a hodit si proti Perception. Pokud uspěje, našel všechny případné objekty toho typu ve svém pátracím dosahu (další informace viz str. 10).

Postavy:

Nejen hráčské postavy (žoldnéři), ale i všechny NPC postavy putují výše vyznačenou rychlostí.

Zvířata:

Každé zvíře má u sebe uvedenu Cestovní rychlost. To je rychlost standardního putování. Rychlé putování je pak dvojnásobek této hodnoty a pomalé polovina. Zvířata si také hází na únavu.

2.2 Pohyb

Pád z výšky:

Pokud postava padá z výšky, může se zranit, nebo i zabít. Nezáleží na její síle, odolnosti ani pancéřování. Pád způsobuje automatické zranění s Damage 10 za každý metr nad velikost postavy. Např. bytost velikosti 2 padá ze dvou metrů, nic se jí nestane. Tatáž bytost padá ze tří metrů, ztratí 10 HP.

Vylézání a slézání (AKCE)

Pokud postava vylézá nahoru nebo slézá dolů, musí si házet proti Strength. Každý úspěch znamená, že vylezla resp. slezla o tolik metrů, kolik je její velikost. Pokud neuspěje, nepodařilo se jí pohnout. Pokud padne Smůla, tak spadla z výšky, ve které se zrovna nachází.

V boji zabírá jedno vylezení resp. slezení jednu akci.

Slaňování (AKCE)

Pokud postava slézá po laně, může se po něm rychle svézt. Hází si proti Strength. Každý úspěch znamená, že se slanila o tolik metrů, kolik je její velikost vynásobená 10. Pokud neuspěje, nepodařilo se jí pohnout. Pokud padne Smůla, tak spadla z výšky, ve které se zrovna nachází.

V boji zabírá jedno slanění jednu akci.

Skok do dálky (AKCE)

Postava může skočit do vzdálenosti 1 metru vynásobeno její velikostí. Musí uspět v hodů proti Agility. Pokud neuspěje, zaváhala a neskočila. Pokud padne Smůla, spadla přímo do přeskakovaného prostoru (např. spadla do propasti).

V boji zabírá jeden skok jednu akci.

Postava se může před skokem rozeběhnout, pokud to je možné, a skočit tak až do vzdálenosti 2 metrů vynásobeno její velikostí. Rozeběhnutí také zabírá jednu akci, skok musí postava provést hned následující akci.

Skok do výšky (AKCE)

Postava může skočit do výšky 1 metru vynásobeno její velikostí. Musí uspět v hodů proti Agility. Pokud neuspěje, zaváhala a neskočila. Pokud padne Smůla, spadla z dané výšky zpět na zem (např. spadla ze zdi).

V boji zabírá jeden skok jednu akci.

Postava se může před skokem rozeběhnout, pokud to je možné, a skočit tak až do výšky 2 metrů vynásobeno její velikostí. Rozeběhnutí také zabírá jednu akci, skok musí postava provést hned následující akci.

Vysílačka (speciální vybavení)

Cena: 5

Ruční vysílačka s dosahem 10 km.

Záchytná kotva a lano (speciální vybavení)

Cena: 20

50 metrů dlouhé pevné lano se záchytnou kotvičkou na konci. Hodí se ke šplhání či slaňování. Zachycení kotvičky na dálku vyžaduje úspěšný hod na RC.

2.3 Další činnosti

Hledání:

Žoldníci mohou okolní terén prohledat, což jim zabere jednu hodinu. Každý žoldník si může stanovit typ objektů, na který soustředí své hledání, a hodit si proti Perception. Pokud uspěje, našel všechny případné objekty toho typu ve svém pátracím dosahu. Pokud je hledání neúspěšné, mohou žoldníci okolní terén prohledat vícekrát, pokaždé jim to ale zabere jednu hodinu. Pozor! Pokud budou hledat všichni, získají postih – 5 k iniciativě za Překvapivý útok případného nepřítele, který se k nim mezitím přiblíží. Stačí ovšem, aby byl jeden z žoldníků na hlídce, potom k překvapení nedojde.

Pátrací dosah: je dosah, na který postava může hledat skryté objekty pomocí svých smyslů. Musí si zvolit jeden ze tří hlavních smyslů. Jejich dosah se různí. Stejně tak může být každý z nich ovlivněn například bonusem za vybavení či postihem za okolní prostředí.

POZOR: Pátrací dosah zrakem je ovlivněn Efektivním dohledem v daném terénu (viz str. 29).

Zrak: pátrací dosah hledání zrakem je 200 metrů.

Sluch: pátrací dosah hledání sluchem je 100 metrů.

Čich: pátrací dosah hledání čichem je 50 metrů.

Mlha, šero, sněžení: každý efekt dává postih – 4 na Perception, ale jen při hledání zrakem.

Déšť, bouřka, hluk: každý efekt dává postih – 4 na Perception, ale jen při hledání sluchem.

Vítr, dým, zápach: každý efekt dává postih – 4 na Perception, ale jen při hledání čichem.

Tma: nelze hledat zrakem.

Vakuum: nelze hledat sluchem ani čichem.

Spánek:

V rámci zjednodušení všechny postavy potřebují spát minimálně 5 hodin denně. Beze spánku dokáží vydržet jen tolik dní, kolik je jejich Durability, poté usnou vyčerpáním. Za každou noc s kratším či žádným spánkem mají ale následující ráno automaticky jeden stupeň únavy, který nelze zrušit Odpočinkem, a přichází o 1 Sanity Point. Únava je zrušena a SP jsou obnoveny do původního stavu ihned poté, co se řádně vyspí.

Dalekohled (speciální vybavení)

Cena: 5

Dalekohled dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech. Může být také použit k hledání. Aktivní pátrací dosah (zrakem) pomocí dalekohledu je desetinásobný.

Stan (speciální vybavení)

Cena: 10 x velikost

Cestovní stan pro přespaní v přírodě. Existuje několik velikostí, každá se liší kapacitou. Velikosti jsou: 2, 4, 6, 8 a 10, což vyjadřuje velikosti postav, které se do nich vejdou (např. stan o velikosti 4 pojme čtyři postavy velikosti 1, jednu velikosti 3 a jednu velikosti 1, dvě velikosti 2 nebo jednu o velikosti 4).

Jídlo a pití:

V rámci zjednodušení všechny postavy bezproblémově vydrží bez vody 1 den a bez jídla 1 týden. Za každý další den bez vody/jídla však získávají automaticky jeden stupeň únavy, který nelze zrušit Odpočinkem, a přichází o 1 Sanity Point a 5 Health Pointů. Pokud nemají k dispozici ani jídlo a ani vodu, postihy se sčítají (dva stupně únavy, 2 Sanity Pointy, 10 Health Pointů). Únava je zrušena a SP a HP jsou obnoveny do původního stavu ihned poté, co se postava napije/nají. Jídlem samozřejmě nelze zrušit postih za žízeň a naopak.

POZOR: postava vydrží bez vody maximálně 3 dny a bez jídla maximálně 3 týdny. Pokud se do té doby nenapije/nenají, zemře.

Vyjednávání a Vyhrožování (AKCE):

Žoldníci mohou s NPC postavami jednat mírumilovně i násilně. Žoldněř si hodí proti svému Charisma. Pokud se hod povede, tak NPC postava si musí hodit proti svému Will. A pokud NPC postava neuspěje, vykoná to, o co jí žoldněř žádá – nebo alespoň se o to pokusí. Musí to být v rámci jejich možností a sil a nesmí to pro ní očividně znamenat smrt (např. nespáchá sebevraždu). Základní způsob vyjednávání i vyhrožování zahrnuje pouze slova, nikoliv činy. Žoldněř nakonec nemusí splnit to, co slíbil.

