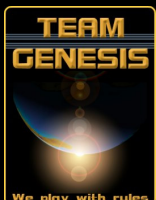


GENESIS

EXCOGITATUS



v1.3

Genesis Excogitatus – hra na hrdiny

Všechna práva vyhrazena. Žádnou část těchto pravidel není dovoleno použít nebo jakýmkoliv způsobem reprodukovat bez souhlasu autorů.

Verze pravidel: 1.3

Počet stran: 120

Počet znaků: 435 715

Kontakt: teamgenesis@centrum.cz

WWW stránky: <http://www.chrudim2000.cz/genesis>

2001 - 2005

Autoři – členové Team Genesis:

Viktor Jablonský
Petr Sádecký
Filip Němec
Jiří Pešek
Vojtěch Čížinský

Ilustrace:

Pravidla - Marek Pokorný
Titulní strana – Vojtěch Čížinský

OBSAH

Obsah	3
Výpisky z deníku Damona Fraleyho	4
Předmluva	8
Slovníček pojmů a zkratek.....	9
Důležité poznámky	9
Kapitola 1 – Hráčova postava	10
Základní údaje o postavě	10
Talenty.....	11
Popis talentů.....	12
Volné zkušenostní body.....	19
Základní vlastnosti postavy	20
Podvlastnosti.....	22
Kapitola 2 - Dovednosti	24
Seznam dovedností	26
Popis dovedností	27
Kapitola 3 – Časové rozvržení	33
Kapitola 4 – Zdraví a léčení	35
Odolnostní body postavy	35
Léčení zranění v nemocnici	36
Nemoci	37
Kapitola 5 – Všeobecná pravidla pro boj	38
Bojové kategorie.....	38
Základní hodnoty.....	40
Pravidla pro bojové kategorie.....	41
Postihy a bonusy	44
Časové rozvržení boje	48
Zvláštní druhy útoků.....	49
Bojová umění	52
Obecné schéma boje	57
Souboj s dopravními prostředky	58
Kapitola 6 – Materiály a poškození	60
Kapitola 7 – Kevlary a Hi-Tech Armory	62
Kapitola 8 – Paranormálně nadané subjekty	63
Psychokinetik	68
Psychoevolutik	73
Psychosuggestik	78
Kapitola 9 – Obecnosti o vybavení	83
Zbraně	83
Munice.....	86
Kevlary, nanoimplantáty	87
Další vybavení, dopravní prostředky	88
Životní úroveň.....	89
Kapitola 10 – Úpravy vybavení.....	90
Kapitola 11 – Svět	93
Historie světa genesis	93
Vývoj technologií od začátku globální války do čtvrtého období	98
Obecnosti o státech	106
Jak to vypadá v praxi?.....	109
Rady pro začínající hráče	113
Rady pro začínající XO	115

VÝPISKY Z DENÍKU DAMONA FARLEYHO

Damon Farley je moje postava, psychoevolutik, který bojoval už v globální válce, několik desítek let před prvním obdobím, kdy jsem s ním skutečně začal hrát. V první části uvedu jeho životopis, jakýsi profil postavy, který mají tendenci vymýšlet všichni hráči, pro které je jejich postava mnohem víc než jen figurka umožňující jim hrát nějakou RPG hru. V druhé části popisuje Farley první dovrodružství, které zažil (Opravdu jsme takové dobrodružství hráli).

Část první – Moje válka

Znáte New Wozumburu? Je tam hezky, opravdu. Moc peněz tam sice není, ale má svoje zvláštní kouzlo. Narodil jsem se tam, tak to dobře vím. Otec byl inženýr z Articu, který pracoval ve federálním sektoru na Nantestu. Tam se seznámil s matkou, dcerou místního farmáře. Nutno podotknout, že dědeček byl člověk vskutku zámožný a měl vlivné přátele mezi důstojníky armády. Měl tak vlastně o důvod víc, proč nepřát vztahu své dcery a cizince, ještě k tomu pochybného lodního inženýra, chudého a neurozeného původu. Matka se měla vdát za jednoho plukovníka, postaršího pána, avšak dokonalého gentlemana s doživotním zajištěním od armády ve formě osmitisícové měsíční renty, majitele prostorného a komfortního domu na slunném jihozápadním pobřeží Articu. Co naplat, mladému srdci neporučíš a tak jsem 27. 5. 1054 přišel na svět já - Damon Farley.

Někteří lidé si myslí, že se rád chlubím, předvádím – no prostě že dělám všechno pro to, aby o mě říkali: „Podívej, to je zas ten nafoukanec kašpar!“. Netrvám na tom, že jsem skromný člověk, vlastně jsem to nikdy netvrdil. A moji snahu zapůsobit na lidi jsem získal už v dětství. Dědeček byl přísný a zásadový člověk a já jsem se mu vždycky snažil zavděčit. Jako šestiletý chlapec jsem se kolem něj stále motal a poslouchal jeho rozhovory s dělníky. Jeho výtky a připomínky jsem s dětsky legrační, avšak velmi vážnou tváří opakoval a ujišťoval jsem ho, že s ním bezvýhradně souhlasím. Místo uznání a vděku za tuto „politickou“ podporu jsem sklídl pár pohlavků a už jsem běžel do kukuřice, kde mě nikdy nikdo nemohl najít a kde jsem si často hrával na indiána.

Tenkrát mi vůbec nedocházelo, že kolem mě zuří válka, ta prapodivná a ponurá hra velkých hochů, kteří si ještě nestačili všimnout, že už nejsou chlapci, ale dospělí a rozumní lidé, kteří by měli jít raději dělat něco užitečného. Ani já to nedělal. A tak moje dětství uplynulo jako voda. Otce – Gordona Farleye – jsem nikdy neviděl. Babička mi o něm vypravovala málo a matka vždycky jenom plakala, když jsem se na něj zeptal. Později jsem se dozvěděl, že se utopil, když námořnictvo Uniwestu přepadlo konvoj se surovinami, který mířil do Greentownu.

V devatenácti mě odvedli do armády, že prý musím bojovat za svou vlast. Nic nepomohly přímlyvy dědečka a nárek matky. Musel jsem narukovat. Netušil jsem pořádně, proč moje vlast bojuje a za co, ale bylo mi to jedno. V té době se mi zdálo lepší odejít do války, než zůstat doma, pomáhat s řízením farmy a obchodovat s otroky. Nikdy jsem neviděl otroctví rád. Možná se to jeví jako paradox, ale nebylo tu kvůli tomu, že bych s těmi lidmi nějak soucítil. Zastával jsem právo sinějšího. „Když se neumíš ze šlamastyky dostat, tak ti to patří!“ To bylo a občas stále je moje krédo. Přesto jsem nevolnictví neschvaloval, protože se mi nelíbil ten princip. Když někdo dělá nějakou práci, měl by to dělat s láskou a rád. Jakmile ho k tomu nutí, nestojí obvykle výsledek za nic. Každopádně na farmě jsem byl sice jediným mužským následovníkem dědečka, ale to neměnilo nic na tom, že jsem nebyl z přímé linie Waltagů (navíc jsem se jmenoval Farley), že jsem byl nemanželské dítě a že jsem podle dědečka nebyl na farmářskou práci dost šikovný. A tak jsem to „pozvání na večírek“ od armády uvítal.

Zelené mozky mi daly pušku, granáty a instrukce: „Když uvidíš vojáka s orlem na přilbě, nečekej na nic a střílej! Nikoho nešetři, na nic se neptej, jen poslouvej rozkazy a někam to dotáhneš.“ Vzal jsem si to k srdci a za měsíc jsem byl z vojína svobodník, velký mazák a měl jsem dokonce nárok na černou kávu dvakrát denně! Naši jednotku převeleli dál do vnitrozemí. Měsíce jsme se brodili bažinami a číhali na republikánské legionáře, vykořisťovatele soukromých živnostníků za mořem. Žili jsme v džungli a umírali jsme v džungli. Po týdnech hlídkování, kdy jsme se snažili prokouknout zrakem skrz křoví a skulinkou mezi větvičkami rozeznat, jestli to před námi je kmen stromu nebo ostřelovač, se najednou začaly projevovat první z mých nadpřirozených schopností. Dokázal jsem vidět pušku číhajícího nepřítele dřív, než si stihl odhadnout, jak snadná kořist bude naše hlídková skupina. Pak jsem ho zpravidla zlikvidoval granátem ještě než si stihl uvědomit, že o něm vím. Tenhle dar mi přinesl další povýšení, tentokrát na desátníka, a když jsme šli na hlídku, já jsem vždy vedl skupinu jako „pointman“. Je to nejprestižnější a zároveň nejnebezpečnější funkce, jakou můžete na hlídce dostat. Jdete džunglí jako první, a když na vás nepřítel nastraží léčku, máte to hezky

z první ruky. Za ten rok, co jsme se takhle potulovali bažinami jsem to koupil šestkrát. Pokaždé jsem se rychle uzdravil a doktor tvrdil, že ještě nikdy neviděl nikoho s tak úžasnou schopností regenerace.

Po čase přišla velká ofenzíva Uniwestu a my se museli stáhnout. Když jsme ustoupili až k New Wozumbuře, přišlo první intenzivní ostřelování. Dělostřelecké baterie se dostaly dost blízko a dvě noci a den rozbíjely město na kusy. Přitom zahynulo mnoho civilistů, mezi nimi i moje matka a prarodiče. Neměl jsem už nic, na čem by mi mohlo záležet. Když nám rozkázali, abychom vzali útokem sedmou dělostřeleckou baterii Uniwestu, mnoho mých přátel dezertovalo, nebo se o to alespoň pokusilo. Já ne. Neměl jsem co ztratit a byl jsem přesvědčen, že pokud přežiju, armáda to ocení a povýšení mi pomůže získat stipendium na důstojnické akademii. Měl jsem sen o závratné kariéře u armády a jednou - kdoví, třeba se dostanu i do politiky a udělám díru do světa. Následující události mě však tvrdě vyškolily. S obrovskými ztrátami jsme se probili až k dělostřelcům a část baterie jsme opravdu zničili. Pak se na nás sesypaly nepřátelské zálohy a já padl do zajetí.

Řídil jsem se však svým krédem a díky tomu se mi podařilo uprchnout. K armádě Articu jsem se už nevrátil. Skoro celý zbytek války jsem strávil na zapadlém exotickém ostrově, kde mě jeden starý mistr učil bojovému umění, filozofii světa a rozvíjení mých nadpřirozených schopností. Sám ovládal podobné věci. Žil jsem tam více než třicet let a za tu dobu jsem, alespoň co se zevnějšku týká, nezestárnul ani o rok. Když jsem mistra opouštěl, moje schopnosti dosáhly téměř svého vrcholu, ačkoliv se mi je ještě nedařilo pokaždé úspěšně použít. Někdy se to prostě nepovedlo. Psal se rok 1109 a diplomati Uniwestu a Articu spolu začali jednat o příměří. Odjel jsem do Small Townu. Na hranicích jsem předložil svou vojenskou legitimaci a uvedl jsem, že jsem Damon Farley mladší, tedy svůj vlastní syn. Úředník konzulátu se sice podívil nad úžasnou podobou mě a mého (fiktivního) otce, ale když ověřil pravost dokumentů, utvrdil se v tom, že jsem opravdu ten, za koho se vydávám. Do armády už mě nepovolali a já jsem si za našetřené peníze pronajal byt. Sehnal jsem si slušně placenou práci jako řidič u jedné obchodní firmy a konečně se usadil. Roku 1122 byl uzavřen mír a já měl pocit, že to je ten správný čas, abych se oženil.

Od svého mistra jsem se – krom jiného - naučil i jednu velice důležitou věc, totiž všimnout si lidí a věcí okolo sebe a přemýšlet o tom. Tak jsem si uvědomil, že mistrovi bylo asi sto padesát, ale přesto byl dost vitální. Vzpomněl jsem si také, že říkal cosi o věku a stárnutí: „Tělo stárne tak, jak stárne mysl. Pokud je ta tvá silná, můžeš se dožít i dvou století.“

V té době mi bylo teprve šedesát osm a měl jsem tudíž podle předpokladu žít ještě alespoň sto let. Kolem mě se pohybovali muži - většinou dělníci, kteří už měli manželku a rodinu. Mnoho z nich jsem vídával v hospodě jen proto, že nemohli ženu ani vidět a tady, za pomoci alkoholu, na sobě odčiňovali všechny křivdy světa. Kdepak, hochu, ty se nežeň, nebo dopadneš stejně. Tak jsem sentimentálně přežil poválečné období a s novou energií se vrhnul do dalších ne zrovna mírumilovných aktivit.

Část druhá – Vzhůru do podsvětí

Chtěl jsem založit rodinu, pamatujete? Měl jsem tedy našetřené nějaké peníze, které se mi teď, když jsem dostal rozum, náramně hodily. Koupil jsem si nejdůležitější věci pro dobrodruha a taky auto. Poslední výkřik moderní techniky, Boomer 350, nejdokonalejší a nejsilnější off-road, který kdy továrny světa vypustily (alespoň v té době). Maximální rychlost 168 km/h, dojezd na plnou nádrž až 1 125 km, z nuly na sto za osm vteřin. Náhon 4x4, klimatizace a vyztužený rám karoserie byly samozřejmostí. Tohle autíčko se snadno dostalo tam, kam se dřív člověk pěšky podíval jen s funěním a nadáváním. A kůň neuveze dvě tuny nákladu. Mělo krásnou černou barvu a tónovaná okna, zkrátka se ke mně hodilo líp, než manželka, která by mě nestála jenom směšných dvaadvacet tisíc, jež jsem s nadšením složil rozzářenému obchodníkovi na stůl.

Kdepak, udělal jsem tenkrát moc dobře. Žena ti rozhází peníze a pak uteče s milencem, v lepším případě jenom zestárne, ztloustne a hlas se jí přes noc záhadně změní ze sladkého slavičího zpěvu na skřehotání ropuchy. Pak můžeš jen čekat, kdy na tvoji hlavu tvrdě dopadne váleček, talíř nebo nedej bože sekýra. Auto maximálně zrezaví, ale když mu věnuješ jen z poloviny takovou péči, jako ženě, můžeš v něm s pýchou vozit tučty hezkých mladých holek, takových, které uvidíš jen jednou na pláži a víc už ne.

V armádě je pár nebezpečných profesionálů, ale pracovat venku, mezi lidmi a ostrými hochy z civilu (jen trochu tupými) je jiná káva. Obzvlášť, zamícháte-li se do černých operací armády a polostátních organizací. Myslím, že tu nemusím zdlouhavě vysvětlovat, o jaký druh prácičky tu šlo. Stejně už nejspíš tušíte a ono to nakonec vyplyne samo z příběhu.

Tentokrát jsem měl jenom řídit a držet jazyk za zuby. Snadné jako vzít dítěti lízátko. Chtěli právě mě, protože potřebovali dopravit několik doktorů a materiál na loveckou chatu v denvervillských lesích. Cesta tam je nebezpečná a dost obtížná i pro koně. Pěšky se tam nedostanete vůbec, leda byste chtěli trávit noc

v bažinách, o kterých se tradují vcelku nepříjemné pověsti. Vzdušnou čarou je to čtyřikrát blíže než po cestě, ale tudy by se pustil jen šílenec. Ani místní neznají kratší cestu skrz močály.

Měl jsem taky za úkol sehnat několik borců, kteří by zajistili bezpečnost lékařů a vybavení a zjistili situaci na místě. Ve Small Townu, ještě před odjezdem, jsem sehnal dva seriózně vyhlížející chlapíky. První cesta z Denvervillu na chatu, myslím že to bylo úterý, 4. září, nepřinesla žádné vzrušení, pokud ovšem nepočítáte tlející mrtvolu koně a ohlodaného jezdce ležící přes stezku. Jo a taky dalšího mrtvého muže před dveřmi chaty. O okolnostech jeho smrti bych raději nemluvil. Do deníku jsem si předchozího večera napsal: „Denverville je ospalé městečko utopené mezi horami. Ulice jsou zahaleny mlhou, není vidět dál než na dvacet metrů. Vytrvale mrholí a vzduch je těžký, jako by věštil něco temného. Na blatech se válí mlhy a vzduch zde podivně páchne. Cesta je rozbahněná, z temných mraků drobně prší. Zítřejší jízda bude zážitek!“ Věštec jsem nikdy nebyl, ale jako astrolog bych možná udělal kariéru. Každopádně druhá cesta byla slabší „odvárek“ té první.

Ve středu večer přijeli tři doktoři, které jsem měl na chatu taktéž dopravit. Od nich jsem se dozvěděl, že tam ve vší tajnosti proběhne pitva několika těl. Jeden z felčarů – měl plešku – byl docela upovídaný, tak jsem si řekl, že z něj zkusím něco vytáhnout.

„Těch mrtvol už je trochu moc, nemyslíte?“ zeptal jsem se ho. Vypadal překvapeně: „Na co tím narážíte?“ Zdálo se, že opravdu nemá ponětí, o čem mluvím. Nemohl vědět o mrtvém jezdci a o muži před chatou.

„No, ta vaše těla, která chcete pitvat, nejsou jediní nebožtíci. Jenom mě tolik smrti okolo trochu zneklidňuje.“ Zřejmě si spojil nějaké souvislosti, protože odpověděl: „Ach tak! Našli jste Petersona a Triffa? Mysleli jsme si, že prostě vzali roha.“ Teď jsem byl zase překvapený já: „Neřekli jste mi, že tu už někdo byl. Nemůžu tvrdit, že jsou to oni, když jsem je v životě neviděl. Každopádně bych rád věděl, co by je podle vás mohlo přimět k útěku. Jeden z těch mrtvých opravdu musel utíkat, protože ležel na cestě vedle svého mrtvého koně.“

„Na psychiku člověka zrovna pozitivně nepůsobí fakt, že je několik dní ve velkém, opuštěném domě jen s několika mrtvými těly, pane Farley. Určitě jste také slyšel některé z místních pověr o okolních lesích a blatech. Mnoho lidí na té stezce zahynulo. Být vámi, nehledal bych v tom žádný skrytý smysl ani nějaké tajemné nebezpečí.“ Teď se do toho vložil jeden z jeho kolegů. „Jsme jen doktoři, pane Farley. Kdybychom se domnívali, že nám hrozí nějaké nebezpečí, nevydali bychom se tam v doprovodu pouhých tří mužů.“

To mi úplně stačilo, už jsem se raději na nic neptal. Tihle pánové něco tají. Při konverzaci byli trochu nervózní. Ten, co nemluvil, si nevědomky dal do čaje sedm kostek cukru. To asi nebyl záměr. Navíc, jak vykládali o psychice – neuvědomili si to, ale tvrdili, že člověk se sám s mrtvolami může zbláznit, ale předtím naznačili, že muži byli dva. Buďto lžou, nebo neříkají celou pravdu.

Ve čtvrtek brzy ráno jsme vyrazili na chatu. Dorazili jsme tam kolem půl třetí, jen s malým zpožděním. Oba muži, které jsem v úterý přivezl, byli docela nervózní a chovali se trochu podivně. Celá chata – dalo by se říci spíš residence, neboť k chatě to mělo daleko – byla zabezděná, okenice zavřené, poklapy v krbech taktéž, hlavní dveře zamčené a dveře do zimní zahrady, která měla jednu stěnu prosklenou, byly zatarasené skříní. Nelíbilo se mi to, tak jsem se Jacka – to byl jeden z těch dvou, co jsem je pro tuhle práci najal, napůl vážně zeptal: „Jste trochu paranoidní, co?“ Doufal jsem, že mi poví něco zajímavého. Nezdál se však moc nažhavený vykládat mi, co se tu stalo.

„Paranoidní, jo? Paranoidní?!“ pustil se do mě vyčítavě. „Našli sme tři další mrtvé, kolem domu lítají vlci větší než tvoje auto, přihnalo se sem stádo gynerů - třista hladovech ještěrek - a někdo chodí po baráku a straší tu! Před vchodem se z ničeho nic samovznítíl nákej chlápek, někdo na nás shodil lustr a došlo palivo v generátoru!“ pokračoval. Přišel jeho kamarád Nik a povídá: „Přesně tak! Tenhle barák je divnej!“ Řekl to klidně a vyrovnaně, takže jsem si domyslel, že Jack ani trochu nepřehání. Pokusil jsem se je trochu uklidnit a tak povídám: „To se dá všechno určitě rozumně vysvětlit. Třeba to stádo Gynerů – místní říkají, že je tu v lese občas někdo potká. Pach krve je sem určitě přilákal.“ Jackův jízlivý pohled mi naprosto jasně říkal, že se nemusím namáhat s vysvětlováním. Tohle místo je prostě strašidelné a nikdo ho nepřesvědčí o opaku.

Sám jsem nevěřil své teorii o pachu krve a o náhodě, která gynery přilákala. Nějak mi to nesedělo. Vzpomněl jsem si, co jsem o nich kdysi četl: „Jsou to malá zvířátka, která loví ve velkých skupinách. Na první pohled jsou neškodná, ale během pár sekund dokážou obrátit zvíře tak, že z něj zbydou pouze kosti. Nemají strach z lidí a pokládají je za kořist, naštěstí se moc nevyskytují. Když je potkáte, neohlížejte se a utíkejte.“ Že by se lovící dravec nechal nalákat pachem mrtvol?

Než jsem se stihl zeptat na další podrobnosti, tak přišel ten plešatý doktor. „Rádi bychom se podívali na ta těla. Můžete nám je ukázat?“ Nik řekl, že je k nim zavede a odešli. Otočil jsem se zase k Jackovi. „Nechám vám tu jeden kanystr s emtá a dojeďte pro další zásoby. Když pojedete přes noc, ráno bych mohl být zpátky.“

Klidně to risknu i potmě.“ Jack kroutil hlavou. „Ani náhodou, ty zůstaneš pěkně s náma. Můžeš vymyslet víc těch svých teorií, až se ti v noci bude zdát stejný sen, jako nám včera a předevčírem!“

Tak tohle je opravdu podivné, pomyslel jsem si. Mezitím se vrátil Nik. „Začnou ve čtyři. Do rána maj prej co dělat.“ Jack vypadal docela zkalmaně: „Takže ještě jednu noc. Za takovou práci budu chtít dvojnásobek, Damone!“ Pokýval jsem hlavou. „To vůbec nezáleží na mě, ale buď ubezpečenej, že já chci taky prémii.“

„No, se pod' podívat, pod',“ řekl po chvíli Nik. Zavedli mě do jednoho pokoje a ukázali mi koupelnu. Ještě že mám silný žaludek, pomyslel jsem si. Za války jsem viděl lidi, kterým lezly vnitřnosti z prostřeleného břicha, viděl jsem vojáka běžet do díry po granátu několik metrů vzdálené jen na pahýlech nohou, aby si zachránil život. Ale tady jsem poprvé poznal, jak vypadá člověk stažený z kůže. „Kde ste ho sakra našli?“ ptám se. „Na schodech,“ odpověděl s ledovým klidem Jack. „Byl tu už když jsme přijeli. Představ si, že jsme kolem něj hodinu chodili a vůbec jsme to nevěděli.“

Naší „nezávaznou“ konverzaci přerušil šílený křik. Seběhli jsme schody a když jsme přišli do obýváku, viděli jsme toho plešatého doktora, celého od krve. Utíkal k nám ale uprostřed místnosti spadl na zem a dál se plazil pryč, jako by nad ním stál vrah a chystal se zasadit smrtelnou ránu. Mířil ke vchodu a nepříčetně ječel. Z potemělé chodby rychlým, ale potácivým pohybem vyběhl neznámý muž. Byl oblečen v uniformě federální armády a hrudník měl provrtaný třemi kulkami. Na oblečení měl zaschlou krev a byl mrtvolně bledý. Se zachroptěním a křečovitými prsty se vrhnul na Jacka. Pokusil se mu prokousnout hrdlo.

Nik i já jsme instinktivně vytáhli pistole. Jack muže odhodil a my jsme spustili palbu. Dostal do těla osm nábojů ráže 9mm, ale znova se postavil a vrhnul se na nás. Jack strhnul ze zad SML patnáctku a vyprázdnil do něj zásobník. Třicet nábojů. Doslova ho to rozřízlo napůl. To, co z něj zbylo, nám padlo k nohám.

V tom se ozval smrtelný řev. Vzpomněli jsme si na doktora. Doběhli jsme po krvavé stopě do haly a tam jsme ho uviděli, jak se svíjí na zemi jako červ a vedle něj bije jeho srdce. Okamžitě nám došlo, že jeho kolegové na tom budou podobně, ale přesto jsme vyrazili do sklepa. Když jsme přišli k místnosti, kde prováděli pitvu, našli jsme všude na zdi stříkance krve. Po těch dvou ani stopy. Prohlédli jsme místnost a našli jsme zkumavku, kterou doktoři označili nápisem „V13Nek – důležité“. Nik ji vzal k sobě. Pak si vzpomněl, že tu nejsou také těla, která měla být pitvána. To už bylo na nás moc. Běželi jsme pryč z domu tak rychle, jak to jen šlo, a málem jsme si ani nevšimli krvavých otisků bot, které rozhodně nepatřili nám ani doktorům.

Při útěku po schodech nahoru do obýváku a dál do haly jsme na schodech uviděli stát skoro dva metry vysokou postavu v černé kápi, na které rubínově zářily skvrny. Postava si sundala kápi a všichni si uvědomili, že je to ďábel. Zpanikařili jsme a zamířili ven k autu. Uvnitř však už seděla postava zahalená plameny a dal bych život za to, že to byl ten pekelník, co nás právě vyděsil v hale. Než se nám podařilo k němu doběhnout, odjel i s mým autem. Ze dveří domu se vyřítilo osm chodících mrtvol a z lesa vyrazilo několik vlků. Srst měli zakrvácenou a v kohoutku mohli mít dobrých stošedesát čísel. Postříleli jsme je a s nimi i dvě mrtvoly. Pak nám došla munice a my začali bezhlavě prchat.

Nějakou záhadnou silou se spustilo zemětřesení. Stromy kolem nás se vyvracely a létaly přes cestu. Zem se propadala a každý krok znamenal smrtelné nebezpečí. Měli jsme neuvěřitelné štěstí, protože se nám bez úhony podařilo vyběhnout z lesa. Utíkali jsme dál po cestě přes blata a zdálo se, že jsme je setřásli. Začalo sněžit.

Zastavili jsme až když se úplně setmělo. Přitom jsem si uvědomil, že vidím skoro stejně dobře, jako ve dne, jen černobíle. Nikomu z nás se nechtělo tady nocovat, takže jsme si jenom odpočinuli a pak se vydali dál na cestu. Šli jsme celou noc a k ránu jsme se dostali až téměř do Denvervillu. Na cestě stálo moje auto a v něm vzkaz: „Díky za půjčení. Užijte si dárek ve zdraví!“ Nikdo z nás nechápal, ale to nám bylo jedno. Nasedli jsme do auta a odjeli zpátky do Small Townu.

Lidem, co si nás najali, jsme předali tu zkumavku. Dostali jsme každý dvacetitisícovou prémii, když jsme jim slíbili, že budeme držet jazyk za zuby. To jsme brali velmi rádi. Po několika dnech nás kontaktoval jakýsi právník a oznámil nám, že kdosi neznámý nám daroval Denvervillskou loveckou chatu. Nik prohlásil: „Já tam na prázdniny nepojedu!“

sepsal Wicino

PŘEDMLUVA

G enesis je jedna ze společenských stolních RPG her. Je určena pro 2 a více hráčů. Neoptimálnější je 3 – 6 hráčů, ale může vás být samozřejmě i víc. Hra se ale poté stává náročnou na soustředění. Její děj se odehrává v období srovnatelném se současností a s časem postupuje až do daleké budoucnosti. K jejímu stvoření nás vedly čistě sobecké důvody – chtěli jsme mít RPG podle našich představ. Pak někdo přišel s nápadem podělit se o tento projekt s ostatními nadšenci, a fů – vznikla uspořádaná pravidla pro Genesis.

Účelem hry je ztotožnit se se svou postavou. Pojem RPG se často překládá jako hra na hrdiny. A to je přesně ono – hrajte si na hrdinu, dělejte si co je vám libo, hlavně když přežijete. Svou postavu nebo, chcete-li, svého hrdinu máte na papíře kterému se říká „deník“. Tam jsou zapsány nejdůležitější informace, které o hrdinovi potřebujete vědět.

V čele herního osazenstva je „Expert Osud“ neboli zkráceně XO (čti „ex ou“). To je člověk, co

nemá svou vlastní postavu, ale řídí celý svět okolo, prostě všechno kromě hrdinů. S hrdiny jen šikovně manipuluje a směřuje je tak, jak potřebuje. Vymýšlí totiž zápletku, která má hráče bavit. Má prakticky neomezené pravomoci, což dokazuje oblíbené spojení:

Pravidlo číslo jedna – XO má vždycky pravdu!

Pravidlo číslo dvě – když nemá XO pravdu, říd' se pravidlem číslo jedna!!!

XO má taky největší zodpovědnost. Až si budete vybírat, kdo z vás bude XO, měl by to být někdo hodně chytrý, pilný, pohotový, trpělivý, autoritativní typ, dobrácky ale ne manipulovatelný, nestranný, nezávislý, neoblomný, moudrý, nekompromisní, ... Zkrátka vyberte toho, kdo splňuje nejvíc podmínek ☺. XO tedy vymyslí příběh, připraví misi a pak vás do toho nějak „namočí“. To je zhruba podstata hry, ještě jak to všechno probíhá. Nejčastěji vás XO šikovně nasměruje na začátek, vysvětlí vám situaci, slíbí odměnu a pak se vás pokusí zabít (samozřejmě vaši postavu ☺). Když misi vyřešíte (jedno jak), dostanete za odměnu VZK (viz slovníček pojmů), za které si zlepšíte

některé své vlastnosti. Potom, protože je už většinou večer, setkání končí a vy odejdete spokojeni domů. Alespoň tak to často vypadá při našem setkání. Není to však jen o misích. Nejlepší jsou intermezza, kdy si děláte co chcete, kde chcete a kdy chcete. Takhle zjednodušeně to jako bezvadná zábava sice nevypadá, ale opak je pravdou.

Svět, který jsme vytvořili, trochu připomíná Zemi a je také částečně provázán s jejími dějinami. Přeneseme vás na planetu Gaia, která se stane vaším domovem. Podrobnější informace najdete v kapitole 11.

Čas tu plyne téměř stejně. Rok má dvanáct měsíců, měsíc má čtyři týdny a týden má sedm dní. Den má dvacet čtyři hodin...

Ke hraní budete potřebovat tužku, papír, kalkulačku, hráčův deník, mapu světa Genesis + vybavení (ty lze stáhnout na domovské stránce www.chrudim2000.cz/genesis), čtyřstěnnou, šestistěnnou a desetistěnnou kostku. Jsou k sehnání ve většině dobrých knihkupectví, takže by to neměl být žádný problém. Pro zkrácení budeme kostky nazývat k4, k6 a k10.

SLOVNÍČEK POJMŮ A ZKRATEK

BPB = bez počátečního bonusu (viz. dovednosti)

BK = bojová kategorie

DB = dovednostní body. Slouží k určení hodnoty dovednosti (viz. dovednosti)

k6 = značí šestistěnnou kostkou (další odvozujte analogicky); nk6 znamená n-krát opakovaný hod kostkou k6 (př. 3k6 = 3x hod s k6)

NPC = non player characters, tj. postavy vystupující v příběhu, za něž nehrají hráči, ale XO.

OB = odolnostní body. Ukazují jaké poškození vydrží příslušný objekt

OČ = obranné číslo postavy

OČZ = základ obranného čísla v dané kategorii

OM = odolnost materiálu. Materiály s vyšším OM poškozuji materiály s menším OM a samy přitom zůstávají nepoškozeny. Rovná-li se OM, poškozuji se oba materiály. Viz tabulka OM ve „vybavení“

PB = počáteční bonus

PBZ = poškození v boji zblízka

PK = poškození. Udává poškození způsobované předmětem (nejčastěji zbraní)

PNS = znamená „psychicky nadaný subjekt“. Jedná se o druh lidí s nadpřirozenými vlastnostmi. U schopností psychicky nadaných subjektů označuje zkratka PNS i počet DB, na kolik danou schopnost umíte.

RP = redukce průrazu. Udává, jaké maximální poškození zadrží objekt. (jestliže je $PK > RP$, odečte se RP od PK a výsledek ukazuje, jaké PK způsobí např. projektil jež proletěl skrz objekt s výše zmíněným RP).

ÚČ = útočné číslo postavy

ÚČZ = základní útočné číslo postavy pro danou kategorii

VPB = včetně počátečního bonusu (viz. dovednosti)

VZK = volný(é) zkušenostní bod(y) – slouží ke zlepšování hodnot postavy

XO = Expert Osud – člověk který vede hru

ZH = záchranný hod

DŮLEŽITÉ POZNÁMKY

Pokud není VÝSLOVNĚ uvedeno jinak, zaokrouhlujeme (-te) vždy všechny hodnoty nahoru!!!

Kostky

Šestistěnné (k6) a čtyřstěnné (k4) kostky jsou jasné. Ale určitě je důležité upozornit na to, co je to procentuální hod.

Procentuální hod je takový hod, kde si hodíte dvakrát za sebou desetistěnnou kostkou. První číslo určuje desítky, druhé jednotky, např. 1 a 3 je 13. Procentuální hod budete v této hře využívat nejvíce, ať už k házení na úspěch v použití dovednosti nebo v souboji.

V pravidlech jsou dvě výjimečné situace, a to při procentuálním hodu desetistěnnou kostkou:

1. Může vám padnout hodnota 01, která naprosto vždy zaručí úspěch (ať už jde o střelbu, užití dovednosti, nebo jiný procentuální hod). „Chodí štěstí dokola, sem tam sedne na...“

2. Hodnota 00 je kritická. Když vám ji kostky nadělí, znamená to naprostý neúspěch (při jakémkoliv procentuálním hodu). Inu, i mistr tesař se někdy utne.

Občas můžete v pravidlech narazit na pojem záchranný hod. Jedná se o procentuální hod kostkou, kdy musíte něco podhodit. Hodnota, jakou musíte podhazovat je v pravidlech vždy uvedena. Pro příklad, je-li napsáno „záchranný hod: síla“ – musíte podhodit svoji sílu. Ale to už bychom odbíhali od tématu. Nyní následuje kapitola 1, ve které se dozvíte něco o vlastnostech vaší postavy.

KAPITOLA 1 – HRÁČOVA POSTAVA

ZÁKLADNÍ ÚDAJE O POSTAVĚ

Nejprve si rozmyslete, jakou osobností má být vaše postava. Je třeba si ujasnit následující informace a případně vyplnit horní tabulku ve vašem deníku.

Jméno

Jak se bude vaše postava jmenovat? (vyplňte jméno i příjmení). Pokud si nevíte rady s výběrem jména, na našich stránkách je vám k dispozici ke stažení kalendář s více než 300 jmény.

Přezdívka

Jak vaší postavě přezdívalo okolí, než jste začali hrát? (během hry můžete přezdívku změnit či získat další)

Tituly

Pokud je vaše postava majorem v armádě, vyplňte tuto položku údajem „major“, pokud majorem nejste, napište si tam třeba „šéfkuchař“, „ing.“ nebo „mistr“. V podstatě, pokud chcete od

NPC, aby vás oslovovala titulem, radíme vám vyplnit si tuto položku.

Další popis

Sem si napište nějaká zvláštní znamení nebo jinak důležité věci ohledně vaší postavy. Můžete zde uvést i stručnou historii své postavy, seznam přátel, nepřátel, kde pracujete atd.

Pohlaví

To je, doufejme, dost jasné. Holka nebo kluk? (výjimku z pravidel může povolit XO ☺)

Věk

= STÁŘÍ vaší postavy. Pokud bude v rozmezí 15 až 55 let, je to v pořádku. Jste-li mladší, máte postih -2 do síly, odolnosti, psychiky a inteligence (pokud bude váš věk opravdu o hodně nižší, než je uvedená hranice, může a měl by XO tyto postihy ještě zvětšit). Pakliže váš věk překročí 55 let, máte postih -1 do síly, obratnosti, postřehu, odolnosti, psychiky a vzhledu, ale na druhou stranu máte +1 do inteligence a osobnosti. I zde platí, že pokud váš věk hodně překročí danou hranici, měl by XO postihy (eventuálně i

bonusy) trochu zvětšit. A pozor! Když vám bude třeba 75, může XO klidně říct, že jste zemřeli sešlostí věkem ☹!

Výška

Jak je vaše postava vysoká? Interval je dán od 145 do 220 cm. Výjimku může povolit váš XO.

Váha

Kolik postava váží? Rozmýšlejte svou váhu podle výšky a síly. My tuto hodnotu omezujeme na 45 – 210 kg. Fantazii se meze nekladou. Buďte klidně zápasníky v sumo nebo vychrtlí jak somálci!

Barva očí

Znamená přirozenou barvu očí. Během hry si ji můžete nechat operativním zákrokem (také patřičně drahým) změnit nebo nosit kontaktní čočky.

Barva vlasů

Přirozená (původní) barva vlasů, pokud je ještě máte. Přeliv si napište třeba do závorky (to není povinné, pokud si to budete pamatovat).

TALENTY

Každá postava má několik neobvyklých talentů, které v zásadní míře ovlivňují např. profesní zaměření postav, či jejich chování. Slouží k poba-

vení, zpestření hry a psychickému zhroucení XO©.

1k4 + osobnost/5. (zaokrouhlete dolů)

To je počet vašich talentů. Pak si na každý hodíte procentuálně, abyste zjistili jaké talenty máte. Zde je jejich seznam:

00	Bioprogram	50	Stopař
01	Šestý smysl	51	Strýček Skrblík
02	Syn / dcera pouště	52	Šťastný Jack
03	Mistr hladu	53	Jedojed
04	Sociolog	54	Indiana Jones
05	Detektor lži	55	Opičák / opice
06	Fotografická paměť	56	Šprt
07	Časoměřič	57	Mistr uzlař
08	Stopovka	58	Boxovací pytel
09	Infravize	59	Břichomluvec
10	GPS mozek	60	Chodec
11	Zálesák	61	Neoblomná vůle
12	Chladnokrevný	62	Rozený lhář
13	Smysl zabijáka	63	Houbař
14	Mistr střelby	64	Maskáč
15	Padělatel	65	Brankář
16	Sochařství	66	Mentální senzor
17	Spisovatel	67	Švejk
18	Mistr obrany	68	Periferní vidění
19	Básník	69	Prosincová brigáda
20	Virtuos	70	Elektronická aura
21	Orlí oko	71	Mistr PNS
22	Kapsář	72	Gumák
23	Noční pták	73	Pavouk
24	Herec	74	Santa Claus
25	Hlas džungle	75	Čich šelmy
26	Akrobat	76	Mlátička
27	Playboy / sexbomba	77	Vínapitel
28	„Vrba“	78	Modré nebe
29	Otec vlasti	79	Imitátor
30	Kouzelník	80	Všeuměl
31	Sova	81	Střelba ve skoku
32	Spáč	82	Učitel
33	Lehký spánek	83	Čistič
34	Nezmar	84	Námořník
35	Léčitel	85	Mistr převleku
36	Sázkař	86	Zdravý jako řípa
37	Obrovské dědictví	87	Ostrostrelec
38	MacGyver	88	Pán džungle
39	Štístko	89	Narkoman
40	Megasmolař	90	Automobilový závodník
41	Vodonoš	91	Krotitel šelem
42	Taxikář	92	Mutace
43	Prorok	93	Senzibil
44	Zlatokop	94	Mentálně netečný
45	Stín	95	Průkopník
46	Kšeftař	96	Volební agitátor
47	Informátor	97	Zámečník
48	Tajemný ochránce	98	Komprimátor
49	Cestovatel	99	SPECÁLNÍ PRÉMIE!!!

Tab. 1 – Seznam talentů

Pozn.: Talenty v menší míře určují charakter dané postavy. To znamená, pokud by někomu padly např. talenty: opičák, pán džungle a léčitel, máme tu postavu jejíž historie odpovídá šamanovi z divokého kmene. Tím se ale hráč nemusí řídit, a může si zvolit historii své postavy jakou chce.

Popis talentů

00. Vaše postava získává schopnost regulovat svoje životní funkce. Prežije 12 minut bez přísunu kyslíku. Rovněž dokáže zpomalit krvácení ran na polovinu normální doby (tj. zpomalí krvácení na 1 OB/2 minuty).
01. Šestý smysl postavu varuje vždy, když se ocitne v bezprostředním ohrožení života. Neodhalí však ani směr, odkud se blíží nebezpečí, ani charakter ohrožení. Nejčastěji se toto varování projevuje jako nepříjemný pocit provázený studeným potem.
02. Vždy jste se cítili lépe tam, kde je teplo. Proto máte v pouštní krajině bonus 20 k ÚČ, OČ a všem dovednostem. Navíc, pokud jste ohrožováni extrémně vysokými teplotami, získáváte bonus 50 k hodů na extrémní teploty.
03. Vaši rodiče měli velký strach, jestli náhodou netrpíte nějakou poruchou, protože díky tomuto talentu vydržíte až o 1k4+1 týdny déle bez jídla. Také vám stačí poloviční porce jídla, abyste se nasytili.
04. Vaše postava velmi dobře vychází s ostatními lidmi a na každém člověku (pokud s ním mluví) přesně pozná, jakou činnost se chystá v následujícím kole vykonat. Navíc získává 40 DB do poč. bonusu u dovednosti psychologie.
05. Postava s tímto talentem nikdy v životě nebyla podvedena, protože vždy rozpozná, jestli JÍ někdo lže (ne někomu jinému). Může z ní být velmi schopný obchodník, vždy totiž pozná nevýhodnou nabídku.
06. S fotografickou pamětí jste nikdy ve škole nepotřebovali sešit, vše jste si totiž zapamatovali. Dokážete si díky ní přesně vybavit například mapu, ačkoliv jste ji viděli jen jednou životě a na malou chvíli. Dokážete si stejným způsobem zapamatovat mimo jiné i tváře, jména a místa.
07. Postava s tímto talentem nemá problémy si zapamatovat čas schůzky nebo kolik minut do ní zbývá. Časoměříč odhadne aktuální datum a čas s přesností na vteřiny a dokáže bez problému odpočítávat sekundy do výbuchu bomby ☺.
08. Nikdy jste se nenechali překvapit a to jak v životě, tak i zaměstnání. Pokaždé poznáte, ze kterého směru přichází nepřítel (pokud ho slyšíte), či odkud spouští palbu. Také máte velkou šanci naléznout ukrytého člověka nebo někoho za dveřmi.
09. Jako malé dítě jste se nebáli tmy a bobříka odvahy jste splnili už v šesti letech. Milujete spaní pod širákem, protože ve tmě vidíte skoro tak dobře, jako za bílého dne, ale v odstínech šedé barvy (nemáte žádné postihy za tmu). Oslepující granát vás oslní stejně, jako byste neměli noční vidění.
10. S talentem GPS mozek nikdy neztratíte orientaci a na mapě okamžitě najdete svou současnou pozici. Také bezpečně poznáte světové strany a to i hluboko pod zemí. Navíc získáváte dovednost „navigace“ a do ní máte od začátku vložených 80 DB (bez počátečního bonusu, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 180 DB + poč. bonus).
11. Jste velmi spjatí s přírodou a jste v ní jako doma, dokážete přežít v jakékoliv krajině o 1k6+10 dní déle než průměrný člověk, který nemá dovednost „přežití v divočině“. Navíc tuto dovednost automaticky získáváte a máte v ní od začátku 80 DB (bez počátečního bonusu, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 180 DB + poč. bonus).
12. Dokážete s chladnou tváří pozorovat (i dělat) věci, ze kterých by normální člověk zvracel nebo omdlel. Chirurgové jsou proti vám bábovky. Navíc jsou vaše extrémní reakce navýšeny o 50 bodů (platí pouze k hodům, vztaženým na vaši morálku).
13. Máte zvláštní talent na boj. Při dlouhé koncentraci dokážete neomylně zasáhnout. Pokud se soustředíte 6 a více kol před střelbou (nesmíte se pohybovat a nic dělat) a nikdo vás během soustředění nezasáhne (pokud ano, koncentrace je úplně narušena), vystřelíte na jednoho člověka stejně dobře, jako byste na kostce hodili 01. To znamená, že i na 200 metrů zasáhnete člověka do hlavy z obyčejné pistole (u extrémnějších případů porovnává faktory jako rychlost větru apod. váš XO).
14. Když se vám poprvé dostala do ruky stříkáci pistole, byl jste k nezastavení, až vám ji zkrz nazkrz mokří rodiče museli sebrat. Tento vklad výjimečného střelce vám zůstal až dodnes. Můžete si vybrat jednu zbraňovou kategorii, se kterou si vylepšujete svůj bonus do útočného čísla o jeden VZK rychleji (tzn. Na bonus +1 k ÚČ potřebujete pouze 3 VZK místo 4 VZK).

15. Na základní škole jste si bravurně podepisoval žákovskou knížku otcovým podpisem. Nyní dokážete velmi věrohodně a detailně napodobit (padělat) jakoukoliv věc, pokud ovšem máte na její tvorbu dostatek času. Navíc získáváte dovednost „padělání“ a do ní máte od začátku vložených 80 DB (bez počátečního bonusu, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 180 DB + poč. bonus).
16. Dlátó a kladívko jsou pro vás jako svaté, strávili jste s nimi dlouhé večery při tvorbě těch nejúžasnějších soch, které kdy spatřili světlo světa. Řadu těch největších sochařů na světě můžete doplnit i vy. Jste velmi zruční a proto máte počáteční bonus o 15 DB větší u všech dovedností, které vyžadují obratnost do počátečního bonusu.
17. Literární kritici by v našem světě vaše díla srovnávali s tvorbou Williama Shakespeara, Moliéra, Alexandra Dumase, Julese Verna či jiného významného spisovatele. Vaše inteligence je tak výjimečná, že máte navíc 15 DB bonus do poč. bonusu ke každé dovednosti, která vyžaduje inteligenci.
18. Vaše postava je velmi mrštná a proto dokáže skvěle uhýbat útokům zblízka. Její boj se dá přirovnat ke slavnému herci Jackie Chanovi. Dokáže skvěle využít okolní předměty na svou ochranu. Její obranné číslo na boj zblízka s ostrými a tupými zbraněmi je zdvojnásobeno.
19. Jste významný básník, který se narodí jen jednou za tisíc let. Pokud chcete, dokážete mluvit pouze ve verších. Reakci s opačným pohlavím máte 2x větší, protože dokážete natolik imponovat svou mluvou.
20. V deseti letech jste mistrně ovládali hru na tři hudební nástroje a nyní již vykouzlíte jakoukoliv skladbu na libovolný nástroj. Když hrajete, přirovnávají vás lidé k bájněmu Orfeovi. Z hraní máte tak vyvinuté smysly, že dostanete bonus 15 DB do počátečního bonusu ke všem dovednostem, které vyžadují postřeh (např. přírodní léčitelství, kapsářství,...).
21. Vaše postava nikdy neměla problém přechít si poznávací značku letadla letícího nad ní ☺. S tímto talentem dokáže pouhým okem rozpoznat hodnotu mince na vzdálenost 300 m. Zmenšuje vám postih za dálku o 10 a zdvojnásobuje vaše šance na postřehnutí zamaskovaného člověka.
22. Jako chmaták jste se narodil a chmatákem zůstanete do konce života. Žádný člověk vás nikdy nechytil při probírání jeho kapes. Získáváte dovednost „kapsářství“ a do ní máte od začátku vložených 80 DB (bez počátečního bonusu, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 180 DB + poč. bonus).
23. Noc. Toto slovo pro vás znamená mnohem víc než pro ostatní. V prostředí, kde je velmi malé osvětlení se cítíte být maximálně volný a pohybuje se tak dokonale, že vás nikdo nemá šanci pozorovat. V temných zákoutích navíc získáváte bonus 20 k ÚČ, OČ a všem dovednostem.
24. Váš život je plný hraní, už na základní škole jste hrál hlavní roli Lišáka Pseudola. Nyní se o vás perou všechna filmová studia. Dokážete naprosto přirozeně zahrát jakoukoliv roli. Jste neocenitelný zejména pro výzvedné služby, protože máte schopnost zareagovat v každé situaci tak, že nevyjdou najevo vaše pochyby či nerozhodnost.
25. Máte ohromný talent naprosto věrně imitovat jakékoliv zvíře, které jste někdy slyšeli. Imitace vašich zvuků nemusí být pouze obecné „kvák“ či „bů“, ale můžete imitovat i zvuky vydávané při námluvách, lovu či strachu. Nikdo, ani zvířata, nepozná, že jste někdo jiný, než za koho se vydáváte. Takto můžete přilákat nebo vyhnat nějaké zvíře (i lidi).
26. Akrobat dokáže provádět neuvěřitelné kousky. Nikdy netrpí závratí, umí chodit po provaze, balancovat na tyči. Není pro něho problém zaklesnout se u stropu mezi dvěma stěnami, viset za jednu ruku na římse nebo dát si nohy za hlavu.
27. Jste neuvěřitelně přitažliví pro opačné pohlaví. Ženy (muži) se o vás doslova perou. Ale to neznamená že jste výjimečně krásní, prostě máte na lidi opačného pohlaví takový vliv, že se do vás v podstatě zamilují na první pohled. Získáváte bonus 50 k reakcím s opačným pohlavím.
28. Lidé se vám odjakžva svěřovali se svými starostmi. Necháпали jste proč, ale po čase jste toho začali zneužívat ve svůj prospěch. Dost často se stane, že vám lidé nechtěně prozradí něco tajného nebo něco, co by nikdy nikomu neřekli.
29. Už v mládí jste projevovali velmi silné vlastnosti vůdcovství. Na základní škole jste vždy byli kapitánem v odbíjené. Postavíte-li se do čela nějaké skupiny lidí, budou vás slepě následovat a položí za vás třeba i život. Když velíte nějaké skupině všem členům se jejich extrémní reakce zvednou 2x.

