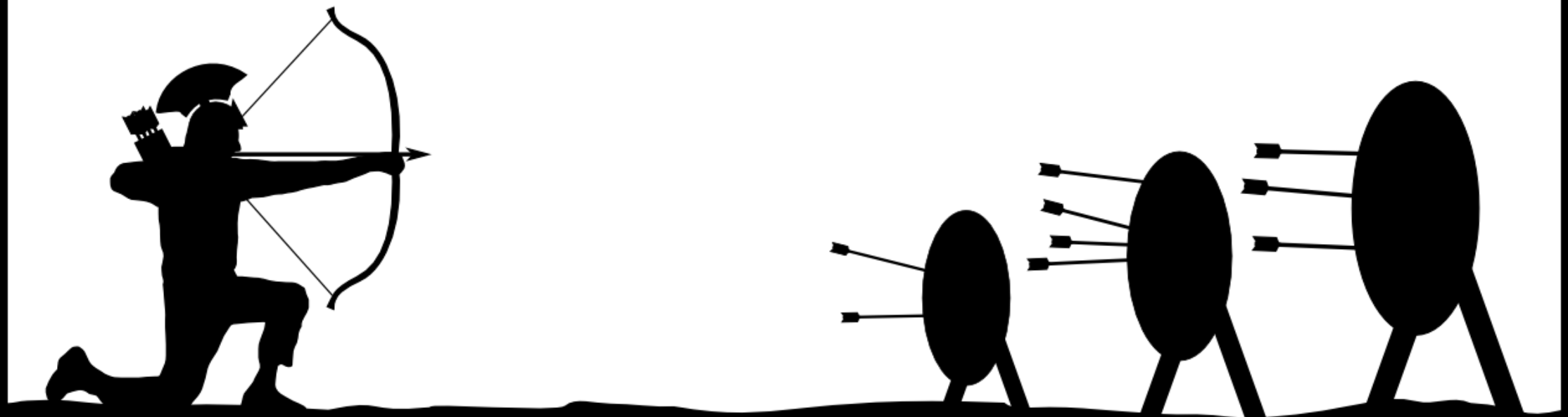
VOID

Fantasy



Výcvikový tábor

VOID Fantasy

Ukázková verze

Výcvikový tábor

vytvořil Gediman
© 2021–2025

Verze 2.5

www.gediman.cz

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

Obsah

1. Postava 4
2. Atributy 4
3. Další hodnoty 4
4. Člověk Šedých říší 5
5. Zápasník 6
6. Střelec 7
7. Obecná pravidla 8
8. Putování 9
9. Pohyb 10
10. Ostatní činnosti 11
11. Pravidla pro boj 13
12. Boj zblízka 14
13. Chladné zbraně 16
14. Střelba 17
15. Střelné zbraně 19
16. Vrhání 20
17. Chladné vrhací zbraně 22
18. Granáty 22
19. Speciální akce 23
20. Bojové modifikátory 25
21. Efekty 26
22. Mise 28
23. Terén 29
24. Protivníci 30

Úvod

Vítejte ve výcvikovém táboře Hammer Hill na tabule Exakyra Tercius.

Tábor patří místní vojenské gildě Hammers of Exakyra, mocné žoldnéřské společnosti vedené lidmi původem z Šedých říší. Gilda v něm cvičí své nové řadové vojáky – zaměřené na střelbu nebo na boj zblízka. Rekruti jsou dobrovolníci převážně ze sousedních tabul.

Jakmile projdou základním výcvikem, jsou rozděleni do malých skupin a vysláni do divočiny plnit zadané úkoly. Rekruti během výcviku vydělávají peníze, jako všichni žoldnéři. Za ty si i pořizují výstroj a výzbroj—ze skladů tábora, ale výběr je poměrně malý.

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

Tábor Hammer Hill obsahuje četné kasárny, střelnice, arény, překážkové dráhy, velitelskou budovu, špitál, zbrojnice a muniční sklady. Má přistávací plochu pro balóny. Je obklopen obrannou zdí se strážními věžemi a příkopem. Hammer Hill leží 100 km od nejbližšího města. To má éterický přístav a zajišťuje tak spojení s ostatními tabulami.

Rekruti jsou do oblasti ostrého výcviku dopravováni transportními povozy nebo balóny; pokud je oblast blízko tábora, tak tam dorazí pěšky. Na rekruty dohlíží instruktoři, kteří jsou vždy nedaleko—většinou v balónu, který krouží kolem. Čerství nováčci jsou pro ně postradatelní, ale zkušenějším rekrutům pomohou. Poskytnou jim například zásoby nebo pro ně dokonce pošlou záchranný odvoz.

Příručka **Výcvikový tábor** používá tato speciální pravidla:

Výcvik

Výcvik rekrutů má několik stupňů. Posun na vyšší stupeň vyžaduje body prestiže (viz str. 28). Pokud rekrut o body prestiže přijde, může klesnout na nižší stupeň.

1. stupeň: rekrut je zcela postradatelný, plní snadné mise v blízkosti tábora. Hned na začátku výcviku dostane vstupní částku na nákup vybavení. Jakmile dosáhne 3 bodů prestiže, posune se na vyšší stupeň.

2. stupeň: rekrut je již zkušenější, plní mise v oblastech dále od tábora. Jakmile dosáhne 6 bodů prestiže, posune se na vyšší stupeň.

3. stupeň: rekrut je ve finální fázi tréninku, pro gildu je již cenný. Plní mise na celé tabule Exakyra Tercius. Jakmile dosáhne 9 bodů prestiže, posune se na vyšší stupeň.

4. stupeň: rekruta čeká poslední zkouška—složitá a nebezpečná mise. Jakmile ji splní (dosáhne 10 bodů prestiže), jeho výcvik je ukončen a stává se plnohodnotným profesionálním žoldnéřem. Je zařazen do jednotky, která je vysílána na oficiální mise pro různé klienty.

Pomoc

Rekrut si za získané body zkušeností (viz str. 28) může koupit možnost pomoci od instruktorů:

Ošetření (3 body): Rekrut může požádat o rychlé ošetření. Získává zpět 20 HP. Nelze použít v boji. Lze použít tolikrát za misi, kolik rekrut těchto výhod má.

Oprava (3 body): Rekrut může požádat o rychlou opravu. Jeden rozbitý předmět je opraven. Nelze použít v boji. Lze použít tolikrát za misi, kolik rekrut těchto výhod má.

Zásoby (5 bodů): Rekrut může požádat o vysazení zásob: jedné zbraně či jiného předmětu. Cena předmětů mu je po skončení mise stržena z odměny. Nelze použít v boji. Lze použít tolikrát za misi, kolik rekrut těchto výhod má.

Evakuace (10 bodů): Rekrut může požádat o evakuaci z mise. Evakuováni jsou všichni rekruti, mimo dosah nebezpečí. Pokud nebyly splněny primární úkoly, mise končí jako neúspěch. Lze použít jen jednou za misi.

Postava

Atributy

Minimální hodnota atributů je 1, maximální 19.

