

Insect steampunk

Basic rules



Obsah

1. Herní mechanismy.....	1
1.1 Hody kostkou.....	1
1.1.1 Pravidlo jedničky.....	1
1.2 Dovednostní Body.....	2
1.3 Karmické body.....	2
1.4 Dovednosti, specializace a dary přírody.....	2
1.4.1 Specializace.....	3
1.4.2 Dary přírody.....	3
1.5 Magický odliv.....	4
1.6 Čas.....	4
1.7 Hmotnost a váhy.....	4
1.8 Peníze.....	4
2. Atributy.....	5
2.1 Talent a blok.....	6
3. Rasy neboli druhy.....	7
3.1 Brouci.....	7
3.2 Mravenci.....	8
3.3 Kudlanky.....	10
3.4 Pavouci.....	11
3.5 Mouchy.....	12
3.6 Múry.....	12
3.7 Vosy.....	13
4. Bojové dovednosti.....	14
4.1 Palné zbraně.....	14
4.2 Boj zblízka.....	17
4.3 Vrh.....	19
4.4 Střelba z luku.....	20
5. Obecné dovednosti.....	21
5.1 Atletika.....	21
5.2 Pozorování.....	23
5.3 Zlodějství.....	26
5.4 Zálesáctví.....	27
5.5 Sociální dovednosti.....	29
5.6 Etiketa.....	30
6. Technické dovednosti.....	31
6.1 Inženýrství.....	31
6.2 Chemie.....	34
6.2.1 Jedy.....	39
6.2.1.1 Fungování jedů.....	39
6.2.1.2 Aplikace jedů.....	40
6.2.2 Farmacie.....	40
6.3 Řízení.....	40
6.4 Lékařství.....	42
7. Magické dovednosti.....	45
7.1 Léčba.....	45
7.2 Psychotronika.....	49
7.3 Sebekontrola.....	52
7.4 Astrální Vnímání.....	55
7.4.1 Astrální prostor a signatury.....	63
7.4.2 Astrální bariéry.....	64
7.4.3 Přírodní duchové.....	65
7.4.3.1 Duchové smrti.....	65

7.4.3.2 Duchové života.....	65
8. Dary přírody.....	67
8.1 Hloubení.....	68
8.2 Houževnatost.....	68
8.3 Charismatická magie.....	68
8.4 Komunikace s totemem.....	68
8.5 Křídla.....	68
8.6 Propojená mysl.....	68
8.7 Přirozená zbraň.....	69
8.8 Rezistence proti jedu.....	70
8.9 Skok.....	70
8.10 Šestý smysl.....	70
8.11 Šplh.....	70
8.12 Vidění ve tmě.....	71
8.13 Zuřivost.....	71
8.14 Žihadlo.....	71
9. Boj.....	73
Zranění a zbroje.....	73
9.1 Bojové kolo.....	73
9.1.1 Akce.....	74
9.1.1.1 Běžné akce.....	74
9.1.1.2 Akce v boji zblízka.....	76
9.2 Boj zblízka.....	77
9.3 Boj beze zbraně.....	78
9.4 Střelba.....	78
9.5 Útok zblízka na střelce.....	79
9.6 Vrh (granátem).....	79
9.7 Zranění a bojeschopnost.....	80
9.8 Umírání a smrt.....	80
10. Léčení, infekce, nemoci a závislosti.....	81
10.1 Léčení.....	81
10.1.1 Léčba omráčení.....	81
10.1.2 Léčba fyzického poškození.....	81
10.2 Nemoci a infekce.....	82
10.2.1 Infekce zranění.....	82
10.2.1.1 Černá hniloba krunýře.....	83
10.2.2 ☠ Toxické nemoci.....	83
10.2.3 🌿 Přírodní choroby.....	83
10.2.4 ✨ Magické choroby.....	84
10.3 Závislosti.....	84
10.3.1 Vznik závislosti.....	84
10.3.2 Abstinenční příznaky.....	84
10.3.3 Léčení závislosti.....	85
11. Výbava.....	86
11.1 Farmaka.....	86
11.2 Toxiny.....	87
11.3 Alchymistické elixíry.....	88
11.4 Palné zbraně.....	89
12. Tvorba postavy.....	90
13. Svět.....	91

1. Herní mechanismy

1.1 Hody kostkou

Pravidla Insect Steampunk používají k určení výsledků činností hráčů hod několika různými kostkami, tzv. poolová mechanika. V těchto pravidlech jsou kostky označeny podle klasického zápisu, 12-ti stěnná kostka k12, 10-ti stěnná kostka k10, 8-mi stěnná kostka k8 a 6-ti stěnná kostka k6. V případě, že pravidla budou upřesňovat počet kostek, kterými se hází, bude tento počet naznačen číslem před zápisem pro konkrétní kostku. Například hod šesti desetistěnnými kostkami je označen 6k10. **GM (Game Master, Pán hry, Vypravěč)** zřejmě nebude vyžadovat test úspěšnosti pro zjištění, zda postava může otevřít dveře, ale bude žádat hod kostkou, zda postava skutečně proskočila saltem skleněnou střechou, dopadla na nohy a rozsekla strážného uvnitř, aniž by si zlámala všechny kosti.

Ve většině případů se ověřuje, zda postava úspěšně použila nějakou svoji dovednost (obecné vysvětlení, co jsou dovednosti je dále v této kapitole), to se nazývá test dovednosti. Všechny dovednosti jsou vázány k určitému atributu, jehož hodnota určuje cílové číslo pro hod. Kolika a jakými kostkami hráč hází je dáno úrovní jeho dovednosti. Za úspěch se počítá každá kostka, na které padne stejně nebo méně, než je cílové číslo – úroveň atributu dovednosti. Hráč sečte, kolik úspěchů získal. Tento výsledek porovná s obtížností akce (OA), což označuje počet nutných úspěchů pro její provedení. Ve většině případů je obtížnost akce 1, ale GM jí může kdykoli vyhodnotit jako méně nebo více náročnou, a podle toho zvednout nebo snížit počet požadovaných úspěchů. Případné úspěchy, které získal hráč navíc nad požadovanou hranici obtížnosti akce, se počítají jako šťastné a v závislosti na typu akce přinášejí nějaký bonus.

Příklad: Nick, muší inženýr, se snaží opravit motor svého hodinového automobilu. K tomu účelu musí hodit test dovednosti inženýrství, která je vázána na atribut Logika. Nickova Logika je 3 a dovednost inženýrství má na čtvrté úrovni, což mu umožňuje házet 4k12. Navíc má také některé specializace, které mu dovolují při opravách hodinového stroje zlepšit své kostky a tak hází 1k12 + 2k10 + 1k6. Obtížnost akce je 1, běžná věc, což ukazuje, kolik úspěchů je nutné hodit pro úspěšné provedení akce. Hodí svými kostkami dovednosti proti cílovému číslu 3. Padne mu 11, 8, 3 a 1. Získal 2 úspěchy (3 a 1), které potřeboval na opravu. Nick tedy úspěšně opravil motor svého vozidla a navíc získal 1 šťastný úspěch, který sníží potřebný čas na opravu, jenž udává tabulka oprav.

1.1.1 Pravidlo jedničky

V případě hození jedničky na jakékoliv kostce, znamená takovýto hod automatický úspěch i v případě, že celkový počet úspěchů není dostatečný pro obtížnost akce. V takovém případě hráč však nezíská žádné šťastné úspěchy. Pokud hodil na nějaké kostce či kostkách jedničku a zároveň dosáhl dostatečného počtu úspěchů na obtížnost akce, je kostka s jedničkou počítána jako dva úspěchy pro účely šťastných úspěchů.

Příklad: Lorenzo střílí z pušky třemi kostkami (2k10 + 1k8) proti cílovému číslu 4 s obtížností akce 2. Hodí 2, 7 a 10 a tak v testu neuspěl. Pokud by hodil 1, 7 a 10, díky pravidlu jedničky by v testu uspěl i když hodil pouze jeden úspěch, avšak udělí pouze základní zranění zbraně, jelikož nemá žádné šťastné úspěchy. Pokud by hodil 1, 4 a 10, tak uspěl v testu

normálním způsobem a jelikož hodil jedničku, tak se tato kostka počítá pro účely šťastných úspěchů 2x. Získal tak tři úspěchy, dva potřebuje na úspěšný test a jeden úspěch může použít na zvýšení základního poškození zbraně.

1.2 Dovednostní Body

Postavy většinou dostanou dovednostní body na konci úkolu, ať úspěšně nebo neúspěšně dokončeného. GM už na počátku má představu, kolik DB postavy získají za dokončení hlavního úkolu (**5-10 DB**). K tomu také může mít několik podúkolů, za méně bodů (**1-2 DB**). Pokud postavy úspěšně dokončily hlavní úkol a k tomu všechny podúkoly, dostaly by plný počet DB. Pokud by splnily pouze hlavní úkol a pouze třeba jeden vedlejší, dostaly by DB za hlavní úkol a ten vedlejší. Pokud by však hlavní úkol nedokončily, ale ukončily alespoň vedlejší, měly by dostat plný počet za splnění podúkolu a alespoň polovinu DB za hlavní úkol. Člověk se přece učí z vlastních chyb.

Některá dobrodružství se mohou táhnout i delší čas, a tak postavy mohou zkusit získat DB v průběhu jednoho úkolu. Hráč může totiž získat body za vedlejší úkoly, které úspěšně ukončil. Pokud tak chce učinit, musí být postava odpočatá a mít čas na přemýšlení. To v praxi znamená, že kdykoli, kdy má den volna si může zapřemýšlet nad uplynulými dny a prožitými zkušenostmi a automaticky získat DB za splněné úkoly. Postava nesmí tedy být například v bezvědomí, nebo se starat v jednom o skupinu čtyř lidí v bezvědomí, celonoční stráž apod.

1.3 Karmické body

Postava může také získávat karmické body. GM zpravidla přidělí postavám po jednom karmickém bodu za úspěšně splněný velký úkol, nebo ho může přidělit individuálně po nějaké neuvěřitelně podařené akci jednoho z hráčů.

Hráč může karmický bod použít třemi způsoby:

- A) Postava se může naučit zcela novou dovednost utracením 1 karmického bodu.
- B) Postava s blokem se ho může za karmický bod zbavit. Bližší informace v kapitole Atributy.
- C) Hráč může karmický bod využít kdykoli a změnit tím běh událostí. Život v hmyzím světě je život křehký a zemřít je lehké. Každý musí mít kus štěstí, které ho dostane z nejhoršího. To jsou právě karmické body. Užívejte je s rozvahou.
 - použít 1 karmický bod a změnit jednu kostku, kterou právě hodil na 1, čímž může uplatnit pravidlo jedničky.
 - použít 1 karmický bod a automaticky se stabilizovat při umírání.

1.4 Dovednosti, specializace a dary přírody

Vše, co každá postava umí, co ovládá, co dokáže, ukazuje její seznam dovedností. Dovednosti, které postava může umět jsou rozděleny do tří hlavních odvětví: Obecné dovednosti, naučené dovednosti a Dary přírody.

Obecné dovednosti jsou přístupné všem postavám ihned, na první úrovni. Každá postava se může kdykoli pokusit o test některé z obecných dovedností s 1k12, aniž by kdykoli cokoli investovala do dané dovednosti. Obecné dovednosti jsou například boj zblízka, atletika, pozorování nebo sociální dovednosti. Bližší popis všech obecných dovedností je v kapitole

Obecné dovednosti.

Naučené dovednosti se dělí na dovednosti magické a technologické. Hráč si může při vytváření postavy vybrat 2 z nich bez jakéhokoli omezení, povýšit tak vybrané dovednosti na první úroveň. Později během hraní se může naučit i další magickou či technologickou dovednost zaplacením karmického bodu.

Dovednosti označené jako dary přírody, jsou podmíněny výběrem rasy. Pro přehlednost si však nejdříve představíme specializace a až potom se podíváme na dary přírody.

Dovednostem lze také zvyšovat úroveň a každá úroveň přidá pro hod na test další kostku k12. Maximální úroveň pro všechny dovednosti je 5. Za každé zvýšení úrovně musí hráč zaplatit odpovídající počet DB. Za první úroveň se neplatí žádné DB, obecné dovednosti jsou přístupné všem postavám na první úrovni a naučené dovednosti nebo dovednosti získané skrze dary přírody jsou získané na první úrovni zaplacením karmických bodů.

1.4.1 Specializace

Jednotlivé dovednosti, ať už jsou obecné, naučené nebo dary přírody, mají své specializace, které se postava může naučit, pokud splní její podmínky a zaplatí požadovaný obnos DB (cena je pevně stanovena v popisu jednotlivých specializací). Specializace ukazují, na co konkrétně se postava v dané dovednosti zaměřuje a kde ji dokáže nejlépe využít. Specializace často zlepšují kostky na výhodnější při testech dovednosti. Také však přináší velkou škálu možností, jak dovednost bude konkrétně vypadat. Tři brouci s dovedností inženýrství nemusí být stejní. Jeden bude dobrý v opravě hodinových strojů, druhý se vyzná ve fungování vzducholodí a třetí je puškař, zaměřený na výrobu a opravu vzduchových zbraní. Specializace často zlepšují dovednost v nějaké jejím odvětví, dovednost je pak silnější. To je však často vykoupeno také vyšší obtížností akce, pokud chce takto posílenou dovednost použít. Hráč se může vždy rozhodnout jak silnou specializaci nebo jestli vůbec nějakou při akci použije. Například můří zřec chce vyvolat ducha divočiny a jeho úroveň specializace je na úrovni 3. Můra však po duchovi bude chtít ulovit něco k večeři a ví, že nepotřebuje ducha třetí úrovně, ale bude ji k tomuto úkolu stačit pouze duch úrovně první. Rozhodne se tedy, že specializaci vyvolání ducha divočiny použije pouze na první úrovni a bude mít tak vyvolání jednodušší.

1.4.2 Dary přírody

Téměř každý jedinec získá během života několik darů přírody, avšak jen takové, které jsou přístupné jeho rase. Všechny rasy mají jeden až tři přirozené dary, tj. dary přírody, které v útlém věku získá každý příslušník dané rasy. Například všichni mravenci mají dar sdíleného vědomí a všechny můry mají dar nočního vidění. Vedle toho jsou dary získané (které pro některé jiné rasy mohou být dary přirozené a naopak), které postava může získat při vytváření postavy.

Bylo již naznačeno, že dary přírody jsou dovednosti. Avšak ne všechny dary přírody jsou dovednosti, pouze některé z nich. Některé dary jsou specializace. Ty, které jsou dovednosti, si hráč za karmický bod odemkne a získá dovednost se základní kostkou 1k12. Dary, které jsou specializace, většinou spadají pod nějakou obecnou dovednost. Například přirozená zbraň dovoluje rasám vyvolat svůj typ zbraně, kterými se však nadále bojuje pomocí obecné dovednosti boj zblízka. Postava získá první úroveň specializace ihned při získání daru a další stupně musí opět získat za DB stejně jako jakoukoli jinou specializaci. A v neposlední řadě

existují také dary, které když postava získá, tak její efekt už nejde nijak vylepšit pomocí DB, který prostě postava má, tak jak je. Například můří noční vidění.

1.5 Magický odliv

Všechny naučené dovednosti a dovednosti získané skrze dary přírody označené jako magické mají mechaniku nazvanou magický odliv. Používání magické energie přírody pro zformování kýženého efektu je nebezpečné a takováto postava je vystavena magickému odlivu, který ji může omráčit. Každá magická dovednost a její specializace ve svém popisu určuje sílu magického odlivu při jejím použití. Pokud například bude chtít vosa použít svou magickou dovednost žihadlo a má specializaci žár na první úrovni, je magický odliv omráčení M. Magický odliv má svou plnou sílu pokud se použít dovednost nepodaří. Naše vosa nehodí žádný úspěch nebo pouze jeden úspěch v testu dovednosti, žihadlo se jí nepodaří vystřelit a je poškozena omráčením stupně M. Pokud je test dovednosti úspěšný je automaticky magický odliv snížen o jeden stupeň. Pokud by tedy vosa hodila 2 úspěchu úspěšně se jí podaří vyslat žihadlo s žářem o úrovni 2 a magický odliv ji zraní omráčením stupně L. Magický odliv je také snižován, pokud hráč hodí šťastné úspěchy. Za každý šťastný úspěch, který při testu získá je stupeň omráčení snížen o 1. Pokud by naše vosa hodila 3 úspěchy, dosáhla by 1 šťastného úspěchu a magický odliv seslaného žihadla by ji nezranil vůbec.

1.6 Čas

1.7 Hmotnost a váhy

1.8 Peníze

Hlavní směnná surovina používaná v pravidlech jsou zlaťáky (10.000 Kč), deset stříbrných je jeden zlaťák (1 stříbrný = 1.000 Kč) a nejmenší jednotka jsou měďáky, kterých je potřeba 100 na jeden stříbrný (1 měďák = 10 Kč).

2. Atributy

Tabulka atributů podle rasy						
Rasa	Reakce	Tělo	Logika	Vůle	Charisma	Pohyblivost
<i>Brouci</i>	2	4	4	2	3	2/1
<i>Mravenci</i>	4	3	4	2	2	3/2
<i>Kudlanky</i>	4	4	2	3	2	4/3
<i>Pavouci</i>	2	3	4	2	4	4/0
<i>Vosy</i>	4	2	2	4	3	3/4
<i>Mouchy</i>	3	3	3	3	3	1/6
<i>Můry</i>	2	3	3	4	3	2/5

Každá postava má celkem šest atributů. Reakce, Tělo, Logika, Vůle, Charisma a Pohyblivost. Jak bylo už dříve řečeno, jednotlivé atributy především určují cílové číslo pro test dovednosti. Každá dovednost se váže na některý z atributů. Na začátku tvorby postavy bude mít postava hodnoty atributů určeny podle Tabulky atributů podle rasy. Hodnoty může dál hráč při tvorbě postavy upravit pomocí talentů a bloků (blíže jsou talenty a bloky popsány níže v této kapitole).

Reakce

Tento atribut vyjadřuje schopnost postavy vnímat, vyhodnocovat svět, který vnímá a hlavně reagovat na vnější podněty. Nejvíce viditelné je to při bojích, kde vyjadřuje dovednost postavy číst rytmus boje a sžít se s ním. Jestli postava dokáže stisknout spoušť v pravý okamžik nebo vrazit dýku do soupeře. Je to základní atribut pro dovednosti se všemi druhy zbraní. Lidé s velmi nízkou úrovní tohoto atributu nejsou dobrými bojovníky.

Tělo

Tělo určuje celkovou fyzickou kondici postavy, ukazuje, kolik postava unese vybavení, s jak těžkou zbraní dokáže zacházet, jak je odolná v boji a ve fyzických vypětích., jak je mrštná a ohebná. Můry jsou rasou s opravdu téměř minimální hodnotou Těla, jelikož jsou to malé a drobné bytosti, pro které je mravenčí útočná puška kulomet, ke kterému potřebují dvojnožku. Naproti tomu mravenci mají možnost dosáhnout nejvyšších hodnot Těla, jsou robustní s velkou silou a odolností.

Logika

Vyjadřuje schopnost logického uvažování postavy a její možnosti řešení problémů. Logika je klíčová vlastnost k technologickým dovednostem. Ať už chcete, aby vaše postava byla chemikem, vyrábějícím výbušné sloučeniny, doktorem, opravářem vozidel nebo výrobcem palných zbraní je pro ni atribut Logiky nejdůležitějším.

Vůle

Vůle je mentální silou jedince, vyjadřuje schopnost odolávat jakémukoli mentálním nátlaku, ať už se jedná o přesvědčování cizí postavou nebo o ovládání magických sil ve světě.

K tomuto atributu se vážou magické dary. Každá postava, která se bude učit magii, by měla mít vysokou Vůli. Ta totiž ukazuje mentální sílu a vytrvalost postavy. Pomocí Vůle člověk ovládá přírodní síly, tak jak on sám chce. Jak Tělo ukazuje fyzickou odolnost člověka, Vůle ukazuje jeho mentální odolnost.

Charisma

Charisma o postavě vypovídá, jak působí na ostatní, jak dobře je schopna přesvědčit jiné a jak si dělá přátele z cizinců. Intriky, hlavní zbraň pavouků je přímo ovlivňována tímto atributem. Charisma nevypovídá primárně o tělesné kráse člověka, přesto, že s ní může často souviset. Nicméně, Mravenec s charisma 1, může být pěkný na pohled, ale jelikož s nikým nemluví a na všechny se dívá jako na nepřátele, nikdo mu nic neuvěří.

Pohyblivost

Pohyblivost je dodatečný atribut, ke kterému se neváže žádná dovednost. Rozlišují se dva typy pohyblivosti, první je po zemi a druhý typ je ve vzduchu. Pohyblivost po zemi mají všechny známé hmyzí druhy (asi ji nebudou mít třeba mořské druhy). Tento údaj ukazuje, kolik metrů postava může ujít během jedné akce, jak rychlá je v boji nebo i jak rychle půjde celodenní cestu. Pohyblivost ve vzduchu označuje, kolik může postava uletět metrů za použití svých křídel a jak rychlá je také v soubojích ve vzduchu. To znamená, že všechny postavy, které umí létat, mají dva druhy pohyblivosti. Oba typy pohyblivosti se často mění, podle nákladu a vybavení, které postava nese nebo jejího zranění.

2.1 Talent a blok

Hráč si na začátku hry při tvorbě postavy smí označit jeden atribut jako talent (nemusí si samozřejmě vybrat také žádný). Atribut, který je vybrán jako talent se zvedne o 1, takto může být atribut zvýšen až na hodnotu 5. Ale za zvolený talent si hráč musí zvolit jeden atribut jako blok. K zablokovanému atributu má hráč postih -1, takto se atribut může dostat až na hodnotu 1.

3. Rasy neboli druhy

Tabulka ras a jejich darů		
Rasa	Přirozené	Získané
<i>Brouci</i>	Rezistence proti jedu Houževnatost	Přirozená zbraň Šplh Vidění ve tmě Křídla Hloubení
<i>Mravenci</i>	Propojená mysl Šplh	Přirozená zbraň Houževnatost Křídla Vidění ve tmě Hloubení
<i>Kudlanky</i>	Přirozená zbraň Skok	Vidění ve tmě Křídla Houževnatosti Rezistence proti jedu Přirozená magie
<i>Pavouci</i>	Šplh Charismatická magie	Přirozená zbraň Vidění ve tmě Přirozená magie Rezistence proti jedu
<i>Vosy</i>	Žihadlo Křídla	Propojená mysl Přirozená magie Houževnatost
<i>Mouchy</i>	Křídla Šestý smysl	Vidění ve tmě Houževnatosti Přirozená magie Rezistence proti jedu
<i>Můry</i>	Křídla Vidění ve tmě	Přirozená magie

Pravidla Insect Steampunk jsou vytvořena pro hypotetický vesmír, který je obýván různými rasami. Každá rasa je fiktivní lidskou rasou, mající určité charakteristiky a nazývající se podle hmyzu, který je ideálem dané rasy. Rasy se dělí na staré a mladé. Staré rasy mají ve své přirozenosti ovládat mocné magické síly, rozmlouvat s duchy a manipulovat se světem pomocí své mysli. Mladé rasy jsou naopak technologickými proroky a každý Brouk bude mít u sebe své základní nářadí na opravu čehokoli. Mladé rasy však příliš nenaslouchají životu přírody a většina v mládí získá základní dary svého druhu, ale na těžkou cestu mágů se nevydá.

V současnosti nabízíme sedm ras, z kterých si hráči mohou vybrat. Každá z nich je jedinečná a výběr ovlivňuje celý následující vývoj postavy. Rasa postavy ovlivňuje její počáteční atributy, a především výběr darů, který je unikátní pro každou rasu.

3.1 Brouci

Brouci jsou robustních postav s velkou fyzickou silou a odolností, vždy zamyšlený a

zatvrzelých myslí. Jejich výška se pohybuje okolo 180 cm a váha kolem 120 kg by z nich mohla činit dobré válečníky, ale jejich mysl není zaměřena k boji. Mechanici světa, kteří stojí v čele technologického pokroku, to jsou brouci. Není oboru od chemických sloučenin po elektrické lokomotivy, kterému by se nevěnoval nějaký brouk. Jejich města jsou přehlídkou využití hodinového stroje, kterým pohánějí téměř všechny moderní vynálezy od výtahů až po válečné stroje.