- Většina podobných lidí měla závratnou kariéru v politice i v mafii jako boss.
30. Ani nevíte jak, ale už od mládí ovládáte nepřeberné množství kouzelnických triků, od „hádání té správné karty“ až po tolik populární Houdiniho úniky. Nikdo vás to neučil a přece jste jedním z nejlepších kouzelníků, které kdy svět spatřili. Za svoje mrštné ruce získáváte dovednost „kapsářství“. Máte do ní bonus 50 DB (počáteční bonus není započítán, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 150 DB + poč. bonus).
 31. V dětství z vás rodiče neměli velkou radost, protože jste velmi málo spali (tudíž ani oni si moc neschrupli). Nepotřebujete víc než čtyři hodiny spánku denně a jste po takovém odpočinku naprosto čilí a odpočinutí. Vaše vytrvalost se při spánku doplňuje dvojnásobně oproti normálu.
 32. Máte natolik vyvinutý smysl pro čas a koncentraci, že dokážete usnout všude, za jakýchkoliv podmínek, na jakkoli dlouhou dobu a když si usmyslíte, že se probudíte ráno v 7:42, tak se taky stane. Jinak je velmi těžké vás vzbudit. Hlasitá řeč a světlo s vámi ani nehne, naproti tomu po výstřelu nebo kopanci mezi žebra již vstanete velmi svižně.
 33. Ze spánku dokážete vnímat skoro všechno, co se kolem vás děje. Když usnete u televize, jste schopni ráno odvykládat děj, ačkoliv jste byli vzhůru tak deset minut filmu. Pokud někdo nenápadně vnikne do vašeho obydlí, probudíte se. Nikdo vás nemůže přepadnout ve spánku.
 34. Vaše tělo je od přírody natolik vyvinuté a odolné, že získáváte bonus +3 k maximálním OB na trupu a další OB následným přepočtem na ostatních částech těla. Navíc se vám za 3 hodiny zregenerují 3 OB. Pak už regenerace, dokud se úplně nevyléčíte, nepokračuje.
 35. Máte slabost pro nemocné. Nevíte proč, ale už jste vyléčili i takové lidi, o kterých doktoři říkali, že nepřežijí noc. Pokud se staráte o zraněného, za jakýchkoliv podmínek mu vyléčíte o 50% více než by se uzdravil normálně. Máte bonus 50 DB do medicíny (počáteční bonus není započítán a změna poměru VZK:DB je až od 150 DB bez počátečního bonusu)
 36. Vždy jste měli cit pro sázení, už ve škole jste všechny své spolužáky obrali o jejich svačiny, když jste pořádali myší závody. Z devadesáti procent uhodnete, který kůň vyhraje dostih. Vždy když chcete vsadit, zeptejte se XO a ten vám možná i řekne, který kůň vyhraje. Talent platí všeobecně pro sázení.
 37. Vaši rodiče jsou tak nechutně bohatí, že si nechávají dovážet horský vzduch přímo do domu. Než jste se vydali do světa žít na vlastní pěst, rodiče vám nějaký ten kredit do šátečku přidali. Váš hod na peníze bude mít místo pěti cifer osm cifer! Máte také kontakty na velmi vlivné lidi planety.
 38. Jste kutil jak má být. Zásadně si nekupujete ty levné výrobky z Nantestu, ale hravě si vyrobíte, opravíte a zprovozníte cokoli, co vás napadne. Dokážete si v každé situaci vyrobit potřebné nástroje. Ale XO má poslední slovo, což znamená, že z nůzek a násady od koštěte kulomet nevyrobíte.
 39. Štístko a jeho spojenci mají vždy štěstí a ze všech nebezpečných situací vyvážnou jak nejlépe to jde (Štěstí ovlivňuje opravdu jakoukoliv situaci ve hře, nedoporučujeme však tento talent vztahovat na střelbu nebo zranění. K takovému kroku nechť se XO uchyluje pokud možno co nejméně.)
 40. Megasmolař kontaminuje svoje prostředí neuvěřitelně proklatou smůlou. Všichni a všechno, kromě něj a jeho spojenců, má jeden nezdar za druhým (neberte to do extrémů).
 41. Jste zvláštně poznamenaný člověk, narodili jste se při stoleté povodni. Máte velkou šanci, že bude pršet, když pojedete na dovolenou. Když vykopete jámu, ve většině případů najdete studnu. Navštívíte-li poušť, na které přší jednou za sto let, bude to přesně sto let, co tam naposledy pršelo! V místě vašeho bydliště bude pršet zhruba dvakrát víc, než je obvyklé. Jestliže máte současně i talent „modré nebe“, bude počasí reagovat na vaši náladu, tj. budete-li šťastni – bude venku hezky a naopak.
 42. Vaši postavě stačí prohodit větu jako: „Hodil by se odvoz“ nebo „Potřebujeme dopravní prostředek“ a i na širé planině se může objevit autobus, který vám ochotně zastaví.
 43. Prorok dokáže částečně vidět do budoucnosti. Zná některé věci, které se stanou, nebo by se mohly stát. Mohou se týkat jeho samotného nebo jeho přátel. Většinou jsou tyto vize plné chaosu a on si je musí nějak vyložit (zde nastupuje úloha XO).
 44. Zlato je ve vašem životě důležitější než jídlo. Ne zřídka se vám stalo, že jste

- kopali základy svého domu a našli jste zlatý poklad, koupali se v řece a našli valoun zlata, na ulici jste našli tolik zlatých řetízků, že už ani nevíte co s nimi. Zlatokop zlato nehledá, zlatokop nachází!
45. Vaše postava se dokáže plížit jako stín. Její chůze je naprosto bezhlučná i na suchém listí. Získává dovednost plížení a do ní 80 DB (počáteční bonus není započítán, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhne 180 DB + poč. bonus).
46. Kšeftujete už od mládí, jste na černém trhu tak známí a nekompromisní, že dokážete prodávat předměty o 30% procent draž než normální člověk a nakupovat je o 30% levněji. S velkou sítí kontaktů máte dvojnásobnou šanci sehnat vytoužené zboží (pouze ale s dovedností „Zákony ulice“).
47. Informátor má obrovskou síť kontaktů. Dokáže si o každém zjistit téměř všechno. Nepozná ale, zda se jedná o mylné či pravdivé informace. Navíc získává dovednost „Zákony ulice“ a do ní 50 DB (počáteční bonus není započítán a změna poměru VZK:DB je až od 150 DB + počáteční bonus).
48. Někdo neznámý na vysokém místě vás podporuje a snaží se vás chránit. Nikdy nezjistíte proč to dělá, ani nepřijdete na jeho totožnost. Zato vás nikdy nenechá v bryndě (vyseká vás z vězení, pošle vám usvědčující dokumenty nebo identifikační karty do přísně střeženého komplexu...). V případě potřeby máte možnost nepřímo ho kontaktovat.
49. Dokážete velmi efektivně cestovat. Znáte všemožné zkratky, o kterých neví ani domorodci. Na místo určené se dostanete vždy o čtvrtinu času méně, než ostatní. Stejně rychle můžete „přesouvat“ i svoje kamarády.
50. Stopujete lidi díky znakům, které nevědomky zanechávají! Můžete je sledovat v džungli, stepi, tajze a dokonce i ve městě. Dle stop poznáte, jestli je to muž či žena, kolik váží, nebo zda je zraněný. Rovněž dokážete na místě boje určit jak probíhal, ovšem lidé se na tom místě museli hýbat a nesmí ho nikdo před vaším příchodem příliš pošlapat. Často si všimnete detailů, které ostatní přejdou, proto máte na nalezení čehokoliv 2x větší šanci než normální člověk. Získáváte dovednost stopování a do ní 80 DB (počáteční bonus není započítán, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhne 180 DB + poč. bonus).
51. Jistě si pamatujete Strýčka Skrblíka jak tvrdil, že všechno vydělal poctivou a tvrdou prací. Vy máte podobný dar. Zaměstnavatelé vám totiž nabídnou za práci dvakrát více než ostatním hráčům. Ale pokud s vámi zaměstnavatel vůbec nemluví (i na konci, kdy ji dostanete) a práci zprostředkovává jiná osoba, dostanete stejnou částku, jako ostatní.
52. Už jste někdy potkali člověka, který při pokeru devět z deseti her vyhraje? Tak to je přesně Šťastný Jack. Máte 90% šanci vyhrát v hazardních hrách, ale pozor, aby vás nenařkli z podvádění.
53. V mládí vás kousl velmi jedovatý had a vám se nic nestalo. Doktoři zjistili, že vaše přirozená obrana proti jedům je přímo úžasná.
- Vaše odolnost proti toxinům je navýšena o 50 bodů.
54. Už jste někdy viděli, aby se Indy nedostal z nějaké pasti? Samozřejmě že ne. A vy jste přesně jako on. Dokážete opravdu skvěle odhalit past, aniž byste ji předem hledali. A když už ji nechtěnou náhodou spustíte, vždy dokážete uniknout smrti nebo zajetí. Máte 80 DB do dovednosti „pasti“ (počáteční bonus nezapočítán, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 180 DB + poč. bonus).
55. Dělá vám dobře skotačit v korunách stromů. Jste natolik mrštní, že během tří vteřin (tedy jednoho kola) se vám podaří dostat do koruny jakéhokoli stromu. Navíc dokážete přeskakovat z větve na větev (samozřejmě pokud jsou dostatečně blízko). Pokud z něho spadnete, dokážete se natočit tak, že máte vždy poloviční zranění, než jiný člověk.
56. Máte nadání na všechny činnosti. Vždy jste byli v tom, co jste dělali, velmi pilní a naučili jste se to daleko lépe, než ostatní lidé. S tímto talentem získáváte ke každé dovednosti, kterou se naučíte, jednorázový bonus 10 DB!
57. Když mistr uzlař něco zaváže, tak to taky drží! Dokážete vázat všechny známé i neznámé druhy uzlů a ty se nikdy nerozváží. Pokud vás někdo sváže, dokážete se velmi svižně z provazů dostat.
58. Když jste se prali v tváří tvář, rány protivníků se vám nikdy nezdály tak bolestivé, jako jiným lidem. Díky tomu jste byli už na škole velmi obávaný ranař. Nikdo vás jen tak nepoložil na zem. Hodnota vašich stínových

- OB je 2x větší než normálně.
59. Dokážete mluvit, aniž by se vám pohnula pusa. Velmi dobře a efektně umíte vyprávět vtipy. Ostatní lidé nikdy neví, odkud tento hlas přichází, což je mate a baví!. Dokážete mluvit pouze jako člověk vašeho pohlaví a můžete měnit tón hlasu, který může být až nadlidský.
 60. Člověk chodil po vlastních už před milionem let a s vámi to není jiné. Jste přeborníkem přes pěší turistiku, specialista na velmi dlouhé pochody. Běh i chůze vás unavuje o polovinu méně než ostatní lidi.
 61. Máte tak dokonalou vůli, že z vás nikdo nedostane násilím žádnou informaci. Vždy odoláte jak psychickému, tak i fyzickému nátlaku. Pod tlakem se dokážete rozhodovat velmi rozumně, bez jakýchkoliv známek stresu. Vaše vystupování ve společnosti je vždy klidné a rozvážné.
 62. Lhaní máte v krvi. Nejenže nikdo nepozná, že lžete, ale na 100% vám všichni věří i ty největší bláboly. Normální člověk nemá šanci rozeznat pravdu nebo lež. Jedině člověk s talentem „detektor lži“ zaváhá, jestli mu lžete nebo ne.
 63. Vaše postava je rozený houbař, najde houby i tam, kde už přešlo deset lidí. Hledá-li cokoli, co se ztratilo, a teď to někde leží, vždycky to najde! Má 3x větší šanci na náhodné nalezení nějaké věci oproti normálnímu člověku.
 64. V dětství jste vždy vyhráli hru na schovávanou. Skoro nikdo vás nedokáže najít, když se zamaskujete vhodným náčiním. Navíc s tímto talentem získáváte 80 DB do dovednosti „maskování“ (bez počátečního bonusu, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 180 DB + poč. bonus).
 65. Ani nevíte jak, ale dokážete chytit cokoli, co letí vašim směrem (míč, kámen, nůž, granát – *to je vám ale k ničemu*, láhev, šíp (šance na úspěch je obratnostx2)). Jednou jste dokonce chytili letící talíř, aniž jste zvedli oči od rozečtené knihy. Nemáte však šanci chytit kulku, laserový paprsek, meteorit či raketu ☺.
 66. U některých lidí vidíte zvláštní auru, která svítí kolem jejich těla. Tuto auru vidíte i v noci, pokud dotyčný není schovaný za nějakou neprůhlednou překážkou. Na první pohled rozpoznáte, kdo je PNS (Paranormálně Nadaný Subjekt). Nevíte však o něm žádné jiné bližší informace.
 67. Kdo by neznal Švejka. Tváří se jako nevinátko a ani nadporučík Lukáš mu nedokázal nafackovat. Vy jste stejného ražení, nikdo se na vás nedokáže naštvat tak, aby vám ublížil, a navíc získáváte jednorázový bonus 50 DB do dovednosti „vyjednávání“ (počáteční bonus není započítán a změna poměru VZK:DB je až od 150 DB bez počátečního bonusu).
 68. Postava s tímto talentem má zorné pole ohraničené úhlem o velikosti 180° (tzn. že vidí téměř do stran i když neotáčí hlavou ani očima). Má tak pěkný rozhled, že získává bonus 25 DB do řízení jakéhokoliv dopravního prostředku (počáteční bonus není započítán, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 125 DB + poč. bonus).
 69. Milujete zimu a hlavně sněh. Už od mládí jste se na chladných místech cítili jako ryba ve vodě. Pokud budete ohrožováni mrazem či chladem, získáváte při záchranném hodu na extrémní teploty dalších 50 bodů. Navíc máte v zasněžených oblastech a v zimě bonus 20 k ÚČ, OČ a všem dovednostem.
 70. Na co vaše postava sáhne, začne najednou fungovat (tedy, co se elektroniky týče). Ostatní lidé jsou z toho sice na větví, ale vy ze svého daru dokážete náležitě těžit. Dostane 40 DB do dovednosti „elektronika“ (počáteční bonus není započítán a změna poměru VZK:DB je až od 140 DB bez počátečního bonusu).
 71. Narodili jste se s největším potenciálem na umění PNS. S tímto talentem získáváte automaticky PNS nadání 5 a z toho plynoucí výhody (viz. kapitola 8 - PNS).
 72. Nikdy v životě vaše postava neměla zlomeninu, ne že by nikdy nespadla, ale její tělo je prostě jako z gumy. Prohne se tak, jak se jiní ohnou jen za cenu dvojčetné fraktury. Spadne-li z druhého patra, nezlomí si ani kostičku. Ale to neznamená, že ji pád nezabije ☺.
 73. Vaše schopnost lezení je nevídaná. Horolezci vám tiše závidí, protože bez problému vyšplháte a sešplháte stěnu, která je alespoň trochu hrubá.
 74. Malé roury, průchody a chodbičky vás vždy lákaly. Neustále jste se prodírali neskutečně těsnými průlezy, čemuž si vaše tělo muselo náležitě přivyknout. Stejně jako Santa Claus chodí komínem u krbu, tak i vy prolezete otvorem dvakrát

- menším, než byste potřebovali normálně.
75. Váš čich je vyvinut stejně dobře jako čich divoké šelmy. Dokážete zachytit specifický pach na vzdálenost 300 metrů po směru větru!
76. Vaše postava je veliký rváč, nenechá si od nikoho poroučet a nic si nenechá líbit. Zasazuje rány s obrovskou vervou. Vaši postavě je PBZ navýšeno o 2.
77. Vínapiťel není „pytel vína“, ale „pijan vína“. Můžete vypít pět litrů alkoholických nápojů a stejně budete poměrně střízliví. Normální člověk se opije rychleji, vy toho musíte vypít 5x tolik než on. Jen tak lehko vás nikdo neomámí uspávacími prostředky, proti nim máte navýšenou odolnost proti toxinům o 50 bodů.
78. Tento talent je neocenitelný zejména pro piloty, protože kdekoliv se tento člověk objeví, má velkou šanci, že mraky odplují pryč a nebe bude krásně modré. Pokud si bude usilovně přát, aby bylo slunečné počasí, má opravdu velikou šanci na úspěch. Tyhle lidi rozhodně berte s sebou na dovolenou! Jestliže máte současně i talent „vodonoš“, bude počasí reagovat na vaši náladu, tj. budete-li šťastni – bude venku hezky a naopak.
79. Vy, jako imitátor, dokážete věrně napodobit hlas jakéhokoliv člověka. Dokážete naprosto rovnocenně napodobit jeho vystupování i chování. Stačí jen hodinka tréninku a můžete daného člověka zastoupit v rádiu, aniž by si posluchači něčeho všimli.
80. Jste velmi zvláštní člověk, umíte už od přírody poměrně dobře všechny věci, aniž byste se je někdy učili. Pokud používáte nějakou dovednost, do níž jste nevložili ani jeden VZK, máte vždy 25% šanci, že se vám daná věc povede.
81. Umíte bravurně střílet ve skoku jako slavný Max Payne z akční počítačové hry. Během letu můžete mířeně střílet a nikdy se nezraníte následným pádem o zem. Vaši soupeři na vás mají postih, protože jste v pohybu. Vy však při vašem letu žádné nemáte.
82. Ve škole jste doučovali své spolužáky. Ne, že byste byli šprt, ale dokázali jste jim vysvětlit danou látku mnohem lépe, než váš učitel. Pokud někoho trénujete, bude dotyčný získávat ne 3 ale 4 VZK za týden! Nemůžete ho však příslušnou dovednost naučit lépe, než jak ji znáte vy sami!
83. Jste velmi pořádný a puntičkářský člověk. Nikdy po sobě nenecháte jedinou stopu. Místo činu absolutně vyčistíte, což vám dává dokonalé alibi. Dokážete vždy zjistit, jestli na daném místě někdo byl, a kdy to místo opustil.
84. Od malička jste spjati s mořem a s vodou. Nikdy nedostanete mořskou nemoc a když navigujete loď, vždy se dokážete vyhnout mělčině nebo skaliskům. Pokud jste „na“ nebo „ve“ vodě (řeka, jezero, moře, velký bazén), máte bonus 20 k ÚČ, OČ a všem dovednostem.
85. Velmi rádi se převlékáte za cizí lidi. Jednou jste zkusili experimentovat a převlékli se za opici. Probrali jste se až v kleci vedle holého zadku paviána. Převléknete-li se například za senátora, téměř nikdo nepozná, že ve skutečnosti jste někdo jiný.
86. Máte velmi odolné tělo a v dětství jste nikdy vážněji nemarodili (což se bohužel nehodilo při ulejvání se ze školy a práce). Vaše odolnost proti nemocem je navýšena o 50 bodů.
87. Už od malička jste byli fascinováni všemi druhy střelných zbraní. ÚČ při používání LPZ se vám zvyšuje o 15.
88. Velmi hustý les, prales nebo topický deštný les je pro vás domovem. Tato místa vás velmi zvláštním způsobem přitahují a cítíte se v nich daleko více uvolnění a pozornější. V tomto prostředí máte poloviční postih za pohyb. Navíc zde získáváte bonus 20 k ÚČ, OČ a všem dovednostem.
89. Nikdy nedostanete chuť dát si nějaké to odproštění od reality (drogy, alkohol). A když už byste se stali na něčem závislí, stačí vám lusknout prsty a závislost je ta tam. Také bezpečně rozpoznáte druh jakékoliv drogy a její jakost jen pomocí svých smyslů.
90. Vůně spáleného paliva a řev motoru, to je pro vás to pravé potěšení. Řízení aut a motorek máte v malíku už od dvanácti let. S tímto talentem automaticky získáváte autoškolu se 100 DB (počáteční bonus není započítán) a dovednosti „pokročilé řízení auta a pokročilé řízení motorky“ s 50 DB (poč. bonus není započítán, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 150 DB + poč. bonus). Pokud je vám alespoň osmnáct let, máte i řidický průkaz.
91. Dokážete zkrotit či zastrašit jakékoliv zvíře. Zkročená zvířata jsou vám pak naprosto oddána a nikdy na vás nezaútočí. Po tréninku

mohou poslouchat i vaše příkazy. Pokud už bylo zvíře zkroceno dříve a má svého pána, máte 60% šanci na úspěch. Když mu jeho pán příkáže na vás zaútočit, máte 40% šanci na jeho zastavení.

Postava s tímto talentem navíc získává 50 DB do dovednosti „Vyjednávání“ (počáteční bonus není započítán a změna poměru VZK:DB je až od 150 DB bez počátečního bonusu)

92. V mládí jste prošli zvláštní nemocí, která vás poznamenala na celý život. Jedna z vašich základních vlastností (síla, odol.,...) se zvětší o dva, ale jedna utrpěla – sníží se o dva. To, která bude zvýšena a která to odnese, závisí jen na vás.

97. Mechanické zámky pro vás nejsou žádnou překážkou, jejich odemykání zabere maximálně minutu. Získáváte 80 DB do dovednosti „zámečnictví“ (poč. bonus nezapočítán, též místo maximálních 100 DB + poč. bonus dosáhnete 180 DB + poč. bonus).

93. Máte vrozený dar vědět, kde se nacházejí určité osoby. Vaše služby využívají zoufalé matky, které hledají své ztracené děti. Rovněž policie občas potřebuje najít zakopanou mrtvolu, ale jsou k vašemu umění spíše skeptičtí. Na nalezení člověka vám stačí nějaká jeho osobní věc, či jeho fotografie. Vidíte pouze dané místo a jeho blízké okolí, přesnou pozici potom musíte logicky odvodit.

98. Dokážete věci zabalit maximálně úsporně. V cestovní tašce převežete tolik věcí, jako jiní v lodním kufru. Vybavení si na těle dokážete rozložit tak, že se vaše nosnost na lehké zatížení zvýší o 4 kilogramy (na střední o 8, na maximální o 20 Kg).

99. Gratulujeme! Můžete si podle chuti vybrat jakýkoliv jeden talent z výše uvedených!!!

94. Jste stejně výjimečně odolní proti PNS útokům. Vaše extrémní reakce jsou navýšeny o 50 vždy, když na vás někdo použije PNS schopnost.

Tak to byl seznam všech talentů. Běžní lidé, tj. nehráčské postavy, talenty nemají. Dostávají je jen hráči a když bude XO chtít, tak i speciální NPC - non player characters, tj. postavy vyšší důležitosti vystupující v příběhu.

95. Máte potenciál stát se nejlepším a nejchytřejším člověkem ve svém oboru. Dokážete jednu standardní dovednost (dle svého výběru) rozvíjet tak, jako by byla progresivní. Z toho, mimo jiné, plyne, že můžete ve zvoleném oboru vynalézat snadno nové věci, zatímco jiní ne.

96. Vaše postava dokáže kohokoliv „naverbovat“ pro cokoliv. Také dokáže kohokoliv přemluvit i na nesmyslnou práci, například chirurga najmout jako vyhazovače. Oběť se může zachránit hodem na extrémní reakce.

VOLNÉ ZKUŠE- NOSTNÍ BODY

*Nyní je nutné vysvětlit si systém získávání zkušeností. Tohle si **nastudujte pozorně**, protože se vám to později zúročí. Jakékoliv vaše zlepšení, ať už během dobrodružství nebo v „mezičase“, bude vyhodnoceno pomocí volných zkušenostních bodů (dále jen VZK).*

1)

Jedná-li se o VZK, které získáte „za odměnu“ po dobrodružství, nemáte bohužel svobodu volby. XO je sám přidělí podle toho, jakou vlastnost, dovednost nebo bojovou kategorii jste často nebo dobře použili. Zamezí to hráči zlepšit se

v nějaké činnosti zatímco dělá naprosto jinou a realističnost hry to posouvá do úplně jiné dimenze. Na druhou stranu aby to nebyla úplná nuda, může vám XO dát navíc až 3 VZK / den dobrodružství.

2)

Další možnost jak získat VZK je ve volném čase a to tréninkem. Takové VZK si můžete dát kam chcete a XO by vám v tom neměl bránit.

VZK druhého typu získáváte následujícím způsobem:

a) Trénujete-li ve volném čase (po práci, nebo jen malou část dne – například dvouhodinová návštěva fitcentra) získáte 1 VZK za týden.

b) Pustíte-li se do intenzivního tréninku (dalo by se říct od rána do večera), „vytřískáte“ z XO dokonce 2 VZK/týden.

Tento druh tréninku je brán jako automatický. Chce-li hráč druh tréninku (nemyslí se tím trénovanou vlastnost, ale možnosti a,b,c) změnit musí to pánovi hry (rozuměj XO) nahlásit.

c) Cvičí vás profesionálové? Makáte od svítání do svítání? Za specializované výcviky, kdy jste trénováni profesionály (to znamená když si zaplatíte kurz na určitou dovednost) získáte dokonce 3 VZK / týden. XO si určí konkrétní cenu, ale většinou se pohybují mezi 2 až 10-ti tisíci za týden.

Pozor! VZK musíte přidělit do dalšího dobrodružství, jinak o ně přicházíte!

A pamatujte, že XO vám musí dát VZK i za dobu, kterou strávíte třeba na prázdninách, neboli - za každý obyčejný týden vašeho života máte nárok na 1 až 2 VZK (viz předchozí odstavce)!

ZÁKLADNÍ VLASTNOSTI POSTAVY

Základní vlastnosti udávají fyzické a psychické předpoklady postav.

Na každou danou vlastnost se hází 3k6+1 (tj. 3k6+1 na sílu, 3k6+1 na odolnost atd.). Až získáte potřebných osm čísel pro osm základních vlastností, je dobré si rozmyslet, v čem má vaše postava vynikat. Až budete rozhodnutí, přiřďte naházená čísla k vlastnostem (doporučujeme si to nejdřív rozmyslet na pomocném papírku) a zapište si je do deníku. Platí, že průměrný člověk (tím myslíme „skutečný průměrný člověk“, kdybychom ho chtěli vyjádřit podle pravidel Genesis) má u všech vlastností hodnotu kolem 10). Pozor! Hráčova postava mívá hodnoty v průměru o 2 až 3 lepší. I po vytvoření – během hry – se dají hodnoty ještě zvýšit. Teď už dost teorie a pustíme se do vysvětlování jednotlivých vlastností.

Síla

Určuje sílu postavy, jak dobrou fyzickou kondici má. Ovlivní vaši nosnost, okamžitou sílu, rychlost, spolu s odolností rozhoduje o vytrvalosti a s obratností udává míru poškození kterou postava dá při boji muže proti muži. Zbraně mají stanovenou minimální sílu pro bezpostihové použití.

Odolnost

Značí odolnost postavy, fyzickou konstituci. Ovlivní různé druhy odolností (např. proti nemocem, toxinům,...) a počet odolnostních bodů. Je to hodnota důležitá zejména pro PNS (Paranormálně Nadaný Subjekt).

Obratnost

Zjednodušeně řečeno, je to ukazatel „pohyblivosti“. Postavy s hodně vysokou obratností dokážou bez problémů balancovat na laně, snadno se protáhnou úzkou ventilací, atd. Tato vlastnost ovlivňuje např. dovednost plížení, krádeň a hlavně vaše útočné a obranné číslo (ÚČ, OČ).

Postřeh

Udává rychlost reakce, schopnost povšimnout si detailů a ostrost zraku. Postavy s vysokým číslem v této položce rozhodně brýle nepotřebují. Ostrý nůž není nic ve srovnání s ostrým okem, jak říkají klingonští válečníci. Postřeh ovlivní vaše OČ, ÚČ a pořadí útoku v boji (viz. 3. kapitola).

Psychika

Soubor všech psychických dispozic vaší postavy. Vysoká psychika – lék proti depresím. Určí, jak snadno zpanikaříte, jakou máte trpělivost, sílu vůle. Tato hodnota je velmi podstatná pro jedince s nadpřirozenými schopnostmi – PNS, o kterých se budeme bavit později.

Intelligence

Intelligence značí rychlost úsudku. Ovlivňuje také schopnost pamatovat si a chápat informace. Pozor! Vysoce inteligentní postava nemusí být vždy vzdělaná a taktická a nemusí hned mávat vysokoškolským diplomem. Na vysokou školu potřebujete minimální inteligenci 13. Za každý bod inteligence vyšší než 15 dostanete navíc 5 dovednostních bodů do všech dovedností (netýká se bojových kategorií).

Osobnost

Soubor charismatických vlastností, neboli kouzlo osobnosti. Můžete být oškliví jako..., ale přesto lidi zaujmete. Vystupováním, řečí, chováním, atd. Jste-li muž, tak za každý bod vyšší

než 15 dostanete za odměnu vždy o 5% víc peněz než ostatní. Osobnost dále ovlivňuje počet vašich talentů, který se rovná $1k4 + \text{osobnost}/5$.

Vzhled

Fyzická krása. Jste-li žena, dostanete za každý bod nad 15 o 5% více peněz než ostatní. Co k tomu dodat? Snad že s číslem 4 byste měli raději dát přednost havířině před modelingem.

Zlepšování vlastností

Nyní ještě něco o zlepšování vlastností. Všechny se dají vylepšit. Některé hůř, jiné lépe. Jak je to s kterou se dočtete v tabulce 2.

Při zvýšení vlastnosti na x bodů (viz první řádek), „zaplatíte“ y VZK(2. –5. sloupec) za každý jeden zvýšený bod.

Samozřejmě si poté nezapomeňte řádně upravit odvíjející se podvlastnosti a dovednosti.

Příklady:

Máte sílu 8 a chcete ji zlepšit na 9. Podle tabulky vás to bude stát 9 VZK.

Máte sílu 12 a chcete ji zlepšit na 14. To je 2 x 15 čili 30 VZK.

Máte sílu 8 a chcete ji zlepšit na 13. Zaplatíte 2 x 9 (za zvýšení na 9 a pak na 10) + 3 x 15 (za zvýšení na 11, 12 a 13), dohromady 63 VZK.

	4 - 10	11 - 20	21 - 25	více
Síla	9	15	20	100
Odolnost	15	20	30	100
Obratnost	10	18	25	100
Postřeh	13	20	30	100
Psychika	20	30	40	100
Inteligence	25	40	60	100
Osobnost	18	25	35	100
Vzhled	10	20	35	100

Tab. 2 – Zlepšování základních vlastností



PODVLASTNOSTI

Ze základních vlastností se dopočítávají podvlastnosti (viz sloupce vpravo od vlastností), a to následovně:

lehké zatížení	síla x 1
střední zatížení	síla x 2
maximální zatížení	síla x 5
okamžitá síla	síla x 10
vytrvalost	síla+(5 x odolnost)
rychlost	Viz. tabulka č. 4
pošk. v boji zblízka (PBZ)	Síla+obr. /4
odolnostní body (OB)	odolnost+10
toxiny, extr. tepl., nemoci	odolnost+10
extr. reakce	psychika x 3
reakce se stejným pohlavím	osobnost
reakce s opačným pohlavím	osobnost + vzhled

Tab. 3 - Podvlastnosti

Zatížení

lehké – pokud nesete věci s celkovou váhou nepřekračující tuto hodnotu, nemáte žádné postihy.

střední – jste-li ve středním zatížení (tzn. min. váha vyšší než lehké z. a max. váha menší nebo rovna střednímu zatížení), můžete stále běhat, skákat, střilet, plavat, atd., ale hodnoty ÚČ, OČ a dovedností, které mají v poč. bonusu sílu, **jsou sníženy o 10%**, navíc dostanete -1 do rychlosti a za každou hodinu pohybu při tomto zatížení si odečtete o 1 víc od vytrvalosti.

maximální – při maximálním zatížení (tj. když je váha vašeho nákladu větší než vaše střední zátěž menší nebo rovna maximální zátěži) jsou čísla ÚČ, OČ a dovedností, které mají v poč. bonusu sílu, **sníženy na polovinu**. I vaše rychlost a dovednost „plavání“ se snižuje na polovinu. Za každou hodinu pohybu při tomto zatížení si odečtete 3 od vytrvalosti navíc.

Okamžitá síla

Určuje, jaký nejtěžší objekt, či předmět jste schopni zdvihnout na krátkou dobu, či táhnout po zemi.

Vytrvalost

Vytrvalost můžete použít například při sprintu nebo jiné rychle unavující činnosti. Třeba když policista pronásleduje zločince. Můžete tak zjistit, kdo se unaví dřív a tedy jestli lupič unikne (za předpokladu že ani jeden není rychlejší než ten druhý). Každé kolo si odečítáte jeden vytrvalostní bod, ale každou minutu odpočinku se vám zpátky doplní tolik bodů, kolik je vaše odolnost.

Vytrvalost lze použít i v případech, kdy se musíte trmácet přírodou po vlastních nohou. Vaše vytrvalost označuje počet hodin, kolik dokážete v kuse ujít, tzn. každou hodinu si odečtete jeden bod vytrvalosti, ale jakmile toto číslo klesne na nulu, umíráte vyčerpáním (smrt neplatí pro sprint, viz. předchozí odstavec)! Hodina spánku vám zpátky dodá tolik bodů vytrvalosti, kolik je vaše odolnost (pozor, XO může zohlednit kvalitu spánku a okolního prostředí).

Rychlost

Tato podvlastnost udává, jakou největší rychlostí se můžete pohybovat. Je v m/s, a jelikož kolo trvá tři vteřiny, urazíte za něj trojnásobek své rychlosti. Hodnotu zjistíte z tabulky č.4. Vaše rychlost klesá s okamžitou

Součet síly+obratnosti	Hodnota rychlosti
8 – 10	5 m/s
11 – 20	6 m/s
21 – 30	7 m/s
31 – 40	8 m/s
41 – 50	9 m/s

Tab. 4 - Rychlost

hodnotou vytrvalosti tak, že když zrovna máte pouze polovinu vytrvalostních bodů z vašeho maxima, dokážete běžet pouze poloviční rychlostí (z toho plyne odvození i pro další hodnoty vytrvalosti).

PBZ (poškození v boji zblízka)

Říká, jaké největší poškození jste schopni způsobit svou fyzickou silou. Při jeho použití v bojisi hodíte 1k4, číslo co vám padlo odečtete od svého PBZ. Dostáváte celkové poškození, které jste způsobili. (PBZ se používá především při boji s kategoriemi těsného kontaktu, viz. kapitola 5)

OB (odolnostní body)

Počet odolnostních bodů vašeho těla. Podrobněji jsou rozebrány ve 4. kapitole.

Toxiny, extrémní teploty, nemoci

Ukazuje jak odolní jste při styku s toxickými látkami, při extrémních teplotách (orientačně jsou to teploty nižší než -5°C – uvažujeme situaci, kdy nejste teple oblečení - a vyšší než 50°C) dále v infekčním prostředí (při zvýšeném riziku nákazy). Tyto podvlastnosti používáme jako příslušné záchranné hody. Pokud uspějete, nehrozí vám žádné nebezpečí a také se vám hodnota podvlastnosti o jedna zvětší (to platí pokaždé, když ji podhodíte).

Většina jedů a nemocí má modifikátory na záchranu (MZ). Ty jsou orientačně stanoveny v seznamu toxických látek a chorob (jedy jsou součástí sešitu s vybavením). XO může modifikátory podle uvážení měnit. Pro

ilustraci následuje malá ukázka tabulky s jedy (v tomto případě přírodními).

Extrémní reakce

V extrémních situacích, kdy jste pod velkým tlakem, se můžete zachránit úspěšným hodem na extr. reakce (tzn. podhodit hodnotu). Například když vás budou mučit a snažit se z vás dostat nějaké informace, nebo bude morálka vaší skupiny znatelně nižší, než morálka protivníků, používá se na záchranu právě tato podvlastnost. Pokud uspějete, dostanete 1 VZK do psychiky.

Reakce se stejným pohlavím

Pokud podhodíte tuto podvlastnost, můžete někomu vnutit

svůj názor, usmířit se s nepřítelem nebo přesvědčit sebevraha, aby neskákal. Na radikálnější rozhodnutí (taková, která mohou oběť hodně ohrozit) může váš cíl použít na záchranu své extrémní reakce. (pozn.: existuje dovednost „vyslýchání“, kterou můžete využít, pokud chcete vyjednávat násilně). Použití může nařídít XO.

Reakce s opačným pohlavím

Když chcete někoho svádět, okouzlit nebo ovlivnit (musí být opačného pohlaví! – výjimku může povolit XO), jednoduše podhodte tuto podvlastnost. Není žádná záchrana. Někdy může její použití nařídít XO.

Přírodní jedy								
Název jedu	Postih na výrobu	MZ	Účinek	Přísady	Aplikace	Barva	Chut'	Zápach
Belenoch	+30	+30	Otr. na 9kol (1/kolo) půs. po 2k	Stonek Ovalnu	krví	červená	ne	po hnoji
Karaso	+15	-10	Otrava na 3kola (1k4/kolo)	Trny Ovalnu	pokožkou	červená	ne	ne
Kawabaru	+5	0	Paralýza na 1k6+4 min.	Rostlina Kawaba(kořen)	krví	čirá	ne	ne
Hudern	-10	+10	Uspání na 1k4+2 min	Rostlina Ambelie	krví, trávící trakt	žlutá	nasládlá	nepříjemný
Harinus	-18	-15	Paralýza na 1k6+10min.	Rostlina Kawaba(květ)	pokožkou	bezbarvý	ne	ne
Ghoru	-32	+60	Smrt do 2kol	Lýko z Ghoru	krví	čirá	ne	ne
Kawabaru-Ata	-45	0	Lokální ochromení na 2k6min.	Rostlina Kawaba(kořen)	pokožkou	čirá	ne	ne
Phoro	-60	0	Halucin., dezorientace na 1hod	Kukuřice(kořen)	vzduchem	bezbarvý	kukuřice	kukuřice

Tab. 5 – Ukázka jedů

KAPITOLA 2 - DOVEDNOSTI

Nyní přejdeme k dovednostem, což je jedna z nejdůležitějších součástí vaší postavy.

Nejsou zde pevně předdefinovaná povolání (aneb „Kdokoli může dělat cokoli, obzvláště naše Bety“ – B. MacDonallová). Na začátku obdržíte VZK, které si podle libosti rozdělíte mezi všechny dovednosti, které chcete ovládat. Podle toho, jaké si zvolíte, se budete hrou protloukat. Tato část je rozdělena do tří bodů. První obecně popisuje pravidla dovedností, druhá je věnována začátku hry, kdy zvolíte svoje první dovednosti. Třetí pojednává o zlepšování a získávání nových dovedností během hry.

Obecný úvod

Jakmile vložíte do dovednosti tolik VZK, abyste měli alespoň 1 dovednostní bod (dále jen DB), získáváte počáteční bonus, který závisí na vašich vlastnostech. Za každou VZK, kterou později přidáte, budete mít další dovednostní body (DB), které ukazují, kolik jste se toho už naučili. U některých dovedností máte za 1 VZK třeba 20 DB, u jiných zase za 2 VZK jen 1 DB. Toto se značí poměrem VZK:DB. Je-li poměr třeba 1:6, znamená to, že za každý jeden VZK vložený do dovednosti získáte šest DB. Poměr závisí na tom, jak je obtížné se danou věc naučit.

Ještě jak dovednosti využívat. Rozlišujeme dva základní druhy dovedností:

1 - 100 (neboli standardní dovednosti)

Standardní dovednosti využijete v běžném životě asi nejčastěji. Mají omezenou úroveň, které můžete dosáhnout. Většinou se jedná o dovednosti zastupující sportovní disciplíny, nějaké povolání nebo vědní obor, který

*se nerozvíjí příliš rychle. Když dovednost chcete použít, jednoduše podhazujte svoje celkové DB (tj. DB + počáteční bonus), případně, pokud XO určí postih, odečtete jej, a podhazujte výsledek. **Každou standardní dovednost lze zlepšit jen o 100 DB!** Budete-li mít počáteční bonus 40 a dovednost si zlepšíte na maximum, tj. o sto DB, budete ji umět na 140.*

1 - ∞ (neboli progresivní dovednosti)

*Jednoduše řečeno, progresivní dovednosti jsou to samé jako standardní, ale dají se **zlepšovat donekonečna**. Když dovednost zvednete nad 200, můžete v příslušném oboru dokonce vynalézat nové, dosud neobjevené věci. Jako příklad uveďme třeba zbrojní technologii. Použijte je stejně jako standardní dovednosti, ale pozor! **Jakmile překročíte 100 DB (bez počátečního bonusu), stojí vás již zlepšování dvojnásobek!** Pokud chcete v příslušném oboru vynalézt něco nového, musíte mít svou dovednost alespoň na 200 DB. Když se o to budete pokoušet, máte základní postih 150 + postih určený XO za složitost toho, co chcete objevit.*

Když se stane, že musíte během hry použít nějakou dovednost, kterou jste se nenaučili, musíte si hodit absolutní úspěch (01). V případě úspěchu jste se vlastně naučili novou dovednost a získáváte 1 VZK + počáteční bonus dané dovednosti (postupujte stejně jako při trénování nové dovednosti – viz níže).

Kolektivní používání dovedností lze uplatnit také. Chce-li více lidí spolupracovat na jedné věci, bereme logicky jako základ hodnotu dovednosti toho, kdo v ní má nejvíce DB (kdo to umí nejlépe). Každý další člověk,

který tu dovednost také umí, může přispět svým počátečním bonusem a to tak, že si hodí úspěšně na použití dané dovednosti. Pokud však takový „pomocník“ neuspěje, dodá kolektivnímu použití dovednosti naopak postih rovnající se jeho poč. bonusu (tzn. Bude tam prostě překážet).

První dovednosti

Na začátku musíme upozornit, že čím víc vám je let, tím víc VZK dostanete do začátku. (Uff. Teď se určitě každý z vás jal přepisovat svůj věk o nějaký ten rok dopředu, co?) Má to ale háček. Pokud bude v rozmezí 15 až 55 let, je to v pořádku. Jste-li mladší, máte postih -2 do síly, odolnosti, psychiky a inteligence (pokud bude váš věk opravdu o hodně nižší, než je uvedená hranice, může a měl by XO tyto postihy ještě zvětšit). Pakliže váš věk překročí 55 let, máte postih -1 do síly, obratnosti, postřehu, odolnosti, psychiky a vzhledu, ale na druhou stranu máte +1 do inteligence a osobnosti. I zde platí, že pokud váš věk hodně překročí danou hranici, měl by XO postihy (eventuálně i bonusy) trochu zvětšit. A pozor! Když vám bude třeba 75, může XO klidně, říct, že jste zemřeli sešlostí věkem ☹!

Vraťme se však k VZK. **Za každý započatý měsíc vašeho života dostanete 1 VZK. POZOR! Prvních šest let (tedy 72 měsíců, čili 72 VZK) se nepočítá!** Také (pokud to váš věk dovolí) máte nárok na vzdělání. Můžete si vybrat střední a vysokou školu, popřípadě i doktoranské studium. Školy představují některé dovednosti (u takových najdete konkrétní poznámku). A pamatujte, že byste na VŠ měli studovat podobný obor jako na SŠ! Základní škola je pro všechny samozřejmostí, takže

číst a psát umí „opravdu“ každý (výjimku z pravidel může povolit XO).

Střední škola trvá od 15 do 19 let a vysoká škola od 19 do 23 let! Za střední školu je +10 DB k té dovednosti, kterou se ve škole učíte (tzn., že jste se ji automaticky naučili na 10+poč. bonus), navíc dostanete 25 VZK do začátku při tvorbě postavy jako jednorázový bonus, který si můžete dát tam, kam chcete. Pro středoškolské studium je nutná inteligence 9 a více. Zkratka v tabulce dovedností je SŠ. Za vysokou školu dostáváte +15 DB k té dovednosti, kterou se na škole učíte, navíc dostanete 45 VZK do začátku při tvorbě postavy jako jednorázový bonus. Pro vysokoškolské studium je nutná inteligence minimálně 13. Zkratka v tabulce dovedností je VŠ.

Za doktorantské studium dostanete dalších 25 VZK DB k té dovednosti, kterou se učíte, navíc dostanete 65 VZK do začátku při tvorbě postavy jako jednorázový bonus. Abyste dosáhli titulu „doktor“, potřebujete inteligenci aspoň 18. Studuje se od 23 do 26 let. Zkratka v tabulce dovedností je DS.

Příklad:

Nik si vytvořil postavu, které je 32 let. Protože se prvních 6 let života nepočítá do počátečních VZK, dostane celkem $26 \times 12 = 312$ VZK, které si může rozmístit dle své libosti kam chce. Navíc studoval střední školu, což je dalších 25 VZK (celkem již 337) – obor medicína, takže se tím automaticky naučil dovednost medicína na 10 DB + poč. bonus.

Máte tedy spočítáno, kolik VZK obdržíte do začátku hry a můžeme začít s rozdělováním. Dobré je si vybrat všechny dovednosti, které chcete ovládat, a až potom mezi ně rozdělit VZK. Postup při rozdělování je opravdu jednoduchý. Rozhodli jste se například vložit 20 VZK do dovednosti „letecká

mechanika“. Poměr je 1:4 (za 1 VZK dostanete 4 DB), takže za 20 VZK máte 80 DB a počáteční bonus je hodnota inteligence + obratnost. Pokud byste měli např. inteligenci 13 a obratnost 10, dostanete celkem 103 DB ($80 + 13 + 10$). Časem se nám osvědčilo hodnotu DB do deníku zapisovat rozdělenou, tzn. základní hodnotu a poč. bonus zvlášť, asi v tomto tvaru: 60+23 (místo 83). To je vše, takhle to udělejte u každé dovednosti. Všechny VZK někam přiďte, protože při dalším dobrodružství o všechny nerozdělené přijdete.

Dovednosti během hry

Chcete-li zlepšit nějakou dovednost, kterou už jste se začali učit, jednoduše přidejte VZK, které chcete vložit a DB jež za ně obdržíte přičtete k těm, které už máte od minula. Nezapomeňte, že **standardní dovednosti můžete zlepšit jen na 100 DB (nepočítáme počáteční bonus)**. Jak již bylo zmíněno výše, progresivní dovednosti nejsou nijak limitově omezeny.

Novou dovednost během hry se můžete naučit kdykoliv máte k dispozici nějaké VZK. Získáním prvního DB do dovednosti jste se ji, sice ne moc dobře, naučili. Přičtete si ještě počáteční bonus. Tento bonus je částečně pohyblivý. Když si během hry zvýšíte nějakou vlastnost, zvýší se vám také poč. bonus.

Použití dovednosti

Zatím jsme si řekli, jak se dovednosti získávají a učí. Nyní se podíváme podrobněji na jejich použití během hry.

Příklad:

Marcus se zase jednou projížděl po městě se svým naleštěným fákem, když mu najednou XO řekl, že píchl kolo. Naštěstí má nějaké základy z autome-

chaniky. Jeho hodnota dovednosti „automechanika“ je 78 (má počáteční bonus 22 a dovednost se naučil na 56 DB). XO mu může přidělit ještě nějaký postih, ale jde o banální výměnu kola. Marcus si hodil 17, tj. podhodil hodnotu a uspěl. XO mu řekl, že výměna kola se mu za pár minutách podařila.

Samozřejmě, XO může usoudit, že dané podmínky jsou pro použití dovednosti příhodnější, či naopak méně příhodné. Aby měl XO nějakou představu, jak použití dovednosti modifikovat, je tu tabulka, která se pokouší osvětlit právě tento fakt.

Náročnost	Postih/bonus
Triviální	+70
Velmi jednoduchá	+50
Nenáročná	+30
Jednoduchá	+10
Průměrná	0
Obtížná	-10
Složitá	-30
Velmi složitá	-50
Extrémně složitá	-70
Téměř nemožná	-100
Nemožná	-120

Tab. 6 – Úprava použití dov.

Postih/bonus představuje číslo, které zná jen XO, a které XO přičítá/odečítá od hráčova hodů na dovednost.

Příklad:

Marcus si chce pomoci dovednosti „zbrojní technologie“ přestavět pistoli na náboje ráže 5.56 (pro samopaly). Na dovednost si hodí 65, umí ji na 90. Myslí si že uspěl, ale jelikož XO uznal takové předělání zbraně za „Téměř nemožné“, přičetl mu k hodu 100, tzn. Marcus v konečném výsledku neuspěl.

Následuje seznam dovedností. Pokud tam nenajdete tu, kterou hledáte, vytvoří si ji XO sám podle vlastního uvážení. My jsme sem zařadili pouze ty nejfrekventovanější.

SEZNAM DOVEDNOSTÍ:

standardní dovednosti (0-100)

<i>Dovednost</i>	<i>poměr VZK : DB (poč. bonus)</i>	<i>školy</i>
Autoškola+motorky	1 : 25 (obr.+pos.)	
Automechanika	1 : 4 (obr.+int.)	SŠ
Bojová řeč	1 : 10 (int.x2)	
Horolezectví	1 : 4 (síla+obr.)	
Kapsářství	1 : 4 (obr.+pos.)	
Letecká mechanika	1 : 4 (obr.+int.)	SŠ, VŠ, DS
Maskování	1 : 4 (obr.x2)	
Námořní mechanika	1 : 4 (obr.+int.)	SŠ
Plavidla	1 : 2 (obr.+int.)	SŠ
Navigace	1 : 5 (int.+pos.)	SŠ
Nenápadnost	1 : 4 (vzh.+obr.)	
Padělání	1 : 2 (obr.x2)	
Pasti	1 : 4 (obr.+int.)	
Plavání	1 : 25 (obr.+síla)	
Plížení	1 : 4 (obr.x2)	
Pokročilé řízení auta	1 : 2 (obr.+pos.)	
Pokročilé řízení motorky	1 : 2 (obr.+pos.)	
Potápění	1 : 4 (odl.+obr.)	
Primitivní zbraně	1 : 2 (obr.+int.)	SŠ
První pomoc	1 : 5 (int.x2)	SŠ
Přežití v divočině	1 : 2 (odl.+obr.)	
Sledování	1 : 4 (obr.+pos.)	
Stopování	1 : 4 (pos.+int.)	
Taneční	1 : 50 (obr.x2)	
Těžká technika	1 : 2 (obr.+pos.)	
Vaření	1 : 5 (obr.+int.)	SŠ
Výbušniny	1 : 2 (obr.+int.)	SŠ
Výsadek	1 : 4 (obr.x2)	
Vyslýchání	1 : 4 (síla+int.)	
Zámečnictví	1 : 4 (obr.+int.)	SŠ

Progresivní dovednosti (0 – 150 - ∞)

<i>Dovednost</i>	<i>poměr VZK : DB (poč. bonus)</i>	<i>školy</i>
Biotechnika	1 : 1 (int x2)	VŠ, DS
Cybertechnologie	1 : 1 (int.x2)	VŠ, DS
Drogy	1 : 1 (int.+odol.)	
Elektronika	1 : 1 (int x2)	SŠ, VŠ, DS
Finančnictví	1 : 2 (int.x2)	SŠ, VŠ, DS
Chemie	1 : 1 (int.x2)	SŠ, VŠ, DS
Letadla	1 : 1 (obr.+int.)	VŠ
Medicína	1 : 1 (obr.+int.)	SŠ, VŠ, DS
Nanotechnologie	1 : 1 (obr.+int.)	SŠ, VŠ, DS
Přírodní léčitelství	1 : 2 (int.+pos.)	
Psychologie	1 : 1 (psy.+int.)	SŠ, VŠ, DS
Software	1 : 1 (int.x2)	SŠ, VŠ, DS
Šifrování	1 : 2 (int.x2)	VŠ, DS
Vertory	1 : 1 (obr.+int.)	VŠ
Vyjednávání	1 : 1 (oso.+vzh.)	VŠ, DS
Vzducholodě a balóny	1 : 2 (obr.+int.)	
Zbrojní technologie	1 : 2 (int.x2)	SŠ, VŠ, DS
Zákony ulice	1 : 2 (psy.+int.)	

POPIS DOVEDNOSTÍ

Standardní dovednosti (0-100)

Autoškola

Nejen že vám umožňuje používat motorky všech typů, osobní či nákladní auta, ale můžete řídit dokonce i autobus. S autoškolou nikdy nebudete tato vozidla ovládat úplně dokonale. Můžete s autem slušně manévrovat a jet až 130 km/h. Pohyb vyšší rychlostí, je nutno ověřit hodem s postihem dle vzorce: rychlost-130=postih k autošcole. Vzhledem k tomu, že tato dovednost slouží hlavně jednoduchému řízení auta, tak nejste schopni s autem vykonávat žádné kaskadérské kousky. V souboji dopravních prostředků nemá řidič ovládající pouze tuto dovednost žádnou obranu. Pokud používáte dopravní prostředek v náročném terénu či jinak obtížné trati, máte tuto dovednost poloviční. Pokud neovládáte tuto dovednost alespoň na 110 DB včetně poč. bonusu (VPB), nejste schopni se učit pokročilé řízení auta, pokročilé řízení motorky. Při neúspěchu hrozí nebezpečí havárie. Máte ještě záchranný hod, který provedete s postihem 100. Pokud uspějete, vyhnuli jste se o fous havárii, pokud ne, pak jste havarovali.

Automechanika

Za pomoci automechaniky jste schopni opravit jakékoli vozidlo nebo motorku. Můžete ho i vylepšit či přestavět (viz. kapitola 10). Doba, jakou bude práce trvat, závisí na rozsahu poškození či přestavby. Tuto dobu určuje XO stejně jako případné postihy. XO také může úpravu či opravu zakázat. Ani nejlepší automechanik nedokáže opravit kupu šrotu nebo zrychlit auto o 200 km/h. Hlavně neza-

pomeňte, XO má vždy pravdu ☺. Neúspěch značí, že oprava či úprava se nezdařila. Pro vyvíjení nových automobilů musíte mít v dovednosti více než 200 DB, což, když s někým nespolutracujete, je prakticky nemožné.

Bojová řeč

Jedná se o soubor gest používaný všemi bojovými jednotkami na celém světě. Problém je, že těchto řečí existuje ohromné množství. Prakticky každá jednotka používá vlastní bojovou řeč. Ovšem i přesto je jich několik nejpoužívanějších a to jsou: Unitalk (používaná Uniwestskou armádou), Arcon (řeč Artické armády), Batrox (rozšířený mezi žoldnéři) a SAWzon (užívaný hlavně policejními jednotkami). Pokud se hráči rozhodou naučit některý z existujících posunkových jazyků, pak musí určit, který to bude. Počet DB určuje jak složitou informaci je postava schopna sdělit, či jak dobře je schopna porozumět. Toto určuje hlavně XO. Pokud se hráči rozhodnou vytvořit si vlastní bojovou řeč, je její poměr pro všechny 1:5, místo 1:10 jako u již existujících řečí.

Horolezectví

S horolezectvím umíte vylézt na skálu či budovu a slézt dolů (ať s jistíci lany nebo bez nich). Znáte také hory a jejich zrádnost. Poznáte uvolněný kámen nebo nebezpečí laviny. Dokážete odhadnout počasí v horách na 4 hodiny dopředu. Odhadnete, zdali a za jak dlouho jste schopni danou horu zdolat a také se v horách umíte skvěle orientovat (poznáte, kde je sever a tak). Umíte vázat spoustu uzlů. Při neúspěchu se vám prováděná činnost prostě nepovedla a pokud nejste jistěni, rozbijete si kokosáka ☺.

Kapsářství

Žádný zloděj se bez kapsářství neobejde. Je to schopnost zmocnit se předmětů z kapes cizích osob, aniž by si toho někdo všiml. Můžete jim také do

kapes něco podstrčit. Co je myšleno jako malý předmět, a co ne, to záleží na úvaze XO. Platí, že čím větší předmět se snažíte vzít, tím větší postih vám XO dá. Také závisí na umístění předmětu nebo jestli si zrovna dává majitel pozor.

Letecká mechanika

Letecká mechanika, jak už název napovídá, se bude týkat opravy a úpravy všech dopravních prostředků pohybujících se vzduchem. To znamená vertory, co-vertory, letadla, ale i balóny či vzducholoď. Můžete opravovat pouze s patřičným náradím a dostatkem náhradních dílů. Lze předělat letadlo na jiný pohon, přidělovat do něj nové zbraně a další komponenty. Neúspěch znamená, že oprava či úprava byla neúspěšná. Pro vyvíjení nových strojů musíte mít v dovednosti více než 200 DB včetně poč. bonusu (VPB).