Close Combat (CCO) – určuje, jak je postava dobrá v zápase, ať už se zbraní nebo holýma rukama.
Range Combat (RCO) – určuje, jak je postava dobrá ve střelbě, nebo také vrhání.
Perception (PER) – určuje všímavost, postřeh, využívá se např. při hledání.

Intelligence (INT) – určuje, jak dobře postava umí provádět různé logické úkony.
Will (WIL) – určuje sílu vůle, tedy schopnost odolávat strachu, stresu a podobně.
Charisma (CHA) – určuje sílu osobnosti, hodí se při vyjednávání.

Agility (AGI) – určuje obratnost, mrštnost, rychlost a podobně.
Durability (DUR) – určuje přirozenou odolnost organismu proti jedům, nemocem, únavě a podobně.
Strength (STR) – určuje fyzickou sílu, využívá se např. při vyrážení dveří.

Další hodnoty

Toto jsou další hodnoty, které jsou pro postavu důležité.

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

Health Points (HP)
Určuje zdraví. Pokud klesnou na 0, postava je mrtvá.

Sanity Points (SP)
Určuje duchovní vyrovnanost. Pokud klesnou na 0, postava zešílela a je již nehratelná.

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

Člověk Šedých říší

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	40	40

Velikost: 2
Živá bytost, **Osoba**

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

Postava může nést maximálně:

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

Střední vesta (brnění)
Cena: 500
Vesta z neprůstřelných vláken, plus chrániče holení a předloktí. Přidává +8 k ARM. Ubírá –4 od AGI.

Střední brnění (brnění)
Cena: 800
Brnění z lehkých slitin. Chrání trup, holeně a předloktí. Přidává +11 k ARM. Ubírá –7 od AGI.

Střední přilba (přilba)
Cena: 100
Chrání hlavu a obličej, ačkoliv oči mohou být stále zasaženy, protože hledí není zcela uzavřeno. Přidává +2 k ARM. Ubírá –1 od PER.

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

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

Brnění lze během mise svléknout a znovu obléci později. Brnění však nelze svléknout ani obléknout během boje. **Přilbu** lze během mise odložit a znovu nasadit později. Odložit i znovu si ji nasadit je možné i během boje, obojí zabírá jednu akci. Svlečené brnění či odložená přilba stále zůstávají v inventáři postavy – nejsou zanechány na místě. Brnění a přilby mohou používat jen ty rasy, pro které byly vyrobeny. Postava si tedy může nasadit brnění a přilbu, které sebrala padlému protivníkovi, ovšem pouze pokud je stejné rasy jako on.

Zápasník

Zápasník jako jediný může používat dřevcové chladné zbraně.

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

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

Zteč (AKCE)
Zápasník může provést zteč, neboli útok s rozběhem. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Zápasník přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří chladnou zbraní. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Zápasník pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Zápasník útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální. Zteč nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

Vybavení přístupné pouze pro Zápasníka:

Malý štít
Cena: 100
Malý štít je lehký a snadno se s ním pohybuje. Zápasník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Zápasník v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí –2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze.

Zápasnická souprava na údržbu zbraní
Cena: 50
Tato souprava obsahuje nejrůznější nástroje na údržbu a opravu chladných zbraní. Zápasník díky ní může opravit svoji zničenou chladnou zbraň – v boji to zabírá jednu akci. Musí při tom úspěšně hodit proti svému INT. Pokud uspěje, zbraň je opět použitelná. Pokud mu padne Smůla, zbraň je nenávratně zničena.

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

Střelec

Střelec jako jediný může používat těžké střelné zbraně.

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

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

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

Krycí palba (AKCE)
Střelec může provést krycí palbu, jejímž účelem není protivníky zasáhnout, ale donutit je zalehnout k zemi a neprovádět žádné protiakce. Musí si hodit proti svému Range Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, všichni protivníci v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů) si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspějí, příští akci musí využít k zalehnutí (viz str. 23). Pokud mu padne Štěstí, pak protivníci musí použít akci k zalehnutí automaticky. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Krycí palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Střelec Range Combat snížené pouze o 2. Krycí palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi.

Vybavení přístupné pouze pro Střelce:

Přesná trojnožka
Cena: 100
Speciální trojnožka pro usazení obouruční střelné zbraně. Dovoluje přesně a citlivě nastavit náměr a odměr. Lze připevnit k jakékoliv obouruční střelné zbrani, kromě ručně napínaných. Pokud postava tuto zbraň fixuje, získává bonus +4 k RCO, namísto +2.

Střelecká souprava na údržbu zbraní
Cena: 50
Tato souprava obsahuje nejrůznější nástroje na údržbu a opravu střelných zbraní. Střelec díky ní může opravit svoji zničenou střelnou zbraň – v boji to zabírá jednu akci. Musí při tom úspěšně hodit proti svému INT. Pokud uspěje, zbraň je opět použitelná. Pokud mu padne Smůla, zbraň je nenávratně zničena.

Obecná pravidla

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

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

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

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

Bonusy, postihy, zaokrouhlování
Nejdříve se vždy započítávají bonusy (nezapomeňte, že maximální hodnota atributu je 19), teprve potom se započítávají postihy. Některé efekty snižují atributy či výsledky na poloviny, desetiny a podobně. Ve všech případech platí, že se zaokrouhluje na celá čísla nahoru.

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

Velikost 0: velmi malé (např. pes)
Velikost 1: menší než člověk (např. Trpaslík)
Velikost 2: velký jako člověk
Velikost 3: větší než člověk (např. Ork)
Velikost 4: výrazně větší než člověk (např. kůň)
Velikost 5: velký jako přízemní budova (např. Troll)
Velikost 6: o něco větší, než přízemní budova
Velikost 7: velký jako patrová budova (např. Zlobr)
Velikost 8: o něco větší, než patrová budova
Velikost 9: velký jako dvoupatrová budova (např. Obr)
Velikost 10: o něco větší, než dvoupatrová budova

Gamemaster (GM)
Hráč, který vede hru. Pokud během hry nastane nějaká situace, kterou pravidla neřeší, GM má pravomoc rozhodnout, jak se bude postupovat. Jeho řešení by mělo být pokud možno co nejrealističtější.

Hrdinové, hráčské postavy (PC)
Postavy, za které hrají hráči. V pravidlech označovány jako „Hrdinové“.

Nehráčské postavy (NPC)
Toto jsou všechny postavy a bytosti, které neovládají hráči, ale GM. Mohou to být nepřátelé, spojenci nebo i náhodní kolemjdoucí, obyvatelé měst či řadová posádka éterických lodí.

Health Points, HP
Každý objekt má body HP. Plný počet znamená žádné zranění respektive poškození. Jakmile bytost ztratí polovinu, hodí si na Bolest. Bytosti, které necítí Bolest, jsou proti tomuto efektu imunní. Ztráta všech bodů HP znamená smrt respektive zničení.

Sanity Points, SP
Některé bytosti mají body SP. Plný počet znamená žádnou psychickou újmu. Ztráta všech bodů SP znamená šílenství. Za Hrdinu, který zešílel, již nelze dále hrát. GM může stanovit, že NPC Osoby s méně než polovinou SP budou dělat chybná rozhodnutí (která je mohou stát i život) či budou paranoidní. Šílené NPC Osoby mohou zaútočit na vlastní spolubojovníky či se nervově zhroutit (přestanou bojovat a klást odpor).

