

OBEČNÁ 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 Strength, posunutí o výšku postavy.

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

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

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

Mlha, šero, sněžení: postih – 4 na Perception, při hledání zrakem.

Déšť, bouřka, hluk: postih – 4 na Perception, hledání sluchem.

Vítr, dým, zápach: postih – 4 na Perception, hledání čichem.

Tma: nelze hledat zrakem

Vakuum: nelze hledat sluchem ani čichem.

Vyřazení dveří: hod proti Strength, CC zbraň dává bonus + 5

Tenké dřevo: žádný postih	Tlusté dřevo: -2
Lehký kámen: -4	Lehký kov: -6
Těžký kámen: -8	Těžký kov: -10

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

Příkazování: hod proti Charisma, NPC se nebrání. Žoldněř ale musí mít vyšší Charisma než cíl Will.

Únava: Hod na Durability. Postih -1 na RC, CC, Agility, Strength, Intelligence, Will, Charisma, Perception a iniciativu.

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

Panika/Bolest: Hod na Will. Postih -4 na RC, CC, Intelligence, Will a Charisma. (Štěstí +4, Smůla -4 a navíc sníží SP o tolik, o kolik bylo přehozeno).

Oslabení: -4 na RC, CC, Agility, Strength a na iniciativu

Omámení: -4 na Intelligence, Will, Perception Charisma a na iniciativu.

Sražení: Agility a CC sníženy na polovinu. Sebrání se zabere jednu akci.

Odhození:

Strength 1-10: Síla odhození = Velikost+1

Strength 11-15: Síla odhození = Velikost+2

Strength 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 Armor (popř. Durability, pokud Armor není, ovšem s dvojnásobnou ničivostí) nebo uhnout úspěšným hodem proti Agility.

Odhozená postava při dopadu utrpí stejné zranění, jako při Pádu z výšky (místo výšky se bere vzdálenost, na kterou byla odhozena).

Zadržení dechu:

Durability 1-10: 1 minuta

Durability 11-15: 3 minuty

Durability 16-19: 5 minut

Dušení: jakmile uběhne doba Zadržení dechu, postava si hodí na Durability. 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 Durability. 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 Zápallný resp. Mrazičí útok.

Plavání:

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

Agility 1-10: 25 metrů

Agility 11-15: 50 metrů

Agility 16-19: 100 metrů

Ve středním brnění je Agility poloviční. V těžkém brnění nelze plavat.

Pokud padne Smůla, začne se topit (viz Dušení), ale po každém neúspěšném hodě na Durability má šanci si hodit na Agility – 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 Will. Postih -4 na RC, CC, Intelligence, Will a Charisma. (Štěstí: už se dané věci nebojí, Smůla: agresivně útočí tak dlouho, dokud je úspěšné)

Uklidnění/zastrašení zvířete: Žoldněř musí mít vyšší Charisma než zvíře Will. Hod proti Charisma, zvíře se brání hodem proti Will.

Ochočení zvířete: Žoldněř musí mít vyšší Charisma než zvíře Will. Ochočení lze provést jednou za týden, hodem proti Charisma (musí trvat alespoň 5 hodin). Kolik týdnů bude trvat = (20-X) x 2, kde X je Intelligence 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

Pohyb:

Agility 1-10: 50 metrů
 Agility 11-15: 100 metrů
 Agility 16-19: 200 metrů
 (létání poskytuje desetinasobnou rychlost)

Boj zblízka: Hod proti CC. Úspěch znamená zásah. Protivník může ještě Uhnout (hod proti Agility) nebo útok vykrýt zbraní pro boj zblízka (hod proti CC). K ničivosti chladných zbraní se připočítává bonus za Strength.

Bonus za Strength je:

	jednoruční	obouruční	dřevcová
Strength 1-10:	+ 5 k DAM	+ 10 k DAM	+ 20 k DAM
Strength 11-15:	+ 10 k DAM	+ 20 k DAM	+ 40 k DAM
Strength 16-19:	+ 20 k DAM	+ 40 k DAM	+ 80 k DAM

Boj beze zbraně: DAM jako bonus za jednoruční zbraň (5, 10 resp. 20)

Držení jednoruční obouruč: bonus + 2 k CC

Chycení: Lze použít, jen pokud je Strength útočnicka stejné nebo vyšší, než Strength cíle. Hod proti CC, odolání je hod proti Strength (lze uhnout, vykrýt).

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

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

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

Nepřímá střelba/vrhání: postih – 2 na RC, ale ignoruje Kryt.