Při vyjednávání si žoldněř může zvýšit šance tím, že NPC postavě nejprve něco daruje, např. předmět, službu nebo 100 peněz. Získá tak bonus + 2 k Charisma. Pokud daruje něco, co postava sama požaduje, získá místo toho + 4 k Charisma.

Štěstí/Smůla:

Pokud žoldněři při vyjednávání padne Štěstí, NPC postava si již nehází na Will a žádosti vyhoví.
Pokud žoldněři při vyjednávání padne Smůla, NPC postava s ním již nebude chtít dále vyjednat.

Při vyhrožování si žoldněř může zvýšit šance tím, že NPC postavě nejprve demonstruje svojí sílu a moc, např. vystřelí jí pod nohy; tato činnost je automaticky úspěšná. Získá tak bonus + 2 k Charisma. Pokud demonstruje sílu a moc tím, že postavě způsobí zranění, získá + 4 k Charisma, avšak v tomto případě musí mít NPC postavu ve své moci, například nějak znehybněnou nebo alespoň v obklíčení a bez šance na útek. Zranění je způsobeno automaticky, NPC postava ztrácí k20 HP.

Štěstí/Smůla:

Pokud žoldněři při vyhrožování padne Štěstí, NPC postava si již nehází na Will a požadavek splní.
Pokud žoldněři při vyhrožování padne Smůla, NPC postava se vůči němu zachová agresivně.

Čtóra

(speciální vybavení)

Cena: 1

Pojme dávku pitné vody pro jednu postavu na jeden den. Voda je již započítána v ceně. U menších ras (jako jsou Trpaslíci či Lidé) mají podobu čtóry či láhve, u rozměrných ras (jako jsou Titáni) to jsou kanystry či přímo sudy.

Čistička vody

(speciální vybavení)

Cena: 20

Chemické filtrační zařízení, které dezinfikuje a vyčistí vodu.

Vojenské jídlo

(speciální vybavení)

Cena: 5

Instantní strava v odsátých a hermeticky uzavřených sáčcích. Díky tomu má velmi dlouhou trvanlivost a je odolná proti přírodním podmínkám v okolí. Každá sada proviantu obsahuje několik druhů jídel, která sice nemají téměř žádnou chuť, ale mají v sobě všechny potřebné živiny a vitamíny. Jedna sada proviantu vydrží pro jednu postavu na jeden týden. Jídlo se nemusí vařit ani nijak ohřívat.

3. PRAVIDLA PRO BOJ

Boj je nejdůležitější část systému Void. Přesto je velmi jednoduchý a intuitivní. V boji jsou vždy přítomny dvě strany, ať už v jakékoliv podobě. Všichni účastníci boje jsou obecně nazýváni Bojovníci.

Určení iniciativy

Jakmile dojde na boj, je nutné určit, v jakém pořadí budou Bojovníci provádět své činnosti. Všichni si hodí k20 a přičtou postihy a bonusy. Bojovník s nejvyšším výsledkem začíná jako první, poté následuje Bojovník s druhým nejvyšším výsledkem a tak dál, dokud se všichni nevystřídají.

Bonusy a postihy (základní)

Očekávaný útok: Bojovník byl na útok připraven: + **5** (platí jen v prvním kole)

Překvapivý útok: Bojovník byl útokem zaskočen: – **5** (platí jen v prvním kole)

Panika: Bojovník je zpanikařený: – **2**

Únava: Bojovník je unavený: – **1** (za každý stupeň únavy)

Znehybnění: Bojovník se nemůže hýbat: – **8**

Omráčení: Bojovník je v bezvědomí: neúčastní se

Kola

Každý Bojovník může provést jednu akci. Jakmile všichni Bojovníci provedou svoji akci, je konec kola. Následující kolo provedou ve stejném pořadí (pokud některý z nich mezitím měl svoji Iniciativu nějak modifikovanu bonusy či postihy, jeho pořadí se změní). To se opakuje tak dlouho, dokud se boj nějak nevyřeší. Jedno kolo trvá 1 minutu.

Na začátku každého kola si každý Bojovník vybere, jaké předměty drží v rukou.

Ničivost

Ničivost (Damage, DAM) udává, kolik HP útok sebere svému cíli.

3.1 Boj zblízka

K boji zblízka může dojít, pokud je Bojovník v těsném kontaktu s cílem.

Zásah: Útočník musí hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Close Combat. Pokud hodí, jeho úder je veden přesně. Pokud ne, minul.

Zranění: Protivník musí hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Armor. Pokud hodí, zásah mu nic neprovedl. Pokud ne, ztratil tolik HP, kolik má zbraň Damage.

Štěstí/Smůla:

Pokud útočníkovi během hoďu na Close Combat padne Štěstí, protivník (pokud neuhne či zásah nevykryje) je zasažen do zranitelného místa. Protivník si nehází na Armor, automaticky utrpí příslušná zranění. Pokud útočníkovi během hoďu na Close Combat padne Smůla, tak se jeho zbraň rozbila.

Nevýhoda boje zblízka je v tom, že protivník má dvě možnosti, jak se přesně vedenému zásahu vyvarovat. Těmi jsou Úhyb a Vykrytí. Každé z nich však může provést jen proti jednomu útoku. Pokud je tedy protivník úspěšně napaden dvěma chladnými zbraněmi, může uhnout úderu či vykrytí úder jen jedné z nich.

Úhyb: Protivník může hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Agility. Pokud hodí, zásahu uhnul a už si nehází na Armor. Pokud ne, zásah dostal a hází na Armor.

Vykrytí: Protivník může hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Close Combat. Pokud hodí, zásah vykryl a už si nehází na Armor. Pokud ne, zásah dostal a hází na Armor. Pozor: Vykrytí lze použít jen tehdy, pokud je vyzbrojen chladnou zbraní pro boj zblízka.

Nulový Armor:

Pokud cíl Armor nemá, pak mu zásah způsobí automatické zranění a zásah při hoďu Štěstí mu způsobí dokonce dvojnásobné zranění.

Příklad 1:

Žoldněř (CC 10) zaútočil na banditu mečem. Na CC mu padlo 8, tedy výpad se mu podařilo vést správně. Bandita dostal zásah a hodil si na Armor 5. Padlo ale mu 6, takže utřžil zranění.

Příklad 2:

Žoldněř (CC 10) zaútočil na banditu mečem. Na CC mu padlo 8, tedy výpad se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásahu uhnout. Hodil si tedy na Agility 8. Padlo mu 7, takže si už nemusí házet na Armor.

Příklad 3:

Žoldněř (CC 10) zaútočil na banditu mečem. Na CC mu padlo 8, tedy výpad se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásah vykrytí svým mečem. Hodil si tedy na CC 8. Padlo mu 6, takže si už nemusí házet na Armor.

3.2 Boj zblízka, dodatečné efekty

Jednoruční, obouruční a dřevcové zbraně

K ničivosti chladných zbraní se připočítá bonus za uživatelovu Strength. Výše bonusu také závisí na tom, zda-li je to zbraň jednoruční, obouruční nebo dřevcová. Dřevcové zbraně může používat pouze Zápasník.