Putování

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

Rychlé: postavy urazí 10 kilometrů za hodinu. Nejsou však připraveny na případný nepřátelský útok, který je po cestě může čekat (Překvapivý útok: –5 od iniciativy). Navíc se mohou unavit. Za každou načatou hodinu rychlé cesty si každá postava hodí proti DUR. Pokud neuspěje, unaví se o jeden stupeň, což je postih –1 na CCO, RCO, PER, INT, WIL, CHA, AGI, STR a také postih –1 na iniciativu.

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

Pomalé: postavy urazí 1 kilometr za hodinu. Jsou však připraveny na případný nepřátelský útok, který je po cestě může čekat (Očekávaný útok: +5 k iniciativě). Navíc mohou prohledat okolní terén. V každém kilometru cesty, kterou projdou pomalu, si každá postava může stanovit typ objektů, na který soustředí své hledání. Pravidla pro hledání viz str. 11. Jedno hledání během Pomalého putování trvá vždy 1 hodinu. V případě neúspěchu může být opakováno, postavy se v tom případě dál nepohnou.

Zvířata

Každé zvíře má u sebe uvedenu Cestovní rychlost. To je rychlost standardního putování. Rychlé putování je pak dvojnásobek této hodnoty a pomalé polovina. Zvířata si také hází na únavu. Osobní zvířata se standardně drží v blízkosti svého majitele, takže jejich Cestovní rychlost je stejná jako jeho. Lze jim však přikázat, aby se oddělila a vyrazila napřed svoji obvyklou rychlostí.

Pohyb

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

Vylézání a slézání (AKCE)
Pokud postava vylézá nahoru nebo slézá dolů, musí si házet proti STR. Každý úspěch znamená, že vylezla resp. slezla o tolik metrů, kolik je její velikost. Pokud neuspěje, nepodařilo se jí pohnout. Pokud padne Smůla, tak spadla z výšky, ve které se zrovna nachází.
V boji zabírá jedno vylezení resp. slezení jednu akci.

Slaňování (AKCE)
Pokud postava slézá po laně, může se po něm rychle svézt. Hází si proti STR. Každý úspěch znamená, že se slanila o tolik metrů, kolik je její velikost vynásobená 10. Pokud neuspěje, nepodařilo se jí pohnout. Pokud padne Smůla, tak spadla z výšky, ve které se zrovna nachází.
V boji zabírá jedno slanění jednu akci.

Skok do dálky (AKCE)
Postava může skočit do vzdálenosti 1 metru vynásobeno její velikostí. Musí uspět v hodu proti AGI. Pokud neuspěje, zaváhala a neskočila. Pokud padne Smůla, spadla přímo do přeskakovaného prostoru (např. spadla do propasti).
V boji zabírá jeden skok jednu akci.
Postava se může před skokem rozeběhnout, pokud to je možné, čímž může buď skočit až do vzdálenosti 2 metrů vynásobeno její velikostí, nebo získat bonus +2 k AGI. Rozeběhnutí také zabírá jednu akci, skok musí postava provést hned následující akci.

Skok do výšky (AKCE)
Postava může skočit do výšky 1 metru vynásobeno její velikostí. Musí uspět v hodu proti AGI. Pokud neuspěje, zaváhala a neskočila. Pokud padne Smůla, spadla z dané výšky zpět na zem (např. spadla ze zdi).
V boji zabírá jeden skok jednu akci.
Postava se může před skokem rozeběhnout, pokud to je možné, čímž může buď skočit až do výšky 2 metrů vynásobeno její velikostí, nebo získat bonus +2 k AGI. Rozeběhnutí také zabírá jednu akci, skok musí postava provést hned následující akci.

Communicatus Auditus
Cena: 5.000
Auditus je koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku. Dosah arkána je 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi tabulou a její Blízkou zónou.

Záchytná kotva a lano
Cena: 20
50 metrů dlouhé pevné lano se záchytnou kotvičkou na konci. Hodí se ke šplhání či slaňování. Zachycení kotvičky na dálku vyžaduje úspěšný hod na RCO.

Ostatní činnosti

Hledání:
Postavy mohou prohledat prostředí. Jak dlouho hledání trvá, to záleží na velikosti prostoru (určí GM). Minimální délka je 5 minut, maximální 1 hodina, hledání v exteriérech trvá vždy 1 hodinu. Každá postava si může stanovit typ objektů, na který soustředí své hledání, a hodit si proti PER. Pokud uspěje, našla všechny případné objekty toho typu ve svém pátracím dosahu, pokud tam skutečně jsou. Neúspěch znamená, že objekty nebyly nalezeny, ale neznamená to, že tam nejsou. Pokud je hledání neúspěšné, postavy mohou prostředí prohledat vícekrát, pokaždé jim to ale zabere stejný čas.
POZOR: Pokud budou hledat všichni, získají postih –5 k iniciativě za Překvapivý útok případného nepřítele, který se k nim mezitím přiblíží. Stačí ovšem, aby byla jedna z postav na hlídce, potom k překvapení nedojde.

Pátrací dosah: je dosah, na který postava může hledat skryté objekty pomocí svých smyslů. Musí si zvolit jeden ze tří hlavních smyslů. Jejich dosah se různí. Stejně tak může být každý z nich ovlivněn například bonusem za vybavení či postihem za okolní prostředí.
POZOR: Pátrací dosah zrakem je ovlivněn Efektivním dohledem v daném terénu (viz str. 29).

Zrak: pátrací dosah hledání zrakem je 200 metrů.
Sluch: pátrací dosah hledání sluchem je 100 metrů.
Čich: pátrací dosah hledání čichem je 50 metrů.

Mlha, šero, sněžení: každý efekt dává postih –4 na PER, ale jen při hledání zrakem.
Déšť, bouřka, hluk: každý efekt dává postih –4 na PER, ale jen při hledání sluchem.
Vítr, dým, zápach: každý efekt dává postih –4 na PER, ale jen při hledání čichem.
Tma: nelze hledat zrakem.
Vakuum: nelze hledat sluchem ani čichem.

Spánek:
V rámci zjednodušení Hrdinové potřebují spát minimálně 5 hodin denně. Beze spánku dokáží vydržet jen tolik dní, kolik je polovina jejich DUR, poté usnou vyčerpáním. Za každou noc s kratším či žádným spánkem mají ale následující ráno automaticky jeden stupeň únavy, který nelze zrušit odpočinkem, a přichází o 1 SP. Únava je zrušena a SP jsou obnoveny do původního stavu ihned poté, co se řádně vyspí. Jak dlouho vydrží beze spánku NPC Osoby a Zvířata, to určí GM. Může použít stejný postup, jako u Hrdinů.

Dalekohled
Cena: 5
Dalekohled dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinásobný.