Vrhání: Hod proti RC. Úspěch znamená zásah. Protivník může ještě Uhnout (hod proti Agility) nebo útok vykrýt zbraní (hod proti CC). K ničivosti chladných zbraní se připočítává bonus za Strength.

Dosah vržení a bonus za Strength je:

Strength 1-10:	5 metrů	+ 5 k DAM
Strength 11-15:	10 metrů	+ 10 k DAM
Strength 16-19:	20 metrů	+ 20 k DAM

Rozeběhnutí: akce strávená na rozeběhnutí dává dvojnásobný dosah vrhu a k ničivosti přičítá dvojnásobný bonus za Strength.

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 RC, ale také +4 k CC.

Upoutání pozornosti: hod na Charisma, protivník musí hodit na Will.

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

Malý cíl: + 1 k RC za každý stupeň rozdílu.

Velký cíl: - 1 k RC za každý stupeň rozdílu.

Snížená viditelnost: - 2 na RC a Perception při hledání, kumulativní.

Obtížný terén: -2 na CC a Agility při pohybu, kumulativní.

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

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

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

Bodné zbraně: -4 na CC, protivník na Vykrýtí.

Sečné zbraně: - 4 na CC, protivník – 4 na Agility na Úhyb.

Úderné zbraně: Omráčení: hod proti Durability. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik minut, o kolik přehodil. **Sražení:** hod proti Strength. Pokud neuspěje, je sražen k zemi. **Odhození:** hod proti Agility. 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 Armor se hází zvlášť.

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. 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 Armor). Do Optimálního dostřelu (OR) jsou cíle zasazeny automaticky – bojovník si hodí jen Kontrolní hod, případný efekt Štěstí se aplikuje na jeden nejbližší cíl. Do Maximálního dostřelu (MR) si bojovník normálně hází na RC 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 Armor tak dlouho, dokud neuspěje. Každý neúspěch je zranění. Pokud nemá Armor, tak Durability, ale dvojnásobek zranění.

Mrazičí útok: Odolání je hod proti Armor. Neúspěch je zranění a postih -1 na CC, RC, Agility a Strength a iniciativu. Pokud atribut klesne na 0, postava je zmrzlá. Pokud nemá Armor, tak Durability, ale dvojnásobek zranění a postihů.

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

EMP útok: Jen stroje a elektronické vybavení. Odolání je hod proti Durability. Smůla znamená vypnutí na tolik minut, o kolik přehodil. Jeden útok zničí jedno vybavení postavy.

Neurální útok: Jen živé bytosti. Odolání je hod proti Durability. Smůla znamená Omračení na tolik minut, o kolik přehodila.

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

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

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

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

Rázový útok: Odolání je hod proti Armor a Strength. Pokud neuspěje na Armor, je zraněna. Pokud neuspěje na Strength, je Odhozena.

Radiační útok: Odolání je hod proti Durability. Neúspěch znamená zranění a postih - 1 na Strength, Durability a Will. Kontaminace: na konci každého dne stejný postih a zranění za 1 HP.

Chemický útok: Odolání je hod proti Durability. Neúspěch znamená zranění a postih - 1 na CC, Agility a Charisma. Kontaminace: na konci každého dne stejný postih a zranění za 1 HP.

Biologický útok: Odolání je hod proti Durability. Neúspěch znamená zranění a postih - 1 na RC, Perception a Intelligence. Kontaminace: na konci každého dne 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.

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 ++).

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

Vražení: Útočník hod proti Strength, zasažený může uhnout hodem proti Agility a odolat hodem na Armor. Vražení má ničivost rovnou desetinasobku Velikosti útočníka. Pokud útočník v hodu neuspěje, vymkne se kontrole. Pokud je stejný nebo menší než cíl, utrpí navíc poškození (může mu odolat hodem na Armor).

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 Armor) respektive led (+ 6 k Armor), 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 Armor), 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 Armor), 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 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: 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.

Džungle: mohou se v něm schovat bytosti do velikosti 9, lze se krýt za stromy (+ 8 k Armor), rychlost Putování je snížena na desetinu, Efektivní dohled je 250 m, hledání zrakem a sluchem má postih – 3 na Perception, 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 Armor), rychlost Putování nijak neupravuje, Efektivní dohled je 2 km, hledání zrakem a sluchem má postih – 1 na Perception

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

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

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

KOUZLA

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 Hit Pointů.

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

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

RITUÁLY

Boží odměna (Štěstí):

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

(5-8) Krátká náklonnost: Rituály po k20 minut automaticky a bez obětí.

(9-12) Náklonnost: Rituály po k20 hodin automaticky a bez obětí.

(13-16) Dlouhá náklonnost: Rituály po k20 dní automaticky a bez obětí.

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