Každé broučí město je samostatný městský stát, který řídí volená správní rada v čele se starostou. Starostu volí správní rada a správní radu může volit každý občan, tedy bytost přihlášená na městském úřadu jako žijící v daném městě. Doba, jaký čas před volbami musí být někdo přihlášen, aby mohl volit se liší v jednotlivých městských státech, ale je to přibližně mezi rokem až dvěma. Občan broučího města nemusí být tedy pouze brouk, ale jakákoli inteligentní rasa, schopná se přihlásit na městském úřadu. Broučí města jsou plná všech možných ras, od všudypřítomných much, přes mravenčí a vosí renegáty, po slávu hledající kudlanky a pavouky spřádající obchodní a mocenské sítě od městských stok až po správní radu města. Jejich města jsou baštami technologického pokroku.

Jako přirozený dar mají brouci výjimečnou rezistenci proti jedům všeho druhu a také mají výjimečnou odolnost proti zranění, která se všeobecně nazývá houževnatost. Ti, kteří se válečníky stali dokážou ovládnout dar jejich přirozené zbraně, kterým nechají ztvrdnout klouby na svých rukou do extrémní tvrdosti, což v kombinaci s broučí silou je smrtelný úder.



A pak jsem tu ještě já: tmavé pleti a s řídnuoucími vlasy, velký, zavalitý a těžkopádný. Můžu snad za to, že mí lidé mají tak těžké kosti? Oblečení ze surové kůže, vylišovaná zástěra, za opaskem těžké pracovní rukavice, na krku se mi houpou ochranné brýle... Na první pohled by ve mně nikdo nepoznal bojovníka. A přesto jsem teď tady a o stehno mi pleská pouzdro s pistolí.

V Nížínách byli Brouci známi řemeslnou Obratností a technickými dovednostmi, a dokonce, jak si rád myslel, byli Brouci oblíbeni pro svou dobročinnost a vlídnou životní filozofii. Lidé Myny byli jeho vzdálení příbuzní, patřili k nějaké odnoži broučí rasy.

(z knihy Impérium zlaté a černé)

3.2 Mravenci

Jsou to právě Mravenci, kteří jsou uznáváni jako nejlepší vojáci světa. Průměrného vzrůstu 160 cm, ale dobře stavění. Barva kůže Mravenců je určena jejich místem narození. Společnost a ticho, to jsou slova, kterými ostatní mravence popisují.

Mravenci mají unikátní dar a tím je sdílené vědomí, ti, kteří se narodili ve stejném městě jsou neustále přítomni v myslích svých soukmenovců. Jejich dorozumívání je tedy primárně telepatické a mnoho mravenců ve svém životě nepromluvili slovo ústy, ti však



ovšem nikdy neopustili své rodné město. Město neboli společnost je pro každého mravence vždy na prvním místě, slovo jedinec není v jejich rozumnění světa. V čele města většinou stojí královna, srdce celé společnosti, která je absolutistickým monarchou celé mravenčí společnosti a žádný mravenec nemůže její rozhodnutí zpochybnit. Každý mravenec má přiřazenou práci a je vojákem královské armády, jejímž velitelem je mužský člen královské rodiny. Hierarchie společnosti je dána vojenskou hodnotou mravence.

Mravenčí města jsou často velmi uzavřená a vniknout do takového města není často jednoduchá záležitost. Existují však i mravenčí města, na jejichž okrajích vznikly čtvrti nemravenčích obyvatel. Často obchodníci, ale i kouzelníci nebo mechanici, kteří zastávají v mravenčí společnosti úkoly pro mravence obtížné až nemožné.

Ekonomika mravenčích měst stojí na třech pilířích. První je námezdní armáda, jelikož mravenci milují boj, a to především boj proti jiným mravencům. Královny jsou tak osločovány vládci jiných měst pro najmutí jejich poddaných k vojenským účelům. Druhý pilíř je mravenčí informační síť. Každé město staví komunikační věže do různých koutů světa, v každé takové věži sedí jeden mravenec, který přijímá a odesílá zprávy skrze sdílené vědomí dalším mravencům v komunikačních věžích, které jsou v dosahu jeho telepatických schopností. Skrze tuto síť lze posílat zprávy do vzdálených míst během minut. Třetí pilíř spočívá v bojových protézách. Mravenci jsou zdatní v technologickém odvětví a způsob jejich života určil směr mravenčího technologického pokroku do náhrad končetin. Mravenčí protézy jsou nejlepšími na trhu.

„No tak pojďte!“ zařval. „Musíme letět, hned!“ Nevěřil, že by ho přes vřavu boje mohl nějaký mravenec zaslechnout, ale jednomu z nich se to zřejmě podařilo, a tak dal vědět ostatním. Začali se stahovat, se štíty vysoko zdviženými. Přímo před jeho zrakem byl další zasažen šipkou z pušky, zavrával a neohrabaně upadl, pak se znovu zvedl na jedno koleno. Ostatní nepřestávali ustupovat a Stenwoldovi by mohlo připadat bezcitné, že tam svého druha jen tak nechávají, kdyby si nebyl zcela jistý, že zraněný muž naléhá, ať pokračují a na něj nedbají. Stenwold si uvědomil, že kromě Maria nezná žádného z nich jménem, a některé z nich dokonce ani neslyšel promluvit.

Nikdy nebyl schopen pochopit mravenčí lid a jeho pospolitý svět, nepochopil ale ani to, jak Marius s malou skupinkou zvládl ten svět opustit a neohlížet se zpátky.

Marius byl napolo uvnitř, když se bez hlesu prohnul dozadu a začal padat ven. Vojačka ho chytila za opasek a vtáhla do bezpečí. Stenwold koutkem oka zahlédl šipku z pušky, kterou měl důstojník hluboko zaborenou v oblasti ledvin, těsně pod okrajem zbroje.

„Zbývá ještě někdo?“ S obtížemi zvládal udržet stroj na zemi.

„Ne!“ zaječela na něj žena a on zdvojnásobil tempo. Ortoptéra vystřelila k obloze a proud vzduchu poslal pár vosích vojáků do vzdušných kotrmelců.

„Marie...“ začal Stenwold. Mohl by se ohlédnout před rameno, ale i když nechával letoun klouzat na plátěných křídlech, neodvažoval se přestat sledovat přístroje. „Marie, mluv na mě.“

„Marius se omlouvá,“ ozvala se žena a teprve po chvilce absolutního překvapení si Stenwold uvědomil, že Marius je teď zesláblý natolik, že nemůže mluvit, ale má ještě dost sil, aby k ženě vyslal své myšlenky.

„Musíme jim říct, co se tady stalo,“ pokračoval Stenwold. „Marie, musíme to sdělit Sarnu. Musíme varovat tvé město.“

„Říká, že nás tam považují za odpadlíky,“ odpověděla žena bezvýrazně. „Říká, že už se tam

nemůžeme nikdy vrátit.“

Pod nimi ubíhaly pole a vesničky patřící k předměstí Myny „Ale Marius město opustil jen proto, že myslel na dobro vašich lidí,“ trval Stenwold umíněně na svém. „Viděl hrozbu, kterou ostatní přehlédli. Vy to víte a musíte jim to říct.“

„Nemůžeme se tam už nikdy vrátit,“ řekla žena a on si uvědomil, že tentokrát mluví sama za sebe. „Jakmile jednou zpřetrháme pouta oddanosti, není cesty zpět.“

„Ale Marie, Sarn už dlouho není jako ostatní mravenčí města. Proběhly změny. V městské radě je dokonce i několik členů našeho lidu,“ naléhal Stenwold.

Vzadu bylo dlouho, dlouho ticho, takže usoudil, že Marius umřel. Zdusil v sobě vzlyk, ale pak mu žena sevřela rameno pevným stiskem vojáka.

„Říká, že máte udělat, co můžete,“ řekla jemně, a dokonce i intonací hlasu připomínala Maria. „Říká, že lituje, že to všechno skončilo takhle, a také toho, že ostatní, Atryssa a Nero, nebyli s námi. Ale že nelituje, že kvůli vám odešel ze svého města, a že je mu ctí, že umírá v takovéto společnosti.“

Stenwold si utřel oči a cítil, jak se mu ramena začínají otrásat potlačovanou bolestí. „Řekni mu, že...“ vypravil ze sebe po chvíli, ale pak sebou ženina ruka na jeho rameni cukla, jen jednou, na okamžik, a v té chvíli věděl, že Marius zemřel.

(z knihy Impérium zlaté a černé)

3.3 Kudlanky

Lid Kudlanek je nejvíce obávanými válečníky. Většinou jsou vysocí, šlachovití a s válečnickými pohyby. Všichni dodržují striktní kodex cti, který silně ovlivňuje jejich pohled na svět. Tento kodex především ukládá Kudlankám plnit své sliby, i ty pracovní, a předkládá, že boj je jediným měřítkem. Každá Kudlanka si přeje zemřít v boji s mnoha nepřáteli na počátku sklonku jejich života a zanechat několik silných synů a dcer po sobě.

Jejich přirozené zbraně jsou kostní bodáky nebo břity, které jim vyrůstají z předloktí a mohou dosáhnout délky i jednoho metru. Tyto smrtící zbraně v kombinaci se sebekontrolou z nich činí nejvražednější bojovníky na blízko. Mnoho střelců si pozdě uvědomilo svůj omyl a dříve, než stačili vystřelit, kudlančí válečník k němu doslova doskočil a prosekl mu svými břity hrdlo.

Jedna z věcí, které koriguje jejich kodex je i rozmnožování. Jednou za rok se v každém kudlančím lese koná letní turnaj kudlanek. Kdo prohraje v prvním kole nemá dovoleno se rozmnožovat, ten, jenž zvítězí v celém turnaji se stává pánem lesa do dalšího konání jarního turnaje. Také ženy svádějí duely v jarním turnaji, avšak žádné není zakázáno se rozmnožovat a vítězkyně se stává paní lesa a ženou pána lesa.



Pán lesa se stává vůdcem celého společenství kudlanek. Po získání moci ustanoví několik dalších kudlanek jako svých pomocníků. To, jaké funkce pomocníci zastávají je zcela v libovůli pána lesa. Některé funkce se však tradičně dodržují jako například mistr lovu, který organizuje lov a sběr potravin nebo mistr hranic, který organizuje ochranu hranic lesa před nepřáteli.

Většinou se zdržují ve svých lesích, které jsou téměř nepřístupné jiným rasám, pouze některé z Můr do nich mohou vkročit. Mnoho Kudlanek však žije po celém světě jako námezdní žoldnéři, gladiátoři, osobní ochránci a dalších řemesel zabývajících se zabíjením.

Tisamon patřil k lidu Kudlanek, který byl od dávných časů považován za nejvražednější zabijáky Nížin. I když čas jejich největší slávy již pominul, stále nebylo radno si s nimi zahrávat. V boji s mečem byli nedostižní, ať už se jednalo o souboje nebo vojenské šarvátky, a Tisamon byl mezi nimi mistrem, byl to nejnebezpečnější bojovník, jakého kdy Stenwold poznal. Když Tisamona viděl poprvé bylo to před dávnou dobou, přesto si ten okamžik pamatoval jako by se stal včera. Tehdáž Stenwold utíkal městskými ulicemi před námezdní jednotkou mravenců a sílu mu již docházely. Najednou se v temné uličce proti němu objevila vysoká šlachovitá postava, která prohlásila:

“Za dvě zlatky ti zůstane život a těm mravencům skončí.”

Stenwold se ani moc nerozmýšlel, zalovil v kapse a vrazil postavě dva zlatáky do napřažené dlaně. Ve tmě se blýskly bílé zuby v úsměvu.

“Sedni si na zem a dělej, že máš vyvrknutý kotník, a hodně u toho sípej.”

Stenwold tak učinil a postava zmizela v šeru zdi baráku na jedné straně uličky. Mravenčí žoldáci se objevili asi během pěti sekund. Nejdříve jeden, který se zastavil v ústí uličky a pozoroval Stenwolda sedícího na zemi, držícího se za kotník, jak nepředstírajíc sípe. Během chvilky se za jeho zády objevili tři další a pozvedli pušky. Než však stačil jediný z nich vystřelit, objevila se v jejich středu ona vysoká postava a na paži se ve světle měsíce třpytila čepel vyrůstající z jeho předloktí. Čepel se několikrát mihla vzduchem a za ní ve vzduchu vykvétaly obláčky krve. Pouze ten, který se objevil první se stačil k postavě otočit a od boku vystřelit z pistole, kterou držel v ruce a v zápětí jeho hlava opustila krk a prolétla vzduchem.

(z knihy Impérium zlaté a černé)

3.4 Pavouci

Pavouci jsou elegantní, inteligentní a hrají hry s lidmi. Pavouci jsou proradný. Všichni to vědí, a přesto dokážou Pavouci rozhodit své sítě a tančit své tance s lidmi v celém světě.

Pavouci jsou vysocí, štíhlí a bledý, jejich tělesná konstituce není nijak robustní a nejsou žádnými bojovníky. Jejich hlavní zbraní je jejich tanec. Hra s lidmi, kdy Pavouci přesvědčí každého o čemkoli. Pavouci jsou mocnými mágy, kteří však nevládnou magickým silám skrze Vůli ale skrze Charisma.

Na druhé straně mnoho pavouků se věnuje technologickému progresu. V technologiích nedosahují broučí úrovně, avšak jejich přirozené magické schopnosti a zároveň jejich vysoká úroveň



logického uvažování jim umožňuje být vedoucí rasou ve skloubení magie a technologie. Jejich hodinové stroje nejsou tak precizní a sami o sobě tak výkonné jako broučí, ale pomocí magie dosahují velmi podobných výsledků. Mnoha rasám připomínají pavoučí města jak z jiného světa, plná technologických přístrojů poháněných magickou silou.

Forma vlády v jednotlivých městských státech je oligarchie. V každém městě je několik mocných pavouků, většinou velmi úspěšných obchodníků. Komodity jejich obchodu jsou různé. Někteří prodávají magické přístroje, někteří své malé námezdné armády složené z různých ras, někteří informace a někteří magické služby. Tito obchodníci mají velké množství zlata a velké množství svých přívrženců. A právě díky těmto dvěma faktorům získávají významné postavení ve městě a do rukou moc toto město řídit.

Tisamon zuřivě skřípal zuby: „Já to věděl! Věděl jsem, že nikomu z pavoučího lidu se nedá věřit! Proč jsme ji vůbec přijali mezi sebe? Proč... proč jsme jí důvěřovali?!“ Zatínal pěsti, až mu zběhlaly klouby, třásl se a v očích mu plál nezoladatelný vztek. Pilovité ostny na předloktích se mu nebezpečně naježily v touze po krvi. Stenwold hleděl přímo do jeho tváře, ale ani neslyšel, co Tisamon říká. Místo toho mu běželo hlavou to, co zůstalo nevyřčené. Necítil strach, jen hroznou lítost. Pavoučí lid. Tak zákeřný a nevyzpytatelný, jak jen jeho pojmenování mohlo naznačovat..

(z knihy Impérium zlaté a černé)

3.5 Mouchy

Mouchy jsou ty nejmenší mezi rasami. Od narození mají křídla a jsou nejrychlejšími letci. Jsou nejlepší volbou jako špioni, protože jsou rychlý mrštný a dokáží poslouchat rozkazy. Všeobecně jsou Mouchy velmi nízcí, vyhublí a ošklivý. I přesto jsou však často zábavnými společníky a komedianty. Barva jejich kůže se liší podle místa, kde žijí.

Mouchy mají přirozený dar, který se nazývá šestý smysl. Pokud někde napadne Mouchu ze zálohy nebo se jí bude snažit někdo překvapit, její šestý smysl ji na to upozorní.

Najdou se mezi nimi tací, kteří mistrně ovládnou magické umění a mohou se rovnat i Můřím čarodějům, ale i tací, kteří svůj život zasvětili technologiím a stali se vynikajícími vědci.

Na známém světě neexistují muší města. Mouchy nikdy nevytvořili jednolitou společnost a žijí po celé zemi spíše samotářským životem.



3.6 Můry

Můry jsou jednou z nejstarších žijících ras. Většinou jsou nízcí a drobní se šedivou kůží a bezvýraznými bílými očmi. V dnešních dnech pouze pár opustí své domovy v horských pevnostech a vydají se do jim neznámého světa, světa moderních technologií.

Můry jsou vynikajícími letci a tento dar mají



přirozený. Jako jedni z mála se mohou alespoň trochu přiblížit mouchám.

Jsou však především ti z nejmocnějších mágů. Jejich staletá tradice v tříbení magických darů je tou nejvyšší metou pro mágy z ostatních ras. Také jejich společnost je řízena magií, z nejmocnějších kouzelníků je utvářena rada města.

V té chvíli oba ztuhli. Che s namířenou puškou, byla připravená v postoji s pokrčenými koleny, do kterého se automaticky postavila. Múra svíral v jedné ruce těžkou pistoli, druhou se držel za žebra. Měl trojúhelníkovitý obličej, šedavou kůži, krátké tmavé vlasy mu nad čelem vybíhaly do špičky. Oči měl šikmé a čistě bílé jako slepec. Po chvíli vzájemného pozorování Che usoudila, že nebude o moc starší než ona. Kdyby ji neohrožoval, a ona zase jeho, řekla by, že je dokonce i hezký.

Nebyl příliš vysoký, stejně jako většina Můr byl drobnější postavy.

Udržoval se nesmlouvavě soustředěný a ona usoudila, že se umí pohybovat rychle. Viděla, jak se jeho rty zkrivily, a uvažovala, jestli na ni v příštím okamžiku nezaútočí.

Světlou tuniku mu hyzdila tmavá skorna. Ruka na žebrech se mu vlhce leskla. Došlo jí, proč se tu schovával.

Oči Můry se rozšířily.

„Já...“ dostala ze sebe. Upřeně na ni zíral a náhle zjistila, že je jí zatěžko odpovědět. Něco bylo v její hlavě, ovlivňovalo ji to, snažilo se ji to umlčet. „Já ne...“

Koukala se do těch bílých, bezedných očí a cítila, jak na ni jeho mysl dotírá, snaží se jí za každou cenu zabránit mluvit. Pomalu odhaloval zuby v grimase soustředění, jak ho ten výkon namáhal. Uvědomila si, že ovlivňování mysli muselo být jednou z magických technik Můr.

Sesbírala tolik rozhodnosti, kolik jen dokázala. Cítila, jak se mentální sevření stále utahuje. Byl oslabený zraněním, ale přesto nebyla schopna jeho síle vzdorovat.

(z knihy Impérium zlaté a černé – s úpravami)

3.7 Vosy

Vosy jsou průměrného vzrůstu, ale často vytáhlý. Jejich kůže je bledá více než Pavoučí. Jsou to mágové a válečníci. Mají přirozený dar, který nazývají žihadlo. Při použití tohoto daru vose z dlaně vystřelí proud energetického výboje, který cíl docela usmaží.

Vosy jsou také přirozenými letci. Sice se nevyrovnejí mūrám nebo mouchám, avšak jejich vzdušná pěchota je obávaná.

Na uzavření dohody s Vosami se dalo vydělat celé jmění. Mezi davem však zůstávala slabá vlna neklidu, poté co novácci prošli kolem. Ta vtírává černá a zlatá, ostrý vojenský krok a jejich prudká energie byly něčím, co ještě nikdy neviděli. Mnoho lidí, co provádělo obchody na východě, vědělo, že Vosy jsou rození vojáci, podobně jako Mravenci. Většina lidí nejspíš zjistila, že Vos je strašně moc a všechny mají pušku, uniformu a úsměv.

(z knihy Impérium zlaté a černé)



4. Bojové dovednosti

4.1 Palné zbraně

● *Atribut: Reakce*

Dovednost Palné zbraně dovoluje postavám střílet ze zbraní ať již ve vzduchových nebo prachových. Každá postava se může pokusit vystřelit z jakékoli zbraně pomocí dovednosti Palné zbraně základní kostkou 1k12. Každá úroveň dovednosti Palné zbraně přidává jednu kostku k12 do testu střelby. Postava se dále může specializovat na střelbu z různých typů zbraní a vylepšovat tak své kostky, kterými při střelbě hází. Jednotlivé kategorie zbraní, na které se postava může specializovat jsou Krátké zbraně, Dlouhé zbraně, Prachové zbraně a Těžké zbraně. Krátké zbraně jsou revolvery, pistole, a samopaly. Dlouhé zbraně jsou jednoranné pušky, opakovací pušky či samočinné pušky. Prachové zbraně jsou zbraně využívající ke střelbě střelný prach na rozdíl od stlačeného vzduchu u ostatních zbraní a jedná se o tzv. hákovnice a píšťaly. Těžké zbraně jsou poté kulomety, granátomety, děla.

Specializace:

KRÁTKÉ ZBRANĚ						
Novic krátkých zbraní			Expert krátkých zbraní		Mistr krátkých zbraní	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Palné zbraně 1	1	Novic krátkých zbraní 1	2	Expert krátkých zbraní 1	3
2	Palné zbraně 2	2	Novic krátkých zbraní 2	3	Expert krátkých zbraní 2	4
3	Palné zbraně 3	3	Novic krátkých zbraní 3	4	Expert krátkých zbraní 3	5
4	Palné zbraně 4	4	Novic krátkých zbraní 4	5	Expert krátkých zbraní 4	6
5	Palné zbraně 5	5	Novic krátkých zbraní 5	6	Expert krátkých zbraní 5	7

DLOUHÉ ZBRANĚ						
Novic krátkých zbraní			Expert krátkých zbraní		Mistr krátkých zbraní	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Palné zbraně 1	1	Novic dlouhých zbraní 1	2	Expert dlouhých zbraní 1	3
2	Palné zbraně 2	2	Novic dlouhých zbraní 2	3	Expert dlouhých zbraní 2	4
3	Palné zbraně 3	3	Novic dlouhých zbraní 3	4	Expert dlouhých zbraní 3	5
4	Palné zbraně 4	4	Novic dlouhých zbraní 4	5	Expert dlouhých zbraní 4	6
5	Palné zbraně 5	5	Novic dlouhých zbraní 5	6	Expert dlouhých zbraní 5	7

PRACHOVÉ ZBRANĚ						
-----------------	--	--	--	--	--	--

Novic prachových zbraní			Expert prachových zbraní		Mistr prachových zbraní	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Palné zbraně 1	1	Novic prachových zbraní 1	2	Expert prachových zbraní 1	3
2	Palné zbraně 2	2	Novic prachových zbraní 2	3	Expert prachových zbraní 2	4
3	Palné zbraně 3	3	Novic prachových zbraní 3	4	Expert prachových zbraní 3	5
4	Palné zbraně 4	4	Novic prachových zbraní 4	5	Expert prachových zbraní 4	6
5	Palné zbraně 5	5	Novic prachových zbraní 5	6	Expert prachových zbraní 5	7

TĚŽKÉ ZBRANĚ						
Novic těžkých zbraní			Expert těžkých zbraní		Mistr těžkých zbraní	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Palné zbraně 1	1	Novic těžkých zbraní 1	2	Expert těžkých zbraní 1	3
2	Palné zbraně 2	2	Novic těžkých zbraní 2	3	Expert těžkých zbraní 2	4
3	Palné zbraně 3	3	Novic těžkých zbraní 3	4	Expert těžkých zbraní 3	5
4	Palné zbraně 4	4	Novic těžkých zbraní 4	5	Expert těžkých zbraní 4	6
5	Palné zbraně 5	5	Novic těžkých zbraní 5	6	Expert těžkých zbraní 5	7

Schopnosti krátkých zbraní:

● Rychlé tasení

- Podmínky: Krátké zbraně expert
- Cena: 3

Postava může tasit svou krátkou zbraň a vystřelit jako jednu akci bez zvýšení OA.

● Instinktivní střelba

- Podmínky: Krátké zbraně expert
- Cena:

Ignoruje postih za špatné světlo, překvapení apod.

● Close control

- Podmínky: Krátké zbraně expert
- Cena:

Při boji na krátké vzdálenosti +1 šťastný úspěch

● Duelista

- Podmínky: Krátké zbraně expert
- Cena:

Pokud jsi první v iniciativě máš nějaký bonus

Schopnosti dlouhých zbraní:

- Odstřelovací smysl
 - Podmínky: Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

- Deadeye
 - Podmínky: Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

První úspěch = 2 úspěchy

- Stabilní pozice
 - Podmínky: Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

Pokud se nepohneš + 1 kostka upgrade

- Dlouhý dech
 - Podmínky: Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

Snižuje OA za vzdálenost.

