

Obecná pravidla

Putování:

Rychlé: 10 km/h, za každou načatou hodinu cesty hod na Únavu.

Standardní: 5 km/h.

Pomalé: 1 km/h, na každém km cesty lze Hledat.

Pád z výšky: zranění za 10 HP za každý metr nad velikost postavy.

Vylézání/Slézání: hod proti STR, posunutí o výšku postavy.

Slaňování: hod proti STR, posunutí o výšku postavy x 10.

Skok do dálky/výšky: hod proti AGI, posunutí o výšku postavy.

Hledání: Zrak: 200 m, Sluch: 100 m, Čich: 50 m

Mlha, šero, sněžení: postih -4 na PER, při hledání zrakem.

Déšť, bouřka, hluk: postih -4 na PER, hledání sluchem.

Vítr, dým, zápach: postih -4 na PER, hledání čichem.

Tma: nelze hledat zrakem

Vakuum: nelze hledat sluchem ani čichem.

Vyrážení dveří: hod proti STR; postih -1 na STR za každý stupeň velikosti navíc oproti postavě.

Tenké dřevo: žádný další postih

Tlusté dřevo: -2

Lehký kámen: -4

Lehký kov: -6

Těžký kámen: -8

Těžký kov: -10

Vyjednávání/Vyhrožování: hod proti CHA, NPC se brání hodem proti WIL. Bonus + 2 za darování pomoci resp. za ukázkou síly. Bonus +4 za darování toho, co NPC chtěla, resp. za přímé násilí.

Příkazování: hod proti CHA, NPC se nebrání. Hrdina ale musí mít vyšší CHA než cíl WIL.

Únava: Hod na DUR. Postih -1 na RCO, CCO, AGI, STR, INT, WIL, CHA, PER a iniciativu.

Odpočinek: trvá 15 minut, snižuje únavu o jeden stupeň. Postih -5 na iniciativu.

Panika/Bolest: Hod na WIL. Postih -4 na RCO, CCO, INT, WIL a CHA. (Štěstí +4, Smůla -4 a navíc sníží SP o tolik, o kolik bylo přehozeno). Panika dává též -2 na iniciativu.

Oslabení: -4 na RCO, CCO, AGI, STR a na iniciativu

Omámení: -4 na INT, WIL, PER, CHA a na iniciativu.

Sražení: AGI a CCO sníženy na polovinu. Sebrání se zabere jednu akci.

Odhození:

STR 1-10: Síla odhození = velikost + 1

STR 11-15: Síla odhození = velikost + 2

STR 16-19: Síla odhození = velikost + 3

Síla odhození se porovnává s velikostí cíle. Pokud je vyšší, pak cíl byl odhozen o tolik metrů, kolik je rozdíl. Pokud odhozená postava vrazí do nějakého objektu, zasáhne tento objekt s ničivostí rovnou své velikosti vynásobené 10. Tomuto poškození je možné odolat hodem proti ARM (popř. DUR, pokud ARM není, ovšem s dvojnásobnou ničivostí) nebo uhnout úspěšným hodem proti AGI. Odhozená postava při dopadu utrpí stejné zranění, jako při Pádu z výšky (místo výšky se bere vzdálenost, na kterou byla odhozena).

Zadržení dechu:

DUR 1-10: 1 minuta

DUR 11-15: 3 minuty

DUR 16-19: 5 minut

Dušení: jakmile uběhne doba Zadržení dechu, postava si hodí na DUR. Pokud uspěje, vydrží se zásobou další minutu. Pokud ne, utrpí zranění za 10 HP a příští minutu musí házet znovu, tentokrát s kumulativním postihem -2 na DUR. To se opakuje tak dlouho, dokud nezemře nebo se nenadechne.

Vakuum/Extrémní podmořská hloubka: totéž jako Dušení, ale hrozí zranění 20 HP za minutu.

Kosmický prostor: totéž jako Vakuum, ale každou minutu hrozí Zápalný resp. Mrazicí útok.

Éterický prostor (Void: Fantasy): totéž jako Vakuum, ale každou minutu hrozí Žíravý útok.

Plavání:

Hod proti AGI – pokud uspěje, pohne se o danou vzdálenost.