Maskování

S pomocí této dovednosti jste schopni setrvat na jednom místě tak, aby si vás nikdo nevšiml. Pokud se vám podaří uspět v ověřování této dovednosti, jste zamaskováni. To znamená, že každý, kdo prochází a mohl by vás zahlédnout, si hodí na postřeh a pokud neuspěje, nevidí vás. Pokud se daná osoba rozhlíží a je pozorná, musí podhodit 2x postřeh, jinak vás nenajde. Zamaskování má ještě jednu výhodu: pokud jste zamaskován a někdo vás odhalí, má postih 20 do ÚČ. Jestliže se pohnete z místa, jste automaticky po dobu pohybu odmaskováni a po zastavení si může XO vyžádat nový hod. Při neúspěchu jste se nezamaskovali, ale to vy nevíte. Taktéž postih 20 pro útočníky se nepočítá.

Námořní mechanika

Dokážete upravit či opravit všechna plavidla. Při úpravách, které budou popsány v kapitole „Úprava vybavení“, se musíte poradit se svým XO, jež vám prozradí, jak dlouho bude

úprava nebo oprava trvat, zdali se dá provést a kolik bude stát materiál. Neúspěch znamená, že oprava či úprava byla neúspěšná.

Padělání

Dokážete padělat dokumenty, podpisy, bankovky, nebo třeba cenné papíry. Umíte také padělat předměty jako obrazy a šperky. S paděláním si klidně můžete udělat příkaz k převozu materiálu a pak si ho naložit a odvést domů. Při padělání vám XO může dát postih či bonus dle náročnosti padělaného předmětu. Bonus také dostanete, pokud máte předlohu. Při neúspěchu se vám danou věc nepodařilo padělat. Hodte si znova, jestli svůj neúspěch poznáte.

Plavidla

Řídit vše od kanoe přes plachetnice a motorové čluny až po trajekty a letadlové lodě můžete právě s touto dovedností. Pravda, XO vám smí zakázat některá plavidla řídit samotnému, ale pokud vás bude víc, pak jste schopni urýdit opravdu cokoli (i letadlovou loď). Dovednost vám umožňuje využít maximální rychlost plavidla bez ověřování dovednosti. Také využíváte plně manévrovací schopnosti plavidla, jež řídíte. To znamená, že máte plnou obranu. Při neúspěchu jste nezvládli řízení, což není velký problém, pokud kolem vás není do čeho narazit. Pokud máte tuto dovednost na 100 DB VPB a prodělali jste nějaký kurs (zaplatili jste si aspoň jeden týden výcviku) vlastníte i osvědčení na plavidla.

Navigace

S touto dovedností je velice snadné se orientovat. Podle hvězd určovat světové strany, podle slunce odhadnout čas, po který putujete, podle GPS odhadnout svoji pozici na jednotky centimetrů ☺. Dokážete si také zapamatovat orientační body a podle nich se později řídit. S touto dovedností jste schopni nakreslit slušnou mapu a celkem obstojně řídit minometnou palbu (což při

neúspěchu může způsobit fatální následky).

Nenápadnost

Dav lidí, masy mířící do práce, to je to, co je pro tuto dovednost důležité. Jste totiž schopni zapadnout mezi hlouček lidí a tvářit se tak, že právě vy jste ten, kdo do něj patří. Pokud se vám podaří uspět v této dovednosti, musí si každý, kdo se vás snaží najít, podhodit inteligenci, jinak vás prostě nenajde. Je to právě XO, kdo určuje, jaké máte postihy. Čím menší počet lidí, tím hůře se v něm schovává. Dále závisí na tom, zda ten, před kým se schováváte, zná či nezná osoby, mezi které jste zapadl. To ovšem posoudí XO a také vám dá odpovídající postih či bonus. Při neúspěchu se vám nepodařilo ztratit v davu a dokonce z něj „vyčníváte“ ještě více, než kdyby jste tuto dovednost nepoužili. Nejhorší na tom je, že o tom nemáte ani tušení a myslíte si, že lépe se chovat nenápadně ani nejde. Tato dovednost vám umožňuje efektivněji najít někoho, kdo chce být nenápadný. Pokud se vám podaří uspět v hodu na dovednost, můžete si ještě k inteligenci přičíst počáteční bonus z vaší nenápadnosti. Pokud neuspějete při hledání, už si znovu nemůžete hodit na to, zda jste ho našli, či nikoliv, prostě ho nevidíte.

Pasti

Dovednost jako dělaná pro lidi, kteří chtějí svým nepřítelům co nejvíc znepríjemnit život. Umožňuje vám totiž konstruovat, pokládat a hledat všechny typy pastí. Musíte si však dát pozor, protože některé pasti mohou spadat pod jinou dovednost (jako například kufr s výbušninou, která exploduje po jeho otevření – ta by spadala do dovednosti výbušniny). Pasti jako kus drátu s granátem, zařízení vystřelující šipky, propadla, bodáky, sem samozřejmě také patří. Také jste schopni tyto pasti deaktivovat. To, jakou máte pravděpodobnost, že vám past spustí v ruce, určuje XO.

Plavání

Tato dovednost by snad ani popis nepotřebovala, ale přece. Jste schopni plavat. Čím lepší jste v této dovednosti, tím dál a rychleji doplavete. Vaše rychlost při plavání je třetina vaší normální rychlosti. Dovednost není třeba ověřovat, pokud ji umíte více než na 100. Ovšem, XO si přesto může hod vyžádat. Při neúspěchu se začínáte topit a musíte si hodit na tuto dovednost s postihem 50. Pokud nepodhodíte, topíte se dál a musí vás někdo zachránit. Pokud nemáte tuto dovednost na 100 DB a více, nemůžete se naučit potápět.

Plížení

Dovednost velice užitečná pokud se chcete někam nepozorovaně přiblížit. Pokud se vám podaří uspět v hodu, musí si ten, kdo by vás mohl najít, podhodit 2x postřeh, jinak vás nepozoruje. XO vám může dát postih, jaký uzná za vhodný. Přece jen přeběhnout otevřené prostranství je jednodušší v noci, než za světla. Při neúspěchu máte pocit, že nejste vidět, ale opak je pravdou.

Pokročilé řízení auta

Tato dovednost je vlastně vyšší úrovní k autoškole. Mají ji všichni automobilový závodníci a kaskadéři. Dovedete s ní ovládat jakýkoli automobil (ať už nákladní či osobní) a autobus. Také už nejste omezeni maximální rychlostí. A v souboji se vám počítá plná obrana. S autem jste schopni provádět různé kousky (jako je třeba jízda po dvou kolech). V určitých případech ovšem může danou věc XO zakázat jako neproveditelnou (jízda po levém zadním kole). Dovednost se nedělí dvěma, pokud jste v náročném terénu (jako tomu je u autoškoly). Při neúspěchu hrozí nebezpečí havárie. Máte ještě záchranný hod, který provedete s postihem 100. Pokud uspějete, vyhnuli jste se o fous havárii, pokud ne, pak jste havarovali.

Pokročilé řízení motorky

Pokročilé řízení motorky je podobné jako pokročilé řízení auta, až na to, že místo machrování v autě machrujete na motorce ☺. Také se vám započítává obrana v případném souboji a dovedete nějaké kaskadérské kousky. Samozřejmě poslední slovo, co je reálné a co ne, má vždy XO. Neúspěch znamená možnost havárie. Záchranit se můžete hodem s postihem 100. Pokud neuspějete, vymleli jste se.

Potápění

Dovednost důležitá pro potápěče ☺. Jak název již napovídá jde o pohyb pod vodou a následně vynoření bez trvalých zdravotních následků. Tato dovednost není však jen o pohybu pod vodou. Znáte také informace o tvorech a rostlinách, jež pod vodou žijí, zdali jsou nějak nebezpeční či jedovatí. Pokud máte tuto dovednost naučenou aspoň na 100 DB VPB nemáte postih při boji pod vodou. Co se stane při neúspěchu záleží čistě jen na XO.

Primitivní zbraně

Kdo umí primitivní zbraně, ten je schopen vyrobit, upravit nebo opravit jakoukoli chladnou, vrhací či metací zbraň. Jak lze upravit tyto zbraně, je napsáno v kapitole „úprava vybavení“. Pokud si chcete něco vyrobit, fantazii se meze nekladou, ale nezapomeňte, že XO má poslední slovo. Také je k používání této dovednosti nutné pořádné náradí. XO vám může dát postih, jaký uzná za vhodný, nebo vám může provedení i zakázat (těžko vyrobíte detení šavli, když nemáte detení drápy). Pro vyvíjení nových zbraní musíte mít v dovednosti více než 200 DB VPB, což, když s někým nespolupracujete, je prakticky nemožné.

První pomoc

Umíte-li první pomoc, jste schopni zastavit krvácení během minuty. Víte jak zafixovat

zlomeniny, ošetřit popáleniny, otravu, poleptání atd. Tato pomoc je jen základní. Neumíte zranění léčit, jen pacienta připravíte doktorovi, jež jej následně vyléčí. Jste schopni používat lékařské chemikálie (víte, jaké mají vedlejší účinky a kolik jich člověk snese). Dokážete asistovat při operaci (to znamená, že víte, jak který nástroj vypadá a k čemu se asi používá). Při neúspěchu se vám nepovede ošetřit zraněného.

Přežití v divočině

Dovednost, bez které je zálesák jako bez ruky. Jde o to, že s ní dokážete vydržet v divočině bez potřebného vybavení. Dokážete rozdělat oheň bez sirek, postavíte si přístřešek z větví, víte které rostliny se dají jíst a jak najít vodu. Umíte také předvídat počasí asi na den dopředu, určovat světové strany podle mechu na kamenech či podle mravenišť a podobně. S přežitím v divočině dokážete ulovit zvěř, bohužel k tomu abyste ji vystopovali, potřebujete dovednost stopování. Pokud v hodu neuspějete, nenašli jste vodu či jídlo, nepodařilo se vám odhadnout počasí a podobně.

Sledování

Dovednost neocenitelná, když chcete někoho nepozorovaně sledovat. Tato dovednost se dá použít jenom v obydlených oblastech. Dokážete za někým jet v autě, aniž by to někdo pokládal za podezřelé. Sledovat někoho v davu vám také nedělá žádné potíže. Pokud uspějete v ověřování dovednosti, tak si vás osoba, kterou sledujete, může všimnout pouze když podhodí hodnotu svého postřehu (nemá dovednost sledování). Pokud má sledovaná osoba dovednost sledování, vezmete rozdíl mezi hodnotou vaší dovednosti a hozeným číslem. Tento postih má sledovaný k vlastní dovednosti sledování. Přičtete nebo odečtete postihy nebo bonusy za obezřetnost sledovaného člověka a výsledné číslo musí sledovaný podhodit.

Stopování

Stopování je použitelné jen ve volné přírodě. Můžete s ním sledovat tvory. Odhadnout jejich počet, dobu před jakou stopu zanechali. Jestli byli hodně naložení, nebo jestli někdo z nich byl zraněn. Tuto dovednost smíte použít i k vystopování loveného tvora. Při neúspěchu jste ztratili stopu, jež jste sledovali, popřípadě je možné, že sledujete stopu falešnou.

Taneční

Dovednost, použitelná k jedinému účelu a to k ladnému pohybu po parketu. Pokud úspěšně použijete tuto dovednost, pak se vám vůči vaší partnerce (či partnerovi) zvedá reakce s opačným pohlavím o 10. Při neúspěchu klesá reakce s opačným pohlavím na polovinu.

Těžká technika

Další dovednost, která se zabývá dopravními prostředky pohybu-jícími se po zemi. V této kategorii se učíte ovládat těžkou techniku jako je třeba bagr, jeřáb, válec nebo i obrněný transportér či tank. Máte plnou obranu s řízeným dopravním prostředkem. Rychlostí jste omezeni podobně jako u autoškoly. Při rychlosti více jak 130km/h je nutno ověřovat hodem s postihem jedna za každý kilometr za hodinu, kterým překračujete rychlost 130km/h. Při neúspěchu jste nezvládli řízení a musíte uspět v hodu na tuto dovednost s postihem 100 jinak havarujete.

Vaření

Šéfkuchařem se člověk stane jen s touto dovedností. Ona totiž umí vařit každá postava. Jenže to neznamena, že se výsledek dá pak jíst. Umíte vařit jídla z kuchyně všech světadílů, na kterých jste nějaký čas pobývali. Při neúspěchu není jídlo tak dobré, jak byste normálně zvládli, ale pořád ještě není natolik špatné, aby se nedalo jíst (lepší, než když dovednost vaření nemáte).

Výbušniny

Tato dovednost vám zaručí, že vám bomba při pokládání nevybuchne před očima. Je možné vyrábět velké množství bomb, roznětek, časovačů, ovšem s potřebným vybavením. Při deaktivování bomby budete vědět, jaký drát přestříhnout, aby to nevybuchlo. Též jste schopni uspořádat velkolepý ohňostroj nebo zapálit oheň i z namoklého dřeva.

Výsadek

Dovednost důležitá pro jakoukoli vojenskou jednotku. Umožňuje slanit se z vektoru nebo vylézt nahoru zpět, vyskočit z letadla s padákem a pak svůj seskok řídit (pokud vám to padák umožňuje). Také umíte nízký seskok (vektor letí nízko nad vodou a vy skáчете dolů do vody). Při neúspěchu se vám nepodaří trefit místo seskoku, zamotáte se do provazu, slaníte se pomaleji, apod.

Vyslýchání

Je to získávání informací od nějakého člověka proti jeho vůli. Při vyslýchání si můžete pomoci různými prostředky. Důležité je, že tyto prostředky vám dávají bonus k dovednosti (tento bonus určí XO). Postih při vyslýchání, je vždy roven 2x extrémní reakce vyslýcháného. Při neúspěchu vám vyslýchání neprozradil to, co jste chtěli vědět.

Zámečnictví

Chcete se dostat za dveře, ale nesmíte nadělat moc rámusu? Pak potřebujete právě zámečnictví. Toto je dovednost, s kterou můžete otevřít jakýkoli mechanický zámek. Na otvírání elektronických máte pouze poloviční hodnotu, ale také to jde. Postihy či bonusy za složitost zámku určuje XO, který vám mimochodem může říci, že tyto dveře nepůjdou otevřít jinak než výbušninou. Ovšem, neumíte jen zámky otvírat, vy je můžete i znovu zamknout. Jak rychle se vám zámek podařilo odemknout

určuje XO. Můžete též zámky vyrábět či opravovat. Při neúspěchu se vám zámek nepodařilo odemknout, zamknout, opravit nebo vyrobit.

Progresivní dovednosti (0 – 150 – ∞)

Biotechnika

Lékařské odvětví zabývající se obnovováním tkání a genetickým inženýrstvím. Pokud se naučíte tuto dovednost, jste schopni oživovat lidi (samozřejmě za pomoci patřičného vybavení), naklonovat orgány, nebo třeba geneticky někomu změnit barvu vlasů či očí. Pomocí genetického inženýrství dokážete upravit některé živočichy, což je sice zakázané, ale to vám určitě nevádí. Také jste schopni vytvořit takzvané programovatelné viry. S těmito viry experimentuje hlavně armáda (jakékoli biologické zbraně nejsou oficiálně povolené). Biotechnologie je velice vážené odvětví lékařství a je to jedna z nejlépe finančně hodnocených prací na světě. Pokud se ji rozhodnete použít, pak se poraďte se svým XO. Řekněte mu, co chcete udělat, a on vám dá postih a rozhodne, jak dobře se vám vaše práce povedla a jak dlouho trvala. Popřípadě vám zakáže takovou věc provést. Při neúspěchu se vám zamýšlená činnost nepovedla.

Cybertechnologie

Roboti. Domáci, co vám usnadňují práci, nebo ti velcí bitevní, které jistě brzy nahradí většinu mužů v armádách. Oprava, konstrukce a vymýšlení nových typů. Bohužel, umělá inteligence, která by těmto robotům prospěla a umožnila je používat ve větší míře, je zatím nedosažitelná. To ovšem nebrání v jejich využití. Pokud se rozhodnete postavit si domácího robota, tak to není velký problém, protože součástky na ně jsou běžné k sehnání. Ovšem s bojovými typy je to horší

(pozor, takový bojový robot stejně nebude útočit na člověka). Na ty se dají sehnat součástky jen na černém trhu a na některé se nedají sehnat vůbec. Při opravě budete mít obdobný problém. Při tvorbě nového typu musíte mít tuto dovednost aspoň na 200 DB VPB, aby jste ho byli schopni navrhnout. Vycházejte z již existujících typů, abyste určili jejich vlastnosti. Při neúspěchu jste znehodnotili nějaký materiál a stavba nebo oprava se vám nepodařila. Tuto dovednost smíte studovat až od 3. období.

Drogy

S touto dovedností jste se učili rozeznávat jednotlivé typy drog a jejich kvalitu. Znáte jejich vlastnosti a jaké působení mají na organismus. Umíte drogy samozřejmě i vyrábět. Pokud se rozhodnete vymyslet nějakou novou drogu, musíte mít v dovednosti aspoň 200 DB VPB. Při vymýšlení si rozmyslete, jaké by měli mít účinky, a poraďte se se svým XO. Při neúspěchu se vám buď drogu nepodařilo vyrobit, nebo jste vyrobili jed. Záleží na situaci a XO.

Elektronika

Elektronika je dovednost zabývající se opravou či výrobou elektronického vybavení. S elektronikou jste schopni si opravit noční vidění a spravit televizi. Dokážete také odemknout elektronické zámky. Elektronika zahrnuje celou škálu vybavení. Pokud se rozhodnete navrhnout vlastní elektronické zařízení, pamatujte, že v této dovednosti musíte mít aspoň 200 DB VPB. Při neúspěchu se vám danou činnost nepodařilo provést.

Finančnictví

S touto dovedností umíte vést účetnictví, spekulovat na burze a obchodovat s cennými papíry. Pokud se rozhodnete vydělat si s touto dovedností nějaký ten credit, pak se rozhodněte, s jakou částkou jste ochotni spekulovat. Pak určete o kolik procent byste chtěli navýšit

vloženou částku. Toto číslo pak vynásobte deseti a zjistíte jaký máte postih k dovednosti finančnictví. Tento postih může XO případně upravit dle situace a své vůle. Pak už jen počkáte 4 týdny a pokud jste uspěli v ověření dovednosti (i s daným postihem), vaše vložená částka se navýšila o vámi určené procento. Pokud se vám nepodaří dosáhnout úspěchu, přišli jste o tolik procent z vaší částky, kolik jste chtěl vydělat.

Chemie

S chemií dokážete vytvářet různé chemikálie (umělé jedy, lékařské látky, kyseliny, výbušniny, ale ne návykové látky, ty patří do dovednosti drogy), znáte působení těchto látek a umíte jejich chemické vzorce. Také můžete zkusit vytvořit látky nové. Abyste dokázali namíchat doposud neobjevenou chemikálii musíte mít tuto dovednost aspoň na 200 DB VPB. Při neúspěchu se vám látku nepodařilo namíchat správně a vzniklo něco jiného. Co, záleží na úvaze XO.

Letadla

Tato dovednost se zabývá pilotováním letadel. Přes jednovrtulové ultralehké letadlo až po taktický atomový bombardér. Jste schopni využít maximální rychlosti vašeho dopravního prostředku (to nemusíte ověřovat) a také plně jeho manévrovatelnosti. Při souboji se vám počítá plná obrana. Ověření je nutné při každém vzletnutí a každém přistání. Pokud neuspějete při ověřování dovednosti, hrozí vám havárie. Naštěstí máte ještě záchranný hod, musíte podhodit třetinu vlastní dovednosti letadla. Pokud neuspějete, zřítíli jste se. Při úspěchu letíte dál.

Medicína

Tato dovednost je důležitá pro každého doktora. S ní můžete operovat, ošetřovat zranění jakéhokoli typu, dovedete stanovit diagnózu. Při zastavování krvácení dokážete ošetřit ránu během třiceti sekund, takže

pacient neztratí ani jeden OB. Dále můžete léčit jakoukoli nemoc, zranění či jiný neduh. Při neúspěchu se vám ošetření, diagnóza či operace nepodařila.

Nanotechnologie

Lidé s touto dovedností si plně uvědomují nedokonalost lidského těla, a proto se rozhodli to změnit. Začali přemýšlet nad vylepšeními a právě tak vzniklo toto odvětví. Zvládnete vytvořit jakýkoli implantát (jak nanobotický, tak cybernetický*). Také umíte navrhovat nové implantáty (pro tento účel musíte mít svou dovednost nejméně na 200 DB VPB). Dokážete poznat, zda osoba, s kterou jednáte, má implantované nějaké implantáty (pokud tyto implantáty nejsou vidět na první pohled. To pak pozná každý). Při neúspěchu se vámi zamýšlená činnost nezdařila.

Přírodní léčitelství

Přírodní léčitelé se zabývají výrobou přírodních léčivých látek. Pokud s sebou mají dostatek bylinek jsou schopni zmírnit bolest, zastavit krvácení během jednoho kola, neutralizovat jed (ale jen přírodní) a samozřejmě zvládnou tyto jedy též vyrábět. Také umí využívat přírodní drogy. S jejich pomocí můžete dočasně zvýšit vlastnosti postav. Pokud se rozhodnete použít tuto dovednost, musíte si nejdříve sehnat patřičné byliny (buď si je nasbírat a nebo si je koupit). Můžete si také vynalézt recept na novou přírodní medicínu. V tom případě musíte mít v této dovednosti nejméně 200 DB VPB. Při neúspěchu se vám vaše činnost nezdařila.

Psychologie

S psychologií dovedete uklidnit jiného člověka. Dokážete také odhadnout, jak daný člověk bude reagovat v určité situaci. Abyste to uhodli, musíte někdy s tou osobou mluvit alespoň 10 minut. S psychologií také umíte povzbudit vaši partu. Pokud se dostanete do nějaké extrémní situace, hodte si na tuto dovednost (potřebujete mít volná ústa, abyste k nim mohli mluvit) a pokud uspějete, mají postavy pro tuto situaci dvojnásobné extrémní reakce. Pokud se o to pokoušejí dvě postavy najednou, bonusy se ruší. Navíc, zvýšení extrémních reakcí neplatí proti útokům psychicky nadaných subjektů (PNS). Při neúspěchu se vám nepodařilo odhadnout osobu, neuklidnili jste toho, koho jste chtěli a tak dále.

Software

Tato dovednost je jedna z mála pomocí níž se dají získávat informace (jak normálně dostupné, tak tajné a osobní) z deternetu (celosvětová síť), či jinak přístupného počítače. Dokážete vymyslet nové programy, viry a trojské koně, které můžete dále distribuovat mezi lidi a bez jejich vědomí mít přístup k veškerým jejich datům. Abyste to dokázali, musíte mít software na slušné hodnotě a musí vám to XO povolit. Při neúspěchu záleží na činnosti, kterou jste se chystali vykonat.

Šifrování

S pomocí šifrování jste schopni odhalit zakódované armádní informace, s trochou úsilí dokážete i po chvíli sledování rozpoznat znaky bojové řeči. Radiový přenos mezi členy vaší party bude bezpečnější zašifrovaný, taktéž dopisy, či telefonáty budou pro odposlouchávající osobu téměř nerozluštitelné (pokud má dotičný dovednost šifr., má 10% šanci na úspěch). Při neúspěchu odhalí nepřítel automaticky váš šifrovací kód.

* nanotechnický implantát má podobu velmi malého čipu – nanočipu, který je zabudován většinou v mozku člověka, kdežto kybernetický implantát může být například umělá paže nebo v kosti zabudované vysouvací nože.

Vertory

Tato dovednost se zabývá pilotováním vertorů a vrtulníkům podobných strojů. Jste schopni využít maximální rychlosti vašeho dopravního prostředku (to nemusíte ověřovat) a také plně jeho manévrovatelnosti. Při souboji se vám počítá plná obrana. Ověření je nutné při každém vzlétnutí a každém přistání. Pokud neuspějete při ověřování dovednosti, hrozí vám havárie. Naštěstí máte ještě záchranný hod, musíte podhodit třetinu vlastní dovednosti vertory. Pokud neuspějete, zřítíli jste se. Při úspěchu letíte dál.

Vyjednávání

Vyjednat si lepší podmínky patří mezi základní požadavky každého hráče. Čím lépe to budete umět, tím vyšší částku si dokážete usmlouvat. Dále se vyjednávání hodí, když přemlouváte sebevraha, aby

skočil/neskočil. Při neúspěchu se tato dovednost postaví proti vám, a to tak, že dostanete buď menší částku, nebo údajný sebevrah skočí/neskočí ☹.

Vzducholodě, balóny

Podobně jako u letadel nebo vertorů, zde dokážete pilotovat vzducholodě, horkovzdušný balón a další podobné stroje. Umíte navést nepilotovaný balón s kamerou nad nepřátelskou základnu a vesele sledovat dění na tomto místě. U balónů nedokážete letět proti větru, u vzducholodí ano, ale rychlost větru se odečte od rychlosti vzducholodě. Na ověřování dovednosti si házíte pouze při přistání.

Zákony ulice

S touto dovedností si počínáte v temných uličkách plných dealerů a prostitutek naprosto jistě a máte zde i spousty dobrých přátel. I proto dokážete sehnat věci, pro obvyčejného

smrtelníka nedostupné. Na černém trhu seženete téměř cokoli (kromě letadlové lodě, apod.). Při nůspěchu danou věc či informaci neseženete. Navíc je zde šance, že přijdete o svůj kontakt nebo že se zapletete s policií. To už záleží na úvaze XO.

Zbrojní technologie

Se zbrojní technologií si dokážete lépe vyčistit zbraň, namontovat dalekohled, v průběhu šarvátky poznat po sluchu typ soupeřovy pistole, než člověk, který se pouze naučil danou bojovou kategorií. Pokud se vám z nějaké příčiny zbraň rozbije, dokážete ji opravit. Umíte-li tuto dovednost na 200 DB VPB, můžete po dohodě s XO vymýšlet nové zbraně. Více informací o úpravách zbraní najdete v kapitole 10 - úpravy vybavení.

KAPITOLA 3 – ČASOVÉ ROZVRŽENÍ

Než uděláme cokoliv jiného, bude nutné vysvětlit časové rozvržení a používání různých módu a figlů.

Váš čas začne ubíhat v okamžiku, kdy vytvoříte svou postavu. Z příběhového hlediska je největší časová jednotka nazývána „PŘÍBĚH“. Ten začíná s vytvořením postav a končí v okamžiku, kdy XO oznámí, že se definitivně(!) přestává zabývat s tímto příběhem a začíná se od začátku takřkajíc s čistým štítem. (příběh nemusí nutně skončit, když zahyne jedna nebo více postav a postavy nemusí zahynout, když skončí příběh). Menší časovou jednotkou, která naplňuje příběh je „EPIZODA“. Novou epizodu začínáte zpravidla tehdy, pokud se rozhodnete udělat nějaký radikální zásah do příběhu, jako například přestěhování hráčů do jiného města či státu, po útěku z vězení, přechod do nového období spojený s revolučními událostmi, po vstupu do armády, gangu apod. Každý příběh musí obsahovat alespoň jednu epizodu.

Epizoda se skládá z jedné nebo více „MISÍ“. Mise je nejkratší úsek příběhu a měli byste ji stihnout dohrát za jedno setkání. Pokud máte naplánován delší děj, rozdělte ho na vhodném místě a začleňte ho do příběhu jako samostatnou epizodu. A nyní něco o členění času při dobrodružství.

Tehdy rozeznáváme tři časové módy: tahový, reálný a zrychlený.

Základní časovou jednotkou v tahovém módu je kolo, které trvá tři vteřiny. Skládá se ze tří akcí (každá logicky musí trvat jednu vteřinu), které při vašem tahu můžete využít k rozličným činnostem - od běhu

až po střelbu. Více se dozvíte v kapitole pro boj.

V reálném časovém módu ubíhá čas stejně jako ve skutečnosti. Využívá se zejména když řešíme dialogy.

Zrychlený časový mód XO použije, pokud chce rychle „odbýt“ nějakou méně podstatnou nebo nezajímavou část dobrodružství za velmi krátkou dobu skutečného času. Jako příklad uveďme třeba cestu, noc v hotelu aj.

Období

Pokud nakouknete do seznamu vybavení, najdete zde položku „období“ s hodnotami od I do IV. Toto je velmi důležité. Hra Genesis je totiž rozdělena do **čtyř období**. Jednotlivá období se liší technickým pokrokem a samozřejmě i historickými událostmi. To, v jakém období budete hrát, rozhodne váš XO. Můžete začít v prvním období, po několika dobrodružstvích se posunout do druhého, pak do třetího a nakonec do čtvrtého období. Ale klidně se může XO rozhodnout, že začnete hrát zrovna ve čtvrtém období. Délku období určuje XO, tzn. můžete hrát jedno období tak dlouho, jak se „Pánovi hry“ zlíbí. Samozřejmě platí, že si v prvním období **nekoupíte** věci z vyšších (II, III, IV), to jest např. laserovou pušku, ale naopak, ve vyšších obdobích si můžete koupit věci ze všech nižších. Toto rozdělení dělá vlastně z jedné hry čtyři, a navíc, ta radost hráčů při přestupu období a možnost nákupu tolika nových věcí...

Popis období

I.

Srovnatelné s 90. léty na planetě Zemi. Jen rotorové vrtulníky, žádné energetické zbraně. Medicína na stupni vývoje, kdy jsou doktoři schopni oživit pacienta maximálně 10 minut po smrti. Lidé se průměrně dožívají 72 let.

II.

Nástup počítačů nové generace, téměř všechny úřední i jiné záležitosti se vyřizují přes celosvětovou počítačovou síť - deternet. Armáda Uniwestu vybuduje síť špiónážních satelitů, které jí umožní sledovat prakticky každý metr povrchu planety. Arctic Federation jako odpověď vyvíjí stealth technologii, s jejíž pomocí může skrýt svoje území před satelity Uniwestu. Vyvíjejí se první cyberimplantáty a prodávají se turbínové vertory (=vrtulník bez rotoru). Každý občan dostává místo průkazu totožnosti implantát na krk pod kůži. Armáda Uniwestu vybavuje každého řadového vojáka kevlarom Protector X Mk II. Poprvé se objevují roboti jako domácí služebníci a následovně první energetická zbraň - PMUS.

III.

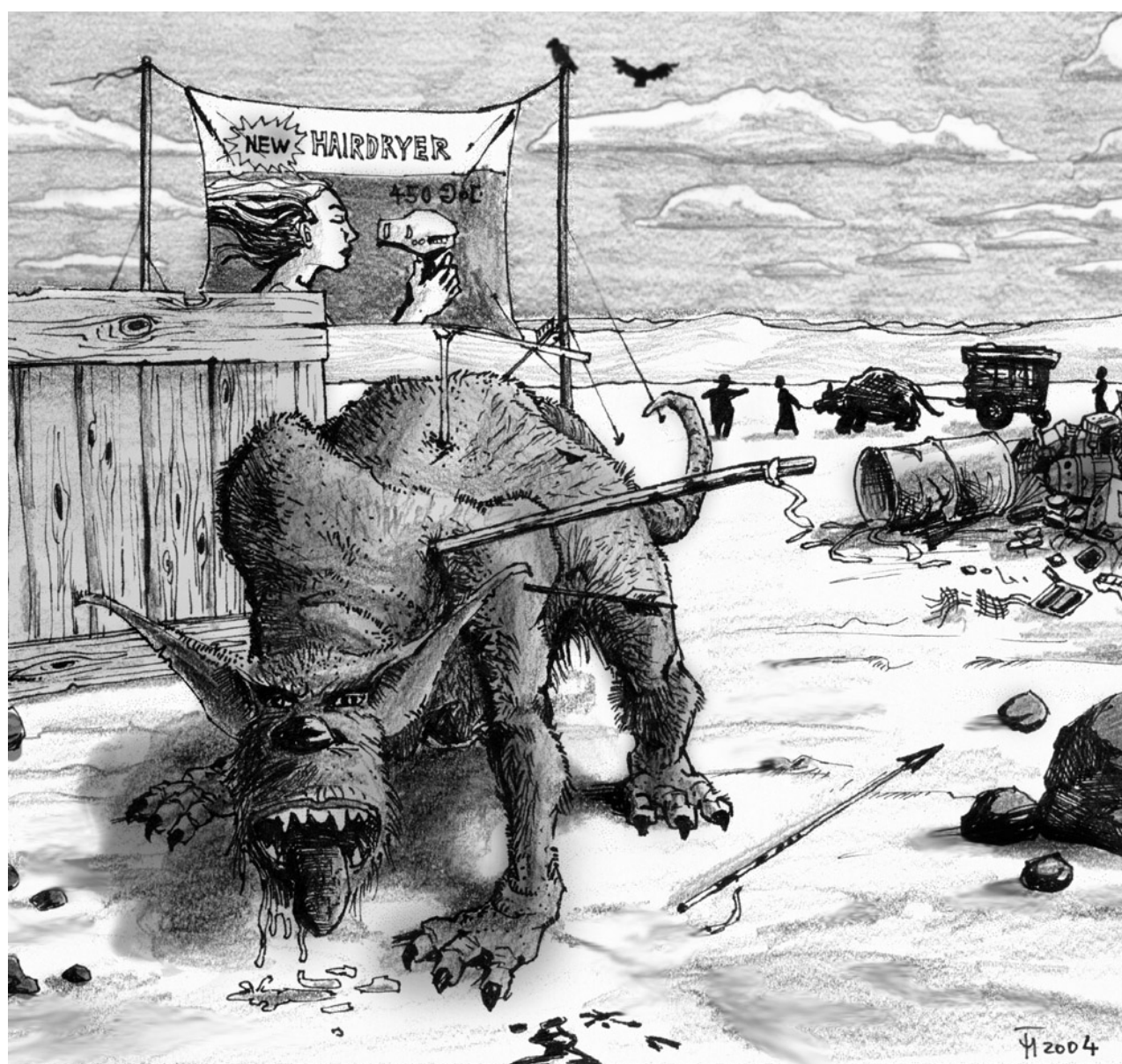
Nastupuje éra ručních energetických zbraní, které Uniwest rychle vylepšuje. Lasery se ukazují jako zbraň vysoce účinná proti pěchotě. Arctic Federation se zpočátku věnuje vývoji jaderných zbraní, protože Uniwest má k dispozici první sériovou zbroj z řady HTA, kterou lasery téměř nepoškozuji. Vzápětí obě mocnosti začínají spolupracovat ve válce proti kyborgům. HTA je nemožné na

černém trhu sehnat. Zlatý věk cyberimplantátů. Uniwest experimentuje s teleportační technologií a rodí se nové průmyslové odvětví – nanotechnologie.

IV.

Toto období je považováno za zlatý věk nanotechnologie. Je vynalezen energetický štít, ale pro obrovské energetické nároky nemůže být používán konvenčně. Uniwest zdokonaluje teleportační technologii. Armáda

Uniwestu začíná konvenčně používat HTA. HTA a energetické zbraně lze s velkými obtížemi sehnat i na černém trhu, ale za ukrutně velké sumy. Lidé se dožívají průměrného věku 90 let.



KAPITOLA 4 - ZDRAVÍ A LÉČENÍ

Nyní budeme hovořit o odolnostních bodech vaší postavy (i jiných lidí) a o tom, jak se můžete léčit. Vysvětlíme si rozdíl mezi stínovým a krvavým zraněním. Padne i zmínka o některých nemocech (aby se měl XO kde inspirovat).

ODOLNOSTNÍ BODY POSTAVY

Každý člověk (myšleno ve hře) má určitý počet odolnostních bodů. Teď by se slušelo zopakovat, jak se to vlastně počítá (psali jsme to už v podvlastnostech, ale jestli čtete pravidla poprvé, asi si to pamatovat nebudete). Takže: vaše celkové OB = odolnost +10. S OB je to vlastně podobné jako u neživých materiálů. I taková kevlarová vesta má své OB. Jak jste se dozvěděli výše, předmět se zničí, jestliže jeho OB klesnou na nulu nebo pod nulu. Stejně je tomu u lidí (i u ostatních živočichů). Když OB klesnou na nulu, živočich umírá. To je celkem logické, ale my zacházíme ještě dál (máme totiž úchylku pro realističnost). Nejprve si vysvětlíme rozdíl mezi „stínovým“ a „krvavým“ zraněním.

Stínovým zraněním myslíme takovou fyzickou újmu, která způsobuje maximálně podlitiny a oběť se z něj velice rychle vzpamatuje (průměrný člověk nejvýše během dvaceti minut). Když máte stínové zranění, nepotřebujete ani lékařské ošetření, ani první pomoc. Stínové zranění často dostanete při boji zblízka (bojové umění) nebo když dostanete zásah a máte na sobě kevlar (v tomto případě jen poloviční stínové zranění)

Krvavé zranění je už mnohem závažnější. Když ztratíte 2 OB krvavým zraněním, bez lékařské

pomoci se normálně vyléčíte až za dva dny (když nechytíte do rány infekci ☺). Z toho logicky vyplývá, že bez odborného lékařského zásahu se krvavé zranění léčí rychlostí 1 OB za den (resp. 24 hodin). Pokud při boji utrpíte krvavé zranění, jedno kolo nehrajete.

Příklad: Jidash v tomhle kole už útočil a potom dostal krvavé zranění. Proto v příštím kole nemůže nic dělat. Marwin v tomhle kole ještě neútočil, ale byl zraněn také. Ztácí svůj tah pro tohle kolo a může jít v příštím.

Každá část lidského těla má jiný počet OB. Ve hře rozlišujeme tyto části:

1. **hlava**, která má pouze 30% z vašich celkových OB (při počítání zaokrouhluje vždy nahoru na nejbližší celé číslo, např. číslo 3,2487 zaokrouhlíme na 4). Průměrný člověk má na hlavě $20 \times 0,30 = 6$ OB.
2. **krk**, ten má nejméně ze všech částí, které uvažujeme, a to 10% z celkových OB. Průměrný člověk má na krku $20 \times 0,10 = 2$ OB.
3. **ruka**, jež má 45% z maxima. Jelikož průměrný člověk má dvě ruce, budeme počítat zvlášť levou a pravou. Běžný člověk s 20 OB má na ruce 9 OB.
4. **noha**, má 60% z celkových OB. Opět počítáme levou i pravou zvlášť. Průměrný človíček má na noze 12 OB.
5. **trup**, který je základní, největší a nejpevnější, a má proto 100% z celkového počtu OB, respektive má CELKOVÝ POČET OB. U našeho běžného člobrdika je to právě těch stále omílaných 20 OB.

Na konec jedna důležitá poznámka:

Části těla rozlišujeme pouze při krvavém zranění. Jedná-li se o stínové, uvažujeme vždy jen celkový počet OB! (Tedy, že stínové zranění zraní jen „trup“)

Stínové zranění

Stínové zranění utrpíte:

- Když vás někdo zraní holýma rukama
- Když budete zraněni tupou chladnou zbraní
- Když vás někdo zasáhne do kevlaru a poškození neprojde skrz (pak dostáváte polovinu PK, které kevlar zadržel)

Několik důležitých faktů:

- **Pokud vám stínové zranění klesne pod vaši hodnotu OB, přechází stínové zranění do krvavého zranění.** V tomto případě si házíte na bezvědomí, tzn. podhazujete dvojnásobek odolnosti (Např. mám už jen 3 stínové OB, pak dostanu lopatou do palice za 5 OB, což je už za 2 krvavé zranění a házím si záchr. hod na bezvědomí).
- OB při stínovém zranění se „léčí“ rychlostí 1 OB za minutu.
- Když jste ztratili například 6 stínových OB a někdo vás zraní ještě „krvavě“, pamatujte si stínové zranění dál
- Stínové poškození se vždy odečítá z celkových OB (tj. takových, které máte na trupu). Nerozlišujeme zásah do různých částí těla.

Krvavé zranění

Postihy za krvavé zranění jsou následující:

- Při **10% zranění** (tj. když vám někdo ubere nejvýše 10% vašich celkových OB) máte postih -10 k ÚČ, OČ, dovednostem, -1 do rychlosti a krvácením ztratíte během minuty další jeden OB. (pokud by se po odečtení 1 OB zvětšilo vaše zranění na 20%, máte postihy jako u 20% zranění, ale dál nekrvácíte). Krvácení vám může zastavit kdokoli, kdo ovládá dovednost „medicína“ nebo „první pomoc“. K zahojení ran je stačí vydezinfikovat, nepotřebujete ani první pomoc.
- Při **20% zranění** (tzn. že jste dohromady ztratili nejméně 10% a nejvýše 20% svých celkových OB) máte postih -20 k ÚČ, OČ, dovednostem, -2 do rychlosti a krvácením ztratíte další 2 OB (rychlostí 1 OB/minutu). (pokud by se po odečtení oněch 2 OB zvětšilo vaše zranění na 30% (tj. 21% - 30%), máte postihy jako u 30% zranění, ale dál nekrvácíte). Krvácení vám může zastavit kdokoli, kdo ovládá dovednost „medicína“ nebo „první pomoc“. K zahojení ran je stačí vydezinfikovat, nepotřebujete ani první pomoc.
- Při **30% zranění** máte postih -30 k ÚČ, OČ, dovednostem, -3 do rychlosti a krvácením ztratíte dalších 5 OB (rychlostí 1 OB/minutu). (Pokud se krvácením zvětší vaše zranění na 40% - tzn. 31% - 40% - máte postihy za 40% zranění, ale dál nekrvácíte, přesto si hodíte na bezvědomí). Krvácení vám může zastavit kdokoli, kdo ovládá dovednost „medicína“ nebo „první pomoc“. Aby se vaše rány zahojily, musí vás někdo ošetřit dovedností

„medicína“, eventuálně „přírodní léčitelství“.

- Při **40% zranění** podhazujete svoji odolnost. Při neúspěchu upadáte do bezvědomí, ze kterého se proberete až když se vyléčíte (resp. někdo vás vyléčí) natolik, že vaše zranění bude jen 20%. Pokud uspějete, zůstáváte při vědomí a máte postih -40 k ÚČ, OČ, dovednostem, -4 do rychlosti a krvácením ztrácíte každou minutu 1 OB. Krvácení umí zastavit kdokoli, kdo ovládá dovednost „medicína“ nebo „první pomoc“. Abyste se vyléčili, musí o vás pečovat někdo, kdo ovládá „medicínu“.
- Při **zranění 50% a větším** podhazujete svoji odolnost. Při neúspěchu upadáte do bezvědomí, ze kterého se proberete až když se vyléčíte (resp. někdo vás vyléčí) natolik, že vaše zranění bude jen 20%. Pokud uspějete, zůstáváte při vědomí a máte postih -50 k ÚČ, OČ, dovednostem, můžete se jen plazit a krvácením ztrácíte každou minutu 1 OB. Krvácení umí zastavit kdokoli, kdo ovládá dovednost „medicína“ nebo „první pomoc“. Abyste se vyléčili, musí o vás pečovat někdo, kdo ovládá „medicínu“.
- Při **100% zranění** (= 0 OB) umíráte.

V případě, že se jedná o zranění **jiné části těla** než trupu, platí následující:

- Zraní-li vás někdo do příslušné části těla za polovinu (nebo méně) OB, které ta část má, XO vám dá postih dle vlastního uvážení.
- Pokud bude zranění větší než 50% (z OB příslušné části), nemůžete tuto část těla používat (jedná-li se o ruku nebo nohu). Pokud jde o krk nebo hlavu, podhazujete

odolnost. Při neúspěchu upadáte do bezvědomí, dokud vás někdo neošetří (viz. 50% zranění u trupu). Pokud uspějete, máte postihy jako u 50% zranění trupu.

- Jestliže vám útok ubere všechny OB z oné části těla (nebo i více než máte), nastávají dva možné případy. Zaprvé, když jde o hlavu nebo krk, logicky umíráte (v jednom případě je vaše hlava oddělena od těla, a v druhém vaše hlava přestala existovat jako celek). Zadruhé přicházíte o končetinu (to když jde o zranění ruky nebo nohy), protože vám ji nepřítel útokem naprosto zmasakroval

LÉČENÍ ZRANĚNÍ V NEMOCNICI

Ted' ještě napsat, jak se krvavé zranění léčí (myslíme ty těžší případy, tj. 40% zranění a větší – lehčí je dostatečně vyléčeno v přehledu postihů).

Tohle si rozdělíme podle období, jelikož je léčení postupem času lehčí a lehčí. Ve čtyřech bodech popíšeme, jak probíhá léčba v nemocnici postupem období od prvního po čtvrté. Nutno ještě podotknouti, že už v prvním období je lékařská věda světa Genesis značně pokročilá.

- I. V nemocnici vás léčí rychlostí 3 OB za 24 hodin. Zlomeninu vyléčí za 1-3 týdny (podle komplikovanosti). Pokud ztratíte končetinu (to platí i pro další orgány, jako oko, žaludek, jazyk, plíce a platí to i v ostatních obdobích), doktoři vám ji naklonují za čtyři týdny (i s rekonvalescencí). Doktoři vás ožíví ještě deset minut po vaší smrti (podmínkou je nejvýše 20% zranění hlavy).

- II. Zranění léčí rychlostí 4 OB za 24 hodin. Zlomeninu za pět až čtrnáct dní. Novou končetinu (poznámka je stejná jako u I. období) dostanete nejvýše za tři týdny. Doktoři vás ožíví až dvacet minut po smrti (podmínkou je max. 30% zranění hlavy).
- III. Vyléčí vám 5 OB za 24 hodin. Zlomeninu za tři až sedm dní. Novou končetinu (poznámka viz. I. období) máte nejdéle za týden. Zmrtvýchvstání se daří ještě třicet minut po smrti a to až se 40% zraněním hlavy.
- IV. Léčení rychlostí 8 OB za 24 hodin. Zlomeninu zhojí za den, maximálně dva. Novou končetinu (viz. poznámka u I. období) dostanete za tři dny (přesto nekrmte lva v zoo z ruky ☺). Ožíví vás až hodinu po smrti se zraněním hlavy nejvýše 50%.

NEMOCI

Zde jsou vypsány jen nemoci, které stojí zato zaznamenat. Medicína je tak vyspělá, že i v prvním období je možné léčit je všechny. Ale když je člověk daleko od lékařů, může mu to znepříjemnit život. Ten kdo vede hru, může vymyslet další nemoci, ale nám tyto stačily. Jak jsme již napsali, všechny nemoci jsou léčitelné. Nemoc se dá vyléčit za poloviční dobu, než za kterou odezní sama. Toto platí, pokud není uvedeno jinak. Pokud se nemoc léčí, pak neplatí postihy za přechození.

Nachlazení

Každému je jasné, jak se může člověk nachladit. Inkubační doba nachlazení je asi 1-2 hodiny. Nachlazený člověk má jen *poloviční vytrvalost* a jeho *odolnost a postřeh se sníží o jedna*. Dále nachlazení *snižuje odolnost vůči nemocem o 10%*. Nachlazení je jen předstupněm k chřipce. Pokud postava nedbá na své problémy a nesnaží se léčit, hodí si po dvou dnech na

dvojnásobek odolnosti proti nemocem a pokud neuspěje, dostane chřipku. Pokud uspěje, opakuje hod dále každý den kdy je nachlazená (a stále na to nedbá). Asi po týdnu nachlazení odezní (za 1k4+5 dní).

Chřipka

Chřipka přichází po nachlazení. Pokud přijde sama, bez předchozího nachlazení, je její inkubační doba 1-3 dny. Člověka bolí celé tělo a ztrácí chuť k jídlu. *Máte jen pětinu vytrvalosti. Síla, odolnost, obratnost, postřeh se snižují o pět. Máte postih patnáct na všechny činnosti.* Odolnost vůči nemocem klesne o 12%. Pokud se ani teď postava neléčí a dál provádí vše bez omezení, může dostat zápal plic. Tato šance je (40- nemoci)%. Tak jako tak po přechození chřipky se sníží odolnost vůči nemocem o 1k6% a to na trvalo. Tato nemoc je nakažlivá a každý den, kdy jste v kontaktu s nemocným, si hoďte na nemoci s bonusem 50%. Pokud neuspějete, dostali jste chřipku. Chřipka odezní za 1k6+5 dní.

Zápal plic

Přichází po přechození chřipky. Pokud ho dostanete nějak jinak, inkubační doba je 2-4 dny. Při zápalu plic máte jen desetinu vytrvalosti. *Síla, odolnost, obratnost, postřeh se snižují o 7. Všechny odolnosti klesnou o 20% a na všechny činnosti máte postih 50.* I zápal plic se dá přechodit. Pokud se postava neléčí a přechodí zápal plic, pak se jí odolnost sníží permanentně o jedna a odolnost vůči nemocem klesne o 3k6% a to na trvalo. Zápal plic odezní za 1k10+19 dní.

Anglanis

Anglanis je nemoc, která se vyskytuje hlavně na Nantestu. Inkubační doba je 2-5 hodin. Projevuje se zvýšením teploty a záchvaty kašle (Každý den se hodí 1k4 a tolik záchvatů bude postava mít. Kdy nastane zá-

chvat určuje XO. Tak sebou mějte něco, čím ho budete moci podplatit ☺). Nemocnému se sníží postřeh o dva. Nemoc odezní po 1k6 dnech a přechození nemá žádné následky. Anglanis je ovšem velmi nakažlivý. Při kontaktu s nemocným si hoďte na nemoci s bonusem 20%.

Sestrumis Anus

Tuto nemoc můžete dostat pokud se vám zanítí nějaké otevřené zranění. Inkubační doba je 2-10 hodin. Projevuje se těžkou nevolností a zvracením krve, zduřením uzlin a ztrátou orientace. Nemoc je velmi nebezpečná a pokud se neléčí má velmi nepříjemné následky. V době nemoci se postřeh snižuje na čtyři. Dále pak odolnost a síla klesá o tři. Pokud se postava neléčí a nemoc přechodí je 3% šance že to nepřežije. Pokud přežije tak jí permanentně klesne postřeh o dva. Nemoc odezní po 1k10+30 dní.

Nixus

Tato nemoc se projevuje vyčerpáním organismu a to i po spánku. Je ji možno chytit v Džunglích. Inkubační doba je asi 1 týden. V průběhu choroby se přestane spánkem doplňovat vytrvalost. Nepomáhají ani energetické kapsle. Pokud se člověk neléčí, tak nejspíš zemře vyčerpáním. Nemoc se dá přechodit po 5+2k6 dnech. a léčí se 1 den. Pokud jí přechodíte (a přežijete), vaše vytrvalost klesne o 1k10 bodů a to na trvalo.

Pár zajímavostí nakonec

Tady ještě několik věcí ohledně lidského těla, které by vás mohly zajímat:

- Průměrný člověk má 20 OB.
- Lidské tělo má OM 2.
- RP vašeho těla je stejné, jako vaše odolnost (u průměrného člověka tedy 10).

KAPITOLA 5 – VŠEOBECNÁ PRAVIDLA PRO BOJ

V této kapitole si vysvětlíme základní termíny a hodnoty, které musíte pro boj znát. Probereme pravidla a zásady pro boj a ukážeme si, jak je použít.

Než však začneme, dozvíte se základní princip, který je stěžejní pro veškerá pravidla boje a kolem něhož se všechno točí – a to jsou dvě hodnoty z vašeho deníku – ÚČ a OČ.

ÚČ a OČ

ÚČ je zkratka pro „útočné číslo“ a OČ pro „obránné číslo“. Alfou a omegou všeho je pravidlo, které říká, že **cíl zasáhnete tehdy, pokud procentuálním hodem podhodíte svoje ÚČ** (tzn. hodíte 1k100 a musí vám padnout menší nebo stejné číslo). Předtím od něj však musíte odečíst své OČ. Na tomto pravidle je postaven celý soubojový systém.

BOJOVÉ KATEGORIE

- úvod

Zbraně, podle toho, jakým způsobem se používají, dělíme do bojových kategorií. Patří-li dvě zbraně do stejné kategorie, používají se skoro stejně (v principu) a proto je vaše šance na zásah (jak s jednou tak s druhou z nich) stejná. Z toho, co jsme teď uvedli, tedy plyne, že každá bojová kategorie (dále jen BK) má vlastní hodnotu ÚČ – u některé může mít třeba hodnotu 89 zatímco u jiné jen 46. BK a všechny hodnoty vaší postavy, které s tím souvisí, naleznete v deníku.