Schopnosti obecné:

- Krycí palba
 - Podmínky: Palné zbraně 4
 - Cena:
- Anatomická střelba
 - Podmínky: Krátké zbraně expert nebo Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

Cílíš na jasné cíle (končetiny apod)

- Kontrolovaná dávka
 - Podmínky: Krátké zbraně expert nebo Dlouhé zbraně expert
 - Cena: 3/6

První úroveň této specializace snižuje obtížnost testu při střelbě na více cílů při použití vzduchového samopalu nebo kulometu o 1. Druhá úroveň anulují snižování zranění při střelbě na více cílů.

- Potlačovací palba
 - Podmínky: Krátké zbraně expert nebo Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

Pokryješ větší oblast.

- Spray transfer
 - Podmínky: Krátké zbraně expert nebo Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

Přebytečné úspěchy → další cíle

- Disciplinovaná střelba
 - Podmínky: Krátké zbraně expert nebo Dlouhé zbraně expert
 - Cena:

Menší spotřeba munice.

- Střelba za jízdy
 - Podmínky:
 - Cena:
- Přepínání modu střelby
 - Podmínky: Atletika 3
 - Cena: 4

Můžeš přepnout typ střelby na své zbraní bez použití akce.

- Střelba v pohybu
 - Podmínka: Atletika 2/3
 - Cena: 3/6

První úroveň této specializace umožňuje postavě střílet při chůzi bez postihu OA. Pokud se pohybuje cíl, postih se stále započítává. Druhá úroveň anuluje postih při běhu.

- Střelba na pohybující cíl
 - Podmínky: Expert 2
 - Cena: 3/6

Specializace lze vybrat vícekrát, pro každý typ zbraně jednou. Aby postava mohla specializaci využít musí být expert druhé úrovně se zbraní, kterou používá. První úroveň anuluje postih OA v případě střelby na protivníka, který se pohybuje. Druhá úroveň anuluje postih i za střelbu na cíl, který běží.

4.2 Boj zblízka

- *Atribut: Reakce*

Tato dovednost je využívána při boji na blízko, na vzdálenost 0. Bojovníci při tomto boji využívají k boji pěsti, dýky, kordy nebo různé přirozené zbraně. Specializace v boji zblízka často rozlišují mezi bojem se zbraní nebo beze zbraně. Přirozené zbraně mají u svých popisů napsáno, zda jsou považovány za zbraň nebo nikoli.

Specializace:

BOJ SE ZBRANÍ						
Bojovník			Válečník		Mistr meče	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Boj zblízka 1	1	Bojovník 1	2	Válečník 1	3
2	Boj zblízka 2	2	Bojovník 2	3	Válečník 2	4
3	Boj zblízka 3	3	Bojovník 3	4	Válečník 3	5
4	Boj zblízka 4	4	Bojovník 4	5	Válečník 4	6
5	Boj zblízka 5	5	Bojovník 5	6	Válečník 5	7

BOJ BEZE ZBRANĚ						
					Zápasník	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Boj zblízka 1	1	Bojovník 1	2	Válečník 1	3
2	Boj zblízka 2	2	Bojovník 2	3	Válečník 2	4
3	Boj zblízka 3	3	Bojovník 3	4	Válečník 3	5
4	Boj zblízka 4	4	Bojovník 4	5	Válečník 4	6
5	Boj zblízka 5	5	Bojovník 5	6	Válečník 5	7

Schopnosti boje se zbraní:

● Boj dvěma zbraněmi

- Podmínky: Obratnost 6, Atletika 4
- Cena: 2

Tato specializace ti umožňuje bojovat dvěma zbraněmi naráz.

Schopnosti boje beze zbraně:

● Rváč

- Podmínky: Tělo 3/4
- Cena: 3/5

Každá úroveň této specializace zvyšuje poškození udělená v boji beze zbraně o 1 úroveň.

● Bojové umění

- Podmínky: Rváč
- Cena: 4

Díky této specializace postava uděluje fyzické poškození při boji beze zbraně. Může se

ovšem rozhodnout, že chce udělit pouze omráčení. Tento účel však musí oznámit ve fázi deklarace akcí, jinak bude udělovat fyzické poškození.

Schopnosti obecně:

● Útok z běhu

- Podmínky: Běh
- Cena: 3

Postavě se neguje postih za útok z běhu.

● Boj se štítem

- Podmínky:
- Cena: 2/

Postava při boji zblízka, používající štít získává +1 k obraně za první úroveň a +2 za druhou.

4.3 Vrh

● Atribut: Reakce

Dovednost vrh je využívána při testu házení granátem, oštěpem či jinými věcmi určené k hodů.

Specializace:

VRH						
Práče			Prakovník		Vrhač	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Vrh 1	1	Práče 1	2	Prakovník 1	3
2	Vrh 2	2	Práče 2	3	Prakovník 2	4
3	Vrh 3	3	Práče 3	4	Prakovník 3	5
4	Vrh 4	4	Práče 4	5	Prakovník 4	6
5	Vrh 5	5	Práče 5	6	Prakovník 5	7

Schopnosti vrhu:

● Přesnost

- Podmínky:
- Cena: 2/4/6

Každá úroveň této specializace snižuje obtížnost akce podle dostřelu o 1. Obtížnost akce nesmí nikdy být 0.

- Daleko házeč

- Podmínky: Tělo 2/3/4
- Cena: 1/2/3

Každá úroveň této specializace zvyšuje vzdálenost, jakou postava dohodí. Tělo se s touto specializací násobí o jedna vyšším číslem, než udává tabulka dostřelu.

4.4 Střelba z luku

- *Atribut: Reakce*

Specializace:

STŘELBA Z LUKU						
Lučištník			Lukostřelec		Čarostřelec	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Střelba z luku 1	1	Lučištník 1	2	Lukostřelec 1	3
2	Střelba z luku 2	2	Lučištník 2	3	Lukostřelec 2	4
3	Střelba z luku 3	3	Lučištník 3	4	Lukostřelec 3	5
4	Střelba z luku 4	4	Lučištník 4	5	Lukostřelec 4	6
5	Střelba z luku 5	5	Lučištník 5	6	Lukostřelec 5	7

Schopnosti střelby z luku:

- Rychlostřelec

- Podmínky: Střelba z luku 3
- Cena: 3

Tato specializace umožňuje zasadit šíp na tělivu a zároveň šíp vypustit během jedné akce.

5. Obecné dovednosti

5.1 Atletika

● *Atribut: Tělo*

Tato dovednost představuje fyzickou zdatnost postavy. Postava na vysoké úrovni této dovednosti je léty vytrénovaná a zocelené. Kromě běžných atletických disciplín, jako je běh či plavání, se postava může specializovat také v boji. Mnoho specializací této dovednosti zasahuje do boje a bojových schopností postavy.

Tvá postava může být i chycena, a nejen zabita. Atletika ji dává šanci uniknout z mnoha forem uvěznění, včetně lan, pout a dalších svazovacích vymožeností. K úspěšnému úniku je zapotřebí hodit dovednostní test atletiky. Obtížnost akce ukazuje tabulka úniku, kde jsou popsány různé situace, v kterých může být postava chycena a znehybněna. Pokud postava uspěje, osvobodí se za 1 minutu práce děleno počtem šťastných úspěchů. GM může rozhodnout, že některé situace jsou bezvýchodné a postava nemůže uniknout bez pomoci.

Tabulka úniku	
Materiál	OA
Lano, plastické náramky	1
Železné náramky	2
Svěrací kazajka	3
Okovy	4
Situace	Modifikátor OA
Zpevněné materiály	+1
Postava je sledována	+2
Postava má náčiní	-1/-2

Specializace:

ODOLNOST						
Novic odolnosti			Expert odolnosti		Mistr odolnosti	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Atletika 1	1	Novic odolnost 1	2	Expert odolnost 1	3
2	Atletika 2	2	Novic odolnost 2	3	Expert odolnost 2	4
3	Atletika 3	3	Novic odolnost 3	4	Expert odolnost 3	5
4	Atletika 4	4	Novic odolnost 4	5	Expert odolnost 4	6
5	Atletika 5	5	Novic odolnost 5	6	Expert odolnost 5	7

POHYB						
Novic pohybu (gymnasta)			Expert pohybu (yogin)		Mistr pohybu (hadí člověk)	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Atletika 1	1	Novic pohybu 1	2	Expert odolnost 1	3
2	Atletika 2	2	Novic pohybu 2	3	Expert odolnost 2	4
3	Atletika 3	3	Novic pohybu 3	4	Expert odolnost 3	5
4	Atletika 4	4	Novic pohybu 4	5	Expert odolnost 4	6
5	Atletika 5	5	Novic pohybu 5	6	Expert odolnost 5	7

● Bojový pohyb

- Podmínky: Atlet
- Cena: 2/3

Každá úroveň této specializace zvyšuje nepříteli obtížnost akce při útoku na postavu. Past se zvyšuje jak při střelbě na dálku, tak při boji zblízka, postava se však musí pohybovat. Pokud je v krytu, nemůže tuto specializaci použít.

● Běh

- Podmínky: -
- Cena: 1

Schopnost běh umožňuje postavě využít bojovou akci běh (akce běh je v kapitole Boj, strana). Hráč musí hodit test dovednosti, přičemž obtížnost akce určuje GM podle typu terénu a jiných situačních modifikátorů (noc, déšť apod.) Za každý šťastný úspěch, který hráč získá uběhne jeho postava o jeden metr více než je její pohyblivost. Touto akcí nelze navýšit počet uběhnutých metrů o více než je hodnota pohyblivosti postavy.

Postava může běžet tolik minut, kolik je její hodnota těla krát pět.

● Sprint

- Podmínky: Běh
- Cena: 1

Tato schopnost zvyšuje uběhnuté metry během jedné akce. Hráč si hází jako při specializace běh, ovšem za každý šťastný úspěch uběhne 2 metry více. Limit, kolik uběhne však zůstává stejný jako u specializace běh. Tj. že může použít tolik kostek šťastného úspěchy, kolik je její hodnota pohyblivosti.

● Maratonec

- Podmínky: Běh
- Cena: 1

Tato schopnost zvyšuje počet času, který postava dokáže běžet. Hodnota Těla se s touto

specializací násobí číslem 10.

- Plavání

- Podmínky: -
- Cena: 1

Tato schopnost je podmínkou pro možnost plavání v různých vodách. Plavání je samostatná akce a postava uplave maximálně tolik metrů za kolo, jakou má Pohyblivost. Postavy, které se dostanou do vody a nemají schopnost plavání se mohou pokusit šlapat vodu. Ale nevím, jak to bude fungovat.

- Kraul

- Podmínky: Plavání
- Cena: 1/2/3/4

Schopnost kraul navyšuje maximálně počet uplavaných metrů za kolo. Za každou úroveň postava uplave o 1 metr za kolo více.

- Potápění

- Podmínky: Plavání
- Cena: 1/2/3

Postava bez specializace potápění dokáže vydržet pod vodou 60 sekund. Každá úroveň potápění přidá dalších 60 sekund navíc.

- Volný pád

- Podmínky: Atletika 2
- Cena: 2

Tato schopnost dovoluje postavě skákat z velkých výšek, včetně skoků z třetího patra nebo když postava s darem létání svůj dar přecení a křídla jí zmizí ve vzduchu. Pokud postava může vykonávat nějakou akci, který by zpomalila pád nebo ho kontrolovala, tam se může využít tato schopnost.

Pokud postava spadne více než tři metry, obdrží fyzické zranění v počtu kolonek rovných množství metrů, které postava spadla. Schopnost volný pád umožňuje snížit počet kolonek o tolik, kolik má postava atribut těla.

- Zvyk na pancíř

- Podmínky: Atletika 2/4
- Cena: 2/3

Postava s touto specializací na první úrovni neguje všechny postihy za lehkou zbroj, na druhé úrovni i těžkou zbroj.

5.2 Pozorování

- *Atribut: Reakce*

Pozorování odkazuje k dovednosti odhalit neobvyklosti v každodenních situacích. To z ní

dělá jednu z klíčových dovedností pro lidi, kteří se živí ne zcela legální prací.

Test dovednosti se využívá v každé situaci, která zahrnuje použití základních smyslů (zrak, sluch, čich, hmat nebo chuť), a kdy tvá postava hledá cokoliv, co není vidět na první pohled. GM může hráče vyzvat pro test pozorování, nebo sám hráč může takový test vyžadovat, tím, že využije bojovou akci detailní pozorování, aby zjistil, co se k sakru děje.

Počet šťastných úspěchů ukazuje, kolik nepatrných a důležitých věcí, si tvá postava všimla. Pokud se někdo bude snažit úporně před tvou postavou něco schovat, použije své šťastné úspěchy. V případě testování dovednosti zahrnující vidění (což je většina), použij stejné modifikátory jako při boji. Další modifikátory jsou vypsány v tabulce obtížnosti pozorování.

Tabulka obtížnosti pozorování	
Objekt/Událost je	OA
Jasná/velká/hlasitá	1
Normální	2
Podivná/malá/tlumená	3
Skrytý/mikro/tichá	4
Situace	Modifikátor OA
Vnímající je rušen	+2
Objekt je vzdálený	+1

Specializace:

● Slyšení nováček

- Podmínky: Pozorování 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech pozorování při naslouchání.

● Slyšení pokročilý

- Podmínky: Slyšení nováček 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech pozorování při naslouchání.

● Slyšení expert

- Podmínky: Slyšení pokročilý 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech pozorování při naslouchání.

● Vůně nováček

- Podmínky: Pozorování 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech pozorování při čichání.

● Vůně pokročilý

- Podmínky: Vůně nováček 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech pozorování při čichání.

● Vůně expert

- Podmínky: Vůně pokročilý 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech pozorování při čichání.

● Chuť nováček

- Podmínky: Pozorování 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech pozorování při chuti.

● Chuť pokročilý

- Podmínky: Chuť nováček 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech pozorování při chuti.

● Chuť expert

- Podmínky: Chuť pokročilý 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech pozorování při chuti.

● Dotyk nováček

- Podmínky: Pozorování 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech pozorování při hmatu.

● Dotyk pokročilý

- Podmínky: Dotyk nováček 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech pozorování při hmatu.

● Dotyk expert

- Podmínky: Dotyk pokročilý 1/2/3/4/5

- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech pozorování při hmatu.

● Vidění nováček

- Podmínky: Pozorování 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech pozorování při koukání.

● Vidění pokročilý

- Podmínky: Vidění nováček 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech pozorování při koukání.

● Vidění expert

- Podmínky: Vidění pokročilý 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech pozorování při koukání.

5.3 Zlodějství

Atribut: Obratnost

Specializace:

● Kapsářství

- Podmínky:
- Cena:

● Sledování

- Podmínky:
- Cena:

● Plížení/ Skrývání se

- Podmínky: Zlodějství 3
- Cena: 6

Potřebuješ se dostat tak, kde bys neměl být? Tato schopnost ti umožní zůstat nepozorovaný v různých situacích.

● Maskování

- Podmínky:

- Cena: 6
- Tichá mluva
 - Podmínky:
 - Cena:

5.4 Zálesáctví

● Atribut: Tělo

Tato dovednost představuje škálu znalostí a zdatností týkající se přežití v divočině. Od znalostí rozdělání ohně či postavení přístřešku na noc po znalosti bylin či zvěře. Žádný dobrodruh by tuto dovednost neměl zanedbávat, ale měl by ji pomalu a jistě pěstovat. Tuto dovednost má každá postava automaticky a může si tak házet na všechny znalosti týkající se květin, zvěře či nerostů. Také má každá postava základní povědomí, jak se stací přístřešek či loví zvěř a může se o to pokusit. Postava automaticky umí rozdělávat oheň a nemusí si na to házet. Mnoho specializací této dovednosti umožňuje ovládnout nějakou činnost na takové úrovni, že si již hráč nemusí házet test dovednosti.

Specializace:

● Přežití

- Podmínky:
Zálesáctví 4, Vůle
6, Stopování
- Cena: 10

V poušti nic více než malý hrneček, pončo a železnou tyč? Postava bude potřebovat tuto schopnost, která ji pomůže přežít. Přežití je schopnost zůstat naživu v extrémních podmínkách

v delších časových úsecích. Tato schopnost postavě umožňuje řešit základní potřeby v přírodě jako je rozdělání ohně, zbudování přístřešku, vyhledání si jídla a další v nehostinném prostředí.

Tabulka pro přežití	
Prostředí	OA
Vlídne (les, pláň, město)	1
Zvládnutelné (džungle, bažina)	2
Drsné (poušť, hory)	3
Extrémní (Arktida)	4
Situace	Modifikátor OA
Vhodná výbava	+1
Bez jídla nebo vody	-1
Nevhodné oblečení/pancír	-1-4
Úsilí (pochod)	-1-4
Toxický terén	-2-4
Zranění postavy	-zranění
Špatné počasí	-1
Hrozná počasí	-2
Extrémní počasí	-4

● Novic stopování

- Podmínky: Zálesáctví 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

S touto specializací postava může stopovat všechny lidi i zvířata skrze terén a použít jakýchkoli náznaků ke sledování kořisti. Také postavě umožňuje identifikovat skryté cesty a zvířecí stezky v přírodním prostředí. Každá úroveň umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při

stopování.

● Pokročilé stopování

- Podmínky: Novic stopování 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech týkající se stopování.

● Mistr stopování

- Podmínky: Pokročilé stopování 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech týkající se stopování.

● Základní znalosti bylin

- Podmínky: Zálesáctví 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech týkající se znalostí bylin.

● Pokročilé znalosti bylin

- Podmínky: Základní znalosti bylin 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech týkající se znalostí bylin.

● Mistrovské znalosti bylin

- Podmínky: Pokročilé znalosti bylin 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech týkající se znalostí bylin.

● Základní znalost zvířete

- Podmínky: Zálesáctví 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech týkající se znalostí zvířete.

● Pokročilá znalost zvířete

- Podmínky: Základní znalost zvířete 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech týkající se znalostí zvířete.

- Mistrovská znalost zvěře

- Podmínky: Pokročilá znalost zvěře 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech týkající se znalostí zvěře.

- Základní znalost nerostů

- Podmínky: Zálesáctví 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech týkající se znalostí nerostů.

- Pokročilá znalost nerostů

- Podmínky: Základní znalost nerostů 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech týkající se znalostí nerostů.

- Mistrovská znalost nerostů

- Podmínky: Pokročilá znalost nerostů 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech týkající se znalostí nerostů.

- Orientace

5.5 Sociální dovednosti

● *Atribut: Charisma*

Tato dovednost umožňuje mnoho způsobů, jak dostat z lidí pravdu, jak je přesvědčit o tom, že chtějí udělat to, co chcete nebo nechat je udělat i to, co nechtějí. Počet obtížnosti testu stanoví GM podle situačních modifikátorů.

Specializace

- Vyslýchání

- Podmínky: Sociální dovednosti 4
- Cena: 6

Dovednost vyslýchání umožňuje získání informací z nespolupracujícího subjektu. GM může určit, kolik informací vyslýchaná postava poskytne nebo kolik strachu se jí podařilo nahnat tím, že zohlední, zda byl test vůle úspěšný těsně, zřetelně či vůbec ne.

- Přesvědčování

- Podmínky: Sociální dovednosti 2
- Cena: 6

Jak sám název specializace napovídá, člověk se může pomocí ní pokusit přesvědčit ostatní lidi, o čemkoli bude chtít. Pokusí se je přesvědčit o správnosti svého názoru. Za určitých okolností může postava použít svou svoji schopnost přesvědčování, aby lhala nebo něco před ostatními zatajila. Postava se může například pokusit se vykecat z nepříznivé situace.

● Zastrahování

- Podmínky: Sociální dovednosti 2
- Cena: 6

V závislosti na úhlu pohledu je zastrašování buď jemnější verze vyslýchání, nebo hrubší verze přesvědčování. Pomocí této specializace může postava přimět lidi dělat věci, které by normálně nedělali, jednoduše tím, že jim svým vzhledem nebo chováním nažene strach.

● Tvrdohlavost

- Podmínky: Sociální dovednosti 2
- Cena: 6

Touto specializací se postava může účinněji bránit jiným lidem, kteří používají dovednosti manipulaci s lidmi proti ní samotné. První úroveň tvrdohlavosti zvyšuje obtížnost akce manipulace s lidmi o 1.

Tato schopnost může být zvyšována. Každá další úroveň požaduje o 2 vyšší stupeň dovednosti, její cena se zvyšuje o 5 DB a zvyšuje obtížnost akce o další 1. Takže pokud by postava měla již tvrdohlavost na druhém stupni a chtěla by se naučit třetí stupeň, musela by mít dovednost manipulace s lidmi na 6, stálo by jí to 15 DB a soupeři by se zvýšila obtížnost akce o 3.

5.6 Etiketa

Atribut: Charisma

Dovednost etiketa dovoluje postavě vmísit se do určité společnosti. Zahrnuje více než znalost zvyků, rituálů a správných vzorců chování a umožňuje postavě mluvit a jednat tak, aby nikomu nešlápla na kuří oko. Vzhledem k obrovské rozmanitosti subkultur, společenských zvyků a představ o morálce zahrnuje tato dovednost zvnitřněnou schopnost postavy vcítit se do situace a instinktivně poznat, co je správně nebo jak člověk dostane to, co chce. Dovednost etiketa může sloužit k vytváření nekomplikovaných společenských styků, k přesvědčení ostatních, že mezi ně postava patří, k takovému bavení se, které dostane z druhých informace, k odhadu chování ostatních nebo k tomu, aby postava přiměla lidi, aby něco udělali nebo jí něco dovolili. Na rozdíl od vyjednávání, které zahrnuje brání a dávání nebo jiné obchodování či dohadování, jde u etikety o to, získat něco, protože člověk vypadá, jedná a cítí se tak, jako by na dané místo patřil.

6. Technické dovednosti

6.1 Inženýrství

- *Atribut: Logika*

Postavy s touto dovedností jsou schopny opravovat různé stroje, jako jsou různé pumpy, motory aut či letadel, nebo všemožné druhy zbraní. Ti lepší budou moci mnoho věcí sami vytvořit.

Specializace:

- *Učedník hodinových strojů*

- Podmínka: Inženýrství 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Hodinový stroj je základním mechanismem současného světa pro širokou veřejnost. Osobní auta převážně používají hodinový mechanismus. Mnoho důlních a továrních strojů jsou poháněny tímto systémem. Každá úroveň přidá umožňuje změnit 1k12 na 1k10 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu věci, poháněné hodinovým strojem.

- *Expert hodinových strojů*

- Podmínka: Učedník hodinových strojů 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň umožňuje změnit 1k10 na 1k8 k hodů na inženýrství při opravě či výrobě věci poháněné hodinovým strojem.

- *Mistr hodinových strojů*

- Podmínka: Expert hodinových strojů 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň umožňuje změnit 1k8 na 1k6 k hodů na inženýrství při opravě či výrobě věci poháněné hodinovým strojem.

- *Učedník spalovacích motorů*

- Podmínka: Inženýrství 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Zaměřeni na opravy především bombardérů, vzducholodí a tanků. Každá úroveň umožňuje změnit 1k12 na 1k10 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu věci, poháněné spalovacím strojem.

- *Expert spalovacích motorů*

- Podmínka: Učedník spalovacích motorů 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň umožňuje změnit 1k10 na 1k8 k hodů na inženýrství při opravě či výrobě

věcí poháněné spalovacím motorem.

● *Mistr spalovacích motorů*

- Podmínka: Expert spalovacích motorů 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň umožňuje změnit 1k8 na 1k6 k hodů na inženýrství při opravě či výrobě věcí poháněné spalovacím motorem.

● *Učedník elektrických motorů*

- Podmínka: Inženýrství 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Specializace oprav především lodí a lokomotiv. Každá úroveň umožňuje změnit 1k12 na 1k10 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu věcí, poháněné elektrickým motorem.

● *Expert elektrických motorů*

- Podmínka: Učedník elektrických motorů 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň umožňuje změnit 1k10 na 1k8 k hodů na inženýrství při opravě či výrobě věcí poháněné spalovacím motorem.

● *Mistr spalovacích motorů*

- Podmínka: Expert spalovacích motorů 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň umožňuje změnit 1k8 na 1k6 k hodů na inženýrství při opravě či výrobě věcí poháněné spalovacím motorem.

● *Učedník vzduchového zbrojářství*

- Podmínka: Inženýrství 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Zbrojář zahrnuje velkou škálu dovedností, které vyžaduje výroba a údržba zbraní a zbrojí. Jako se všemi technicky založenými dovednostmi, vhodné nářadí je nutností pro jakoukoli opravu nebo výrobu. Každá úroveň umožňuje změnit 1k12 na 1k10 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu vzduchové zbraně.

