VOID Fantasy

Základní kniha: Systém

vytvořil Gediman
© 2020–2025

Verze 2.7

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. Systém Void 3

2. Atributy 4

3. Další hodnoty 4

4. Obecná pravidla 5

5. Klíčová slova 6

6. Putování 7

7. Pohyb 8

8. Ostatní činnosti 9

9. Terén 11

10. Pravidla pro boj 13

11. Boj zblízka 14

12. Střelba 15

13. Vrhání 16

14. Speciální akce 17

15. Bojové modifikátory 18

16. Efekty 19

17. Speciální prostředí 20

18. Speciální útoky 22

Systém Void

Void: Fantasy je hra typu RPG. Co to znamená? Se zkratkou RPG (role playing game) se jistě každý již setkal, nejvíce zřejmě v počítačových hrách. Takové hry vám dovolují vybrat si postavu, upravit její vzhled, vylepšovat její schopnosti a vybavovat ji zbraněmi a nejrůznějšími předměty. S touto postavou pak putujete po herním světě, plníte úkoly, zabíjíte nestvůry a vyděláváte body zkušeností, dobře známé pod zkratkou XP. Žánr RPG je však starší, než jeho rozšířenější počítačová variace. Jak se liší „nepočítačové" RPG od toho počítačového? Někdy je označováno jako „stolní RPG", ačkoliv ne vždy je k němu stůl zapotřebí.

Stolní RPG je druh společenské hry, která vyžaduje minimálně dva hráče, z toho jeden plní úlohu „Gamemastera" – jakéhosi vypravěče a rozhodčího v jednom. Gamemasterovým úkolem je vymyslet hlavní zápletku, vytvořit prostředí, zaplnit ho nepřáteli a dalšími objekty. Nepřátele i všechny další osoby také musí ovládat, stejně jako vyhodnocovat situace na základě pravidel hry. Ostatní hráči pak hrají za své vytvořené postavy, které operují jako tým dobrodruhů. Ti cestují prostředím, plní úkoly a reagují na dějové zvraty. Je zřejmé, že k hraní stolního RPG je třeba velká dávka představivosti a fantazie, protože všechny události jsou popisovány pouze slovně. Avšak čím barvitěji a podrobněji Gamemaster situaci popíše, tím přesnější budou mít hráči představu o tom, jak vypadá a probíhá. Samozřejmě i hráči by měli své akce dobře popisovat, aby herní zážitek byl co možná nejlepší pro všechny zúčastněné. A proč? Protože cílem hry je bavit se. Bavit se prožíváním příběhu, podobně jako při sledování filmu, čtení knihy nebo hraní počítačové hry. Na rozdíl od těchto médií však příběh stolního RPG utváří sami hráči a to za pochodu. Nikdo předem neví, jak se bude děj odvíjet a jak to nakonec všechno skončí. Žádná dvě dobrodružství tedy nebudou stejná, každé bude zcela jedinečné a neopakovatelné.

Void: Fantasy je založen na systému Void. Ten je zaměřen na rychlou a jednoduchou bojovou akci a funguje na principu podhazování atributů pomocí dvacetistěnné kostky. Samotný systém se snaží být minimalistický a co nejstručnější a proto mnoho věcí v zájmu zachování plynulosti a jednoduchosti přehlíží či neumožňuje.

Void dovoluje prožít pěší i jízdní boj, bitvy povozů a obléhacích strojů, létajících vynálezů a námořních plavidel, stejně jako boje éterických lodí. Systém je nastaven tak, aby dokázal pojmout velké množství nejrůznějších předmětů, bytostí, artefaktů, zbraní a dalších věcí a přitom zachoval jistý stupeň unikátnosti každé z nich.

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. 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.

Žánry

Jaké příběhy lze ve Void: Fantasy hrát? Omezení nejsou, avšak vzhledem k temné atmosféře světa se některé žánry hodí více, než jiné. Odpovídajícími jsou především příběhy akční, hororové, válečné, dobrodružné a mysteriózní. Politické a špionážní thrillery jsou také na místě.

Zápletky

Jak už bylo nastíněno dříve, v „grimdark" světě má zlo vždy určitou přesilu a výhodu nad dobrem. Dobro je tedy víceméně v defenzivní pozici a většinou bojuje jen za své vlastní přežití. Zápletky ve Void: Fantasy by se tedy měly nést v tomto duchu.

Kdy se to odehrává?

Děj hry se odehrává ve 13. věku, ale s Gamemasterem byste se měli dohodnout, v jakém konkrétním roce vaše dobrodružství začne. V knize jsou uvedeny nejrůznější události z průběhu celého 13. věku, ale vzhledem k tomu, že trvá tisíc let, jen dlouhověké postavy (např. elfové) ho mají šanci zažít skutečně celý. Pokud děj zasadíte do pozdního období, postavy budou moci znát většinu zde popsaných událostí. Gamemaster dokonce může vystavět zápletku, která se odehrává v „posledním roce", 999-XIII, kdy se definitivně rozhodne o osudu celé Zahrady. Pokud děj zasadíte do ranného období, většina událostí se teprve stane. Gamemaster je však může odhalovat například ve věštbách a vizích a nebo může vystavět zápletky, které dané události vlastně odstartovaly. Postavy se tak budou moci přímo účastnit velkých a slavných dějinných zvratů.

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.

Faith Points (FP)
Určuje pevnost víry v boha, všechny postavy začínají na hodnotě 50 FP. Výjimkou jsou lidé z Černých říší, kteří mají 0 FP (místo nich sbírají vlastní specifické body).