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

Jídlo a pití:
V rámci zjednodušení Hrdinové bezproblémově vydrží bez vody 1 den a bez jídla 1 týden. Za každý další den bez vody/jídla však získávají automaticky jeden stupeň únavy, který nelze zrušit odpočinkem, a přichází o 1 SP a 5 HP. Pokud nemají k dispozici ani jídlo a ani vodu, postihy se sčítají (dva stupně únavy, 2 SP, 10 HP). Únava je zrušena a SP a HP jsou obnoveny do původního stavu ihned poté, co se napije/nají. Jídlem samozřejmě nelze zrušit postih za žízeň a naopak. Jak dlouho vydrží bez vody a jídla NPC Osoby a Zvířata, to určí GM. Může použít stejný postup, jako u Hrdinů.
POZOR: Hrdina vydrží bez vody maximálně 3 dny a bez jídla maximálně 3 týdny. Pokud se do té doby nenapije/nenají, zemře.

Nebezpečné jídlo a pití: Pokud Hrdina pije vodu, která není pitná (např. z řeky) nebo jí jídlo, které není tepelně upravené (např. syrové maso), je tu riziko, že se otráví nebo nakazí nějakou nemocí (určí GM, více o tomto v Základní knize). Může však použít např. čističku vody nebo maso opéct na ohništi a rizika tak odstranit.

Vyjednávání a Vyhrožování (AKCE):
Hrdinové mohou jednat s NPC Osobami mírumilovně i násilně. Hrdina si hodí proti svému CHA. Pokud se hod povede, tak NPC Osoba si musí hodit proti svému WIL. A pokud NPC Osoba neuspěje, vykoná to, o co jí Hrdina žádá—nebo alespoň se o to pokusí. Musí to být v rámci jejích možností a sil a nesmí to pro ní očividně znamenat smrt (např. nespáchá sebevraždu). Základní způsob vyjednávání i vyhrožování zahrnuje pouze slova, nikoliv činy. Hrdina nakonec nemusí splnit to, co slíbil.

Při vyjednávání si Hrdina může zvýšit šance tím, že NPC Osobě nejprve daruje něco hodnotného, např. předmět, peníze nebo službu. Zdali je to pro danou Osobu skutečně hodnotné, to určí GM. Získá tak bonus +2 k CHA. Pokud daruje něco, co Osoba sama požaduje, získá místo toho +4 k CHA. Darování služby, která zabírá delší dobu nebo vyžaduje úspěšný hod na nějaký atribut, nelze provést v boji.

Štěstí/Smůla:
Pokud Hrdinovi při vyjednávání padne Štěstí, NPC Osoba si již nehází na WIL a žádosti vyhoví.
Pokud Hrdinovi při vyjednávání padne Smůla, NPC Osoba s ním již nebude chtít dále vyjednávat. GM může určit, že tento efekt po určitém čase sám odezní (např. za pár dní).

Při vyhrožování si Hrdina může zvýšit šance tím, že NPC Osobě nejprve demonstruje svojí sílu či moc, např. provede ukázkový útok na nějaký objekt nebo předvede hrozivé dovednosti. Zdali je to pro danou Osobu skutečně dostatečná demonstrace síly či moci, to určí GM. Získá tak bonus +2 k CHA. Pokud demonstruje sílu či moc přímo na Osobě samotné, získá místo toho +4 k CHA, ovšem v tomto případě se může stát, že Osoba bude těžce zraněna či jinak poškozena, což nemusí být vždy žádoucí. Demonstrace síly či moci způsobem, který zabírá delší dobu nebo vyžaduje úspěšný hod na nějaký atribut, nelze provést v boji.

Štěstí/Smůla:
Pokud Hrdinovi při vyhrožování padne Štěstí, NPC Osoba si již nehází na WIL a požadavek splní.
Pokud Hrdinovi při vyhrožování padne Smůla, NPC Osoba bude imunní vůči jeho výhrůžkám. GM může určit, že tento efekt po určitém čase sám odezní (např. za pár dní).

Čutora
Cena: 1
Pojme dávku pitné vody pro jednu postavu na jeden den. Voda je již započítána v ceně. U menších ras (jako jsou Trpaslíci či Lidé) mají podobu čutory či láhve, u rozměrných ras (jako jsou Titáni) to jsou kanystry či přímo sudy.

Čistička vody
Cena: 20
Alchymické filtrační zařízení, které dezinfikuje a vyčistí vodu v malé nádobě, např. čutoře.

Vojenské jídlo
Cena: 5
Strohá strava složená z chleba, sušeného masa a podobně. Díky tomu má velmi dlouhou trvanlivost a je odolná proti přírodním podmínkám v okolí. Sada proviantu sice nemá téměř žádnou chuť, ale dokáže rychle zasytit. Jedna sada proviantu vydrží pro jednu postavu na jeden týden. Jídlo se nemusí vařit ani nijak ohřívat.

Pravidla pro boj

Boj je nejdůležitější část systému Void. Přesto je velmi jednoduchý a intuitivní. Všichni účastníci boje jsou obecně nazýváni Bojovníci.

Určení iniciativy
Jakmile dojde na boj, je nutné určit, v jakém pořadí budou Bojovníci provádět své činnosti. Všichni si hodí k20 a připočtou bonusy a postihy. Bojovník s nejvyšším výsledkem začíná jako první, poté následuje Bojovník s druhým nejvyšším výsledkem a tak dál, dokud se všichni nevystřídají. Pokud někteří Bojovníci mají stejné výsledky, hodí si ještě mezi sebou. K tomuto dodatečnému hodu už žádné bonusy ani postihy nepřipočítají.

Bonusy a postihy (základní)
Očekávaný útok: Bojovník byl na útok připraven: **+5** (platí jen v prvním kole)
Překvapivý útok: Bojovník byl útokem zaskočen: **-5** (platí jen v prvním kole)
Panika: Bojovník je zpanikařený: **-2**
Únava: Bojovník je unavený: **-1** (za každý stupeň únavy)
Oslabení: Bojovník je oslabený: **-4**
Omámení: Bojovník je omámený: **-4**
Znehybnění: Bojovník se nemůže hýbat: **-8**
Omráčení: Bojovník je v bezvědomí: neúčastní se

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

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

Zapojení do boje
Bojovník se může zapojit do již probíhajícího boje. Určí si svoji iniciativu.

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

Efekty **AutoDAM** způsobují ztrátu HP, které nelze odolat.

Efekty **InstaKill** způsobují automatickou smrt respektive zničení, kterému nelze odolat.

Odchod z výcviku
Ne všichni rekruti výcvik dokončí. Mnozí z nich padnou, ale mnoho dalších z tábora odejde, když si uvědomí, že na to nemají. Nicméně dostat se pryč z tabuly Exakyra Tercius není tak snadné. Protože ex-rekrut již není členem gildy Hammers of Exakyra, cestu si musí zaplatit sám. Je ale tak drahá, že si to málokterý může dovolit. Pravdou je, že část místních banditů je tvořena právě bývalými rekruty. Někteří doufají, že ukořistí dostatek bohatství; jiní na návrat domů rezignovali a snaží se na této kruté tabule přežít co nejdéle.