Rozlišujeme tyto bojové kategorie:

Boj bez zbraně
Tupé zbraně
Ostré zbraně
Vrh přímý
Hod granátem
Metací zbraně
Lehké palné zbraně (LPZ)
Energetické zbraně
Těžké zbraně
Konzolové zbraně

Je však třeba si uvědomit, že BK nedělí na skupiny ani tak samotné zbraně, jako spíš způsoby, jakým je použijete. Když například držíte v ruce nůž, můžete si vybrat, jestli ho zapíchnete do břicha chlapíkovi, co stojí vedle vás, nebo jestli ho hodíte po drsnákovi, který je od vás deset metrů. Nebo jiný příklad – nemusíte hned střílet na souseda přes plot brokovnicí, stačí když přeskóčíte k němu na zahradu a přetáhnete ho pěkně pažbou po kebuli. K ujasnění, co je to vlastně „bojová kategorie“ vám možná pomůže tenhle konkrétní rozbor:

MÁM V RUCE TĚŽKÝ KULOMET. Je to zbraň a já ji můžu použít různými způsoby. Způsoby použití jsou de facto vyjádřeny jako BOJOVÉ KATEGORIE. Uvědomte si, že tato zbraň se dá použít následujícími způsoby (v závorce je název příslušné BK):

- tvrdý předmět k mlácení lidí („tupé zbraně“)
- předmět, který se dá házet po nepřítelích („vrh přímý“)
- věc, jež můžete hodit na balkón sousedovi – tj. na vodorovnou plochu („hod granátem“)
- můžete s ní střílet (použití boj. k. „těžké zbraně“)

- dá se po odborné úpravě namontovat s otočným nosičem na vrtulník a ovládat přes počítač (boj. k. „konzolové zbraně“)

Jak vidíte, jedná se stále o tu samou věc, ale existuje celá škála různých využití a vyše postava nemusí být v každém z nich stejně dobrá – proto existují BK, abyste – stejně jako ve skutečnosti – mohli zlepšovat jen jednu z těchto alternativ. Můžete umět dobře střílet, ale to neznamená, že s tou samou zbraní umíte dobře mlátit.

BOJOVÉ KATEGORIE

- způsoby útoku

Ted' už víte, že bojové kategorie zastupují jednotlivé druhy útoku, pojďme je tedy shrnout. Následující výčet způsobů útoků je kompletní, ale popis každého obsahuje pouze nejtypičtější situace a sporné případy, které považujeme za nutné přesně definovat.

- **Boj bez zbraně** – rána pěstí, kopnutí, facka, pohlavek, kousnutí, použití bojového umění (o tom až dále v této kapitole), všechny uvedené možnosti spadají pod tuhle BK. Jakmile s někým bojujete a nemáte v ruce žádný předmět, jedná se o boj bez zbraně. Zásahy způsobují pouze stínové zranění (viz. kapitola „Zdraví a léčení“).
- **Tupé zbraně** – jsou zbraně na blízko, které nezpůsobují krvácení (nebo jen mírné), spíš podlitiny, boule a zlomené kosti. Například mlácení klackem, kamenem,

boxerem, kladivem, palicí atp. Způsobují pouze stínové zranění (viz. kapitola „Zdraví a léčení“).

- **Ostré zbraně** – také na blízko, ale způsobují krvavé rány, mají ničivější účinek při současném vydání menší síly (oproti tupým zbraním). Patří sem sekání sekýrou, útok nožem, mečem, nůžkami atd.
- **Vrh přímý** – pokaždé, když něco házíte a snažíte se zasáhnout svislý cíl (strom, člověka, zeď,...), používáte BK vrh přímý. Také, házíte-li kamenem a chcete někoho trefit do hlavy, pracujete s touto BK. Příkladem je házení nožů, hvězdic, šipek, sekýr, a také třeba oblíbená dětská hra „Tref se šíškou do stromu“.
- **Hod granátem** – vztahuje se, jak název napovídá, na házení granátů, ale nejen to. Vše, co se snažíte hodit tak, aby to dopadlo na přesné místo na vodorovné ploše, budete házet pomocí této BK. Tzn. granát do zákopu či do kuchyně (pod nohy zlodějům), mince na čáru, klíče na stůl, kámen s psaníčkem své milé na balkon a cokoliv podobného. Také házení sítě spadá pod tuto kategorii. Pozor na následující výjimku: když chete hodit granát někomu pod nohy, použijete BK hod granátem. Když ho ale chcete trefit do hlavy (a udělat mu tak bouli), už jde o BK vrh přímý (míříte na svislý cíl!).
- **Metací zbraně** – sem patří všechny útoky prováděné za pomoci luku, praku nebo foukačky. Pozor, nepatří sem střelba z kuše!
- **LPZ (lehké palné zbraně)** – sem patří klasické využití zbraní jako pistole, puška, samopal, kuše atp. Slovem klasické se rozumí střelení z nich (tedy

ne že je použijete jako klacek – to by potom byla BK tupé zbraně).

- **Energetické zbraně** – jedná se o útok zbraněmi podobnými LPZ, u kterých však nevzniká zpětný ráz. Jde tedy hlavně o střelbu z laserových a PMUS zbraní (info o těchto zbraních viz. kapitola „Obecnosti o vybavení“).
- **Těžké zbraně** – boj se zbraněmi masové destrukce, např. těžké kulomety nebo raketomety. Zahrnuje to i střelbu z houfnic, minometů, mobilních odpalovačů raket atp.
- **Konzolové zbraně** – útok se zbraněmi ovládanými přes počítač, joystick, terminál, dálkové ovládání. Zahrnuje to například střelbu z kulometu nainstalovaného do podvěsu vrtulníku, ovládání AOS (viz. soubor s vybavením), odpalování balistických raket a dalekonošných raket s plochou dráhou letu aj. Kulomety a jiné zbraně namontované na ručně ovládaném stojanu, nástavci apod. spadají do BK Těžké zbraně.

Než budeme pokračovat v prohlubování vašich poznatků o bojových kategoriích, vysvětlíme si základní hodnoty, abyste později věděli, o čem je řeč.

BOJOVÉ KATEGORIE

- popis typů zbraní a jejich zařazení do BK

Nyní popíšeme jednotlivé druhy zbraní, které můžete najít v souboru s vybavením. Ke každému druhu uvedeme zevrubný popis a bojové kategorie, se kterými lze využít – včetně toho, jak takový útok vypadá.

- **Pistole**
Není snad třeba ji sádlodlouze

popisovat – jednoruční zbraň, používá munice ráže 9mm, .44 a .425. Základní použití je samozřejmě střelba (využití BK Lehké palné zbraně), dále k mlácení (BK tupé zbraně), házení po nepřátelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem).

- **SMG**
Většinou automatické obouruční zbraně (i když pár jednoručních exemplářů existuje), používají zpravidla munice ráže 5.56, zřídka se také objevují exepmláře na .425-ku a 9mm kulky. Způsoby použití jsou naprosto shodné s těmi u pistolí.
- **Brokovnice**
Podobají se SMG, ovšem neumožňují střílet dávkou. Nabíjejí se výhradně municí .12 (brokovnicová) a zvláštností je, že poškození, které způsobují, se zmenšuje přímo úměrně se vzdáleností cíle (šance zasáhnout naopak stoupá). Způsoby použití (tedy využitelné BK) se shodují s těmi u pistolí.
- **Pušky**
Neumožňují střelbu dávkou, ale jinak se podobají SMG. Používají většinou munici ráže 8.27, která byla vyvinuta speciálně pro ostřelovače. Způsoby jejich využití (tedy různé BK) jsou stejné jako u pistolí.
- **Těžké kulomety**
Používají munici 10.78 (nazýváme ji protiletadlová), zásobník je zde často nahrazován pásem nábojů. Střílejí výhradně dávkou. Způsoby použití: mlácení (BK tupé zbraně), házení po nepřátelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem), střelba (BK těžké zbraně) a střelba z této zbraně je-li nainstalována v nějakém dopravním prostředku (BK konzolové zbraně).

- **Rotační kulometry**
Používají také munici 10.78, ovšem mají několik hlavní které se otáčejí a udělují tak kulkám ještě dodatečnou rotaci (každý si určitě umí „rotačák“ představit, všichni jsme viděli Predátora nebo Terminátora 2, ne?) Platí pro ně to samé co pro těžké kulometry.
- **Granátometry a podvěsy pod zbraň**
Buďto jako samostaně zbraně, nebo doplňky na těžké kulometry či SMG, granátometry jsou účinnou protipěchotní podporou. Používají zvláštní druhy granátů. Některé granátometry mají zásobníky, jiné se nabíjí po každém výstřelu. Způsoby použití (některé logicky nejdou, pokud se jedná o podvěs): mláčení (BK tupé zbraně), házení po nepřítelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem), střelba (BK těžké zbraně) a střelba z této zbraně je-li nainstalována v nějakém dopravním prostředku (BK konzolové zbraně).
- **PMUS zbraně**
Jsou velice podobné SMG, ale používají pouze munici 5.3. Při střelbě nevydávají hluk a nemají zpětný ráz. Mohou střílet dávkou, několika kulkami či jednotlivými ranami. Základní použití: střelba (využití BK Energetické zbraně), dále k mláčení (BK tupé zbraně), házení po nepřítelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem).
- **Laserové zbraně**
Druh energetických zbraní, který střílí jednotlivými ranami. Mají většinou vestavěné baterie, které se díky technologii CPEE (kolektor potenciální energie éteru) časem samy dobíjí. Základní použití: střelba (využití BK Energetické zbraně), dále k mláčení (BK

tupé zbraně), házení po nepřítelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem) a střelba z této zbraně, je-li nainstalována v nějakém dopravním prostředku (BK konzolové zbraně).

- **Sonické zbraně**
Spadají pod BK Energetické zbraně. Nezpůsobují příliš velké poškození, ale v určitém úhlu ve směru výstřelu strhávají předměty do dané váhy (liší se typ od typu). Živočichům způsobují jen lehčí stínová zranění a hlavně bezvědomí. Základní použití: střelba (využití BK Energetické zbraně), dále k mláčení (BK tupé zbraně), házení po nepřítelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem).
- **Granáty**
Patří sem typické explozivní granáty, ale také střepinové, oslepující (zábleskové), sonické, plynové granáty i dýmovnice. Stejným způsobem jako granáty lze však také využít kameny, které jsou jim tvarem i vahou velmi podobné (ačkoliv - pochopitelně - nevybuchují). Základní použití: házení do zákopu/na balkon (BK hod granátem), dále k mláčení (BK tupé zbraně) či házení po nepřítelích (BK vrh přímý).
- **Metací**
Sem zahrnujeme luky, foukačky a praky. Všechny tyto zbraně mají společné to, že projektilu uděluje energii sám útočník a tudíž se poškození odvozuje od PBZ (viz. dále). Základní použití: střelba (BK metací zbraně), dále k mláčení (BK tupé zbraně), házení po nepřítelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem).
- **Tupé zbraně**
Jedná se o zbraně, které jsou primárně určeny k boji muže proti muži a nemají ostré

hrany. Způsobují velké poškození, které je však nekrvavé (tzn. že je počítáno jako stínové – viz. kapitola Zdraví a léčení). Z těch „oficiálních“ (tj. takových, které se skutečně kdysi používaly v bitvách) uveďme třeba kyj (potažmo baseballovou pátku), hůl, cep, palici nebo bič. Co se týká „příležitostných“ typů, můžeme zmínit ocelovou trubku, židli, kabelku s cihlou uvnitř ☺, kámen dobře padnoucí do ruky, plátku z plotu apod. Základní použití: mláčení (BK tupé zbraně), dále házení po nepřítelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem).

- **Ostré zbraně**
Jsou příbuzné s tupými zbraněmi, ale mají ostré hrany (ostří, špičaté výstupky,...). Například sem patří meče, nože, sekery, bodáky (tj. kopí, halapartny,...). Základní použití: sekání a bodání (BK osté zbraně), dále házení po nepřítelích (BK vrh přímý), házení na balkon (BK hod granátem).

ZÁKLADNÍ HODNOTY

ÚČ (základní útočné číslo)

Počítáte s ním, když chcete někoho napadnout (pomocí něj zjistíte, zda se vám podařilo zasáhnout). Čím vyšší hodnota, tím větší pravděpodobnost, že zasáhnete cíl.

$$ÚČ = (\text{obratnost} + \text{postřeh}) \times 2$$

OČ (základní obranné číslo)

Použije ho cíl, na který jste zaútočili, pokud se chce onen nešťastník vyhnout zasažení (v drtivé většině případů určitě chce). Je opět dobré mít ho co nejvyšší.

$$OČ = \text{obratnost} + \text{postřeh}$$

Bonus ÚČ – Je specifický pro každou bojovou kategorii – u každé bojové kategorie máte

(pokud si ho za VZK natrénujete) nějaký. Když používáte zbraň, která patří do kategorie, u které máte bonus k ÚČ např. +40, přičtete si ho ke svému základnímu ÚČ.

Bonus OČ – V zásadě to samé jako bonus k ÚČ, jen se počítá do obrany. Tuto hodnotu (na rozdíl od předchozí) nemůžete mít u každé bojové kategorie, poskytují ji jen kategorie „zblízka“ a „ostré (+tupé) zbraně“!

Postřeh – Jak jste si mohli přechíst v předchozích bodech, postřeh ovlivňuje (spolu s obratností, samozřejmě) velikost ÚČ a OČ. Mimo to se ovšem používá k další důležité věci, a tou je *iniciativa* (o iniciativě podrobněji níže). Zjednodušeně řečeno, říká nám, v jakém pořadí půjdou útočníci. To znamená, že čím vyšší postřeh máte, tím dříve přijdete na řadu.

Ještě základní hodnoty, které najdete u zbraně

Minimální síla – říká, jakou nejnižší sílu musíte mít, abyste mohli zbraň bez postihů používat. Pokud nemáte dostatečnou sílu, dostáváte postihy, ale o tom až později

Bonus ÚČ (nebo OČ) u zbraně – Některé zbraně mohou samy dávat také bonus k ÚČ nebo OČ. Pokud ano, připočítejte si je k ÚČ pro kategorii. Teprve potom dostáváte útočné číslo, které považujeme za definitivní základ a nazýváme jej „ÚČ se zbraní“ (ÚČZ). Když si v deníku do inventáře napíšete nějakou zbraň, kterou hodláte používat v boji, zanechte si sem i výše zmíněný součet, abyste ho pro příště nemuseli počítat.

PRAVIDLA PRO BOJOVÉ KATEGORIE

- stupeň kvalifikace

Jak jste si jistě povšimli, pakliže už jste nakoukli do deníku na BK, rozlišujeme zde dvě informace: stupeň kvalifikace a bonus k ÚČ. Obě říkají, jak dobře ovládáte boj se zbraněmi této kategorie, i když každá trochu jinak. Stupeň kvalifikace se značí o až 4-mi hvězdičkami (u některých kategorií pouze 3-mi, ale nyní to uvádíme jen pro úplnost). Bonus k ÚČ je číslo od nuly do nekonečna. Při využití nějaké BK v boji ho přičtete ke svému „základnímu ÚČ“ - tj. (obratnost+postřeh)x2 - a teprve pak ho podhazujete, abyste zjistili, zda zasáhnete.

Na začátku - po tom, co vytvoříte postavu, nemáte (až na pár výjimky - viz. níže) v bojových kategoriích žádné hvězdičky a bonus k ÚČ u každé z nich je nula. Jakmile začnete jakoukoliv z BK trénovat (tím že do ní vkládáte VZK), začnete nejprve získávat hvězdičky. Jakmile získáte tři, můžete si vybrat, zda budete trénovat poslední (čtvrtou) hvězdičku, nebo jestli si začnete zvyšovat bonus k ÚČ. Pakliže začnete trénovat bonus k ÚČ, není problém se po čase kdykoliv vrátit ke čtvrté hvězdičce a dotrénovat ji. Váš bonus k ÚČ to přitom nijak neovlivňuje.

Natrénování jedné hvězdičky stojí 10 VZK.

Ale pojďme si nejprve objasnit stupeň kvalifikace, tedy ony výše zmiňované „hvězdičky“. O co jde? V zásadě platí, že pokud jste danou BK nikdy nepoužívali, nebudete při jejím prvním „upotřebení“ příliš excelovat. Když s ní budete útočit a nebudete mít alespoň tři hvězdičky, nejen že nedostanete žádné bonusy, ale ještě se vám vaše základní ÚČ zmenší! Z toho že máme 1-4 hvězdičky plyne, že

může nastat pět různých situací týkajících se stupně kvalifikace.

1. Nemáte ani jednu hvězdičku, tedy vůbec žádné zkušenosti se zbraněmi z této kategorie. Vaše základní ÚČ si vydělte šesti, přičtete bonus za zbraň a pak podhazujete na zásah. To samé platí, pokud se budete chtít s danou kategorií bránit (tedy že si útočník bude muset od svého ÚČ odečíst vaše OČ). Vydělte si základní OČ šesti a přičtete případný bonus za zbraň.
2. Máte jednu hvězdičku. Tušíte, co od dané zbraně můžete očekávat, ale když to přijde, jediné v čem vám to pomůže bude, že si nepřekousnete jazyk. Základní ÚČ vydělte třemi, přičtete bonus za zbraň a výsledek podhazujete, pakliže chcete zasáhnout. U OČ postupujte analogicky.
3. Máte dvě hvězdičky, což znamená, že víte, jak zbraň funguje, umíte opravit jednodušší závady (např. u pistole odstranit zaseknutou nábojnici, uspokojivě nabrousit nůž, rozložit a složit kulomet, restartovat „zamrzlou“ počítačovou konzoli ovládající instalovaný kulomet atd.). Stále ještě však děláte drobné chyby – například nesprávný postoj při střelbě, zbytečné pohyby v šermu, nejste zvyklí na rozložení prvků na ovládacím panelu instalované zbraně aj. Vaše základní ÚČ se dělí dvěma (bonus k ÚČ za zbraň se připočítává až po vydělení). S OČ postupujte analogicky.
4. Máte tři hvězdičky - konečně! Dosáhli jste vysoké úrovně v zacházení se zbraní. Umíte ji nejen opravit, rozebrat a složit, ale také na ní správně namontovat k tomu určené komponenty (např. dalekohled na pušku, těžký kulomet připevnit na sto-

jan,...). Při útoku neděláte zbytečné chyby, ovládáte všechny potřebné úkony s jistotou zručností a dostatečně rychle; navíc máte zkušenosti se všemi běžnými situacemi, do kterých se můžete dostat. Vaše ÚČ (a případně také OČ) se nijak nedělí.

5. Dosáhnete-li takové úrovně, že máte čtyři hvězdičky, můžete bez postihu použít dvě jednoruční zbraně najednou – v každé ruce jednu (viz. boj dvěma zbraněmi – níže). Musíte sice útočit na jeden cíl oběma zbraněmi (tj. ne na dva různé cíle současně), ale nemáte žádné postihy. Pokud se pokusíte útočit dvěma zbraněmi a nebudete mít čtyři hvězdičky, bude se vaše ÚČ dělit pro každou z nich šesti, stejně jako byste neměli v dané kategorii žádnou hvězdičku. Výjimka nastává pro OČ; máte-li tři hvězdičky (nebo méně) a používáte dvě zbraně zároveň, vaše OČ se (na rozdíl od ÚČ) nemění. Čtyři hvězdičky nemůžete mít u všech BK, ale pouze u těchto: ostré zbraně, tupé zbraně, vrh přímý, LPZ a energetické zbraně.

Ted' ještě k výše zmíněným výjimkám:

Na začátku (bez nutnosti vkládání jakýchkoliv VZK) **máte zdarma** hvězdičky v následujících BK:

- Boj bez zbraně a Tupé zbraně – ke každé 3 hvězdičky
- Ostré zbraně a Hod granátem – 2 hvězdičky
- Vrh přímý – 1 hvězdička

Pokud natrénujete BK LPZ na 3 nebo 4 hvězdičky, dostanete zdarma 2 do BK Energetické zbraně a naopak!

PRAVIDLA PRO BOJOVÉ KATEGORIE

- bonus k ÚČ (a OČ)

Svojí zručnost při používání jednotlivých BK můžete stále vylepšovat, takže postupem času z vás může být například vynikající střelec, zápasník nebo šermíř. To ovšem neznamená, že tak vysoké úrovně dosáhnete u všech BK. Proto u každé BK existuje položka „bonus k ÚČ“ (a také bonus k OČ), která říká, jak moc už jste tuto BK trénovali. Čím vyšší bonus k ÚČ, tím větší máte šanci na zásah.

Jakmile máte ve stupni kvalifikace u zvolené BK tři hvězdičky (poznámka ohledně BK jež mohou mít 4 hvězdičky viz. další odstavec), můžete začít trénovat bonus k ÚČ. Za každé čtyři sem vložené VZK dostanete +1 k bonusu k ÚČ. Pozor! Zde nezaokrouhlujeme nahoru, to znamená, že bonus se vám zvedne o 1 až poté, co vložíte všechny čtyři VZK. Ještě ohledně OČ – to se samozřejmě zvětšuje také (pokud daná BK umožňuje OČ používat – viz. nadpis „Pár důležitých věcí ohledně OČ“), avšak +1 k OČ získáte za každé +2 k ÚČ. Jinými slovy – bonus k OČ máte vždy poloviční, než bonus k ÚČ (zaokrouhleno dolů!).

U BK, které mohou mít 4 hvězdičky se při získání třetí hvězdičky můžete rozhodnout, zda budete trénovat čtvrtou hvězdičku, nebo zvyšovat bonus k ÚČ. Když se rozhodnete pro druhou možnost, nic vám nebrání vrátit se k trénování čtvrté hvězdičky kdykoliv později.

PRAVIDLA PRO BOJOVÉ KATEGORIE

– ÚČZ a OČZ, základní hodnoty zbraní

Ted' přišel čas, abychom si vysvětlili poslední dva pojmy (o kterých jsme se zmínili už ve vysvětlivkách základních hodnot) týkající se bojových kategorií – ÚČZ a OČZ. Pro zbraně uvedeme také základní hodnoty, které použijete často a proto je dobré mít je po ruce (v deníku – v té části s vybavením (inventářem) – pro ně také máte předtištěné kolonky.

Nejprve co znamenají ty dvě zkratky, které jsme uvedli výše. ÚČZ znamená „ÚČ se zbraní“, tedy říká vám, jaké je vaše ÚČ po sečtení základního ÚČ, bonusu ÚČ u příslušné kategorie a bonusu ÚČ u zbraně (pokud je). ÚČZ je tedy i v rámci jedné BK jiné pro každou zbraň. Například když máte základní ÚČ 50, bonus u BK LPZ +25, tak pro dvě různé pistole – třeba Silverstone a Panther – máte různé ÚČZ. Pro Silverstone by to bylo 77 (50+5+2), protože zbraň sama dává k ÚČ bonus +2. Oproti tomu Panther dává k ÚČ bonus +5, takže pro něj byste měli ÚČZ 80 (50+25+5).

Musíte-li vypočítat ÚČZ pro kategorii, ve které nemáte 3 nebo 4 hvězdičky, vydělte své základní OČ příslušným číslem a až poté přičtete případný bonus ÚČ uvedený u zbraně.

OČZ byste určitě odvodili sami, ale pro pořádek: OČZ dostanete, když sečtete své základní OČ, bonus OČ u kategorie a bonus OČ u zbraně (pokud nějaký má). Nakonec jedna důležitá věc, na kterou musíme upozornit. I když například puška u sebe nemá uveden bonus OČ, tak pokud ji použijete jako tupou zbraň, měli byste jistý bonus k OČ dostat (stejně jako ho dostanete, když se místo puškou bráníte tyčí). O tom však podrobněji v další části

s nadpisem „Pár důležitých věcí ohledně OČ“.

Ted' si uvedeme základní hodnoty, které je dobré znát (abyste je stále nemuseli hledat ve vybavení). Ne všechny najdete u každé zbraně, některé mají třeba jen dvě, jiné zase skoro všechny. Každopádně, pokud je u své zbraně najdete, запиšte si je někam, kde je máte po ruce.

- **Bonus ÚČ**

Má ho skoro každá zbraň a většina lidí ho považuje za jedno z nejdůležitějších kritérií při výběru zbraní.

- **Bonus OČ**

Najdete ho hlavně u zbraní spadajících do BK tupé zbraně a BK ostré zbraně. Nebývá při výběru už tak důležitý jako bonus ÚČ, ale pokud máte zbraň, která ho má, pak si ho rozhodně запиšte.

- **Modifikátor vrhu**

Modifikátor vrhu si sečtete se svým ÚČ, pokud budete vybranou zbraň házet za použití BK vrh přímý. Je-li modif. vrhu kladný, bude se vaše šance na zásah zvětšovat (protože přičtete kladné číslo), je-li záporný, máte šanci naopak menší (přičítáte záporné číslo).

- **PK**

Udává, jaké poškození zbraň způsobuje. Neplette si jej s bonusem PK (viz. dále). Má-li například nějaká munice ráže 5.56 uvedeno PK 2k6+6, způsobí jedna kulka poškození 8-18 (hodíte 2x 6-ti stěnnou kostkou, sečtete a přičtete 6). Při dávce je to PK jedné kulky, násobí se tedy počtem kulek vystřelených (podobně viz. článek o automatických zbraních).

- **Bonus PK**

Najdete ho zejména u sečných, tupých a metacích zbraní (tedy zbraní spadajících do těchto BK). Říká, o kolik větší poškození

způsobíte s danou zbraní, než kdybyste útočili pěsti (viz. nadpis „PBZ“).

- **DSH**

Určuje, jaký má zbraň dosah, tzn. jak daleko s ní dostřelíte. Tato položka se dá také najít u munice a tam je její význam stejný (u munice tuto informaci nepotřebujete tak často).

- **Oblast působení**

Určuje, v jaké oblasti zbraň účinkuje, tedy v jaké vzdálenosti od místa útoku budou všechny věci poškozeny a všechno živé zraněno.

- **Kadence**

Některé zbraně jsou schopné vystřelit vícekrát při jednom útoku (například samopaly), takové mají u sebe tuto položku. Například u SMG kadence udává, kolik projektilů vyletí z hlavně při jednom útoku dávkou - viz. nadpis „Automatické zbraně (dávka + výjimka u PMUS)“.

- **Typ munice**

Neboli ráže. Musíte vědět, jakou ráži má vaše zbraň, každá totiž vyžaduje specifický typ munice. Například u SMG jsou to hlavně náboje ráže 5.56, méně se objevují také 9mm. Některé zbraně (například granáty) tuto položku nemají.

- **Kapacita zásobníku**

Samozřejmě ji nenajdete u všech zbraní, ale tam, kde je, si ji opište do deníku. Udává, kolik nábojů se vejde do zásobníku. Kapacita zásobníku se liší zbraň od zbraně a po odborné úpravě se dá i zvětšit. PMUS zbraně zde mají dokonce dvě hodnoty – kapacitu zásobníku a energii. Dojde-li vám v zásobníku jedno nebo druhé – jste v háji, už si nezastřílíte. Proto doporučujeme zásobníky s co největší kapacitou ☺.

Pár důležitých věcí ohledně OČ

OČ je tak trochu „potížiště“. Někdy se počítá, jindy zase ne, občas se dělí, tu a tam k němu máte bonus či postih. O BK víte už dost, nyní přišel čas udělat si jasno v OČ. Zprv si musíme ujasnit, kdy si cíl může OČ počítat a kdy ne.

Kdy si cíl nesmí počítat OČ:

1. Jestliže netuší, že bude napaden (to se týká i situace, kdy bojuje s jedním agresorem a druhý se k němu nepozorovaně přiblíží)
2. Pokud útočí jinak, než pomocí BK „boj bez zbraně“, „ostré zbraně“ nebo „tupé zbraně“
3. Když nemá volnost pohybu (např. je za ruce i nohy připoután, svázan do kozelce, zavalen třeba skříní, zamotán v síti,...)
4. Leží-li bezvládně (ve spánku, v bezvědomí, při paralýze atd.)

Příklad

Patrikova postava je povoláním policista. Zrovna je ve službě a vidí něco podezřelého v obchodu přes ulici. Vytáhne pistoli a jde se tam podívat. Najednou je napaden zločincem, který je ozbrojen kusem železné trubky, není ovšem úplně zaskočen, protože tušil že hrozí nebezpečí. Policista se může rozhodnout. Buďto začne střílet, nebo se pustí s lupičem do boje (Patrik to musí XOovi nahlásit dřív, než se začne bojovat). Když začne střílet a bude dostatečně rychlý a přesný (na blízko to není žádný větší problém), zůstane nejspíš zloděj ležet na zemi v kaluži vlastní krve. Když ovšem policista mine, lupič bude mít snadný zásah, protože policista střílel a tudíž se nemohl bránit (= uplatnit svoje OČ). V takovém případě zřejmě zloduch vyjde z potyčky jako vítěz.

Na druhou stranu, pokud se Patrik bude bránit místo aby spustil okamžitě střelbu, může si počítat OČ a pak už to lupič nebude mít tak snadné. Existuje větší pravěpodobnost, že se netrefí. To samé ovšem platí pro policistu, takže (pokud jsou na tom s ÚČ i OČ oba podobně) bude zřejmě následovat delší bojová akce jako ve filmu. Oba útočí, oba se při tom ovšem zároveň mají na pozoru před útoky toho druhého.

Jak je to při boji více lidí

Když je někdo v této nevýhodné pozici a je ohrožován více nepřáteli najednou, každopádně se mu hůře brání. OČ se mu proto dělí počtem útočníků. Nutno dodat, že maximálně vás může obestoupit 6 lidí. Konkrétní případy, jako např. že se postavíte zády ke zdi nebo do dveří, by měl XO zvládnout vyřešit sám logickou úvahou (např. u zdi na vás mohou dotírat jen 3-4 lidi, na druhou stranu nemáte šanci na útěk).

Příklad

Vanessa se dostala do nepříjemné situace. Obtěžují ji tři chuligáni. Došlo i na fyzický kontakt a Vanessa, která navštěvuje kurzy sebeobrany, se začala bránit. Protože útočníci jsou však tři, její OČ se dělí třemi. Nemá tedy moc velkou šanci. Naštěstí jí přispěchal na pomoc neznámý gentleman, který se do lotrů pustil. Dva se začali starat o něj a Vanessu se snaží zneškodnit už jen jeden zlosyn. Dívce se ale nyní OČ nedělí a tak si s ním hravě poradila. Mezitím neznámý hrdina, jemuž se OČ dělilo dvěma (neboť na něj šli dva neřádi) dal oběma útočníkům pěkně na frak. Všechno dobře dopadlo a tamti pobudové se o něco podobného jistě dlouho nepokusí.

Bránění

Vyžadují-li to okolnosti, můžete bránit sebe nebo svého kamaráda výměnou za možnost útočit. V takovém případě získáváte k obraně takový bonus, jaká je polovina vašeho OČ (vynásobte si OČ 1,5x). V případě kamaráda ten bonus získává samozřejmě on (tzn. bude mít svoje OČ + ½ vašeho OČ). Vy ovšem v tom případě žádný bonus nezískáte (máte jen své běžné OČ) a ještě nebudete moci útočit.

Pozor! Bránit vás může i více lidí najednou, ale jen pokud je na to dostatek místa (XO vždy určí možný počet obránců podle situace). Navíc, když je obránců dost a obestoupí-li vás, tak nemáte už sami prostor pro útok, můžete se jen bránit. Na druhou stranu, nejste také dostupní pro nepříteli, a ten vás tedy, ať už se snaží sebevíc, může zasáhnout jen náhodou (hodí-li si na zásah 01).

Chcete-li ještě sami útočit, jste už částečně na ráně, takže se k vašemu OČ přičtou bonusy od obránců a výsledek se vydělí počtem agresorů, jež na vás dotírají.

Příklad

Pan Johnson, ředitel továrny, se potřebuje dostat k autu. Problém je v tom, že se musí dostat přes rozzuřený dav zaměstnanců, kterým před časem razantně snížil platy. Jeho ochranka ho tedy vede zadním východem. Naneštěstí si jich někdo všimnul a rozzuření dělníci se ženou s pálkami a hasáky na pana ředitele. Odřízli jim také cestu k autu. Ochranka se s nimi pustila do boje (kromě šesti mužů, kteří Johnsona obestoupili a chrání ho). Rozzuření odboráři se však probili až k nim a nyní se snaží pana ředitele zmlátit. Žádná rána však nemá šanci se k němu dostat. (Jen si to vezměte: průměrný člen ochranky má OČ řekněme 40. Bodyguardů je šest a ředitele

obestoupili, takže nepřátelé ho můžou zasáhnout jen náhodou – pokud hodí 01. Spíš se ale budou zabývat ochrankou). Bohužel, pan Johnson a jeho muži jsou v beznadějně situaci, čelí totiž ohromné přesile. Nějaký čas „sekuritáci“ svého zaměstnavatele chránili a pěkných pár dělníků dostali, ale pak, když už tři z nich padli, začínají mít velké problémy. Johnson však není žádná bačkora a proto bere do ruky obušek jednoho z padlých ochránců a pouští se také do boje. Nyní je na ráně a ačkoliv se ho bodyguardi snaží bránit, je tu šance že dostane zásah. Jeho OČ je 30, ale brání se, takže 45. Navíc ho brání ještě všichni tři bodyguardi (tedy už dál neútočí), takže jeho výsledné OČ je 105. Většina se pere s ochrankou, ale dva nepříteli zaměstnanci se pokoušejí zasáhnout ředitele. Jeho OČ se tedy dělí dvěma, proto si dělníci od ÚČ odečítají každý 53. Za nějaký čas zůstane ředitel už jen s jedním „sekuritákem“. Ten už má dost starostí sám se sebou, takže ředitele nebrání. Ředitel má teď OČ 45, bodyguard 60. Je tu dost místa, aby každého z nich ohrožovali tři muži, takže ředitel má ve výsledku OČ jenom 15 a bodyguard 20. Abych to zkrátil: proletáři se spojili a udeřili ve spravedlivém hněvu lidu, tudíž kapitalista a jeho pochopové dostali pěknou nakládačku ☺.

POSTIHY /BONUSY

- za velikost a útok na různé části cíle (těla, vozidla,...)

Ona ta známá otřepaná fráze: „ten netrefí ani stodolu“ není zas až tak ztraceníhodná. Nám poslouží jako pomůcka pro vysvětlení postihů (popř. bonusů) za velikost. A potvrdíme si také její pravdivost.

Je samozřejmě hloupost, aby se vám na stodolu střílelo stejně špatně jako na sedláka (tedy pána, který se do stodoly hravě vejde i s traktorem ☺). Proto, čím větší je váš cíl, tím větší máte bonus na zásah.

Všechno, co se týká postihů/bonusů do velikosti, funguje na principu násobení. Za standardní považujeme objekt o rozměrech přibližně lidského těla (tedy nejen postavu člověka, ale také dveře a jiné předměty podobné velikosti). Míříte-li na něco většího, vaše ÚČ se pak násobí. Vraťme se k našemu příkladu se sedlákem a stodolou.

Příklad

Sedlák Voves byl ženě nevěrný a ta na to bohužel přišla. Strhla ze zdi dědečkovu starou kulovnici a když se pantáta vracel z pole na oběd, začala po něm střílet. Naštěstí pro pana Vovsa, neuměla podvedená žena příliš dobře mířit (ÚČ má jen 40), takže ho ani jednou netrefila. Sedlák se utekl schovat do stodoly a jeho manželka, když znovu nabila, začala střílet do té zatracené boudy, kam se běžel záletník skrýt. A jelikož stodola je velká (a při střelbě na ní se ÚČ dokonce ztrojnásobuje), Vovsova se do ní trefila pokaždé (jak by ne, měla-li nyní ÚČ 3x40=120!).

Může samozřejmě nastat i opačný případ, kdy se pokoušíte střílet na něco menšího, než je člověk. V takovém případě se vám ÚČ násobí kladným číslem menším než jedna (tedy číslem ve zlomkovém tvaru), nejčastěji to bývají $\frac{1}{2}$ a $\frac{3}{4}$, ale

samozřejmě existují i další, to záleží na velikosti předmětu.

Příklad

Hrabě Artur z Articu se vydal na lov zajíců. Ten starý pán umí střílet dobře, ale většinou skolí jelena nebo jiné velké zvíře (má ÚČ 100). Přestože střílel a střílel jak zuřivý, přišel domů, chudák, s jediným vypelichaným zajíčkem. Jeho šance na zásah zajíce je totiž $\frac{1}{4}$ ÚČ, takže podhazoval 25, a to není žádná legrace.

Následuje tedy tabulka (tab. č. 7), ve které se dozvíte, jak upravovat ÚČ při střelbě na různě velké cíle. Pokud potřebujete něco přesně mezi dvěmi položkami, váš XO to jistě bez větších potíží odhadne.

Důležitá poznámka: tyto postihy a bonusy platí při boji s jakoukoliv BK!

Ještě zbývá povědět něco k možnosti útočit na jednotlivé části jednoho cíle. Jde vlastně jen o aplikaci výše uvedeného (tedy převedení do praxe). Není jediný důvod proč nepovažovat lidskou hlavu za samostatný cíl, stejně jako třeba hrnec. Jediné, na co je potřeba dát pozor, je skutečnost, že útokem na nějakou část cíle (obzvláště kritická místa, jako např. pneumatika auta) můžete kromě normálního poškození (které dá zbraň) způsobit ještě jiné škody (v případě pneumatiky je to kupříkladu zhoršení ovladatelnosti vozidla, v případě lidské hlavy se jedná o víceméně jistou smrt jejího majitele ☺). Jak to vypadá s poškozením způsobo-

vaným na různých částech lidského těla je podrobněji rozepsáno v kapitole „Zdraví a léčení.“

POSTIHY **/BONUSY**

- druhy kontaktů podle vzdálenosti + postihy / bonusy

Vaše šance na zásah se musí měnit i v závislosti na vzdálenosti. Nemůže přece nastat případ, že metr od sebe stojí dva střelci s pistolemi a jeden druhého nemohou trefit, protože mají ÚČ řekněme 50, což je hodnota lehce nadprůměrného střelce, přesto při standardní vzdálenosti nedostačující pro jistý zásah. Docela trapná situace, ne? Proto, když jste hodně blízko svého cíle, vaše ÚČ je navýšeno o určitý bonus (záleží jak moc blízko jste a jakou BK používáte). Naopak, jste-li hodně daleko, obdržíte postih.

Tyto postihy a bonusy nejsou stejné pro všechny druhy útoků. BK třídíme do pěti tzv. kontaktů: těsný kontakt, blízký kontakt, střední kontakt, daleký kontakt a dělostřelecký kontakt. Tak, jak jsou zde uvedeny, jdou po sobě co se týká vzdáleností. Nyní k nim uvedeme podrobnější popis.

1. Těsný kontakt

Když chcete někoho zabít zbraní této kategorie, musíte se k němu dostat tak blízko, abyste, takříkajíc, mohli

Předmět veliký přibližně jako:	Změna ÚČ
Pistole a menší	$\frac{1}{8}$ ÚČ
Hlava s rameny, hrnec, ležící člověk	$\frac{1}{4}$ ÚČ
Polovina těla, člověk v dřepu, kolo nákladáku, kmen stromu	$\frac{1}{2}$ ÚČ
Lidská silueta, domovní dveře	Nezměněné ÚČ
Velká šatní skříň, piáno, kůň	$\frac{3}{2}$ ÚČ (neboli 1,5x)
Osobní automobil	Dvónásobek ÚČ
Nákladní automobil	$\frac{5}{2}$ ÚČ (neboli 2,5x)
Stodola, dům	Trojnásobek ÚČ

Tab. 7 – Postihy za velikost cíle

spočítat chloupky v jeho nose. Z toho logicky vyplývá, že u téhle skupiny postihy a bonusy nemáme. Zkrátka, buďto na toho psa klackem dosáhnete, nebo ne! Pozor, Postihy a bonusy za velikost se však na tyto BK dají normálně aplikovat. Bojové kategorie, které sem patří: Boj bez zbraně, Tupé zbraně, Ostré zbraně.

2. Blízky kontakt

Na blízký kontakt bojujete, když používáte luk, prak, foukačku, vrhací nůž, házíte granát, kámen atd. Dá se s nimi dobře útočit na dálku, avšak jejich účinný dosah není tak velký, jako například u pistole nebo pušky. Bojové kategorie, které sem patří: Vrh přímý, Hod granátem, Metací zbraně.

Vzdálenost	Postih či bonus
Velmi blízko (1 – 2 m)	+60
Blízko (3 – 5 m)	+30
Průměrně (6 – 15 m)	0
Daleko (15 – 40 m)	-20
Velmi daleko (41 – 120 m)	-70

Tab. 8 – Úpravy ÚČ za vzdálenost cíle pro blízký kontakt

3. Střední kontakt

Zbraně s nimiž bojujete na střední kontakt jsou střelné (pistole, automatické pušky, energetické zbraně aj.) Některé zbraně, s nimiž standardně střílíte na střední kontakt, se dají vylepšit dalekohledem. Pak s nimi můžete bojovat jako se zbraněmi na daleký kontakt. (další informace jsou uvedeny níže). Bojové kategorie, které sem patří: Lehké palné zbraně (LPZ), Energetické zbraně, Těžké zbraně.

Vzdálenost	Postih či bonus
Velmi blízko (1 – 2 m)	+60
Blízko (3 – 8 m)	+30
Průměrně (9 – 25 m)	0
Daleko (26 – 100 m)	-30
Velmi daleko (101 – 300 m)	-60

Tab. 9 – Úpravy ÚČ za vzdálenost cíle pro střední kontakt

4. Daleký kontakt

Na takovou vzdálenost používáme hlavně zbraně, které svým běžným využitím spadají do středního kontaktu. Nainstalujete-li na ně ovšem určitou komponentu, zlepšíte tím možnost míření a zbraň bude použitelná na větší dálku. Například se jedná o LPZ nebo PMUS zbraň s dalekohledem, těžký kulomet nebo raketomet s protiletadlovým zaměřovačem. Patří sem též ty konzolové zbraně, které jsou vlastně jen dálkově ovládanými těžkými zbraněmi (např. kulomet na vrtulníku, raketomet na dálkově ovládaném podstavci, AOS,...)

Vzdálenost	Postih či bonus
Velmi blízko (1 – 2 m)	-50
Blízko (3 – 15 m)	-10
Průměrně (16 – 400 m)	0
Daleko (401 – 1000 m)	-30
Velmi daleko (1001 – 2200 m)	-70

Tab. 10 – Úpravy ÚČ za vzdálenost cíle pro daleký kontakt

5. Dělostřelecký kontakt

Jedná se o největší možnou vzdálenost, na kterou lze ještě bojovat (nepočítáme-li počítačem řízené daleko-

nosné střely atp.). Sem spadají hlavně velké a ručně nepřenosné zbraně. Například dělo tanku, dělo na lodi, mobilní odpalovač raket (na nákladáku), rakety vzduch-vzduch, země-vzduch, letecké bomby a jiné. S takovými zbraněmi se většinou bojuje z dopravních prostředků nebo pevných instalací v bunkrech, věžích atd. Všechny tyto zbraně jsou ovládány pomocí BK konzolové zbraně.

Vzdálenost	Postih či bonus
Velmi blízko (0 m – 149 m)	ÚČ x 2
Blízko (150 m – 3 km)	žádný
Průměrně (3 km – 24 km)	1/4 ÚČ
Daleko (25 km – 49 km)	1/20 ÚČ
Velmi daleko (50 km – ∞)	1/100 ÚČ

Tab. 11 – Úpravy ÚČ za vzdálenost cíle pro výbroj dopravních prostředků

POSTIHY /BONUSY

- za pohyb cíle nebo útočníka

Když jste vy nebo váš cíl v pohybu, je přesná střelba o něco náročnější. Proto zavádíme zvláštní pravidlo.

Vzájemný pohyb znamená, že dva body (útočník, cíl) se pohybují jinými směry (ne však proti sobě či od sebe). Jinými slovy: jde o pohyb cíle (nebo útočníka) kolmo (nebo šikmo) na směr útoku. (např. když střílíte na protijedoucí auto, žádný postih nedostanete, ale když střílíte na auto, které kolem vás projíždí, postih už dostanete).

Cíl se vzhledem k vám (a naopak) pohybuje určitou rychlostí. Tuto rychlost vyjádříte v km/h. Velikost této rychlosti si odečtete od svého ÚČ. (např.

když kolem vás probíhá pes rychlostí 30 km/h, máte na něj postih -30 k ÚČ).

Příklad:

Po jezeře plují vedle sebe dva čluny, oba stejným směrem a stejnou rychlostí (35 km/h). Posádky na sebe střílejí a protože čluny jsou (vzhledem k sobě) relativně v klidu, nemají střelci žádné postihy. Jiná situace by nastala, kdyby se čluny pohybovaly opačnými směry a míjely se (oba rychlostí 35 km/h). Blížily by se k sobě rychlostí 70 km/h (plují okolo sebe, proto rychlosti musíme sečíst – z fyzikálního hlediska to není úplně správně, ale pro zjednodušení to postačí). Postih pro každého střelce (ať už na jednom člunu či na druhém) by tedy byl 70. Extrémní případ nastane, pokud čluny poplují rovnou proti sobě, takže se v bodě setkání srazí. V tom případě se pouze přibližují (ale pozorovateli na přídi jedné z lodí se ta druhá nepohle vlevo ani vpravo o jediný centimetr). Postih za vzájemný pohyb je tudíž 0.

POSTIHY /BONUSY

- za vedlejší činnost při útoku

Jedna věc je když se cíl pohybuje, ale pokoušet se střílet při sprintu je záležitost úplně jiná. Proto mimo postihů za vzájemný pohyb zavádíme ještě postihy za vedlejší činnost při útoku.

Pokoušíte-li se útočit a přitom vykonáváte ještě nějakou jinou aktivitu, dostáváte postih k ÚČ. Na druhou stranu, jsou tu další faktory, které by měl XO zohlednit. Například skočíte-li po někom a seknete ho přitom mečem, pravděpodobně způsobíte o něco větší poškození než kdybyste ten samý útok provedli ze stoje. (V tomto

případě by měl XO dát nějaký bonus k PK, třeba +4 – záleží na konkrétní situaci). V tabulce jsou uvedeny nejčastější druhy úkonů, které lze provádět i během útoku. Pokud nastane situace, která zde není uvedena, XO určí postih dle svého uvážení.

Vedlejší činnost	Postih
Skok	-25
Chůze	-10
Běh	-35
Sprint	-75
Mluvení, rozdávání rozkazů	-10
Řízení auta, motorky	-50
Držení se na laně, žebříku,...	-30

Tab. 12 – Postihy v boji za vedlejší činnost

POSTIHY /BONUSY

- za viditelnost

Na běžném denním světle postihy nedostáváte. Jakmile je však osvětlení nedostatečné nebo naopak příliš intenzivní, máte postih k ÚČ.

Málo světla = zhoršená viditelnost. Mnoho světla = oslnění. Tak jako tak se vám bude hůře mířit. Proto dostáváte postihy. Určuje je XO podle toho, jak málo (nebo jak moc) je světla. Při této příležitosti upozorňujeme, že XO by měl také určovat postihy k dovednostem jako je řízení auta, stopování, medicína atd. (zkratka všechno kde je potřeba dobře vidět). Když dojde na to, že je úplná tma, platí tabulka č. 13.

V tabulce jsme pro úplnost uvedli i speciální pomůcky, o kterých si teď něco povíme.

Noční vidění série A1, pokud si ho nasadíte, vám dává vždy postih -10 (i za bílého dne). Bohužel, můžete být při jeho

používání oslnění náhlým zvýšením osvětlení a také, pokud se ocitnete v úplné tmě (že si nevidíte ani na ruku těsně před očima), zařízení nefunguje, takže máte stejné postihy jako bez něj (-100).

Způsob „dívání se“ v naprosté tmě	Postih k útočnému číslu
Lidský zrak	-100
Noční vidění série A1	-100
Noční vidění série AX	-10
Noční vidění série AP	0
PNS schopnost, talent infravize	0
Termovize	jen nemířeně (1/2 ÚČ), 1/2 rychlosti pohybu
Termovize MK II.	0
Energovize série AX	0

Tab. 13 – Postihy v boji za viditelnost

Noční vidění série AX je podobné sérii A1, rozdíl je však v tom, že má zabudovanou ochranu proti oslnění (ta nefunguje na oslepující granáty) a také již funguje i za úplné tmy.

Série AP je již na takové úrovni, že zařízení můžete používat za bílého dne i v úplné tmě bez postihů. Také má zabudovanou ochranu proti oslepujícím granátům a na změny okolního jasu se přizpůsobuje skoro okamžitě.

Někdy se může také stát, že váš cíl nebude dostatečně viditelný z jiného důvodu. Například díky maskovacím vláknům, přírodnímu maskování nebo husté vegetaci. V takovém případě XO určí postih dle situace. Zvláštní případ nastává u maskovacího zařízení. Takového nepřítele můžete vidět jen za pomoci energovize nebo termovize.

Pokud bojujete proti úplně neviditelnému nepříteli (např. jste slepí, oslepení, v naprosté tmě, máte zavázané oči atd.), XO určí postih vzhledem k situaci (například když víte poslední pozici nepřítele, je to o něco snazší; nebo když cíl vydává stálý hluk, je to ještě jednodušší). Postih by (až na extrémní výjimky) však neměl být nikdy tak velký, aby vaše ÚČ bylo menší než váš postřeh.

ČASOVÉ ROZVRŽENÍ BOJE

Nyní něco o členění času při dobrodružství. Jak předchozí věta naznačila, tento článek se netýká jen boje, ale časového schématu celého hraní. Pochoopení tohoto je však důležité pro správné porozumění pojmům jako jsou „kolo“ nebo „akce“.

Při hraní dobrodružství rozeznáváme tři časové módy: tahový, reálný a zrychlený. V boji (což je hlavním předmětem zájmu této kapitoly) se používá tahový mód. Zbylé dva užijete v boji jen zřídka a většinou se používají k urychlení okamžiků, kdy takříkajíc „nehvizdají kulky“.

Základní časovou jednotkou v tahovém módu je kolo, které trvá tři vteřiny. **Skládá se ze tří akcí** (každá trvá 1 vteřinu), které při vašem tahu můžete využít k rozličným činnostem - od běhu až po střelbu.

V reálném časovém módu ubíhá čas stejně jako ve skutečnosti. Využívá se zejména když řešíme dialogy.

Zrychlený časový mód XO použije, pokud chce rychle „odbyt“ nějakou méně podstatnou nebo nezajímavou část dobrodružství za velmi krátkou dobu skutečného času. Jako příklad uveďme třeba cestu, noc v hotelu aj.

Iniciativa

(Jak zranění ovlivňuje iniciativu, tolerance rozdílu iniciativy, vyčkávání)

Je velice důležitá, neboť rozhoduje, kdo půjde první (tedy vlastně určí, kdo bude první útočit, popřípadě dělat jinou činnost v daném kole). Iniciativa je fajn, protože se jí musí řídit i XO (ale na druhou stranu, všechno se dá obejít, že?).

Vždy na začátku nového kola se určí podle postřehu, jak půjdou bojovníci za sebou. **Iniciativa=Postřeh.** Výjimku tvoří situace v tabulce.

Postih do iniciativy	Situace
-5	jste překvapeni, nebo nepřítel zaútočil z jiné strany, než jste čekali
-1	vpadnutí do místnosti, objektu, vyklonění z krytu... jestliže čekají útok
-5	máte zranění nad 25%
-8	máte zranění nad 50%
-6	probíráte se ze spánku

Tab.14 – Postihy do iniciativy

Jak zranění ovlivňuje iniciativu

Kromě situací výše uvedených je tu ještě jedna okolnost, která mění vaši iniciativu – tou je utrpené zranění. Utrpíte-li krvavé zranění, ztrácíte šanci podniknout v daném kole cokoliv kromě částečně kontrolovaného pádu na zem (tím se myslí například že se svalíte do blízkého příkopa, za gauč, za roh atd.). Tuto příležitost máte i v případě, že už jste v kole, kdy jste zasaženi, něco dělali. V tom případě možnost reagovat ztrácíte až v příštím kole (v tomto kole už nemáte co ztratit).

Pakliže obdržíte stínové zranění, je situace trochu jiná. Od vaší iniciativy se pouze odečte velikost stínového zranění. Pokud je vaše iniciativa stále

ještě větší nebo rovna 1, můžete dělat cokoliv podle libosti, hned jak na vás přijde řada (pokud mezitím neutrpíte další zranění a vaše iniciativa tak neklesne pod 1). Stane-li se, že vaše iniciativa je menší jak 1, ztrácíte příležitost reagovat v tomto kole. V případě, že vás zraní až po tom, co jste vy útočili (nebo prováděli jinou činnost), přesouvá se postih k iniciativě do dalšího kola.

Tolerance rozdílu iniciativy

Když je rozdíl iniciativy 1 nebo 2, stihne pomalejší bojovník zareagovat. Např. má-li střelec A iniciativu 15 a střelec B 14, A sice zastřelí B dřív, ovšem B ještě stihne zmáčkнуть spoušť (a nemá přitom žádný postih. Proto se může stát, že se dva muži navzájem zastřelí.

Vyčkávání

Pokud chcete, můžete vyčkávat a pustit před sebe libovolný počet hráčů (nebo NPC). Když jste například první v iniciativě a rozhodnete se jít až jako pátý, tak to musíte oznámit na začátku kola. Pak si to však rozmyslíte a rádi byste šli dřív. Jednoduše půjdete před všemi, kteří dosud neútočili (Ne že si na konci vzpomenete, že přece jen půjdete první, XO všechno odvolá a jedete celé kolo znova. To teda ne, nedělejte v tom paštiku!) Povinností každého hráče je na začátku kola (v souboji) nahlásit, co budou dělat.