Corruption Points (CP)
Určuje čistotu duše, všechny postavy začínají na hodnotě 0. Pokud stoupnou na 100, postava je obrácena na stranu Temnoty.

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 a postihy
Nejdříve se vždy započítávají bonusy (nezapomeňte, že maximální hodnota atributu je 19), teprve potom se započítávají postihy.

Zaokrouhlování
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

Dále existují ještě větší skupiny velikostí. Velikosti 1^{+} až 10^{+} zahrnují obvykle obrovské dopravní prostředky, námořní plavidla či některé gigantické nestvůry. Velikost objektů této skupiny se počítá řádově na desítky metrů. Tato stupnice se nazývá **Velká kategorie**. Velikosti 1^{++} až 10^{++} zahrnují téměř pouze éterická plavidla a stanice. Velikost objektů této skupiny se počítá řádově na stovky metrů. Tato stupnice se nazývá **Obří kategorie**. Větší objekty, jejichž rozměry se počítají řádově na tisíce metrů i více, jsou již tak velké, že jsou imunní vůči většině efektů. Mohou je ovlivnit jen ty, které to u sebe mají uvedeno (např. výbušniny schopné zničit luny či rovnou celé tabuly).

V některých případech se velikosti sčítají (zvyšují). Pokud jejich součet přesáhne 10, pak výsledek je 1^{+}. Pokud přesáhne 10^{+}, výsledek je 1^{++}. Pokud přesáhne 10^{++}, pak se objekt stává příliš velkým na to, aby mohl být ovlivněn běžnými efekty. Odčítání (snižování) funguje opačně.

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).

Ničivost, DAM
Nebezpečné efekty způsobují DAM, tedy zranění respektive poškození. To je ztráta HP, které však lze odolat.

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

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

Vzdálenosti
V některých případech hráč potřebuje zjistit vzdálenost, nejčastěji při střelbě, vrhání nebo sesílání kouzel. GM mu sdělí, jak je cíl přibližně daleko: jestli je v řádech metrů, desítek metrů, stovek metrů, kilometrů atd. Hráč se pak může rozhodnout, jestli Hrdina činnost provede nebo ne. Pokud ji provede, GM mu sdělí, jestli byl cíl skutečně v dosahu. Existuje vybavení, které Hrdinovi dovoluje zjistit přesnou vzdálenost předem.

Klíčová slova

Každý objekt má nějaká Klíčová slova, která mu stanovují kategorii a odkazují na zvláštní pravidla.

Osoba: Inteligentní bytost. Má Sanity Pointy.

Zvíře: Neinteligentní bytost. Nemá Sanity Pointy.

Stroj: Může být opraven. Je imunní vůči Chemickým, Biologickým a Radiačním útokům.

Bytost: Jakákoliv bytost z níže uvedených.

Živá bytost: Potřebuje odpočívat a spát, dýchat, jíst a pít. Může být vyléčena.

Mechanická bytost: Stroj. Nepotřebuje odpočívat ani spát, dýchat, jíst ani pít. Nemá Sanity Pointy. Nemá duši. Necítí bolest, únavu ani strach.

Magická bytost: Nepotřebuje odpočívat ani spát, dýchat, jíst ani pít. Nemá Sanity Pointy. Nemá duši. Necítí bolest, únavu ani strach. Je imunní vůči Chemickým, Biologickým a Radiačním útokům.

Astrální bytost: Nepotřebuje odpočívat ani spát, dýchat, jíst ani pít. Nemá Sanity Pointy. Nemá duši. Necítí bolest, únavu ani strach. Je imunní vůči Chemickým, Biologickým a Radiačním útokům.

Energetická bytost: Většinou nepotřebuje odpočívat ani spát, dýchat, jíst ani pít. Výjimky jsou uvedeny. Je imunní vůči Chemickým a Biologickým útokům.

Biomechanická bytost: Živá bytost. Většinou nepotřebuje odpočívat ani spát, dýchat, jíst ani pít. Výjimky jsou uvedeny. Nemá Sanity Pointy. Nemá duši.

Dopravní prostředek: Stroj.

Vozidlo: Dopravní prostředek. Např. kočár, beranidlo, obléhací věž.

Plavidlo: Dopravní prostředek. Např. člun, galeona, křižník.

Letadlo: Dopravní prostředek. Např. kluzák, balón, vzducholoď.

Éterické plavidlo Oceánu: Dopravní prostředek. Např. éterická galeona, éterický křižník.

Éterické plavidlo Oblohy: Dopravní prostředek. Např. éterická vzducholoď.

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. 9. 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.

Dopravní prostředky

Každé vozidlo, letoun, vodní i étericképlavidlo má u sebe uvedenou Cestovní rychlost. To je rychlost standardního putování. Rychlé putování je pak dvojnásobek této hodnoty a pomalé polovina. Dopraví prostředky jsou buď tažené zvířaty, poháněné silou posádky (např. veslaři) nebo poháněné silou větru (např. plachetnice). V prvních dvou případech se též bere v potaz únava – stejným způsobem jako u běžného putování. Ve třetím případě hraje roli pouze síla větru. To je uvedeno u každého příslušeného dopravního prostředku zvlášť.

Některé vzácné dopravní prostředky jsou poháněné jiným způsobem, například parním strojem. Místo únavy se u takových dopravních prostředků počítá spotřeba paliva. Zásoba paliva je uvedena v bodech, přičemž jeden bod paliva vydrží na 100 kilometrů cesty (u étericképlavidel na 100 milionů kilometrů cesty). Tedy pokud vůz se zásobou 6 bodů ujede 300 kilometrů cesty, jeho zásoba se sníží o 3. Rychlost putování ani okolní terén nemá na spotřebu vliv, pokud není řečeno jinak.