AGI 1-10: 25 metrů

AGI 11-15: 50 metrů

AGI 16-19: 100 metrů

Pokud neuspěje, stojí na místě nebo je unášena proudem. V těžkém brnění nelze plavat.

Pokud padne Smůla, začne se topit (viz Dušení), ale po každém neúspěšném hodu na DUR má šanci si hodit na AGI – a přestat se topit.

Spánek: Min 5 hod/den, jinak 1 stupeň únavy (nelze zrušit odpočinkem) a – 1 SP.

Jídlo/pití: voda 1 den, jídlo 1 týden, jinak 1 stupeň únavy, -1 SP a -5 HP (za obojí)

Bez jídla max. 3 týdny, bez pití max. 3 dny – potom smrt.

Splašení zvířete: Hod na WIL. Postih -4 na RCO, CCO, INT, WIL a CHA; -2 na iniciativu. (Štěstí: už se dané věci nebojí, Smůla: agresivně útočí tak dlouho, dokud je úspěšné)

Uklidnění/zastrašení zvířete: Hrdina musí mít vyšší CHA než zvíře WIL. Hod proti CHA, zvíře se brání hodem proti WIL. Uklidnění: zůstane a je možné ho ochočit. Zastrášení: uteče.

Ochočení zvířete: Hrdina musí mít vyšší CHA než zvíře WIL a každý den musí hodit proti CHA. Neúspěšný den se nepočítá. Kolik dní bude trvat = (20-X) x 2, kde X je INT zvířete.

Ovládání mechanismů: hod proti INT nebo STR

Ovládání počítačů/arkán: hod proti INT

Bojová pravidla

Iniciativa:

Očekávaný útok: + 5 (jen v prvním kole)

Překvapivý útok: - 5 (jen v prvním kole)

Panika: - 2

Únava: - 1 za stupeň

Oslabení: -4

Omámení: -4

Znehybnění: -8

Omráčení: neúčastní se

Pohyb:

AGI 1-10: 50 metrů

AGI 11-15: 100 metrů

AGI 16-19: 200 metrů

(létání poskytuje desetinásobnou rychlost)

Boj zblízka: Hod proti CCO. Úspěch znamená zásah. Protivník může ještě Uhnout (hod proti AGI) nebo útok vykrýt zbraní pro boj zblízka (hod proti CCO).

DAM boje beze zbraní se určí pomocí STR. Boj beze zbraně místo udělení DAM může provést Omráčení, Sražení či Odhození.

STR 1-10: DAM 5

STR 11-15: DAM 10

STR 16-19: DAM 15

Držení jednoruční obouruč: bonus +2 k CCO

Chycení: Lze použít, jen pokud je STR útočníka stejně nebo vyšší, než STR cíle. Hod proti CCO, odolání je hod proti STR (lze uhnout, vykrýt).

Střelba: Hod proti RCO. Úspěch znamená zásah. Při střelbě nad OR dostřel se aplikuje RP postih.

Míření: zabírá akci, bonus +2 k RCO ke střelbě na tento cíl.

Fixování: jednoruční lze držet obouruč (+2 k RCO), obouruční lze usadit na dvojnožku (+2 k RCO), těžká se MUSÍ usadit na trojnožku, jinak nelze použít.

Silně napnutí: u ručně napínaných zbraní, jednoruční lze roztočit (dvojitý dostřel), obouruční lze silně napnout (dvojitý dostřel), těžká se MUSÍ silně napnout, jinak nelze použít.

Nepřímá střelba/vrhání: postih -2 na RCO, ale ignoruje Kryt.

Vrhání: Hod proti RCO. Úspěch znamená zásah. Protivník může ještě Uhnout (hod proti AGI) nebo útok vykrýt zbraní (hod proti CCO). Dosah a DAM vrhacích zbraní se modifikuje pomocí STR.

STR 1-10: dosah 5 metrů, uvedené DAM

STR 11-15: dosah 10 metrů, uvedené DAM x 2

STR 16-19: dosah 20 metrů, uvedené DAM x 3

Rozeběhnutí: akce strávená na rozeběhnutí dává dvojnásobný dosah vrhu.

Vrhání protivníkem: cíl je nutné nejprve Chytit. K vržení oběma rukama je nutné být alespoň o dvě třídy větší, k vržení jednou rukou alespoň o čtyři.