● *Tovaryš vzduchového zbrojářství*

- Podmínka: Učedník vzduchového zbrojářství 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň umožňuje změnit 1k10 na 1k8 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu vzduchové zbraně.

● *Mistr vzduchového zbrojářství*

- Podmínka: Tovaryš vzduchového zbrojářství 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň umožňuje změnit 1k8 na 1k6 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu vzduchové zbraně.

● *Učedník prachového zbrojírství*

- Podmínka: Inženýrství 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Výroba granátů, kanónů či píšťal. Každá úroveň umožňuje změnit 1k12 na 1k10 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu zbraní využívající střelný prach.

● *Tovaryš prachového zbrojírství*

- Podmínka: Učedník prachového zbrojírství 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň umožňuje změnit 1k10 na 1k8 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu zbraní využívající střelný prach.

● *Mistr prachového zbrojírství*

- Podmínka: Tovaryš prachového zbrojírství 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Každá úroveň umožňuje změnit 1k8 na 1k6 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na opravu či výrobu zbraní využívající střelný prach.

● *Učedník zámečnický*

- Podmínka: Inženýrství 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Odemykání, výroba zámků. Každá úroveň umožňuje změnit 1k12 na 1k10 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na manipulaci se zámkem.

● *Tovaryš zámečnický*

- Podmínka: Učedník zámečnický 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Odemykání, výroba zámků. Každá úroveň umožňuje změnit 1k10 na 1k8 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na manipulaci se zámkem.

● *Mistr zámečnický*

- Podmínka: Tovaryš zámečnický 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Odemykání, výroba zámků. Každá úroveň umožňuje změnit 1k8 na 1k6 k hodů na inženýrství pokud ji postava právě používá na manipulaci se zámkem.

6.2 Chemie

● Atribut: Logika

Postavy s touto dovedností se vyznají v látkové přeměně přírodních látek za účely vytváření posilujících přípravků, jedů, výrobu střelného prachu, ušlechtilých kovů a dalších látek, které nejsou v přírodě k nalezení. Chemici jsou ceněnými osobami ve všech městech a rasách, jelikož bez jejich znalostí by všechny ostatní technologické odvětví neměla takové možnosti jaké mají. V rámci Chemie se lze specializovat ve dvou oblastech a to toxikologie a farmacie. Specializace v toxikologii vede k lepším kostkám při zacházení s jedy a specializace ve farmacii přináší lepší kostky při výrobě farmak. V základu jsi schopen vytvářet jedy síly L a farmaka s PZ 1. Pro silnější verze se již musíš naučit příslušné schopnosti.

Specializace:

TOXIKOLOGIE						
Novic toxikologie			Expert toxikologie		Mistr toxikologie	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Chemie 1	1	Novic toxikologie 1	2	Expert toxikologie 1	3
2	Chemie 2	2	Novic toxikologie 2	3	Expert toxikologie 2	4
3	Chemie 3	3	Novic toxikologie 3	4	Expert toxikologie 3	5
4	Chemie 4	4	Novic toxikologie 4	5	Expert toxikologie 4	6
5	Chemie 5	5	Novic toxikologie 5	6	Expert toxikologie 5	7

FARMACIE						
Novic farmacie			Expert farmacie		Mistr farmacie	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Chemie 1	1	Novic farmacie 1	2	Expert farmacie 1	3
2	Chemie 2	2	Novic farmacie 2	3	Expert farmacie 2	4
3	Chemie 3	3	Novic farmacie 3	4	Expert farmacie 3	5
4	Chemie 4	4	Novic farmacie 4	5	Expert farmacie 4	6
5	Chemie 5	5	Novic farmacie 5	6	Expert farmacie 5	7

Schopnosti toxikologie:

Stabilní jed			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Novic toxikologie 3	3	6 hodin
2	Expert toxikologie 2	4	12 hodin
3	Mistr toxikologie	5	24 hodin
Jed vydrží na zbrani více hodin. Kolik hodin jed vydrží záleží na úrovni schopnosti a jsou napsány ve sloupci efekt.			

Koncentrovaný toxin			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Expert toxikologie 2	6	Síla M
2	Mistr toxikologie 1	8	Síla V
Chemik dokáže vytvořit silnější verzi jedu podle úrovně schopnosti. Jaký stupeň síly jedu dokáže vyrobit ukazuje sloupec efekt.			

Zpožděný jed			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Novic toxikologie 3	2	10 minut
2	Expert toxikologie 2	3	1 hodina
3	Expert toxikologie 4	4	6 hodin
4	Mistr toxikologie 1	6	12 hodin
Chemik dokáže vyrobit jed s jinou dobou nástupu, než je napsána u jednotlivých jedů. Úroveň schopnosti ve sloupci efekt určuje o jakou maximální dobu lze nástup posunout. Přesný čas nástupu vytvářeného jedu určí chemik při výrobě.			

Kontaktní jed		
Úroveň	Podmínky	Cena
1	Chemie 3	6
Chemik dokáže vytvořit jed, který působí přes kůži. Jed lze aplikovat na kliku u dveří, předměty, pasti apod.		

Rozšířený toxin			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Expert toxikologie 2	6	+1
2	Expert toxikologie 4	8	+2
3	Mistr toxikologie 2	10	+3
Chemik dokáže vytvořit jed s více intervaly. Přesné číslo je ve sloupci efekt u příslušné úrovně. Samozřejmě se tím i prodlouží trvání jedu, pokud to bude nutné.			

Směs toxinů		
Úroveň	Podmínky	Cena
1	Mistr toxikologie 1	8
Chemik dokáže kombinovat dva druhy jedů. OA pro tvorbu jedu je podle síly silnějšího jedu + 1 navíc. Takto vytvořený jed způsobuje efekt obou jedů současně, ale síla obou jedů je o 1 menší.		

Mistrovský jed		
Úroveň	Podmínky	Cena
1	Mistr toxikologie 1	10
Chemik dokáže vyrobit agresivnější jed. OA pro test odolávání jedu je o 1 vyšší.		

Plynné jedy		
Úroveň	Podmínky	Cena
1	Chemie 3, Mistr toxikologie 1	10
Chemik dokáže vytvářet jedy v plynné podobě.		

Antihemotoxin			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Novic toxikologie 3, Lékařství 1	2	-1
2	Expert toxikologie 2, Novic lékařství 1	4	-2
3	Mistr toxikologie 1, Expert lékařství 2	6	-3
Umožňuje chemikovi vyrábět protilátku proti kategorii toxinů Hemotoxiny. Každá úroveň této schopnosti umožňuje vyrobit silnější variantu protilátky. Látka po aplikaci ihned snižuje sílu hemotoxinu. O kolik je udáno ve sloupci efekt u příslušné úrovně schopnosti.			

Antineurotoxin			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Novic toxikologie 3, Lékařství 1	2	-1
2	Expert toxikologie 2, Novic lékařství 1	4	-2
3	Mistr toxikologie 1, Expert lékařství 2	6	-3
Umožňuje chemikovi vyrábět protilátku proti kategorii toxinů Neurotoxinů. Každá úroveň této schopnosti umožňuje vyrobit silnější variantu protilátky. Látka po aplikaci ihned snižuje sílu neurotoxinu. O kolik je udáno ve sloupci efekt u příslušné úrovně schopnosti.			

Antimetabolig			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Novic toxikologie 3, Lékařství 1	2	-1
2	Expert toxikologie 2, Novic lékařství 1	4	-2
3	Mistr toxikologie 1, Expert lékařství 2	6	-3
Umožňuje chemikovi vyrábět protilátku proti kategorii Metabolických toxinů. Každá úroveň této schopnosti umožňuje vyrobit silnější variantu protilátky. Látka po aplikaci ihned snižuje sílu metabolických toxinů. O kolik je udáno ve sloupci efekt u příslušné úrovně schopnosti.			

Antiparalytol			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Novic toxikologie 3, Lékařství 1	2	-1
2	Expert toxikologie 2, Novic lékařství 1	4	-2
3	Mistr toxikologie 1, Expert lékařství 2	6	-3
Umožňuje chemikovi vyrábět protilátku proti kategorii Paralytických toxinů. Každá úroveň této schopnosti umožňuje vyrobit silnější variantu protilátky. Látka po aplikaci ihned snižuje sílu paralytického toxinu. O kolik je udáno ve sloupci efekt u příslušné úrovně schopnosti.			

Univerzální antitoxin			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Expert toxikologie 3, Novic lékařství 2	6	-1
2	Mistr toxikologie 2, Expert lékařství 3	8	-2
Umožňuje chemikovi vyrábět protilátku proti jakémukoli jedu. Každá úroveň této schopnosti umožňuje vyrobit silnější variantu protilátky. Látka po aplikaci ihned snižuje sílu toxinu. O kolik je udáno ve sloupci efekt u příslušné úrovně schopnosti.			

Schopnosti farmacie:

Léčivé lektvary			
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Chemie 3, Lékařství 2, Bylinkář 3	4	L
2	Chemie 4, Novic lékařství 3, Elixírník 2	6	M
3	Chemie 5, Expert lékařství 2, Léčitel 1	8	V
Umožňuje chemikovi vyrábět léčivé lektvary. Každá úroveň umožňuje vytvářet lektvary vyšších stupňů síly, jak je ukázáno ve sloupci efekt.			

Výroba farmak				
Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt	Doba výroby
1	Expert farmacie 2	3	PZ 2	2 dny
2	Mistr farmacie	6	PZ 3	3 dny

Tato schopnost umožňuje vyrábět farmaka s vyšší PZ než je 1. Jak silné farmaka je dáno úrovní schopnosti, jak silné farmakum na jaké úrovni je napsáno ve sloupci efekt. Jak dlouho se vyrábí farmaku dané síly je napsáno ve sloupci Doba výroby.

Biochemická stabilizace

Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Chemie 3, Expert farmacie 2	4	+ 1 kolo
2	Expert farmacie 4 nebo Mistr farmacie 1	6	+ 2 kola
3	Mistr farmacie 3	8	+ 3 kola

Tato schopnost zvyšuje dobu trvání farmak, která chemik vyrobí. O kolik záleží na osvojené úrovni schopnosti a je napsána ve sloupci efekt.

Zkušený destilátor

Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Expert farmacie 2	3	6 hodin
2	Expert farmacie 3	4	12 hodin
3	Mistr farmacie 1	5	18 hodin

Tato schopnost snižuje dobu výroby farmak. Úroveň schopnosti určuje čas, o který se doba výroby sníží a je napsána ve sloupci efekt.

Schopnosti obecné:

Šťastný chemik

Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Chemie 1	2	1 kostka
2	Chemie 2	4	2 kostky
3	Chemie 3	6	3 kostky
4	Chemie 4	8	4 kostky

Chemik má štěstí. Při jakémkoli hodu na chemii může přehodit počet neúspěšných kostek, který je udán ve sloupci efekt podle úrovně schopnosti.

Nadaný chemik

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Chemie 2	6

Chemik při jakémkoli testu Chemie hází jednou kostkou navíc. Maximálně může házet 5 kostkami.

Mistr chemik

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Chemie 4	10

Chemik při jakémkoli testu Chemie sníží OA o 1.

Výroba střelného prachu

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Chemie 2	4

Chemik dokáže vyrobit střelný prach.

Metalurgie

Úroveň	Podmínky	Cena	Efekt
1	Chemie 2	4	Šípky, jednoduché součástky
2	Chemie 4	6	Zbroje, komplexní součástky

Chemik dokáže slévat kovy a vyrábět z nich různé věci.

6.2.1 Jedy

Chemici dokáží vytvořit velké množství jedu, mladí učedníci lehké jedy, které člověka spíše trochu přiotráví až po prudce smrtelné jedy od mistrů. Člověk se učí nejdříve vytvářet jedy v tekutém skupenství a později si osvojí také znalost výroby jedů v plynné podobě. Chemici, zabývající se jedy se nazývají toxikologové.

Každý popis jedu obsahuje jeho sílu, nástup, interval, trvání efekt a typ. Síla jedů je 4 stupňů označovaných L, M, V a S, od lehkých jedů až po smrtelné. Nástup jedu označuje čas, za který se jed začne projevovat. Nástup může být okamžitý jako u jedů používaných v boji až po hodiny, které používají spíše zabijáci při nájemných vraždách. Interval určuje čas, jak často jed působí, tedy kdy hráč musí házet test proti jeho účinkům. Trvání ukazuje, jak dlouho jed v těle působí než vyprchá. Efekt říká, co se stane, když postava nehodí test odolávání jedu. A poslední typ určuje kategorii jedů, co které onen konkrétní jed spadá. Všechny jedy jsou vypsány v kapitole Vybavení. Typů jedů je 5:

- Hemotoxiny – poškozují tkáně a krev
- Neurotoxiny – narušuje nervový systém
- Metabolický toxiny – narušuje běh metabolismu
- Paralytický toxiny – blokuje svaly
- Psychotropní toxiny – ovlivňuje mysl a vnímání

6.2.1.1 Fungování jedů

Účinky jedy se začnou projevovat až po uplynutí doby označené jako nástup. Ihned, jak tato chvíle přijde, hráč musí hodit test odolávání jedu, což je test Atletiky typu Odolnost. OA je podle stupně síly jedu a ukazuje to tabulka OA jedů. Pokud postava v testu uspěje, ale bez ŠÚ jed stagnuje avšak její účinky se neprojeví. Pokud uspěje a hodí také alespoň jeden ŠÚ síla jedu se sníží o 1. V případě, že postava v testu neuspěje projeví se efekt jedu, který je u něj popsán. Tento test odolávání jedu hráč hází pokaždé když uběhne

Tabulka OA jedů

Síla jedu	OA
L	1
M	2
V	3
S	4

jeden interval. Jedy buď přestanou účinkovat, jelikož hráč nahází dost úspěchů při testech odolávání a sníží sílu jedu pod stupeň L, uběhne čas jejich trvání a samy přestanou účinkovat nebo je lze léčit.

6.2.1.2 Aplikace jedů

Všechny jedy lze aplikovat pomocí injekce, stejně jako farmaka. Nicméně v případě jedů toto není nejvhodnější způsob aplikace. Jedy lze aplikovat na zbraně a projektily. Jed takto vydrží na zbraní 1 hodinu od aplikace a Tabulka aplikace jedu ukazuje, kolikrát je jed efektivní skrze zbraň na jednu aplikaci. Dále je možné dát jedy do jídla, je však třeba k tomu mít potřebné schopnosti. Všechny jedy v základu mají svou specifickou chuť i vůni a v jídle jsou ihned odhalitelné. S potřebnými schopnosti je také možno vyrábět jedy v plynné podobě, což může zasáhnout i více osob v jeden moment.

Tabulka aplikace jedu	
Zbraň	Aplikace
šíp	1
šipka	1
dýka	3
meč	2

6.2.2 Farmacie

Chemici zabývající se farmacií vytvářejí látky, které jsou pro tvora prospěšnými. Často jsou tyto znalosti využívány v lékařství, kdy lékaři užívají tisíce látky, potlačující bolest. Ty jsou používány i na bojištích. Na bojištích jsou však především využívány chemické látky nazývané stimulanty. Především mravenci na tomto poli podnikly největší pokroky a jejich stimulanty podporující reakce a tělo tvora jsou vyhledávány všemi námezdnými žoldněři. Všechny látky, které jsou vytvořené pomocí farmacie jsou aplikovány nitrožilně. Každý šťastný úspěch hozený při výrobě farmaka zvyšuje trvání stimulantu, přesný čas je napsán v závorce). Všechny konkrétní farmaka, která existují najdete v kapitole Vybavení. Užívání farmak však není zcela bezpečné a je možné si na nich vytvořit závislost. Více o závislostech v kapitole Léčení.

Existují 4 kategorie farmak:

- Analgetika – Látky, které tlumí bolesti
- Stimulanty – Zvyšují rychlost a výkon
- Metabolické modifikátory – Ovlivňují atributy
- Stabilizační látky – Zastavují kolaps, podporují zotavování

6.3 Řízení

● Atribut: Reakce

Situace	Obtížnost testu
Dopravní špička	1
Honička ve slabém provozu	2
Honička v běžném provozu	3

Honička v hustém provozu	4
Zásah dělem	5
Podmínky	Modifikátor
Silný déšť	+1
Bouřka	+2
Stmívání	+1
Noc	+3

Specializace:

● *Uživatel hodinových aut*

- Podmínka: Řízení 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Mění 1k12 na 1k10 při řízení auta poháněného hodinovým strojem

● *Řidič hodinových aut*

- Podmínka: Uživatel Hodinových aut 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Mění 1k10 na 1k8 při řízení auta poháněného hodinovým strojem

● *Závodník hodinových aut*

- Podmínka: Řidič 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Mění 1k8 na 1k6 při řízení auta poháněného hodinovým strojem

● *Hodinové tanky*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Spalovací tanky*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Hodinové ortoptéry*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Spalovací bombardéry*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Vzducholodě*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Ponorky*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Elektrická lokomotiva*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Spalovací lokomotiva*

- Podmínka: Řízení: 2
- Cena: 6

● *Noční jezdec*

- Podmínka: Řízení 2/4/5
- Cena: 2/4/6

Díky této specializaci dokáže postava lépe řídit ve zhoršených světelných podmínkách. První úroveň sníží modifikátor testu ze světelných podmínek o 1, druhá úroveň o 2 a třetí úroveň o 3.

6.4 Lékařství

● *Atribut: Logika*

Dovednost Lékařství zahrnuje základní medicínské zákroky, první pomoc, chirurgické zákroky, urychlení přirozeného hojení, prevenci komplikací, instalaci a údržbu kyberwaru (společně s dovedností Inženýrství), výrobu a aplikaci léčiv (společně s dovedností Chemie).

Základní použití je Stabilizace zranění, během boje nebo krátce po něm. Trvá 1 akci a OA udává Tabulka bojové medicíny. Při úspěšném použití zdravotník zastaví krvácení, zamezení zhoršování zranění a sníží postih za zranění na cílová číslo o 1 na 1 kolo. Za každý ŠÚ se počet kol snížení postihu zvýší o 1.

Specializace:

LÉKAŘSTVÍ						
Novic lékařství			Expert lékařství		Mistr lékařství	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Lékařství 1	1	Novic lékařství 1	2	Expert lékařství 1	3
2	Lékařství 2	2	Novic lékařství 2	3	Expert lékařství 2	4
3	Lékařství 3	3	Novic lékařství 3	4	Expert lékařství 3	5

4	Lékařství 4	4	Novic lékařství 4	5	Expert lékařství 4	6
5	Lékařství 5	5	Novic lékařství 5	6	Expert lékařství 5	7

KYBERCHIRURGIE						
Novic kyberchirurgie			Expert kyberchirurgie		Mistr kyberchirurgie	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Lékařství 1	1	Novic kyberchirurgie 1	2	Expert kyberchirurgie 1	3
2	Lékařství 2	2	Novic kyberchirurgie 2	3	Expert kyberchirurgie 2	4
3	Lékařství 3	3	Novic kyberchirurgie 3	4	Expert kyberchirurgie 3	5
4	Lékařství 4	4	Novic kyberchirurgie 4	5	Expert kyberchirurgie 4	6
5	Lékařství 5	5	Novic kyberchirurgie 5	6	Expert kyberchirurgie 5	7

Schopnosti lékařství:

Chirurgický zákrok					
Úroveň	Podmínky	Cena	Vyvolání	Efekt	ŠÚ
1	Lékařství 2	4	1 hodina/stupeň zranění	Stabilizace	ŠÚ/-1 stupeň zranění
Při úspěšné testu je operovaná postava stabilizována. Za každý ŠÚ se sníží úroveň zranění o 1. Pomocí chirurgického zákroku nelze snížit zranění stupně L.					

Trauma chirurg					
Úroveň	Podmínky	Cena	Vyvolání	Efekt	ŠÚ
1	Expert lékařství 2	4	Permanentní schopnost	-1 stupeň zranění	ŠÚ/-2 stupeň zranění
Při použití schopnosti Chirurgický zákrok každý ŠÚ sníží stupeň zranění o 2. Pokud nebyl hozen žádný ŠÚ, ale test chirurgického zákroku byl úspěšný je stupeň zranění snížen o 1.					

Aplikace injekce			
Úroveň	Podmínky	Cena	Vyvolání
1	Atletika 3	4	Volná akce
2	Atletika 4	6	Volná akce
Při úspěšném testu lékař aplikuje farmakum sám sobě bez použití akce. Na druhé úrovni dokáže aplikovat farmakum bez použití akce i jiné postavě.			

Polní chirurg			
Úroveň	Podmínky	Cena	Vyvolání
1	Novic lékařství 2	4	Permanentní schopnost
Chirurgický zákrok může být proveden v polních podmínkách.			

Bojový medik				
Úroveň	Podmínky	Cena	Vyvolání	Efekt
1	Novic lékařství 2	2	Permanentní schopnost	-1 OA
2	Expert lékařství 1	4		-2 OA
3	Mistr lékařství 1	6		-3 OA
Každá úroveň sníží OA podle sloupce efekt při testech Stabilizace zranění. OA nemůže být nikdy menší než 1.				

Rychlá stabilizace			
Úroveň	Podmínky	Cena	Vyvolání
1	Expert lékařství 1	6	Permanentní schopnost
Základní použití Lékařství Stabilizace zranění nestojí žádnou akci.			

Mistr chirurg			
Úroveň	Podmínky	Cena	Vyvolání
1	Mistr lékařství 1	8	Permanentní schopnost
Hod na chirurgický zákrok vždy poskytne minimálně 1 úspěch, je tedy vždy úspěšný.			

- Rekonstrukční chirurgie
 - Podmínky:
 - Cena:
 - Vyvolání: Permanentní schopnost
 Zabraňuje trvalému zranění.

● Dlouhodobá péče

Zkracuje dobu rekonvalescence...

Schopnosti kyberchirurgie:

7. Magické dovednosti

7.1 Léčba

● *Atribut: Vůle*

Dar staré a tajemné rasy motýlů. Ovšem i ostatní rasy se tomuto umění mohou naučit. Léčení těla po všech možných stránkách, od nemoci po utržené rány. Léčitel se musí dotýkat toho, koho léčí. Ti, kteří získali tento dar jsou velmi ctěnými mezi všemi rasami.

Postava s touto dovedností je schopna snížit potřebnou dobu rekonvalescence. Léčitel si hodí kostkami test dovednosti Léčba s obtížností hodnoty zranění podle tabulky Obtížnost léčby. Úspěšné použití schopnosti vyvolá nový hod na rekonvalescenci a za každý hozený úspěch jsou od hodu odečteny 2 kostky.

Obtížnost léčby	
Zranění	OA
Lehké	1
Střední	2
Těžké	3
Smrtelné	4

Specializace:

LÉČBA						
Kořenář 1k12 → 1k10			Elixírník 1k10 → 1k8		Léčitel 1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Léčba 1	1	Kořenář 1	2	Elixírník 1	3
2	Léčba 2	2	Kořenář 2	3	Elixírník 2	4
3	Léčba 3	3	Kořenář 3	4	Elixírník 3	5
4	Léčba 4	4	Kořenář 4	5	Elixírník 4	6
5	Léčba 5	5	Kořenář 5	6	Elixírník 5	7

Schopnosti léčby:

● Čištění infekce

- Podmínky: Léčba 2
- Cena: 2
- OA: stupeň infekce
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 akce

Postava, na kterou je použita tato schopnost, si může při následujícím hodu na eskalaci infekce zranění odečíst 1 od OA.

● Potlačení abstinenčních příznaků

- Podmínky: Léčba 2/Bylinkář 3/Elixírník 2/ Léčitel 1
- Cena: 2/4/6/8
- OA: stupeň závislosti

- Odliv: M
- Vyvolání: 10 minut

Každý stupeň této schopnosti dokáže potlačit negativních postihů jednoho stupně abstinčních příznaků.

● Léčení závislosti

- Podmínky: Léčba 3
- Cena: 3
- OA: stupeň závislosti
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 hodina

Při hodu na test Odvykání si postava může odečíst 1 od OA. OA nikdy nemůže být menší než 1.

● Tlumení bolesti

- Podmínky: Léčba 1/3/5
- Cena: 2/4/6
- OA: stupeň zranění
- Odliv: M/V/S
- Vyvolání: 1 akce

Úspěšně použitý dar neguje zvýšení cílových čísel za zranění postavy. První úroveň této specializace neguje postih lehkého zranění, druhá úroveň mírného zranění a třetí úroveň vážného zranění. Hráč se může rozhodnout, jak silně dar použije (tj. nemusí používat třetí úroveň na postavu, která utrpěla pouze lehké poškození a nebude tak čelit V odlivu). Efekt kouzla přestane účinkovat za tolik kol, jaká je úroveň léčby sesílatele. Léčitel nemůže poskytnout první pomoc postavě, která utrpěla smrtelné poškození.