Éterická plavidla mohou na překonání velkých vzdáleností použít tzv. Rychloproud, což je rychlé proudění Éteru, nebo speciální pohonná arkána, pokud je mají. U těch se počítá spotřeba paliva: jeden bod paliva vydrží na 10 étermil cesty. Zásoba paliva je společná pro všechny případné typy pohonů, které plavidlo má (např. parní pohon a pohonné arkánum). Tedy například korveta se zásobou 10 bodů uletí 200 milionů kilometrů normální rychlostí a poté použije pohonné arkánum, kterým se přesune o 50 étermil. Její zásoba se tedy sníží o 7 bodů.

GM může také použít alternativní zjednodušený systém pro étericképlavby a lety:

cestování mezi tabulami

Povrch tabuly ⇔ Blízká zóna =
1-3 minuty, bez spotřeby

Blízká zóna ⇔ Daleká zóna =
10-30 minut, bez spotřeby

Mezi Dalekými zónami blízkých tabul =
10-30 hodin, spotřeba 1 bod

Mezi Dalekými zónami vzdálených tabul =
10-30 dní, spotřeba 2 body

cestování mezi soustavami

Uvnitř sub-regionu =
10-30 minut, spotřeba 1 bod

Uvnitř regionu =
10-30 hodin, spotřeba 2 body

Mezi blízkými regiony =
10-30 dní, spotřeba 4 body

Mezi vzdálenými regiony =
10-30 týdnů, spotřeba 8 bodů

Blízká zóna je oblast od 200 do 2000 km od tabuly.
Daleká zóna je oblast od 2000 do 2 milionů km od tabuly.

Pohonné arkánum uvnitř soustavy

Pohonné arkánum se primárně používá k cestám mezi soustavami. Je možné ho využít i k přesunu v rámci stejné soustavy, ovšem spotřebuje 6 bodů paliva a cesta je riskantní – hrozí, že arkánum se přetíží a bude paralyzováno. Cesta trvá 1-3 minuty. Jakmile loď dorazí k cíli, hoďte k20. Na hod 11-20 cestování pomocí arkána nelze provést po dalších k20 hodin.

Rychloproudy se nevyskytují uvnitř soustavy.

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.

Plavání (AKCE)
Pokud se postava nachází v dostatečně hluboké vodě, může plavat. V boji zabírá jeden takovýto pohyb jednu akci. Musí uspět v hodu proti AGI. Pokud se hod povede, pohne se požadovaným směrem. O kolik metrů se pohne, to závisí na jejím atributu AGI.

AGI 1-10: 25 metrů
AGI 11-15: 50 metrů
AGI 16-19: 100 metrů

Pokud se hod nepovede, ve stojaté vodě zůstává na místě, v tekoucí je odnášena proudem. O kolik metrů, to záleží na síle proudu (určí GM). Pokud jí při hodu na plavání padne Smůla, začne se topit (viz Dušení), ovšem po každém úspěšném hodu na DUR má šanci hodit znovu na AGI. Pokud uspěje, topit se přestala. Pokud ne, topí se dál.
Plavání pod vodou používá ještě efekt prostředí Pod vodou.
POZOR: V těžkém brnění nelze plavat.

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. 11).

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.

Jiné způsoby hledání:
V některých případech hledání není prováděno třemi smyslovými orgány, ale jinak – například pomocí nějakého dalšího smyslu nebo detektorů. Na takové hledání se výše popsané postihy nevztahují.

Omnilábový průzkum:
Některé vzdušné, vodní a éterické lodě mají omnilábы – senzorová arkána, kterými mohou prozkoumávat své okolí. Pasivní omniláb (Omniskop) je neustále zapnutý, jeho úkolem je upozorňovat na objekty v okolí. Má dosah 10 km v atmosféře a 10 milionů km v Éteru. Aktivní omnilábы mají dosah 20 km v atmosféře a 20 milionů km v Éteru. Je jich více typů. Průzkum zabírá jednu hodinu, přičemž nelze použít více omnilábů současně, a nevyžaduje žádný hod. V boji mohou být použity jen Arkánové oči a to k hledání schovaných nepřátel a dalších nástrah (viz str. 17), jejich použití tehdy vyžaduje hod proti PER jejich operátora.

Omniskop: upozorní na hmotné objekty, zjistí jejich velikost (nefunguje pod vodou).
Arkánové oči: optický průzkum, funguje jako zrak (ale nemá postih za šero či tmu).
Bioláb: vyhledává formy života a identifikuje je (rostlina, vlk, ork, drak…).
Chemoláb: vyhledává látky a identifikuje je (kámen, voda, železo, zlato…).
Energoláb: vyhledává formy energie a identifikuje je (teplo, elektřina, radiace…).
Mapovací arkánum: zmapuje interiér zvoleného plavidla, stanice, budovy či přírodní jeskyně.
Enviroskop: zjistí stav atmosféry na/ve zvoleném objektu (kyslík, bakterie, radiace…).
Machinoskop: zjistí zařízení zvoleného plavidla, stanice či budovy (zbraně, štíty, arkána…).

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.

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 napijí/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 (viz Zvířata, určí GM). Může však použít např. čističku vody nebo maso opéct na ohništi a rizika tak odstranit.