Strength 1-10: + 5 k DAM (jednoruční), + 10 k DAM (obouruční), + 20 k DAM (dřevcová)

Strength 11-15: + 10 k DAM (jednoruční), + 20 k DAM (obouruční), + 40 k DAM (dřevcová)

Strength 16-19: + 20 k DAM (jednoruční), + 40 k DAM (obouruční), + 80 k DAM (dřevcová)

Držení obouruč

Obouruční a dřevcové chladné zbraně se MUSÍ držet obouruč, jinak je nelze používat. Jednoruční chladné zbraně se mohou držet obouruč, čímž bojovník získá + 2 k CC. Na ničivost to vliv nemá.

Boj zblízka beze zbraní:

Jedná se o kopání, údery pěstmi a podobně, což má efekt úderné zbraně. Jako Damage se vezme bonus za bojovníkovu Strength u jednoruční zbraně (viz výše), tedy například bojovník se Strength 11-15 bude mít v boji zblízka beze zbraní DAM 10. Boj zblízka beze zbraní může bojovník použít vždy (hod Smůla neznamená rozbití).

Přirozené zbraně:

Přirozené zbraně (hlavně u zvířat, např. drápy, zuby, rohy) mají hodnotu Damage, která se dále zvyšuje o bonus za Strength jako u jednoruční zbraně, což je v popisu zapsáno např. jako DAM 10 + BS, „bonus za Strength“. Boj přirozenými zbraněmi může bojovník použít vždy (hod Smůla neznamená rozbití).

Střelba a vrhání:

V boji zblízka nelze používat střelné ani vrhací zbraně.

Chycení (AKCE):

Bojovník může chytit svého protivníka a tím ho znehybnit. Aby se to povedlo, musí si Bojovník hodit proti Close Combat jako obvykle. Protivník se může chycení vyvarovat pomocí Úhybu nebo Vykrytí. Pokud se chycení povede, protivník nemůže dělat žádné akce. Pouze se může snažit vymanit z chycení, což zabírá celou akci. Chycený musí uspět v hodu proti svému Strength. Bojovník, který protivníka drží, taktéž nemůže dělat žádné akce, ovšem chyceného může kdykoliv pustit.

Pozor: Bojovník může protivníka chytit jen tehdy, pokud je jeho Strength stejné nebo vyšší, než Strength protivníka. Pokud protivník v průběhu boje nějakým způsobem získá vyšší Strength, nebo pokud Bojovníkovo Strength klesne, je protivník automaticky volný.

Bodné zbraně

Bojovník si může při útoku zvolit zvláštní typ útoku: probodnutí. Tuto zvláštní schopnost může bojovník použít pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Probodnutí: bojovník má sice postih - 4 na CC, ovšem stejně tak i jeho protivník při hodů na Vykrytí.

Sečné zbraně

Bojovník si může při útoku zvolit zvláštní typ útoku: přeseknutí. Tuto zvláštní schopnost může bojovník použít pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Přeseknutí: bojovník má sice postih - 4 na CC, ovšem jeho protivník má postih - 4 na Agility při hodů na Úhyb.

Úderné zbraně

Mají tři schopnosti: omráčit protivníka, srazit protivníka nebo odhodit protivníka. Bojovník si může vybrat, jaká schopnost se při úspěšném zásahu protivníka aplikuje. Cíl nijak nezraní, ten si místo Armor hází proti vyznačenému atributu. Tyto zvláštní schopnosti může bojovník použít pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Omráčení: protivník si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik minut, o kolik přehodil.

Sražení: protivník si musí hodit proti Strength. Pokud neuspěje, je sražen k zemi.

Odhození: protivník si musí hodit proti Agility. Pokud neuspěje, je odhozen. Jednoruční zbraně zvyšují Sílu odhození o 1, obouruční o 2 a dřevcové o 3. Viz pravidla pro Odhození.

| | Typ | Druh | DAM | Cena |
|------------|------------|-------------|------------|-------------|
| Meč | jednoruční | sečná/bodná | 15 | 20 |
| Sekyra | jednoruční | sečná | 25 | 40 |
| Kladivo | jednoruční | úderná | 25 | 40 |
| Meč | obouruční | sečná/bodná | 30 | 40 |
| Sekyra | obouruční | sečná | 50 | 80 |
| Kladivo | obouruční | úderná | 50 | 80 |
| Halapartna | dřevcová | sečná/bodná | 60 | 80 |
| Sekyra | dřevcová | sečná | 100 | 160 |
| Kladivo | dřevcová | úderná | 100 | 160 |

Modifikace:

Bodné, sečné a úderné zbraně (včetně vrhacích) mohou být pořízeny v těchto modifikacích.

Zbraň může mít jen jednu modifikaci.

Adamantiové zbraně

Cena: x 5

Všechny zbraně mohou být vyrobeny z adamantia, tehdy jsou nerozbitné. Hod 20 na Close Combat tedy znamená jen obyčejný neúspěch.

Monomolekulární zbraně

Cena: x 5

Všechny bodné a sečné zbraně mohou mít extra-úzké ostří čepele, které dokáže snadno proniknout většinou materiálů. Cíl má postih – 5 od Armor. Proti cíli bez Armor nemají žádný zvláštní efekt.

3.3 Střelba

K úspěšné střelbě může dojít, pokud je cíl v dostřelu Bojovníkovy zbraně. Zda-li v dostřelu je, to určí GM na základě pozice útočníka a cíle, avšak hráčovi to prozradí až poté, co jeho postava vystřelí.

Zásah: Útočník musí hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Range Combat. Pokud hodí, jeho výstřel je veden přesně. Pokud ne, minul.

Zranění: Protivník musí hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Armor. Pokud hodí, zásah mu nic neprovedl. Pokud ne, ztratil tolik HP, kolik má zbraň Damage.

Štěstí/Smůla:

Pokud útočníkovi během hodu na Range Combat padne Štěstí, protivník je zasažen do zranitelného místa. Protivník si nehází na Armor, automaticky utrpí příslušná zranění. Pokud útočníkovi během hodu na Range Combat padne Smůla, tak se jeho zbraň rozbila.

Nevýhoda střelby je v tom, že střelná zbraň je ovlivňována vzdáleností. Každá střelná zbraň má určitý dostřel a vzdálenostní postih: čím dále střílí, tím je menší pravděpodobnost, že se Bojovník trefí. Některým zbraním se místo toho s rostoucí vzdáleností redukuje ničivost. Optimální dostřel (OR) je vzdálenost, do jaké střílí bez postihu. Pokud střílí dál, aplikuje se uvedený postih (RP). Zbraně nemohou střílet dál, než je jejich Maximální dostřel (MR).

Nulový Armor:

Pokud cíl Armor nemá, pak mu zásah způsobí automatické zranění a zásah při hodu Štěstí mu způsobí dokonce dvojnásobné zranění.

Příklad 1:

Žoldněř (RC 10) zaútočil na banditu puškou. Bandita byl vzdálen 50 metrů, což je v optimálním dostřelu. Na RC mu padlo 8, tedy výstřel se mu podařilo vést správně. Bandita dostal zásah a hodil si na Armor 5. Padlo ale mu 6, takže utřžil zranění.

Příklad 2:

Žoldněř (RC 10) zaútočil na banditu puškou. Bandita byl vzdálen 150 metrů, což je za hranicí optimálního dostřelu, takže tu je postih – 2 na RC. Na RC mu padlo 9, což však tentokrát nestačí. Žoldněř tedy banditu minul.

