

# VOID

## SCI-Fantasy

### Dodatek č.4

verze 1.1

vytvořil Gediman  
© 2014



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

<b>1. BITVY ODDÍLŮ .....</b>	<b>3</b>
<b>2. SANDBOX .....</b>	<b>6</b>

# 1. BITVY ODDÍLŮ

Když se oddíl střetne s jednotlivcem nebo malým týmem, např. skupinkou hráčských postav, má určitou nevýhodu, protože nedokáže dostatečně rychle reagovat na změny jejich pozice. Nemůže tedy plně využít palebnou sílu a celkový bojový potenciál každého jednotlivého vojáka. V pravidlech je to vyjádřeno tak, že ničivost jeho útoků je rovná pouze ničivosti útoku jeho jediného člena.

Když se ale střetne s jiným oddílem, může snadno utvořit bitevní linii, takže všichni jeho členové se dostanou ke slovu – v ideálním případě má každý jednotlivý voják svého protivníka.

Když se spolu utkají dva oddíly, použijí se následující pravidla. Bitvy oddílů fungují stejně, jako bitvy samostatných postav, mají však několik výjimek a zvláštností.

## Obecné efekty

Postavy, zvířata a stroje, které nejsou členy žádného oddílu, v bitvě vystupují normálně – mohou útočit na oddíly i být jimi napadeny, podle normálních pravidel.

Oddíl může obklíčit jiný oddíl jen tehdy, pokud má alespoň dvojnásobnou početní přesilu.

## Ničivost

Ničivost útoku oddílu se vynásobí počtem jeho členů.

Např. oddíl 10 vojáků s puškami s DAM 10 bude mít ničivost útoku DAM 100.

Oddíl si však může vybrat, že nezaútočí s plnou ničivostí. To se může hodit například tehdy, když bude chtít zbytek nepřátelského oddílu zajmout – viz níže.

Na konci kola proveďte přepočítání členů poškozených oddílů – vydělte celkové HP oddílu hodnotou HP zdravého jednotlivce a výsledné číslo zaokrouhlete nahoru.

Např. voják má 40 HP, oddíl se skládá z 1000 vojáků, má tedy 40.000 HP. V boji utrpí zranění za 350 HP, zůstane mu tedy 39.650 HP. To je 991,25, tedy 992 vojáků.

## Nebezpečnost

Velkou roli v bitvě oddílů hraje Nebezpečnost, tedy bitevní efektivita. U vojáků a zvířat je již stanovena, u dopravních prostředků se musí určit dodatečně. Jednoduše se odvíjí od Nebezpečnosti vojáků, kteří tvoří jejich posádku.

Např. oddíl těžkých tanků je ovládán posádkami s Nebezpečností 5.

Pokud má oddíl vyšší Nebezpečnost než nepřátelský oddíl, může proti němu provést dvě akce v jednom kole.

Pokud HP oddílu s nižší Nebezpečností klesne na 10 % či méně, oddíl s vyšší Nebezpečností ho může zajmout či rozpráší (automaticky zničit).

Pokud oddíl s nižší Nebezpečností stane proti oddílu s vyšší Nebezpečností a dvoj a vícenásobnou početní přesilou, musí si na začátku svého kola hodit proti Will. Pokud neuspěje, zpanikaří a protivník ho může zajmout či rozpráší (automaticky zničit). Pokud je početní přesila deseti a vícenásobná, má postih – 10 na Will. Pokud je početní přesila sto a vícenásobná, zpanikaří automaticky.

Bytosti, které necítí strach (např. Mechanické, Magické a Astrální a služebníci Temné ruky), nemohou zpanikařit.

Pokud oddílu během útoku na jiný oddíl padne Smůla (hod 20), neznamená to rozbití zbraně, ale snížení Nebezpečnosti o 1 až do konce boje.

Efekty způsobující dočasné postihy na Nebezpečnost jsou tyto:

Nevýhodná pozice (např. oddíl je v úzké soutěsce): – 5

Minimální hodnota Nebezpečnosti je 1.

## **Velitel**

Oddílu může osobně velet hráčská postava či důležitá NPC postava (např. Boss). Pokud k tomu dojde, má to několik výhod:

Oddíl získá bonus + 10 k Nebezpečnosti.

Oddíl získá bonus + 1 k Iniciativě.

Oddíl může použít jeho Intelligence, Will i Charisma.

Při hodů na panikaření může provést Opravný hod na Will.

Nemůže zpanikařit automaticky, místo toho si hází proti Will 1.