Vyražení dveří (AKCE):
Někdy v cestě stojí zamčené dveře, sutí zavalený vchod, větvemi zarostlý průlez či jiná podobná překážka. Postava ji může vyrazit hodem proti STR. Pokud neuspěje, zraní se (ztratí tolik HP, o kolik přehodila). GM určí velikost a materiál překážky. Postava má postih –1 na STR za každý stupeň, o kolik je překážka větší než ona. Tenká dřevěná překážka nedává postavě na STR žádné další postihy. Tlustá dřevěná překážka dává postih **–2**, lehká kamenná překážka **–4**, lehká kovová **–6**, těžká kamenná **–8** a těžká kovová **–10**. Překážky z odolnějších materiálů mohou dávat i vyšší postihy, nebo je nelze vyrazit vůbec. V boji vyražení dveří zabírá jednu akci.

Existují nástroje, které jsou speciálně stavěné na vyražení dveří (např. beranidlo). U nich nehrozí, že se postava zraní nebo že se rozbijí.

Ke zničení překážky je možné použít i útok chladnou, střelnou či vrhací zbraní, náloží, kouzlem a podobně. Je to jako normální útok. GM určí HP a případně také ARM překážky. Může například velikost překážky vynásobit 10, čímž získá počet HP, a uvedenou hodnotu postihu na STR použít jako hodnotu ARM. Překážky z odolnějších materiálů mohou mít vyšší ARM.

Například lehká kovová vrata velikosti 5 budou mít 50 HP a ARM 6.

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).

Přikazování (AKCE):
Tímto způsobem může Hrdina nějaké NPC Osobě něco přikázat. Musí být NPC Osobami vnímán jako autorita, jako nadřízený. Přikazování se dá tedy použít například když Hrdina velí oddílu přidělených vojáků, nebo když si žádá poslušnost od civilistů během nepřátelského útoku nebo velké katastrofy. Hrdina musí mít vyšší CHA, než cílová Osoba WIL. Hrdina si hodí proti svému CHA. Pokud se hod povede, tak NPC Osoba vykoná jeho rozkaz – 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).

Štěstí/Smůla:
Pokud Hrdinovi při přikazování padne Štěstí, NPC Osoba vykoná příští rozkaz automaticky.
Pokud Hrdinovi při přikazování padne Smůla, NPC Osoba mu odmítne poslušnost. GM může určit, že tento efekt po určitém čase sám odezní (např. za pár dní).

Ovládání mechanizmů:
Postava může ovládat mechanizmy, např. otevřít mechanickou bránu, odemknout složitý zámek, zvednout padací most. Jednoduché činnosti zabírají nejvýše 1 minutu (je možné je provést i v boji, kdy zabírají celou akci), komplexní činnosti mohou trvat déle. GM určí, jak dlouho. Některé činnosti nemusí vyžadovat žádný hod, jiné mohou vyžadovat pouze Kontrolní hod a některé úspěšný hod proti INT nebo STR – záleží na tom, jestli je zapotřebí spíše inteligence nebo fyzická síla.

Poznámka: tato činnost zahrnuje jen standardní práci, pro kterou je mechanizmus určen. Nikoliv opravu, sabotáž a podobně.

Štěstí/Smůla:
Pokud postavě padne Štěstí, příští použití mechanizmu bude automaticky úspěšné.
Pokud postavě padne Smůla, mechanizmus se zasekl. Na jeho zprovoznění je nutný další úkon (zabírá stejné množství času), teprve poté je možné provést další pokus.

Ovládání arkán:
Postava může ovládat arkánum, např. zapnout arkánový zdroj energie, deaktivovat bezpečnostní systém, prohledat uložené vědomosti. Jednoduché činnosti zabírají nejvýše 1 minutu (je možné je provést i v boji, kdy zabírají celou akci), komplexní činnosti mohou trvat déle. GM určí, jak dlouho. Některé činnosti nemusí vyžadovat žádný hod, jiné mohou vyžadovat pouze Kontrolní hod a některé úspěšný hod proti INT.

Poznámka: tato činnost zahrnuje jen standardní práci, pro kterou je arkánum určeno. Nikoliv opravu, sabotáž a podobně.

Pokud arkánum obsahuje arkánovou inteligenci, může se zásahům bránit hodem proti svému INT (které stanoví GM). Pokud uspěje, činnost postavy neměla žádný efekt.

Štěstí/Smůla:
Pokud postavě padne Štěstí, příští použití arkána bude automaticky úspěšné. Pokud se jedná o arkánum s arkánovou inteligencí, pak to místo toho znamená, že se tomuto použití nemůže ubránit.
Pokud postavě padne Smůla, arkánum přestalo reagovat. Na jeho zprovoznění je nutný další úkon (zabírá stejné množství času), teprve poté je možné provést další pokus.

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. Objekty Velké kategorie jsou viditelné na dvojnásobnou vzdálenost, objekty Obří kategorie na čtyřnásobnou vzdálenost.

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

Kamenitá, ledová pustina: pláň posetá menšími i většími balvany respektive kusy ledu

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

Savana: 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

Bažina: plocha mokřin a močálů, řídce zarostlá keři a nižšími stromy

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

Řídký les: 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.

Džungle: velmi hustá a těžko prostupná džungle

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

Vesnice: plocha zastavená malými domky, řídká či žádná doprava

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

Město: plocha zastavená velkými domy, středně hustá doprava

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

Velkoměsto: plocha zastavená rozlehlými a vysokými domy, hustá doprava

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

Ledová plocha: zamrzlé jezero, zasněžená pláň

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

Skála, ledovec, propast: skála či ledovec čnějící vysoko nad terén nebo naopak hluboká propast

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

Lávová plocha: speciální terén, nelze překonat obvyklými způsoby.