Akce

Každý má v jednom kole jeden útok, který se skládá ze tří akcí. Vzhledem k tomu, že kolo má 3 vteřiny, jedna akce trvá 1 vteřinu. K různým činnostem potřebujete různě dlouhou dobu, proto každá zabere jiný počet akcí. Kolik akcí co trvá se dočtete v tabulce. Některé názvy prováděných akcí jsou vám dosud neznámé pojmy. Najdete je vysvětlené o kousek dále, zde

je uvádíme pro úplnost do tabulky č. 15.

ZVLÁŠTNÍ DRUHY ÚTOKŮ

I když se tato část jmenuje zvláštní druhy útoků, jedná se většinou o nativní druh útoku s danou zbraní (tzn. se samopalem se bude střílet dávkou, s puškou s optikou se bude „snajprovat“, apod.). Právě tyto situace si zde vysvětlíme.

Automatické zbraně

(dávka + výjimka u těžkých kulometů a PMUS)

Automatické zbraně, jako jsou SMG, těžké kulometry a PMUS, umožňují střílet víc nábojů za sebou. Proto mají ve vybavení u sebe uvedenou i kadenci. Ta udává počet kulek, jež je zbraň schopna vypálit za vteřinu.

- pravidla pro střelbu dávkou

Hodíte si na útok úplně stejně, jako kdybyste stříleli jen jeden náboj. Svůj hod odečtete od svého ÚČ (jež jste předtím upravili případnými bonusy a postihy). Výsledek říká, kolik procent vystřelených kulek zasáhlo. Je-li roven nule nebo záporný, nezasáhla žádná kulka. Je-li výsledek kladný, spočítáte počet projektilů, jež našly cíl, takto: vydělíte rozdíl ÚČ a hodu kostkou stem, pak to vynásobte kadencí zbraně a zaokrouhlete nahoru. Tolik kulek zasáhlo. Nezapomeňte, že nikdy nezasáhne více kulek, než je kadence zbraně ☺.

Příklad:

Honzova postava vystřelila dávkou po nepříteli. Má ÚČ 80. Na kostkách Honzovi padlo číslo 37. Zasáhlo tedy 5 kulek. Jak jsme na to přišli? Snadno: Odečteme $80 - 37 = 43$ (tj. o

kolik Honza podhodil); $43/100 = 0,43$ (výsledek jsme vydělili stem); $0,43 \times 10 = 4,3$ (a vynásobili kadencí zbraně). Číslo 4,3 zaokrouhleno nahoru je 5, proto trefilo 5 kulek.

Ted' ještě jakým způsobem se počítá zranění. Hodíte si kostkami, stejně jako se určuje PK jednoho náboje. Dostanete PK, které způsobil každý projektil sám o sobě. Cíl si toto PK odečítá za každý náboj zvlášť (o tom podrobněji v kapitole „Materiály a poškození“).

Příklad:

Honzových pět kulek si našlo svůj cíl – nepřátelského vojáka. Jedna kulka způsobuje PK $2k6+5$, Honza hodil 3 a 4, tzn. že jedna kulka způsobí PK 12 ($3+4+5$). Cíl jich „koupil“ pět, tzn. celkem dostane zranění za $5 \times 12 = 60$. Jeho smrt je víc než jistá, protože neměl kevlar.

Dávkou můžete střílet proti většímu počtu cílů najednou. Potom však dostáváte postih k ÚČ tím větší, čím víc cílů máte a čím dál od sebe jsou. To určí XO s ohledem na situaci. Po odečtení tohoto postihu si normálně hodíte na zásah a určíte, kolik kulek zasáhlo. XO pak podle svého uvážení rozdělí tyto kulky mezi cíle, na něž jste mířili. Můžou jít všechny do jednoho, do každého stejný počet, nebo do prvního nejvíc a do posledního nejméně – to už je plně v kompetenci XO.

- výjimka u těžkých kulometů

Abyste mohli s těžkým kulometem pořádně střílet, musíte ho mít upevněn. Například na stojánku, dvojnožce, nebo stabilizátoru (který je však k dispozici až od 3. období). Pokud ho budete používat bez toho, máte jen $\frac{1}{2}$ svého ÚČ.

- výjimka u PMUS

Zbraně PMUS mají dva módy dávky. Jednu klasickou – tak jak

ji známe u SMG a druhou, které říkáme „multi-výstřel“. Klasická dávka se neliší od dávky u SMG, ale tu mohou používat jen PMUS zbraně klasifikované jako „kulomet“.

Multi-výstřel mohou používat všechny PMUS bez výjimky. Multi-výstřelem můžete vystřelit tolik projektilů, kolik je kadence zbraně (výjimka je u PMUS kulometů, které jsou omezené max. 5-ti náboji pro multi-výstř.). Výhodou je, že multi-výstřel se počítá stejně jako výstřel jedné kulky (tzn. stačí podhodit ÚČ a zasáhnou automaticky všechny náboje). Projektily totiž letí těsně za sebou, skoro jako jeden objekt. PK se přitom počítá stejně jako u normální dávky. Jediný rozdíl je tedy v tom, že při úspěšném hodu zasáhnou rovnou všechny projektily a neúspěšném žádný.

Střelba s dalekohledem (ostřelování)

Dalekohled můžete nasazovat na tyto zbraně: pistole, SMG, PMUS a laserové. Jedná-li se o jednoruční zbraň, budete k namontování potřebovat dovednost „Zbrojní technologie“. U ostatních si vystačíte se třemi hvězdičkami u příslušné BK (pro pistole, SMG a pušky BK LPZ, pro PMUS a laserové jsou to energetické zbraně)

Jsou dva druhy dalekohledů – optické a elektronické. Rozdíly mezi nimi jsou hlavně v tom, co dovedou (viz. jejich popis ve vybavení). Elektronické mívají často vestavěné noční vidění a jiné pomůcky, některé také přidávají bonus k ÚČ.

- co se mění při použití dalekohledu

Nasadíte-li na zbraň dalekohled, můžete s ní střílet za použití příslušné BK, ovšem postihy za vzdálenost dostáváte podle tabulky pro daleký kontakt. Dále nesmíte používat dávku (jen

jednotlivé rány a multi-výstřel), protože tím riskujete, že budete zraněni (zbraň vás „kopne“ a navíc do oka) a vaše šance na zásah jsou potom mizivé. Dalekohled lze namontovat pouze na obouruční střelné zbraně.

- využití tabulky pro střední kontakt při používání dalekohledu

Někdy se stane, že potřebujete střilet se zbraní na velmi krátkou vzdálenost, v tom vám ale překáží dalekohled. Můžete střilet nemířeně (viz. následující odstavec), tzn. že mířidla (která jsou nyní nahrazena dalekohledem) nepoužijete. Využíváte sice postihy pro střední kontakt, ale současně máte postih za nemířenou střelbu.

Zběsilá střelba, nemířená střelba, střelba naslepo

- zběsilá střelba

Každá poloautomatická zbraň může střilet jednotlivé náboje rychle za sebou. Proto, kromě možnosti útočit normálně, můžete použít „zběsilou střelbu“. To znamená, že v jedné akci můžete vystřelit 3 náboje (tzn. 9 nábojů za kolo). Tato taktika slouží spíš pro krytí, protože rychlost, s jakou mačkáte spoušť, negativně ovlivňuje vaši přesnost.

Podobně to platí i při užití zběsilé střelby na dávku. V každé akci vystřelíte tolik nábojů, kolik máte kadenci. Tzn. za kolo vystřelíte 3 x kadence nábojů. Jedná se vlastně o nepřetržitě „kropení“.

Vaše ÚČ při zběsilé střelbě se dělí 3-mi. Nedíváte-li se přitom na mířidla, ÚČ se dělí dokonce 6-ti (zdůvodnění je u nemířené střelby).

- nemířená střelba

Vždy, když nepoužijete mířidla zbraně, střelíte nemířeně. Tento případ nastává např., když držíte pistoli až u pasu, obouruční zbraň v jedné ruce (tam jsou ještě další komplikace – viz. boj obouručně) atd.

Výhodou je, že nemířená střelba zabírá pouze jednu akci, tzn. že nemířeně můžete vystřelit 3x za kolo. Nevýhodou je, že vaše ÚČ se dělí dvěma.

Použijete-li zběsilou střelbu a ještě přitom nebudete mířit, vaše ÚČ se dělí 6-ti (nejdříve ho vydělíte 3-mi jako postih za zběsilou střelbu a pak ještě dvěma protože jste nemířili)

- střelba naslepo

Když nevidíte cíl a znáte jen jeho přibližnou polohu, nebo když střelíte tzv. „pro sichr“ do křoví, kde netušíte, zda někdo je, střelíte naslepo. V tom případě tento skrytý cíl (pokud tam samozřejmě je) zasáhnete, když podhodíte počet kulek, které jste tam během jednoho kola vystřelili. Od vystřelených nábojů odečtete svůj hod. Pokud je číslo kladné, udává počet nábojů, které zasáhly.

Příklad:

„Nasypete“ do křoví celý zásobník s kapacitou 45 nábojů. Vaše zbraň má kadenci 15. Za předpokladu, že střelíte normální dávkou, vám to bude trvat 3 kola, v každém vystřelíte 15 nábojů. V prvním kole hodíte 84, v druhém 15 a ve třetím 10. V prvním kole minuly všechny náboje, v druhém také, ale ve třetím jich 5 zasáhlo.

Pokud pomocí zběsilé střelby vystřelíte celý zásobník v jednom kole, podhazujete 45. Padne vám například 18. To znamená, že 27 nábojů si našlo svůj cíl.

Minimální síla

Naleznete jí u zbraně a říká vám, jakou minimální sílu musíte mít, abyste tuto zbraň mohli použít bez postihu. Pokud vaše síla není dostatečná, spočítejte, o kolik je nižší než minimální síla u zbraně a toto číslo vynásobte 10-ti. To je váš výsledný postih.

Pakliže je vaše zbraň obouruční a vy ji držíte v jedné ruce, musíte mít dvojnásobek její minimální síly, abyste mohli bez postihu střilet.

Boj obouručně

Boj obouručně umožňují tyto BK: chladné zbraně, vrh přímý, LPZ a energetické zbraně. Pro boj obouručně jsou určeny hlavně jednoruční zbraně, ale dvě dvouruční zbraně lze použít také.

Při boji obouručně si házíte na útok s každou zbraní zvlášť.

Abyste mohli použít dvě jednoruční zbraně, musíte mít takovou sílu, jaká je potřeba na jednu z nich (za předpokladu, že mají stejnou minimální sílu). Pokud používáte dvě zbraně, které nemají stejné minimální síly, potřebujete sílu kterou požaduje ta náročnější. (tzn. na dvě pistole s minimálními silami 7 a 9 musíte mít sílu 9 a víc). V takovém případě však dostáváte do obou postih. Ten spočítáte tak, že určíte rozdíl minimálních sil a vynásobíte ho 10-ti. (s pistolemi co mají min. síly 7 a 9 je to 20, protože $9 - 7 = 2$; $2 \times 10 = 20$).

Když používáte dvě obouruční zbraně, platí to samé, co pro zbraně jednoruční, ovšem s tím rozdílem, že minimální sílu násobíte dvěma (takže to vyžaduje opravdu velkou sílu – pozn. autora).

Příklad:

Máte dvě obouruční zbraně – SML 15 a SML 30. První má minimální sílu 10, druhá 12. Vaše síla je 21. Při obouručním

boji budete mít postih jednak za rozdílné minimální síly a jednak za to, že vaše síla není dost velká. Rozdíl minimálních sil je 2, za to máte tedy postih -20 k ÚČ. Silnější ze zbraní vyžaduje sílu 24 (12x2), ale vy máte o 3 menší, proto dostáváte ještě postih -30. Celkem tedy máte postih -50 k ÚČ.

Precizní míření

Někdy potřebujete větší jistotu, že zasáhnete. Potom si dáte na čas, lépe si zaměříte, ještě jednou se ujistíte a pak teprve zmáčknete spoušť. Tomu se v pravidlech hry Genesis říká precizní míření.

Za každé kolo, které míříte, roste bonus k ÚČ. Mířit můžete jak dlouho chcete, ale bonus dostáváte jen za první tři kola. Za prv-

ní kolo míření navíc dostáváte +30 bodů k ÚČ, za druhé 20, za třetí dalších 10 a za další kola již nic. Jinými slovy – mířením si polepšíte maximálně o +60 k ÚČ. Znamená to, že když v jednom kole míříte a v druhém teprve střílíte, máte bonus +30. Pakliže míříte 2 kola a ve třetím střílíte, bonus je už +50. Konečně, po třech kolech míření (a výstřelu ve čtvrtém) máte bonus +60. Ať už je vaše iniciativa jakákoliv, pokud na někoho míříte déle než jedno kolo, můžete na každou jeho akci reagovat výstřelem (přitom máte jakoby iniciativu o jedna nižší než on).

PBZ

Je to zkratka pro „poškození v boji zblízka“. Například u pistole je výpočet poškození

jednoduchý. Prostě spočítáte PK, které dává munice. U BK těsného kontaktu (tj. boj bez zbraně, ostré a tupé zbraně) je tomu jinak, stejně jako u některých exepmlářů z BK metací zbraně a vrh přímý.

$PBZ = (síla + obratnost) / 4$. Zaokrouhlujeme samozřejmě nahoru.

Při boji bez zbraně určíte PK tak, že si hodíte 1k4 a číslo co vám padlo odečtete od svého PBZ.

Máte-li v ruce zbraň a používáte jí pomocí BK tupé nebo sečné zbraně, odečtete od svého PBZ hod 1k4 a přičtete bonus PK, který najdete u zbraně. Podobně je tomu i u vrhacích noží (BK vrh přímý), luků (BK metací zbraně) a jiných zbraní (foukačka, prak, kopí,...).

Potřebný čas	Prováděná akce
1 akce	výstřel z poloautomatické zbraně (nemířená střelba)
1 akce	"zběsilá střelba" (1 - 3 výstřely z poloautomatické zbraně)
1 akce	vystřelení tolika nábojů, kolik je kadence (dávka+nemířená střelba)
3 akce (= 1 kolo)	výstřel z poloautomatické zbraně (s mířením)
3 akce (= 1 kolo)	vytřelení tolika nábojů, kolik je kadence (použití dávky s mířením)
3 akce (= 1 kolo)	útok BK boj bez zbraně, ostré, tupé a konzolové zbraně
3 akce (= 1 kolo)	útok BK metací zbraně (včetně přípravy k dalšímu výstřelu, tj.nabití)
3 akce (= 1 kolo)	útok BK hod granátem (včetně vytažení a odjištění)
3 akce (= 1 kolo)	útok BK vrh přímý (s mířením, včetně vytažení zbraně)
1 akce	útok BK vrh přímý (nemířeně/s mířením, bez vytažení zbraně)
0 akcí	upuštění předmětu z ruky
1 akce	vyhození zásobníku ze zbraně
1 akce	vložení zásobníku do zbraně
1 akce	vložení 1 náboje do zásobníku (i vnitřního)
1 akce	natažení zbraně/příprava pro střelbu (po nabíjení)
1 akce	vyjmutí předmětu z kapsy, dostupného pouzdra, rukávu, opasku ...
1 akce	provedení 2 gest
0 akcí	upadnutí na zem (přesně na místě kde stojíte)
1 akce	změna polohy (stojí - klečí - leží; lze provádět současně s jinou akcí)
1 akce	Přepnutí přístroje který je nadosah, stisk tlačítka,...
1 akce	vrhnutí předmětu
2 akce	nasazení předmětu na hlavu
3 akce (= 1 kolo)	nasazení/sejmutí tlumiče
1 - 9 akcí	sbírání předmětu ze země
1 - 60 akcí	vyjmutí předmětu z batohu, tašky, krabice ...
dle uvážení	užití dovednosti
dle uvážení	jiná akce

Tab. 15 - Čas nutný na provedení dané činnosti v boji

ROZŠÍŘENÍ BOJE TĚSNÉHO KONTAKTU: BOJOVÁ UMĚNÍ

Boj beze zbraně nebo s tupou zbraní vám může připadat jako nejslabší skupina ze všech bojových kategorií, ale to je omyl. Díky bojovým uměním se dokážete například dostat ze sevření nebo skočit z 10ti metrové výšky bez úhony. Tato umění jsou něco jako Kung-fu, Aikido, šerm, a podobné styly které znáte. Hlavní výhodou je to, že stačí pouze trénovat BK boj beze zbraně a automaticky máte nárok umět zvláštní chvaty.

Následují nejdůležitější body:

1. Za každé 4 VZK vložené do bonusu k ÚČ u BK boj bez zbraně, BK ostré zbraně a BK tupé zbraně dostanete +1 bonus k ÚČ. Za každých 8 sem vložených VZK získáváte +1 k OČ.

Příklad:

Petrova postava má tři hvězdičky v kategorii „ostré zbraně“, ale žádný bonus k ÚČ ani k OČ. Pokud se rozhodne vložit sem 80 VZK, bude mít bonus +20 k ÚČ a +10 k OČ.

2. Každý, kdo si takto zlepšuje svůj útok s nějakou z výše uvedených kategorií, se může učit chvaty (=techniky). Chvaty jsou speciální techniky, které jsou v mnoha případech při boji zblízka účinnější než běžný útok způsobující „pouze“ stínové nebo krvavé zranění (podle druhu užití zbraně).
3. Chvaty jsou shrnuty jako výčet technik používaných různými bojovými uměními. U každého bojového umění je napsáno, pro jakou BK je určeno. Za každých +5 ÚČ u bonusu v příslušné BK se každý může naučit jeden nový chvat.

Příklad:

Petrova postava má v bojové kategorii „boj zblízka“ bonus +20 k ÚČ. Z toho plyne, že může umět 4 chvaty ($20/5=4$).

4. Každý se může učit techniky z libovolného počtu bojových umění. Chvaty každého bojového umění jsou zapsány v tabulce. Musíte se je učit postupně od shora dolů, nelze některý přeskočit. Když se však například učíte bojové umění SAW, Atrox a Guta-pui, je jedno, u kterého se naučíte další chvat, tento výběr je jen na vás.

Příklad:

Petrova postava ovládá bojové umění Guta-pui a SAW. Z Guta-pui už umí první tři techniky, ze SAW teprve první techniku. Pokud si zvýší bonus k ÚČ zblízka a bude se chtít naučit nový chvat, může si tedy vybrat buďto čtvrtý z Guta-pui, nebo druhý ze SAW. (pozn.: nemůže si ale vybrat šestý chvat z Guta-pui, protože by tak přeskočil čtvrtý a pátý, které ještě neumí).

5. Když se jednou rozhodnete pro určitý chvat a naučíte se ho, už je to nevratné. Nemůžete třeba měsíc používat „eliminaci“ a pak si to rozmyslet a naučit se místo toho „přerušeni míchy“.
6. Chvat lze provést místo normálního útoku zblízka. To se netýká těch, které jsou prováděny podvědomě, ty fungují stále a to i když už v tom kole nemáte jedinou volnou akci.
7. Aby se uživatel chvat podařil, musí uspět v hodů na útok (tzn. podhodit své ÚČ po uvážení všech postihů a bonusů - to se netýká těch, které jsou prováděny pod-

vědomě, ty fungují stále)

8. Hráč si může vymýšlet vlastní chvaty, pokud s tím XO bude souhlasit (v zásadě není proč tuto žádost zamítnout). XO by však měl mimo jiné posoudit, jestli je hráčem navrhovaný chvat reálný a měl by také vzít v potaz skutečnost, že postava na takové technice musí chvíli pracovat (například to bude hráče stát 15 VZK).

Následuje výčet souborů technik jednotlivých bojových umění:

Následuje výčet souborů technik jednotlivých bojových umění:

Boj beze zbraně

- Bojové techniky armády

Soubor těchto chvatů byl vytvořen armádami AF a UW. Vojáci obou států se je učí využívat co nejefektivněji. Tento záměr vychází ze zkušeností nabytých oběma stranami během globální války. Voják musí být bojeschopný i když nemá žádnou zbraň. Armádní bojové techniky tehdy pomáhaly mnoha mužům utéct ze zajetí a vrátit se zpět ke svému vojsku. Ačkoliv toto bojové umění má mnoho forem, které vznikly doplněním původních chvatů nebo jejich kombinací s jinými bojovými uměními, je celosvětově využíváno v „klasické“ formě, kterou se učí jak branci AF(i když jen základy), tak Alpha commandos z Uniwestu.

- Bojové umění Guta-Pui, starobylé indiánské techniky

Toto bojové umění začali domorodci z Nantestu rozvíjet brzy po svém příchodu na Gaiu. Nutilo je k tomu prostředí, ve kterém žili.

Na jednu stranu byly džungle bohaté na potravu a stavební materiál (dřevo, kámen), na druhou stranu zde číhalo plno nástrah v podobě jedovatých živočichů, predátorů, nebezpečných rostlin a přirozených překážek jako například propasti či bažiny. Později se různé bojové techniky začaly používat také při obětích obřadech a ve válkách mezi znepřátelenými kmeny. Pro vyspělé civilizace ze zámoří bylo Guta-Pui známé už během prvních let kolonizace Nantestu, ale většinou pouze z historek. Během globální války však na Nantestu sbíraly armády UW i AF hlubší informace, ze kterých byla později sestaveno oficiální bojové umění Guta-Pui, které se stalo mezi zámořskými usedlíky na Nantestu velice populární.

- Bojové techniky SAW

S.A.W. = Salus (spása, záchrana), Accuratio (důkladnost), Warrante (právo). Roku 1124 založil Cornellius Girlamen, abousiuský rodák, společnost S.A.W., která nabízela placenou ochranu bohatým lidem po celém světě. O několik let později se tato společnost svými

jednotkami proslavila natolik, že Nantest zrušil své elitní policejní sbory (které stály příliš mnoho a navíc byly lehce zkorumpovatelné) a najal místo nich společnost SAW. Brzy si jednotky SAW začal najímat také Uniwest a později i AF. Nicméně těmto dvěma suverénním státům vadila skutečnost, že by kontrolu nad jejich zvláštními policejními jednotkami měla soukromá osoba. Proto odkoupili část práv na SAW a nyní provozují SAW jednotky na svém území jako své vlastní a Girlamenova firma pouze zajišťuje výzbroj, výstroj a výcvik, který je stále více propracováván, takže kvalita zásahových týmů stále roste. Girlamen se takřka přes noc stal nejbohatším mužem planety. Přestože UW i AF zaplatily mnoho miliard kreditů, tato investice se jim vyplatila, protože SAW jsou bezkonkurenčně nejlepší civilní komanda světa. Girlamen a jeho společníci vyvinuli zcela nový druh bojového umění, přesně takový, jaký potřebovali pro své muže. I toto bojové umění je velice populární a na jeho základech staví nejen instruktor kurzů

sebeobranu.

- Bojové umění Atrox, vyvinuto Artickými AST

Název Atrox vychází z latiny a znamená krutý, děsný či hrůzný. Od začátku své existence si AST budují pověst hrůzostrašných zabijáků. Jejich primárním úkolem jsou nejdůležitější tajné operace a výzkum pokročilých vojenských technologií, to vše pro vládu AF a armádu. Sekundárním úkolem během misí je demoralizovat nepřátelské jednotky a přinutit je, aby se stále cítily ohrožené. Při svých akcích útočí téměř vždy nečekaně, ze zálohy a brutálně. Preferují druhy zbraní, které balancují na hranici humánnosti, jako například zubaté nože, hřebíkové granáty apod. Pokud někoho popravují, pak je u nich zvykem používat upilovanou brokovnici či granát přivázaný k zátylku oběti. Členové těchto jednotek patří k nejobávanějším zabijákům světa. Bojové umění Atrox bylo vyvinuto, aby doplnilo arzenál hroživých zbraní, kterými AST disponuje.

Druh chvatu	Podmínka k naučení	Účinek
Vykloubení	Není	Vykloubíte soupeři končetinu. Záchranný hod (dále jen ZH) síla.
Podtržení	Umět „vykloubení“	Způsobí pád soupeře, ten ztratí všechny akce v příštím kole a je zraněn za 1k4 stínových OB.
Zlodějský útok	Umět „podtržení“	Použijete soupeřovu zbraň k útoku na něj.
Krytí	Umět „zlodějský útok“	Zpracujete útočníka a v dalších kolech si s ním můžete krýt trup. Oběť si každé kolo hází na ZH obratnost.
Eliminace	Umět „krytí“	Způsobí bezvědomí soupeře na 1k4 min. (záchrana odol.)
Přiblížení	Umět „eliminaci“	Přesunete se k soupeři (nejvíc však o 3 m) a provedete normální útok.
Tlakové body	Umět „přiblížení“	Zranění, jež způsobíte, stoupne o 4. Tato technika je využívána podvědomě a proto není třeba její využití XO předem hlásit. Její použití lze zamezit, pokud si to uživatel přeje.
Přerušení akce	Umět „tlakové body“	Útokem normálně zraníte soupeře a ten navíc ztratí akci.
Smrtící chvat	Umět „přerušení akce“	Útokem na hlavu způsobíte smrt soupeře. Pokud soupeř uspěje v záchranném hodě, upadá do bezvědomí. (záchr.: podhodit 3 x Odolnost).
Smrtící pohyby	Umět „smrtící chvat“	Zranění vámi způsobená se počítají do fyzického poškození. Tato technika je využívána podvědomě a proto není třeba její využití XO předem hlásit.

Tab. 16 - Bojové techniky armády

Druh chvatu	podmínka k naučení	Účinek
Zaklesnutí	není	Můžete se zavěsit na vhodný objekt a bojovat pěstmi, zatímco nohama se držíte. Nemáte přitom žádné postihy. Provedení chvatu trvá jedno kolo a pak už lze při jeho používání normálně útočit.
Střemhlavý útok	Umět „zaklesnutí“	Skokem například ze stromu způsobíte vyřazení soupeře na 1k6 kol. Záchranný hod (dále jen ZH) odolnost.
Vypletení	Umět „střemhlavý útok“	Během 1k4 kol se zbavíte provazů, kterými jste svázáni. Nefunguje na kovová pouta (náramková), ale na řetězy ano.
Únik	Umět „vypletení“	Místo normálního útoku uskočíte obratnost/2 metrů (nebo libovolně méně) a můžete se takto dostat i nahoru (např. máte-li obratnost 11, můžete se během jednoho kola dostat až 6 metrů do korun stromů)
Útěk v korunách	Umět „únik“	Můžete se pohybovat tak, že budete přeskakovat ze stromu na strom. Máte přitom 1/2 své normální rychlosti
Zmrzačení	Umět „útěk v korunách“	Rychlým trhnutím zlomíte nepříteli páteř, takže se nebude schopen pohnout. ZH síla.
Zaklínění	Umět „zmrzačení“	Pomocí rukou a nohou se zaklíníte u stropu mezi čtyři stěny (pokud jsou dostatečně blízko), nebo například mezi čtyři blízké stromy.
Vzepření	Umět „zaklínění“	Pomocí nohou se můžete vzepřít mezi dvě kolmé stěny, které jsou od sebe vzdálené 50-100 cm (jako kdybyste stáli na zemi rozkročení). Vaše ruce zůstávají volné. Provedení chvatu trvá jedno kolo a pak už lze při jeho používání normálně používat ruce, jako byste stáli na zemi.
Kočí skok	Umět „vzepření“	Za každých deset metrů výšky, ze které padáte, dostanete pouze 1k10 stínového zranění (například pádem z 22 m budete zranění za 3k10 stín. OB) Tato technika je využívána podvědomě a proto není třeba její využití XO předem hlásit a lze ji použít i když jste už spotřebovali všechny své akce.
Pavoučí lezení	Umět „kočí skok“	Dokážete šplhat po hrubší kolmé stěně (např. neomítnutá cihlová zeď) nahoru i dolů.

Tab. 17 - Bojové umění Guta-Pui

Druh chvatu	Podmínka k naučení	Účinek
Odhození	Není	Odhodíte svého soupeře od sebe. Ten se bude dvě kola sbírat.
Odzbrojení	Umět „odhození“	Soupeř upustí zbraň na zem.
Omráčení	Umět „odzbrojení“	Způsobí vyřazení soupeře na 1k10 kol. Záchranný hod (dále jen ZH) odolnost.
Zajmutí	Umět „omráčení“	Zpracujete útočníka a ten se nemůže hýbat, dokud ho nepustíte. ZH síla.
Převzetí	Umět „zajmutí“	Vyjmete soupeřovi z rukou jeho zbraň a v příštím kole ji můžete použít. ZH síla.
Chycení	Umět „převzetí“	Chytíte cokoliv, co po vás někdo vrhne pomocí kategorie přímý vrh. Můžete provést jen pokud jste ještě v tomto kole neútočili).
Uhýbání útoku	Umět „chycení“	Vaše obrana v boji zblízka stoupne o 50 + 1/2 OČ, ale nemůžete utočit.
Uhýbání zbraním	Umět „uhýbání útoku“	Plné OČ zblízka i proti zbraním blízkého kontaktu. Funguje stále (pokud chcete).
Protiútok	Umět „uhýbání zbraním“	Můžete zaútočit na každého soupeře, který vás napadl, ale nic jiného už v tom kole nestihnete
Boj s davem	Umět „protiútok“	Při boji s více protivníky na vzdálenost těsného a blízkého kontaktu se vaše OČ nedělí. Funguje stále (pokud chcete).

Tab. 18 - Bojové techniky SAW

Druh chvatu	Podmínka k naučení	Účinek
Vytržení	není	Vytrhnete soupeři končetinu z kloubu. Záchranný hod (dále jen ZH) = podhodit svoji odolnost.
Přeražení	Umět „vytržení“	Způsobíte soupeři otevřenou krvácející zlomeninu (odebere všechny OB z končetiny). ZH síla.
Ničení	Umět „přeražení“	Dokážete poškodit tvrdý materiál (ne kevlar) s OM 12 a nižším, aniž byste si ublížili.
Udávení	Umět „ničení“	Útokem na krk soupeře způsobíte, že se udáví během 1k4 kol. Jakmile je chvat úspěšně proveden, nemůže už oběť nic dělat. ZH odolnost.
Přerušení míchy	Umět „udávení“	Přerušením míchy způsobíte, že soupeř ochrne na dolní polovinu těla. Také upadne do bezvědomí na 1k6 minut. ZH odolnost.
Pomalá smrt	Umět „přerušení míchy“	Speciálním uderem způsobíte soupeři vnitřní krvácení, takže do 3k6-ti kol zemře. Po celou dobu je při vědomí a svjí se v agonii. ZH odolnost.
Násobič	Umět „pomalou smrt“	Můžete provést dva libovolné chvaty v jednom kole. Tato technika je využívána podvědomě a proto není třeba její využití XO předem hlásit a lze ji použít i když jste už spotřebovali všechny své akce.
Zastavení krvácení	Umět „násobič“	Dokážete si během jednoho kola úplně zastavit krvácení (musíte být při vědomí).
Minimalizace zranění	Umět „zastavení krvácení“	Dokážete vždy zaujmout výhodné postavení, takže jakékoliv zranění, které dostanete, je sníženo o 1k4. Toto nefunguje proti granátům a trhavinám, laserovým a JaBiCh zbraním. Tato technika je využívána podvědomě a proto není třeba její využití XO předem hlásit a lze ji použít i když jste už spotřebovali všechny své akce.
Necitelnost	Umět „minimalizaci zranění“	Naprostu ignorujete strach a bolest. Získáte +20 k extrémním reakcím a navíc nemáte žádné postihy za zranění. Nemůžete si však zastavit krvácení a jste-li ošetřeni a použijete tuto schopnost, začnete znovu krváčet. Provedení chvatu trvá jedno kolo a pak už lze při jeho používání normálně útočit.

Tab. 19 - Bojové umění Atrox

Bojová umění pro ostré a tupé zbraně

- Bojové techniky Citadelské šermířské školy (BK ostré zbraně)

Po velice dlouhou dobu byli obyvatelé Uniwestu odkázáni na meče, nože, sekyry a jiné sečné zbraně jako na jediný prostředek obrany proti Detenům. Bojovalo se však nejen proti nestvůrám z džungle; lidé se také potřebovali bránit před lupiči, bandity a jinými kriminálními živly. Šerm byl současně velmi důležitý pro gentlemany z vyšší společnosti. Někdy nezbyvalo než hájit svou čest v osobním souboji, nejčastěji s mečem či kordem v ruce. Tak se postupně formovaly, vyvíjely a zdokonalovaly techniky použití

zbraní s ostřím. Nejvíce se proslavila Citadelská šermířská škola, která jako jediná přetrvala dodnes. Jejím členy jsou nelepší mistři šermu na světě a škola se kromě muzea historických zbraní s mnoha vzácnými exempláři může pochlubit také mistrovskou dílnou, ze které vycházejí nejlepší a nejdražší zbraně na světě.

- Bojové umění ACID (Alpha Commandos Impenetratis Defensio) (BK tupé zbraně)

„Neproniknutelná obrana“ (impenetratis defensio) byla vyvinuta speciálními jednotkami z Uniwestu (zvanými Alpha Commandos – zkráceně ACom), částečně jako odpověď na Atrox. Systém technik byl navržen teoreticky za použití věrných fyzikálních 3D simulací a

posléze dopilován v praxi. Výsledkem je soubor chvatů, útoků a krytů, které – za pomoci tupé zbraně – dávají jejich uživateli taktickou převahu nejen v boji zblízka. Výchozí zbraní je zde puška (automatická či poloautomatická) – ACom používají speciální vzor samopalu NSN-101 (konkrétně NSN-101c), který má titanem vystuženou konstrukci a je celkově robustnější než běžná verze, čili také těžší. Přestože většinu chvatů může bojovník použít i pokud je ozbrojen prostým kusem klacku, syntézou boje zblízka a palebných schopností moderních, vysoce výkonných pušek, se stává ACID skutečně smrtící bojovou disciplínou.

Druh chvatu	Podmínka k naučení	Účinek
Škrábnutí	Není	Způsobíte pouze 1k4 PK a cíl ztratí akci, máte bonus +10 k OČ
Vyrazení zbraně	Umět „škrábnutí“	Pomocí meče nebo podobné zbraně odzbrojíte nepřítele (ZH síla).
Nápřah	Umět „vyrazení zbraně“	Zvýšíte si PK o 1/2 své síly, ale máte postih -3 do iniciativy. Nelze použít při rozeběhu.
Rozeběh	Umět „nápřah“	Máte bonus +10 k ÚČ a PK se zvýší o vaši rychlost (v m/s), potřebujete dostatek místa
Odkrytí	Umět „rozeběh“	Vaše ÚČ se zvětší o tolik, o kolik si snížíte OČ. (minimální hodnota OČ je 0)
Vržení meče	Umět „odkrytí“	Při vrhu přímém nemáte postih k ÚČ za meč nebo podobnou zbraň
Defenzíva	Umět „vržení meče“	Při použití „bránění“ se vaše OČ násobí 2,5x (namísto normálních 1,5x)
Probodnutí	Umět „nápřah“	Způsobíte 2-násobné PK. (hodíte si na PK a násobíte 2x)
Odveta	Umět „probodnutí“	Pokud jste zasaženi, vrátíte to útočníkovi za 1k6, i když už jste v tom kole útočili (lze však použít jen jednou za kolo). Funguje stále (pokud chcete).
Čistka	Umět „odvetu“	Můžete zaútočit (v 1 kole) na kolik cílů chcete, na první bez postihu, za každý další útok postih k ÚČ stoupá o 20. (tzn. za 4 cíle -60 k ÚČ)

Tab. 20 - Bojové techniky Citadelské šermířské školy

Druh chvatu	Podmínka k naučení	Účinek
Bezpečné údery	Není	Umíte používat svou zbraň tak dokonale, že – pokud by se měla při boji poškodit – máte šanci na záchranu (2x inteligence)
Překážka	Umět „bezpečné údery“	Držíte-li v ruce předmět který se dá použít jako tupá zbraň, vaše OČ se zvyšuje o hodnotu vaší obratnosti. Funguje stále (pokud chcete).
Stržení	Umět „překážku“	Srazíte nepřítele, který kolem vás projíždí na koni, motorce, korbě auta,... (ZH obratnost).
Ochrana zbraně	Umět „Stržení“	Pokud podhodíte 4-nás. své obratnosti, za žádných okolností nepustíte svou zbraň. Pokud čelíte chvatu specializovanému na odzbrojení (např. Vyrazení zbraně, Odzbrojení atd.), podhazujete pouze 2-násobek své obratnosti (místo normálního ZH).
Rychlé ozbrojení	Umět „ochranu zbraně“	Dokážete sebrat zbraň ležící u vašich nohou aniž by vás to stálo jedinou akci.
Sražení zbraně	Umět „rychlé ozbrojení“	Pokud útočník mine, vyrazíte mu svým krytem zbraň z ruky (ZH síla). Funguje stále (pokud chcete).
Boj naslepo	Umět „Sražení zbraně“	Jste-li oslepeni (nebo je váš cíl neviditelný), můžete stále bojovat. Vaše OČ se nemení, ÚČ se snižuje na pol. Funguje stále (pokud chcete), nelze však používat jiné chvaty (kromě těch, které fungují stále).
Zuřivý tanec	Umět „boj naslepo“	Každý, kdo se přiblíží na vzdálenost těsného kontaktu, od vás dostane zranění jako byste na něj normálně zaútočili. (ZH vlastní OČ). Nemůžete však jinak útočit.
Krytá střelba	Umět „Zuřivý tanec“	Pokud střelíte z obouruční LPZ a někdo vás napadne BK těsného kontaktu, můžete si počítat své OČ u BK tupé zbraně. Funguje stále (pokud chcete).
Vykrývání	Umět „Krytou střelbu“	Nemůžete útočit, ale vaše OČ stoupne 2x. Dále: pokud útočník mine, zraní se za 1/2 svého PK. Pokud na vás útočí víc jak 1 nepřítel (BK těsného nebo blízkého kontaktu), vaše OČ se vždy dělí jen 2-mi.

Tab. 21 – Bojové techniky ACID

OBECNÉ SCHÉMA BOJE

Shrnutí – jak zjistit, že jste zasáhli

Určit zásah se může zdát celkem komplikované, ale výsledek maximálně odpovídá realitě. Zde uvádíme shrnutí jako pomůcku pro vás.

Všeobecně platí zásada – nejdřív se násobí/dělí a potom přičítá/odečítá.

1. Spočítejte si svoje ÚČZ. Pro vysvětlení pojmu ÚČZ (a

příklad jeho spočítání) viz. článek „Pravidla pro bojové kategorie - ÚČZ a OČZ, základní hodnoty zbraní“.

2. Svoje ÚČZ vynásobte/vydělte případnými bonusy/postihy za velikost. Teď také přichází čas započítat postihy za nemířenou střelbu a zběsilou střelbu.
3. Cíl (pokud je mu to umožněno – viz. článek „Pár důležitých věcí ohledně OČ“) si spočítá svoje OČZ. Pro vysvětlení pojmu OČZ viz. článek „Pravidla pro bojové kategorie - ÚČZ a OČZ, základní hodnoty zbraní“.

4. Nyní od svého ÚČZ odečtete nepřítelovo OČZ. Také započítejte případné postihy za vzájemný pohyb, za vedlejší činnost při útoku, bonus za precizní míření a postihy či bonusy za vzdálenost.
5. Hoďte si procentuálně 1k10 (tzn. první hod na desítky a druhý na jednotky). Číslo, které vám padlo, odečtete od výsledku z bodu 4. Jestli vám vyšlo číslo větší než nula, gratulujeme. Zasáhli jste. (neboli podhazujte ÚČ spočítané v kroku 4. abyste zasáhli



SOUBOJ S DOPRAVNÍMI PROSTŘEDKY

Tuto oblast souboje jsme záměrně nezařadili mezi ostatní a to proto, že se v několika ohledech liší. Je něco jiného zasáhnout bitevní loď na vzdálenost deseti kilometrů raketou typu země-země než se trefit naleštěnou kanadou kolegovi mezi nohy.

Aby se jednalo o souboj dopravních prostředků, je nutné, aby alespoň jedna útočící strana útočila nějakou zbraní, v kategorii středního kontaktu a výše, na jiný dopravní prostředek nebo obráceně. Z předchozí věty vyplývá, že do této kategorie patří situace jako, v extrémnějším případě, tank vs. trysková stíhačka, skládačka (slavný to bicykl) se dvěma samopaly na řídítkách vs. letadlová loď ☺, ale i stojící chlápek střílející pistolí na jedoucí automobil nebo pilot stíhačky ničící most přes řeku.

Manévrovatelnost

Průběh souboje je podobný klasickému s jediným rozdílem, a to vlastností s názvem manévrovatelnost. Manévrovatelnost je obranné číslo každého dopravního prostředku, které se počítá vždy, pokud pilot nebo jiný člen posádky napadeného vehiklu ví, že na ně někdo útočí.. Manévrovatelnost se ale nezapočítává pro souboj v kategoriích těsného a blízkého kontaktu, pokud není agresor natolik rychlý, že dokáže jedoucí automobil (letící letadlo,...) dohonit a zasadit pravý hák do víka od nádrže (stejně tak hodit granát nebo vystřelit lukem).

Kdy si cíl nesmí počítat manévrovatelnost:

1. Jestliže netuší, že bude napaden (to se týká i situace, kdy bojuje s jedním agreso-

rem a druhý se k němu odjinud nepozorovaně přiblíží)

2. Pokud útočí pomocí BK „boj bez zbraně“, „ostré zbraně“, „tupé zbraně“, „hod granátem“, „metací zbraně a „vrh přímý“.
3. Když nemá volnost pohybu nebo se nepohybuje (např. automobil stojící na parkovišti)
4. Je-li pilot mrtvý ačkoli se dopravní prostředek stále pohybuje.

Základní OB

Každý dopravní prostředek má v sešitu s vybavením svoje „základní OB“. Jedná se o celkový počet odolnostních bodů. Rozhodnete-li se útočit na vektor a blíže nespecifikujete zda na nádrž, turbínu či jinou část (více níže), vámi způsobené poškození se odečítá právě od tohoto čísla. Pokud toto číslo klesne na nulu, dopravní prostředek je zničen a nelze již opravit. Efekty zničení závisí na fantazii XO (výbuch, ...).

Postihy/bonusy

Počítají se stejně jako u klasického souboje. Největší roli budou hrát postihy a bonusy za vzdálenost, pohyb (cíle i útočníka) a za velikost. Postihy v tomto případě hrají velmi důležitou roli a jejich správné určení vám může nejednou zachránit život. Důležité je vybrat správnou kategorii pro postihy za vzdálenost (dle použité zbraně) a za velikost. Postih za pohyb se nepočítá, pohybuje-li se váš cíl stejným směrem jako vy (třeba automobilová honička po dálnici). Možná se vám bude zdát lehké trefit letadlovou loď, na kterou budete mít bonus za velikost stonásobek vašeho ÚČ, ale pokud se nezaměříte na

určitou její část, asi to žádný efekt mít nebude. Tím se dostáváme k další věci.

Útok na určitou část dopravního prostředku

Pokud v rukou držíte třeba jen pistolí, nejspíš nebudete do auta střílet do doby, než mu klesnou OB na nulu (i když budete mít patřičný bonus za velikost). Radši se zaměříte na jednu z pneumatik a jejím prostřelením prchající auto zneškodníte. Nejedná se o nic nového. Jen útočíte s postihem daným za velikost pneumatiky, který je dle tabulky, řekněme, $\frac{1}{4}$ ÚČ. XO může dát dané části dopravního prostředku určitý počet OB, takže zničení třeba bočního okýnka (rozuměj úplné vysklení) s OB 20 zabere pravděpodobně více úspěšných zásahů z pistole. Stále nezapomínejte, že cíl má svoje OČ = manévrovatelnost.

Souboj na dělostřelecký kontakt

Na jejich použití potřebujete umět bojovou kategorii „konzolové zbraně“. U této kategorie většinou nesledujete mířidla, ale cíl nastavujete buď přes nějaký terminál nebo přes počítač. Tyto zbraně si můžeme rozdělit do dvou skupinek, na rakety a na ostatní. Rakety mají svůj vlastní systém zaměřování, proto vám dají patřičný bonus k ÚČ. Mezi zbytek se řadí balistické (kanónové) střely, miny, bomby a sudové nálože, které už nejsou tak inteligentní jako rakety a jediné, co umějí, je pořádně vybuchnout a nestarat se o to kde. Pro všechny tyto zbraně platí odlišná tabulka postihů za vzdálenost (Tab. 11). Další výjimkou je, že bonus nebo postih za velikost cíle se vynásobí s bonusem/postihem za vzdálenost a výsledkem se

vynásobí vaše ÚČ, dále následuje sčítání a odečítání dalších bonusů (u klasického souboje se vaše ÚČ nejprve násobí pouze postihem/bonusem za velikost).

Příklad:

Pilot se rozhodl vyslat raketu vzduch-země na 10 kilometrů vzdálenou budovu. Konzolové zbraně ovládá na 82 a raketa poskytuje dodatečný bonus k ÚČ 24. Celkové ÚČ pilota je 106. Za vzdálenost je postih $\frac{1}{4}$ a za velikost, jedná se o dvoupodlažní obytný dům, bonus 3x. Výsledné ÚČ bude tedy $106 \times (\frac{1}{4} \times 3) = 80$. Na kostce mu padlo 55, takže budovu zasáhl.

Pancéřování

Některé dopravní prostředky mohou mít dodatečné pancéřování. Jedná se o jakési „zpevnění“ celého stroje. Tím pádem se takovému prostředku zvedne celkový počet OB (bude mít dohromady původní OB + OB pancíře) a samozřejmě i OM a RP (vše záleží na zvoleném materiálu). V sešitu s vybavením je tabulka pancířů, kde najdete všechny potřebné věci. Pokud byste si chtěli i vy vašeho miláčka opancéřovat, je tam uvedena i cena za 100x100x1cm pancéřování.

Takže to shrňme. Chcete-li zaútočit na nějaký dopravní prostředek, ať už ze země nebo z jiného dopr. prostředku, a cíl o tom ví, počítá si jako svoje OČ manévrovatelnost stroje. Po tom, co se rozhodnete, zda zaútočit na stroj jako na celek nebo na jeho určitou část, je třeba spočítat patřičné bonusy a postihy a přičíst/odečíst je od vašeho celkového ÚČ s danou zbraní. Až to budete mít, nastává čas odečíst ještě manévrovatelnost cíle. Abyste zasáhli, musíte výsledné číslo podhodit. Střelíte-li dávkou, spočítejte si, kolik nábojů zasáhlo. Pokud cíli klesnou OB na, nebo pod nulu, je zničen.

KAPITOLA 6 - MATERIÁLY A POŠKOZENÍ

Ted' přišel čas, abychom vysvětlili tři důležité hodnoty – OM, OB a RP. Každý předmět, ať je vyroben z jakéhokoliv materiálu, popisují tyto tři hodnoty. Probereme si je postupně.

OM

„Odolnost materiálu“. Různé materiály mají různou pevnost a tvrdost. Vezmeme například dřevo a diamant. Diamant je tvrdší a proto ho dřevem skoro nemáte šanci zničit. Jakmile se snažíte jedním materiálem zničit druhý, rozhoduje OM. Materiál s nižším se bude poškozoval, zatímco ten s vyšším zůstane neporušen. Zvláštní případ nastává tehdy, když se setkají dvě stejné OM. Potom se ničí obě látky stejně. Dobrý příklad poskytnou třeba dvě auta. Když se o sebe „otrou“ na parkovišti, zůstane na obou poškození. Naproti tomu když se dostane do kontaktu tank a auto, na pancéřování tanku nebude patrná téměř žádná újma.

OB

Zkratka znamená „Odolnostní body“. Každý objekt jakéhokoliv složení má určitý počet OB. S úspěšným zásahem způsobíte nějaké PK, které se odečte od OB cíle. Jakmile OB klesne na nulu nebo pod nulu, je ona věc naprosto zničena (tzn. Rozmetána na kousky, rozdrčena, zlámána, zabita atd.). Materiály jsou v tabulce, která je uvedena na konci článku, seřazeny podle OM. Každý materiál má i specifický počet OB pro základní tloušťku 1 cm. Například cihlová zeď široká 10 cm má OB desetkrát větší, než základní údaj v tabulce.

RP

Tzv. „Redukce průrazu“ říká, jak velké poškození musíte materiálu způsobit, aby byl proražen skrz naskrz. Např. když máte desku s RP 13 a způsobíte poškození 12, tak jste ji sice poškodili, ale neprostřelili. Jestliže bude PK větší než RP, nejenže proděravíte onen předmět, ale ještě poškodíte případný objekt za ním. Nejjednodušší způsob je odečíst RP od PK. Tak zjistíte, jaké PK dostala věc za vaším cílem. Ještě jedna důležitá poznámka: ta „věc“, do které střílíte, dostane celkové poškození, které způsobíte, i když poškození ještě prochází skrz. Když střílíte dávkou, berte každý projektil jako jeden zásah. Například do kevlaru, co má RP 15, vystřelíte deset nábojů. Každý způsobí PK 18. Kevlar dostane poškození $10 \times 18 = 180$ (10 je počet nábojů a 18 je poškození jedné kulky) a to co je za ním jen $10 \times 3 = 30$ (těch 10 je počet nábojů, 3 je poškození, které prošlo, neboli 18-15).

Příklad:

V bedně z blíže neurčeného kovu (OM=24; OB=80; RP=20) je dřevěný hranol (OM=9; OB=35; RP=4). Uveďme teď čtyři konkrétní situace, které mohou nastat, pokud bude pan Novák střílet z pistole do bedny.

1. Munice má OM 18 (tedy menší než bedna), i kdyby pan Novák střílel celý den, nic nepoškodí. Nemá cenu se tím zabývat dál.
2. Munice má OM 25, ale způsobuje poškození 10. Pan Novák vyprázdní do bedny zásobník o deseti nábojích a my budeme předpokládat, že pokaždé zasáhl. OM projektilů je větší než OM

bedny, budou ji tedy poškozoval. RP je větší než PK, takže žádný výstřel neprojde skrz. Jestliže každá střela způsobí PK 10, pak bude bedna PO OSMI zásazích zcela zničena a další dva náboje poškodí hranol uvnitř. Tomu zůstane na konci jen 15 OB ($2 \text{ nábojů} \times 10 \text{ PK} = 20 \text{ PK}$; $35 \text{ OB} - 20 \text{ PK} = 15$).

3. Munice má OM 25 a způsobuje poškození 20. OM zaručí, že bude bedna poškozena. V případě, že se PK rovná RP, postupujeme stejně jako v bodě 2.
4. Munice má OM 25 a PK 25. Pan Novák trefil třikrát. Už z druhého kroku víme, že tato munice bednu poškodí. RP bedny je 20, ale PK munice je 25. S každým nábojem je bedna poškozena za 25 a hranol uvnitř za 5 ($25 \text{ PK} - 20 \text{ RP} = 5 \text{ PK}$). Uvědomme si, že se tak stalo třikrát (tři kulky zasáhly), to znamená, že bedna byla poškozena celkem za $3 \times 25 = 75$ OB a hranol za $3 \times 5 = 15$ OB. Oba předměty byly poškozeny, ale žádný nebyl úplně zničen.

Následuje tabulka materiálů, seřazených podle OM. Příklad je opravdu jen orientační, neznamená to, že by například ocel nemohla mít i jiné OM, než je uvedeno zde, nebo že by OM 25 mohl mít jen velmi odolný kov a žádný jiný materiál. Váha a cena jsou dány pro kus materiálu o rozměrech 100x100x1 cm.

