

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 sniženy 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 porovná 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

Ve středním brnění je AGI poloviční. 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.

Bojová pravidla

Iniciativa:

Očekávaný útok: + 5 (jen v prvním kole)	Oslabení: -4
Překvapivý útok: - 5 (jen v prvním kole)	Omámení: -4
Panika: - 2	Znehybnění: -8
Únava: - 1 za stupeň	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 chladných zbraní i boje beze zbraní se modifikuje pomocí STR. Boj beze zbraně místo udělení DAM může provést Omračení, Sražení či Odhození.

STR 1-10: chladné zbraně: uvedené DAM	beze zbraní: DAM 5
STR 11-15: chladné zbraně: uvedené DAM x 2	beze zbraní: DAM 10
STR 16-19: chladné zbraně: uvedené DAM x 3	beze zbraní: DAM 15

Držení jednoruční obouruč: bonus +2 k CCO

Chycení: Lze použít, jen pokud je STR útočnicka 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 (dvojitě DAM a dostřel), obouruční lze silně napnout (dvojitě DAM a dostřel), těžká se MUSÍ silně napnout, jinak nelze použít.

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

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 a DAM.

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.

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

Malý cíl: +1 k RCO za každý stupeň rozdílů.

Velký cíl: -1 k RCO za každý stupeň rozdílů.

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 Vykrýtí.

Sečné zbraně: protivník -4 AGI na Úhyb.

Úderné zbraně: **Omráčení:** hod proti DUR. Pokud neuspěje, je Omračen 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.

STR 1-10: uvedený dostřel a DAM

STR 11-15: uvedený dostřel a DAM x 2

STR 16-19: uvedený dostřel a DAM 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 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 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 hodů 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.