● Stabilizace

- Podmínky: /
- Cena: 1
- OA: hodnota nadměrného zranění
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 akce

Tato specializace stabilizuje všechny životní funkce, zastaví krvácení a zabrání tomu, aby smrtelně raněná postava zemřela. To znamená, že smrtelně zraněná postava si již nemusí odškrtnout čtverce v umírání, ale pro možnost hodu na rekonvalescenci musí stále podstoupit chirurgickou operaci. Takto ošetřená postava si nemusí házet na Atletiku kvůli infekci ze zranění.

● Neutralizace

- Podmínky: Léčba 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5
- OA: 1

- Odliv M/V
- Vyvolání: 1 akce

Neutralizace odstraní účinky drog nebo jedů, pokud je úroveň Neutralizace minimálně rovna účinnosti jedu. K eliminování všech symptomů stačí jediný úspěch. Toto zaklínadlo neléčí ani nezabraňuje poškození, jenž jed způsobuje, ovšem odstraňuje všechny vedlejší účinky (závratě, nevolnost, halucinace, bolesti apod.). Schopnost neutralizace je dokonalým prostředkem proti kocovině pro všechny, kdo si ho mohou dovolit.

● Protijed

- Podmínky: Neutralizace
- Cena: 3
- OA: 1
- Odliv: V
- Vyvolání: 1 akce

Tato specializace pomáhá otrávenému cíli překonat účinky jedu. Každý úspěch snižuje účinnost jedu o 1, čímž se usnadní test odolnosti vůči jedu. Specializaci je třeba použít dříve, než jed způsobí nějaké zranění.

● Léčení nemoci

- Podmínky: Léčba 2
- Cena: 2
- OA: 1
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 hodina

Specializace lze použít libovolně dlouho poté, co se pacient nakazil, aby mohl nemoc snáze překonat. Každý úspěch navíc v testu dovednosti snižuje účinnost nemoci o 1, čímž je usnadněn test odolnosti vůči nemoci. Specializace neléčí poškození, které nemoc do té doby způsobila. K tomu je zapotřebí jiné specializace.

● Obnova buněk

- Podmínky: Léčba 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5
- OA: 1
- Odliv: 1,2 - L/3,4 - M/5 - V
- Vyvolání: 1 hodina

Tato specializace zdůrazňuje lesk očí a vlasů, odstraňuje odumřelé kožní buňky, zlepšuje krevní oběh a obecně podporuje dobré zdraví. Bohatí na celém světě používají toto kosmetické zaklínadlo jako odznak svého statusu a pro posílení image. Doba trvání závisí na její úrovni, každá úroveň znamená jeden den. Každý šťastný úspěch přispěje další den trvání.

● Kyslíková maska

- Podmínky: Léčba: 1/3/5
- Cena: 2/3/5

- OA: 1
- Odliv: L/M/V
- Vyvolání: 1 akce

Tato schopnost zásobuje kyslíkem krevní oběh cíle, čímž se mu zvýší Tělo o 1 plus o 1 za každý ŠŮ, maximálně však o tolik, jaká je úroveň Kyslíkové masky. Cíl může rovněž dýchat pod vodou. Trvání účinků je hodina za každou úroveň Kyslíkové masky.

● Regenerace tkání

- Podmínky: Elixírník 3
- Cena: 6
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Základní léčba vždy sníží hod na rekonvalescenci minimálně o 2 kostky.

● Chirurgická aura

- Podmínky: Léčba 4 a Lékařství 2
- Cena 8
- Vyvolání: Trvalá schopnost

Podpoří postavu (nebo i jiné? → vyšší úroveň) při chirurgických zákrocích.

● Dlouhodobá regenerace

- Podmínky: Léčba 4
- Cena: 6
- Vyvolání: Trvalá schopnost

Pacient, o kterého se postava stará se uzdravuje i během aktivity.

● Zastavení smrti

- Podmínky: Elixírník 1
- Cena: 4
- OA: 2
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 hodina

Stabilizuje smrtelně zraněnou postavu, která si tak může hodit test rekonvalescence.

● Kritická revitalizace

- Podmínky: Kořenář 5 nebo Elixírník 3
- Cena: 8
- OA: 2
- Odliv: V
- Vyvolání: 1 akce

Postava, na kterou byla použita tato schopnost použita až do konce boje nepocítí žádné postihy za zranění až do konce boje. Po boji obdrží S omráčení.

● Obnova vitality

- Podmínky: Léčba 1/2/ 3/4
- Cena: 1/2/3/4
- OA: 1
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 akce

Každý stupeň Obnovy vitality vyléčí 1 stupeň omráčení.

7.2 Psychotronika

● Atribut: Vůle

Dar, který dovoluje nahlédnout do ostatních lidí a také možnost jejich ovládní. Základní podobou této magické dovednosti je Uspání tvora. Odliv je M a obtížnost akce je dán hodnotou Vůle cíle. Při úspěchu tvor usne na 1 hodinu plus každou další hodinu za šťastný úspěch. Na základní úrovni se musí kouzelník cíle dotknout.

Specializace:

PSYCHOTRONIKA						
Věštec			Augur		Hypnotizér	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Psychotronika 1	1	Věštec 1	2	Hypnotizér 1	3
2	Psychotronika 2	2	Věštec 2	3	Hypnotizér 2	4
3	Psychotronika 3	3	Věštec 3	4	Hypnotizér 3	5
4	Psychotronika 4	4	Věštec 4	5	Hypnotizér 4	6
5	Psychotronika 5	5	Věštec 5	6	Hypnotizér 5	7

● Bezkontaktní manipulátor

- Podmínka: Psychotronika 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň této specializace dovoluje mágovi používat Psychotroniku na vzdálenější cíle. První úroveň umožňuje nedotýkat se cíle kouzla a kouzlit na cíle ve vzdálenosti 1, druhá úroveň umožňuje použít psychotroniku na cíle ve vzdálenosti 2 atd.

● Znecitlivění

- Podmínky: Psychotronika 1/3/5
- Cena: 1/3/5
- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: L/M/V
- Vyvolání: 1 akce
- Trvání: Vůle sesílatele

Touto specializací může mág redukovat postih za zranění ať už svého nebo cizího. Každá úroveň této specializace snižuje postih za zranění o 1. Po skončení trvání se však postavě poškození zvýší o 1.

● Čtení emocí

- Podmínky: Psychotronika 2
- Cena: 3
- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: L
- Vyvolání: 1 akce

Díky této specializace je postava schopna číst emoce cíle. Dokáže podle toho říci, zda cíl lže, má radost, bojí se, je vůči hráčům nakloněná a tak dále. Počet šťastných úspěchů určuje, kolik informací čaroděj získá.

● Mentální radar

- Podmínky: Čtení emocí
- Cena: 5
- Odliv: L
- Vyvolání: 1 akce

Při úspěšné použití této specializace dokáže čaroděj detekovat inteligentní bytosti v okruhu **XX**.

● Čtení myšlenek

- Podmínky: Čtení emocí
- Cena: 5
- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 akce

Tato schopnost je prohloubením čtení emocí. Díky této specializace je mág schopen jasně číst myšlenky cíle. Počet šťastných úspěchů určuje, kolik informací čaroděj získá.

● Podsouvání emocí

- Podmínky: Čtení emocí, Psychotronika 3
- Cena: 3
- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 akce
- Trvání: 1 hodina plus 1 hodina za každý šťastný úspěch

Díky této specializace je mág schopen nasadit jednu emoci, dle svého uvážení, do cíle.

● Mentální iluze

- Podmínky: Podsouvání emocí
- Cena: 6

- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: M
- Vyvolání: 1 akce

Krátkodobé halucinace.

● Podsouvání myšlenek

- Podmínky: Psychotronika 4, Čtení myšlenek
- Cena: 4
- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: V
- Vyvolání: 1 minuta
- Trvání: 1 hodina plus 1 hodina za každý šťastný úspěch

Díky této specializace je mág schopen nasadit jednu myšlenku, dle svého uvážení, do cíle.

● Skupinová empatie

- Podmínky: Psychotronika 3
- Cena: 6
- Obtížnost: XX
- Odliv: L
- Vyvolání: 1 akce

Sdílení emocí skupiny.

● Ovládání člověka

- Podmínky: Podsouvání myšlenek, Psychotronika 5
- Cena: 6
- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: S
- Trvání: 1 minuta plus 1 minuta za každý šťastný úspěch.

Touto specializací je mág schopen ovládnout jiného člověka a rozhodovat o jeho jednání.

● Síla vůle

- Podmínky: Psychotronika 2/3/5
- Cena: 3/6/8
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Každá úroveň této specializace snižuje obtížnost akce o při použití Psychotroniky o 1.

● Pevná vůle

- Podmínky: Psychotronika 2/4
- Cena: 3/6
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Každá úroveň této specializace přidává 1 k Vůli v případě, že je na postavu použita dovednost Psychotronika.

● **Koordinace útoku**

- Podmínky: Psychotronika 3/5
- Cena: 4/8
- Obtížnost: viz popis
- Odliv: M/V
- Vyvolání: 1 akce
- Trvání: 1 akce plus 1 akce za každý šťastný úspěch

Touto specializací je mág schopen koordinovat své spolubojovníky v boji. Takto řízení bojovníci mají o 1 nižší obtížnost při útočných akcích za každou úroveň této specializace, kterou mág využívá. Pokud se nikdo z bojovníků nebrání být veden mágem je obtížnost akce na vyvolání této specializace 1. Jinak je to hodnota Vůle vzdorujícího jedince.

● **Psychický šok**

- Podmínky: Psychotronika 3
- Cena: 5
- Obtížnost: Vůle cíle
- Odliv: L
- Vyvolání: 1 akce

Omráčení cíle

● **Snížení odlivu**

- Podmínky: Psychotronika 2/4
- Cena: 3/6
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Každá úroveň této specializace sníží magický odliv při použití Psychotroniky o 1.

7.3 Sebekontrola

● *Atribut: Vůle*

Tato dovednost otevírá množství specializací, které umožňují formovat energii pro zlepšení vlastního těla. Některé specializace je nutné aktivovat akcí, některé jsou aktivní neustále.

Specializace:

SEBEKONTROLA						
Bojový mnich			Warlock		Zaklínač	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Sebekontrola 1	1	Bojový mnich 1	2	Warlock 1	3
2	Sebekontrola 2	2	Bojový mnich 2	3	Warlock 2	4
3	Sebekontrola 3	3	Bojový mnich 3	4	Warlock 3	5
4	Sebekontrola 4	4	Bojový mnich 4	5	Warlock 4	6

5	Sebekontrola 5	5	Bojový mnich 5	6	Warlock 5	7
---	----------------	---	----------------	---	-----------	---

Schopnosti sebekontroly:

● Udržovatel

- Podmínka: Sebekontrola 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Každá úroveň umožní uživateli udržet každou aktivovanou specializaci Sebekontroly o 1 kolo.

● Adrenalinový nával

- Podmínky: Sebekontrola 3/5
- Cena: 4/8
- Odliv: M/V
- Obtížnost: 2/3
- Vyvolání: volná akce

Tato schopnost zvyšuje reakci o 1 za každou aktivovanou úroveň. Schopnost je aktivní 1 kolo plus každé kolo za každý padlý šťastný úspěch. Případné následky odlivu se započítají až po deaktivaci specializace.

● Vnitřní síla

- Podmínky: Sebekontrola 2/3/5
- Cena: 3/5/8
- Odliv: L/M/V
- Obtížnost: 1/2/3
- Vyvolání: 1 akce

Tato schopnost dovoluje adeptovi aktivovat jeho skryté rezervy, aby mohl podávat neuvěřitelně vysoké výkony. Každá úroveň Vnitřní síly zvýší po dobu trvání specializace tělo o 1. Ke zvýšení požadovaného atributu musí adept provést test dovednosti Sebekontrola. Pokud nepadne ani jediný úspěch, zůstává atribut na své původní hodnotě. Zvýšení působí tolik kol, kolik padlo úspěchů při testu dovednosti. Případné zranění z odlivu se projeví až odezní efekt specializace.

● Bojové smysly

- Podmínka: Sebekontrola 1/3/5
- Cena: 3/5/8
- Odliv: L/M/V
- Obtížnost: 1/2/3
- Vyvolání: 1 akce

Bojový smysl obdařuje adepta instinktivním vnímáním všech nebezpečí v určitém okruhu. Každý stupeň zvyšuje protivníkovi obtížnost akce o 1 kostku při útoku na adepta. Trvání specializace je 1 kolo plus tolik kol, kolik se hodilo šťastných úspěchů.

● Kritický zásah

- Podmínka: Sebekontrola 2, boj zblízka 3
- Cena: 4
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Tuto specializaci si kouzelník vybírá pro konkrétní typ zbraně. Zranění zbraně se zvyšuje o jeden stupeň.

● Lehké tělo

- Podmínka: Sebekontrola 2/3/4
- Cena: 2/4/6
- Odliv: L/M/V
- Obtížnost: 2/3/4
- Vyvolání: 1 akce

Za každou úroveň této specializace získává kouzelník +1 k Pohyblivosti. **Trvání specializace je 1 kolo plus tolik kol, kolik bylo hozeno šťastných úspěchů.**

● Magická odolnost

- Podmínka: Sebekontrola 2/4
- Cena: 3/6
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Zvyšují atribut Vůle o 1 za každou úroveň při odolávání dovednosti Psychotronika.

● Explosivní pohyb

- Podmínka: Lehké tělo 2
- Cena: 5
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Kouzelník při použití akce Odpoutání se v boji zblízka může použít všechnu svou pohyblivost pro pohyb.

● Aura bojovníka

- Podmínka: Bojové smysly
- Cena: 6
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Bonus pro spojení.

● Potlačení bolesti

- Podmínka: Sebekontrola 2/4
- Cena: 4/6
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Každá úroveň dovoluje čaroději ignorovat postih -1 k cílovému číslu za zranění.

● Regenerace

- Podmínka: Sebekontrola 2
- Cena: 4
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Kouzelník disponuje neobvyklou specializací regenerace a je schopen si vyléčit všechny druhy zranění za pomoci své magie rychleji než obvykle. Každý stupeň této specializace poskytuje jednu kostku navíc při testech těla při léčení a při testech, které mají určit, zda adept utrpí trvalé fyzické poškození. Tato schopnost nezvyšuje kouzelníkovu odolnost vůči zraněním, jedům a původcům nemocí, avšak umožňuje mu zotavit se rychleji z jejich účinků.

● Zostřené smysly

- Podmínky: Sebekontrola 2
- Cena: 6
- Odliv: M
- Obtížnost: 2
- Vyvolání: 1 akce

Adept disponuje smysly, které normálním smrtelníkům nejsou přístupné. K zostřeným smyslům patří noční vidění a infravidění, vysoko – a nízkofrekvenční sluch apod. Pokud vylepšení nezahrnuje žádné radiovlny nebo podobné technologické fenomény, může být každé zlepšení, jehož lze dosáhnout pomocí kyberwaru, získáno i pomocí této specializace (viz Výbava). Pokud má takový kyberware stupeň, tato specializace poskytuje automaticky nejvyšší možný (například zvětšování 3). Na rozdíl od kyberwaru ovšem u této specializace neexistuje žádná množstevní sleva. Trvání specializace je 1 kolo plus počet šťastných úspěchů. V následujícím textu jsou popsány další zostřené smysly:

Orientační smysl. Adeptův orientační smysl je natolik přesný a spolehlivý, že adept stále ví, kde je která světová strana a zda se nachází pod nebo nad hladinou moře. Tato schopnost je užitečná především pro kmenové lovce, průvodce a špiony.

Zlepšený čich. Adept má nos jako lovecký pes. Pomocí úspěšného testu reakce může identifikovat osoby na základě jejich pachu a zjistit, zda někdo, jehož pach zná, se přednedávnm zdržoval v blízkosti. Silný zápach plexu však může být pro někoho s tak citlivým čichem na překážku a mít za následek modifikátory k cílovému číslu při testech reakce.

Zlepšená chuť. Pouze pomocí chuti dokáže adept identifikovat složení potravy nebo nápojů. Úspěšný test reakce dovoluje adeptům odhalit jedy a drogy, které jsou ukryty v pokrmeh nebo nápojích. Úspěšný test umožňuje adeptovi posoudit, zda je voda čistá natolik, že je možné ji pít.

Vyrovnávač oslnění. Adeptovy oči se bleskurychle přizpůsobují drastickým změnám osvětlení, čímž je možné vyhnout se efektům oslepujících granátů a podobných zbraní. Tato schopnost funguje úplně stejně jako kybernetická verze vyrovnávače oslnění.

Tlumič. Adeptovy uši jsou chráněny před hlasitými zvuky a okamžitě se přizpůsobují náhlým změnám hladiny hluku. Tato schopnost funguje zcela stejně jako kybernetický tlumič.

7.4 Astrální Vnímání

● Atribut: Vůle

Základní použití této dovednosti je askenování aury bytosti, čímž se dozví informace o tomto tvorovi. Abyste mohli tvora či předmět askenovat musíte ho vidět. To většinou znamená, že vidíte astrální vnímáním vidíte to, co vidíte běžnými očima, pokud tam není astrální bariéra. Pro askenování musíte nejdříve použít akci pro aktivaci astrálního vnímání a následně musíte vynaložit další akci pro askenování a provést test dovednosti astrálního vnímání, obtížnost testu je 1. Počet úspěchů určuje množství informací, které se postava dozví. Přesnější údaje naleznete v tabulce Úspěšnost askenování. Postava může nechat své astrální vnímání aktivní a takto askenovat více objektů, avšak je to náročné a odvádí pozornost.

Úspěšnost askenování	
Počet úspěchů	Získané informace
0	Žádné
1	Obecný zdravotní stav cílové osoby (zdravá, zraněná, nemocná). Obecné emocionální rozpoložení cílové osoby (šťastná, stísněná, rozzlobená). Pozná, jestli cíl má magické dary nebo ne. Zhruba pozná zda je astrální bariéra či přírodní duch na větší či menší úrovni než on sám.
2	Přítomnost a umístění kyberwarových implantátů Pokud askenující postava tuto auru již předtím viděla, pozná ji, i když má cíl převlek nebo podstoupila kosmetickou operaci. Pozná pod jakou schopností, jaké magické dovednosti je cíl pod vlivem.
3	Obecná představa o nemocích a jedech, jejichž účinky je cíl postižen. Všechny astrální signatury zanechané na cíli.
4	Obecný původ astrální signatury (Psychotronika, Sebekontrola, přírodní duch, duch mrtvého). Přesně určí úroveň astrální bariéry či přírodního ducha. Přesné určení všech nemocí a jedů, jejichž účinky je cíl postižen. Přibližný důvod askenovaného emocionálního rozpoložení (vražda, povstání, loupež apod.).

Specializace:

ASKENOVÁNÍ						
Vědma			Jasnovidec		Volný duch	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Astrální vnímání 1	1	Vědma 1	2	Jasnovidec 1	3
2	Astrální vnímání 2	2	Vědma 2	3	Jasnovidec 2	4
3	Astrální vnímání 3	3	Vědma 3	4	Jasnovidec 3	5
4	Astrální vnímání 4	4	Vědma 4	5	Jasnovidec 4	6
5	Astrální vnímání 5	5	Vědma 5	6	Jasnovidec 5	7

BARIÉRY						
Novic astrálních bariér			Expert astrálních bariér		Mistr astrálních bariér	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Astrální vnímání 1	1	Novic astrálních bariér 1	2	Expert astrálních bariér 1	3
2	Astrální vnímání 2	2	Novic astrálních bariér 2	3	Expert astrálních bariér 2	4
3	Astrální vnímání 3	3	Novic astrálních bariér 3	4	Expert astrálních bariér 3	5
4	Astrální vnímání 4	4	Novic astrálních bariér 4	5	Expert astrálních bariér 4	6
5	Astrální vnímání 5	5	Novic astrálních bariér 5	6	Expert astrálních bariér 5	7

DUCHOVÉ						
Vyvolávač			Tovaryš duchů		Mistr duchů	
1k12 → 1k10			1k10 → 1k8		1k8 → 1k6	
Úroveň	Podmínky	DB	Podmínky	DB	Podmínky	DB
1	Astrální vnímání 1	1	Vyvolávač 1	2	Tovaryš duchů 1	3
2	Astrální vnímání 2	2	Vyvolávač 2	3	Tovaryš duchů 2	4
3	Astrální vnímání 3	3	Vyvolávač 3	4	Tovaryš duchů 3	5
4	Astrální vnímání 4	4	Vyvolávač 4	5	Tovaryš duchů 4	6
5	Astrální vnímání 5	5	Vyvolávač 5	6	Tovaryš duchů 5	7

Schopnosti askenování:

- Astrální stopování
 - Podmínky: Jasnovidec 1
 - Cena: 1/2/3/4
 - Obtížnost: 4/3/2/1

Všechny existující magické věci (aktivní dary, duchové, ohniska, bariéry) jsou spojeny se svým majitelem. K nalezení tohoto spojení a jeho sledování zpět je zapotřebí testu dovednosti astrálního vnímání s obtížností, kterou určuje úroveň specializace astrálního stopování. Základní čas činí 6 hodin, děleno počtem šťastných úspěchů.

- Astrální maskování
 - Podmínky: Jasnovidec 2/3/Volný duch 1/3
 - Cena: 1/2/3/4
 - Obtížnost: 4/3/2/1
 - Odliv: M

Můžeš rozostřit svou nebo cizí auru. Pokud se někdo snaží takto rozostřenou auru askenovat má +2 OA. Pokud je navíc ve výhledy astrální bariéra modifikátory k OA se sčítají.

● Rychlé askenování

- Podmínky: Vědma 3
- Cena: 5
- Vyvolání: 1 akce

Postava dokáže askenovat jednoho tvora či předmět bez toho aniž by musela aktivovat své astrální vnímání.

● Astrální komunikace

- Podmínky: Astrální vnímání 2
- Cena: 3
- Obtížnost: 1
- Odliv: L

Postava dokáže navázat kontakt a komunikovat s ostatními bytostmi v astrálním prostoru.

● Úklid astrálního prostoru

- Podmínky: astrální vnímání 2
- Cena: 1/2/3/4
- Obtížnost: úroveň mazané signatury
- Odliv: S/V/M/L
- Vyvolání: kol = úroveň signatury

Pomocí této specializace může postava čistit astrální prostor od magických signatur, které tam ona sama nebo jiný členové týmu nechali. Při úklidu postava podstoupí test dovednosti astrálního vnímání. Obtížnost testu je dána úrovní dovednosti, která signaturu vytvořila. Každé signatuře je třeba se věnovat samostatně. Nemůžete jich „smýt“ více najednou. Přirozené signatury magických objektů, jako jsou aktivní dary, duchové a ohniska nelze odstranit.

Schopnosti bariér:

● Vytváření astrálních bariér

Úroveň	Podmínky	OA	Odliv	Vyvolání	Trvání	Cena
1	Astrální vnímání 1	1	L	1 hodina	1 týden + týden/Š Ú	2
2	Astrální vnímání 2	2	M	2 hodiny		4
3	Astrální vnímání 3	3	V	3 hodiny		6
4	Astrální vnímání 4	4	S	4 hodiny		8
5	Astrální vnímání 5	5	S	5 hodin		10

Postava se schopností vytváření astrálních bariér dokáže takovou bariéru vytvořit. Úroveň bariéry je použitá úroveň schopnosti. Počet šťastných úspěchů udává, kolik týdnů navíc bariéra vydrží, než se rozplyne. Oblast v metrech krychlových, kterou je postava schopna zaštitit je: (úroveň Astrálního vnímání) x (úroveň bariéry) x 100. Přesný tvar bariéry určuje kouzelník.

● Obranné astrální bariéry

Úroveň	Podmínky	OA	Cena
1	Vytváření astrálních bariér 2	+1	3
2		+2	4
3		+3	5
4		+4	6

Pomocí této schopnosti může kouzelník vytvořit astrální bariéru, která se bude bránit při pokusu o její zničení. První úroveň této schopnosti přidá bariéře zranění L, druhá M atd. Zranění je omračující. OA se přičítá k OA při vytváření bariéry. Bude-li kouzelník chtít vytvořit astrální bariéru úrovně 3 se zraněním útočníka V, bude obtížnost akce 6 a odliv V. To není jednoduché.

● Vražedná bariéra

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Obranné astrální bariéry 2	6

Tato schopnost umožňuje vytvořit obranou astrální bariéru jejíž zranění budou působit na fyzické zranění namísto omráčení.