OM	OB	RP	Váha	Cena (č)	příklad materiálu
1	10	0	0,01	1	igelitová fólie
2	12	1	0,05	2	kůže
3	14	2	0,1	5	tvrzená kůže
4	18	3	0,3	7	obyčejný plast,
5	26	3	0,8	10	obyčejné sklo
6	32	4	1	15	tvrzené sklo
7	64	5	1,3	20	měkké dřevo
8	96	5	1,6	30	tvrdý plast
9	108	6	2	42	průměrné dřevo
10	130	7	2,3	50	tvrdé dřevo
11	160	8	2,5	72	pálené cihly
12	190	10	2,9	95	lehký kov
13	220	12	3,1	115	kvalitní lehký kov
14	260	14	3,5	150	panely (stavařské)
15	300	15	3,7	180	železo
16	350	16	4,2	250	levná ocel
17	395	17	4,5	300	průměrná ocel
18	420	19	4,7	450	kvalitní ocel
19	270	22	4,9	560	prům. neprůstř. sklo
20	480	24	5,2	730	kvalitní tvrzená ocel
21	550	28	5,6	860	panely (silniční)
22	585	30	5,8	1 000	beton
23	290	31	6,1	1 200	lepší neprůstř. sklo
24	600	34	6,4	1 450	odolný kov
25	625	38	6,8	1 620	velmi odolný kov
26	300	39	7	1 800	vynikající neprůstř. sklo
27	690	45	7,2	2 300	železobeton
28	710	49	7,5	2 800	lehký hi-tech kov
29	735	51	7,8	3 500	nejlepší letecký pancíř
30	775	t	8,2	4 300	střední hi-tech kov
31	810	t	8,9	5 700	pokročilý hi-tech kov
32	805	t	9,3	6 500	beton na bukry
33	760	t	9,8	9 000	tankové pancéřování
34	815	t	10,5	12 500	lepší beton na bunkry
35	840	t	11,6	24 000	slitina titanu a hi-tech kovů
36	1 800	t	12,8	52 000	neznámý meteorický kov
37	6 000	t	14	84 000	železobeton tvrdý hi-tech kovy
38	24 000	n	16,4	130 000	protinukleární štít z hi-tech kovů
39	50 200	n	18,2	180 000	experiment. protinukl. štít
40	80 000	n	20	250 000	upravený meteorický kov

Tab. 22 – Materiály

t = materiál poškozují pouze trhavy, expl. granáty atd.

n = materiál poškozují pouze nukleární výbuch

KAPITOLA 7 – KEVLARY A HI-TECH ARMORY

Kevlarové vesty

Podívejme se teď na kevlar. U nich potřebujete znát OM, OB a RP. Platí u nich stejné zásady jako u obyčejných materiálů, zopakujme je tedy jen velmi stručně. Jestliže má munice, která kevlar zasáhne, větší nebo stejné OM, pak způsobí poškození. Odečteme tedy od poškození RP kevlaru. Pakliže vyšla nula nebo záporné číslo, stačí jen odečíst poškození od OB kevlaru a finito. Ovšem v případě, že RP je menší než poškození, rozdíl projde skrz a zasáhne toho, kdo je ve vestě oblečený. I tak odečtete od kevlaru poškození, které bylo způsobeno (tj. tolik, způsobil útok).

Kevlar nepoškodíte tupým úderem a ani úderem pěsti nebo kopnutím. Některé (hlavně ty modernější) kryjí i ruce a nohy. Ve třetím období je armáda s vynálezem příslušné technologie začala pro speciální jednotky potahovat maskovacími vlákny.

Pokaždé, když neprůstřelná vesta pokryje celé zranění, dostanete jen poloviční a ještě k tomu stínové (k tomuto druhu zranění se dostaneme později). Je to logické. I když žádná kulka z automatu (například) neprojde skrz, přesto vás třicet zásahů utluče k smrti. Může vám to vadit, ale tak je to i ve skutečnosti.

Helmy

Helmy jsou důležitá součást kevlarových vest. Stejně jako ony, mají helmy svoje OM, RP a OB a stejně tak pro ně platí stejná pravidla. Jediný rozdíl je v tom, že když dostanete zásah do helmy, žádné stínové zranění vám to nezpůsobí.

HTA

Kapitola sama pro sebe jsou HTA – Hi-Tech Armory. Obyčejní smrtelníci se k nim dostanou stěží na konci čtvrtého období. I přesto si zaslouží pozornost, už kvůli tomu, že je XO rád využije pro nepřítele. Postava nosící HTA se pozná na první pohled. Vypadá jako středověký zbrojnoš ☺ (v lepším případě jako protichemická jednotka).

Nejdřív si „hátéáčko“ jenom trochu popíšeme. Skládá se ze skeletu, helmy a pancéřování.

Skelet, to jest nejpromakanější a nejdražší část zbroje. Všechny jsou konstruovány ke třem účelům. Za prvé být dokonalou ochranou před jadernými, biologickými a chemickými zbraněmi (zkráceně JaBiCh). Za druhé poskytnout uživateli maximální pohyblivost a taktickou podporu v boji. A za třetí umožnit připevnění pancéřování ke zvýšení ochrany, zejména před pěchotními zbraněmi. Vysoce vyvinuté baterie a MM technologie (manažer metabolismu) umožňují uživateli zůstat v zamořeném prostředí kolem 300 hodin. MM totiž převeze životní funkce a dočasně pozastaví práci trávicí a vylučovací soustavy. Proto si uprostřed kontaminované oblasti nemusíte sundat helmu, abyste se napili či najedli (alespoň dokud máte šťávu v baterii). Skelet také dokáže recyklovat vzduch neomezeně dlouhou dobu (za stálého přísunu energie, samozřejmě). Kontroluje také většinu životních funkcí.

Helma je neodmyslitelnou součástí skeletu, protože bez ní by nemohl být uživatel dokonale izolovaný od prostředí. Na rozdíl od něj je sama součástí pancíře, nemontují se na ní žádné další ochrany. Aby mohl člověk kontrolovat a ovládat všechny

funkce zbroje, musí s ní komunikovat pomocí implantátu. Ten se standardně přibaluje ke skeletu.

Na pancéřování není na první pohled nic technologicky závratného (přejdeme-li vsutku důmyslný systém spojování plátů, který umožňuje téměř volný pohyb). Při podrobnějším průzkumu však zjistíme, že Hi-tech kovy, které se používají na výrobu pancíře, jsou obohaceny o speciální izolační složku. Proto je téměř nemožné je poškodit elektrinou. Navíc, ruční lasery nejsou dostatečně silné, takže jedinou účinnou pomůckou zůstávají střelné zbraně a trhaviny.

Důležité údaje:

OM, OB, RP, Komponenty

OM, OB i RP znáte, neboť je stejné, jako u obyčejných kevlarů. Obširnější je však naprosto nepovědomá položka (tedy pokud tohle čtete poprvé), a tou je tonáž.

- Tonáž dává uživateli HTA možnost upravit si svou zbroj k obrazu svému. Někdo si k základní výbavě přidá kameru, druhý zase satelitní vysílačku (třetí klimatizaci, čtvrtý airbag spolujezdce – ne, jenom žertuji ☺). Důležité je, že nesmíte nabrat víc komponentů, než je tonáž. Každý komponent zabírá jiný počet bodů tonáže.

Jak vidíte, pomineme-li technická udelátka, zlepšovátka a vychytávátka ☺, jsou HTA zhruba podobné normálním neprůstřelným vestám. Jediný rozdíl je ten, že HTA zbroje **nepropouštějí žádné stínové zranění**. Když chcete zabít maníka v „hátéáčku“, musíte se mu doslova prostřílet na kůži.

KAPITOLA 8 – PNS

V této kapitole se budeme bavit o PNS, tedy o Paranormálně Nadaných Subjektech. Určitě jste někdy slyšeli o nadpřirozených schopnostech některých lidí. O borcích, co si dokážou podat z kuchyně skleničku vody aniž by vstali z křesla. O muži, který utekl z vězení KGB, protože ho strážé přes přímý Stalinův rozkaz prostě nechali jít. O buddhistických mniších, kteří v zimě chodí nocovat do hor oblečení jen do plátna silného jako prostěradlo a vůbec jim není zima. Takoví lidé jsou v našem světě, musí tedy existovat i ve světě Genesis. Jejich existence je zahalena mlhou a většina veřejnosti (stejně jako v našem světě) věří, že příběhy o nich jsou jen babské povídky.

Paranormálně nadaní na Gaie

Mezi národy, které přijely na Nantest, byli také Májové (viz. náhlé masivní vylištění města Copán). Přivezli si s sebou také část své civilizace. Májové však byli téměř vyvražděni Deteny a jinými indiánskými kmeny, které se tu objevily později. Část Májů utekla do vnitrozemí, kde se usídlila na poklidném místě. Zde uprchlíci po staletí žili a používali zdejší zvláštní rostlinu jako léčivo i jako koření. Tato bylina je však velice zvláštní. Ovlivňuje funkce imunitního a nervového systému a trvale mění DNA. Z potomků Májů se stali PNS aktivní jedinci. Jejich schopnosti se začaly projevovat až po více než sto letech pobytu na tomto místě. Staré legendy domorodců vypráví, že právě v té době na májské sídliště zaútočil krvežíznivý indiánský kmen. V tomto boji byli útočníci doslova roztrháni na kusy, rozmláceni o stromy, někteří se zbláznili a pobili spoustu vlastních mužů. Ti z indiánů,

jenž se vrátili, tvrdili, že jejich zbraně nebyli sto prorazit kůži některých májských válečníků. Po této události Májové začali intenzivněji trénovat své schopnosti a vznikali první mistři svého umění. Pak uplynulo mnoho století míru, během kterých Májové vytvořili kolem svého posvátného místa jezero. Po příchodu moderní civilizace se někteří z nich rozhodli opustit své domovy a vydali se do civilizovaného světa, odkud se většinou již nikdy nevrátili. Z nich vzešli dnešní PNS aktivní jedinci na planetě Gaia. Na jezerním ostrově však stále žijí původní Májové a díky intenzivnímu tréninku a konzumaci zmíněné byliny jsou jejich schopnosti mnohem mocnější, než schopnosti těch, kteří tento ostrov opustili. Májský ostrov nikdy v minulosti nebyl obsazen a ani v budoucnosti se to asi nezmění. Z původních obyvatel zde zůstala jen poslední osada ochránců svatyně. Těchto pár stovek lidí žije víceméně starým způsobem života, ačkoliv kromě svých schopností používají také moderní techniku. Podzemní katakomby jsou vybavené podobně jako vojenské bunkry. Kombinují svoji tradiční medicínu s moderními postupy a jejich léčba je proto mnohem efektivnější. Jejich dobře skrytá letiště jsou schopna přijmout i středně velká letadla. Přesná poloha jejich posvátného místa však není vnějšmu světa známa a strážci nikdy nedovolí, aby tato informace byla prozrazena.

Kromě byliny samotné působí na vznik PNS ještě několik dalších faktorů. Především jsou to subatomární částice emitované jako vedlejší produkt jednosměrného subprostorového kanálu vedoucího ze Země, z Bermudského trojúhelníku, do oblasti mezi Uniwestem a Nantestem. Tyto částice mají tendenci narušovat DNA a pozměňovat její

strukturu. Nejspíš odtud pochází výrok jednoho uznávaného vědce, který byl mimochodem PNS: „V každé živé bytosti je skryta nadpřirozená síla, zda se probudí však záleží na vnějších i vnitřních okolnostech.“

Objevují se také nepodložené zprávy, že paranormální schopnosti byly pozorovány i u zvířat, zejména detenů a opic.

Legenda o Citadele

„Když připluly Noemovy lodě (viz. Historie světa genesis – str. 93), jedna z žen nosila ve svém lůně dítě. Tohoto dítěte se při přenosu lodí dotkl sám Pán pekel, aby přivedl na zem svého vykonavatele. Nemluvně se narodilo přesně minutu před půlnocí v den, kdy byla založena Citadela. Té noci se na obloze objevila kometa a biskup Pascius, jež vedl bohoslužbu pronesl: ‚Hle, na nebi se zjevila zlo zvěstující kometa a obloha se zalila rudou září. Nové město bude městem stojícím na krvi. Děti zrozeny v tuto noc buďte proklety až do dne vykoupení.‘ Druhý den ráno odmítl biskup požehnání jedinému dítěti narozenému v tu temnou noc. Nařídil ukamenování matky dítěte a dítě sám svrhnul z útesu. Po dvou stoletích přišel do Citadely nějaký muž. Usadil se zde a žil tu dva měsíce. Pak byl vyhnán do divočiny, protože se začalo proslýchat, že obětuje duše mladých dívek Pánu pekla. Pak ho lidé chytili při činu. Právě podřezával jedné dívce hrdlo, když k němu vtrhl rozzuřený dav lidí a pokusili se ho ukamenovat. On však povstal se zakrváceným rituálním nožem a stojíce nad umírající dívkou vykřikl: ‚Aetas Atra Occurso‘ (doba temna přichází). Shlédl k nebohé dívce a proměnil se v dým.“

Tento muž, který se vydává za Dávla, není ve skutečnosti žád-

ným vyslancem pekel. Když byly Noemovy lodě přeneseny, zvláštní anomálie, která se částečně podílí na PNS jevech, způsobila naprostou destabilizaci DNA kódu jednoho nenarozeného dítěte. Tímto dítětem je právě Dábel. Příběh o něm dále praví, že jeho poslední obětí, těsně než zemřela, porodila syna. Ujal se ho jeden z pastevců dobytka. Tento chlapec již odmala projevoval zvláštní schopnosti. V deseti letech, když jeho otec hlídal stádo krav, byli napadeni dvěma deteny. Chlapec se jim postavil a jeho otec pak tvrdil, že jednoho z detenů sevřel ohněm a zabil bleskem a druhý se vznesl do výše a pak začal padat k zemi o niž se zabil. Po tomto incidentu lidé začali věřit, že Dábel se přenesl do chlapce, aby se zachránil. Ještě tutéž noc se ho pokusili upálit, ale nemohli ho nikde najít. Zde končí legenda zaznamenaná v archivu Citadely a začíná příběh o němž vědí jen PNS žijící na ztraceném ostrově - Májově. Právě oni odnesli chlapce na svůj ostrov a začali ho učit. Byl nejtalentovanější ze všech na Gaie. Neexistuje žádné vysvětlení, proč měl takovou moc. Byl dokonce mocnější než sám Dábel. Ve svých dvaceti letech již ovládal veškeré umění PNS lépe, než kdokoli z Májů. Později od nich odešel a vrátil se do Citadely, kde spokojeně žil. Za mnoho let se stal Federátorem a je jím až dodnes. Ačkoliv mezi lidmi koluje legenda o Federátorově nesmrtelnosti, obecně se věří, že je to jen loutka v rukou (údajných) poradců, člověk který je čas od času nahrazen někým podobným, aby se udržely fámy o vůdcově věčném životě. Faktickou moc prý drží několik málo lidí v pozadí. Ve skutečnosti je Federátor ve své pozici neotřesený a fámy o své osobě záměrně vypouští a podporuje. Existuje legenda, podle které ho Dábel vyzval na souboj, ale neuspěl.

S postavením PNS na Gaie je to podobné jako s paranormálně nadanými lidmi na naší planetě. Existují zde lidé, kteří v ně nevě-

ří a snaží se všechny nadpřirozené úkazy vyvrátit, ale existují i takoví, kteří tvrdí, že PNS existují a snaží se je najít a předvést světu. Všeobecně se v jejich existenci nevěří a ani sami tito lidé se nesnaží světu nějak předvádět. V současné době jsou na nejvyšších postech světa na Gaie tři PNS. Nejsilnější a nejmocnější z nich je Federátor (o něm byla předchozí legenda). Druhý, sugestik, je jedním z generálů v Armádním štábu na Uniwestu. Třetí, evolutik, stojí v čele teroristické organizace Dawn. Dábel (rozuměj onen muž z legendy, který se takto nechává nazývat) je vůdcem nejrozšířenější a nejkrutější satanistické sekty na planetě. Žádné organizace ani vlády nevyužívají PNS. Neexistují žádná komanda, ani žádné speciální armádní jednotky složené z PNS. Výzkum PNS probíhá v rámci tajných vojenských projektů, ale vědci toho zatím neví o mnoho víc, než veřejnost. Kdyby se v PNS obecně věřilo, nejspíš by je společnost obvinila ze všech nevysvětlitelných a katastrofálních událostí a začaly by masové kampaně za jejich genocidu. Proto se tito lidé drží mimo.

Pravidla pro PNS

I zde platí to samé jako u talentů. Psychicky nadaných subjektů chodí po světě málo, takže PNS mohou být jen hráči anebo, když bude XO potřebovat, postavy pro příběh jinak důležité.

Říkáte si: to by mohlo být zajímavé, hrát za takovou postavu. Máte pravdu – je to cool! Jenže má to háček. Nemůžete si prostě říct: „Tak, teď jsem PNS a hotovo!“ Jelikož PNS jsou velice silní a často i nevyzpytatelní, musí vám to nejdříve schválit váš XO (teď se ukáže, jaká je to ...☺).

Nezapomínejte, že být PNS nepřináší jenom plusy. Nikdy nebudete tak dobří v nějaké bojové kategorii, jako ten kdo PNS není a tudíž mohl mnoho VZK vložit místo do PNS

dovedností právě do daného výcviku. Další nevýhodou je, že si nesmíte nechat zabudovat do hlavy žádný implantát (to zahrnuje mimo jiné i HTA), jinak přicházíte o veškerou psienergii. Pokud si necháte implantát vyoperovat, je 33% šance, že se vám o 1 sníží odolnost, ale své schopnosti poté můžete dále používat. Otázka ohledně implantátů se nevztahuje na občanský průkaz, jelikož si ho můžete nechat voperovat i jinam než do hlavy (neboli nezasahuje centrální nervový systém). Asi největším omezením psychicky nadané postavy je maximální věk, kterého se může dožít. Ten se pohybuje kolem 50-ti let, přičemž i sama postava svým vzhledem na 50 vypadá (a ne na 100 let, jak by se mohl někdo mylně domnívat). To jí nedovoluje začít hrát až v pokročilém věku s vidinou vyššího počtu VZK „do začátku“.

Pokud jsme vás ještě neodradili, je teď na vás, abyste si vybrali jeden ze tří druhů: **psychokinika, psychosugestika** nebo **psychoevolutika**.

1. **Psychikinetik** je člověk, který manipuluje s okolními předměty pomocí svých mentálních schopností. Jedinec, který má psychokineticke nadání a nemá dostatečně velkou psychiku nebo odolnost, aby ho mohl kontrolovat, často hýbá věcmi okolo sebe aniž by si to uvědomoval. Je vlastně příčinou toho, čemu lidé říkají poltergeist, tj. duch, který dělá rámus po celém domě, hází s věcmi, otevírá a zavírá dveře,... . Pokud se budete svým schopnostem dostatečně dlouho věnovat, naučíte se spoustu smrtelných triků.
2. **Psychoevolutik** pracuje výhradně sám se sebou. Veškerou svojí mentální sílu soustřeďuje na sebe. Začíná to vcelku nevinným nočním viděním, zlepšeným sluchem a čichem, zrychlením a končí

na nejdokonalejším živočišným druhem, který kdy chodil po této planetě.

3. **Psychosugestik** se soustředí na manipulaci s myslí jiných lidí. Umí vytvářet přeludy, ovlivňovat rozhodnutí lidí a když je už opravdu hodně dobrý, může číst myšlenky nebo naprosto neomezeně ovládat vybranou osobu. Tihle lidé bývají výborní politici a psychiatři ☺.

Schopnosti PNS jedinců si můžete představit jako jednotlivé dovednosti (Kap. 2 str. 24). Tyto dovednosti jsou rozděleny do devíti úrovní (plus dvou zvláštních). V Každé úrovni jsou tři schopnosti a každá úroveň má nějakou obtížnost. Tu určuje položka VZK:DB. Je to podobné jako u dovedností. Za každý vložený VZK získáváte určitý počet dovednostních bodů do dané schopnosti. Jak obtížné je se naučit určitou PNS schopnost je ukázáno v tabulce obsahující všechny úrovně a jejich poměr.

Úroveň	VZK : DB
speciální	1 ze 3
Vrozená	má každý
1	1:25
2	1:20
3	1:10
4	1:5
5	1:4
6	1:3
7	1:2
8	1:1
9	2:1

Tab. 23 – Náročnost PNS schop. dle úrovní

Samozřejmě se nemůžete začít učit hned schopnost z deváté úrovně, ale musíte nejprve umět alespoň jednu schopnost (a to minimálně na 50 DB) z každé předcházející úrovně. Schopnosti z „vrozené“ úrovně ovládáte už od narození. Na začátku, při tvorbě postavy, si také vybíráte jednu ze tří tzv. „speciálních“ schopností. Tu ovládáte, stejně jako vrozené schopnosti, už od narození a je jen na vás, kterou si vyberete (více

než jednu však ne!). Schopnosti se lze učit do nekonečna (stejně jako u progresivních dovedností), ale není tam zvětšený poměr nad 100 DB (navíc u některých je zbytečné mít víc jak 100 DB). Každá schopnost má také počáteční bonus. Ten se ovšem nevypočítává z vlastností jako u dovedností, ale určuje ho **Nadání**.

Na nadání si hází každý hráč rozhodnutý hrát za PNS při tvorbě postavy. Nadání určuje, jak mocným paranormálně nadaným subjektem se můžete stát. Nadání se určuje jedním hodem 1k4. Každý PNS začíná v tabulce nadání (tab. 25) na prvním řádku u čísla ze svým nadáním. Za každých 200 VZK vložených do všech PNS schopností (kvůli tomu je důležité si vést záznam o tom, kolik VZK jste už celkově do PNS schopností vložili) můžete v tabulce postoupit o stupeň výše. U psychosugestiků určuje nadání navíc to, zda je schopen zapůsobit na jiného sugestika. Platí, že sugestik s vyšším nadáním ovlivní svými schopnostmi sugestika s nižším nadáním. Pokud jsou oba stejně nadaní pak se navzájem nemožou ovlivnit. Jistě jste si všimli, že v tabulce je nadání do 6, ale na k4 lze hodit maximálně čtyřku. Je to tím, že nadání pět mají všichni s talentem Mistr PNS a šestka se dá jen natrénovat. Tak a teď k tabulce nadání. Jsou v ní tyto položky: nadání, stupeň, psienergie, počáteční bonus a zvláštnosti. Stupeň určuje, jak vysoko jste v tabulce. Psienergie říká, kolik máte energie na své schopnosti. Počáteční bonus ukazuje, jaký máte bonus ke každé PNS schopnosti. Zvláštnosti určují jaké můžete mít výhody za svůj stupeň. Zvláštnosti se jako jediné kumulují. To znamená, že máte všechny zvláštnosti z předchozích stupňů.

Pozor! Při použití Některé schopnosti na živý (nejčastěji lidský) cíl si cíl může hodit na záchranu (pokud je to možné)

tak, že si podhodí extrémní reakce. Pokud se mu to povede nejenže se mu nic nestane, ale navíc dostane 1 VZK do psychiky.

Každý „psycho-cokoliv“ (tedy každý PNS aktivní člověk) musí mít **psychiku minimálně 16 a odolnost minimálně 14**, aby mohl svoje nadání kontrolovat (I když jste při tvorbě postavy nedosáhli požadovaných hodnot a jste PNS aktivní, nic vám nebrání časem si zvýšit psychiku a odolnost na požadovanou hodnotu).

Psienergie

Pro použití schopností máte určitý počet bodů. Tomuto počtu se říká psienergie. Je to forma jakési duševní síly. Velikost vaší psienergie určuje nadání a stupeň, na kterém právě jste. Rychlost doplňování psienergie je uvedena v tabulce 24.

Soustředění

Nejednou nastane krizová situace, kdy budete muset použít PNS schopnost a nemít při tom 100% (resp. 99%) šanci na úspěch. To může nastat třeba když budete zranění a dostanete postih do všech PNS schopností nebo pokud takovou schopnost nemáte ještě dostatečně dotrénovanou. V takovýchto případech lze využít soustředění, kdy za cenu vyššího množství vložené psienergie zvýšíte šanci na úspěch. Lépe než vysvětlení poslouží následující příklad:

Jordan umí schopnost osmé úrovně "regenerace" jen na 75 bodů, což je jen 75 % šance. Ale když se bude více soustředit a do seslání vloží o 200 psienergie víc, ihned bude mít 100% šanci na seslání. Jak jsme přišli na 200? Jordan do stovky chybí 25 bodů a regenerace je schopnost na 8. úrovni. Takže 25x8 je 200.

Tento postup má obecnou platnost, ale nemůžete ho zneužívat k seslání schopností, do kterých jste nic nevložili (ani jeden VZK)! U schopností, které vyžadují určitý počet psienergie

za jednotku času (Zrychlení, Lehká manipulace,...), platí tento postup pouze při seslání (tj. např. jenom v prvním kole).

Vysvětlivky ke schopnostem

Energie

Kolik psienergie je potřeba na využití schopnosti.

Dosah

Maximální vzdálenost, na kterou může být schopnost použita.

Rozsah

Maximální počet osob nebo největší oblast, na kterou schopnost může působit.

Trvání

Jak dlouho schopnost účinkuje

Úroveň

Z jaké úrovně je tato schopnost.

Aktivace

1. **nevyžaduje soustředění**
Můžete použít schopnost ještě v tom kole, ale máte postih 5 do iniciativy. Pokud má schopnost delší trvání, musíte musíte ji v jednom

kole aktivovat. Jakmile v tom kole přijdete na řadu a úspěšně ji aktivujete, začne působit. V dalších kolech to funguje samo a vy můžete dělat cokoliv jiného (i použít další schopnost).

2. vyžaduje soustředění po X kol

Schopnost se aktivuje po uplynutí dané doby. Například schopnost vyžadující 1 kolo soustředění se aktivuje na začátku kola druhého, schopnost se soustředěním 2 kola začne působit až na začátku 3 atd. Je to první věc, která se v daném kole stane a PNS jedinec v tomto kole, kdy schopnost začne působit, může provést všechny akce normálně bez postihů. Schopnost se neaktivuje, pokud v době soustředění uživatel utrpí krvavé zranění (stínové zranění soustředění nepřerušuje).

3. vyžaduje soustředění - po dobu používání

Máte postih 5 do iniciativy. Schopnost začne působit ve chvíli, kdy jste na řadě a působí po dobu soustředění. Po tuto dobu nemůže

sesílatel dělat nic jiného, než se soustředit. Může být přerušeno když obdržíte krvavé zranění. Stínové vás nepřerušuje.

Záchrana

- : Na tuto schopnost neexistuje záchranný hod

cíl : Živý cíl, na který je schopnost seslána, si hodí na extrémní reakce. Pokud podhodí, schopnost na něj nepůsobí.

osoby v oblasti působení: To se používá u schopností s plošným účinkem. Všechny osoby v oblasti působení dané schopnosti si hodí na extrémní reakce. Pokud podhodí, schopnost na ně nepůsobí.

Ted' následují samotné schopnosti. Pokud je například u dosahu, rozsahu, atd. napsáno PNS/číslo, PNS znamená číslo, na kolik danou schopnost ovládáte. (např. „Plošná levitace“ má rozsah PNS/3 cílů. Hráč se ji naučil na 120 DB, takže bude působit na 40 cílů)

Prostředí a podmínky	Množství psienergie doplněné za hodinu
Klidný, pohodlný, nepřerušovaný spánek	20
Mírně nepohodlný nebo přerušovaný spánek	10
Extrémní podmínky pro spánek, nepohodlný spánek	8
Bdění, odpočinek	6
Běžná práce	4
Těžká práce	2

Tab. 24 – Doplnění psienergie

Nadání	Stupeň	psienergie	poč. bonus	zvláštnosti
1	0	(psy + odol) x 5	10	
	1	(psy + odol) x 6	12	
	2	(psy + odol) x 7	14	
2	3	(psy + odol) x 8	15	
	4	(psy + odol) x 9	18	
	5	(psy + odol) x 10	21	
3	6	(psy + odol) x 11	24	
	7	(psy + odol) x 12	27	
	8	(psy + odol) x 13	30	
4	9	(psy + odol) x 14	32	
	10	(psy + odol) x 15	34	
	11	(psy + odol) x 16	35	rychlejší učení PNS schopností
5	12	(psy + odol) x 18	38	další PNS odvětví (4/-)
	13	(psy + odol) x 19	39	další PNS odvětví (8/2)
	14	(psy + odol) x 20	40	redukování záchrany
6	15	(psy + odol) x 25	45	další PNS odvětví (9/2)
	16	(psy + odol) x 30	50	další PNS odvětví (9/4)
	17	(psy + odol) x 40	60	přestává stárnout

Tab. 25 – Psychicky nadané subjekty

Rychlejší učení PNS schopností - znamená, že za 1 vložený VZK do PNS schopností získáte tolik DB jako byste tam vložili 2 VZK.

Redukování záchrany - záchrany všech schopností použitých na lidské cíle se snižují na polovinu. Tzn. extrémní reakce cíle jsou jen poloviční.

Další PNS odvětví ... - říká, že psychicky nadaný subjekt je schopen začít ovládat schopnosti jiného odvětví dle svého výběru do maximální úrovně určené v závorce. Pokud je v závorce lomítko a za ním další číslo, pak je subjekt schopen naučit se ještě další odvětví. Číslo logicky určuje maximální úroveň odvětví. Subjekt NIKDY nemůže mít víc schopností speciální úrovně než ty jež měl od začátku.

Přestává stárnout – PNS se dostal do takového stádia, že nestárne.

PSYCHOKINETIK

Schopnosti			VZK:DB	úroveň
Fyzická odolnost	Zakřivení prostoru	Prostorové převrácení	-	speciální
Ochrana před deštěm	Chůze po vodě	Elektrický přenos	-	vrozená
Základní levitace	Lehká manipulace	Odklonění	1:25	1
Plošná levitace	Rozžhavení	Bezpečný pád	1:20	2
Levitace	Ovládání počasí	Žár	1:10	3
Vznícení	Průnik hmotou	Atomární transformace	1:5	4
Tlaková vlna	Zed'	Ohnivé sevření	1:4	5
Těžká manipulace	Odhození	Narušení struktury	1:3	6
Mentální zbroj	Ruční manipulace	Neviditelná zed'	1:2	7
Exploze	Roztrhání	Průchodnost	1:1	8
Molekulární rozpad	Plošná ruční manipulace	Kontrola počasí	2:1	9

Tab. 26 Psychokinetikovy schopnosti

Fyzická odolnost

Úroveň: *speciální*

Tato schopnost nevyžaduje energii a je stále aktivovaná a to i v bezvědomí. Spočívá v tom, že všechna zranění způsobená kinetikovi se dělí dvěma. Uživatel se stává jakousi nadbytností a jeho přirozená odolnost proti zraněním se takto zvětší. Schopnost nelze deaktivovat.

Zakřivení prostoru

Úroveň: *speciální*

Prostor kolem sesilatele je jaksi pokriven, což způsobuje, že projektily letící proti němu jsou vychylovány z dráhy. Díky tomu má (navíc oproti každému normálnímu člověku) své plné OČ proti všem zbraním, které používají projektily (kulky, šípy, nože, šrapnely...). Schopnost nestojí psienergii a je aktivní vždy, když je kinetik při vědomí. Pokud má mít podle pravidel z nějakého důvodu OČ rovno nule, může si proti projektilům přesto obranu počítat (ne proti útokům těsného kontaktu). Lze ji na přání okamžitě deaktivovat.

Prostorové převrácení

Úroveň: *speciální*

Aniž by uživatel musel být při vědomí či vydávat psienergii, může tuto schopnost použít. Sám si dle libosti určuje, jakým směrem na něj bude působit zemská přitažlivost. Například

místo k zemi ho bude přitahovat ke stropu, stěně atd. Toto ovšem nepůsobí na předměty, které má u sebe (tzn. které například nese v ruce – sklenici vody, provázek,...). Sesílatel nemůže tuto schopnost použít, pokud se překážky (jež se pro něj má stát „podlahou“) nemůže dotknout. Nemůže se tedy vznést do výšky a stejně tak nemůže zmírnit svůj pád.

Ochrana před deštěm

Úroveň: *vrozená*

Padá-li na kinetika nějaká kapalina, nepromočí mu nikdy oděv. Kapky dopadají a odrážejí se, nikdy neulpí ani na oděvu ani na kůži uživatele. Nefunguje při koupání, ale jakmile vystoupíte ven, můžete ze sebe i svého oděvu kapalinu takto odpudit. Schopnost neodebírání energii, funguje i v bezvědomí a lze ji kdykoliv deaktivovat.

Chůze po vodě

Úroveň: *vrozená*

Pokud si to kinetik přeje, může se po vodě pohybovat jako by chodil po pevném povrchu. Tekoucí voda ho unášejí podobně jako pás na pultu v hypermarketu dopravuje zboží ☺. Nutno ovšem zmínit, že chůze po rozbouraném moři není vůbec legrace. V takovém případě by XO měl zvážít, zda nedá postih do rychlosti či nějaké činnosti, kterou se kinetik rozhodne

v takových podmínkách provádět. Schopnost neodebírání žádnou psienergii, ale nemůže být aktivní, pokud uživatel spí nebo je v bezvědomí.

Elektrický přenos

Úroveň: *vrozená*

Na vzdálenost 30 cm může kinetik bez výdeje energie napájet jeden libovolný přístroj, a to i v bezvědomí. Tento přístroj však nesmí odebírat příliš mnoho elektrického proudu. Lze napájet například kapesní svítilnu, mobil, rádiobudík, ale třeba 100W žárovku, startér automobilu nebo televizi už ne.

Základní levitace

Energie: 1 za 2 minuty
Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 cíl
Trvání: po dobu používání

Úroveň: 1
Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
Tato schopnost umožňuje pohybovat předmětem o hmotnosti nejvýše 1 kg rychlostí maximálně 0,5 m/s. Základní levitace je pouze pro pohyb, není možné s ní třeba zmáčknout tlačítko.

Pokud selžete při hodu na PNS, pak se prostě předmět nevznese.

Lehká manipulace

Energie: 5 za minutu
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 cíl
 Trvání: po dobu používání

Úroveň: 1
 Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu používání

Záchrana: -
 Pomocí lehké manipulace vyvinete sílu až 50 N. To stačí třeba na zmáčknutí tlačítka, porazení hrníčku nebo pootočení nějakou páčkou. Lehká manipulace neumí nechat předměty létat (na to je levitace). Síla, kterou vyvinete touto schopností, může působit libovolně dlouho na daný cíl. Při neúspěchu pak nemůže tuto schopnost kinetik využívat 1 hodinu.

Odklonění

Energie: 1/2psienergie odkloňované schopnosti

Dosah: sesílatel
 Rozsah: 1 schopnost
 Trvání: ihned

Úroveň: 1
 Aktivace: aktivuje se samo při napadení psychokinetickou schopností

Záchrana: -
 Odklonění se aktivuje automaticky při napadení kinetika, neúčinkuje na vás žádná schopnost kinetika. Pokud si přejete, účinek projde, jinak je odkloněn na sesílatele. Při neúspěchu si kinetik už nehází na extrémní reakce (tj. na záchranu jako u normálního napadení PNS) a je mu ubráno dvojnásobně víc psienergie než musel vynaložit útočník.

Plošná levitace

Energie: 5 za minutu
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: PNS/3 cílů
 Trvání: po dobu používání

Úroveň: 2
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Podobá se základní levitaci, ale umožňuje přenášet předměty o hmotnosti až 1,5 kg a vyvinout rychlost 0,5 m/s. Další rozdíl je v počtu přenášených předmětů. Můžete jich vzít najednou až PNS/3. Při selhání ztratíte 50 psienergie.

Rozžhavení

Energie: 1 za 2 OB cíle (odhaduje hráč)

Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 cíl
 Trvání: po 3 kola

Úroveň: 2
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -
 Touto schopností rozžhavíte jeden nebořlavý předmět na 2xPNS °C za jedno kolo. Cíl pak zchladne za 2 kola. Pokud ho někdo drží v ruce je zraněn do ruky za 1k4 OB za kolo. Neúspěch znamená zranění sesílatele za 3k4 stínových.

Bezpečný pád

Energie: 10 za osobu
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: až 6 osob
 Trvání: po dobu pádu
 Úroveň: 2

Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu pádu

Záchrana: -
 Tato schopnost zpomalí pád z výšky 10xPNS m. Při selhání se schopnost neaktivuje a pokud nemáte s sebou padák, tak je to dost fatální.

Levitace

Energie: 1 za 10 kg za minutu

Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 cíl
 Trvání: po dobu používání

Úroveň: 3
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Umožňuje vám přenést předmět o hmotnosti PNS kg a vyvinout maximální rychlost 1 m/s. Jinak se neliší od Základní levitace. Při selhání se zraníte za 2 OB do rukou.

Ovládání počasí

Energie: 20 za hodinu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: koule o poloměru PNS/5 km kolem uživatele

Trvání: Dle dodané energie (kinetik musí určit předem).

Úroveň: 3
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 5 kol

Záchrana: -
 Můžete částečně ovládat počasí, tzn. určit směr a rychlost větru (do max. rychlosti 15 m/s), teplotu, srážky.... Při neúspěchu nastane přesně opačné počasí než jste si přáli a ještě k tomu na dvakrát déle.

Žár

Energie: 4 za kolo
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: 1 cíl

Trvání: *Po dobu použí-
vání*
Úroveň: *3*
Aktivace: *vyžaduje sou-
středění po 1
kolo*

Záchrana: *-*
Tato schopnost rozžhaví tělo
kinetika tak, že při souboji na
kontaktní vzdálenost je protivník
zraňován v každém kole za 1k4
OB do těla a při každém
úspěšném útoku kinetika za
dalších 1k6 OB. *Při neúspěchu
shoří kinetikovi všechno hořlavé
vybavení, ale sám není zraněn.*

Vznícení

Energie: *30*
Dosah: *kamkoli, kam
uživatel vidí
okem nebo
optickým (ne
elektronickým!)*
zařízením

Rozsah: *1 cíl*
Trvání: *ihned a potom
jako normální
oheň*

Úroveň: *4*
Aktivace: *vyžaduje sou-
středění po 2
kola*

Záchrana: *-*
Zapálí hořlavý materiál. *Při
neúspěchu vám chytne oblečení.*

Průnik hmotou

Energie: *20 za kolo*
Dosah: *dotyk*
Rozsah: *1 osoba*
Trvání: *po dobu použí-
vání*
Úroveň: *4*
Aktivace: *vyžaduje
soustředění po 1
kolo*

Záchrana: *-*
Kinetik může projít hmotou,
která se nepohybuje a není
silnější než PNS/2 cm. *Pokud
selže, pak se schopnost
deaktivuje přesně uprostřed
překážky a on zůstane uvězněn
v překážce. Tuto schopnost pak
nemůže hodinu používat. Jinak
se mu nic nestane (neudusí se
ani není zraněn), přesto si ve zdi
chvilku pobude.*

Atomární transformace

Energie: *1 za gram
výsledku*
Dosah: *dotek*
Rozsah: *jeden předmět*
Trvání: *stále*
Úroveň: *4*
Aktivace: *vyžaduje sou-
středění po 1
kolo*

Záchrana: *-*
Z jakéhokoliv materiálu vytvoří
cokoli, co ví, jak vypadá, a pokud
je to moc složité, tak musí i
vědět, jak to funguje (příčemž
musí být zachována hmotnost).
*Pokud neuspěje, pak je zraněn
za 6 OB a ztrácí všechnu
psienergii.*

Tlaková vlna

Energie: *45*
Dosah: *PNS/10*
Rozsah: *vše pod úhlem
120°*
Trvání: *Ihned*
Úroveň: *5*
Aktivace: *nevyžaduje sou-
středění*

Záchrana: *osoby v oblasti
působení*

Z dlaně kinetika vyletí tlaková
vlna, která strhne všechno
nepřípevněné a lehčí než 2xPNS
kg. Tlaková vlna nerozeznává
přátele a nepřátele. Bere
všechno, co může a strhne to na
zem. *Při neúspěchu se tlaková
vlna obrátí proti vám.*

Zed'

Energie: *90*
Dosah: *kamkoli, kam
uživatel vidí
okem nebo
optickým (ne
elektronickým!)*
zařízením
Rozsah: *Výška je PNS/15
a délka PNS/6,
tloušťka je 2cm*
Trvání: *PNS/5 minut*
Úroveň: *5*
Aktivace: *nevyžaduje
soustředění*

Záchrana: *-*
vytvoříte jakousi přízračnou
zářící zed', jež si můžete různě
vytvarovat, ale musíte dodržet

rozměry. Tato zed' má OM 15 a
RP 100. Má 6xPNS OB. *Při
neúspěchu je kinetik oslepen na
20 kol.*

Ohnivé sevření

Energie: *45*
Dosah: *kamkoli, kam
uživatel vidí
okem nebo
optickým (ne
elektronickým!)*
zařízením
Rozsah: *1 cíl*
Trvání: *20 kol*
Úroveň: *5*
Aktivace: *nevyžaduje
soustředění*

Záchrana: *cíl*
Kolem cíle se objeví tři ohnivé
kruhy, jeden kolem prsou, další
kolem pasu a poslední kolem
kotníku. Tyto kruhy úplně
znemožňují pohyb (pokud se cíl
pokúsí nějak pohnout musí si
hodit na extrémní teploty. Když
podhodí, podařilo se mu z kruhů
dostat a je spálen za 1k4 OB do
těla, do nohou a do rukou.
Pokud nepodhodí, je zraněn, ale
ven se nedostal). Tyto kruhy
můžete kdykoli odvolat. *Při
neúspěchu se objeví kolem
kinetika a ten je nemůže
odvolat.*

Těžká manipulace

Energie: *10 za kolo*
Dosah: *kamkoli, kam
uživatel vidí
okem nebo
optickým (ne
elektronickým!)*
zařízením
Rozsah: *1 cíl*
Trvání: *po dobu použí-
vání*
Úroveň: *6*
Aktivace: *vyžaduje sou-
středění po dobu
používání*

Záchrana: *-*
Tato schopnost se nějak neliší od
Lehké manipulace až na to, že je
možné vyvinout sílu až PNS kN.
*V případě selhání se kinetik
zraní za 2 OB do hlavy.*

Odhození

Energie: 10 za kolo
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 cíl
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 6
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo a gestikulaci

Záchrana: cíl
 Provedete gesto, jako byste někoho drželi jednou rukou pod krkem a cíl se vznesl do vzduchu. Pak s ním můžete volně pohybovat rychlostí až 10 m/s. Cíl většinou upustí vše, co měl v ruce (záchrana 2xsíla). Odhození je neúspěšné pokud cíl váží víc než 2xPNS kg. Můžete s ním třeba mlátit o zeď nebo se krýt. Při neúspěchu jste paralizováni na 20 kol a zraněni za 3 OB do těla.

Narušení struktury

Energie: 2 za OB objektu
 Dosah: PNS/3 m
 Rozsah: 1 část objektu
 Trvání: stále
 Úroveň: 6
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -
 Schopnost umožňuje vymazat část objektu. Musíte odhadnout, kolik OB objekt má, jelikož pokud neuberete všechny OB, pak se nic nestane. Pokud uspějete, část objektu je nenávratně změněna v prach. Při neúspěchu se vám rozpadne jedna ruka na 2k4 hodin. Která to bude určuje XO.

Mentální zbroj

Energie: 10 za kolo
 Dosah: dotyk
 Rozsah: 1 cíl
 Trvání: Po dobu používání
 Úroveň: 7

Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Absorbuje kinetickou energii projektiku a chladné zbraně. Dokonce neprojde ani stínové zranění. Nechrání ale proti útoku zblízka, explozi granátů či energetické zbraně (kromě PMUS) zbraní. Mentální zbroj má RP rovno PNS/7. Při neúspěchu je kinetik na 2 hodiny oslepen.

Ruční manipulace

Energie: 8 za kolo
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 cíl
 Trvání: po dobu používání

Úroveň: 7
 Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu používání

Záchrana: -
 S touto schopností můžete manipulovat předměty na dálku, jako byste s nimi hýbali sami. Můžete střílet, utočit nablízko, házet předměty, nebo někoho ošetřovat. Jelikož se ale soustředíte, máte na všechny tyto činnosti postih -5 do iniciativy. Pokud neuspějete, pak jste paralizováni na 20 kol.

Neviditelná zeď

Energie: 100
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: Výška je PNS/12 a délka PNS/6, tloušťka je 2cm

Trvání: PNS/3 min

Úroveň: 7
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Tato schopnost je stejná jako „Zeď“, ale není vidět a jen kinetik ví, kde se nachází. Další

změna je, že její OM je 13 a RP má 150. I tato zeď však má 6xPNS OB. Při neúspěchu je kinetik zraněn za 2k6 OB.

Exploze

Energie: 90
 Dosah: viditelnost
 Rozsah: koule o poloměru PNS/6 m
 Trvání: ihned a potom jako normální oheň

Úroveň: 8
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -
 Ve viditelnosti kinetika vznikne epicentrum ohromné exploze, která poškodí vše neživé za 2xPNS OB. To, že nepoškozuje živé, neznamená, že trosky létající kolem nikomu nic neudělají (poškození zvaží XO). Pokud neuspěje, je zraněn za 10 OB do těla.

Roztrhaní

Energie: 140
 Dosah: viditelnost
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: 3 kola
 Úroveň: 8
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo a gestikulaci

Záchrana: cíl
 Určený živý cíl je roztrhán na kusy za 3 kola. Efekt je tak odpudivý, že si všichni kolem hodí na extrémní reakce. Uživatel si může přičíst deset. Pokud neuspějí, začnou utíkat co nejdál od toho strašného místa. Při neúspěchu je kinetik zraněn za polovinu svých aktuálních OB, automaticky padne do bezvědomí a 2k4 minuty se neprobere.

Průchodnost

Energie: 25 za kolo
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 8

Aktivace: *nevyžaduje soustředění*

Záchrana: -

Kinetik se stane pro všechno průchodný. Celý zprůsvitní a je schopen volně se pohybovat i létat. Je naprosto nezranitelný. *Při neúspěchu se mu odolnost sníží o jedna (je možné ji znovu dotrénovat).*

Molekulární rozpad

Energie: *Veškerá současná energie, ale vždy alespoň 100*

Dosah: *sesílatel*

Rozsah: *sesílatel*

Trvání: *dokud si to sesílatel přeje*

Úroveň: 9

Aktivace: *nevyžaduje soustředění*

Záchrana: -

Po seslání této schopnosti se kinetik rozpadne na elementární částice a stává se nezranitelným čímkoli. Přestane stárnout, nepotřebuje jíst ani pít a neunavuje se. Kyslík je pro něj zbytečností. Stále ovšem vnímá okolí svými smysli jako by byl na místě a v pořádku. V této formě se nemůže kinetik pohybovat. Většina kinetiků ovládající tuto schopnost ji použije pro svoji ochranu jen v nejkrajnějším případě. V této formě může kinetik přetrvat i několik století. Kinetik se může vrátit do

původního stavu kdykoli si to přeje. Pokud zůstal rozložen alespoň 2 hodiny je úplně zdravý, odpočatý a má plnou psienergii. *Při neúspěchu se kinetik nemůže složit zpět a zůstane v této podobě na věky.*

Plošná ruční manipulace

Energie: *10 za kolo*

Dosah: *100 m kolem uživatele (musí ovšem na to místo vidět)*

Rozsah: *100 m kolem uživatele*

Trvání: *po dobu užívání*

Úroveň: 9

Aktivace: *vyžaduje soustředění po dobu užívání*

Záchrana: -

Tato schopnost je podobná ruční manipulaci s tím rozdílem, že kinetik je schopen pohybovat předměty, jako by v oblasti působení byl PNS/10krát. To znamená, že jste schopni třeba střilet z 5 pistolí najednou. Jelikož se ale soustředíte, máte na všechny tyto činnosti postih – 5 do iniciativy. *Při neúspěchu je kinetik umlácen, svojí vlastní manipulací, k smrti.*

Kontrola počasí

Energie: *200 za hodinu*

Dosah: *viditelnost sesílatele*

Rozsah: *PNS/10 km²*

Trvání: *dle dodané energie*

Úroveň: 9

Aktivace: *vyžaduje soustředění po 1 kolo*

Záchrana: -

Tato schopnost umožní kinetikovi plně ovládat počasí (jediné omezení určuje XO, ten může říci, že to třeba vítr o rychlosti 1000 m/s již není počasí). Touto schopností lze třeba vytvořit tornádo či hurikán, ale třeba zemětřesení již není počasí. *Při neúspěchu je sesílatel zasažen bleskem a usmažen jím za živa. Nastává jeho okamžitá smrt a již jej nelze oživit.*

PSYCHOEVOLUTIK

<i>Schopnosti</i>			<i>VZK:DB</i>	<i>úroveň</i>
Vidění za roh	Paralyzační feromony	Dvě těla	-	speciální
Svítilící oči	Změna účesu	Železná tlama	-	vrozená
Zlepšení zraku	Odstranění hladu	Mentální ochrana	1:25	1
Vidění v noci	Termografie	Změna	1:20	2
Zlepšení sluchu	Zdokonalení	Výrazná osobnost	1:10	3
Zlepšení čichu	Podpora útoku	Vnitřní smysl	1:5	4
Posílení	Dokonalá odolnost	Prostorový skok	1:4	5
Dokonalé mimikry	Zpevněná kůže	Smrtící pěsti	1:3	6
Myšlenkový průzkum	Ochrana	Splynutí	1:2	7
Evoluce	Regenerace	Zrychlení	1:1	8
Teleportace	Hibernace	Nezničitelná forma	2:1	9

Tab. 27 Psychoevolutikovy schopnosti

Vidění za roh

Úroveň: *speciální*

Tato schopnost nevyžaduje energii. Evolutik ji může používat libovolně dlouho, pokud je při vědomí. Umožňuje mu vidět skrz zeď či přepážku z jakéhokoliv materiálu, která je silná nejvýše 50cm. Pokud se evolutik postaví k rohu, může za něj vidět, aniž by se vyklonil. Stejně tak může vidět i na druhý konec zahýbané trubky o maximální délce 100m.

Paralyzační feromony

Úroveň: *speciální*

Evolutikovo tělo je schopné produkovat feromony, které v okruhu tří metrů od něj způsobují, že každý, kdo si nehodí na záchranu proti toxinům, ztratí ve svém kole akci. Pokud se zachrání, má postih 20 do ÚČ, OČ a dovedností po dobu soustředění se evolutika.

Dvě těla

Úroveň: *speciální*

Evolutik disponuje dvěma těly – mužským a ženským. Evolutik je může libovolně měnit, přičemž transformace trvá 1 kolo. Obě těla mají stejné hodnoty (tzn. vlastnosti, podvlastnosti, dovednosti, PNS schopnosti i psienergie), ale každé má své vlastní OB. OB mezi těly nelze předávat (až na výjimečný případ – viz. níže). Pokud je jedno z těl zraněné a krvácí,

přeměnou do druhého se toto krvácení okamžitě zastaví a už se neobnoví. Zemře-li uživateli jedno z těl, může do něj výjimečně z druhého těla převést 1 OB (mluvíme o „krvavých“, ne stínových OB) a tím ho oživit (oživené tělo má celkově 1 OB a tento OB je nutné odečíst od OB druhého těla). Pokud tak neučiní, navždy o něj přijde (čímž de facto ztrácí tuto schopnost).

Svítilící oči

Úroveň: *vrozená*

Tato schopnost nevyžaduje energii. Evolutik ji může používat kdykoliv je vzhůru a to libovolně dlouho. Svými očima může osvětlit prostor (který pozoruje) až na vzdálenost 3m světlem libovolné barvy. Světlo má intenzitu jako kapesní svítilna, ale neoslňuje. Uživatel může také očima blikat v libovolných intervalech. Světlo může také ztlumit tak, že pouze podsvítí své oči.

Změna účesu

Úroveň: *vrozená*

Aniž by ho to stálo jakoukoliv psienergie, může si evolutik změnit barvu a délku vlasů nebo vousů podle libosti. Tato změna trvá tak dlouho, dokud si to evolutik přeje, a to i pokud je v bezvědomí.

Železná tlama

Úroveň: *vrozená*

Evolutikovy zuby získají OM 30. Kousnutím může proto poškodit materiál s max. OM 30 za 1k4 OB. Pokud uživatel jakýkoliv ukousnutý materiál (pevný, tzn. ne tekutiny) spolkně, nic se mu nestane. Z toho také plyne, že evolutika nelze otrávit jakýmkoliv jedem v pevném skupenství, aplikovaným ústy (tekuté a plynné jedy a jedy aplikované jinak než ústy ovšem normálně účinkují). Jeho zuby jsou také úžasně bílé a téměř nejdou vytrhnout. Tato schopnost nestojí žádnou psienergie.

Zlepšení zraku

Energie: 5 za minutu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 1
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -

Vidíte tak dobře, že můžete zjistit hodnotu mince na 500 metrů. Tato schopnost zdvojnásobuje šanci na nalezení schovaných mechanismů a utajených věcí či osob a také při boji redukuje postih za vzdálenost o 5. Při selhání oslepnete na 20 kol

Odstranění hladu

Energie: 50
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: stále
 Úroveň: 1
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -

Použitím této schopnosti se sesílatel na osm hodin zasytí. Behém této doby nepotřebuje přijímat žádnou potravu, ale musí pít. Při neúspěchu omdlí na 1k4 minut

Mentální ochrana

Energie: 10 za minutu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 1
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -

Evolutikovi stoupnou extrémní reakce o 50 proti všem schopnostem psychosugesce. Při neúspěchu je zraněn za 1k4 OB do těla.

Vidění v noci

Energie: 12 za hodinu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 2
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -

Ve tmě vidíte stejně dobře jako v jasném dni. (sice černobíle, ale velmi jasně - tak jasně, že jste schopni číst). Při selhání oslepnete na 20 minut.

Termografie

Energie: 10 za minutu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 2
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -

Schopnost nahradí termografické vidění. Ovšem zároveň vidíte i normálně, takže máte bonus 5 k útočnému číslu. Při neúspěchu se aktivuje jenom termografie a normální vidění je potlačeno. Tento stav trvá 5 minut.

Změna

Energie: 8 za kolo
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 2
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -

Evolutikovi na prstech rukou narostou drápy s PK 7 a OM 23. Neúspěch znamená, že mu napuchnou ruce, po 5 minut v nich nic neudrží a nemůže je použít v boji.