Boj zblízka

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

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

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

Štěstí/Smůla:
Pokud útočníkovi během hodu na CCO padne Štěstí, protivník (pokud neuhne či zásah nevykryje) je zasažen do zranitelného místa. Protivník si nehází na ARM, automaticky utrpí příslušné zranění. Pokud útok způsobuje vícenásobné zranění (např. Zápalný útok), efekt Štěstí se počítá jen na první zranění, ostatním je možné odolat. Pokud útočníkovi během hodu na CCO padne Smůla, tak se jeho zbraň rozbila.

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

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

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

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

Příklad 1:
Žoldnéř (CCO 10) zaútočil na banditu mečem. Na CCO mu padlo 8, tedy výpad se mu podařilo vést správně. Bandita dostal zásah a hodil si na ARM 5. Padlo mu ale 6, takže utržil zranění.

Příklad 2:
Žoldnéř (CCO 10) zaútočil na banditu mečem. Na CCO mu padlo 8, tedy výpad se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásahu uhnout. Hodil si tedy na AGI 8. Padlo mu 7, takže si už nemusí házet na ARM.

Příklad 3:
Žoldnéř (CCO 10) zaútočil na banditu mečem. Na CCO mu padlo 8, tedy výpad se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásah vykrýt svým mečem. Hodil si tedy na CCO 8. Padlo mu 6, takže si už nemusí házet na ARM.

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

Boj zblízka beze zbraní:
Jedná se o kopání, údery pěstmi a podobně. Jejich ničivost závisí na bojovníkově STR.

STR 1-10: DAM 5
STR 11-15: DAM 10
STR 16-19: DAM 15

Bojovník také může využít tři užitečné chvaty: omráčit protivníka, srazit protivníka nebo odhodit protivníka. Bojovník si může vybrat, jaká schopnost se při úspěšném zásahu protivníka aplikuje. Cíl nijak nezraní, ten si místo ARM hází proti vyznačenému atributu. Tyto zvláštní schopnosti může bojovník použít pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.
Omráčení: protivník si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik minut, o kolik přehodil. Viz str. 27.
Sražení: protivník si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, je sražen k zemi. Viz str. 27.
Odhození: protivník si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je odhozen. Viz str. 27.

Přirozené zbraně:
Přirozené zbraně (hlavně u zvířat, např. drápy, zuby, rohy) mají hodnotu DAM již pevně stanovenou. Boj přirozenými zbraněmi může bojovník použít vždy (hod Smůla neznamená rozbití).

Střelba a vrhání:
V boji zblízka nelze používat střelné ani vrhací zbraně.

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

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

Chladné zbraně

Bodné zbraně
Mezi bodné zbraně se počítají dýky, kopí, píky a další podobné zbraně. Mají úzkou a špičatou čepel, svůj cíl zraňují bodnutím. Protivník má postih –4 na CCO při hodu na Vykrytí. Toto má efekt pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Kord: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční kord: DAM 40, obouruční, cena 40
Partizána: DAM 80, dřevcová, cena 80

Sečné zbraně
Mezi sečné zbraně se počítají sekyry, mačety, šavle a další podobné zbraně. Mají dlouhou a ostrou čepel, svůj cíl zraňují seknutím či říznutím. Protivník má postih –4 na AGI při hodu na Úhyb. Toto má efekt pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.

Tesák: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční tesák: DAM 40, obouruční, cena 40
Fauchard: DAM 80, dřevcová, cena 80

Úderné zbraně
Mezi úderné zbraně se počítají obušky, hole, kladiva, palcáty a další podobné zbraně. Nemají ostrou čepel, svůj cíl zraňují pouhým nárazem. Mají ale tři užitečné schopnosti: omráčit protivníka, srazit protivníka nebo odhodit protivníka. Uživatel si může vybrat, jaká schopnost se při úspěšném zásahu protivníka aplikuje. Cíl nijak nezraní, ten si místo ARM hází proti vyznačenému atributu. Tyto zvláštní schopnosti může uživatel použít pouze proti cílům až o dvě velikostní třídy menším či větším.
Omráčení: protivník si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, je Omráčen na tolik minut, o kolik přehodil. Jednoruční zbraně mu dávají postih –1 na DUR, obouruční –2 na DUR a dřevcové –3 na DUR. Viz pravidla pro Omráčení (str. 27).
Sražení: protivník si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, je sražen k zemi. Jednoruční zbraně mu dávají postih –1 na STR, obouruční –2 na STR a dřevcové –3 na STR. Viz pravidla pro Sražení (str. 27).
Odhození: protivník si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je odhozen. Jednoruční zbraně zvyšují Sílu odhození o 1, obouruční o 2 a dřevcové o 3. Viz pravidla pro Odhození (str. 27).

Palcát: DAM 20, jednoruční, cena 20
Obouruční palcát: DAM 40, obouruční, cena 40
Kropáč: DAM 80, dřevcová, cena 80

Modifikace:
Bodné, sečné a úderné zbraně mohou být pořízeny v těchto modifikacích. Zbraň může mít jen jednu modifikaci.

Adamantiové zbraně
Cena: x 5
Všechny zbraně mohou být vyrobeny z adamantia, tehdy jsou nerozbitné. Hod 20 na CCO tedy znamená jen obyčejný neúspěch.

Vorpálové zbraně
Cena: x 5
Všechny bodné a sečné zbraně mohou mít extra-úzké ostří čepele, které dokáže snadno proniknout většinou materiálů. Cíl má postih –5 od ARM.

Střelba

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

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

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

Štěstí/Smůla:
Pokud útočníkovi během hodu na RCO padne Štěstí, protivník je zasažen do zranitelného místa. Protivník si nehází na ARM, automaticky utrpí příslušné zranění. Pokud útok způsobuje vícenásobné zranění (např. Zápalný útok, automatická zbraň), efekt Štěstí se počítá jen na první zranění, ostatním je možné odolat. Pokud útočníkovi během hodu na RCO padne Smůla, tak se jeho zbraň rozbila.

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

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

Příklad 1:
Žoldnéř (RCO 10) zaútočil na banditu puškou. Bandita byl vzdálen 50 metrů, což je v optimálním dostřelu. Na RCO mu padlo 8, tedy výstřel se mu podařilo vést správně. Bandita dostal zásah a hodil si na ARM 5. Padlo mu ale 6, takže utržil zranění.

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

Příklad 3:
Žoldnéř (RCO 10) zaútočil na banditu puškou. Bandita byl vzdálen 300 metrů, což je mimo maximální dostřel, takže nebyl zasažen.

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

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

Míření (AKCE):
Bojovník může místo střílení využít akci k míření. Zvolí, na jaký cíl míří. Příští kolo získává proti tomuto cíli bonus +2 k RCO. Míření lze využít pouze ke střelbě na jeden cíl.

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

Silné napnutí (AKCE):
Platí jen pro ručně napínané zbraně. Bojovník může místo střílení využít akci k silnému napnutí resp. roztočení zbraně a zvýšení jejího dostřelu. Těžké střelné zbraně se MUSÍ silně napnout, jinak z nich nejde střílet. Obouruční střelné zbraně se mohou silně napnout, čímž pro následující výstřel získávají dvojnásobný dostřel. Jednoruční střelné zbraně, např. praky, lze roztočit oběma rukama. To jim předá více síly. Používání jednoručních zbraní obouruč nestojí žádnou akci navíc a zdvojnásobuje jejich dostřel.