● Rituální vytváření bariér

Úroveň	Podmínky	OA	Vyvolání	Trvání	Cena
1	Vytváření astrálních bariér 5	Viz popis	6 hodin	1 týden + 1 týden/ŠÚ	10

Tato schopnost umožňuje kouzelníkovi vytvářet silnější a větší bariéry za pomoci dalších kouzelníků. Účastnit se rituálu může jakákoli postava, která ovládá jakoukoli magickou dovednost. Hlavní rituálník hází test Astrálního vnímání proti OA 5, ostatní pomocníci hází test své magické dovednosti proti OA 3. Hlavní rituálník musí uspět v testu, aby byla bariéra vytvořena. Pokud byla vytvořena její úroveň udává Tabulka úrovně rituální bariéry. Magický odliv směřuje na hlavního rituálníka, a bariéry úrovně 6 a vyšší způsobují i fyzické poškození. V případě, že se takto snaží vytvořit ritualisté vytvořit navíc obranou astrální bariéru, OA za tuto schopnost se zvyšuje pomocníkům. ŠÚ může hlavní rituálník libovolně rozdělit mezi snížením magického odlivu a prodloužením trvání bariéry. Hlavní rituálník může také část odlivu přesměrovat na pomocníky. Každá úroveň odlivu, kterou takto přesměruje zasáhne každého pomocníka.

Tabulka úrovně rituální bariéry

Úspěšných pomocníků	Úroveň bariéry	Odliv
0-1	5	S
2-3	6	S +L fyz
4-5	7	S +M fyz
6+	8	S +V fyz

● Hlavní rituálník

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Rituální vytváření bariér Tovaryš astrálních bariér 4	5
2	Mistr astrálních bariér	10

Pokud je kouzelník hlavním rituálníkem při rituálu vytváření astrálních bariér, každá úroveň této schopnosti, sníží jeho OA o 1.

● Tvůrce dlouhotrvajících bariér

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Tovaryš astrálních bariér 2	4
2	Tovaryš astrálních bariér 4	6
3	Mistr astrálních bariér 2	8

Každá úroveň této schopnosti prodlouží trvání vytvořené astrální bariéry o 1 týden.

● Ničení astrálních bariér

Úroveň	Podmínky	OA	Odliv	Vyvolání	Cena
1	Tovaryš astrálních bariér 2	Úroveň ničené bariéry	Úroveň ničené bariéry	1 akce	1
2	Tovaryš astrálních bariér 3				3
3	Tovaryš astrálních bariér 4				5
4	Mistr astrálních bariér 2				7
5	Mistr astrálních bariér 4				9

Kouzelník se může pokusit zničit astrální bariéru pomocí této schopnosti. Kouzelník musí mít schopnost Ničení astrálních bariér na takové úrovni, která je alespoň rovna úrovni bariéry, pokud tomu tak není, okamžitě utrhne omračující zranění, rovnající se rozdílu úrovní. Pokud kouzelník má dostatečnou úroveň schopnosti, musí hodit test na dovednost astrálního vnímání. OA určuje úroveň ničené astrální bariéry. Pokud nebyla bariéra zničena a zároveň je to obranná astrální bariéra automaticky udělí zranění útočníkovi. V novém kole se její úroveň obnoví, takže útočník musí zničit bariéru v jednom kole.

● Rituální ničení astrálních bariér

Úroveň	Podmínky	OA	Vyvolání	Cena
1	Ničení astrálních bariér 4		1 hodina	10

Tato schopnost umožňuje kouzelníkovi zničit mnohem silnější astrální bariéry než je on sám za pomoci dalších kouzelníků. Účastnit se rituálu může jakákoli postava, která ovládá jakoukoli magickou dovednost. Hlavní rituálník hází test Astrálního vnímání proti OA 5,

ostatní pomocníci hází test své magické dovednosti proti OA 3. Hlavní rituálník musí uspět v testu, aby byla vytvořena možnost bariéry vůbec zničit. Pokud hlavní rituálník uspěl, porovnejte počet úspěšných pomocníků proti úrovni bariéry v Tabulce Ničení bariér. Magický odliv působí na všechny účastníky rituálu, ale všichni tento jednotný odliv mohou snižovat ŠÚ. Schopnost resistance odlivu již působí na každého individuálně. Pokud nebyla bariéra zničena a zároveň je to obranná astrální bariéra automaticky udělí zranění všem útočníkům.

Tabulka ničení bariér		
Úspěšných pomocníků	Úroveň bariéry	Magický odliv
0-1	5	S
2-3	6	S +L fyz
4-5	7	S +M fyz
6+	8	S +V fyz

Schopnosti duchů:

● Vyvolání ducha smrti

- Podmínky: astrální vnímání 1/2/3/4
- Cena: 2/4/6/8
- OA: 1/2/3/4
- Odliv: L/M/V/S
- Vyvolání: 1 kolo

Kouzelník s touto schopností dokáže vyvolat a spoutat duchy smrti. Úroveň vyvolaného ducha bude rovna použité úrovni schopnosti vyvolání ducha smrti. Pokud bude duch smrti úspěšně vyvolán zaútočí na jednoho nepřítele, kterého vyvolávač určí. Každý šťastný úspěch v testu představuje jednoho dalšího nepřítele, na kterého duch zaútočí. Duch odejde okamžitě, co určený protivník zemře, zemře duch nebo je duch zahnán. Pokud vyvolávač hodil více šťastných úspěchů než je nepřítel, duch zmizí okamžitě po skončení boje. Pokud odliv kouzelníka zabije nebo srazí do bezvědomí, duch se vzdálí.

● Vyvolání ducha života

- Podmínky: astrální vnímání 1/2/3/4
- Cena: 2/4/6/8
- OA: 1/2/3/4
- Odliv: L/M/V/S
- Vyvolání: 1 kolo

Kouzelník s touto specializací dokáže vyvolat a spoutat duchy života. Úroveň vyvolaného ducha bude rovna použité úrovni specializace vyvolání ducha života. Duch života poskytuje službu léčení, vyvolávač určí koho má duch léčit. Každý šťastný úspěch umožňuje určit duchovi více osob k léčení. Léčené osoby musejí být po celou dobu léčení na stejném místě. Duch nebude léčit osoby, které nebudou společně. Duch odejde až vyléčí posledního pacienta. Pokud odliv kouzelníka zabije nebo srazí do bezvědomí, duch se vzdálí.

● Vyvolání ducha divočiny

- Podmínky: astrální vnímání 1/2/3/4
- Cena: 2/4/6/8

- Obtížnost: 1/2/3/4
- Odliv: L/M/V/S
- Vyvolání: 1 kolo

Kouzelník s touto specializací dokáže vyvolat a spoutat duchy divočiny.

● Ovládání duchů

- Podmínky:
- Cena: 2/3/4/5
- Odliv: L/M/V/S
- OA: 1/2/3/4
- Vyvolání: 1 akce

Dva kouzelníci spolu mohou svést boj o nadvládu nad jedním duchem. Kouzelník, který ducha právě ovládá, se může bránit, i když není momentálně přítomen nebo nemá k dispozici akce.

Kouzelník musí mít schopnost Ovládání duchů na takové úrovni, která je alespoň rovna úrovni ducha, pokud tomu tak není, kouzelník okamžitě utrhá zranění, rovnající se rozdílu úrovní. Pokud má kouzelník dostatečnou úroveň schopnosti, musí hodit test dovednosti. Obtížnost testu je dána nutnou použitou úrovní na cílového ducha a k tomu se přičítá případná schopnost připoutání ducha majitele. Pokud útočník zvítězí, získá kontrolu nad duchem s jednou službou (a další 1 službou za každý šťastný úspěch). Pokud vítěz upadne do bezvědomí následkem magického odlivu, duch zmizí.

Příklad: Bleez, muší zřec chce ovládnout ducha, který byl vyvolán můrou. Duch je velmi silný a jeho úroveň je 4. Bleez má specializaci na druhé úrovni. Automaticky ve svém pokusu selhává a utrhá omračující poškození o síle M. Pokud by Bleez měl třetí úroveň utrhil by pouze L omráčení. Pouze v případě, že by jeho schopnost ovládání duchů byla na čtvrté úrovni, mohl by se pokusit hodit test astrálního vnímání na ovládnutí ducha s OA 4.

● Připoutání ducha

- Podmínky: Ovládání duchů 3/4
- Cena: 6/9

Každá úroveň této schopnosti přidá +1 OA pro pokusy o převzetí ducha, jehož postava vyvolala a ovládá.

● Záchytná kotva

- Podmínky: Tovaryš duchů 2/4/ Mistr duchů 2
- Cena: 4/6/8
- Vyvolání: Permanentní schopnost

Ve chvíli, kdy má postava k sobě připoutaného ducha a upadne do bezvědomí, duch okamžitě neodejde. Za každou úroveň záchytné kotvy duch zůstane 1 kolo (duchové smrti), **jiný čas ostatní**. Pokud čaroděj upadne do bezvědomí následkem magického odlivu při vyvolání ducha, přesto je schopen duchovi říci příkazy, které bude duch plnit po čas, kdy je připoután k bezvědomému kouzelníkovi díky záchytné kotvě.

● Zahánění duchů

- Podmínky: Astrální vnímání 2/3/4/5
- Cena: 2/4/6/8
- OA: úroveň ducha
- Odliv: S/V/M/L
- Vyvolání: 3 akce

Kouzelník se může pokusit zahnat ducha. Hodí test Astrálního vnímání, za každý šťastný úspěch sníží úroveň ducha o 1. Kouzelník si může po hodu na test vybrat, zda bude za ŠÚ snižovat úroveň ducha či snižovat magický odliv.

Schopnosti obecné:

● Resistance odlivu

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Astrální vnímání 3	6
2	Astrální vnímání 5	10

- Podmínky: Astrální vnímání 3/5
- Cena: 15/20

Každá úroveň této schopnosti snižuje o jeden stupeň odliv při použití dovednosti Astrálního vnímání

● Rituální pomocník

Úroveň	Podmínky	Cena
1	Astrální vnímání 3	5

Postavě s touto schopností se snižuje OA o 1 když figuruje jako pomocník při rituály vytváření astrálních bariér.

7.4.1 Astrální prostor a signatury

Astrální prostor, resp. astrální rovina je paralelní dimenze, která překrývá náš fyzický svět a zároveň je jeho určitým odrazem nebo „stínem“. Astrální a fyzický svět jsou od sebe jasně odděleny, ačkoli zaujímají totéž místo jak v prostoru, tak v toku času. Spojení mezi astrálním prostorem a fyzickým světem si lze představit jako zrcadlo, které je průhledné pouze z jedné strany – z astrálního prostoru. Někteří ze starých ras nazývají astrální prostor „světem za zrcadlem“.

Astrální smysly jsou vyloženě „psychické“, protože mohou v astrálním prostoru perfektně vidět i slepí kouzelníci. Astrální prostor je prozářen světlem aur živých tvorů, včetně aury živoucí Země, a proto stav fyzického osvětlení neovlivňuje astrální viditelnost. Mnozí nechtějí různé informace nechat takto volně vidět a využívají astrálních bariér, které představují překážky ve výhledu. Jejich úroveň představuje modifikátor OA pro testy pozorování.

Astrální prostor je původní místo. Získat zde abstraktní informace je daleko obtížnější než

konkrétní. Psané informace a symboly zprostředkovávají svůj emocionální obsah, nikoli ryzí informace. Postava může například uvidět značku „stop“ a na základě její formy poznat, o co se jedná, avšak nedokáže přečíst tabulku s názvem ulice, protože neobsahuje žádné citové vjemy. Rovněž tak je možné vnímat u kusu papíru pocity lásky a touhy, ovšem postava takový milostný dopis nebude schopná přečíst. Pronesená slova a ostatní zvuky je možné v astrálním prostoru zaslechnout stejně jako ve fyzickém světě.

Magie zanechává na všem, co ovlivní, astrální signaturu. Tento magický „otisk prstů“ kouzelníka mohou postřehnout lidé s darem astrálního vnímání. Signatura zůstává čitelná tolik dní, jaká byla její úroveň. Postava může zkusit astrální signaturu askenovat, a tak ji „číst“. Pokud postava signaturu odhalila, dokáže si ji automaticky zařadit (pokud ji již viděla). Jestliže tuto signaturu viděla poprvé, dokáže ji od tohoto okamžiku znovu poznat. Experti na magické zabezpečení sbírají informace o astrálních signaturách zločineckých kouzelníků, pročez by postavy měly dávat pozor na to, kde své astrální signatury zanechávají. Postava se specializací úklid astrálního prostoru se může pokusit „vymazat“ astrální signatury z určitého cíle.

Aby mohla postava vidět astrální prostor, musí vynaložit jednu akci na aktivaci astrálního vnímání. Postava své aktivované vnímání může udržovat, jak dlouho chce nebo dokud neupadne do bezvědomí. Pokud chce postava provést nějakou zcela světskou, nemagickou činnost (vystřelit, řídit auto apod.), zatímco je její astrální vnímání aktivní, obtížnosti akce se ke všem takovým akcím zvyšuje o 2.

7.4.2 Astrální bariéry

Magie dokáže vytvářet v astrálním prostoru bariéry. Úroveň bariér je od 1 do 8 a její velikost je počítáno v objemu, ať už je tvarem krychle, koule či kvádrů. Samotný kouzelník je schopen vytvořit maximálně bariéru úrovně 5, pro bariéry vyšších úrovní je třeba provést rituál s více čaroději. Trvání standartní bariéry je 1 týden, nicméně šikovní kouzelníci dokáží astrální bariéry vytvořit i na několik týdnů.

Takové bariéry se skládají jak z astrálních, tak fyzických komponentů. Fyzické komponenty mohou sestávat z křídových, barevných nebo gravírovaných run, mít podobu zdi (hradba) nebo je mohou tvořit perlové závěsy, srst magických tvorů či jiné části sídel kouzelníků. Astrální komponenty jsou neviditelné a pro fyzické tvory nehmatatelné. Při prohlížení astrálního prostoru se tyto bariéry jeví jako mléčně zabarvené pevné stěny a představují výhledovou překážku, pročez OA pro askenování se zvyšuje o úroveň bariéry. Pokud chce postava použít nějakou svou magickou dovednost na cíl na druhé straně bariéry, zvýší se obtížnost pro test dovednosti o úroveň bariéry. Toto platí jak pro fyzickou, tak pro astrální rovinu. K překonání astrální bariéry spočívá v jejím zničení pomocí schopnosti ničení astrálních bariér. Astrální forma bariéry nemusí bezpodmínečně odpovídat jejím fyzickým rozměrům. Tvůrce bariéry není postižen jejími účinky a může skrze ni podle libosti prohlížet. Bariéra musí být vytvořena na neživém objektu (zdi, dopravním prostředku, skále apod.) a nelze ji oddělit od jejích fyzických komponentů.

Existují firmy a kouzelníci na volné noze, kteří si vydělávají tím, že pro všechny, kdo kladou důraz na své astrální soukromí, vytvářejí a udržují bariéry. V průměru si účtují asi 1 zlatý za hodinu práce (a kouzelníka).

7.4.3 Přírodní duchové

Přírodní duchové jsou ztělesněním sil přírody. Existují tři druhy přírodních duchů: duchové smrti, duchové života a duchové divočiny. Přírodní duchové na sebe berou jen zřídka pevnou podobu. Jestliže se skutečně materializují, odráží jejich podoba často jejich domovinu. Pokud je vyvolají opravdu mocní kouzelníci, mohou na sebe vzít i podobu, jež se podobá jejich vyvolávači, která ovšem sestává z materie jejich domoviny.

7.4.3.1 *Duchové smrti*

Duchové smrti jsou přivoláváni k boji, přinášející smrt a zkázu.

- Úroveň 1

- Dosah: 1
- Pohyblivost: 3
- Třída zbroje: 0
- Útok: 2k10M

- Úroveň 2

- Dosah: 1
- Pohyblivost: 3
- Třída zbroje: 0
- Útok: 2k8M

- Úroveň 3

- Dosah: 1
- Pohyblivost: 3
- Třída zbroje: 0
- Útok: 3k8V

- Úroveň 4

- Dosah: 1
- Pohyblivost: 3
- Třída zbroje: 0
- Útok: 3k6V

7.4.3.2 *Duchové života*

Duchové života jsou pravým opakem duchů smrti, přinášející život. Jejich hlavní schopností je schopnost léčení. Každý duch života ovládá magickou dovednost léčba a vypsání schopnosti této dovednosti

- Úroveň 1

- Léčba 2k10
- První pomoc 1

- Úroveň 2
 - Léčba 2k8
 - Stabilizace
 - První pomoc 1

- Úroveň 3
 - Léčba 3k8

- Úroveň 4
 - Léčba 3k6

- Duchové divočiny

Duchové divočiny jsou rozmanitých schopností a je jich celá škála. Především ovládají dovednost Zálesáctví

8. Dary přírody

Broučí dívka Cheerwell Makerová, Che, meditovala.

V každém alespoň trochu větším domě v Collegiu měli pro tento účel vyhrazen jeden pokoj, v chudších čtortích měli veřejné městské budovy postavené trochu stranou právě pro tyto klidné chvíle. Kdyby se vydala do mravenčího města Veku, nacházejícího se míle daleko podél pobřeží, našla by tam velké zvučící haly plné mužů a žen, převážně mladých, kteří se snažili komunikovat s nekonečnem. V državách Kudlanek v Etheryonu a Nethyonu se hluboko uprostřed lesů nacházely háje a mýtiny, kde nebyl nikdy tasen meč, používala se pouze lidská mysl.

Nebylo to o uctívání bohů. Che byla sečtělá, znala podstatu. Dokonce ani za starých špatných časů před revolucí to nebylo o bozích. Velmi dávno, kdy byli lidé jejího rodu jen důvěřivými otroky kouzelníků, neexistovaly nějaké modly nebo oltáře. Duchové a síly, ve které vládci lidu Můr věřili, byli vzývání, spoutáváni a bylo jim rozkazováno. Nejednalo se ani o náboženství bez klanění se bohům, ale o skutečnost.

Nikdo nepochyboval o tom, jak je meditace důležitá. Hmatatelné důkazy se daly nalézt všude kolem. Meditace byla Darem předků, základní podstatou všech lidí. Díky ní mohli lidé Much létat, Mravencům umožňovala prolínání myslí, Kudlanky činila rychlými a Pavouky lstivými. Meditace byla Dar, který dřímá v každém z nich a jen čekal na probuzení.

Existují i jedinci, kteří se vydali cestou studia Meditace, a ne pouhého dosáhnutí Daru. Umění starší tisíce let, předávané od Hlemýžďů, nejstarší rasy kdysi vládnoucí městu Khanapies. Techniky, pomocí kterých se dají ovládat přírodní živly, duchové nebo i mysl ostatních tvorů. Magie, kterou Můry ovládali mladé rasy po staletí. Ti, kteří se vydali touto cestou, se nazývají mágové.

Ale Cheerwell Makerové meditování vůbec nešlo. Nemohla dosáhnout ani jednoduchého broučího daru, natož aby se pokoušela ovládnout magické techniky. Nebylo to tím, že by byla hloupá, naopak, být pomalejší by jí nejspíš pomohlo. Měla bystrou mysl a dlouhá nečinnost ji rozčilovala. Když se konečně dostala do určité roviny rozjímání, její mysl vždy něco rozptýlilo, a místo meditace zůstávala bdělá a nepříjemně vnímající své okolí. Jako například teď.

Šermířské utkání tomu také nepomohlo. Vzpomínka na něj by ji dokonce mohla strašit po celý zbytek jejího života. I když zavřela oči a snažila se uklidnit mysl, jasně před očima viděla vnitřek Fóra Obratnosti. Falger proti ní znovu stál, příliš pevně svíral svůj meč. Působil jako přihlouplý mladíček a ani nevypadal, že by byl nějak zvlášť ve formě. Uvědomila si, že ho opravdu tehdy byla schopná porazit.

Všechny oči se upíraly na ni a to nenáviděla. To Tynisa se ráda opájela pohledy publika, ne ona. Che cítila, jak začíná být nervózní. A nebylo to kvůli divákům, znervózňovali ji její spoluhráči, kteří ji zezadu propalovali pohledem. A nejvíce strýček Stenwold, protože mu tolik chtěla dokázat, že to skutečně dokáže zvládnout.

A co meditace? Pochytala utíkající myšlenky a zamkla je na sedm západů. Meditace by pro ni neměla představovat tak náročnou výzvu. Většina dětí začínala meditovat mezi osmým až desátým rokem a neměla s tím problém. Všude po světě broučí muži a ženy seděli s nohama překříženými jako teď ona a otvírali své mysli ideálu. Vnímaví broučí myslitelé se domnívali, že existuje ideální forma, říkali, že všechny myšlenky mají své nejdokonalejší teoretické formulace. A její mysl se nyní snažila spojit s Dokonalým Broukem. Její lid v Nížinách i jinde si představoval, zkoumal a zušlechťoval ideál. Bral z něj sílu po tisíce let, ještě dříve, než bylo zapsáno první slovo historie.

Všechno, co musela udělat, bylo otevřít mysl natolik, aby mohla pojmout dokonalost onoho Ideálu, včlenit ho do svého života a přijmout jeho dary. Ale teď její mysl stále znovu a znovu narážela na nedávnou minulost jako moucha do zavřeného okna.

Dary přírody jsou speciální schopnosti, které může každá postava v průběhu života získat. Různé rasy mají přístup k různým darům. Některé dary získají zástupci jedné rasy ve velmi útlém věku, ty se nazývají přirozené, k některým se musí dopracovat. Dary mohou být

klasické dovednosti, které mají své specializace, další dary jsou specializace rozšiřující některou z obecných dovedností. Některé dary jsou unikátní schopnosti, které se řídí podle konkrétního popisu. U každého daru je napsán o jaký typ se jedná.

8.1 Hloubení

Tento dar umožňuje mravencům (a krtonožkám) hloubit podzemní tunely za použití energie pouhými rukami. V základu mravenec vykope 1 metr krychlový za půl hodiny. Každý hozený úspěch snižuje základní čas o 5 minut.

8.2 Houževnatost

- Typ: unikátní
- Cena: 15/20
- Podmínka: Tělo 6/7

Postava brouka nebo mravence s tímto darem nepociťuje lehká zranění. Postihy na Reakci a OT za lehké se nepočítají. Tento dar se započítává i v případě mírného zranění, kdy postihy jsou kráceny o postihy lehkého zranění. Například brouk s první úrovní Houževnatosti, který utrpí mírné zranění, bude mít postih na Reakci 0,5 a na OT 1. Hráč si může za DB koupit další úroveň tohoto daru, pokud má Tělo alespoň 6, a jeho postava nebude postihována ani když utrpí mírné zranění. Stejným způsobem jsou kráceny postihy za vážné zranění. Třetí úroveň tohoto daru neguje postihy za vážné zranění.

8.3 Charismatická magie

- Typ: unikátní

Postava s tímto darem může používat atribut Charisma namísto Vůle pro dovednosti, které jsou spojené s atributem Vůle.

8.4 Komunikace s totemem

- Atribut: žádný

Zapomněl jsem, co to má dělat → komunikace se zvířaty

8.5 Křídla

-

8.6 Propojená mysl

- Typ: dovednost

Přirozený dar pro všechny mravence a běžný dar pro vosy. Každý mravenec je neustále napojen na mysl ostatních mravenců ze stejného města. Je to jako by vnímal jeho myšlenky, koukal se jeho očima, slyšel jeho ušima, ve stejný čas, kdy vnímá i své smysli. Vosy jsou schopny propojit mysl s jinou vosou, která dosáhla tohoto daru. Tento dar se dá rozvíjet různými cestami. Nejčastější rozvíjení tohoto daru mezi mravenci je schopnost využívat smyslů mravenčích spolubojovníků v boji. Často se také snaží dosáhnout přenosu myšlenek na větší dálku. A mnoho mravenců, kteří opustili svá města, se učí uzavřít a zamaskovat svou

mysl před ostatními mravenci.

Specializace:

- Spolubojovníci
 - Podmínka: mravenec, Reakce 5/6/7
 - Cena: 10/15/20

Mravenec, který se zaměřuje tímto směrem dokáže lépe koordinovat útoky se svými spolubojovníky a využívat jejich smyslů pro pozorování soupeře. Za první úroveň v této specializaci má mravenec o 1 nižší OT při boji, pokud v daném boji je další mravenec ze stejného města. Navíc, tento mravenec nesmí mít uzavřenou mysl, může to však být nepřítel, který uzavřenou mysl nemá. Druhá úroveň snižuje OT o 2 a třetí o 3.