Velitel může stát v čele oddílu, nebo být v bezpečí zadní linie. Přejechod z čela do zadní linie (a naopak) mu zabírá jednu akci.

Pokud stojí v čele oddílu, může proti nepřátelskému oddílu vést sám za sebe obvyklé akce, jako v normálním boji. Tuto akci provede před akcí svého oddílu. Nepřátelský oddíl však na něj může zaútočit (klasickým způsobem, tzn. ničivost není vynásobena počtem členů). Velitel může též zaútočit na nepřátelského velitele stojícího v čele.

Pokud velí ze zadní linie, nemůže vést akce za sebe (kromě přechodu do čela), ale ani nemůže být terčem útoku.

Připojení a odpojení od oddílu nezabírá žádnou akci. Velitel to musí ohlásit na začátku kola a po celé kolo to tak musí zůstat.

Velitel vždy přežije rozprášení oddílu. Pokud je oddíl zajat, je však zajat také.

## **Formace**

Za normálních okolností se oddíl pohybuje v neuspořádaném houfu. Může však být přeskupen do formace. Přeskupení zabírá jednu akci. Efekt formací může být využit jen v boji s jiným oddílem.

Ofenzivní R

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 2 k RC.

Ofenzivní C

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 2 k CC.

Ofenzivní RR

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 4 k RC, ale pokud zasáhne, tak s poloviční ničivostí.

Ofenzivní CC

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 4 k CC, ale pokud zasáhne, tak s poloviční ničivostí.

Defenzivní R

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 2 na RC.

Defenzivní C

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 2 na CC.

Defenzivní RR

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 4 na RC, ale pokud zasáhne, tak s dvojnásobnou ničivostí.

Defenzivní CC

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 4 na CC, ale pokud zasáhne, tak s dvojnásobnou ničivostí.

Rozptýlená

Obranná formace. Rojové a Rozptylové útoky a Exploze vyvolané nepřátelským oddílem nemají proti tomuto oddílu obvyklou dvojnásobnou ničivost.

### **Oddíly zvířat**

Oddíly zvířat nemohou používat formace.

Oddíly zvířat mohou mít velitele, kterým je dominantní jedinec téhož druhu, např. alfa-samec vlčí smečky (např. Boss).

Oddíly zvířat mohou mít za velitele postavu jen tehdy, když jsou složeny z ochočených zvířat.

## 2. SANDBOX

Void: Sci-Fantasy je možné hrát také jako sandbox hru, tedy bez předem určené zápletky a zadaných úkolů. Hráči si sami vyberou, kam se jejich postavy vydají a co tam budou dělat. Takováto hra je náročnější pro GM, protože musí více improvizovat. Je vhodná v případě, kdy postavy chtějí dosáhnout nějakého osobního cíle, například nalézt artefakt nebo vykonat pomstu. Nepracují pro žádného klienta, jedou čistě na vlastní pěst.

Sandbox hra má několik speciálních vlastností:

- Mise nemá žádný Primární cíl.
- Mise *může* mít Sekundární cíle, pokud postavám někdo zadá nějaký úkol.
- Postavy nevydělávají ale ani neztrácí body prestiže.

### **Grimdark RPG karty**

Vhodnou herní pomůckou, která GM usnadní improvizaci, jsou **grimdark RPG karty**. Dělí se na dvě skupiny: Hlavní a Vedlejší.

**Hlavní karty** představují zásadní dlouhotrvající globální efekty, které platí po celou dobu, po kterou jsou postavy v dané oblasti. Oblastí může být město, kraj, kontinent nebo třeba celá planeta – GM vylosuje jednu Hlavní kartu jakmile postavy do této oblasti přicestují. Efekt karty zná nejprve jen on, pro hráče je utajen tak dlouho, dokud není očividný.

Pokud chce GM zvýšit nebezpečnost oblasti, může vylosovat k20 karet, přičemž od hodů 11 a více odečte 10, což dává jednu až deset Hlavních karet.

**Vedlejší karty** jsou menší události, které ani nemusí mít na hru žádný vliv – záleží na tom, jak na ně postavy budou reagovat, pokud vůbec. Jejich hlavním efektem je navozování grimdark atmosféry. Vedlejší kartu losuje GM nebo hráči pokaždé, když je k tomu vhodná příležitost, např. pokud postavy vejdou do nové lokace v dané oblasti nebo pokud uplyne delší doba.

Není však problém tyto karty použít i v normální hře, kdy postavy plní zadanou misi.

Grimdark RPG karty jsou ke stažení na [www.gediman.cz](http://www.gediman.cz)