► Efektivní dohled je 10 km

Vodní plocha: vodní plocha je specifický typ terénu. Vodní plochu o hloubce méně než 1 metr mohou postavy přebrodit. Rychlost Putování je snížena na polovinu pokud je voda stojatá, nebo na desetinu pokud je voda tekoucí (je jedno jakým směrem). V takovéto vodní ploše se nelze schovávat.
Vodní plochu o hloubce X metrů mohou postavy o velikosti větší než velikost X přebrodit (viz výše), postavy velikosti X a méně v ní mohou plavat a schovávat se. Rychlost Putování plaváním ve stojaté vodě je snížena na polovinu, Putování plaváním proti proudu tekoucí vody je snížena na desetinu, Putování plaváním po proudu tekoucí vody není nijak upravena. Hloubku vody určujte vždy v celých metrech.

Např. vodu o hloubce 1 metr může Půlčík (velikost 1) přeplavat, nebo se v ní schovat. Na člověka (velikost 2) je však už dost mělká a nemůže se v ní schovat. Člověk musí jedině brodit.

Interiér: jeskyně, podzemní tunel, budova, plavidlo, stanice
Záleží na jeho prostornosti (X). Bytosti do velikosti X nemají žádný postih. Bytosti velikosti X+1 mají postih –5 na CCO a AGI, bytosti velikosti X+2 dokonce – 10 na CCO a AGI. Větší bytosti se do takto velkého interiéru ani nevejdou.
Pokud tu jsou přítomny kameny či krápníky, nábytek či zařízení, je možné se za nimi schovat i krýt (křehké +2 k ARM, odolné +4 k ARM). Mohou zde být závaly, dveře a podobně.

Budovy jako cíle:
Když se budova stane terčem útoku, je potřeba vědět, jak je velká, kolik má HP a ARM. GM velikost stanoví na základě její výšky i rozlohy. HP určí podle velikosti, tloušťky zdí a převažujícího stavebního materiálu. ARM závisí též na převažujícím stavebním materiálu: dřevo 0-5, cihly 6-10, kámen 11-15, kámen a kovové výztuže 16-17, kov 18-19.

► Malá budova (např. vesnický dům, bunkr) může mít velikost 5 až 10. HP se určí tak, že se velikost vynásobí deseti, stem nebo tisícem a jedná se o běžné HP.

► Velká budova (např. řadový dům, pevnostní věž) může mít velikost 1^{+} až 10^{+}. HP se určí tak, že se velikost vynásobí jedničkou, deseti, stem nebo tisícem a jedná se o HP-V.

► Obří budova (např. továrna, přístav) může mít velikost 1^{++} až 10^{++}. HP se určí tak, že se velikost vynásobí jedničkou, deseti, stem nebo tisícem a jedná se o HP-O.

Například mohutná kovová továrna velikosti 3^{++} bude mít 3000 HP -O a ARM 18.

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. Ničivost označená jako **DAM-V** má efekt na cíle Velké kategorie (velikost 1^{+} až 10^{+}). Proti cílům Běžné kategorie (1 až 10) je desetinásobná, a cíle velikosti 0 zabíjí automaticky (nemají šanci odolat). Ničivost označená jako **DAM-O** má efekt na cíle Obří kategorie (velikost 1^{++} až 10^{++}). Proti cílům Velké kategorie (velikost 1^{+} až 10^{+}) je desetinásobná, a cíle velikosti 0 až 10 zabíjí automaticky (nemají šanci odolat). Stejně tak i efekty Speciálních útoků (viz str. 21) nemají vliv na cíl ve vyšší velikostní kategorii, např. Biologický útok ani nezpůsobí žádnou kontaminaci. Pro lepší přehlednost mají cíle Velké kategorie u hodnoty HP uvedeno V, tedy **HP-V**, a cíle Obří kategorie mají uvedeno O, tedy **HP-O**.

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

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

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.

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. Bojovník Velké kategorie má DAM-V, bojovník Obří kategorie má DAM-O.

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. 19.
Sražení: protivník si musí hodit proti STR. Pokud neuspěje, je sražen k zemi. Viz str. 19.
Odhození: protivník si musí hodit proti AGI. Pokud neuspěje, je odhozen. Viz str. 19.

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.

Větší bojovník:
Útok zblízka bojovníka vyšší velikostní kategorie (Velké resp. Obří) nelze nijak Vykrýt. Protivník je příliš velký na to, aby jeho útok mohl být vykryt. Stále mu však lze Uhnout.

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.

Bojovník Velké resp. Obří kategorie může stejným způsobem chytit protivníka stejné kategorie. Pokud bojovník Velké resp. Obří kategorie chce chytit protivníka menší kategorie (Běžné resp. Velké), má mnoho výhod. Může ho chytit i tehdy, pokud má menší STR. Protivník nemůže chycení Vykrýt, pouze mu může Uhnout. Jakmile je chycen, nemůže se vymanit. Velký resp. Obří bojovník může navíc provádět jiné akce.

Bojovník Obří kategorie nemůže chytat bojovníky Běžné kategorie – jsou příliš malí na to, aby je dokázal uchopit.

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.

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.

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.

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.

Bojovník Velké kategorie může stejným způsobem vrhat objekty Velké kategorie. Vzdálenost vržení objektu Běžné kategorie je potom desetinásobná.

Např. Monstrum velikosti 4^{+} a STR 15 hodí objekt velikosti 2^{+} do 10 metrů. Totéž monstrum však odhodí objekt velikosti 2 do 100 metrů.

Bojovník Obří kategorie může stejným způsobem vrhat objekty Obří kategorie. Vzdálenost vržení objektu Velké kategorie je potom desetinásobná. Bojovník Obří kategorie nemůže vrhat objekty Běžné kategorie – nemůže je ani chytit, protože jsou příliš malé.