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

Dvojnožka
Cena: 3
Dvojnožka lze připevnit k obouruční střelné zbrani. Uživatel může zbraň opřít o dvojnožku a tím zvýšit její stabilitu při střelbě a tím i přesnost. Ručně napínaná zbraň toto vybavení nemůže využít.

Trojnožka
Cena: 6
Trojnožka lze připevnit k těžké střelné zbrani. Uživatel musí těžkou zbraň usadit na trojnožku, jinak z ní nemůže střílet. Ručně napínaná zbraň toto vybavení nemůže využít.

Střelné zbraně

Jednoranné zbraně: V jedné akci mohou vystřelit jen jednou. Postihy za vzdálenost (RP) jsou vyznačeny u každé zbraně v tabulkách. Jakmile vystřelí, další akci musí být nabity, jinak nemohou znovu vystřelit.

Samonabíjecí zbraně: V jedné akci mohou vystřelit jen jednou. Postihy za vzdálenost (RP) jsou vyznačeny u každé zbraně v tabulkách. Mezi samonabíjecí zbraně se v pravidlech počítají i opakovací zbraně, tedy zbraně, které musí být po každém výstřelu ručně nataženy. Samonabíjecí zbraně stojí dvojnásobek peněz.

Standardní střelné zbraně

Standardní střelné zbraně jsou nejběžnějším typem střelných zbraní. Vystřelují pevné projektily.

Samostříly (Projektilové)
Vystřelují krátké šípy. Jsou tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP –2 od RCO, cena 20
Obouruč: DAM 10, OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, cena 200
Těžká: DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP –2 od RCO, cena 2000

Brokovnice

Brokovnice a jejich ekvivalenty (tzv. Rojové zbraně) střílejí roje malých projektilů, které jsou schopné zasáhnout mnoho cílů. Zasáhnou všechny cíle v dostřelu a v rozsahu (oblouk o úhlu 45 stupňů), přátelské i nepřátelské, avšak kromě Schovaných. Na úspěšný zásah každého z nich si uživatel hází na RCO zvlášť. Rojovými zbraněmi lze mířit, ale míření nepřidává žádný bonus. Místo toho dovoluje uživatelovi trefit pouze vybrané cíle.

POZOR: Proti Oddílu a Roji mají dvojnásobné DAM.

Rojové manubalisty (Projektilové)
Vystřelují roj malých ostrých šipek. Jsou tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP –2 od RCO, cena 20
Obouruč: DAM 10, OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, cena 200
Těžká: DAM 20, OR 500, MR 1000, RP –2 od RCO, cena 2000

Energetické zbraně

Prizmové zbraně (Energetické)
Pomocí zrcadel, čoček a krystalů soustřeďují okolní světlo do úzkého paprsku vysoké teploty. Ke svému fungování potřebují světlo.
► Přehřátí: Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (v boji to zabírá jednu akci).
► Nefungují ve tmě. Za špatného osvětlení mají jen poloviční DAM a dostřel.

Jednoruč: DAM 20, OR 20, MR 40, RP –5 od DAM, cena 50
Obouruč: DAM 40, OR 200, MR 400, RP –10 od DAM, cena 500
Těžká: DAM 80, OR 2000, MR 4000, RP –20 od DAM, cena 5000

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

Dalekonosné zbraně
Cena: x 2
Modifikace pro **jednoranné** zbraně, projektilové i energetické. Má dvojnásobné OR a MR. Tuto modifikaci mohou mít i Ručně napínané zbraně.

Automatické zbraně
Cena: x 2
Modifikace pro **samonabíjecí** zbraně, projektilové i energetické. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20. Na hod 1-10 zasáhne jednou. Na hod 11-15 zasáhne dvakrát. Na hod 16-20 zasáhne třikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. Tuto modifikaci nemohou mít Ručně napínané zbraně.

Standardní střelné zbraně—Ručně napínané

Některé zbraně se musí ručně napnout (např. luky), jiné zase roztočit (např. praky). Čím silnější uživatel je, tím větší mají dostřel. Dostřel ručně napínaných zbraní se upravuje uživatelovou STR. Ručně napínané zbraně lze nabíjet velmi snadno a rychle a proto se považují za samonabíjecí zbraně.

STR 1-10: uvedený dostřel
STR 11-15: uvedený dostřel x 2
STR 16-19: uvedený dostřel x 3

Kestrosy a luky (Projektilové)
Vystřelují šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční a těžké jsou klasické krátké a dlouhé luky.
► Ručně napínaná zbraň. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, cena 10
Obouruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, cena 100
Těžká: DAM 20, OR 80, MR 160, RP –1 od RCO, cena 1000

Vrhání

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

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

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

Štěstí/Smůla:
Pokud útočníkovi během hodu na RCO padne Štěstí, protivník (pokud neuhne či zásah nevykryje) je zasažen do zranitelného místa. Protivník si nehází na ARM, automaticky utrpí příslušné zranění. Pokud útok způsobuje vícenásobné zranění (např. Zápalný útok), efekt Štěstí se počítá jen na první zranění, ostatním je možné odolat. Pokud útočníkovi během hodu na RCO padne Smůla, tak se jeho zbraň (resp. celá zásoba) rozbila.

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

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

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

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

Příklad 1:
Žoldnéř (RCO 10, STR 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 5 metrů, což je v dosahu. Na RCO mu padlo 8, tedy vrh se mu podařilo vést správně. Bandita dostal zásah a hodil si na ARM 5. Padlo mu ale 6, takže utržil zranění.

Příklad 2:
Žoldnéř (RCO 10, STR 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 5 metrů, což je v dosahu. Na RCO mu padlo 8, tedy vrh se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásahu uhnout. Hodil si tedy na AGI 8. Padlo mu 7, takže si už nemusí házet na ARM.

Příklad 3:
Žoldnéř (RCO 10, STR 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 5 metrů, což je v dosahu. Na RCO mu padlo 8, tedy vrh se mu podařilo vést správně. Bandita se rozhodl, že se pokusí zásah vykrýt svým mečem. Hodil si tedy na CCO 8. Padlo mu 6, takže si už nemusí házet na ARM.

Příklad 4:
Žoldnéř (RCO 10, STR 10) zaútočil na banditu hvězdicí. Bandita byl vzdálen 10 metrů, což je mimo dosah, takže nebyl zasažen.

Dosah vrhacích zbraní
Dosah vržení závisí na STR uživatele.

STR 1-10: dosah 5 metrů
STR 11-15: dosah 10 metrů
STR 16-19: dosah 20 metrů

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

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

Rozběh (AKCE):
Bojovník může místo vrhání využít akci k rozeběhnutí. Aby mělo rozeběhnutí vliv, musí následující akci využít k vržení. Dokáže dohodit dvojnásobně daleko.