Příklad 3:

Žoldněř (RC 10) zaútočil na banditu puškou. Bandita byl vzdálen 300 metrů, což je mimo maximální dostřel, takže nebyl zasažen.

3.4 Střelba, dodatečné efekty

Munice

Zásoba munice se nebere v úvahu. Počítá se s tím, že Žoldníci i jejich Protivníci mají dostatečnou zásobu munice na všechny souboje.

Jednoruční, obouruční a těžké zbraně

Jednoruční zbraně (pistole) jsou dobré na krátkou vzdálenost. Obouruční zbraně (pušky) jsou dobré na střední vzdálenost. Těžké zbraně (kanony) jsou dobré na dlouhou vzdálenost. Těžké zbraně může používat pouze Střelec. Dalšími skupinami jsou Dělostřelecké zbraně, které jsou příliš velké a obvykle montované na vozidla a poziční lafety, a obrovité Palubní zbraně, které se nachází ve výzbroji lodí.

Míření (AKCE):

Bojovník může místo střelení využít akci k míření. Zvolí, na jaký cíl míří. Příští kolo získává proti tomuto cíli bonus + 2 k RC. Míření lze využít pouze ke střelbě na jeden cíl.

Fixování (AKCE):

Bojovník může místo střelení využít akci k zafixování zbraně a snížení zpětného rázu. Těžké střelné zbraně se MUSÍ fixovat (o trojnožku), jinak z nich nejde střílet. Obouruční střelné zbraně se mohou fixovat (o dvojnožku), čímž bojovník získá bonus + 2 k RC. Zbraň je zafixována tak dlouho, dokud se bojovník nepohne z místa. Jednoruční střelné zbraně, např. pistole, lze držet oběma rukama. To pomáhá zbraň při střelbě lépe stabilizovat a zvýšit její šance na zásah. Držení jednoručních zbraní obouruč nestojí žádnou akci navíc a přidá bonus + 2 k RC.

Nepřímá střelba:

Některé zbraně mohou projektil vystřelit po oblouku a jednoduše tak přestřelit překážky, které by jinak stály v cestě. Nepřímá střelba ignoruje Krytí nepřítel (žádný bonus k Armor), ale hůře se zaměřuje, bojovník má postih - 2 na RC.

Dvojnožka (speciální vybavení)

Cena: 3

Dvojnožka lze připevnit k obouruční střelné zbraně (pušce). Postava může pušku opřít o dvojnožku a tím zvýšit její stabilitu při střelbě a tím i přesnost.

Trojnožka (speciální vybavení)

Cena: 6

Trojnožka lze připevnit k těžké střelné zbraně. Postava musí těžkou zbraň usadit na trojnožku, jinak z ní nemůže střílet.

Samonabíjecí zbraně:

V jedné akci mohou vystřelit jen jednou. Postihy za vzdálenost (RP) jsou vyznačeny u každé zbraně v tabulkách.

Automatické zbraně:

Pokud úspěšně zasáhnou, bojovník si hodí k20. Na hod 1-10 zasáhnou jednou. Na hod 11-15 zasáhnou dvakrát. Na hod 16-20 zasáhnou třikrát. Cíl si hází na Armor pro každý zásah zvlášť. Postihy za vzdálenost (RP) jsou dvojnásobné oproti vyznačeným. Automatické zbraně stojí dvojnásobek peněz.

| | Typ | DAM | OR | MR | RP | Cena |
|--------------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| Blokopistole | jednoruční | 5 | 10 | 20 | -2 od RC | 10 |
| Blokopuška | obouruční | 10 | 100 | 200 | -2 od RC | 100 |
| Blokokanon | těžká | 20 | 1000 | 2000 | -2 od RC | 1000 |

| | Typ | DAM | OR | MR | RP | Cena |
|--------------------|------------|------------|-----------|-----------|-----------|-------------|
| Broková pistole | jednoruční | 5 | 5 | 10 | -2 od RC | 10 |
| Brokovnice (puška) | obouruční | 10 | 50 | 100 | -2 od RC | 100 |
| Těžká brokovnice | těžká | 20 | 500 | 1000 | -2 od RC | 1000 |

Brokovnice a jejich ekvivalenty (tzv. Rojové zbraně) zasáhnou všechny cíle v dostřelu a v rozsahu (oblouk o úhlu 45 stupňů), přátelské i nepřátelské, avšak kromě Schovaných. Na úspěšný zásah každého z nich si bojovník hází na RC zvlášť. Rojovými zbraněmi lze mířit, ale míření nepřidává žádný bonus. Místo toho dovoluje bojovníkovi trefit pouze vybrané cíle. POZOR: Proti Oddílu a Roji mají dvojnásobnou ničivost.

| | Typ | DAM | OR | MR | RP | Cena |
|------------------|------------|------------|-----------|-----------|------------|-------------|
| Laserová pistole | jednoruční | 20 | 10 | 20 | -5 od DAM | 50 |
| Laserová puška | obouruční | 40 | 100 | 200 | -10 od DAM | 500 |
| Laserový kanon | těžká | 80 | 1000 | 2000 | -20 od DAM | 5000 |

Laserové zbraně se přehřívají, není možné z nich střílet příliš často. Samonabíjecí zbraně se přehřejí při hodů 15-19 na Range Combat. Automatické zbraně se přehřejí při hodů 11-19 na Range Combat. Přehřátá zbraň po zbytek boje už nemůže být použita.

Modifikace:

Střelné zbraně mohou být pořízeny v těchto modifikacích. Zbraň může mít jen jednu modifikaci.

Dalekonosné pušky

Cena: x 2

Všechny samonabíjecí pušky (projektilové i energetické) mohou být modifikovány na Dalekonosné pušky. Dostanou delší hlaveň s ústovou brzdou, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Jejich Optimální dostřel i Maximální dostřel je dvojnásobný oproti vyznačenému.

Rychlopalné pušky

Cena: x 2

Všechny automatické pušky (projektilové i energetické) mohou být modifikovány na Rychlopalné pušky. Dostanou odolnější hlaveň s chlazením, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Na hod 1-10 zasáhnou dvakrát. Na hod 11-15 zasáhnou třikrát. Na hod 16-20 zasáhnou čtyřikrát. Cíl si hází na Armor pro každý zásah zvlášť.

3.5 Vrhání

K úspěšnému vrhání může dojít, pokud je cíl v dosahu Bojovníkova vržení. Zda-li v dosahu je, to určí GM na základě pozice útočníka a cíle, avšak hráčovi to prozradí až poté, co jeho postava vrhne.

Zásah: Útočník musí hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Range Combat. Pokud hodí, jeho vržení je vedeno přesně. Pokud ne, minul.

Zranění: Protivník musí hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Armor. Pokud hodí, zásah mu nic neprovedl. Pokud ne, ztratil tolik HP, kolik má zbraň Damage.

Štěstí/Smůla:

Pokud útočníkovi během hodu na Range Combat padne Štěstí, protivník (pokud neuhne či zásah nevykryje) je zasažen do zranitelného místa. Protivník si nehází na Armor, automaticky utrpí příslušná zranění. Pokud útočníkovi během hodu na Range Combat padne Smůla, tak o svoji zbraň přišel (resp. o celou zásobu).