Např. Monstrum velikosti 4^{++} a STR 15 odhodí objekt velikosti 2^{++} o 10 metrů. Totéž monstrum však odhodí objekt velikosti 2^{+} o 100 metrů.

Pokud vržený protivník vrazí do nějakého jiného objektu, zasáhne ho s ničivostí rovnou své velikosti vynásobené 10 (u Velkých objektů je to DAM-V, u Obřích DAM-O). 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.

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

Plavání, pohyb bez gravitace: Bojovník může využít akci k přesunu na jinou část bojiště i pokud je ve vodě, nebo se vznáší v prostředí bez gravitace. Druhy pohybů viz str. 8 a 21.

Létání: Některé vybavení či kouzla dovolují Bojovníkovi létat. Jak rychle, to je uvedeno u každého z nich. Pokud ne, pak se rychlost létání odvíjí od AGI stejně jako běžný pozemní pohyb. Oproti němu je však desetinásobná. Např. AGI 12 poskytuje pozemní pohyb rychlostí 100 metrů za akci a létající pohyb 1000 metrů za akci.

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. 9.

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.

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.

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.

Modlení: Postava může požádat svého boha o pomoc. Viz pravidla pro modlení v příručce Základní kniha: Víra a korupce.

Zvláštní schopnost postavy: Bojovník může použít zvláštní schopnost (Ranhojič 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.

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. tropický/polární 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.

Oslabení:
Pokud má postava sníženou pohyblivost, má postih –4 na RCO, CCO, AGI a STR a také postih –4 na iniciativu.

Omámení:
Pokud má postava sníženou schopnost soustředit se, má postih –4 na INT, WIL, PER a CHA a také postih –4 na iniciativu.

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 vsát, 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.

Efekt Odhození u útoků s DAM-V a bojovníků Velké kategorie může stejným způsobem odhodit objekty Velké kategorie. Vzdálenost, na kterou je odhozen objekt Běžné kategorie, se rovná desetinásobku Síly odhození – konkrétní velikost zde nehraje roli. Např. Útok s DAM-V a Sílou odhození 5 odhodí objekt velikosti 4^+ o 1 metr. Stejný útok však odhodí objekt Běžné velikosti o 50 metrů.

Efekt Odhození u útoků s DAM-O a bojovníků Obří kategorie může stejným způsobem odhodit objekty Obří kategorie. Vzdálenost, na kterou je odhozen objekt Velké kategorie, se rovná desetinásobku Síly odhození, u objektu Běžné kategorie (pokud nějak takový zásah vůbec přežije) se rovná stonásobku – konkrétní velikost zde nehraje roli.

Např. Útok s DAM-O a Sílou odhození 5 odhodí objekt velikosti 4^{++} o 1 metr. Stejný útok však odhodí objekt Velké velikosti o 50 metrů a objekt Běžné velikosti dokonce o 500 metrů.

Pokud odhozený objekt vrazí do nějakého jiného objektu, zasáhne ho s ničivostí rovnou své velikosti vynásobené 10 (u Velkých objektů je to DAM-V, u Obřích DAM-O). 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.

Zadržení dechu
V některých případech postava musí zatajit dech, například když se potápí pod vodu nebo chce projít místností zamořenou jedovatým plynem. Jak dlouho postava vydrží nedýchat záleží na jejím DUR. Jakmile uběhne tato doba a postava se stále nenadechla, dojde k Dušení.

DUR 1-10: 1 minuta
DUR 11-15: 3 minuty
DUR 16-19: 5 minut

Dušení
Pokud se postava dusí, musí si házet proti DUR. Za každý úspěch vydrží bez vzduchu minutu, ovšem za každý úspěch také získává kumulativní postih –2 na DUR k dalšímu hodu. Pokud se mezitím nadechne, postihy se zruší. Za každý neúspěšný hod postava ztratí 10 HP.

Např.
V první minutě dušení si postava hodí proti DUR. Hod se povedl, takže se vzduchem si prozatím vystačila. Ovšem v druhé minutě má postih –2 na DUR. I tentokrát si se vzduchem vystačila, avšak ve třetí minutě už má postih –4. A tak to pokračuje, dokud se nenadechne nebo nezemře.

Nemoc a otrava
Pokud se postava otráví toxickou látkou či se u ní projeví nákaza nemoci (uplyne inkubační doba), hodí si na začátku každého nového dne proti svému DUR, sníženému o závažnost nemoci respektive otravy. Pokud nepodhodí, je stále stejně nemocná/ otrávená. Pokud podhodí, závažnost nemoci/otravy se sníží o jedna. Pokud závažnost nemoci/otravy klesne na 0, postava se uzdravila. Pokud ji padne Štěstí, tak se uzdravila automaticky. Pokud ji padne Smůla, tak závažnost stoupla o 1.

Nemoc je zvláštní forma Biologického útoku, stejně jako Otrava je zvláštní forma Chemického útoku. Vše, co ochrání před Biologickými či Chemickými útoky ochrání také před Nemocemi respektive Otravami.

Speciální prostředí

Prostředí se zvláštními efekty.

Hořící a mrazivé prostředí

Toto zahrnuje například požár šířící se domem nebo mrazivé vody polárního oceánu. Na postavy, které se v něm ocitnou nepatřičně chráněné, útočí každou minutu (kolo) Zápalným resp. Mrazicím útokem s DAM 5, 10 nebo 20. Proti těmto efektům prostředí ochrání např. ohnivzdorný resp. mrazuvzdorný oblek nebo imunita vůči Zápalným resp. Mrazicím útokům.