Zlepšení sluchu

Energie: 6 za hodinu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 3
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -

Sesílateli se zlepší sluch (asi 50x). To znamená, že je schopen rozeznat i ty nejslabší zvuky. Pokud se k němu někdo plíží, pak ho s 75% pravděpodobností zaslechne již 50 metrů od sebe a tato pravděpodobnost stoupá s každými pěti metry o jedno procento (s každými pěti metry se hází znovu). Navíc schopnost naprosto chrání sluch před silnými zvuky. Při selhání je evolutik na 2 minuty omráčen a dostane stínové zranění za polovinu maximálního počtu OB.

Zdokonalení

Energie: 30 za hodinu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání

Úroveň: 3
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 3 kola

Záchrana: -

Nějaká sesílatelova dovednost, kterou ovládá (kromě PNS schopností a bojových kategorií) se zlepší o 80 DB. Při selhání se tato dovednost nezvýší a na jednu hodinu vám klesnou postřeh a inteligence o 1.

Výrazná osobnost

Energie: 15 za minutu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 3
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -

Sesílatelovy reakce se stejným i opačným pohlavím se zvýší o 50 a dovednost vyjednávání stoupne o 100 DB (pokud ji evolutik neovládá pak ji umí na sto). Při neúspěchu se reakce s ostatními sníží na nulu. Nikdo s ním nebude chtít komunikovat a všichni kolem se k němu chovají jako by ho už nikdy nechtěli vidět. Tento stav trvá po 1k4 hodin.

Zlepšení čichu

Energie: 20 za minutu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 4
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -

Sesílateli se zlepší čich natolik, že jej lze srovnávat se psím čichem (mimochodem na naší planetě je jen jedno zvíře, které má lepší čich než psi a to jsou motýli). Je téměř nemožné ho překvapit. Je schopen podle pachu rozeznávat osoby a různé látky. Také umí rozeznat jestli osoba mluví pravdu (Šance na úspěch je 60% a hází XO, když nepodhodí, bude hráčovi lhát).

Při selhání je uživatel zraněn za 2 OB do těla.

Podpora útoku

Energie: 15 za kolo
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 4
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Zlepší útočné číslo o PNS/5. Platí pouze pro ty bojové kategorie, kde máte tři a více hvězdičky. Při neúspěchu se vám na 3k6 kol zhorší útočné číslo o PNS/5.

Vnitřní smysl

Energie: 5 za kolo
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 4
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Tato schopnost zdvojnásobí vaši celkovou obranu. Při neúspěchu obrana klesne na nulu. Tento stav trvá 1k10 kol.

Posílení

Energie: 40 za minutu
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 5
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Sesilatelova síla vzroste o PNS/10. Při neúspěchu klesne na nulu po dobu 1k6 kol (sesilatel neunes ani sám sebe).

Prostorový skok

Energie: 25 za jeden skok
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 5
 Aktivace: nevyžaduje soustředění
 Záchrana: -

Sesilatel se okamžitě posune o PNS/3 m směrem, který si určí. Posune se pouze na místo, kam by se dostal i pěšky bez pomoci lan či dopravního prostředku. Při neúspěchu je posunut na zvolenou stranu, ale zastaví se až o nějakou pevnou překážku. Náraz ho vždy zraní za 20 stínových OB.

Dokonalá odolnost

Energie: 25
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: PNS/15 minut
 Úroveň: 5
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -
 Zvýší odolnost proti radiaci, nemocem, toxinům a extrémním teplotám o PNS. Při neúspěchu se vám na 2 hodiny sníží odolnost vůči výše napsaným odolnostem na polovinu.

Dokonalé mimikry

Energie: 50 za PNS/6 minut
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 6
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 2 kola

Záchrana: -
 Evolutik začne splývat s okolím a není ho téměř možné zahlédnout. V nočním vidění nejde nalézt vůbec a jeho tělo získá teplotu shodnou s okolím. Pokud se ho někdo snaží objevit, má šanci Postřeh% a pokud ho nehledá pak (Postřeh/2)%. Pokud se uživatel pohybuje, je tato šance dvojnásobná. Evolutik také přestane vydávat jakékoli pachy. Jediné co tato schopnost neskrývá je hluk. Při selhání klesne vzhled uživatele o 1 (lze znovu navrátit trénováním).

Smrtící pěsti

Energie: 2 za kolo + 10 za úspěšný zásah zblízka

Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 6
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Tato schopnost zvýší zranění způsobené zblízka o 10 a sesilatel je schopen poškodit materiál s OM 30 aniž by si ublížil. Pokud zaútočí na neživý materiál (kevlar se nepočítá, ale HTA ano), pak se zranění způsobené materiálu násobí pěti. Při neúspěchu evolutikovo PBZ klesne o polovinu po dobu 1 hodiny.

Zpevněná kůže

Energie: 7 za kolo
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 6
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Sesilatelova kůže ztverdne tak, že ji nemůže poškodit nic s OM 30 a méně, ovšem stále může projít stínové zranění. Se zpevněnou kůží máte dvojnásobek stínových OB, ale jakmile vám klesnou na nulu, upadáte automaticky na 1k6 hodin do bezvědomí. Při neúspěchu je uživatel omráčen na 10 minut a je mu způsobeno zranění za 3 do hlavy.

Ochrana

Energie: 25 za aktivaci + 10 za hodinu
 Dosah: sesilatel
 Rozsah: sesilatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 7
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 3 kola

Záchrana: -
 Tato schopnost působí jenom když na sobě nemáte kevlar a nebo HTA. Ani helma není povolená. Když splníte tyto podmínky, pak si můžete vytvořit jakýsi kevlar s OM 21 a

RP 20 kryjící všechny části těla. Pokud nemáte psyenergii, pak se ochrana deaktivuje. *V případě neúspěšného hodu na dovednost jste paralizováni na 5 minut.*

Splynutí

Energie: 75
 Dosah: dotyk
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: PNS/6 hodin
 Úroveň: 7
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: cíl
 Evolutikova mysl splyne s myslí osoby, které se dotknul, a začne vnímat vše, co vnímá ona a naopak. Takto propojení lidé spolu mohou telepaticky komunikovat. Osoba musí se splynutím souhlasit (může se zachránit hodem na extrémní reakce). *Při neúspěchu si evolutik s vybranou osobou na 1 hodinu vymění těla.*

Myšlenkový průzkum

Energie: 300
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: PNS/30 hodin
 Úroveň: 7
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 20 kol

Záchrana: -
 Sesílatel opouští tělo a jeho mysl se může volně pohybovat, procházet látkami a létat jak se jí zachce. Tělo zatím vypadá jako by spalo a nevnímá okolí (ani pokud je s ním manipulováno). Mysl vnímá své okolí jako by tam byl evolutik přítomen (cítí vůně, teplo, vítr,...). *Při neúspěchu padne uživatel do komatu z něhož má 10% šanci se probudit. Ta roste s každou hodinou o 1% (každou hodinu si také znovu hází na probuzení).*

Evoluce

Energie: 250
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: PNS/6 kol
 Úroveň: 8

Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Uživatel se promění v monstrem, které odhodí zbraň z rukou a může na nepřítele útočit pouze holýma rukama. Obrana mu klesne na nulu, ale síla stoupne o 40, PBZ o 10, jeho kůže ztverdne na OM 22 a útok zblízka stoupne o 50. Stává se také absolutně odolný vůči jakýmkoli toxinům a je nesmrtelný (pokud po deaktivaci schopnosti má OB na nule nebo ještě hůř, zemře. do deaktivace ho však nezastaví vůbec nic). Zranění a kulky ho ani nezpomalí. *Pokud selže v hodu na dovednost, pak přechází pod kontrolu XO a vrhá se na nejbližší cíl.*

Zrychlení

Energie: 10 za kolo
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 8
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Evolutik se začne pohybovat rychleji. To znamená, že je schopen provést o DB/75 více kol v jednom kole, a pro potřeby iniciativy má postřeh o 5 vyšší. *při neúspěchu se postřeh sníží o 10 na 20 kol a tato schopnost nemůže být použita po dobu 20 minut.*

Regenerace

Energie: 20 za kolo
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 8
 Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu používání

Záchrana: -
 Sesílatel je schopen zregenerovat si zranění, a to rychlostí 1 OB za kolo. Může si zregenerovat i zničenou část těla (to trvá 2 kola a pak ještě musí doplnit všechny OB dané části). Lze ji aktivovat i

v bezvědomí. Při aktivaci si evolutik nepočítá k dovednosti PNS postih za zranění. *Při neúspěchu se mu sníží odolnost na 21 dní o 1. Pokud sesílatel není v bezvědomí, pak do něj upadá a regeneraci již není schopen použít, dokud se úplně nevyléčí..*

Teleportace

Energie: 300
 Dosah: neomezen, ale sesílatel musí místo, kam se chce teleportovat, znát
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: ihned
 Úroveň: 9
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -
 Sesílatel je během 1 kola přenesen na určené místo, které zná. Na tomto místě se zhmotní během dvou kol (kdy se pro pozorovatele najednou zhluknou světelné body a fúúú někdo tam stojí). Touto schopností se nelze teleportovat do stromu či země. Sesílatel se objeví vždy celý na místě kde je dostatek prostoru a je nejbližší požadovanému místu. *Při neúspěchu je sesílatel náhodně teleportován. (vzhledem k velikosti vesmíru, tak většinou pro tuto postavu hra končí)*

Hibernace

Energie: veškerá současná psienergie, nejméně však 90
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: dokud si to sesílatel přeje
 Úroveň: 9
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Sesílatel jakoby usne, ale ve skutečnosti vnímá všemi smysly (kromě zraku). Po seslání této schopnosti se stává evolutikovo tělo absolutně nezranitelné a nelze jej nějak poškodit. Evolutik nepotřebuje jíst, pít ani dýchat (ale stále vypadá, že dýchá a

tluče mu srdce). Jedině sugestik ho může ovlivňovat svými schopnostmi. V tomto „spánku“ může evolutik přetrvat celé věky. Probouzí se, když to evolutik uzná za vhodné. *Při neúspěchu se evolutik rozpadne na atomy a již ho nelze vrátit zpět.*

Nezničitelná forma

Energie: 200 za minutu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu užívání
 Úroveň: 9
 Aktivace: nevyžaduje soustředění
 Záchrana: -

Evolutikova kůže ztvrdne na OM 40 a přestane dostávat stínové zranění. Je nezranitelný jakoukoli formou energie a nezraňuje ho exploze. *Při selhání sesílatel zkamení.*



PSYCHOSUGESTIK

<i>Schopnosti</i>			<i>VZK:DB</i>	<i>úroveň</i>
Otupělá mysl	Vidět cizíma očima	Mučednictví	-	speciální
Ovládnutí hmyzu	Uklidnění	Mentální koření	-	vrozená
Odstranění bolesti	Předání	Hluboký spánek	1:25	1
Telepatie	Iluze	Poznamenání	1:20	2
Převleky	Ochromení	Ovlivnění vzpomínek	1:10	3
Vyvolání emoce	Zastavení agrese	Lokální iluze	1:5	4
Mentální bariera	Oslabení	Čtení mysli	1:4	5
Mentální štít	Vyhledání	Neviditelnost	1:3	6
Paralýza	Voodoo	Mentální výbuch	1:2	7
Ovládnutí	Šedivá mlha	Sebevznícení	1:1	8
Psychická síť	PNS lektor	Poltergeist	2:1	9

Tab. 28 Psychosugestikovy schopnosti

Otupělá mysl

Úroveň: *speciální*

Tento vývojový stupeň sugestikovi myslí ho činí imunním vůči jakýmkoli účinkům na jeho mysl. To znamená, že se stane odolný vůči všem sugestikovým schopnostem. Nefungují na něj látky působící na mysl, detektory lži, hypnóza a nejde mu vymazat paměť. Je velmi těžké ho přesvědčit k něčemu, s čím nesouhlasí a vyslychaní je značně neuspokojivé. Jen zarytě mlčí. Také se mu zdvojnásobují extrémní reakce.

Vidět cizíma očima

Úroveň: *speciální*

Uživatel dokáže vidět očima každého člověka, kterého se alespoň jednou v životě dotkne. Když se dívá skrz oběť, vidí všechno, co vidí ona, ale nemůže už vidět svýma očima. Skrz cizí zrak nelze seslat žádnou PNS schopnost na úrovni vyšší jak 5. Schopnost nestojí žádnou psienergii a oběť se nemůže zachránit hodem na extrémní reakce. Touto schopností nelze použít „poznámenání“.

Mučednictví

Úroveň: *speciální*

Sugestik s touto schopností dovedl disciplínu své mysli tak daleko, že naprosto získal kontrolu nad jinak nepřístupnými schopnostmi svého těla. Nemá naprosto žádné postihy za

zranění (kromě toho, že krvácí). Navíc má čtyřnásobnou šanci na záchranu, pokud by měl upadnout do bezvědomí. Schopnost působí stále (pokud si to sugestik přeje) a nestojí žádnou psienergii.

Ovládnutí hmyzu

Úroveň: *vrozená*

Uživatel může ovládnout jednoho živočicha z říše hmyzu. Může pak vidět jeho očima, ale nemůže skrz něj používat své PNS schopnosti. Tvor je naprosto pod jeho kontrolou a ta není přerušena ani když uživatel spí nebo je v bezvědomí (když uživatel usne nebo upadne do bezvědomí, usedne hmyz poblíž něj a usne, nedostane-li předtím jiný příkaz). Užití nestojí žádnou energii. Sugestik může může plně koordinovat činnost sebe i hmyzu najednou.

Mentální koření

Úroveň: *vrozená*

Uživatel může jakékoliv látce dát chuť a vůni podle svého přání. Dokáže takto například ze soli udělat cukr. Jakmile na něco tuto schopnost použije, bude chuť trvat tak dlouho, dokud ji neodvolá nebo dokud nebude věc snědena.

Uklidnění

Úroveň: *vrozená*

Sugestik může slovem, dotykem nebo hlasem uklidnit jakého-

koliv živočicha, který zpanikařil, rozzuřil se nebo se dostal do jiného stavu nepřičetnosti (zjednodušeně řečeno když si z jakéhokoliv důvodu – kromě záchrany před PNS – nepodhodil extrémní reakce). Stejně tak může uživatel uklidnit člověka trpícího epileptickým záchvatem.

Odstranění bolesti

Energie: 10
Dosah: dotek
Rozsah: 1 osoba
Trvání: do dalšího zranění

Úroveň: 1
Aktivace: vyžaduje soustředění po 3 kola

Záchrana: -
Cíli se sníží postihy za zranění na čtvrtinu. Při neúspěchu sesílatel padne do bezvědomí na 10 kol.

Předání

Energie: 1 za 1 obnovený bod energie

Dosah: dotek
Rozsah: 1 osoba
Trvání: stále

Úroveň: 1
Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo za každých 10 předaných bodů energie

Záchrana: -
Tato schopnost umožňuje sugestikovi předat svoji psienergii

jinému PNS aktivnímu jedinci (sugestik, evolutik nebo kinetik, který má alespoň 1 DB v dovednosti PNS). Při neúspěchu je předávaná energie ztracena a nepředá se.

Hluboký spánek

Energie: 25
 Dosah: dotek
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: 10 hodin – hluk ji může probudit mnohem dříve

Úroveň: 1
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 2 kola

Záchrana: cíl
 Cíl usne hlubokým spánkem. V tomto spánku se léčí dvakrát rychleji než normálně a pokud je PNS aktivní, pak se mu psienergie obnovuje 2x rychleji než normálně. Při neúspěchu postava prostě neusne a následujících 10 hodin je proti této schopnosti odolná.

Telepatie

Energie: (5 +2 za osobu) za hodinu
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením
 Rozsah: PNS/20 osob
 Trvání: Po dobu používání

Úroveň: 2
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: cíl
 Umožňuje komunikaci s jinými lidmi na neomezenou vzdálenost (prostě myslíte na osobu, které chcete zprávu poslat a ta jí dostane). Pokud jsou osoby na doslech vůbec si nemusejí uvědomit, že ta druhá nemluví. Telepatii se dají posílat zprávy, obrazy (to co vidí) a sluchové vjemy. Při selhání jsou všichni co měli mít telepatickou komunikaci na 3 kola v šoku a mají halucinace (XO určí jaké).

Iluze

Energie: 1 - 50 za minutu (záleží na XO)
 Dosah: viditelnost
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: Po dobu používání

Úroveň: 2
 Aktivace: nevyžaduje soustředění
 Záchrana: cíl
 Vytvoří libovolnou iluzi, jež vnímá jeden cíl. Při neúspěchu je sesílatel zraněn za 5 stínových OB.

Poznamenání

Energie: 20
 Dosah: 20 m
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: stále (označeno může být maximálně PNS/6 osob)

Úroveň: 2
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: cíl
 Sugestik si „označí“ osobu a potom je na ni schopen použít nějakou schopnost, aniž by ji musel mít v dosahu. Stejným způsobem, jak si nějakou osobu sugestik „označí“, si ji může i „odznačit“. Při selhání si myslí, že osobu označil, ale všechny schopnosti na ní nefungují (pokud není v normálním dosahu).

Převleky

Energie: 50 za hodinu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání

Úroveň: 3
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -
 Sesílatel vytvoří iluzi jakéhokoliv převleku, jaký ho napadne. Ostatní nemají šanci na záchranu. Sesílatel je při neúspěchu zraněn za 2 OB do těla a 3 kola zvrací.

Ochromení

Energie: 1 za 1 OB dané části těla
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 osoba
 Trvání: PNS/6 minut
 Úroveň: 3
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: cíl
 Sesílatel ochromí jednu končetinu (ruku či nohu). Pokud není vydán dostatek energie (špatný odhad OB končetiny), pak je osoba stínově zraněna za polovinu vydané energie. Při neúspěchu je sesílatel paralyzován na 6 kol.

Ovlivnění vzpomínek

Energie: 50
 Dosah: dotyk
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: stále
 Úroveň: 3
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: cíl
 Vymaže nebo přidá jednu vzpomínku. Přidaná vzpomínka musí být reálná (co je reálné a co není určuje XO). Při neúspěchu je sesílatel na 20 kol dezorientován (postřeh klesne na 4).

Vyvolání emoce

Energie: 55
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 osoba
 Trvání: PNS/6 hodin
 Úroveň: 4
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: cíl
 Tato schopnost vyvolá v cíli jednu emoci (lásku, radost, strach, nenávisť, ...). Při selhání je sesílatelova psychika snížena o 3 po dobu 5-ti hodin.

Zastavení agrese

Energie: 40
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí o-kem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: PNS/5 kol nebo do zranění postižené osoby
 Úroveň: 4
 Aktivace: nevyžaduje soustředění
 Záchrana: cíl
 Zablokuje všechny agresivní akce jedné osoby. Při neúspěchu je sesílatel paralyzován na 5 kol.

Lokální iluze

Energie: 60
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí o-kem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením
 Rozsah: kruh o poloměru PNS/10 m
 Trvání: PNS/3 hodin
 Úroveň: 4
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 10 kol
 Záchrana: osoby v oblasti působení
 Uživatel vytvoří libovolnou iluzi, ta je potom na místě, kam byla seslána a každý, kdo tam vstoupí nebo kouká, uvidí tuto iluzi. Při neúspěchu je sesílatel zraněn za 20 stínových OB.

Mentální bariéra

Energie: 70
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí o-kem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením
 Rozsah: Výška je PNS/12 a délka PNS/4
 Trvání: PNS/100 hodin
 Úroveň: 5
 Aktivace: nevyžaduje soustředění
 Záchrana: cíl
 Sugestik vytvoří viditelnou bariéru (vypadá jako jakási

světelná zeď), kterou nejsou schopné projít živé bytosti (průchod skrz = hod na extrémní reakce, 1. kolo s postihem 30, za každé kolo se postih snižuje o 6), ale neživé věci procházejí bez jakéhokoli odporu. Při neúspěchu je sugestik na 20 kol paralyzován.

Oslabení

Energie: 35
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí o-kem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: PNS/3 kol
 Úroveň: 5
 Aktivace: nevyžaduje soustředění
 Záchrana: cíl
 Síla cíli klesne na nula. To znamená, že neunes ani sám sebe, natož těch 20 kilo výzbroje, co má určitě u sebe. Neúspěch znamená oslabení sesílatele na 20 kol (jeho síla klesne na 0).

Čtení mysli

Energie: 2 za sekundu
 Dosah: dotek
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 5
 Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu používání
 Záchrana: cíl
 Sesílatel je schopen volně procházet myslí osoby a odhalit i ta nejtajnější přání. Prohledání celé mysli trvá psychika cíle x 3 sekund. Je možné, že hledanou informaci dokáže sugestik najít dříve. Při neúspěchu je sesílatel připravován o 10 bodů energie za sekundu, ale neuvědomuje si to.

Mentální štít

Energie: 8 za kolo
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: sesílatel
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 6

Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
 Všichni, kdo se pokusí napadnout sesílatele, si musí hodit na extrémní reakce. Pokud uspějí, mohou ho napadnout. Jinak ne. Pokud útočníkům zmizí sugestik z dohledu na 5 kol hází si znovu, bez ohledu zda uspěli či nikoli. Uživatel je při neúspěchu oslepen na 20 kol.

Vyhledání

Energie: 10 za kolo
 Dosah: -
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 6
 Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu používání
 Záchrana: -
 Sugestik je schopen touto schopností zjistit polohu hledaného člověka. K vyhledání je potřeba cíl znát nebo mít jeho fotku. Tuto schopnost lze používat 1 – 10 kol, po 10 kolech zná sesílatel polohu cíle naprosto přesně. Čím je soustředění kratší tím je okruh určený sugestikem pro hledání cíle větší. Při neúspěchu je sesílatel dezorientován na 1k6 až 10k6 minut, podle délky soustředění (1-10kol).

Neviditelnost

Energie: 30 za minutu
 Dosah: sesílatel
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: po dobu používání
 Úroveň: 6
 Aktivace: nevyžaduje soustředění
 Záchrana: -
 Sesílatel se zneviditelní. Tato schopnost vytváří i doprovodné iluze, takže je neviditelnost téměř dokonalá. Neviditelnost trvá do doby, kdy sesílatel udělá nějakou akci, která ho prozradí (útok, mluvení,...) Dalších 24 hodin sesílatel zmizí vždy, když promluví (i šeptem), jinak je vidět.

Paralýza

Energie: 40
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 osoba
 Trvání: PNS/6 hodin
 Úroveň: 7
 Složky: nevyžaduje soustředění

Záchrana: cíl
 Cíl zasažený paralýzou vnímá okolí, ale není schopen se pohybovat (jeho životní funkce jsou však v normálu). Při neúspěchu je sesilatel paralyzován na 6 kol.

Voodoo

Energie: 150 za připoutání panenka
 Dosah: jedna oběť
 Rozsah: jedna oběť
 Trvání: PNS/10 dní
 Úroveň: 7
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 10 kolo

Záchrana: cíl
 Sugestik připoutá oběť k vlastnoručně vyrobené panence. K připoutání potřebuje nějakou osobní věc oběti. Cíl si hází na záchranu při pokusu o jeho připoutání k panence (v případě úspěšného hodů na něj nebude nic fungovat, ale sugestik to neví). Připoutané osobě lze ubližovat mnoha způsoby, třeba svázat nohy nebo píchat do panenky jehlou. Po každém ublížení panence stoupne cíli speciální záchranný hod proti této schopnosti o 10, tzn. na druhý „vpich do panenky“ už má připoutaný subjekt 10% šanci na trvalé odpoutání se od hračky, na třetí šance vzroste na 20% atd. Jakékoliv zranění, které cíl obdrží, je pouze psychického charakteru, tzn. myslí si a chová se tak, jako by bylo krvavé (platí i stejné postihy), ale nemůže zemřít. Při neúspěchu XO sám volí přiměřený trest.

Mentální výbuch

Energie: 80

Dosah: sesilatel
 Rozsah: okruh PNS/6 m od sesilatele
 Trvání: ihned
 Úroveň: 7
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: osoby v oblasti působení

Všichni v okruhu (sesilatel nemůže nikoho vyjmout) jsou zasaženi a ztratí 5 OB (krvavých). Při neúspěchu je sesilatel zraněn za 15 stínových OB.

Ovládnutí

Energie: 150
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 osoba
 Trvání: dokud sesilatel neusne

Úroveň: 8
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: cíl
 Sesilatel ovládne osobu a ona udělá přesně to, co chce (sesilatel vnímá to, co vnímá osoba, takže ji nemusí vidět). Při neúspěchu se sesilatel sníží odolnost o jedna (lze ji znovu dotrénovat).

Šedivá mlha

Energie: 35 za osobu
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: PNS/10 osob
 Trvání: PNS/20 minut
 Úroveň: 8
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: cíl
 Zasažená osoba se octne na místě, kde je kolem dokola jen šedivá mlha a mrtvolné ticho. Na tomto místě není nikdo jiný, proto si postižený hází na

extrémní reakce, jestli zpanikaří. Postava zasažená mlhou se pohybuje v normální prostředí, ale nevnímá ho (naráží do zdí, které nevidí, nebo stojí uprostřed palby). Při neúspěchu sesilatel prostě okusí co dělá ostatním, octne se na místě popsaném výše.

Sebevznícení

Energie: 100
 Dosah: viditelnost
 Rozsah: 1 osoba
 Trvání: 3k4 x 10 kol
 Úroveň: 8
 Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: cíl
 Cíl se vznítí a nelze jej uhasit, shoří na popel za dobu trvání. Sesilatel je při neúspěchu zraněn z 2k10 stínových OB.

Psychická síť

Energie: záleží na XO
 Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: předmět, který se vejde do krychle o straně PNS/50 m

Trvání: PNS/4 hodin
 Úroveň: 9
 Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo

Záchrana: -
 Sesilatel je schopen vytvořit libovolný předmět tvořený zvláštní sítí, tento předmět může působit pouze na sesilatele (např.: žebřík). Pokud by chtěl tento předmět použít někdo jiný, nebo by měl být použit na někoho jiného, musí si tato osoba hodit, zda v něj uvěří (tzn. musí podhodit svoje extrémní reakce, aby uvěřila v tento předmět). Pokud potřebuje sesilatel předmět větší, než se vejde do oné imaginární krychle, bude ho to stát tolikrát více, kolik spotřebuje krychle (2 krát větší žebřík stojí 2 krát víc). Při neúspěchu sesilatel prostě nic nevytvoří (pokud za vámi běží

krvelačná šelma a potřebujete se dostat pryč, čeká vás jistá smrt).

PNS lektor

Energie: *počet VZK
potřebných
k naučení x (30
– inteligence
žáka)*
Dosah: *dotyk*
Rozsah: *1 osoba*
Trvání: *stále*
Úroveň: *9*
Aktivace: *vyžaduje
soustředění
sugestika i
„žáka“ po 2
hodiny*
Záchrana: *cíl*

Sugestik je schopen naučit jinou osobu jakoukoliv schopnost, kterou ovládá alespoň na 100 DB (ale nemůže vyučovat vrozené nebo speciální schopnosti). Tato osoba musí splňovat požadavky PNS na odolnost a psychiku a získává pro tuto schopnost nadání 1, stupeň 0 (viz. Tabulka 25). Sugestik nemůže svého žáka naučit danou schopnost více, než na 80 DB bez počátečního bonusu. Žák se nestává PNS, pouze vlastní nějakou nebo nějaké schopnosti, které sám nemůže dál zdokonalovat. Když žák umí víc jak 5 schopností, platí pro něj délka života jako pro ostatní PNS. *Při neúspěchu sesílatel ztrácí polovinu DB dané schopnosti a cíl už se tuto schopnost nikdy nemůže naučit.*

Poltergaist

Energie: *200*
Dosah: *sesílatel*
Rozsah: *sesílatel*
Trvání: *dokud si to sesílatel přeje*
Úroveň: *9*
Aktivace: *nevyžaduje
soustředění*
Záchrana: *-*

Po seslání této schopnosti se sugestik změní v bílého, průsvitného ducha (může i úplně zmizet pokud si to přeje) a stává se nezranitelným vůči okolí. Přestane stárnout, nepotřebuje jíst ani pít a neunavuje se. Kyslík

je pro něj zbytečností. V této formě může sugestik „strašit“ v okruhu PNS/4 m od místa seslání. V této podobě může setrvat jak dlouho chce, také může používat schopnosti až do 4. úrovně (včetně). Pokud zůstal duchem alespoň 3 hodiny je úplně zdravý, ale psienergie se mu jen doplňuje 6 za hodinu. *Při neúspěchu se zde bude sugestik strašit na věky.*

KAPITOLA 9 -OBECNOSTI O VYBAVENÍ

Slovem vybavení máme na mysli jakékoliv, pro hráče ve hře užitečné i neužitečné, předměty. Tato kapitola by měla sloužit k lehčí orientaci, až se budete „prodírat“ souborem s vybavením. Cena jakékoliv věci nemusí být pevně stanovena, a když vám XO řekne, že je věc dražší, tak ho musíte respektovat. Ani XO totiž nemůže diktovat všem obchodníkům stejné ceny (pryč jsou doby hluboké totality). Jak se říká: „Různý kraj, různý mrav“.

ZBRANĚ

Zbraně jsou rozděleny podle bojových kategorií a v rámci každé kategorie je dělíme na několik druhů (např. LPZ na pistole, pušky,...). Na Uniwestu prakticky neseženete zbraně Artic Federation a naopak (to se týká samozřejmě jen těch zbraní, které jsou členěny na Uniwest a Artic). Na Nantestu a hlavně na Abousiu lze sehnat jakékoliv zbraně. Všechny zbraně jsou obouruční, pokud není napsáno JR (jednoruční zbraň). Nejdříve si vysvětlíme některé důležité nebo komplikované pojmy, které jsou uvedeny v seznamu zbraní. Jsou také v kapitolách o boji, ale jak se říká: „Opakování je matka moudrosti.“

Minimální síla

Toto je nejnižší síla, kterou musí mít vaše postava, aby použila zvolenou zbraň bez postihu k útoku. Jestliže chcete útočit s dvěma jednoručními zbraněmi (např. pistole), musíte mít takovou sílu, jaká je potřeba na jednu z nich (za předpokladu, že mají stejnou minimální sílu). Pokud používáte dvě zbraně, které nemají stejné minimální

síly, potřebujete sílu kterou požaduje ta náročnější. (tzn. na dvě pistole s minimálními silami 7 a 9 musíte mít sílu 9 a víc). V takovém případě však dostáváte do obou postih. Ten spočítáte tak, že určíte rozdíl minimálních sil a vynásobíte ho 10-ti. (s pistolemi co mají min. síly 7 a 9 je to 20, protože $9 - 7 = 2$; $2 \times 10 = 20$).

Tento postih platí i pro jednu jednoruční (či obouruční) zbraň.

Například Haldup chce střítet ze dvou stejných pistolí alá Matrix. Má sílu 8 a pistole má minimální sílu 9. Haldup má sílu o 1 menší ($9-8=1$), proto ke každému útoku z každé zbraně odečte 10 od svého ÚČ. ÚČ pro LPZ má 80, na zásah má $80-10=70\%$ šanci (neboli jeho postih k ÚČ je 10).

Typ munice

Též ráže munice, kterou zbraň využívá. Do zbraně můžete použít munici od jakéhokoliv výrobce, ale musí mít stejnou ráži (9mm, .425, 5.56, ...), jakou vyžaduje zbraň. PK (poškození) je dáno municí, ne zbraní samotnou! Můžete proto mít dvě stejné zbraně, které používají munici naprosto stejné ráže, a přece jedna z nich bude páchat větší škody, protože má kvalitnější munici (na trhu je vždy několik druhů munice stejné ráže).

Bonus ÚČ

Tato hodnota udává, jak je zbraň přesná. Je to váš bonus k ÚČ (přičítáte ho k ÚČ u příslušné kategorie).

Hmotnost prázdné zbraně

Tato hodnota udává váhu zbraně bez nábojů, zásobníků a přídatných zařízení (laserový zaměřovač, tlumič,...).

Hmotnost prázdného zásobníku

Udává váhu 1 zásobníku bez nábojů. K zakoupené zbraní dostanete zadarmo 2 zásobníky. Tam, kde je napsáno „vestavěný“, se náboje nabíjejí postupně do zbraně, respektive 1 náboj za 1 akci=3 náboje za kolo. Vestavěný zásobník nelze vyměňovat ani rozšiřovat.

Kadence

= počet nábojů vystřelených za 1 kolo. Když je u kadence znak “-“, znamená to, že s ní vystřelíte nejvýše jednou za kolo. Je-li u kadence napsáno „1“, vystřelíte také jen jednou za kolo, avšak s takovou zbraní máte možnost střítet nemířeně (od pasu), naslepo a zběsilou střelbou i několikrát za kolo (viz. kap. 5)

Nyní přejdeme k jednotlivým druhům zbraní, které zde členíme podle bojových kategorií. Obdobně jsou zbraně členěny i v souboru s vybavením (někde se v rámci kategorie může vyskytnout i podskupiny, např. u LPZ (Lehkých Palných Zbraní) jsou podskupiny: pistole, SMG, pušky,...)

LPZ

Lehké palné zbraně se nejčastěji používají k boji na střední vzdálenost (tzn. mají postihy/bonusy za vzdálenost pro kategorii středního kontaktu). Tato kategorie je velice obsáhlá. Patří sem jak pistole, které se dají ukrýt v saku, tak i samopaly, brokovnice, SMG a pušky. Tam, kde je v poznámce napsán tlumič, dalekohled, aj., je tato věc vestavěná ve zbraní a lze odmontovat pouze použitím dovednosti „Zbrojní technolo-

gie“, postih za tlumič je již započítán a obsažen v kolonce „bonus k ÚČ“.

Pistole

Vzhledem ke krátké hlavní nejsou tak přesné, jako ostatní zbraně. Nicméně pro svou kompaktnost a lehkost se hojně využívají zejména u policejních složek nebo jako zbraň pro utajení. Všechny pistole jsou jednoruční zbraně. Můžete držet dvě pistole najednou.

Samopaly SMG

Patří sem jak jednoruční, tak obouruční samopaly. Tyto zbraně se hojně využívají v armádě, protože jsou velmi variabilní, mají vysokou kadenci a dá se z nich střílet i po jednotlivých nábojích. PK bývá o něco větší než u pistole, protože využívají jiný druh munice (většinou 5.56, ale to nemusí být pravidlem). Nesporná výhoda je, že se pod ně dá namontovat také granátomet (pouze u obouručních). Ale pozor, použití takového granátometu se už týká kategorie „těžké zbraně“ (kapitola 5).

Pušky

Pušky jsou obouruční zbraně s velkou přesností. Jsou lépe vyvážené než SMG, mají ještě o něco delší hlavní a s namontovaným dalekohledem se používají pro ostřelování. V zásobníku mají těžší munici, která zpřesňuje střelbu zejména za špatného počasí. Střílí pouze 1 náboj za kolo (pokud má kadenci „1“ tak dokonce tři při nemířené střelbě), ale i ten jediný náboj způsobuje veliké poškození. Pro ostřelování se používá stejná bojová kategorie, jakou byste použili normálně s danou zbraní (tj. u PMUS pušky používáte ÚČ, které máte u energetických zbraní).

Těžké zbraně

Nástroje masové destrukce, ale mají také značné nevýhody oproti jiným zbraním. Musíte mít hlavně velkou sílu na jejich

udržení a nemůžou mít tlumič ani dalekohled.

Granátomety + podvěsy pod zbraně

Oba druhy vystřelí projektil s balistickou dráhou letu, to znamená, že nezasahujete člověka, ale místo pod ním. Na tyto zbraně se nepočítá obranné číslo. Granátomety jsou samostatné obouruční zbraně s velkým zásobníkem. Podvěsy pod zbraně jsou výrazně menší, méně přesné a s malým zásobníkem. Zato se dají namontovat pod hlavně většiny obouručních zbraní. Jako munici používají minigranáty, které se automaticky odjišťují při výstřelu.

Pásové kulomety + rotační pásové kulomety

Zásobník je většinou omezen pouze délkou pásu, takže se v podstatě nikdy nemusí, kvůli nabíjení, přestat střílet. Pásové kulomety mají menší kadenci než SMG, ale používají náboje s největším dostupným PK a OM (ne náhodou se jim také říká protiletadlové zbraně). Rotační pásové kulomety mají největší kadenci ze všech zbraní. Nevýhodou je, že obě zbraně musí mít podpěru na mířené střelení. Na pásové kulomety můžete dokoupit nožičky, které musíte opřít někde na pevné místo, popřípadě s ním zalehnout. Jestli chcete střílet vestoje, máte 1/2 ÚČ, protože nevidíte mířidla. Rotační pásové kulomety nemůžou mít podpěrné nožičky (hlaveň se točí). Od třetího období tento nešvar řeší speciální popruhy, které se dají upevnit na rameno. V předchozích obdobích se rotační pásové kulomety používaly hlavně jako konzolové zbraně. Podvěs pro granáty pod rotační pásový kulomet připevnit nelze.

Raketomety

Používají se hlavně na střelbu proti vozidlům či budovám, eventuálně vzdušným cílům. Požívají dva druhy munice. Neřízené střely, které letí pouze rovně. Samonaváděcí střely dávají střelci určitý bonus k ÚČ.

To neznamená, že vždy zasáhnou cíl (pilot většinou nedrží vrtulník na místě a nečeká, až si zamíříte).

Energetické zbraně

Vyrábějí až od 2. období a to jenom PMUS. Jsou velmi drahé, ale účinné. Nemají žádný zpětný ráz. Používají se výhradně pro speciální divize armády. Obyčejný člověk je prakticky nemá šanci sehnat (hráč ale není obyčejný člověk :-)).

PMUS

-Pulzně Magneticky Urychlované Střely

Tento druh hybridních zbraní vznikl, jako odezva na rostoucí poptávku po lepších zbraních než jsou LPZ.

Fungují na principu urychlování projektilů magnetickým polem v hlavní zbraně. Používají speciální projektily ze specifického materiálu, vyvinutého pro tento účel. Jejich sériová výroba začala již v druhém období a svým vzhledem jsou podobné klasickým LPZ.

PMUS zbraň vypadá jako normální LPZ až na :

- obsahuje 2 zásobníky, jeden je pro náboje a druhý je zdrojem energie, umožňujícím střelbu. Oba dva jsou integrovány do jednoho a nákupem větší baterie téměř odpadá nutnost sledovat její stav (ale nespolehejte na to).

- vzhledem k nulovému zpětnému rázu jsou daleko přesnější

- lze navolit počet vystřelených kulek až do maxima zbraně určeného rychlostí podavače projektilů. (u pistolí nebo pušek jste mohli dříve vystřelit jen jednu kulku najednou). Takovému výstřelu se pak říká multi-výstřel (více v kapitole 5).

- není potřeba tlumič, protože v hlavní neexploduje střelný prach

Standardně se vyrábějí stejné typy zbraní jako u skupiny LPZ, vyjma brokovnic. Těžké zbraně se vzhledem k nutnosti napájení

používají pouze na dopravní prostředky. Používají se speciálně vyvinuté baterie pro energetické zbraně, které se díky technologii CPEE (kolektor potenciální energie éteru) časem samy dobíjí (cca 7dní). Do zásobníku se dávají náboje ráže 5,3 mm (vyšší rychlost si vyžádala samozřejmě menší projektily). Pokud vám dojde energie baterie nebo náboje, nelze ze zbraně střílet.

Laserové

Tyto zbraně vystřelují z hlavně akumulované impulsy energie, které silně zahřívají a ničí zasažený materiál. Tento paprsek však nikdy nedokáže projít skrz zasažený materiál, dokud ho úplně nepropálí. Po každém zásahu do kevlarové vesty si člověk musí podhodit extrémní teploty, jinak ztrácí akce v daném kole v důsledku tepelného šoku. Pokud je OM laseru menší, než OM kevlaru, nezpůsobí zbraň žádné poškození, ale tepelný šok je stejný. Baterie využívají stejnou technologii CPEE jako PMUS zbraně, ale na rozdíl od PMUS jsou zabudovány do zbraně a nelze je vyměnit.

Sonické

Používají je výhradně pořádkové jednotky, policejní i armádní. Nemají zabíjet, ale omračovat. Zbraň funguje tak, že vyšle silnou, neviditelnou, neslyšitelnou sonickou vlnu, která cíl do určité maximální váhy odhodí. Když je před ním překážka, tlaková vlna zasáhne jen tu překážku (která klidně může trefit cíl). Způsobují stínové zranění (plus další zranění po pádu, určuje XO) a zasažený subjekt si podhazuje 2x odolnost. Při neúspěchu je omráčen na 1k4 minut. Používají stejnou baterii jako laserové zbraně.

Antielektrické

Antielektrická zbraň je zařízení vysílající energetické částice **vyřazující** elektroniku.

Zprvu nebyla obrana proti těmto zbraním a na to doplatili Kyborgové, ale vývoj pokračoval (co

kdyby tuto technologii dostal i nepřítel?), proto vzniklo stínění proti této energii.

Stínění

- určuje ochranu zařízení před útokem energie vyřazující elektroniku (před útokem antielektrickou zbraní). XO bude volit stínění dané el. věci, pokud na ni přímo či nepřímo hráči zaútočí, ale i naopak, hráči si mohou svoji elektroniku také odstínit za cenu, která je i s hodnotami uvedena ve vybavení. Implicitně se bere, že veškerá elektronika ve hře žádné stínění nemá.

Jak to funguje?

Při použití zbraně s určitou pronikavostí odečteme velikost stínění a získáme tak procentuální šanci na vyřazení celého zařízení. Toto číslo také vyjadřuje procentuálně poškození celého zařízení (pokud je to třeba ovládání vektoru, který řídíte, tak mate smůlu). Část která je poškozena určí XO !!!

Procentuální poškození elektroniky se vždy počítá z počátečního stavu tzn. pokud vystřelíte 2krát na jedno zařízení a pokaždé ho poškodíte za 30% zbývá už jen 40% ze zařízení ve funkci ($30+30 = 60$ a $100 - 60 = 40$ % funkčních). Je jasné, že když poškodíme zařízení za 100 % a více, je celé nefunkční.

Jestli má zbraň stejnou pronikavost jako je stínění zařízení, je jen 1% šance na vyřazení zařízení (hod na štěstí). Poškození celého zařízení je také 1%.

Útočím-li zbraní s pronikavostí menší než je stínění, potom není žádná šance na poškození.

Příklad:

Řezník hodil antiel. granát ke dveřím, které chce otevřít. Tyto dveře jsou zamčeny elektromagnetickým zámkem a mají stínění 20. Granát má pronikavost 30. Řezník má tedy 10 % šanci vyřadit dveře a kdyby mu to nevyšlo, tak jim aspoň z 10 %

poškodí elektroniku. Ovšem štěstí mu nepřálo, ale měl ještě 9 granátů. Tyto granáty tam všechny postupně naházel. Nepřálo mu ani štěstí ani XO, přesto dveře vyřadil $10 \cdot 10 = 100$ %. Tyto dveře se pak musí opravit dovedností elektronika.

Vrhací zbraně

Vaše postava může házet prakticky čímkoli, co unese. Ale něco se dá házet lépe a něco zase hůře. Připomeňme, že vrhat se dá dvěma způsoby – vrh přímý (na svislý, např. stojící cíl) a hod granátem (na vodorovnou plochu, prostě jako když házíte granát). A také si znovu vysvětlíme některé důležité pojmy.

Bonus PK

Tato hodnota se vám přičítá k vašemu základnímu PBZ ((obratnost+síla)/4)

Modifikátor vrhu

Modifikátor vrhu je bonus/postih k ÚČ, pokud byste chtěli takovou zbraň po někom hodit.

DSH

Účinný dostřel zbraně vyjádřený v metrech.

Vrhací zbraně

Útočník většinou používá zbraně k tomu určených, ale může používat i jiné s menším či větším postihem k ÚČ. Tam kde není napsán modifikátor vrhu si postih určí XO. Patří do zbraňové kategorie „Vrh přímý“.

Granáty

Všechny granáty se dají házet z ruky, mimo minigranátů, ty se používají do granátometu přidělaného ke zbraní (pokud střílíte granáty takto, počítá se to jako použití těžké zbraně). Používá se na ně kategorie, „Hod granátem“ (viz. Kap. 5). Útočník se nesnaží zasáhnout cíl, ale zemi co nejbližší k němu.

Zbraně pro těsný kont.

Jsou to všechny nože, vidle, hole, v podstatě všechny zbraně, kterými chcete někoho uhodit

nebo seknout. Patří do zbraňových kategorií ostré zbraně a tupé zbraně.

Ostré

Veškeré zbraně v této kategorii mají ostří, takže způsobují krvavé zranění.

Tupé

Tyto zbraně sice mají vyšší bonus PK, ale není to taková výhra, jak se na první pohled zdá. Tupé zbraně způsobují pouze stínové zranění! To znamená, že nejdříve musíte cíl zranit za tolik OB, kolik má celkem, aby poté začal krváčet a ztrácet akce. Neboli nejdříve mu zraněním uberete všechny stínové OB a pak ještě krvavé. (Teprve potom doktor může prohlásit, že oběť byla brutálně zavražděna) Pozor, za stínové zranění nejsou žádné postihy, jenom když o všechny přijdete, házíte si na bezvědomí.

Metací zbraně

Jsou to primitivní zbraně, luky a foukačky. Výjimkou jsou kuše, které se používají ve zbraňové kategorii „LPZ“, protože mají pažbu a spoušť.

Luky

Koupit se dají všechny, ale když nemáte potřebné nářadí, tak s dovedností „primitivní zbraně“, lze vyrobit nanejvýš střední luk, skládané nelze. Na šípy můžete natřít jed a tím znásobit jejich smrtící účinek. Jed se dá koupit na černém trhu nebo vyrobit pomocí dovednosti přírodní léčitelství popřípadě (u umělých jedů) chemie.

Foukačky

Velice primitivní, ale v mnoha ohledech stále využitelné zbraně. PK mají pouze 1 (PBZ se u foukačky nepřičítá). Na šípky se nanese jed a cíl nemá šanci.

Jedy

Jsou přírodní a umělé. Pro výrobu přírodních slouží

dovednost „Přírodní léčitelství“ a umělých dovednost „Chemie“. XO vám může povolit jed, který nemusí být napsán v tabulce. Hráč k němu musí vymyslet parametry, případně vedlejší účinky. Nyní si vysvětlíme nové pojmy.

Postih na výrobu

Číslo, které se vám přičte nebo odečte od vaší dovednosti

MZ

Zkratka znamená „modifikátor na záchranu“. Při záchranném hodu si cíl MZ přičítá k podvlastnosti „toxiny“ (je-li MZ záporné, pak ho odečítá).

Příklad: Wicino byl zasažen otrávenou šipkou. Hodnota jeho podvlastnosti „toxiny“ je 27, MZ použitého jedu je -15. Wicino má na záchranu šanci 12% ($27-15=12$). Jelikož mu při procentuálním hodu padlo 96, zaklepal bačkorami ☺!

Přísady

Potřebné suroviny na výrobu jedu.

MUNICE

Veškeré palné zbraně používají munici. Typ munice je napsán u každé zbraně (např. 9mm, .425, 5.56,...). Nelze třeba do 9mm zbraně dát jinou munici než 9mm! Můžete si vybrat výrobce.

Váha

Váha jednoho náboje, udává se v gramech. Výjimkou jsou pásy s náboji (zejm. do kulometů), ty se prodávají po kusech o sto nábojích a váha se uvádí pro celý článek dohromady (tj. pro 100 nábojů).

Dosah

Slouží většinou jen pro informaci, v některých případech (jako u hořlavín do plamenometů) je však důležitý. Omezuje maximální účinnou vzdálenost munice. Dál už se značně zhoršuje přesnost a PK, někdy jde dokonce o maximální

vzdálenost, kterou munice urazí (např. hořlavina nebo raketa).

PK

Pozor! Zbraň sama (kromě chladných, vrhacích a některých dalších) neurčuje poškození, PK závisí na munici. Zvláštností jsou zbraně metací (luky atd.), kde se přičítá PK munice k vašemu PBZ.

OM

Schopnost munice prorazit materiál o určité pevnosti. Tato hodnota je důležitá například při střelbě proti člověku nosícímu kevlarovou vestu. Pokud je OM (odolnost materiálu) kevlaru (či jiného materiálu) větší než OM munice, kevlar (materiál) se nepoškodí a cíl dostane jen poloviční zranění a navíc jenom stínové. Pokud je OM kevlaru (materiálu) nižší, odečte si cíl RP (redukci průrazu) své vesty (nebo materiálu mezi ním a kulkou) od poškození 1 projektilu. Výsledkem je krvavé zranění 1 projektil (pokud je jich víc, násobte tento výsledek počtem projektilů).

Cena

Udává se v kreditech a je za 1 náboj, pokud není uvedeno jinak.

KEVLARY

Takto v Genesis nazýváme neprůstřelné vesty. Každá z nich má své specifické vlastnosti. U částí těla je napsáno A nebo N, tedy A=kryje, N=nekryje příslušnou část těla. Na Uniwestu prakticky neseženete kevlar Artie Federation a naopak. Na Nantestu a hlavně na Abousiu lze sehnat jakýkoliv.

RP

Neboli redukce průrazu. Tato hodnota udává, kolik PK je schopen váš kevlar pokrýt, aniž byste byli krvavě zraněni (Buď kulka kevlaru projde a její PK se sníží, nebo ji kevlar zcela

zastaví). Když PK munice **nepřesáhne** RP kevlaru, osoba dostane **1/2** zranění z munice za **stínové** OB (zaokrouhleno nahoru). Když vám stínové zranění přejde do krvavého (budete stínově zraněni víc než je váš celkový počet Odolnostních bodů), místo stínového zranění budete krvavě zraněni za stejný počet OB. Když kevlar PK nepokryje, vaše postava je zraněna za tolik OB, kolik je PK munice minus RP kevlaru (v tomto případě zanedbáváme výše zmíněné stínové zranění).

OB

Neboli odolnostní body. Udává, kolik daný kevlar vydrží poškození. Neznamená, že když kevlar vydrží střelbu, že i vy to přežijete (pořád je tu stínové zranění, které vám přechází do krvavého). Kevlar vždy dostane takové PK, co dává munice, která ho zasáhla.

OM

Viz. OM munice

Hi-Tech armor

Tato speciální brnění z Hi-tech kovů používá pouze armáda Uniwestu a částečně Articu. Jsou velice odolné a vyrábějí se až od 3. období. Zásahem do armoru se nositeli nezpůsobuje stínové zranění. Vydrží bez dobití až 300 hodin nepřetržitého nošení. HTA jsou 100%-ně odolné proti radiaci a chemickým látkám. Pozor, když ho máte na sobě, máte určitý postih do nebojových dovedností (PND), ten je ve vybavení u každého HTA uveden. Když koupíte armor dostanete zadarmo implantát HTA, bez kterého nelze armor používat. Tonáž je jakési volné místo, kam můžete nainstalovat různé vybavení (viz doplňky HTA v souboru Vybavení v záložce kevlaru + HiTech armor).

NANOIMPLANTÁTY

Jsou to přístroje, které vám dají nějaké bonusy, ale i postihy. Technologie je založena na principu voperování nějakého přístroje do těla, to má za následek, že máte na těle jizvu a zotavujete se 1 týden, plnohodnotně se využívá od 3. období. K voperování nanoimplantátu musíte umět dovednost „Nanotechnologie“. Nikdy nelze mít na jednom místě 2 implantáty, byť jsou odlišné výroby a funkce.

Roboti

Robot je vyspělý stroj, který se dokáže sám pohybovat, rozhodovat se a provádět stejně manuálně složité úkony, jako člověk. Jejich inteligence zpočátku nedosahovala ani setiny lidské, poslušně poslouchali příkazy a neuměli vyjadřovat emoce. Jejich vývoj začal ve druhém období na Uniwestu, ale největší boom zažila robotika až ve třetím, během války s cyborgy. V té době bylo schváleno jasné stanovené pravidlo, že roboti nebudou nikdy nasazeni v boji proti lidem. V této době se již dokázali samostatně rozhodovat podle aktuální situace. Rozvoj jejich umělé inteligence se zlepšoval každým měsícem. Jejich vzhled, pokud to jejich funkce přímo nevyžaduje, nepřipomíná člověka. Jsou vyrobeni pro co největší efektivitu práce, pro kterou jsou zkonstruováni.

Stejně jako jiné položky ve vybavení, mají i roboti několik důležitých vlastností. Hodnota rychlosti odpovídá maximální rychlosti, kterou mohou vyvinout na rovné silnici (nebo jiném, pro jejich pohyb ideálním, prostředí), v terénu je jejich maximální rychlost 2x menší (nebo jejich aktuální maximální rychlost určuje XO). V základní

verzi nemají roboti žádný druh pancíře, OB u nich napsané jsou stejné jako u člověka. Robotovy OB na mechanických pažích nebo chodidlech (pokud je má) se rozdělují taktéž stejně, jako u člověka. Robot nemá stínové OB, takže to, co neprojde přes pancéřování, na něj nemá žádný vliv. Pokud je robot z nějakého důvodu poškozen, jeho míru zničení určuje XO. Ale je obecně platné, že robot může být stále schopen vykonávat svůj úkol, dokud mu jeho OB neklesnou na nulu. Komponenty na robotech představují volné místo pro přidání mechanických součástí, naopak systémové karty jsou převážně software pro rozšíření nebo vylepšení jejich funkcí.