Nevýhoda vrhání je v tom, že protivník má dvě možnosti, jak se přesně vedenému vržení vyvarovat. Těmi jsou Úhyb a Vykrytí. Každé z nich však může provést jen proti jednomu útoku. Pokud je tedy protivník úspěšně napaden dvěma vrhacími zbraněmi, může uhnout úderu či vykrytí úder jen jedné z nich.

Úhyb: Protivník může hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Agility. Pokud hodí, zásahu uhnul a už si nehází na Armor. Pokud ne, zásah dostal a hází na Armor.

Vykrytí: Protivník může hodit stejně nebo méně, kolik je jeho hodnota Close Combat. Pokud hodí, zásah vykryl a už si nehází na Armor. Pokud ne, zásah dostal a hází na Armor. Pozor: Vykrytí lze použít jen tehdy, pokud je vyzbrojen chladnou zbraní pro boj zblízka. Vykrytí nefunguje proti ručním granátům s nárazovým detonátorem.

Nulový Armor:

Pokud cíl Armor nemá, pak mu zásah způsobí automatické zranění a zásah při hodu Štěstí mu způsobí dokonce dvojnásobné zranění.

Příklad 1:

Žoldněř (RC 10, S 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 5 metrů, což je v dosahu. Na RC mu padlo 8, tedy vrh se mu podařilo vést správně. Bandita dostal zásah a hodil si na Armor 5. Padlo ale mu 6, takže utřil zranění.

Příklad 2:

Žoldněř (CC 10, S 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 5 metrů, což je v dosahu. Na RC mu padlo 8, tedy vrh se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásahu uhnout. Hodil si tedy na Agility 8. Padlo mu 7, takže si už nemusí házet na Armor.

Příklad 3:

Žoldněř (CC 10, S 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 5 metrů, což je v dosahu. Na RC mu padlo 8, tedy vrh se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásah vykrytí svým mečem. Hodil si tedy na CC 8. Padlo mu 6, takže si už nemusí házet na Armor.

Příklad 4:

Žoldněř (CC 10, S 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 10 metrů, což je mimo dosah, takže nebyl zasažen.

3.6 Vrhání, dodatečné efekty

Dosah a ničivost

Dosah vržení závisí na Strength postavy. K ničivosti chladných vrhacích zbraní (např. šipky, dýky, oštěpy) se připočítá bonus za uživatelskou Strength. K ničivosti výbušných vrhacích zbraní (např. ruční granáty) se bonus za Strength nepřičítá.

Strength 1-10: dosah 5 metrů, + 5 k DAM

Strength 11-15: dosah 10 metrů, + 10 k DAM

Strength 16-19: dosah 20 metrů, + 20 k DAM

Zásoba

Zásoba vrhacích zbraní se nebere v úvahu. Počítá se s tím, že Žoldníci i jejich Protivníci mají dostatečnou zásobu zbraní na všechny souboje.

Nepřímé vrhání:

Ruční granáty mohou být vrženy po oblouku, čímž bojovník jednoduše přehodí překážky, které by jinak stály v cestě. Nepřímé vrhání ignoruje Krytí nepřítele (žádný bonus k Armor), ale hůře se zaměřuje, bojovník má postih - 2 na RC.

Rozběh (AKCE):

Bojovník může místo vrhání využít akci k rozeběhnutí. Aby mělo rozeběhnutí vliv, musí následující akci využít k vržení. Dokáže dohodit dvojnásobně daleko a navíc to bude s dvojnásobným bonusem za Strength.

Vrhání protivníkem (AKCE):

Obzvláště velké bytosti mohou chytit menší bytosti a odhodit je pryč. Aby Bojovník mohl provést Vrhání protivníkem, musí cílového protivníka nejprve chytit (viz str. 15). Vržení pak zabírá jednu akci. Vrhající bojovník musí být minimálně o dvě třídy velikosti větší, aby mohl protivníka odhodit za pomoci dvou končetin (rukou, chapadel...); a nebo o čtyři třídy velikosti větší, aby mohl protivníka odhodit za pomoci jedné končetiny. Dosah vržení pak závisí na Strength Bojovníka, viz výše.

Pokud vržený protivník vrazí do nějakého jiného objektu, zasáhne ho s ničivostí rovnou své velikosti vynásobené 10 (u Velkých objektů je to DAM-V, u Obřích DAM-O). Tomuto poškození je možné odolat hodem proti Armor (popř. Durability, pokud Armor není, ovšem s dvojnásobnou ničivostí) nebo uhnout úspěšným hodem proti Agility.

Vržená postava při dopadu utrpí stejné zranění, jako při Pádu z výšky (místo výšky se bere vzdálenost, na kterou byla odhozena). Např. Vržený Trpaslík (velikost 1) po pěti metrech letu vrazí do zdi a zraní se za 40 HP.

Chladné vrhací zbraně

Šipka

Cena: 10

Malá vrhací bodná čepel. Používají ji převážně tajní atentátníci. Funguje jako Bodná zbraň (cíl může probodnout: bojovník má postih – 4 na RC, nepřítel – 4 na CC na Vykrytí). DAM 10.

Hvězdice

Cena: 10

Malá vrhací hvězdice s ostrými čepelimi po obvodu. Funguje jako Sečná zbraň (cíl může přeseknout: bojovník má postih – 4 na RC, nepřítel – 4 na Agility na Úhyb). DAM 10.

Bumerang

Cena: 10

Bumerang se vrátí zpět k vrhači, pokud je dobře hozen. Je používán některými lovci zvířat. Funguje jako Úderná zbraň (cíl může srazit, omráčit nebo odhodit se Sílou odhození odvozenou od postavy a zvýšenou o 1). DAM 10.

Granáty

Granáty jsou ruční vrhací zbraně. Hození granátu je hod proti RC. Pokud se hod nepovede, granát mine zamýšlený cíl. Avšak stále je nebezpečný, protože exploduje v místě, kam dopadl. Špatně vržený granát dopadne tolik metrů od cíle, kolik je hodnota, o kterou bylo RC přehozeno. Např. bojovník s RC 10 hodil granát a padlo mu 15, minul tedy o 5 metrů. Více informací v kapitole Vrhání.

Nárazové: vybuchnou ihned po dopadu. Nemohou být vykryty. **Cena: 100.**

Časované: vybuchnou za 4-5 vteřin po odjištění. Podle pravidel Nepřímého vržení mohou být tedy vhozeny např. za roh, odrazem od zdi, ovšem nepřítel má čas uniknout. Pokud uspěje v hodu proti Agility, granát ho nijak nezasáhl.

Cena: 100.

Tříštivé:

Vybuchnou slabě, ale do okolí rozptýlí střepiny. DAM 5, Exploze, dosah 10 metrů.

Výbušné:

Vybuchnou silně, ale bez střepin. DAM 10, Exploze, dosah 5 metrů.

Kumulativní:

Jejich výbuch je koncentrován do jednoho místa. Jsou to efektivní protipancéřové výbušniny. DAM 20. Cíl má postih – 5 od Armor. Proti cíli bez Armor nemají žádný zvláštní efekt.

3.7 Speciální akce

V boji se kromě střelby, vrhání a boje zblízka dají dělat i speciální akce. Další speciální akce jsou uvedeny v dalších částech pravidel: jsou to ty schopnosti, které u sebe mají v závorce uvedeno „akce“.

Pohyb: Bojovník může využít akci k přesunu na jinou část bojiště. Záleží na jeho Agility.