GM může vytvořit prostředí, které postavy ohrožuje jiným způsobem: jednoduše zvolí příslušný Speciální útok, např. Elektrický, Sonický, Radiační a podobně.

Nízká gravitace

Pokud na postavy působí nízká gravitace, mají bonus +2 k AGI a STR. Mají též bonus +2 k DUR při hodu na Únavu.
Projektilové zbraně mají poloviční RP.
Látkové zbraně mají dvojnásobný dostřel.
Dosah vrhání a vzdálenost Odhození jsou dvojnásobné.
Skok do dálky je 2 (resp. 4 s rozběhem, pokud nezvolí bonus) metry vynásobeno velikostí.
Skok do výšky je 2 (resp. 4 s rozběhem, pokud nezvolí bonus) metry vynásobeno velikostí.
Pád způsobuje AutoDAM 5 za každý metr nad velikost postavy.

Vysoká gravitace

Pokud na postavy působí vysoká gravitace, mají postih –2 od AGI a STR. Mají též postih –2 od DUR při hodu na Únavu.
Projektilové zbraně mají dvojnásobné RP.
Látkové zbraně mají poloviční dostřel.
Dosah vrhání a vzdálenost Odhození jsou poloviční.
Skok do dálky je 0,5 (resp. 1 s rozběhem, pokud nezvolí bonus) metru vynásobeno velikostí.
Skok do výšky je 0,5 (resp. 1 s rozběhem, pokud nezvolí bonus) metru vynásobeno velikostí.
Pád způsobuje AutoDAM 20 za každý metr nad velikost postavy.

Nulová gravitace

Pokud na postavy nepůsobí žádná gravitace, mají bonus +4 k AGI a STR, když jsou zapřeny o pevně ukotvený nebo výrazně hmotnější objekt.
Projektilové zbraně mají nulové RP.
Látkové zbraně mají desetinásobný dostřel.
Nelze provést Nepřímou střelbu/vrhání; zbraně schopné střílet pouze nepřímo místo toho střílí normálně.
Dosah vrhání a vzdálenost Odhození jsou desetinásobné.
Skok do dálky nelze provést.
Skok do výšky nelze provést.
Nelze odnikud padat.

Pohyb v nulové gravitaci (AKCE)

Postava se volně vznáší v prostoru. Může se pohnout pouze tím, že se odrazí od nějakého pevně ukotveného nebo výrazně hmotnějšího objektu. V boji zabírá jeden takovýto pohyb jednu akci. Musí uspět v hodu proti AGI. Pokud se hod povede, začne se pohybovat požadovaným směrem. Jak rychle, to závisí na jejím atributu STR.

STR 1-10: 25 metrů za minutu
STR 11-15: 50 metrů za minutu
STR 16-19: 100 metrů za minutu

Pokud se hod nepovede, vznáší se bezmocně dál. Postava se může před pohybem silněji odstrčit, pokud to je možné, a odrazit se tak dvojnásobnou rychlostí. Silnější odstrčení také zabírá jednu akci, pohyb musí postava provést hned následující akci.

Postava se pohybuje tak dlouho, dokud se nezachytí nějakého dalšího pevně ukotveného nebo výrazně hmotnějšího objektu.

Pod vodou

Pokud se postava ocitne pod vodou, začne docházet k Dušení. Proti efektu pobytu pod vodou ochrání dýchací maska nebo Vodní živelný plášť.

Všechny střelné zbraně mají dvojnásobné RP a poloviční dostřel. Dosah vrhání a vzdálenost Odhození jsou poloviční.

Extrémní hloubka

Pokud se postava ocitne hluboko pod vodou (např. na dně hlubokého oceánu), začne docházet k Dušení a zároveň k drcení. Postava si musí házet proti DUR stejně jako v případě Dušení, ovšem za každý neúspěšný hod ztratí 20 HP. Pokud má postava dýchací masku, tak se sice nedusí, ale stále dochází k drcení (ztrácí 10 HP). Proti všem efektům extrémní hloubky spolehlivě ochrání Vodní živelný plášť.

Vakuum

Ve vakuu dochází k Dušení a zároveň k dekompresi. Postava si musí házet proti DUR stejně jako v případě Dušení, ovšem za každý neúspěšný hod ztratí 20 HP. Pokud má postava dýchací masku, tak se sice nedusí, ale stále dochází k dekompresi (ztrácí 10 HP). Proti všem efektům vakua spolehlivě ochrání Vzdušný živelný plášť .

POZOR: Energetické zbraně mají ve vakuu nulové RP.

Éterický prostor

Éterický prostor je vakuum a navíc na postavy, které se v něm ocitnou nepatřičně chráněné, útočí každou minutu (kolo) Žíravým útokem s DAM 10. Proti všem efektům éterického prostoru spolehlivě ochrání Éterický živelný plášť.

Speciální útoky

Některé útoky mají zvláštní druhy efektů, které kromě poškození ovlivňují svůj cíl i jinak.

Zápalný útok
Hořící objekt si musí házet proti ARM tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí příslušná zranění. Jakmile uspěje, oheň vyhasl. Pokud objekt postrádá hodnotu ARM, musí místo toho házet proti DUR, ovšem za každý neúspěch utrpí dvojnásobná zranění.

Mrazicí útok
Mrznoucí objekt si musí hodit proti ARM. Pokud neuspěje, utrpí příslušné zranění a také se mu sníží atributy CCO, RCO, STR a AGI o 1 a iniciativa o 1. Pokud objekt postrádá hodnotu ARM, musí místo toho hodit proti DUR, ovšem neúspěch mu způsobí dvojnásobné zranění a atributy a iniciativa se mu sníží o 2. Pokud jakýkoliv z atributů klesne na 0, objekt je zcela zmrzlý, nehybný a v bezvědomí. Omrzliny i úplné zmrznutí může zrušit Lékař pomocí své schopnosti Ošetření a léčba.