- Uzavření mysli
 - Podmínka:
 - Cena:
- Prolomení mysli
 - Podmínka:
 - Cena:
- Přenos na pořádnou vzdálenost
 - Podmínka
 - Cena:

8.7 Přirozená zbraň

- Typ: specializace Boj zblízka

Postava, která získá tento dar může používat v boji právě přirozenou zbraň své rasy (mravenci si mohou vybrat, který, ale mohou mít pouze jeden, první výběr je definitivní). Přirozená zbraň je specializace dovednosti boj zblízka, a při jejím používání se hází test právě této dovednosti. Při získání daru je úroveň specializace 1 a některé, jako třeba kamenné pěsti, lze navýšit až na třetí úroveň.

- Kamenné pěsti
 - Podmínka: brouk nebo mravenec
 - Cena: 2/4/6
 - Typ: boj beze zbraně
 - Vyvolání: 1 akce

Brouci a mravenci, kteří získali tento dar mohou v boji nechat doslova zkamenět své pěsti. Postava s první úrovní tohoto daru uděluje při boji beze zbraně fyzické poškození. Druhá úroveň zvyšuje stupeň poškození o 1 a třetí úroveň zvyšuje poškození celkově o 2. To znamená, že brouk s třetí úrovní kamenných pěstí uděluje fyzické vážné poškození při boji beze zbraně. Pokud by postava s tímto darem chtěla někoho pouze omráčit, musela by mít specializaci bojová umění (dovednost boj zblízka). Kamenné pěsti se dají kombinovat se

specializací Rváč. Vyvolání daru trvá jednu akci (lze se při tom pohybovat), hráč se může při novém naučení se úrovně této specializaci vzít možnost vyvolat kamenné pěsti bez použití akce namísto klasického zefektivnění. Například při postupu na druhou úroveň kamenných pěstí za 3 DB, se hráč rozhodne vzít vyvolání bez akce a jeho pěsti tak budou dávat lehké fyzické poškození a jejich aktivace bude ihned. Při dalším postupu za 6 DB už může pouze zefektivnit jejich účinnost a bude tak udělovat mírné fyzické poškození.

● Kyselinový úder

- Podmínka: mravenec
- Cena: 4/8
- Typ: boj beze zbraně
- Vyvolání: 1 akce

Zásah při boji beze zbraně tímto darem, uděluje jeden čtvereček fyzického poškození za kolo (nejedná se o poškození typu lehké, mírné apod., opravdu si v tomto případě zasažený odškrťává pouze čtverečky poškození). Druhá úroveň uděluje 2 čtverce za kolo a třetí úroveň 3. Zasažená postava musí být ošetřena nebo magicky vyléčena. Dar lze vyvolat během pohybu (akce Aktivace daru a pohyb).

● Kostní břity

- Podmínka: kudlanka
- Cena: 2
- Typ: boj se zbraní
- Vyvolání: 1 akce

Kudlanka si pouhou myšlenkou může nechat vyrazit své kostní břity na předloktí, které jsou její smrtonosnou zbraní. Břity mají kód poškození M. Druhá úroveň specializace dovolí kudlance vyvolat své břity jako volnou akci.

● Paralyzující špice

- Podmínka: pavouk

8.8 Rezistence proti jedu

Tento dar redukuje účinky jedu, který brouk omylem požije.

8.9 Skok

- Typ: specializace Atletika

Unikátní dar kudlanek, díky kterému dokáží přeskakovat neuvěřitelné dálky.

8.10 Šestý smysl

- Typ: unikátní

Postava s šestým smyslem má základní kostku dovednosti Pozorování 1k6 namísto 1k12. Při přestupu na druhou úroveň však už získá klasicky 1k12.

8.11 Šplh

- Typ: specializace Atletika

Tento dar umožňuje postavě se chodidly a rukami přisát, nebo přilnout k povrchu. Mohou se tak udržet i na skleněné budově, a nejen držet, ale také vylézt kam bude potřebovat. Existují i letecký armádní inženýři, kteří za pomoci tohoto daru opravují vojenské letouny přímo ve vzduchu.

8.12 Vidění ve tmě

- Typ: unikátní

Aktivace tohoto daru stojí jednu akci (můry zdarma). Postava ztrácí nějaké postihy za noc. Úroveň dovednosti určuje, jak daleko postava dohlédne.

8.13 Zuřivost

8.14 Žihadlo

- Typ: magická dovednost
- Atribut: Vůle

Žihadlo je unikátní vosí dar přírody, žádná jiná rasa ho není schopna získat. Když vosa použije tento dar, z dlaní ji vystřelí proud energie. Základní podoba žihadla je účinná pouze ve vzdálenosti 0, kód poškození je L, obtížnost akce 1 a odliv L. Vyvolání žihadla stojí 1 akci.

Specializace

● Novic žihadla

- Podmínky: Žihadlo 1/2/3/4/5
- Cena: 1/2/3/4/5

Tato specializace umožňuje házet 1k10 namísto 1k12 při testech dovednosti žihadla.

● Expert žihadla

- Podmínky: Novic žihadla 1/2/3/4/5
- Cena: 2/3/4/5/6

Tato specializace umožňuje házet 1k8 namísto 1k10 při testech dovednosti žihadla.

● Mistr žihadla

- Podmínky: Expert žihadla 1/2/3/4/5
- Cena: 3/4/5/6/7

Tato specializace umožňuje házet 1k6 namísto 1k8 při testech dovednosti žihadla.

● Žár

- Podmínky: Žihadlo 2/3/4
- Cena: 3/6/12
- Zranění: M/V/S
- Obtížnost: 2/3/4
- Odliv: M/V/S

Pomocí této specializace může vosa zvýšit nebezpečnost svého žihadla. Každá úroveň zvýší o jedna kód poškození, ale zároveň se také zvýší obtížnost akce a magický odliv.

● Dosah

- Podmínky: Žihadlo 2/3/4/5
- Cena: 3/5/7/9

Tato schopnost umožňuje vyslat žihadlo i na větší vzdálenost. Každá úroveň zvyšuje dosah žihadla o 1.

● Redukce odlivu

- Podmínky: žihadlo 3/4/5
- Cena: 4/7/10

Každá úroveň této specializace sníží výši odlivu žihadla při vyvolání o jeden stupeň. Pokud například vosa vyvolá žihadlo se specializací Žár 2, celkový magický odliv takto seslaného žihadlo bude V. Pokud bude mít Redukci odlivu 1, bude tento odliv M.

● Armádní výcvik

- Podmínky: Žár 1, Dosah 1
- Cena: 8
- Obtížnost: /
- Odliv: /

Díky této schopnosti je aktivované žihadlo vyhodnocováno v bojové fázi D.

● Armádní specialista

- Podmínky: Armádní výcvik
- Cena: 10
- Obtížnost: /
- Odliv: /

Díky této specializaci je aktivované žihadlo vyhodnocováno v bojové fázi C.

● Rychlostřelec

- Podmínky: Armádní výcvik
- Cena: 20
- Obtížnost: +1/ke každé
- Odliv: +1 stupeň/ke každé

Tato schopnost umožňuje seslat žár dvakrát během jednoho bojového kola. Ve fázi B deklarace akcí, hráč oznámí, že užívá specializaci rychlostřelce a označí oba cíle (nebo jeden cíl pro obě žihadla), první žihadlo je vyhodnocováno v bojové fázi F a druhé ve fázi D. Pokud má vosa schopnost Armádního specialisty, první žihadlo se vyhodnotí ve fázi D a druhé ve fázi C.

9. Boj

Boj nastává vždy, když si postavy chtějí něco vysvětlit s obyvateli světa silou a nebo obráceně. Hra se v tuto chvíli začne odehrávat podle fází bojového kola a každá postava má pouze omezený čas k jednání. Boj se může odehrávat různými způsoby, od rvačky pěstmi nebo přirozenými zbraněmi přes boj mečem, střelbu útočnou puškou, házení granátů až po ovládání bojových dronů nebo těžkých zbraní. Pro jakýkoliv způsob boje je hlavním atributem Reakce. Všechny hody na útok se provádějí tímto atributem. Nicméně i ostatní atributy hrají svou roli při boji. Reakce ovlivňuje pořadí, v jakém budou účastníci boje jednat a pohyblivost určuje, o kolik polí se postava může pohnout. Tělo je především ukazatelem drtivosti útoku, navíc jeho vysoká hodnota dovoluje použít těžší zbraně a pozitivně ovlivňuje malus zbrojí na pohyb. Mimo atributů jsou životně důležité dovednosti a specializace s různými zbraněmi, ale také různé dary.

○ Zranění a zbroje

Přijít ke zranění je velmi snadné a často také velmi smrtící, proto jsou ochranné pomůcky jako pancíře téměř nutností. Základní hodnotu zranění udává použitá palná nebo mechanická zbraň či vrhací jako třeba granát. Zranění mohou zvýšit také bojové specializace nebo dosažené šťastné úspěchy. Snížit zranění může především jakákoli zbroj.

9.1 Bojové kolo

Bojové kolo označuje úsek boje, v kterém všichni aktéři využijí svou akci. Celý boj se odehrává během několika bojových kol. Jedno kolo trvá přibližně 2 či 3 vteřiny herního času. Ve zkratce můžeme říci, že na začátku bojového kola všichni zúčastnění deklarují své akce na dané bojové kolo. Poté, co všichni deklarují své akce se přistoupí k vyhodnocení všech pohybů, následně útoků zblízka a poté střelba, následně se vyhodnotí magické dary a na konci granáty a jiné výbušniny.

Bojové kolo

- A) Určení Iniciativy
- B) Deklarace akcí
 - Hráči postupně deklarují své akce, deklarací začíná ten s nejmenší iniciativou
- C) První bojová fáze
 - Provedení pohybu
 - Vyhodnocení boje na blízko
 - Vyhodnocení boje střelbou
 - Aplikace důsledků z fáze C
- D) Druhá bojová fáze
 - Provedení pohybu
 - Vyhodnocení boje na blízko
 - Vyhodnocení boje střelbou
 - Aplikace důsledků z fáze D
- E) Magická fáze

- Vyhodnocení magických dovedností
 - Aplikace důsledků z fáze E
- F) Fáze výbušnin
- Vyhodnocení výbušnin
 - Aplikace důsledků z fáze F
- G) Konečná fáze

A. Určení Iniciativy

Iniciativa říká, jaké postavy rychleji a lépe reagují v boji. Každá postava přítomná v boji si hodí 1k6 a k výsledku přičte hodnotu své Reakce, výsledné číslo je iniciativa postavy pro daný boj. GM seřadí všechny bojující podle jejich iniciativy od nejpomalejšího po nejrychlejšího.

B. Deklarace akcí

Celý boj se odehrává v jedné chvíli. Dříve než se budou provádět jakékoli akce, musí všichni bojující říci, co budou dělat. Postupuje se od účastníka s nejmenší iniciativou, ten jako první řekne, jakou akci bude jeho postava dělat a podle popisu akce také řekne případné další informace, jako je cíl útoku nebo směr pohybu. To, co musí hráč nebo GM říci specifikují samotné akce. Poté deklaruje a upřesní svou akci hráč s druhou nejnižší iniciativou. Takto se postupuje až k postavě, která má iniciativu nejvyšší.

To, že začíná hráč s nejnižší iniciativou, dává výhodu těm s vyšší iniciativou reagovat na vývin situace a podniknout to nejlepší. Některé akce dovolují narušovat akce, které byly vyhlášené dříve. Rozhodně tím postavy s vyšší Reakcí nejsou znevýhodněny, ba právě naopak.

Příklady deklarace akcí:

- „Střílím na toho brouka.“
- „Běžím za tamten stůl do krytu.“
- „Vyvolávám přírodního ducha.“

9.1.1 Akce

Akce označují činnosti, které postava může dělat. Každá postava může během jednoho kola udělat pouze jednu akci z následujícího seznamu, pokud není řečeno jinak nějakým jejím darem nebo bojovou specializací. Většina akcí jsou běžné avšak existují specifické typy akcí, které jsou používány v boji zblízka.

9.1.1.1 Běžné akce

● Pohyb

Postava se může pohnout o tolik polí, jaká je její pohyblivost. Při využití této akce se postava snaží pouze co nejrychleji přesunout z jednoho místa na druhé. Pokud je postava při pohybu napadena zblízka, může využít akci reakce.

● Běh

Postava může využít dovednost atletika, pokud má specializaci běh a pohnout se o více

polí, než je její běžná pohyblivost. Tato akce ušetří postavě L omračující zranění.

- *Pohyb s útokem zblízka*

Postava se může pohnout, až o tolik polí, jaká je o jedna menší její pohyblivost a zároveň zaútočit jakoukoli zbraní na blízko nebo beze zbraně. Bližší informace v sekci Boj zblízka.

- *Pohyb s výstřelem*

Postava se může pohnout, až o tolik polí jako je o jedna menší její pohyblivost. Při tomto přesunu může zároveň vystřelit ze své zbraně. Při tomto manévru se však obtížnost akce zvýší o 1. Bližší informace v sekci Střelba.

- *Výstřel*

Postava může použít svou palnou nebo mechanickou zbraň na vystřelení projektilu. Bližší informace v sekci Střelba.

- *Tasení zbraně*

Jako jednu akci postava připraví svou palnou či mechanickou zbraň k výstřelu. Stejně tak tasí svou chladnou zbraň pro boj zblízka. Přirozené zbraně nejsou nutné tasit.

- *Tasení zbraně s výstřelem*

Postava jako jednu akci může tasit svou zbraň typu krátká a rovnou vystřelit. OA pro výstřel se zvýší o 1.

- *Míření*

Každá akce využitá jako míření snižuje o 1 OA pro akci Výstřel. Se zbraní typu SQB lze použít akci míření pouze jednou a poté musí následovat výstřel. Se zbraněmi typu Přesné lze mířit pouze 3x za sebou, poté musí následovat akce Výstřel. Pokud následuje jakákoli jiná akce, bonus z Míření mizí.

- *Útok*

Postava zaútočí chladnou nebo přirozenou zbraní zblízka na postavu ve vzdálenosti 0. Bližší informace v sekci Boj zblízka.

- *Přepnutí modu střelby*

Jako jednu akci můžeš přepnout mód střelby na své zbrani.

- *Nabití zbraně*

Postava touto akcí nabije zásobník své palné zbraně nebo založí šíp nebo šipku do své mechanické zbraně.

- *Aktivace daru*

Jakýkoli dar, který musí být aktivovaný, stojí jednu akci. Vystřelení žihadla vosou je tedy jedna akce.

- *Pohyb a aktivace daru*

Mnoho darů může postava aktivovat a při tom se pohybovat. Avšak různé dary se daří aktivovat při pohybu různě.

- *Vzatí předmětu*

Vzatí předmětu, který má postava v batohu nebo někde v kapse stojí jednu akci. V případě předmětů umístěných tak, aby je člověk mohl ihned použít (granát apod.) není třeba tuto akci používat.

- *Vrh*

Akce, kterou postava vrhne nějaký předmět jako kámen, granát a jiné

- *Aplikace farmak*

Postava za jednu akci může spolknout jednu pilulku farmak. Pokud má ve skleničce (nebo jiné nádobě) připravených více různých pilulek, může jako jednu akci spolknout všechny pilulky v nádobě.

9.1.1.2 Akce v boji zblízka

- *Odpoutání se*

Tato akce se využívá v boji na blízko, pokud se postava chce dostat z boje s protivníkem. Odpoutáním se dostane postava z dosahu nepřítele a pohnout se o tolik polí jaká je polovina její pohyblivosti (zaokrouhleno nahoru). Bližší informace v sekci Boj zblízka.

- *Protiútok*

Pokud je postava napadena na blízko, může využít akci protiútok a zaútočit na agresora v jeho útoku. Bližší informace v sekci Boj zblízka.

- *Obrana*

Postava celou svou akci věnuje obraně. Bližší informace v sekci Boj zblízka.

C. a D. První a druhá bojová fáze

V první bojové fázi mnoho postav nekoná žádné akce. Provádět a vyhodnocovat své akce mohou pouze postavy, kterým to je nějak dovoleno. Některé bojové nebo magické specializace dovolují postavám jednat v první bojové fázi. Postava musí samozřejmě už ve fázi B, deklarace akcí říci, že svou akci bude vykonávat v první bojové fázi. Nejdříve se vyhodnotí všechny akce všech postav, které mohou jednat v první bojové fázi od postavy s nejvyšší iniciativou. Poté se vyhodnotí akce postav v druhé bojové fázi od postavy s nejvyšší iniciativou. Jakákoli postava může v této fázi zrušit svou deklarovanou akci a využít akci pohyb, ale pohne se pouze o polovinu své pohyblivosti zaokrouhleno nahoru.

E. Magická fáze

V této fázi se vyhodnotí všechny dovednosti typu magické. Opět se postupuje od postavy s nejvyšší iniciativou. Jakákoli postava může v této fázi zrušit svou deklarovanou akci a využít

akci pohyb, ale pohne se pouze o polovinu své pohyblivosti zaokrouhleno nahoru.

F. Fáze výbušnin

V poslední fázi, fázi výbušnin se vyhodnotí trhaviny, které byly nastaveny případně hody granátem. Jako první se vyhodnotí trhaviny, které byly nastaveny již dříve a nyní mají vybuchnout, poté se vyhodnotí vrhy granátem od postavy s nejvyšší iniciativou.

9.2 Boj zblízka

Pravidla pro boj zblízka se užívají tehdy, když postavy bojují s nepřáteli za pomoci chladných zbraní, jako jsou meče a sekery nebo pěstmi, a především svými přirozenými zbraněmi. Postava může zblízka útočit pouze případě, že stojí hned vedle svého cíle (tedy je ve vzdálenosti 0). Je samozřejmě možné nejdříve využít akci pohyb a potom zaútočit. Pro potřeby pravidel je útočník postava, která dříve nahlásila akci boj. Může se tak paradoxně stát, a často se tak děje, že útočníkem je postava s nižší iniciativou a obránce s vyšší. S tím však pravidla počítají.

Pokud je postava ve vzdálenosti 0 od jakéhokoli nepřítele jsou všichni považováni za bojující zblízka a mohou vykonat pouze tři možné akce. V případě, že má postava nižší iniciativu a jedná tak dříve, má na výběr ze tří možných akcí. Může buď napadnout nepřítele akcí útok, může si vybrat akci odpoutání se a odejít z dosahu nepřítele nebo se může rozhodnout všechnu pozornost věnovat obraně. V případě, že je hráč už v tomto kole napaden nepřítelem, může si místo útoku vybrat protiútok, jinak si může vybrat i z dalších dvou akcí. To v praxi znamená, že vyhodnocení boje na blízko je částečně ovlivněno tím, jakou akci obránce použije.

Ať si napadený vybere jakoukoli akci, útočník hází vždy stejně. Jeho hod je popsán níže pod nadpisem Útok. Obránce má na výběr ze tří možných typů akce. Jedna z nich se nazývá Protiútok, při které se postava snaží zasáhnout protivníka v jeho útoku. Tato akce je sice riskantní pro nezkušené bojovníky, ale smrtící, pokud ji použije zkušený rváč. Další možnou akcí, kterou obránce může využít je Obrana. Touto akcí velmi znesnadní útočníkovi zasáhnout, ale sám tím ztrácí možnost útoku. Poslední z možných akcí obránce je odpoutání se, čímž se dostane z protivníkovy dosahu a bude moci vykonávat jiné akce, jako útek, aniž by byl bezprostředně ohrožen.

Útok

Boj na blízko se vyhodnocuje klasickým testem dovednosti. Útočník hází tolika kostkami, které mu určuje dovednost a specializace Boje zblízka. Cílové číslo je jeho hodnota Reakce, což může být ovlivněno zraněním. Obtížnost akce je v základu 1, tedy stačí získat jeden úspěch pro zásah protivníka. Obtížnost je však modifikována situačními modifikátory (Tabulka situačních modifikátorů pro boj zblízka), schopnostmi obránce a také akcí, kterou obránce dělá. Po hodu si útočník sečte své šťastné úspěchy, díky kterým bude moci zasadit soupeři větší zranění nebo snížit vlastní zranění. To opět záleží na typu akce obránce. Pokud útočník (případně i obránce při akci protiútok) zasáhl, určí se výše zranění.

Protiútok

Obránce se rozhodl zaútočit v protivníkově útoku. Zasáhnout tak mohou oba dva. Obránce si stejně jako útočník hází na útok podle stejných pravidel. Tato akce nijak neovlivňuje

obtížnost akce ani jednomu ze soupeřů. Obránce si také sečte své šťastné úspěchy. Útočník a obránce porovnají své dosažené úspěchy. Ten, který dosáhl více úspěchů, může redukovat zranění, které mu zasadil soupeř. Za každý úspěch redukuje zranění o 1 stupeň poškození. Pokud zredukuje svá zranění na 0 nebo jestli protivník nezasáhl, a není tak co redukovat, může vítěz zvyšovat zranění zasazené soupeři. Za každý úspěch zvýší stupeň poškození o 1.

Obrana

Obránce se rozhodl všechnu svou pozornost věnovat obraně. Útočnickova obtížnost akce se zvedá o 2. Takže útočník, který útočí na bránící se postavu, musí v základu získat 3 úspěchy na zásah. Pokud útočník zasáhne, tak za každý dosažený šťastný úspěch zvýší poškození o 1.

Odpoutání se

Obránce se rozhodl ustoupit z boje. Útočnickova obtížnost akce se zvedne o 1. Takže útočník musí v základu získat 2 úspěchy na zásah. Pokud útočník zasáhne, tak za každý dosažený šťastný úspěch zvýší zranění o 1. Ať je postava zasažena nebo ne, úspěšně se odpoutá a může se pohnout až o tolik polí, kolik je polovina její pohyblivosti zakrouhleno nahoru.

9.3 Boj beze zbraně

Postava může bojovat i beze zbraně nebo s darem, který je považován za boj beze zbraně. Boj beze zbraně se odehrává podle pravidel pro boj zblízka. Základní kód poškození, který postava při úderu uděluje je L pro všechny postavy, ale poškození takto udělená jsou pouze omračující. Vše lze samozřejmě zlepšovat příslušnými specializacemi v boji zblízka a přirozenými zbraněmi.

9.4 Střelba

Mechanika střeleckého boje je velmi podobná zápasu na blízko. Obránce však nemůže na střelbu nijak reagovat a útočník má na výběr více typů výstřelu podle jeho typu zbraně. Některé zbraně mají více typů útoku a střelec může přepínat druh střelby, což ho stojí jednu akci. Druhy střelby jsou: jednoduchý výstřel a dávka. Jednoduchý výstřel je vystřelení jednoho náboje. Při módu dávka zbraň na jedno zmáčknutí spouště vystřelí tři náboje, tento způsob střelby způsobí cíli větší poškození nebo je možné zasáhnout více cílů.

Útočník hází kostkami dovednosti Palné zbraně, které mohou být modifikovány doplňky na zbraně, kterou střílí. Jeho cílové číslo je hodnota Reakce. Obtížnost akce se nejprve určí podle vzdálenosti střelce od cíle. Všechny střelné palné zbraně, mají pevně určené vzdálenosti dostřelu: krátká, střední, dlouhá a extrémní. Čím větší vzdálenost, tím větší základní obtížnost akce, jak ukazuje tabulka obtížnosti podle dostřelu.

Obtížnost akce dále ovlivňují situační modifikátory, které naleznete v příslušné tabulce.

Tabulka situačních modifikátorů	
Situace	Modifikátor
Zalehlý útočník	-1
Akce míření	- x
Pohyb (útoč nebo obr)	+1
Let, Běh (út nebo obr)	+2
Dávka/ Automat	+1/+2/+3
Částečný kryt (obr)	+1
Plný kryt (obr)	+3
Nepříznivé počasí	+1
Počasí na hovno	+2

Pokud útočník dosáhne alespoň stejného počtu úspěchů jako je obtížnost akce, zasáhl protivníka. Ten získá takové zranění, jaké udává zbraň útočníka, snížené o zbroj cíle. Zranění může být modifikováno šťastnými výstřely, podle druhu střelby.

Jednoduchý výstřel

Toto je základní mód téměř u všech zbraní, při kterém je vystřelen jeden náboj. U některých pistolí a všech luků také jediný. Tento typ střelby nijak dále nemodifikuje obtížnost akce. Každý šťastný zásah zvyšuje poškození o 1 stupeň.