Agility 1-10: 50 metrů

Agility 11-15: 100 metrů

Agility 16-19: 200 metrů

Krytí: Bojovník může využít akci ke krytí za překážkami a získat tak bonus k Armor. Jaký typ překážek se na bojišti nachází, to záleží na druhu terénu (viz str. 29). Bojovník je v krytu tak dlouho, dokud ho neopustí, např. akci Pohyb. Krytí nemá efekt při boji zblízka. Krytí nelze kombinovat se Zalehnutím.

Zalehnutí: Bojovník může využít akci k zalehnutí k zemi. Jakmile leží, protivník má při útoku na něj postih – 4 na RC, ovšem na druhou stranu také bonus + 4 k CC. Bojovník leží tak dlouho, dokud nevyužije akci Pohyb nebo Boj zblízka. Zalehnutí nelze kombinovat s Krytím.

Schování: Bojovník může využít akci ke schování se do terénu, například do vysoké trávy, do keře a podobně. Některé typy terénu však neumožňují schovávání, nebo ho umožňují jen dostatečně malým postavám (viz str. 29). Pokud je Bojovník schovaný, protivník ho musí nejprve najít (viz níže), jinak na něj nemůže provést žádnou akci. Pokud Bojovník provede nějakou nápadnou činnost, sám se odhalí.

Plížení: Pokud se bojovník schoval, může se plížit. Je to pohyb poloviční rychlostí, během kterého zůstává schovaný. Lze použít jen v terénu, který mu umožňuje schovat se.

Hledání: Bojovník může hledat určitý typ objektů, např. schované nepřátele, nastražené pasti či miny. Hodí si proti Perception a pokud uspěje, našel to, na co se soustředil (např. všechny skryté nepřátele, všechny skryté pasti, všechny skryté miny). Dosah hledání a postihy viz str. 10.

Útěk z boje: Jakmile je Žoldněř na řadě, může svoji akci využít k útěku z boje. Jednoduše vloží všechny své síly k útěku pryč, co nejdál od nepřátel. Nepřítel o něm ztratí přehled, nemohou na něj provést žádnou akci. Prchající Žoldněř se jednoduše přesune o 200 metrů (100 metrů plaváním), avšak pouze zpět na původní pozici. Pokud to už není možné, tak alespoň co nejdál od nepřítele. Nemůže tedy díky útěku přes nepřítele projít a dál pokračovat v cestě. Akci Útěk z boje nelze použít v místech, kde to logicky není možné, např. v zamčené místnosti.

Kamuflážní souprava (speciální vybavení)

Cena: 20

Souprava obsahuje maskovací barvy na kůži (odpovídající barvám místního prostředí) a maskovací síťový plášť s kápí protkaný imitací listů a jehličí, respektive jiné místní flóry. Nepřítel má postih – 2 od Perception při hodech na hledání pomocí zraku.

Upoutání pozornosti: Žoldněř může upoutat pozornost protivníků na sebe. Aby se mu to povedlo, musí uspět v hodu proti Charisma. Pokud uspěje, zvolený protivník (protivníci) si musí hodit proti Will. Teprve pokud protivník v tomto hodu neuspěje, začne útočit výhradně na tohoto Žoldněře a to tak dlouho, dokud ho nezabije nebo dokud se od něj neodpoutá. Odpoutání může protivník provést na začátku každého kola (nezabírá to žádnou akci) – je to opět hod proti Will. Pokud v něm uspěje, může opět útočit na koho chce.

Vykrytí vlastním tělem: Žoldněř může na poslední chvíli skočit před nepřátelský útok a zachránit tak cíl, na který byl veden. Lze použít proti jakémukoliv útoku zblízka, střelbou nebo vrháním. Žoldněř se ale od cíle musí nacházet maximálně do vzdálenosti 5 metrů a musí při tom uspět v hodu proti Agility. Pokud uspěje, útok je místo toho veden na něj. O vykrytí se lze pokusit kdykoliv během boje (nezabírá žádnou akci), ale Žoldněř tím přijde o svoji následující akci. Mezi dvěma svými akcemi se může pokusit jen o jedno vykrytí.

Zvláštní schopnost postavy: Bojovník může použít zvláštní schopnost (Lékař léčit, Kouzelník seslat kouzlo...), avšak jen takovou, která u sebe má v závorce uvedeno „akce“.

3.8 Bojové modifikátory

Bojové modifikátory jsou efekty, které mají kladný či negativní vliv na bitvu. Jsou přístupné jak pro Žoldněře, tak i pro jejich Protivníky.

Příliš velká zranění: Jakmile kdokoliv ze zúčastněných ztratí více než polovinu svého HP, hodí si na Bolest. A i pokud uspěje, musí házet při každém dalším zranění (dokud své HP neobnoví alespoň na poloviční hodnotu).

Malý cíl: Pokud je cíl menší než střelec, tak má střelec postih – 1 od RC za každý stupeň rozdílu.

Velký cíl: Pokud je cíl větší než střelec, tak má střelec bonus + 1 k RC za každý stupeň rozdílu.

Snížená viditelnost: Efekty jako mlha, dým, přítmí a podobně dávají postih – 2 na RC. Stejný postih dávají také na Perception, ale jen při hledání zrakem. Postihy jsou kumulativní, tzn. pokud je přítmí a k tomu mlha, tak je – 4. Speciálním případem je Nulová viditelnost, např. tma hluboké noci. Za nulové viditelnosti je RC všech postižených Bojovníků sníženo na 1 a nemohou hledat zrakem.

Obtížný terén: Efekty jako bahno, sníh, led, keře a podobně dávají postih – 2 na CC. Stejný postih dávají také na Agility, ale jen při činnostech zahrnujících pohyb z místa. Postihy jsou kumulativní, tzn. pokud je všude sníh a zároveň hustý porost, tak je – 4. Speciálním případem je Nulová pohyblivost, např. zapadnutí v tekutém písku nebo bažině. Za nulové pohyblivosti je CC všech postižených Bojovníků sníženo na 1 a nemohou dělat činnosti zahrnující pohyb z místa.

Vyšší pozice: Pokud se Bojovník nachází výše než jeho protivník, získává proti němu + 2 k CC v boji zblízka nebo + 2 k RC při vrhání. Protivník na nižší pozici při útoku na něj naopak ztrácí – 2 na CC v boji zblízka nebo – 2 na RC při vrhání. Nemá efekt v nulové gravitaci.

Znehybněný cíl: Pokud se cíl nemůže pohnout z místa, tak útoky na něj bojem zblízka, střelbou a vrháním (ze vzdálenosti menší než 1 metr) jsou snadné, vyžadují pouze Kontrolní hod. Útoky střelbou a vrháním z delší vzdálenosti mají + 4 k RC.

Pohyblivý cíl: Pokud se cíl pohnul z místa (jako svoji poslední akci provedl akci Pohyb), tak útoky na něj mají postih – 2 na RC.

Svítilna (speciální vybavení)

Cena: 5

Lze nést v ruce, připevnit k čelence, k přilbě, nebo ke střelné zbraně. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah svítilny je 10 metrů jedním směrem.

HUD, monokulární (speciální vybavení)

Cena: 20

Head-up Display je průhledový displej, který uživateli těsně před oko zobrazuje různé zaměřovací a senzorové informace. Postava může mít dva různé monokulární HUD najednou. Existují tři typy:
Taktický: zlepšuje schopnosti střelby a boje zblízka. Přidává + 1 k CC a RC.