Žíravý útok
Zasažený objekt si musí házet proti ARM tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch se ARM permanentně sníží o 1, což vyjadřuje poškození ochranného vybavení. Jakmile je tímto způsobem zrušen bonus poskytovaný vybavením, je dané vybavení zničeno. Jakmile je tedy ARM snížen na 0 (nebo pokud objekt hodnotu ARM postrádal) objekt si musí házet proti DUR tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch získá poškození. Jakmile uspěje, žíravina přestala účinkovat. Bonus k ARM za talismany Žíravý útok ignoruje.

Tempestum útok
Tempestum útok ignoruje ARM, ale funguje jen proti Strojům a arkánovému vybavení postav. Stroj si musí hodit proti DUR a pokud neuspěje, utrpí příslušné poškození. Pokud mu při hodu padne Smůla, je navíc paralyzován, nehybný a nefunkční na tolik minut, o kolik přehodil. Pokud je zasažena postava, jedno její arkánové vybavení je automaticky rozbito – její hráč si sám zvolí jaké. Pokud ale útočníkovi padlo Štěstí, jeho hráč určuje, jaké vybavení bylo rozbito.

Magnetický útok
Magnetický útok ignoruje ARM, ale funguje jen proti kovovým cílům a kovovému vybavení postav. Kovový cíl si musí hodit proti STR a pokud neuspěje, utrpí příslušné poškození. Pokud mu při hodu padne Smůla, je navíc Odhozen (síla odhození je uvedena). Pokud je zasažena postava, jedno její kovové vybavení je automaticky rozbito – její hráč si sám zvolí jaké. Pokud ale útočníkovi padlo Štěstí, jeho hráč určuje, jaké vybavení bylo rozbito.

Neurální útok
Neurální útok ignoruje ARM, ale funguje jen proti Živým bytostem. Živá bytost si musí hodit proti DUR a pokud neuspěje, utrpí příslušné zranění. Pokud ji při hodu padne Smůla, je navíc Omráčena na tolik minut, o kolik přehodila.

Sonický útok
Sonický útok ignoruje ARM. Zasažený objekt si místo toho musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí příslušné zranění a až do konce boje ztratí 1 od PER. Pokud postavě při hodu padne Smůla, jedno její vybavení je zničeno (hráč oné postavy si sám zvolí jaké).

Mikrovlnný útok
Mikrovlnný útok ignoruje ARM. Zasažený objekt si místo toho musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí příslušné zranění a až do konce boje ztratí 1 od DUR. Pokud mu při hodu padne Smůla, utrpí navíc Zápalný útok se stejnou ničivostí, jaký měl Mikrovlnný.

Elektrický útok
Elektrický útok ignoruje ARM. Zasažený objekt si místo toho musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, utrpí příslušné zranění a až do konce boje ztratí 1 od AGI. Pokud mu při hodu padne Smůla, utrpí navíc Omámení a Oslabení na tolik minut, o kolik přehodil.

Rázový útok
Zasažený objekt si hodí proti ARM a proti STR. Pokud neuspěje v hodu na ARM, utrpí příslušné zranění. Pokud neuspěje v hodu na STR, je Odhozen (síla odhození je uvedena).

Radiační útok
Radiační útok ignoruje ARM. Zasažený objekt si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, získá poškození a jeho atributy DUR, STR a WIL se permanentně sníží o 1. Zasažený objekt je kromě toho také ozářen: na konci každé hodiny se jeho atributy DUR, STR a WIL permanentně snižují o 1 a ztrácí 1 HP. Efekt ozáření není kumulativní. Útok proniká k posádce i pasažérům dopravních prostředků resp. obyvatelům budov. Jeho DAM proti nim je však jen desetinové. Útok s DAM-V proniká s normálním DAM, útok s DAM -O proniká s DAM-V. Nemůže proniknout, pokud je cíl vyšší velikostní kategorie. Útok postihne všechny uvnitř.

Chemický útok
Chemický útok ignoruje ARM. Zasažený objekt si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, získá poškození a jeho atributy CCO, AGI a CHA se permanentně sníží o 1. Zasažený objekt je kromě toho také otráven: na konci každé hodiny se jeho atributy CCO, AGI a CHA permanentně snižují o 1 a ztrácí 1 HP. Efekt otrávení není kumulativní. Útok proniká k posádce i pasažérům dopravních prostředků resp. obyvatelům budov. Jeho DAM proti nim je však jen desetinové. Útok s DAM-V proniká s normálním DAM, útok s DAM -O proniká s DAM-V. Nemůže proniknout, pokud je cíl vyšší velikostní kategorie. Útok postihne všechny uvnitř.

Biologický útok
Biologický útok ignoruje ARM. Zasažený objekt si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, získá poškození a jeho atributy RCO, PER a INT se permanentně sníží o 1. Zasažený objekt je kromě toho také nakažen: na konci každé hodiny se jeho atributy RCO, PER a INT permanentně snižují o 1 a ztrácí 1 HP. Efekt nakažení není kumulativní. Útok proniká k posádce i pasažérům dopravních prostředků resp. obyvatelům budov. Jeho DAM proti nim je však jen desetinové. Útok s DAM-V proniká s normálním DAM, útok s DAM-O proniká s DAM-V. Nemůže proniknout, pokud je cíl vyšší velikostní kategorie. Útok postihne všechny uvnitř.