Vrhání protivníkem (AKCE):
Obzvláště velké bytosti mohou chytit menší bytosti a odhodit je pryč. Aby Bojovník mohl provést Vrhání protivníkem, musí cílového protivníka nejprve Chytit (viz str. 14). Vržení pak zabírá jednu akci. Vrhající bojovník musí být minimálně o dvě třídy velikosti větší, aby mohl protivníka odhodit za pomocí dvou končetin (rukou, chapadel…); a nebo o čtyři třídy velikosti větší, aby mohl protivníka odhodit za pomocí jedné končetiny. Dosah vržení pak závisí na STR Bojovníka, viz výše.

Pokud vržený protivník vrazí do nějakého jiného objektu, zasáhne ho s ničivostí rovnou své velikosti vynásobené 10. Tomuto poškození je možné odolat hodem proti ARM (popř. DUR, pokud ARM není, ovšem s dvojnásobnou ničivostí) nebo uhnout úspěšným hodem proti AGI.

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

Chladné vrhací zbraně

Šipka (bodná)
Malá vrhací bodná čepel. Používají ji převážně tajní atentátníci.

Šipka: DAM 10, cena 10.

Hvězdice (sečná)
Malá vrhací hvězdice s ostrými čepelemi po obvodu.

Hvězdice: DAM 10, cena 10.

Bumerang (úderná)
Bumerang se vrátí zpět k uživateli, pokud je dobře hozen. Je používán některými lovci zvířat. Pro potřeby efektů Omráčení, Sražení a Odhození se považuje za jednoruční zbraň.

Bumerang: DAM 10, cena 10.

Granáty

Granáty
Granáty jsou ruční vrhací zbraně. Hození granátu je hod proti RCO. Pokud padne Smůla, celá zásoba granátů je ztracena.
Nárazové: vybuchnou ihned po dopadu. Nemohou být vykryty. Cena: 100.
Časované: vybuchnou za 4-5 vteřin po odjištění. Podle pravidel Nepřímého vržení mohou být tedy vhozeny např. za roh, odrazem od zdi, ovšem nepřítel má čas uniknout. Pokud uspěje v hodu proti AGI, granát ho nijak nezasáhl. Mohou být vykryty. Cena: 100.

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

Výbušné:
Vybuchnou silně, ale bez střepin. DAM 20, Exploze, dosah 5 metrů.

Koncentrované:
Jejich výbuch je koncentrován do jednoho místa. Jsou to efektivní protipancéřové výbušniny. DAM 40. Cíl má postih –5 od ARM.

Modifikace:
Bodné, sečné a úderné zbraně mohou být pořízeny v těchto modifikacích. Zbraň může mít jen jednu modifikaci.

Adamantiové zbraně
Cena: x 5
Všechny zbraně mohou být vyrobeny z adamantia, tehdy jsou nerozbitné. Hod 20 na CCO tedy znamená jen obyčejný neúspěch.

Vorpálové zbraně
Cena: x 5
Všechny bodné a sečné zbraně mohou mít extra-úzké ostří čepele, které dokáže snadno proniknout většinou materiálů. Cíl má postih –5 od ARM.

Speciální akce

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

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

AGI 1-10: 50 metrů
AGI 11-15: 100 metrů
AGI 16-19: 200 metrů

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

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

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

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

Hledání: Bojovník může hledat určitý typ objektů, např. schované nepřátele, nastražené pasti či miny. Hodí si proti PER a pokud uspěje, našel jeden objekt zvoleného typu (např. jednoho schovaného nepřítele), pokud tam skutečně je. Neúspěch znamená, že objekt nebyl nalezen, ale neznamená to, že tam není. Na detailní prohledávání, které by odhalilo všechny objekty daného typu, není v boji čas. Dosah hledání a postihy viz str. 11.

Útěk z boje: Hrdina může z boje utéct, pomocí akce Pohyb. Jednoduše vloží všechny své síly k útěku pryč, co nejdál od nepřátel. Boj pro něj končí. Hodí si při tom proti AGI. Pokud je úspěšný, utekl bez problémů. Pokud není úspěšný, tak na něj každý protivník, který má nižší iniciativu, může provést jeden útok (zblízka, střelbou nebo vrháním), kterému nelze uhnout a nelze ho vykrýt. Každý protivník může provést jen jeden takový útok za kolo – pokud je prchajících Hrdinů více, musí si vybrat, na koho zaútočí. Tento útok nespotřebovává akci. Akci Útěk z boje nelze použít v místech, kde to logicky není možné, např. v zamčené místnosti.

Kamuflážní souprava
Cena: 20
Souprava obsahuje maskovací barvy na kůži (odpovídající barvám místního prostředí) a maskovací síťový plášť s kápí protkaný imitací listí a jehličí, respektive jiné místní flóry. Nepřátelé mají postih –2 od PER při hodech na hledání pomocí zraku.

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

Vykrytí vlastním tělem: Hrdina může na poslední chvíli skočit před nepřátelský útok a zachránit tak cíl, na který byl veden. Lze provést poté, co je úspěšně hozeno na zásah, ale ještě předtím, než je hozeno na odolání zásahu (ARM, vykrytí zbraní, úhyb atd.). Lze použít proti jakémukoliv útoku zblízka, střelbou nebo vrháním. Hrdina se ale od cíle musí nacházet maximálně do vzdálenosti 5 metrů a musí při tom uspět v hodu proti AGI. Pokud uspěje, útok je místo toho veden na něj. O vykrytí se lze pokusit kdykoliv během boje (nezabírá žádnou akci), ale Hrdina tím přijde o svoji následující akci. Mezi dvěma svými akcemi se může pokusit jen o jedno vykrytí.

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

Bojové modifikátory

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

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

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

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

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

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

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

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

Omráčený cíl: Pokud je cíl v bezvědomí (nebo spí), tak útoky na něj bojem zblízka, střelbou a vrháním (ze vzdálenosti menší než 1 metr) jsou snadné, vyžadují pouze Kontrolní hod, a způsobují AutoDAM. Hod Štěstí znamená dvojnásobné DAM. Útoky střelbou a vrháním z delší vzdálenosti mají +4 k RCO.

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

Pochodeň

Cena: 5

Lze nést v ruce. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah lucerny je 5 metrů všemi směry.

Arkáno-čočka, monokulární

Cena: 20

Čočka vybroušená z arkánového krystalu, která uživateli těsně před oko zobrazuje různé zaměřovací a senzorové informace. Postava může mít dvě různé monokulární arkáno-čočky najednou. Existují tři typy:

Taktický: zlepšuje schopnosti střelby a boje zblízka. Přidává +1 k CCO a RCO.

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

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

Efekty

Existuje mnoho různých efektů, které mohou postavu postihnout.

Únava:
Po každém souboji a za každou načatou hodinu, kterou postava cestuje Rychlým tempem, si hodí proti DUR. Pokud neuspěje, je unavená a má snížené fyzické i duševní vlastnosti. Má postih –1 na RCO, CCO, AGI, STR, INT, WIL, PER a CHA a také postih –1 na iniciativu. Efekt únavy je kumulativní, avšak lze zrušit odpočinkem.