Krytí: záleží na terénu. Nemá efekt v boji zblízka.

Zalehnutí: nepřátelé mají -4 na RCO, ale také +4 k CCO.

Upoutání pozornosti: hod na CHA, protivník musí hodit na WIL.

Vykrytí vlastním tělem: hod na AGI, musí být do 5 metrů daleko.

Hledání: stejně jako mimo boj, ale lze hledat jen jeden objekt zvoleného typu.

Malý cíl: -1 k RCO za každý stupeň rozdílu.

Velký cíl: +1 k RCO za každý stupeň rozdílu.

Snížená viditelnost: -2 na RCO a PER při hledání, kumulativní.

Obtížný terén: -2 na CCO a AGI při pohybu, kumulativní.

Vyšší cíl: bojovník výše má bonus +2 k RCO (při vrhání) a CCO, bojovník níže má -2.

Znehybněný/Omráčený cíl: střelba a vrhání z více než 1 metru má +4 k RCO.

Pohyblivý cíl: střelba a vrhání má -2 na RCO.

Bodné zbraně: protivník -4 CCO na Vykrytí.

Sečné zbraně: protivník -4 AGI na Úhyb.

Úderné zbraně: Omráčení: hod proti DUR. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik minut, o kolik přehodil. Jednoruční -1 na DUR, obouruční -2, dřevcové -3. **Sražení:** hod proti STR. Pokud neuspěje, je sražen k zemi. Jednoruční -1 na STR, obouruční -2, dřevcové -3. **Odhození:** hod proti AGI. Jednoruční zvyšují Sílu odhození o 1, obouruční o 2 a dřevcové o 3.

Jednoranné zbraně: po každém výstřelu je nutné jako jednu akci nabít.

Samonabíjecí zbraně: jeden zásah.

Automatické zbraně: pokud zasáhnou, hodte k20. Na 1-10 zasáhnou jednou. Na 11-15 zasáhnou dvakrát. Na 16-20 zasáhnou třikrát. Na ARM se hází zvlášť.

Ručně napínané zbraně: jako samonabíjecí. Dostřel je modifikován pomocí STR.

STR 1-10: uvedený dostřel

STR 11-15: uvedený dostřel x 2

STR 16-19: uvedený dostřel x 3

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 RCO zvlášť. Rojovými zbraněmi lze mířit, ale míření nepřidává žádný bonus. Místo toho dovoluje bojovníkovi trefit pouze vybrané cíle. Dvojnásobná ničivost proti Oddílu a Roji.

Rozptylové zbraně: Zasáhnou všechny cíle v dostřelu a v rozsahu (oblouk o úhlu 45 stupňů), přátelské i nepřátelské, dokonce i Schované, a ignorují jejich Krytí (žádný bonus k ARM). Do OR dostřelu jsou cíle zasaženy automaticky – bojovník si hodí jen Kontrolní hod, případný efekt Štěstí se aplikuje na jeden nejbližší cíl. Do MR dostřelu si bojovník normálně hází na RCO zvlášť pro každý z cílů. Rozptylovými zbraněmi nelze mířit. Dvojnásobná ničivost proti Oddílu a Roji.

Exploze: Dvojnásobná ničivost proti Oddílu a Roji.

Druhy útoků

Zápalný útok: Hod na ARM tak dlouho, dokud neuspěje. Každý neúspěch je zranění. Pokud nemá ARM, tak DUR, ale dvojnásobek zranění.

Mrazicí útok: Odolání je hod proti ARM. Neúspěch je zranění a postih -1 na CCO, RCO, AGI a STR a iniciativu. Pokud atribut klesne na 0, postava je zmrzlá. Pokud nemá ARM, tak DUR, ale dvojnásobek zranění a postihů.

Žiravý útok: Hod na ARM tak dlouho, dokud neuspěje. Každý neúspěch snižuje ARM o 1. Pokud (už) nemá ARM, tak DUR, ale způsobuje zranění.

EMP (Tempestum) útok: Jen Stroje a elektronické (arkánové) vybavení. Odolání je hod proti DUR. Smůla znamená navíc vypnutí na tolik minut, o kolik přehodil. Jeden útok zničí jedno vybavení postavy.