Vědecký: zlepšuje logické schopnosti. Přidává + 1 k Intelligence.

Průzkumný: zlepšuje vizuální vnímavost okolí. Přidává + 1 k Perception.

4. EFEKTY

Existuje mnoho různých efektů, které mohou postavu postihnout.

Únava:

Po každém souboji a za každou načatou hodinu, kterou postava cestuje Rychlým tempem, si hodí proti Durability. Pokud neuspěje, je unavená a má snížené fyzické i duševní vlastnosti. Má postih – 1 na RC, CC, Agility, Strength, Intelligence, Will, Perception a Charisma a také postih – 1 na iniciativu. Efekt únavy je kumulativní, avšak lze zrušit odpočinkem.

Odpočinek:

Žoldníci mohou odpočívat a snížit si tak stupně únavy. Snížení jednoho stupně únavy zabere 15 minut odpočinku. Pozor! Pokud budou odpočívat všichni, získají postih – 5 k iniciativě za Překvapivý útok případného nepřítele, který se k nim přiblíží. Stačí ovšem, aby byl jeden z žoldníků na hlídce, potom k překvapení nedojde.

Odpočinek ve velkém horku (např. v tropické poušti) nebo zimě (např. v polární oblasti) musí trvat dvojnásobek času, aby měl nějaký efekt. Proti horku/zimě však ochrání např. termoregulační spacák, termoregulační stan nebo imunita vůči Mrazicím/Zápalným útokům.

Panika:

Některé děsivé události či strašliví protivníci mohou způsobit paniku. Postava si musí hodit proti Will a pokud neuspěje, je zpanikařená. Její atributy CC, RC, Intelligence, Perception a Charisma se sníží o 4 a má postih – 2 na iniciativu. Efekt paniky trvá tak dlouho, dokud je původce strachu nablízku.

Štěstí/Smůla:

Pokud postavě během hodů na Will padne Štěstí, tak nejenže odolala strachu, byla i přímo vyburcována k hrdinství. Vlastnosti CC, RC, Intelligence, Perception a Charisma jsou zvýšeny o 4, dokud je původce strachu nablízku. Pokud postavě během hodů na Will padne Smůla, má kromě výše popsaného postihu také ztrátu tolika Sanity Pointů, o kolik přehodila.

Bolest:

Příliš velká zranění či některé psychické útoky mohou způsobit pronikavou paralyzující bolest. Postava si musí hodit proti Will a pokud neuspěje, dostaví se efekt bolesti. Její atributy CC, RC, Intelligence, Perception a Charisma se sníží o 4. Efekt bolesti trvá tak dlouho, dokud ji postava nezažene (např. vyléčením zranění nebo tišící drogou).

Štěstí/Smůla:

Pokud postavě během hodů na Will padne Štěstí, tak nejenže bolesti odolala, byla i přímo vyburcována k maximálnímu nasazení. Vlastnosti CC, RC, Intelligence, Perception a Charisma jsou zvýšeny o 4, dokud bolest nepřejde. Pokud postavě během hodů na Will padne Smůla, má kromě výše popsaného postihu také ztrátu tolika Sanity Pointů, o kolik přehodila.

Termoregulační spacák (speciální vybavení)

Cena: 50

Speciální cestovní spacák pro jednu osobu, pro přespání pod širákem v drsných podmínkách (např. poušť, polární prostředí).

Má izolaci, která osobu buď ohřívá nebo ochlazuje, v závislosti na okolní teplotě. Velikost spacáku je při nákupu již přizpůsobena velikosti daného uživatele.

Tlumič bolesti (speciální vybavení)

Cena: 100

Sada jednorázových auto-injekcí. Zahání efekt bolesti a dává imunitu proti další bolesti na 1 hodinu. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Tlumiče bolesti obsahuje 10 dávek.

Urychlovač hojení (speciální vybavení)

Cena: 100

Sada jednorázových auto-injekcí. Uživateli léčí zranění – ztracených 5 HP. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Urychlovače hojení obsahuje 10 dávek.

Znehybnění:

Pokud je postava Znehybněna, nemůže se hýbat. Má postih – 8 na iniciativu.

Omráčení:

Pokud je postava Omráčena, nemůže se hýbat ani vnímat své okolí. Neúčastní se boje.

Sražení:

Některé efekty mohou postavu srazit k zemi. Postava leží na zemi a její hodnoty Close Combat a Agility jsou sníženy na polovinu. Postava může vsát, to jí ale v boji zabere celou jednu akci. Sražení není totéž co Zalehnutí. Při Zalehnutí postava dobrovolně lehne k zemi tak, aby minimalizovala svoji velikost a stále mohla efektivně bojovat. Při Sražení padne k zemi nedobrovolně a v nevýhodné poloze.

Odhození:

Některé efekty mohou cíl odmrstit, například rázové útoky či úderné chladné zbraně. Jak daleko, to záleží na Síle odhození a velikosti zasaženého objektu. Velikost objektu se porovná se Sílou odhození. Výsledek udává, o kolik metrů byl objekt odhozen. Síla odhození je u některých efektů již přímo stanovena, ale například u postav se musí určit – zde závisí na jejich velikosti a Strength.

Strength 1-10: Síla odhození = velikost + 1

Strength 11-15: Síla odhození = velikost + 2

Strength 16-19: Síla odhození = velikost + 3

Výsledná Síla odhození se porovná s velikostí cíle. Pokud je vyšší, tak je cíl odhozen o tolik metrů, kolik je rozdíl. Např. Trpaslík (velikost 1) se Strength 15 má Sílu odhození 3. Úspěšně udeří pěstí proti jinému Trpaslíkovi. Nepřátelský Trpaslík je odhozen o 2 metry, protože Síla odhození byla 3 a jeho velikost je 1. Úderné chladné zbraně přidávají k Síle odhození ještě bonus.

Pokud odhozený objekt vrazí do nějakého jiného objektu, zasáhne ho s ničivostí rovnou své velikosti vynásobené 10. Tomuto poškození je možné odolat hodem proti Armor (popř. Durability, pokud Armor není, ovšem s dvojnásobnou ničivostí) nebo uhnout úspěšným hodem proti Agility.

Odhozený objekt při dopadu utrpí stejné poškození, jako při Pádu z výšky (místo výšky se bere vzdálenost, na kterou byl odhozen). Např. Odhozený Trpaslík (velikost 1) po dvou metrech letu vrazí do zdi a zraní se za 10 HP.

5. MISE

Po skončení každé mise vydělají postavy body zkušeností. Za ty si mohou nakoupit zvláštní dovednosti či schopnosti. Zkušenosti se dělí na Týmové a Individuální. Týmové zkušenosti získává každý člen týmu neohledně na to, co všechno během mise udělal. Individuální zkušenosti získává každá postava.