Odpočinek:
Hrdinové mohou odpočívat a snížit si tak stupně únavy. Snížení jednoho stupně únavy zabere 15 minut odpočinku. Pozor! Pokud budou odpočívat všichni, získají postih –5 k iniciativě za Překvapivý útok případného nepřítele, který se k nim přiblíží. Stačí ovšem, aby byl jeden z Hrdinů na hlídce, potom k překvapení nedojde.
Odpočinek ve velkém horku (např. v tropické poušti) nebo zimě (např. v polární oblasti) musí trvat dvojnásobek času, aby měl nějaký efekt. Proti horku/zimě však ochrání např. termoregulační spacák nebo stan, nebo imunita vůči Mrazicím/Zápalným útokům.

Děsivá situace:
GM může určit, že daná situace je děsivá a vyvolává strach. Osoby si musejí hodit na Paniku. Děs může vyvolat kontakt s neznámým protivníkem, záhadné jevy (např. zvuky, přeludy, anomálie), znetvořené mrtvoly atd.

Panika:
Některé děsivé události či strašliví protivníci mohou Osobě způsobit paniku. Osoba si musí hodit proti WIL a pokud neuspěje, je zpanikařená. Její atributy CCO, RCO, INT, PER a CHA se sníží o 4 a má postih –2 na iniciativu. Efekt paniky trvá tak dlouho, dokud je původce strachu nablízku.

Štěstí/Smůla:
Pokud Osobě během hodu na WIL padne Štěstí, tak nejenže odolala strachu, byla i přímo vyburcována k hrdinství. Vlastnosti CCO, RCO, INT, PER a CHA jsou zvýšeny o 4, dokud je původce strachu nablízku. Pokud Osobě během hodu na WIL padne Smůla, má kromě výše popsaného postihu také ztrátu tolika Sanity Pointů, o kolik přehodila.

Bolest:
Příliš velká zranění či některé psychické útoky mohou způsobit pronikavou paralyzující bolest. Postava si musí hodit proti WIL a pokud neuspěje, dostaví se efekt bolesti. Její atributy CCO, RCO, INT, PER a CHA se sníží o 4. Efekt bolesti trvá tak dlouho, dokud ji postava nezažene (např. vyléčením zranění nebo tišící drogou).

Štěstí/Smůla:
Pokud postavě během hodu na WIL padne Štěstí, tak nejenže bolesti odolala, byla i přímo vyburcována k maximálnímu nasazení. Vlastnosti CCO, RCO, INT, PER a CHA jsou zvýšeny o 4, dokud bolest nepřejde. Pokud postavě během hodu na WIL padne Smůla, má kromě výše popsaného postihu také ztrátu tolika Sanity Pointů, o kolik přehodila.

Polární spacák
Tropický spacák
Cena: 50
Speciální cestovní spacák pro jednu osobu, pro přespání pod širákem v polárních respektive tropických prostředních. Má izolaci, která osobu ohřívá respektive ochlazuje. Velikost spacáku je při nákupu již přizpůsobena velikosti daného uživatele.

Tlumič bolesti
Cena: 100
Sada jednorázových mastí. Zahání efekt bolesti a dává imunitu proti další bolesti na 1 hodinu. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Tlumiče bolesti obsahuje 10 dávek.

Urychlovač hojení
Cena: 100
Sada jednorázových mastí. Uživateli léčí zranění – ztracených 5 HP. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Urychlovače hojení obsahuje 10 dávek.

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

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

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

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

STR 1-10: Síla odhození = velikost + 1
STR 11-15: Síla odhození = velikost + 2
STR 16-19: Síla odhození = velikost + 3

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

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

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

Mise

Po skončení každé mise vydělají Hrdinové body zkušeností. Za ty si mohou nakoupit zvláštní dovednosti či schopnosti. Zkušenosti se dělí na Týmové a Individuální. Týmové zkušenosti získává každý člen týmu nehledě na to, co všechno během mise udělal. Individuální zkušenosti získává jen ten Hrdina, který splnil uvedené podmínky.

Týmové:
Za splnění primárního cíle: **10**
Za splnění sekundárního cíle: **5**
Za rychlé splnění primárního cíle (pokud byl časově omezený): **dalších 5**
Za rychlé splnění sekundárního cíle (pokud byl časově omezený): **další 3**

Individuální:
Za přežití mise: **1**
Za přežití mise bez zranění (ztráta HP) v celém jejím průběhu: **další 2**
Za přežití mise bez psychické újmy (ztráta SP) v celém jejím průběhu: **další 2**
Za nápadité vyřešení problému: **5**
Za vyřešení problému pomocí spolupráce (využití kombinace schopností či vybavení více Hrdinů): **3**
Za vyřešení problému pomocí dovednosti specializace: **1**

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

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

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

Typy misí:
Hrdinové dostanou od velitele táboru (Gamemastera) úkol či úkoly, které musí splnit. Mezi ty nejběžnější patří:

Průzkum:
Žoldnéři jsou najati, aby provedli průzkum oblasti.

Pátrání:
Žoldnéři jsou najati, aby vypátrali určitou osobu, předmět nebo budovu v dané lokalitě.

Atentát / zničení:
Žoldnéři jsou najati, aby zabili určitou osobu, zničili předmět nebo budovu v dané lokalitě.

Lov:
Žoldnéři jsou najati, aby ulovili nebezpečného tvora, živého či mrtvého.

Krádež / vyzvednutí:
Žoldnéři jsou najati, aby získali a přinesli cenný předmět.

Únos / vyzvednutí:
Žoldnéři jsou najati, aby přivedli významnou osobu.

Eskorta:
Žoldnéři jsou najati, aby doprovodili významnou osobu či cenný předmět přes nebezpečné území.

Terén

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

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

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

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

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

Savana: rovný travnatý terén řídce zarostlý keři a nižšími stromy

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

Řídký les: řídký listnatý či jehličnatý les

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

Hustý les: hustý listnatý či jehličnatý les

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

Protivníci

Vlk

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	8	12	12	30	n/a

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.
Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Chiméra

Velikost 4, nebezpečí 4, Živá bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: rohy (DAM 10), drápy (DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	10	6	14	14	12	14	14	80	n/a

INFO: Chiméra je tvor s hlavou připomínající nestvůrnou hlavu kozy a lvím tělem zakončeným ohebným dračím ocasem. Přední končetiny jsou lví, zadní kozí. Samce lze snadno poznat podle husté lví hřívy.
Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hrozivý řev: Jako jednu akci může zařvat. Všechny bytosti s WIL 14 a méně si musí hodit na paniku. Funguje i na cizí Chiméry, ovšem ty mají při odolávání panice bonus +4 k WIL.

Bandita

Velikost 2, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)
Brnění: střední vesta = ARM 5
Zbraně: jednoranný samostříl (OR 100, MR 200, RP –2 od RCO, DAM 10, P)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	8	8	8	8	10	10

INFO: Bandité je sdružují do samostatných gangů, které přepadávají konvoje a osady.

Protivníky může Gamemaster nasadit dvěma způsoby:

Jednotlivec: samostatný protivník. Zbraně jednotlivců se při Smůle rozbijí, stejně jako je tomu u Hrdinů.

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

POZOR: Rojové a Rozptylové zbraně a také Exploze mají proti Oddílu dvojnásobnou ničivost.