Neurální útok: Jen Živé bytosti. Odolání je hod proti DUR. Smůla znamená navíc Omráčení na tolik minut, o kolik přehodila.

Magnetický útok: Jen kovové objekty a vybavení. Odolání je hod proti STR. Smůla znamená Odhození. Jeden útok zničí jedno vybavení postavy.

Sonický útok: Odolání je hod proti DUR. Neúspěch znamená zranění a postih -1 na PER až do konce boje. Smůla znamená jedno zničené vybavení.

Elektrický útok: Odolání je hod proti DUR. Neúspěch znamená zranění a postih -1 na AGI až do konce boje. Smůla znamená Omámení a Oslabení na tolik minut, o kolik přehodila.

Mikrovlnný útok: Odolání je hod proti DUR. Neúspěch znamená zranění a postih -1 na DUR až do konce boje. Smůla znamená Zápalný útok.

Rázový útok: Odolání je hod proti ARM a STR. Pokud neuspěje na ARM, je zraněna. Pokud neuspěje na STR, je Odhozena.

Radiační útok: Odolání je hod proti DUR. Neúspěch znamená zranění a postih -1 na STR, DUR a WIL. Kontaminace: na konci každé hodiny stejný postih a zranění za 1 HP.

Chemický útok: Odolání je hod proti DUR. Neúspěch znamená zranění a postih -1 na CCO, AGI a CHA. Kontaminace: na konci každé hodiny stejný postih a zranění za 1 HP.

Biologický útok: Odolání je hod proti DUR. Neúspěch znamená zranění a postih -1 na RCO, PER a INT. Kontaminace: na konci každé hodiny stejný postih a zranění za 1 HP.

Dopravní prostředky

Palivo: 1 bod paliva stačí na 100 km cesty. U vesmírných lodí stačí 1 bod paliva na 100 milionů km cesty u STL nebo na překonání jednoho sub-sektoru u FTL.

Rychloproud (Void: Fantasy): loď za hodinu překoná tolik sub-regionů, kolik je Cestovní rychlost dělená 10 miliony, přičemž se bere v potaz také síla větru (nízká, střední a vysoká rychlost).

Pohyb v boji: desetinasobek hodnoty Cestovní rychlosti v metrech.

Zničení: Hod 1-15: Exploze, ničivost desetinasobek Velikosti (DAM-V u +, DAM-O u ++), dosah dvojnásobek Velikosti v metrech u Běžné kategorie (v desítkách metrů u +, ve stovkách metrů u ++). **Hod 16-20:** Exploze, ničivost desetinasobek Velikosti (DAM-V u +, DAM-O u ++), dosah čtyřnásobek Velikosti v metrech u Běžné kategorie (v desítkách metrů u +, ve stovkách metrů u ++).
Ve Void: Fantasy na Hod 1-15 nedojde k efektu Exploze, efekt má vliv jen na posádku a pasažéry.

Ztráta kontroly: Hod 1-10: DAM 5 (DAM-V u +, DAM-O u ++), odolání na ARM. **Hod 11-15:** DAM 10 (DAM-V u +, DAM-O u ++), odolání na ARM. **Hod 16-20:** AutoDAM 10 (DAM-V u +, DAM-O u ++). Ihned poté hod na AGI řidiče, úspěch je získání kontroly.

Nouzové opuštění stroje: U otevřeného vozidla resp. posádky letadla hod proti AGI. U uzavřeného vozidla resp. pasažéra letadla hod proti polovičnímu AGI. U plavidel hod proti AGI. Úspěch znamená únik mimo dosah exploze.

Vražení: Útočník hod proti STR, zasažený může uhnout hodem proti AGI a odolat hodem na ARM. Vražení má ničivost rovnou desetinasobku Velikosti útočníka. Pokud útočník v hodě neuspěje, vmkne se kontrole. Pokud je stejný nebo menší než cíl, utrpí navíc poškození (může mu odolat hodem na ARM).

Větší velikostní kategorie: Pokud je útočník ve větší kategorii (+ resp. ++), cíl je automaticky zničen, pokud neuhne.

Menší velikostní kategorie: Pokud je útočník v menší kategorii (normální resp. +), cíl utrpí zásah jen s ničivostí rovnou velikosti útočníka. Nemůže ale uhnout.