Dávka, automat a více cílů

Mnoho různých zbraní je schopno střílet dávkou a kulomety jsou automatické zbraně. Při střelbě dávkou zbraň vystřelí tři náboje, automat 5 nábojů. Střelec má na výběr buď zacílit salvu na jeden cíl nebo se pokusit zasáhnout cílů více. V případě zacílené střelby na jeden cíl se zvyšuje o 1 kód poškození zbraně. Pokud chce zasáhnout střelec více cílů nejdříve cíle určí. V případě dávkou může zasáhnout dva cíle, stojící na sousedních hexech, v případě automatické střelby 3 cíle na sousedních hexech nebo dva cíle mezi kterými je jeden hex volný. Střelec tedy vybere primární cíl a následně další, na které střílí. Na primární cíl se zvyšuje obtížnost akce o 1. Hexy okolo primárního cíle mají o další 1 zvýšenou obtížnost a kód poškození zbraně se snižuje o jedna. Další prstenec hexů má opět zvýšenou obtížnost o 1 a kód poškození snížený o 1. A tak dále. Možnost střelby na ještě více lidí, snižování obtížnost nebo redukce snižování zranění bude v rámci specializací se vzduchovými zbraněmi.

9.5 Útok zblízka na střelce

Častokrát se stane, že střelec je napaden útokem zblízka. V takovém případě palné zbraně nejsou právě vhodné k boji. Delší zbraně (pušky, kulomety, píšťaly apod.) nebudou moci vystřelit, pokud je střelec napaden na blízko. Střelec má tři možnosti, první je použít svou palnou zbraň jako provizorní kyj a pustit se do agresora podle pravidel boje zblízka, případně odložit svou palnou zbraň a použít zbraň na zblízko či přirozenou zbraň nebo může použít akci odpoutání se.

Pistole a samopaly mohou střílet i při napadení střelce, ale nemohou střílet na jiný cíl, než kterým jsou napadeni.

9.6 Vrh (granátem)

Pro vrh granátu nebo i jiných věcí, se používá obecná dovednost Vrh a její specializace. Hráč hází tolika kostkami, jaké mu dovoluje jeho dovednosti se specializacemi. Cílové číslo je jeho Reakce. Základní obtížnost akce udává tabulka dostřelu, a to je dále modifikováno situačních modifikátorů (pohyb obránce se nebere v potaz vzhledem k tomu, že hráč hází na určitý hex, a ne na postavu).

Pokud vrhající nehodí dostatek úspěchů, granát přesto někam dopadne. Hráč hodí 1k8, pro určení směru. 1 je nejbližší k vrhajícímu a dále se postupuje po směru hodin. Počet kostek, které chyběly do úspěšného hodu, je počet hexů, daleko od zamýšleného dopadu, ve směru určeném hodem 1k8.

Granát po dopadu působí plošné poškození. Granáty mají účinek aS, což znamená automatická smrt, toto zranění se však týká pouze postavy, která stojí přesně na hexu

výbuchu. Na hexech, přiléhajících na hex epicentra je však poškození výbuchem klasické S. Postup snižování zranění vzdálenějších od epicentra se dále liší podle typu granátu. Rozlišují se granáty obranné a útočné. V případě útočných granátů se poškození snižuje o jeden stupeň za každý kruh hexů. To znamená, že tři metry do epicentra výbuchu je zranění útočným granátem M. Obranné granáty jsou účinnější a jejich účinek se snižuje o jeden stupeň za dva kruhy hexů, takže v případě předchozím s třemi metry je poškození obranným granátem V. Poškození M dosahuje obranný granát až v pěti metrech od epicentra.

Zbroj samozřejmě snižuje utržené poškození, a to také aS, které klesá na S.

9.7 Zranění a bojeschopnost

Pokud je bytost zraněna odráží se to na její bojeschopnosti, tedy to, jak dokáže ještě efektivně bojovat. Pokud má postava lehké zranění všechny cílová čísla se zvednou o 1, při mírném zranění se zvýší 2, vážné zranění zvyšuje cílová čísla o 3. Poslední typ zranění je smrtelné, kterého když postava dosáhne, upadá do bezvědomí. Graficky to znázorňuje kondiční záznamník v osobním listu. Cílové číslo nikdy nemůže být nižší než 1.

9.8 Umírání a smrt

Jestliže se postava vyplní všechny kolonky ve fyzickém poškození, tak umírá a přesouvá značení do kolonek s názvem Umírání. Každá postava má deset kolonek v umírání. Postava zemře ve chvíli, kdy proškrtná všechny kolonky na počítadle umírání, do té doby může být stabilizována a léčena. Ve chvíli, kdy postava utrží smrtelné poškození, tak si každé kolo hází test Atletiky s typem Odolnost a OA je množství kolonek zaškrtnutých v oblasti umírání děleno 2 a zaokrouhлено dolů, pokud nehodí žádný úspěch, tak ztrácí další kolonku umírání a další kolo si může házet znovu. Dále může být stabilizování pomocí dovednosti Léčba, Lékařství či pomocí chemických farmak.

10. Léčení, infekce, nemoci a závislosti

10.1 Léčení

Rozlišujeme dva typy poškození a podle toho také dva typy léčení. První je poškození omráčení a druhý je fyzické poškození.

10.1.1 Léčba omráčení

Omráčení se léčí odpočinkem a spánkem, za jednu hodinu odpočinku je vymazán jeden čtverec ze záznamníku omráčení.

10.1.2 Léčba fyzického poškození

Léčba fyzického zranění je značně obtížnější a časově náročnější. Po boji všichni ranění musejí hodit kostkami pro zjištění základní doby rekonvalescence. Před hodem lze použít jakékoli bonusy pro hod rekonvalescence, jako jsou farmaka, schopnosti Léčby nebo vykonání chirurgických zákroků. Typ kostky, kterou hráč hází, určuje hodnota Těla jeho postavy. Kolika kostkami hází určuje stupeň zranění. K výslednému hodu se ještě přičtou dny podle stupně zranění. Přehledně to ukazuje Tabulka rekonvalescence. Zranění stupně S vyžadují chirurgický zásah nebo použití schopnosti Zastav smrt Léčby, do té doby si hráč nehází test rekonvalescence, jelikož tělo není schopné se samo vyléčit.

Tabulka rekonvalescence						
	Tělo					
Zranění	1 (k12)	2 (k10)	3 (k8)	4 (k6)	5 (k4)	6 (k3)
L (2kX + 1)	2k12 + 1	2k10 + 1	2k8 + 1	2k6 + 1	2k4 + 1	2k3 + 1
M (6kX + 10)	6k12 + 10	6k10 + 10	6k8 + 10	6k6 + 10	6k4 + 10	6k3 + 10
V (12kX + 40)	12k12 + 40	12k10 + 40	12k8 + 40	12k6 + 40	12k4 + 40	12k3 + 40
S (30kX + 100)	30k12 + 100	30k10 + 100	30k8 + 100	30k6 + 100	30k4 + 100	30k3 + 100

Doba léčení může být dále snížena pomocí technologické dovednosti Lékařství nebo magickou dovedností Léčba. Pokud nebyla rána nijak lékařsky ošetřena, magicky stabilizována ani nebyla použita základní farmaka a není stupně L, je možnost nákazy infekcí zranění. Pro bližší informace se podívejte do kapitoly Infekce.

Když se postava léčí samozřejmě jí postupně klesá i stupeň zranění. Celý základní model klesání stupně zranění se určuje z původního stupně. Při zranění L nijak stupeň již neklesá, jelikož je postava zcela vyléčena. Pro určení klesání stupně se podívejte do Tabulky klesání stupně zranění.

Tabulka klesání stupně zranění					
M – mírné zranění		V – vážné zranění		S – smrtelné zranění	
Fáze	Čas	Fáze	Čas	Fáze	Čas
M → L	50%	V → M	50%	S → V	40%
L → zdraví	100%	M → L	75%	V → M	70%
		L → zdraví	100%	M → L	90%

				L → zdraví	100%
--	--	--	--	------------	------

10.2 Nemoci a infekce

Nemoci a infekce představují biologickou reakci organismu na zranění, toxiny, patogeny či magické narušení organismu. Nemoci obvykle nezpůsobují okamžité zranění, ale zpomalují hojení, snižují výkon postavy a zvyšují riziko komplikací při hojení zranění.

Každá nemoc a infekce má stejnou strukturu, nejdříve je uveden její typ a následně zdroj nákazy. Následuje doba inkubace, to je doba, kdy nemoc či infekce je ještě bez efektu. Následuje sekce Efekt, kde je popsáno, co přesně infekce či nemoc dělá. Každá nemoc a infekce mají 4 stupně označované stejně jako zranění tedy: L, M, V a S. Každá nemoc či infekce začínají na stupni L a bez léčení se může její stupeň zvyšovat. V poslední sekci jsou odkazy, jak nemoc či infekci léčit.

10.2.1 Infekce zranění

Infekce se testuje při neošetřených zraněních M, V nebo S, při chirurgii nebo při kontaktu s patogenem. Pokud nastane nějaká z těchto situací, je třeba aby postava hodila test Atletiky typu Odolnost. Základní OA stanovuje stupeň zranění a započítají se další modifikátory. OA ukazuje

Tabulka opakování testu odolnosti organismu	
Zranění	Opakování po
M	30 dní
V	20 dní
S	10 dní

Tabulka OA proti infekcím	
Zranění	OA
M	1
V	2
S	3
Situace	
Špinavé prostředí	+1
Otevřená rána	+1
Vyčerpání	+1

Tabulka OA proti infekcím. Pokud byl test úspěšný postava nechytla žádnou infekci. Nicméně dokud se nevyléčí na L zranění nebo ji není poskytnuta jakákoli první pomoc musí test Atletiky pravidelně opakovat, jelikož infekce se může objevit u neošetřené rány kdykoliv. Jak pravidelně ukazuje tabulka opakování testu odolnosti organismu.

Pokud v testu selhala chytila infekci Černá hniloba krunyře (později, až jich bude více, bude to určovat hod kostkou, jakou infekci). Vždy když postava chytne infekci, je její stupeň L, nicméně to může eskalovat podle typu zranění. Tabulka eskalace infekce zranění ukazuje, jak často musí postava házet test proti eskalaci stupně infekce. Vždy, když je vyžadován test eskalace

Tabulka eskalace infekce zranění	
Zranění	Test infekce
M	14 dní
V	7 dní
S	3 dny

Tabulka OA podle stupně infekce	
Stupeň	OA
L	2
M	3
V	4
S	5

infekce, je třeba hodit test Atletiky typu Odolnost, kde OA určuje stupeň infekce, jak ukazuje Tabulka OA podle stupně infekce. Pokud byl test úspěšný infekce se nezhoršuje, pokud byl test neúspěšný, infekce se zvýší o 1 stupeň,

v případě, že hráč hodil nějaké ŠÚ infekce se o 1 stupeň sníží. Pokud byla na stupni L a má se snížit o 1 stupeň, je infekce vyléčena.

10.2.1.1 Černá hniloba krunýře

Typ: Infekce zranění

Zdroj: otevřené rány, špinavé prostředí, bojiště

● Inkubace

1–3 dny

● Efekt

Stupeň	Mechanika
L	zpomalené hojení (–25 %)
M	–1 kostka pro dovednosti na Tělo
V	rána se nemůže zahojit bez zásahu
S	zvýšení stupně zranění

● Léčba

- Lékařství (chirurgické vyčištění)
- Magická Stabilizace traumatu
- Antibiotické farmakum (Chemie 2+)

10.2.2 ☠ Toxické nemoci

Zdroje:

- jedy
- chemikálie
- prostředí.

Efekty:

- únava
- poškození orgánů
- halucinace.

👉 Silná synergie s Chemií.

10.2.3 🌿 Přírodní choroby

Nemoci světa:

- paraziti
- hmyzí patogeny
- plísně.

Efekty:

- dlouhodobé oslabení
- RP flavour.

10.2.4 ✨ Magické choroby

Zdroje:

- špatně seslaná magie
- duchové
- astrální kontaminace.

Efekty:

- nestabilní aura
- vyšší odliv
- psychosomatika.

10.3 Závislosti

Časté užívání chemických farmak, zvláště těch silnějších, může vést k vytvoření závislosti. Existují 4 skupiny farmak, na kterých si může postava vypěstovat závislost a každé farmakum má hodnotu nazvanou potenciál závislosti (PZ). Závislost se nezískává na jedno konkrétní farmakum, ale na jednu ze čtyř skupin a postava může být závislá na více skupin farmak současně. Každá závislost má 4 stupně označené stejným systémem jako zranění či nemoci.

Tabulka stupňů závislosti	
Stupeň	Efekt
L	Psychická potřeba
M	Postih při abstinenci
V	Silné abstinenní příznaky
S	Fyzická destrukce

10.3.1 Vznik závislosti

To, zda postava začne být závislá nebo ne rozhoduje hod na vznik závislosti. Tento hod se provádí vždy, když postava požije farmakum s PZ 3 a vyšší, nebo když požije více farmak ze stejné skupiny jejichž součet je PZ 4 a více během jednoho dne.

Test na vznik závislosti je hod na dovednost Atletika se specializací Odolnost a OA akce je PZ požitého farmaka, případně součet požitých farmak během jednoho dne. Pokud postava v testu selže, získává závislost na dané skupině farmak na stupni L.

10.3.2 Abstinenní příznaky

Postava, u které vznikla závislost na některé skupině farmak, musí každých 24 hodin od posledního požití farmaka házet test na abstinenní příznaky. Hází se test dovednosti Atletika typu Odolnost s OA podle stupně závislosti. Při neúspěchu má abstinenní příznaky, které ovlivňují její schopnosti. Přehledně to ukazuje tabulka abstinenních příznaků. Počet kostek nikdy nemůže být menší než 1, postava i se silnými abstinenními příznaky vždy hází alespoň 1 kostkou.

Abstinenním příznakům lze samozřejmě předejít požitím farmaka, na kterou má postava závislost. To však vyvolá další test závislosti, stejný jako při vzniku závislosti. Pokud postava v testu selže její stupeň závislosti se o 1 zvýší.

Tabulka abstinenních příznaků		
Stupeň závislosti	OA	Efekt při neúspěchu
L	1	-1 kostka
M	2	-2 kostky
V	3	-3 kostky
S	4	-4 kostky

10.3.3 Léčení závislosti

Postava se může ze závislosti samozřejmě také vyléčit. Pokud postava nepožije farmakum, ze skupiny na které je závislá, 7 dní může hodit test Odvykání, což je test Atletiky typu Odolnost s OA rovnající se stupni závislosti. Pokud v tomto testu uspěje její závislost se sníží o 1 stupeň, v případě, že její závislost byla L, je vyléčena. Pokud v testu selže, přijdou abstinční příznaky. Při léčení závislosti mohou pomoci postavy s dovedností Lékařství nebo Léčba.

11. Výbava

11.1 Farmaka

Analgetika				
Typ	OA	PZ	Trvání	Efekt
Kodein	1	1	1 minuta (+30 sekund)	Neguje postih za zranění o jeden stupeň
Kokstrál	2	2	1 minuta (+30 sekund)	Neguje postih za zranění o dva stupně
Morfium	3	3	1 minuta (+30 sekund)	Neguje postih za zranění o tři stupně

Stimulanty				
Typ	OA	PZ	Trvání	Efekt
Ampakin	1	1	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Reakci o 1
Eugorika	2	2	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Reakci o 2
Karfedon	3	3	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Reakci o 3
Efedrin	2	1	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje pohyblivost na zemi o 1
MDMA	3	2	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje pohyblivost na zemi o 2
Kokain	4	3	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje pohyblivost na zemi o 3
Adrenalin	2	2	Okamžitě	Okamžitě odstraní S omráčení a probere postavu z bezvědomí. Po 10 kolech postava získá M omráčení.

Metabolické modifikátory				
Typ	OA	PZ	Trvání	Efekt
Benzedrin	1	1	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Tělo o 1
Pervitin	2	2	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Tělo o 2
Amfetamin	3	3	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Tělo o 3
Methylfenidát	1	1	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Vůli o 1
Bupropion	2	2	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Vůli o 2
Atomoxetin	3	3	1 minuta (+30 sekund)	Zvyšuje Vůli o 3
Modafinil	2	1	6 hodin (+1 hodina)	Tvor neusne po dobu trvání látky

Anorektikum	2	2	3 hodiny (+ 30 minut)	Tvor nepociťuje nutnost jídla ani pití ani nemá postihy při hladovění
-------------	---	---	-----------------------	---

Stabilizační látky				
Typ	OA	PZ	Trvání	Efekt
Koagulant	2	1	Okamžitě	Zastaví krvácení a dezinfikuje ránu
Regenerační sérum	3	0	Okamžitě	Zlepší o 1 stupeň typ kostky pro hod rekonvalescence. Každý ŠÚ při výrobě zvýší efektivitu séra a zlepší o 1 další stupeň typ kostky. Pokud je sérum podáno později než ihned po boji, vyvolává se tak nový hod rekonvalescence s aktuálním stupněm zranění postavy.

11.2 Toxiny

Hemotoxiny					
Typ	Síla	Nástup	Interval	Trvání	Efekt
	L	okamžitě	1 kolo	2 intervaly	L zranění
Jed písečné zmijs	M	1 kolo	1 kolo	3 intervaly	M zranění
Jed rudého pavouka	V	1 kolo	1 kolo	2 intervaly	V zranění

Neurotoxiny					
Typ	Síla	Nástup	Interval	Trvání	Efekt
	L				+1 ke všem OA
Šípový jed lovců	M	1 kolo	1 kolo	3 intervaly	+2 ke všem OA
Jed korálového hada	V	1 minuta	1 minuta	10 intervalů	+3 ke všem OA

Metabolické toxiny					
Typ	Síla	Nástup	Interval	Trvání	Efekt
	L				únava
Hnilobný toxin	M	10 minut	10 minut	6 intervalů	vyčerpání
	V				kolaps

Paralytické toxiny					
Typ	Síla	Nástup	Interval	Trvání	Efekt
	L				-1 pohyblivost
	M				-2 pohyblivost
Lovčí jed obří vosy	V	1 kolo	1 minuta	10 intervalů	-3 pohyblivost
					-4 pohyblivost

Psychotropní toxiny					
Typ	Síla	Nástup	Interval	Trvání	Efekt
	L				dezorientace
Houba snových vizí	M	10 minut	10 minut	10 intervalů	Halucinace
	V				paranoia

11.3 Alchymistické elixíry

Pro výrobu alchymistických elixírů je třeba ovládat potřebné schopnosti. Jaké přesně je napsáno ve sloupci Podmínky.

Alchymistické elixíry					
Typ	OA	PZ	Podmínky	Trvání	Efekt
Lektvar M zranění	2	0	Výroba léčivých lektvarů 1 (dovednost Chemie)	2 dny (-1 hodina)	Postava po vypití upadne do bezvědomí na čas trvání. Po uběhnutí této doby se probere a má vyléčené M zranění. Po probrání má však M omráčení.
Lektvar V zranění	3	0	Výroba léčivých lektvarů 2 (dovednost Chemie)	3 dny (-1 hodina)	Postava po vypití upadne do bezvědomí na čas trvání. Po uběhnutí této doby se probere a má vyléčené V zranění. Po probrání má však V omráčení.
Lektvar S zranění	5	0	Výroba léčivých lektvarů 3 (dovednost Chemie)	5 dní (-1 hodina)	Postava po vypití upadne do bezvědomí na čas trvání. Po uběhnutí této doby se probere a má vyléčené S zranění. Po probrání má

					však S omrácení.
--	--	--	--	--	------------------

11.4 Palné zbraně

Tabulka zbraní a dostřelu								
Zbraň	Zranění	Zásobník	Obtížnost podle dostřelu					Cena
			Min	1 (krátká)	2 (střední)	3 (dlouhá)	4 (extrémní)	
Lehká pistole	L	6	0	1	2	3	4	1 zl
Těžká pistole	M	2	0	1	2	3	4	2 zl
L. samopal	L	12	0	1	2	3	4	4 zl
T. samopal	M	6	0	1	2	3	4	5 zl
Puška	M	3	1	2	3	4	5	5 zl
Odstřelovací	V	1	1	4	5	7	10	7 zl
Kulomet	V	20	1	2	3	4	5	10 zl
Píšťala	S	1	1	1	2	3	4	4 zl
Granát útočný	aS	/	1	1	2	4	Max. T.	1 st
Granát obranný	aS	/	1	1	2	4	Max. T.	1 st
Dělo	X	1						100.000 zl
Let. Kanón								100.000 zl
Tank. Kanón								

Auto-injektor – automatická aplikace farmak

Chirurgická sada – nutná pro chirurgii

Trauma kit – pomáhá při lékařům při stabilizaci (zlepší typ kostky)

12. Tvorba postavy

1. Hráč si vybere jednu z Ras.
2. Rozhodne se zda bude mít talent na nějaký atribut či atributy.
3. Zapiše si hodnotu všech atributů.
4. Automaticky dostane všechny obecné dovednosti na první úrovni.
5. Automaticky dostane všechny přirozené dary podle své rasy.
6. Vybere si další 2 naučené dovednosti
7. Vybere si 1 získaný dar přírody, které mu dovoluje rasa.
8. Přerozdělí 30 DB do zvyšování úrovní dovedností a naučení se specializacím v dovednostech, které ovládá.
9. Vybere si jméno, napíše příběh svého mládí, sepíše svůj vzhled.
10. Nakoupí si vybavení za 5 zlatých.
11. Zapiše si 1 karmický bod do hry.

13. Svět



“Vše je připravené,” vyrazil ze sebe Tazz ještě dříve, než se dotkl nohama střechy. Jeho společník, ležící na okraji střechy a pozorující ulici dole skrze zaměřovač odštělovací pušky, nedal nijak najevo, že by ho nějak vnímal. Tazz však věděl, že ho Grost vnímá, jen nereaguje, což je ostatně vlastnost mnoha mravenců, i těch kteří opustili svá rodná města a stali se vyhnanci. Občas přemýšlel, zda existují mravenci, kteří ani nedokáží mluvit, jelikož to nikdy ani nezkusili. Celý život žijou pouze ve svém městě s mravenci svého rodu, s kterými komunikují pouze telepaticky. Proč by se měli potom učit mluvit ústy jako ostatní.

Téměř ve stejném okamžiku se v uličce pod nimi objevila nesourodá skupinka. Na špici kráčela vos a puškou přes rameno a v těžké letecké zbroji vosích armád. Přímo za ním kráčel obtloustlý brouk v luxusním kabátě a zlatem kolem krku. Po jeho pravé ruce kráčela kudlanka v lehké kožené zbroji a po jeho pravé ruce můra v dlouhém šedém kabátu s kapucí, kterou měla staženou hluboko do čela. Skupinku uzavíral další brouk v lehké zbroji a se samopalem pod každým podpažím. Jejich cíl, luxusně oblečený brouk, se jmenoval Hokušak. Zámožný majitel podniků, kde se muži nejen mohli řádně napít, ale také strávit příjmené chvíle s jednou z mnoha tamnějších pracovnic. A tento Hokušak měl své nepřátele, kterých si byl velmi dobře vědom, soudě podle ochranky kolem něho. Měli jsme si říct o více peněz, pomyslel si Tazz.

„Střelec vpravo nahore,” najednou vykřikla můra a než vyrazila poslední poslední hlásku, Grost zmáčkl spoušť své pušky. Šipka opustila hlaveň pušky a mířila směrem k Hokušakovi.

Než však stačila dorazit ke svému cíli, kudlanka dole se pohnula, vyrazily jí dlouhé čepele na obou předloktí a šipku jednou z nich srazila k zemi. Tazz ani neviděl její pohyby. Špičkový zabiják, proběhlo mu hlavou, ale neměl čas tu myšlenku dál rozvíjet. Jejich plán už teď šel od desíti k pěti. Grost nabíjel svou pušku, voska dole vystřelila vzhůru směrem k nim, mūra si klekla k zemi a přiložila ruku na zem a brouk sahal po svých samopalech.

Na prostější střeše se vztyčila postava, třímající madla těžkého kulometu. V dalším okamžiku začaly na ulici dopadat šipky z kulometu. Mezi šipkami na jedné straně a Hokušakem s klečící můrou však již stála kudlanka a čepelemi srážela ty šipky, které mířily na ty dva. Brouk se samopali však takové štěstí neměl, do zbroje se mu několik projektilů zapíchlo a on zavrávoval.

Tazz třímal ovladač od výbušnin, které dole nastražil a váhal, zda je odpálit. Jejich cíl byl od nich ještě dost daleko. Ale třeba ty výbuchy alespoň trochu rozhodí toho kudlančího zabijáka a některé projektily zasáhnou svůj cíl. Zmáčkl tlačítko.