Týmové:

Za splnění primárního cíle: **10**

Za splnění sekundárního cíle: **5**

Za rychlé splnění primárního cíle (pokud byl časově omezený): **dalších 5**

Za rychlé splnění sekundárního cíle (pokud byl časově omezený): **další 3**

Individuální:

Za přežití mise: **1**

Za přežití mise bez zranění (ztráta HP) v celém jejím průběhu: **další 2**

Za přežití mise bez psychické újmy (ztráta SP) v celém jejím průběhu: **další 2**

Za významný podíl na plnění primárního cíle: **5**

Za významný podíl na plnění sekundárního cíle: **3**

Za velký hrdinský čin (postava při tom nesmí zemřít): **5**

Prestiž

Čím více úspěšných misí má žoldněř na svém kontě, tím je mezi zaměstnavateli oblíbenější a dostává i větší odměny. Za každou úspěšnou misi získává postava 1 bod prestiže, za každou neúspěšnou 1 bod naopak ztrácí. Mise se považuje za úspěšnou pouze pokud byly splněny její primární cíle, nikoliv sekundární. Celkovým počtem bodů se pak násobí finanční odměna, která byla za splnění mise slíbena. Body mohou jít i do záporné hodnoty, tehdy se jejich počtem odměna dělí. Pokud má postava 0 bodů, 1 bod nebo -1 bod, odměna se nijak neupravuje.

Např. Žoldněř splní misi, za kterou bylo nabízeno 10.000 peněz. Protože má 5 bodů prestiže, vydělá si 50.000 peněz. Naopak, pokud má žoldněř -5 bodů, vydělá si pouze 2000 peněz.

Cíle:

Mise by měla mít vždy přesně definované cíle, aby hráči měli jasno v tom, co mají udělat. Musí mít minimálně jeden primární cíl. Sekundární cíle jsou nepovinné cíle, které není nutné splnit, ale jejich splněním postavy získají více zkušeností. Splnění cíle může být časově omezené, což postavy nutí jednat co nejúspěšněji a nejefektivněji. O cílech se postavy většinou dozvídají před zahájením vlastní mise. Je ale možné odhalit další cíle i v průběhu mise. Postavy se například mohou dozvědět, že primární cíl se změnil, přibyl nový, nebo se stal sekundárním.

Typy misí:

Postavy dostanou od velitele tábora (Gamemastera) úkol či úkoly, které musí splnit. Mezi ty nejběžnější patří:

Průzkum:

Vojáci jsou vysláni, aby provedli průzkum nepřátelské oblasti.

Pátrání:

Vojáci jsou vysláni, aby vypátrali určitou osobu, předmět nebo budovu v dané lokalitě.

Atentát:

Vojáci jsou vysláni, aby zabili významnou osobu.

Lov:

Vojáci jsou vysláni, aby ulovili nebezpečného tvora, živého či mrtvého.

Krádež / vyzvednutí:

Vojáci jsou vysláni, aby získali a přinesli cenný předmět.

Únos / vyzvednutí:

Vojáci jsou vysláni, aby přivedli významnou osobu.

Eskorta:

Vojáci jsou vysláni, aby doprovodili významnou osobu či cenný předmět přes nebezpečné území.

6. TERÉN

Při tvorbě mise by Gamemaster měl určit, jaké typy terénů se budou v lokalitě nacházet. Pokud bude kreslit mapku, měl by pak tyto terény zakreslit. Bude to přehlednější jak pro hráče, tak i pro něj.

Do mapky je pro ještě lepší přehlednost vhodné zakreslit jen takový typ terénu, který se zde vyskytuje v menšině. Zbytek lokality jednoduše zaplňuje převažující terén.

Efektivní dohled je vzdálenost, na kterou lze spatřit objekty Běžné velikostní kategorie, které nejsou nijak skryté (stromy, vozidla na silnici...). Efektivní dohled je snížen na desetinu za šero, mlhu a sněžení – tento postih je kumulativní. Tedy pokud je Efektivní dohled 10 km, za šera je jen 1 km, za šera a mlhy je jen 100 m a za šera, mlhy a sněžení je jen 10 m. Minimální dohled je vždy alespoň 1 metr.

Poušť, Step: písčinná pláň, duny, respektive rovný travnatý terén bez jakýchkoliv keřů a stromů

- nelze se v něm schovat, nelze se v něm krýt
- rychlost Putování nijak neupravuje
- Efektivní dohled je 10 km

Savana: rovný travnatý terén řídké zarostlý keři a nižšími stromy

- mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 3, lze se krýt za stromy (+ 2 k Armor)
- rychlost Putování nijak neupravuje
- Efektivní dohled je 5 km

Řídký les: řídký listnatý či jehličnatý les

- mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 5, lze se krýt za stromy (+ 4 k Armor)
- rychlost Putování nijak neupravuje
- Efektivní dohled je 1 km, hledání zrakem a sluchem má postih – 1 na Perception
- Střílet a vrhat lze maximálně do vzdálenosti 100 metrů.

Hustý les: hustý listnatý či jehličnatý les

- mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 7, lze se krýt za stromy (+ 6 k Armor)
- rychlost Putování je snížena na polovinu
- Efektivní dohled je 500 m, hledání zrakem a sluchem má postih – 2 na Perception
- Střílet a vrhat lze maximálně do vzdálenosti 50 metrů.

7. PROTIVNÍCI

Vlk

| Velikost: 2 | | | | | Cestovní rychlost: 30 km/h | | | | | |
|--------------------------------------|-----|----|---|----|-----------------------------------|---|----|----|----|-----|
| Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS) | | | | | | | | | | |
| CC | RC | P | I | W | CH | A | D | S | HP | SP |
| 12 | n/a | 12 | 6 | 10 | 10 | 8 | 12 | 12 | 30 | n/a |

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus + 4 k Perception.

Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.

Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Chiméra

| Velikost: 4 | | | | | Cestovní rychlost: 30 km/h | | | | | |
|---|-----|----|---|----|-----------------------------------|----|----|----|----|-----|
| Zbraně: rohy (DAM 10 + BS), drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli) | | | | | | | | | | |
| CC | RC | P | I | W | CH | A | D | S | HP | SP |
| 14 | n/a | 10 | 6 | 14 | 14 | 12 | 14 | 14 | 80 | n/a |

Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s Will 14 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Chiméry, ovšem ty mají při odolávání panice bonus + 4 k Will.

Bandita

| Velikost: 2 | | | | | | | | | | |
|--|----|---|---|---|----|---|---|---|----|----|
| Brnění: střední vesta = Armor 5 | | | | | | | | | | |
| Zbraně: samonabíjecí blokopuška NEBO samonabíjecí blokopistole + jednoruční meč | | | | | | | | | | |
| CC | RC | P | I | W | CH | A | D | S | HP | SP |
| 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 8 | 10 | 10 |

Protivníky může Gamemaster nasadit dvěma způsoby:

Jednotlivec: v podstatě jako hráčská postava. Jednotlivci jsou obvykle velká monstra, těžká vozidla, vyšší velitelé a další obzvláště nebezpeční a schopní protivníci. Zbraně jednotlivců se při Smůle rozbijí, stejně jako je tomu u hráčských postav.

Oddíl: skupina protivníků semknutá v týmu. V rámci zjednodušení považujte oddíl ve všech ohledech za jediného protivníka (pokud někde není řečeno jinak). HP a SP se vynásobí počtem členů oddílu. Oddíl může Žoldněře obklíčit, v boji to zabírá jednu akci pohybu. Obklíčení Žoldněři nemohou z boje utéci běžným způsobem, k úniku ale mohou využít zvláštního vybavení či schopností, například teleportaci. Zbraně oddílu se při Smůle nerozbijí, Smůla je v tomto případě považována za normální neúspěch. Počítá se, že se bezbranný jedinec stáhl hlouběji do formace, aby mohl svoji zbraň v bezpečí opravit, a nebo jednoduše že si vzal zbraň padlého kolegy.
POZOR: Rojové a Rozptylové zbraně a také Exploze mají proti Oddílu dvojnásobnou ničivost.