Rozjetí: Před vražením je možné se jako jednu akci rozjet. Ničivost je zvýšena na dvojnásobek (pro cíl i případně pro útočníka).

Posádka plavidel:

Žádná NPC posádka: postih - 10 na iniciativu.

1% až 10% NPC posádky: postih - 8 na iniciativu.

11% až 50% NPC posádky: postih - 4 na iniciativu.

51% až 90% NPC posádky: postih - 2 na iniciativu.

91% až 100% NPC posádky: žádný postih na iniciativu.

Terén

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

Kamenitá, ledová pustina: nelze se v něm schovat, lze se krýt za balvany (+8 k ARM) respektive led (+6 k ARM), rychlost Putování nijak neupravuje, Efektivní dohled je 5 km

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

Bažina: mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 3, lze se krýt za stromy (+2 k ARM), rychlost Putování je snížena na polovinu, Efektivní dohled je 5 km

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

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

Džungle: mohou se v něm schovat bytosti do velikosti 9, lze se krýt za stromy (+8 k ARM), rychlost Putování je snížena na desetinu, Efektivní dohled je 250 m, hledání zrakem a sluchem má postih –3 na PER, Střílet a vrhat lze maximálně do vzdálenosti 10 metrů.

Vesnice: mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 5, lze se krýt za domy (+4 k ARM), rychlost Putování nijak neupravuje, Efektivní dohled je 2 km, hledání zrakem a sluchem má postih –1 na PER.

Město: mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 7, lze se krýt za domy (+6 k ARM), rychlost Putování nijak neupravuje, Efektivní dohled je 1 km, hledání zrakem a sluchem má postih –2 na PER.

Velkoměsto: mohou se v něm schovat bytosti do velikosti 9, lze se krýt za domy (+8 k ARM), rychlost Putování nijak neupravuje, Efektivní dohled je 500 m, hledání zrakem a sluchem má postih –3 na PER.

Skála, ledovec, propast: mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 3, lze se krýt za balvany (+8 k ARM) respektive led (+6 k ARM), rychlost Putování je snížena na desetinu, Efektivní dohled je 5 km

Ledová plocha: nelze se v něm schovat, nelze se v něm krýt, rychlost Putování je snížena na polovinu, Efektivní dohled je 10 km

Kouzla (Psionika)

(Psionika funguje stejně)

Negativní efekt (Smůla):

(1-2) Vyčerpání: Sesílatel získává k20 stupňů Únavy.

(3-4) Vymazání z paměti: Sesílatel již nemůže sesílat toto kouzlo.

(5-6) Bolest hlavy: Sesílatel je Omámen na k20 minut.

(7-8) Křeče: Sesílatel je Oslaben na k20 minut.

(9-10) Mdloby: Sesílatel je Omráčen na k20 minut.

(11-12) Kóma: Sesílatel je Omráčen na k20 hodin.

(13-14) Poškození mozku: Sesílatel ztrácí 10 Sanity Pointů.

(15-16) Vnitřní krvácení: Sesílatel ztrácí 10 Health Pointů.

(17-18) Výpadek magie: Sesílatel nemůže po dobu k20 hodin kouzlit.

(19-20) Spontánní vzplanutí/zmrznutí: Kouzelník si musí házet proti WIL tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.

Rituály (Seance)

(Seance fungují stejně)

Boží odměna (Štěstí):

(1-4) Zesílení víry: Kněz získává k20 Faith Pointů.

(5-8) Krátká náklonnost: Rituály po k20 minut bez hodů proti CHA.

(9-12) Náklonnost: Rituály po k20 hodin bez hodů proti CHA.

(13-16) Dlouhá náklonnost: Rituály po k20 dní bez hodů proti CHA.

(17-20) Boží lítost: Kněz si může házet proti CHA tak dlouho, dokud neselže. Za každý úspěch si vyléčí 10 HP.

Boží trest (Smůla):

(1-4) Ztráta víry: Kněz přichází o k20 Faith Pointů.

(5-8) Krátká ignorace: Nelze dělat rituály po k20 minut.

(9-12) Ignorace: Nelze dělat rituály po k20 hodin.

(13-16) Dlouhá ignorace: Nelze dělat rituály po k20 dní.

(17-20) Boží hněv: Kněz si musí házet proti CHA tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.