Značení bojových robotů je v celém světě stejné. Uniwest zavedl již tak příznačná označení, že si jej zbytek států ponechal taky.

Značení obecné:

BR..... bitevní robot
ÚR útočný robot
DR domácí robot
P..... pozemní robot
L..... létající robot
N námořní robot
A android

Obojživelní roboti mají dvě a více těchto písmen za sebou podle toho, ve kterém prostředí se mohou pohybovat

Značení výbroje:

PP protipěchotní
PV protivzdušné
PN..... protinámořní
PPV..... např. toto znamená protipěchotní a protivzdušný boj
PVN např. toto znamená protivzdušný a protinámořní boj

Takže pozemní bitevní robot Wafet5, s instalovanou útočnou puškou a jedním odpalovačem raket typu země-vzduch bude mít toto označení pro armádu: BR – Z – PPV – WAFET5 12A (WAFET5 za pomlčkou značí pohybovou jednotku a číslo za ní je přiřazeno tak, že robot bude

při komunikaci slyšet na výzvu 12A.)

Upravovat, opravovat, nebo konstruovat roboty lze pomocí dovednosti cybertechnologie.

DALŠÍ VYBAVENÍ

Jsou to věci, kterými si můžete vylepšit své zbraně (tlumič, laserový zaměřovač), věci každého skauta (nožík, dalekohled), atd. Vybavení je rozděleno do 3 skupin. První najdete volně dostupné a legální věci. Tyto věci jsou relativně neškodné a povolené, tzn. nikdo vás nezavře za to, že je vlastníte. Druhou skupinu tvoří věci dostupné na černém trhu. Ty jsou nelegální, a když je objeví policie, máte problém. Poslední věci jsou pouze pro armádu. Neseženete je ani na černém trhu (i když záleží hlavně na XO, můžete mít štěstí a na něco narazit, hlavně nečekejte, že to bude levné). Ceny těchto věcí jsou pouze orientační a když to budete chtít koupit a podaří se vám to sehnat, XO si může cenu upravit.

Odkládací prostor

Tak jako krteček chtěl veliké kapsičky, tak i vy potřebujete hodně místa pro věci, co s sebou táhnete. Nezapomínejte na koupi batohu a pouzder na zásobníky a zbraně. Měli byste si hlídat nejen váhu věcí, ale i kam tyto věci vůbec dáte. XO by se měl o to alespoň trochu zajímat, protože přístupnost znamená přežití. Představte si, že jste vystříleli celý zásobník ve zbraní. Okolo jsou všude nepřátelé, ale kde máte další zásobník? Na dně batohu!

Jídlo

Hodně lidí si myslí, že jídlo není potřebné, vždyť tam jdu pouze na pár hodin. Jenže mise se zhroutí, a můžete strávit klidně týden na opuštěném ostrově. Pak si budete kousat nehty, baštit

mravence a nadávat, že jste si nevzali alespoň suchary.

Komunikace

V prvním období už existuje mobilní telefon, ale v neobydlených oblastech ještě není signál. Počítače musejí být připojeny na pevnou linku, abyste měli přístup k deternetu (naše verze internetu ☺). V druhém období mohou počítače komunikovat mobilně, ale pouze ve městech. Mobily fungují všude, kromě hodně opuštěných oblastí. Třetí období přineslo satelitní telefon, který funguje všude a prakticky vytlačil mobilní telefony. Počítače mají připojení k deternetu také přes satelity. Prodlevu při komunikaci se podařilo zkrátit, takže satelitní připojení se stalo nejrychlejším a nejspolehlivějším ze všech. V pustých neobydlených lokalitách stále nefungují tak, jak mají (to neplatí pro armádu Uniwestu, jejich satelitní síť je dokonalá už od druhého období. Ve čtvrtém období je připojení a volání ze všech koutů světa bez problémů.

Věci k podpoře dovedností

Jestliže máte nějakou dovednost, kde musíte používat nástroje, těžko něco uděláte, když nemáte potřebné vybavení. Například máte dovednost „Zámečnictví“ Horko těžko otevřete dveře, když nemáte paklíče. Nezapomínejte, když máte danou dovednost nad 100, neznamená to, že automaticky otevřete všechny dveře. XO vám dává postihy a bonusy na úspěšné použití dovedností.

DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Můžete si koupit cokoliv, co vás má někam dopravit. Všechny dopravní prostředky mají základní parametry pro pohon na baterie. Ale vy můžete ještě jezdit na další dva druhy pohonu. „MT“ (Metanotoxinum – o 20% větší rychlost, 25%

menší dojezd) – nejvíce používané na Articu a Abousiu. Fosilní paliva (o 15% větší rychlost, ale o 20% větší dojezd) se používají hlavně na Nantestu. Baterie nejsou hořlavé, fosilní palivo je velice hořlavé, metanotoxinum je vysoce explosivní. Nyní vysvětlíme některé parametry, které jsou u dopravních prostředků (dále jen DP) uvedené.

Manévrovatelnost

Udává ovladatelnost vozidla a při střelbě se počítá jako obranné číslo.

DxŠxV

Délka, Šířka a Výška.

OB

Odolnostní body DP bez pancéřování.

OM

Odolnost materiálu, z kterého je dopravní prostředek postaven. Můžete ho zvýšit opancérováním, tím se zvýší i celkový počet OB.

Panc./Skla

Tyto dvě hodnoty udávají celkovou plochu pro pancéřování DP. První hodnota je pro pancíř a druhá pro skla.

Počet lidí

Počet sedadel v DP včetně řidiče.

Váha

Hmotnost prázdného stroje.

Doplňky

Každý dopravní prostředek má určitý počet slotů. Do těchto „nástavců“ lze namontovat dopr. prostředkům určené zbraně. Mezi doplňky patří i věci denní potřeby, jako lékárnička, které se do slotů nemontují.

Pancéřování

OB na pancířích nezáleží na ploše, nýbrž na tloušťce, 2x větší OB je, když tloušťka materiálu je 2 cm, tj. OB roste zároveň s tloušťkou. Maximální tloušťka plechu u všech civilních silničních vozidel je 0,5 cm, u

lodí 20 cm, u letadel 2 cm a u vrtulníků 1,5 cm. XO si určí, kolik se toho dá namontovat na konkrétní prostředek. Původní materiál, z čeho je vyrobený se odstraní a dá se místo něj jiné pancéřování. Jednotná tloušťka všech materiálů v tabulce je 1 cm a plocha 1 m². Redukce průrazu stejně jako OB roste s tloušťkou materiálu.

Výzbroj DP

Jsou to pouze nelegální věci sehnatelné na černém trhu. Větší typy munice se daleko hůř shánějí. Na jeden slot na DP můžete mít maximálně munice, co je uvedeno v kapacitě zásobníku u ní. Pouze u kulometů máte určitou možnost se předzásobit.

ŽIVOTNÍ ÚROVEŇ

Zde si zvolíte váš způsob života, tzn. zda budete žít jako bezdomovec, či multimilionář. Veškeré cenové položky jsou spočítány na 1 týden. Tento list je tu čistě z informativního hlediska. Nemusíte se jím řídit. Nezapomeňte, že hlavní slovo má XO.

Životní styl

Zahrnuje veškeré výdaje za základní životní výdaje (jídlo, oblečení, prací prášek, účet za elektřinu,...).

Bydlení

V jakém domě a ulici (z pohledu bezpečnosti) bydlíte. Cena ve skutečnosti znamená nájem na 1 týden. Cena koupě bytu, či domu je asi 500x vyšší.

Zaměstnání

Jsou zde orientační platy zaměstnanců na 1 týden. XO dá takové platové ohodnocení, které přísluší kvalifikaci postavy. Je to za předpokladu, že hráč chce pracovat i přesto, že dostane pouze 2 VZK týdně, přičemž jeden z nich MUSÍ dát vždy do dovednosti, kterou v zaměstnání nejvíce uplatňuje. Pokud takováto dovednost v pravidlech neexistuje, dostane 2 VZK, které si může dát kamkoliv chce. Pracující postava si nemůže zaplatit odborný výcvik, při kterém by dostávala 3VZK (na to nemá čas, musí přeci chodit do práce). Stejně podmínky jsou i pro hráče - zaměstnance.

Pokud jste zaměstnaní, v platu jsou již zahrnuty výdaje za normální životní styl (za lepší si musíte případně připlatit) a za bydlení, odpovídající vašemu aktuálnímu životnímu stylu.



KAPITOLA 10 – ÚPRAVY VYBAVENÍ

ZBRANĚ

Střelné zbraně

S trochou tvořivosti si můžete zbraně upravit „k obrazu svému“. Budeme se teď bavit o pistolích, SMG, puškách, a standardních těžkých, konzolových a energetických zbraních.

Veškeré zbraně můžete upravovat, opravovat nebo vyrábět pomocí dovednosti „Zbrojní technologie“ (nebo to svěřit odborníkovi). Na každou věc je jiný postih pro vyrobení, který určí XO. Pomocí této dovednosti můžete zbraní rozšiřovat zásobník a namontovat tlumič na hlaveň (pozor, za tlumič je postih -10 do ÚČ!), pod zbraň lze dále přidělat laserový zaměřovač, malá baterka, miniaturní kamera nebo granátomet. Pod obouruční zbraně jdou díky jejich velikosti vedle sebe přimontovat dvě z předchozích věcí. Pod všechny jednoruční zbraně lze přidělat jedna z těchto věcí: laserový zaměřovač, baterka, malá kamera. Výjimkou v těžkých zbraních jsou raketomety a plamenomety, na ně lze namontovat pouze laserový zaměřovač.

Na horní části střelných zbraní jsou obvykle mířidla pro střelbu na střední vzdálenost. Některé pušky místo nich mívají dalekohled. Pomocí „Zbrojní technologie“ z nich lze odmontovat dalekohled a přidat mířidla (pro zbraň bez mířidel se počítá střelba „od boku“). Zbraň také může mít nasazovací dalekohled (tzn. má i mířidla) vyndání dalekohledu trvá 1 kolo, ale nandání a seřízení trvá 1 minutu. Dalekohled lze namontovat pouze na obouruční zbraně.

Lze upravovat i samotná zbraň. Pomocí stejné dovednosti lze snížit její váhu a tím se sníží její minimální síla pro používání, ale zmenší se bonus k ÚČ, protože

nebude tak dobře vyvážená. Tento postup lze i obrátit. Také lze spojit dvě zbraně do sebe a využívat je jako jednu, při této úpravě se jejich bonus k ÚČ snižuje o tolik, o kolik je přimontovaná zbraň lehčí. Slučovat se může pouze obouruční zbraň s jinou zbraní, jak jednoruční, tak i obouruční. Například se může spojit plamenomet s pistolí (puškou nebo kulometem). Takto se mohou spojit výhody boje nablízko s plamenometem a na dálku s přimontovanou zbraní. Spojené zbraně mají buď jedinou spoušť a změna zbraně je prováděna stiskem tlačítka ☺, nebo jsou dvě spouště a musí se přemístit prst pro vystřelení z druhé zbraně. Tato konstrukce má výhodu v tom, že se nemusí pracně zahazovat zbraň a potom vyndávat jiná.

Primitivní zbraně

Nejen střelné zbraně lze upravovat. Pomocí dovednosti „Primitivní zbraně“ lze vyrábět, opravovat a upravovat ostré, tupé a metací zbraně. Tato dovednost byla nezbytností ve středověku, ale ani v moderní době neztratila svoje místo.

- ostré zbraně

Jsou to nože, sekery, kopí, meče atd. Tyto zbraně mohou být prodlouženy (na tyči), tím pádem se zvětší jejich OČ a hmotnost, ale hůře se dají schovat. Jejich bonus k PK lze zvýšit o jedna vybroušením ostří. Lze vyrobit hrot nebo celou zbraň z tvrdšího materiálu, čímž se PK může zvýšit i snížit, záleží na kvalitě práce. Mohou se k nim přidělat různé vystřelovací hroty (na rukojeť) nebo lze například meč schovat do hole. Pomocí dovednosti „Elektronika“ také mohou mít elektrickou čepel a tím omračovat nepřítele. Dají se

i odlehčit vyvrtáním děr do čepele, sníží se minimální potřebná síla pro jejich používání, ale mají větší šanci se zlomit.

- tupé zbraně

Patří sem hole, kladiva a obušky. Stejně, jako ostré zbraně je lze prodloužit. Jejich PK lze zvýšit o 5 okováním celého povrchu. Tyto zbraně mohou být skládací. Zbraně se můžou i odlehčit vyvrtáním děr, čímž se sníží minimální potřebná síla pro jejich používání, ale mají větší šanci se rozbít.

- metací zbraně

Pod tímto pojmem se skrývají luky, praky a foukačky. U luků a praků lze zvětšit bonus k PK zvýšením pružnosti tětiny, ale pro natažení bude zapotřebí větší minimální síla.

DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Tento článek se vztahuje hlavně na tuning sportovních a osobních aut.

Pro vylepšení závodních aut chybí ve vybavení jeden dost podstatný parametr a sice akcelerace. Protože se mnohým může zdát její zavádění zbytečné, dáváme pro nadšence k dobru tento zkrácený, zjednodušený a ne příliš realistický návod:

- základní akceleraci automobilu (tj. z 0 na 100 km/h v sekundách) spočítáte dle následujícího vzorce: **akcelerace = 20 - (rychlost x 0,05) - (hmotnost / 1000)** Pozor! Zaokrouhlujte na jedno desetinné místo a to klasickým způsobem - tj. o až 4 dolů, 5 až 9 nahoru (ne vždy nahoru!).
- Pokud jezdíte na fosilní palivo, zvýšte si akceleraci o 1, pokud jezdíte na baterie, zvýšte ji o 2;

jestli používáte MT, základní akcelerace se vám nijak nemění.

- Nejlepší akcelerace, které může automobil dosáhnout, je z 0 na 100 km/h za 3,1 sekundy.
- Nákladní auta, autobusy a tahače nemohou dosáhnout akcelerace lepší než 7,9 sekundy.

Kromě vylepšení za období lze u každého auta upravit několik oblastí a to o několik stupňů. Čím vyššího stupně dosáhnete, tím víc se změny projeví. Kromě úprav motoru lze všechno ostatní pořizovat na přeskáčku (u motoru musíte postupně od prvního do posledního „upgradu“). Dají se upravit následující věci (za středníkem je uvedena orientační cena):

Motor

1. seřízení palivového systému a vstřikování, vysokokapacitní pumpa (rychlost +15 km/h); 2000 Crd.
2. závodní písty, vačkový hřídel a rozvody (rychlost +10 km/h); 3500 Crd.
3. N₂O – nitro (rychlost +50 km/h, akcelerace o 1 lepší; vše pouze po dobu používání); 4000 Crd.
4. kompletní přestavba motoru (rychlost +20 km/h); 9000 Crd.

Hnací ústrojí*

1. Závodní převodové ústrojí (akcelerace o 0,25 lepší); 4000 Crd.
2. Tažné převodové ústrojí + terénní redukce (bonusy za rychlost jdou do nosnosti – viz pozn.); 5500 Crd.

Kola

1. Závodní pneumatiky a disky (akcelerace o 0,1 lepší, manévrovatelnost +2); 2500 Crd.
2. Odlehčení disků (rychlost +5 km/h, manévrovatelnost +1); 1500 Crd.
3. Profesionální vyvážení a geometrie (manévrovatelnost +3); 4500 Crd.

Brzdy

1. Závodní posilovač brzd (manévrovatelnost +1); 2000 Crd.
2. Brzdné kotouče ze speciálních slitin (manévrovatelnost +1); 1500 Crd.

Redukce váhy

1. Plastová skla (nosnost zvýšena o 5 kg, akcelerace o 0,05 lepší); 2500 Crd.
2. Demontáž interiéru (nosnost zvýšena o 10 kg, akcelerace o 0,1 lepší); 200 Crd.
3. Závodní sedadla (nosnost zvýšena o 20 kg, akcelerace o 0,15 lepší); 3000 Crd.
4. Celkové odlehčení karoserie (nosnost zvýšena o 50 kg, akcelerace o 0,2 lepší); 12000 Crd.
5. Závodní pedály (manévrovatelnost +1); 500 Crd.

Podvozek

1. Snížení světlé výšky (manévrovatelnost +4); 5000 Crd.**
2. Zdokonalené odpružení (manévrovatelnost +1); 3000 Crd.

Tuning vzhledu

1. 3 – 8 bodů (přijedete-li s autem mezi tuningové nadšence, dočasně máte osobnost o 1 vyšší !!!)
2. 9 – 14 bodů (osobnost se zvyšuje o 2)
3. 15 – 20 bodů (osobnost +3)
4. 21 – 30 bodů (osobnost +4)
5. 31 – 39 bodů (osobnost +5)
6. 40 a víc bodů (osobnost +6)

* U hnacího ústrojí si můžete vybrat, zda vůz „poženete“ do rychlosti, nebo do síly. Pakliže se rozhodnete pro variantu 2., veškeré úpravy týkající se zlepšení rychlosti (jež jste provedli – tzn. vylepšení motoru), se namísto v rychlosti projeví v nosnosti s trojnásobným účinkem (např. po seřízení palivového systému nedostane vůz +15 do rychlosti, ale +45 do nosnosti). U nákladních automobilů a autobusů je tento účinek dokonce pětikrát vyšší (tzn. místo +10 do rychlosti máte +50 do nosnosti). To se netýká N₂O, které stále dává bonus pouze do rychlosti a akcelerace.

** U offroadů se naopak světlá výška zvyšuje. Bonus za manévrovatelnost zůstává (ale počítá se s tím, že je uplatňován hlavně v terénu).

Tuning vzhledu zahrnuje tyto prvky (za středníkem je uvedena orientační pořizovací cena nebo jiná alternativa k získání):

- barevné sladění motoru (+2 body); 700 Crd.
- barevné tónování skel (+1 bod); 1500 Crd.
- lak karosérie – tzn. barva, lesk atd. (+2 body); 2000 Crd.
- nápisy a pruhy (+2 body); 300 Crd.
- neony (+2 body); 1000 Crd.
- prahy (+1 bod); 1500 Crd.
- vylisované blatníky (+2 body); 3000 Crd.
- spoilery (+1 bod za přední, +1 za zadní); 700 Crd. za kus
- lapače (+1 bod); 500 Crd.
- světla – mračítka atp. (+2 body); 900 Crd.
- stroboskopy (+1 bod); 200 Crd.
- audiosystém (+1 až +3 v závislosti na ceně); 1000 až 3000 Crd.
- unikátní doplňky – vymýšlí hráč (body dle uvážení XO); cena či jiná alternativa dle uvážení XO

Body z tuningu vzhledu navyšuje také tuning ostatních oblastí (tzn. motor, brzdy,...) a to +1 bod za každý pořízený stupeň.

Dále lze na vozidla montovat pancéřování. Z něj se zhotoví karoserie a nahradí se jím staré plechy. Z toho plyne, že opancéřované auto nemůže být použito „celkové odlehčení karoserie“ (viz. předchozí text) a pokud se rozhodnete pro neprůstřelná skla (to je hloupost – kdo by si nechal průstřelná okna, že jo? ☺), nelze použít ani zlepšení „plastová skla“ (viz. předchozí text). Namontováním pancéřování se vám sice zvednou OM, RP a OB na vozidle, zároveň se vám však sníží nosnost a s tím i akcelerace (takové snížení není rozhodně zanedbatelné, pokud chcete závodit).

Do automobilu je též možné přidat zbraně či pomocná zařízení, mají-li však zůstat ukryta pod kapotou nebo vyžadují speciální uchycení, musí mít vůz na takové doplňky místo. Podle toho, kolik místa máte k dispozici, můžete montovat, co potřebujete (počet doplňků

jednotlivých strojů najdete ve vybavení).

Změněné hodnoty (po „vytunění“) jsou mezní výkony, kterých vozidlo může dosáhnout. Neznamená to, že řidič bude schopen jich plně využít - to už závisí na tom, jak dobře ovládá dovednost „pokročilé řízení auta/motorky“!

ÚPRAVA KEVLARŮ A HI-TECH ARMORŮ

Kevlary částečně chrání člověka proti všem druhům zbraní. ozbrojené jednotky bez nich nikam nevyráží. Hi-Tech Amory, neboli HTA, připomínají středověké zbroje, přitom se jedná o jednu z nejdokonalejších technologií pro ochranu vojáka. Lze na ně namontovat spoustu nejrůznějších komponentů. K jejich instalování se používá dovednost „Elektronika“.

Hi-Tech Armory

Existuje několik typů zbrojí, u každé je uveden počet komponentů, které mohou unést. Každý komponent představuje určité místo, které ve zbroji zabere. Zařízení k instalování si můžete vybrat v sešitu vybavení v záložce Kevlary. Pokud byste chtěli na HTA nainstalovat jakékoli jiné zařízení, které není napsáno ve vybavení, musíte mít úspěšný modifikovaný hod na elektroniku (to, jak je modifikovaný, ví jen XO).

Samotné úpravy zbrojí

Pomocí dovednosti „Zbrojní technologie“ dokážete upravovat, opravovat, vyrábět kevlaru i

HTA. U HTA pro tyto účely potřebujete špičkovou dílnu s velice výkonnými lasery, které dokážou řezat tak tvrdý kov. HTA můžete i odlehčit, ale tím se zmenší počet komponentů, OB a RP pancéřování. Zmenší se postih do nebojových dovedností. Tento postup lze obrátit. U kevlarů platí to stejné, pouze odpadají komponenty a postih do nebojových dovedností. Veškeré upravené hodnoty jsou na úvaze XO. Ke kevlarům, které nemají například chrániče rukou je můžete přidělat, chrániče budou mít stejné OM a RP, jako kevlar. Tomuto kevlaru se díky tomu zvýší počet OB a váha. Postup lze i obrátit. Kevlary i HTA lze pomocí této dovednosti opravovat, ale nikdy nedocílíte kvality nově koupeného kevlaru (HTA). Můžete maximálně opravit 85% zničení kevlaru (maximální hodnota OB se při dalším poškození zmenšuje), pokud neumíte zbrojní technologii opravdu dobře, opravíte menší procento poškození kevlaru a nad toto procento již kevlar nikdy neopravíte.

ROBOTI

I když byli roboti vymyšleni k mírovým, nejvíc se uplatnili ve válce proti cyborgům na sklonku třetího období. Díky nim se již tak velké ztráty na lidských životech nestaly ještě většími.

Pokud plánujete vyrobit si ze svého robota vražedný stroj, nejspíš vás ale brzo někdo udá a skončíte ve vězení (ale na druhou stranu, pokud ne... ☺). Nejvyšší alianční radou bylo jednomyslně schváleno použití robotů v bojových situacích

pouze proti cyborgům a pouze v nouzi nejvyšší.

Robota si lze již koupit s příslušnými doplňky ve druhém období, většinou slouží pro jeden účel (např. uklízení). Pokud máte dovednost cybertechnologie, nebude vám činit potíže upravit, opravit, či dokonce navrhnout robota svého. Zvláštní skupinkou jsou androidi, kteří jsou na rozdíl od ostatních navrženi tak, aby vypadali jako lidé (tj. chodili po dvou nohou,...). Ti byli určeni hlavně do domácností.

Systémové karty

Každý robot má omezený počet slotů pro systémové karty. Pokud chcete rozšířit schopnosti svého robota, není nic jednoduššího než dokoupit příslušnou systémovou kartu (např. karta pro měření přítomnosti radiace,...) a vložit ji do příslušného volného slotu. Některé karty zabírají slotů víc.

Komponenty

Jako systémové karty rozšiřují „schopnosti“ robota, tak komponenty rozšiřují počet nástrojů, jež může robot používat. Komponentem může být i pancíř, který si na robota namontujete, nebo třeba zbraň, lékárnička a ruční šlehač.

Není na škodu, pokud si budete navrhovat vlastního robota, nebo pokud si vymyslíte vlastní systémové karty a komponenty, domluvit se s XO. Za předpokladu, že nebudete vymýšlet věci jako kamikaze robot s jadernou náloží, a že budete mít solidně natrénovanou dovednost cybertechnologie, neměl by se XO příliš cukat ☺.

KAPITOLA 11 - SVĚT

HISTORIE SVĚTA GENESIS

Toto je kapitolka věnující se historii. Popisuje začátky nepříliš standardní kolonizace planety, přes války a technické revoluce na Gaie vás dovede až k novodobé historii, která se odehrávala během vašeho hraní. Samozřejmě, nikde není psáno, abyste se těmito událostmi řídili. Slouží spíše ke zpestření vaší hry a ujasnění si některých věcí.

Nejnovější poznatky o původu lidské civilizace na planetě Gaia (období kolem r. o Uniwestského letopočtu)

V podzemních katakombách Citadely byl nalezen svitek líčící dávnou historii Uniwestu. Jeho autorem je jakýsi Noemus Romulus. Zde jsou dva nejdůležitější úryvky:

„Navštívil mne ve snu Bůh a pravil: ‚Nech postavit velkou loď, vezmi statečné Římány, nalož hojnost jídla a pití a pluj na západ – do Amazonie. Není již v tomto světě pro vás místa.‘ I učinil jsem tak, jak Hospodin pravil, a sedmdesát sedm let po bitvě u Hadrianopole (v té roku 378 po Kr. Gótové porazili Římány – skutečná hist. událost – pozn. autorů) vydal jsem se na cestu...

... A po čtyřech měsících strastiplného putování, kdy nás Pán zkoušel, jsme-li hodni jeho milosrdenství, dorazili jsme do země zaslíbené. Zde, v předstupni ráje, jež je plný hojnosti, jsem proto nechal na počest Boha vystavět město nazvané Citadela a založili jsme tu kolonii Západořímské říše – Uniwest.“

Při porovnání s posledním záznamem (který bylo nejprve

nutno dešifrovat) v deníku neznámého pilota, vytaženého z vraku letadla neobvyklé konstrukce, dospějeme k neuvěřitelnému závěru.

„8. 5. 1974

Už pět minut se nacházím v oblasti bermudského trojúhelníku a zatím jsem nepozoroval žádné anomálie. Všechny přístroje na palubě letadla fungují správně, obloha je čistá. Myslím, že se tu nic zvláštního neděje, všechny ty zprávy o zmizení jsou přehnané.“ (na tomto místě zápis náhle končí)

Ve vraku byla také nalezena mapa nápadně se shodující s tou, jež byla obkreslena do Noemova svitku. Dodejme také, že vrak se nacházel v oblasti, kde se v minulosti našlo již mnoho záhadných trosk lodí a letadel, které nepochybně nepostavili lidé na této planetě. Dospěli jsme k názoru, že původ lidské rasy není zde, jak jsme se po staletí domnívali, ale někde jinde ve vesmíru. Dalšími prameny potvrzujícími tuto teorii jsou legendy domorodců na Nantesu, které hovoří o podobné situaci, jakou údajně zažil Noemus a jeho lidé:

„Pět sluncí jsme pluli na člunech, než jsme se dostali zpět na pevninu. Ale běda! Zatímco jsme bojovali o holý život na moři, zlí duchové si pohrávali s matkou Zemí. Přenášeli hory, otáčeli řeky do jiných směrů a nechali na svět přijít zlé bytosti zrozené za bezměsíčných nocí.“

Tento úryvek jasně dokazuje, že domorodci dorazili na pevninu, o níž se domnívali, že je jejich zemí, kterou zatím zlí duchové změnili. Také poukazují na „příšery“, pod kterými chápeme živ. druhy nenacházející se na

původní planetě. Dr. Bauerson s kolegy došel k názoru, že lidský druh mohla na tuto planetu přenést anomálie podobná jednosměrné červí díře.

Shrňme tedy všechny dosavadní poznatky: lidská rasa se vyvinula na jiné planetě a sem se dostala náhodou, když byli členové Noemovy výpravy přeneseni časoprostorovou anomálií. Obdobně se sem dostali také domorodé kmeny Nantesu. Pro Římány byla skutečnost, že dopluli do „země zaslíbené“ tak zásadní, že později začali počítat letopočet od této události (Uniwestský letopočet – Anno Uniwestas). Kalendářní systém, který vytvořili, je tak přesný, že jej používáme dodnes. Výše zmíněný dohad o příchodu lidí uspokojivě vysvětluje, proč na planetě Gaia chybí stopy po starších vývojových fázích člověka. Biologové se shodují v tom, že se lidé vyvinuli z živočišných druhů vzdáleně příbuzných s Deteny, kteří nejspíš žijí nebo žili na původní planetě.

Osídlování Uniwestu (o – 287 A.U.)

Historické prameny z této doby se dochovaly jen částečně. Vinu nese požár Republikánské knihovny r. 517, v jejímž archivu byla většina materiálů uskladněna.

Od založení Citadely začal počet obyvatel rychle vzrůstat. Okolní pralesy poskytovaly dostatek dřeva a na vyžďářených mytínách se skvěle dařilo obilí. Navíc bylo několik kilometrů jižně od města nalezeno velké ložisko železa. Město se začalo rychle roztahovat do okolí. Roku 54 byla podniknuta výprava hlouběji na území kontinentu za

účelem nalezení drahých kovů. Nebyla však úspěšná. To vedlo k další výpravě, jež vyrazila roku 113 na jih podél pobřeží. O rok později narazili na zlatonosnou řeku, kterou pojmenovali Dessa a založili na ní těžební osadu Sandessa, z níž se později stalo město. Obdobně byla založena i další, například Zambie City, Bokavan, Karibu a Limrry. V této době začalo pomalu upadat křesťanství. Lidé měli dostatek jídla a nacházeli stále nová ložiska drahých kovů, víra v lepší život po smrti nebyla až tak aktuální.

Roku 281 odmítla Sandessa, která byla nyní již téměř samostatným městem, odvést Citadele pravidelný podíl na zisku z těžby. Konzul Toramus Moron přikázal vojensky zasáhnout. Roku 287 byla svedena historicky první bitva na území Uniwestu – bitva na Desse. Sandessa byla poražena, musela zaplatit pokutu a znovu slíbit věrnost kolonii Uniwest.

Válka s detený (306 – 339)

Po bitvě na Desse nastal v kolonii opět klid. Kolem roku 300 však přišlo několik výrazně suchých let. V důsledku toho deteni, v té době žijící ve střední části kontinentu, začali putovat do severnějších oblastí. Roky 304 a 305 byly kritické pro ně i pro lidi. Začala se rozšiřovat poušť, což vyhnalo poslední zbytky detenů pryč, a obilí na polích okolo citadely uschlo. Vypukly hladomory a o rok později se k nim ještě přidaly útoky detenů. Ti zprvu lovíli zvěř na pastvinách, později se ale začali odvažovat stále blíže k Citadele a napadat lidi. Ještě horší situace byla v Sandesse. Tam deteni zdecimovali téměř čtvrtinu obyvatelstva, než se je podařilo zadržet. Kolem měst a přilehlých polí brzy vyrostly palisády. Další třicet let plynulo ve znamení strachu a způsobilo to masový návrat k víře. Roku 339 vybudovali kolem Citadely a okolních farmářských oblastí kamenný val, později známý jako Vnější

okruh. To zabránilo Detenům v útoku na Citadelu, takže se začali vracet na jih. Od roku 350 už o nich nejsou žádné další záznamy.

Období vzrůstu zemědělské produkce (4. – 6. století)

Populace začala rychle vzrůstat, což nevyhnutelně vedlo ke zintenzivnění zemědělské produkce. Sítě zavlažovacích kanálů navržené v této době se staly vzorem na více než dvě stě let. Velký pokrok zaznamenala také medicína, a to zejména díky mnoha léčivým rostlinám, které se v okolních pralesích nalézaly. Koncem 5. století už bylo na Uniwestu asi 25 milionů obyvatel a průměrná zemědělská produkce na jednoho obyvatele se každých sto let zdvojnásobovala. Začátkem 6. století dosáhla takové úrovně, že už normální obchodní cesty nestačily pro obchod. Při pobřeží vedly značně frekventované námořní cesty. Skutečnost, že města byla velmi roztroušena, vedla k vědeckotechnické revoluci. Roku 479 byla v Citadele založena Koloniální univerzita Uniwestu. V Citadele bylo zvoleno dalších šest konzulů, takže namísto jednoho správce kolonie jich bylo sedm a Citadela se formálně stala hlavním městem kolonie (doteď jím byla taky, ale ne oficiálně).

Objevné plavby (524 – 663)

Roku 524 byl postaven přístav v zálivu Ruby. V té době plantáže patřící k Citadele dosáhly východního pobřeží a výsledkem bylo vybudování již zmíněného předměstí s přístavem. Aglomerace Citadely a farmářského okolí se rozkládala od západního pobřeží až k zálivu, tedy na ploše asi 90 tisíc km². Roku 535 vyplula loď Ruby na objevnou cestu. Téhož roku našli ostrov, který pojmenovali po své lodi – Ruby Island a založili zde město. V jeho okolí se nacházel velký diamantový důl. Do roku 537 obepluli severní pobřeží Uniwestu a na deltě řeky Lucky River založili

město Blackwood. Za deset let vyslali loď se zprávou zpět do Ruby City. Roku 551 do Blackwoodu připlulo pět velkých nákladních lodí. Tři zůstaly a dvě se vydaly dál na východ v domění, že míří zpět do Středozemí, do Říma. Lodě se jmenovaly Hydras a Artic. 21. 7. 552 dopluly obě k pobřeží kontinentu, který pojmenovali po jedné z nich – Artic. Po roce zjistili, že nejsou v Evropě, ale na zcela novém kontinentě. Založili tedy město Greentown. Odtud v pozdějších dobách kolonizovali další oblasti Articu.

Roku 660 v Citadele postavili první loď na parní pohon – Volcano. Byla 182 metrů dlouhá a pohánělo ji osm parních kotlů, měla však pouze jeden lodní šroub. Ta se roku 661 vydala na západ a téhož měsíce připlula k Nantestu. Dva roky hledali při pobřeží, ale nenašli příhodné místo pro založení města. Roku 663 s nepořízenou odpluli zpět. Po celou dobu svého putování nenalezli téměř žádné nerostné suroviny, a tak po návratu do Citadely kapitán křižníku Volcano prohlásil: „Nantest je pustá džungle, kde nenajdete žádné suroviny. Nevidím jediný důvod, proč se tam vracet.“ Tím se dopustil snad největšího omylu v historii Uniwestských objevných plaveb.

Vědeckotechnická revoluce (536 – 908)

Roku 536 byly při hledání nových vzácných kovů v okolí Citadely objeveny velké zásoby černého uhlí. To se brzy začalo využívat ve velkém, zrodil se hutnický průmysl. Roku 606 v Limrry vynalezl Wellers Landor parní stroj. Učenci brzy pochopili jeho význam a roku 671 inženýři Levings, Ramlus a Cesmary navrhli první železnici a rok nato ji úspěšně vyzkoušeli na úseku, který spojoval Limrry se stříbrným dolem necelý kilometr za městem. O pět let později, tedy r. 677, všech sedm konzulů v Citadele schválilo dotaci na stavbu první železnice, která měla propojit Sandessu

s hlavním městem. Stavba byla započata roku 679 a dokončena r. 699. Trať záhy ukázala svůj užitek a přispěla k industrializaci dalších měst. Na jaře 703 byl přistavěn druhý směr pravidelné linky se zrychlily. Na úseku Sandessa – Citadela jezdilo tehdy devatenáct (!) souprav. Počátkem roku 788 byla zahájena zcela nová éra dopravy. Tehdy totiž dorazil první vlak z Citadely do Blackwoodu. Od té doby existoval první stálý spoj Citadely a Greentownu. Z Blackwoodu odpočívaly lodě, které vytvořili jakýsi most na Artic. Věda a technika se nyní rozvíjela závratnou rychlostí. Do konce 8. století byla všechna města Uniwestu spojena stítlí dvou-směrných železnic.

Další století bylo ve znamení bleskového pokroku, zejména v oblasti dopravy a medicíny. Byl také vynalezen stříelný prach. Roku 836 Carter Lewis Marconni a jeho kolegové objevili ložisko ropy poblíž Greentownu. Brzy se ji naučili zpracovávat. První ropná rafinérie na planetě Gaia byla postavena roku 844 v Greentownu. V letech 880 – 908 držela faktickou moc nad Articem společnost Artic Oleum Corporatis (dále jen AOC). Roku 891 vynalezli inženýři Dietray a Selly motor na naftu, který pojmenovali podle svých jmen – diesellový. V červnu 907 konzulát v Citadele prohlásil kolonii Uniwest za republiku a nejvyšší správní moc svěřil do rukou Nejvyšší rady republiky, která se skládala ze šesti kancléřů, Nejvyššího kancléře a Místokancléře. Na Řím se zcela zapomnělo. O rok později Rada nařídila, aby vedení AOC bylo podřízeno konzulátu. AOC reagovala vyhlášením samostatného státu. Spojila se s ostatními městy na jihozápadním pobřeží Articu a vytvořila federaci. Od roku 909 se začaly oba státy – Artic Federation i Uniwest – připravovat na válku.

Globální válka (908 – 1122)

Soupeři tušili, že rozhodující bitva se bude odehrávat na moři, začali proto budovat válečnou flotilu. Uniwest měl silnější průmyslové zázemí a větší prostředky, na straně Artic Federation však stál fakt, že jediné naleziště ropy bylo poblíž Greentownu. Artic si tedy vybudoval rychlé, snadno ovladatelné námořnictvo s křižníky využívajícími diesellové motory, zatímco Uniwest postavil početnější a těžce obrněnou flotilu, avšak mnohem neohrabanější, protože byla odkázána jen na páru. To také pomohlo artickému námořnictvu odrazit útok a deset let úspěšně bránit své výsostné vody.

Koncem dvacátých let 10. století však byla existence AF vážně ohrožena – zásoby ropy pomalu ale jistě docházely. Situaci ještě více zhoršil fakt, že vědci Uniwestu pronikli do tajů elektřiny a sluneční světlo, kterého je na kontinentě dostatek po celý rok, začali využívat k její výrobě. Bylo jen otázkou času, kdy vyvinou baterie s dostatečnou kapacitou pro napájení lodí. Naštěstí artičtí vědci také nezaháleli a roku 933 objevili bakterii, která produkuje plyn, jenž se dá využít jako náhrada za naftu. Plyn byl nazván Metanotoxinum. Do roku 960 byla celá federální flotila připravena využívat MT palivo. Válka opět uvízla na mrtvém bodě. Několikrát bylo sjednáno příměří a vzápětí bylo jednou či druhou stranou porušeno.

Na začátku 11. století začaly obě mocnosti zakládat města po celé planetě. Námořnictvo Uniwestu mělo pod kontrolou vody na sever od kontinentu, Artic Federation měla díky Abousiu pod kontrolou téměř celou jižní část. Na rovníku se armády poprvé setkaly. Na vodě se sice dál odehrávaly vojenské střety, ale hlavní boje probíhaly na východním pobřeží Nantestu, kde se hluboko pod zemí dodnes nalézají bohatá ložiska železných a jiných rud. První velké pozemní bitvy byly vedeny právě

kvůli nim. Později se do války zapojil i domorodý odboj.

Potřeba pozemní dopravy nezávislé na trati si vyžádala rychlý rozvoj automobilového průmyslu a koncem století také nástup letecké dopravy. Do konce války se díky nepřetržitým bojům dostala medicína, doprava, komunikace a zbrojní technologie na neuvěřitelnou úroveň.

Počátkem dvanáctého století si obě vlády začaly uvědomovat, že válka nic neřeší. Otázka správy Articu už také díky pokroku v technice nebyla tolik aktuální. Proto spolu od roku 1109 začaly jednat o míru. V létě 1118 bylo v New Wožumbuře uzavřeno příměří. O čtyři roky později, tedy roku 1122 byla válka definitivně ukončena. Mírové podmínky byly následující:

1. Domorodý odboj založí království, které bude nezávislé jak na Uniwestu, tak na Articu a bude spravovat celý kontinent Nantest.
2. Uniwest se vzdá všech ostrovů ve výsostných vodách Artic Federation.
3. Artic Federation se vzdá Abousia. Na území Abousia nikdy žádný stát nevznese nárok.

Poválečné období (po roce 1122)

Místokrál Nantestu byl pověřen, aby na Abousiu vytvořil svobodnou vládu, což se mu sice podařilo, brzy po jeho odchodu však padla. Od té doby je zde úplná anarchie. Městům vládnou gangy a korporace, jediné právo, které zde platí, je právo silnějšího. Nepsanou dohodou je jedině zákaz otroctví.

Nantestu chybí celistvá komunikační síť a většina měst nemá průmyslové zázemí. Vládne zde proto chudoba a 68% obyvatelstva pracuje v zemědělství. Také je zde mnoho drogových kartelů. Odbytiště mají hlavně na Abousiu, velké

dodávky ale putují také do Uniwestu. Do Articu se drogy vyváží z Abousia. Královská vláda je proti překupníkům téměř bezmocná.

Ekonomická i politická situace AF a Uniwestu se celkem stabilizovala, avšak mezinárodní obchod se rozvíjí pomalu.

Do začátku prvního období bylo v každém městě salespoň 1 milionem obyvatel letiště.

Rokem 1122 končí globální válka a následuje poválečné období. Po několika desítkách let nastává první období, které je technickou i politickou úrovní srovnatelné s 90. lety 20. století na Zemi. V tomto okamžiku začíná hra.

Historie pokračuje

Nyní následuje sled globálních událostí, které se stanou během vašeho hraní. Záleží jen na vás, zda se jimi chcete řídit.

Skončili jsme v prvním období. Na zapadlém ostrově u severního pobřeží Nantestu se právě usadila skupinka vědců. Jejich hlavním cílem bylo ilegálně vyvíjet technologie, jejichž výzkum byl podle mezinárodních konvencí, navržených senátem Uniwestu, zakázán. Servus Sophias – jak svůj spolek nazývali – používal často nehumánní praktiky. Pokusy na lidech, genetické křížení a využívání otroků k provádění nebezpečných experimentů bylo na denním pořádku. Na počátku druhého období jejich snahy přinesly první výsledky. Ty byly prodány jak Uniwestu, tak Artic Federation. Tyto mocnosti se záhy začaly zajímat o původ technologií, které získaly. Tu se zčistajasna objevil záhadný muž, který oběma státům současně prodal souřadnice tajné základny, kde SeS do té doby sídlila.

Následovalo bleskové vylodění na ostrov a protože ani jedna strana nechtěla dopustit, aby se nepřátelé dostali k základně,

strhly se první potyčky, které vyústily v krizi a krátkou válku, jež byla oběma stranami přísně tajena před veřejností. Tyto skutečnosti vypluly na povrch až mnohem později, začátkem čtvrtého období. Do bojů se tehdy zapletla i odbojová organizace Legie Svobody, která dlouho usilovala o samostatnost a politickou nezávislost Nantestu. V průběhu války Uniwest tvrdě udeřil na Legii Svobody a vyšachoval ji ze hry. Mezitím se experimentálnímu supervojákovi SeS podařilo ukrást plány na nejmodernější technologii Articu – stealth generátor. S pomocí maskovací technologie evakovala organizace Servus Sophias téměř všechny své lidi a pokusy na druhou stranu planety. Když armáda AF vtrhla do již vypálené základny, nenašli tam vojáci zhola nic. Aby navždy zamaskovali stopy války na ostrově, dohodly se obě armády, že oblast zničí jadernými zbraněmi. Veřejnost se nedozvěděla víc, než že na opuštěném ostrově kdesi u pobřeží Nantestu armáda otestovala nový druh nekonvenčních zbraní. Ostrov byl zcela vymazán.

Na začátku třetího období se opět odněkud vynořil onen záhadný muž a prozradil oběma armádám novou lokaci výzkumného centra SeS. Podruhé vypukla válka o to, kdo první dosáhne základny, tentokrát ale již zcela veřejně. Po dvou měsících bojů a několika úspěších Uniwestu povolily vrchnímu veliteli námořnictva AF pod nátlakem Federátora nervy a nechal odpálit z atomové ponorky dvě jaderné střely na bojové pozice nepřátel. Uniwest odpověděl stejným způsobem a politická krize se ještě prohloubila. Zanedlouho začaly obě mocnosti mobilizovat na plno a připravovat se na celoplanetární válku. Mezitím se SeS znovu záhadně ztratila. Po roce vyčerpávajících bojů, kdy se oběma stranám vedlo stejně a nikdo nevyhrával ani neprohrával, se na scéně zase objevil pan Tajemný. Přišel s informací,

podle níž SeS již neexistuje a na její místo nastoupila militantní skupina cyborgů – „Apocalypticca“ – vedená centrálním superpočítačem. To v době, kdy cybertechnologie byla ještě v plenkách, nepůsobilo příliš věrohodně a oba státy tuto informaci samozřejmě ignorovaly.

O půl roku později Apocalypticca udeřila ničivou silou na pozice Uniwestu a nabídla spojení Articu. Za několik dní – po bleskovém zničení dalších pěti základen Uniwestu – Artic nabídku přijal. Při podepisování smlouvy na palubě válečné lodi A.A.S Manticore vyjednávači Apocalypticcy zavraždili šest nejvyšších generálů a admirálů AF. Federátor unikl jen díky tomu, že kvůli otravě ležel v nemocnici. Ihned po tomto incidentu začal Artic dojednávat spojeneckou smlouvu s Uniwestem. Byla podepsána hned druhý den. Válka pokračovala. V následujících měsících nově vzniklá tzv. Velká Aliance jenom ustupovala. Začali záhadně umírat vůdci organizací na anarchistickém Abousiu. Všechny frakce se neprodleně připojily k jednotkám Velké Aliance.

Nejvyšší Vyjednávač Apocalypticcy zavraždil krále Nantestu. Místokrál, obávající se o svůj život abdikoval a celý kontinent Nantest padl do rukou cyborgů. Ti ihned odvedli lidské obyvatele do pracovních táborů, kde museli vyrábět nové vojáky Apocalypticcy. Začala Genocida. Legie svobody byla rozprášena a její přeživší členové i civilisté uprchli do zahraničí, aby se připojili k jednotkám Aliance. Vznikla exilová vláda Nantestu sídlící v Citadele na Uniwestu, do jejíhož čela byl jednomyslně zvolen dosavadní vůdce Legie Svobody – Badžul Bažán Kupatwak. V následujícím roce se podařilo alianci s vypětím všech sil zarazit postup cyborgů. Fronta se ustálila na východním i západním pobřeží celého kontinentu Nantest. Jedinou výhodou Aliance bylo

námořnictvo, protože Apocalyptic nedisponovala žádným loďstvem. Uniwest byl však vzhledem k vysokým ztrátám v pozemních bojích nucen povolat do své profesionální armády i brance. Obrat k lepšímu ale znamenal vynález HTA, brnění, které vyrovnávalo síly v boji. Bohužel, kvůli jeho náročné výrobě jim mohly být vybaveny jen speciální jednotky. I to ale pomohlo kupevnění pozic.

Několik měsíců relativního klidu znamenalo výnamný krok ve vývoji bojových robotů Aliance. Tito mechanici vojáci měli být primárně nasazeni proti cyborgům. Aliance již začala plánovat ofenzivní akce a válečné štěstí se zdánlivě otočilo. Cyborgové však zatím vynalezli jinou převratnou technologii – svalová technovlákná, dvacetkrát silnější než živočišná svalová vlákna. Místo tanků začaly jejich továrny produkovat pancéřové obry – „krácející pevnosti“, jak jim lidští vojáci přezdívali. Tady se cyborgové inspirovali přírodou. Kromě humanoidních droidů vysokých něco přes dva metry stavěli obří pavouky a štíry, kterými nahrazovali (a celkem úspěšně) tanky. Technovlákná „obří“ byla opancéřována materiálem použitým na výrobu HTA. S touto novou zbraní začala nová expanze cyborgů. Po roce úspěšných bojů vytlačili jednotky Aliance z Nantestu, prorazili vzdušnou obranu a vylodili se na Uniwestu. Jako vichřice se přihnali k Citadele. Schylovalo se k největší bitvě všech dob – bitvě o Citadelu, jež byla vždy symbol demokracie a republikánské instituce, symbol svobody lidstva. V krvavé bitvě padlo přes půl milionu vojáků, desítek tisíc aliančních robotů a bylo zničeno přes dva tisíce jejich tanků. Necelých tisíc pancéřových obřů však vzali s sebou. Lidstvo nedalo svůj symbol zadarmo. Bojovalo se

doslova o každý metr. Vojáci se opevňovali v domech a cyborgové se všechny stavby snažili podminovat nebo rozbourat. Po měsíci zbyly z pyšného města „Nebes“ jen doutnající trosky. Ženy ani děti nezůstaly ušetřeny. Jestli bylo dříve jasné, že Apocalyptic nebojují o ovládnutí planety, ale snaží se vyhladit lidstvo, nyní každý věděl, že se ve svém cíli nenechají zastavit za žádnou cenu. Byla to zdrcující porážka pyšného lidského druhu. V každém člověku se mísila bezmoc, lítost a vztek. Padly mezinárodní bariéry. Federátor, vůdce ateistického Articu, se zúčastnil mše za duše padlých a republikánští hrdinové spolu s vojáky z Abousiu bojovali bok po boku. Vůdce teroristické frakce Dawn, která už dříve zastavila všechnu agresi proti Uniwestu, zahájil diverzní akce proti cyborgům, vysílal sebevražedná komanda, která zasazovala Apocalyptic bolestné rány. Jednotky aliance se bezhlavě vrhaly do nejtěžších bojů, nedbaje o svůj život. „Nikdy nás nikdo nesrazil na kolena a nikdy se to nikomu nepovede!“ prohlásil generál Fiodorov. Cyborgové byli náhlou změnou chování lidí zaskočení. Nikdy se s ničím takovým nesetkali, nikdy s tím nepočítali. Museli ustoupit z Uniwestu a stáhnout se zpět na Nantest. Spojenci se pokusili o invazi, ale skončila krvavou reží, v níž byla podstatná část jejich vojsk zlikvidována. Začala dva roky trvající zákopová válka. Pořádali nálety jeden na druhého. Válka nyní ovládla hlavně vzduch. Pak přišli cyborgové s novou strategií. Útočili na pole s úrodou ve snaze vyhladovět lidstvo. Aliance odpověděla podobně – speciální komanda infiltrovala Nantest a vyhodila do vzduchu osm z patnácti jaderných elektráren Apocalyptic. Apocalyptic začali budovat hluboké podzemní bunkry až kilometr pod

povrchem a pak to všem došlo – jakmile se budou mít kam schovat před superbombami nepřátel schopnými proniknout několik set metrů pod zem, rozpoutají jadernou válku. Na rozdíl od organiků jim nevadí život v zamořeném prostředí! Zoufalí strategové Aliance se odhodlali k poslední akci na záchranu lidstva. Vyslali veškerá letadla a lodě, co měli k dispozici, a pokusili se cyborgy vybombardovat dřív, než se budou mít hloubkové podzemní komplexy. Tento odvážný plán se podařil, ale za cenu zničení celého letectva. Domů se vrátilo osm bombardérů a šest stíhaček. Nantest se však proměnil v peklo. Hořící ropné vrty, radiací zamořená země, krátery na místech, kde předtím stály továrny.

Invazní jednotky lidí začaly bez milosti dočišťovat kontinent od utlačovatelů. Superpočítač Apocalyptic vypustil během náletu jaderné střely ze sil, které jednotky Aliance nestihly zničit. Jedna hlavice dopadla na Grand Mesa (Uniwest), jedna na Kreyon (Abousius), East City (Abousius) a další dvě na důležité přístavy v Articu.

Poslední zbytky cyborgů se pomocí nové technologie teleportovaly na měsíc Mertrim, kde založili svojí kolonii. Lidstvo použilo jejich technologie, aby kolonizovalo druhý měsíc, Lunu. Po 7 letech od prvního střetu s lidstvem byly z popudu cyborgů zastaveny boje. Lidští velitelé rádi souhlasili, protože věděli, že by je nedokázali zničit dostatečně rychle, jelikož cyborgové velmi rychle obnovili svůj jaderný arzenál. Započala druhá studená válka, tentokrát ne Artic proti Uniwestu, ale lidstvo proti robotům. Na zničenou zemi se vrátil nejistý mír.

VÝVOJ TECHNOLOGIÍ OD ZAČÁTKU GLOBÁLNÍ VÁLKY DO ČTVRTÉHO OBDOBÍ

Tato část, rozdělená na jednotlivá období, se zabývá podrobným historickým vývojem technologií a stylu života na planetě Gaia. Slouží ke zpestření hraní a vyvedení z mylných domněnek o funkci některých zařízení. Letopočty (kromě první části) nejsou záměrně uvedeny, jelikož XO je ten, kdo si volí délku každého z období.

Období globální války 908-1122 A.U. (před I. obdobím)

Před touto dlouhotrvající válkou byla technika na Gaie velmi zaostalá. V zemědělství se pracovalo velmi tvrdě a po celý den, pouze za pomoci tažných zvířat. Proto v tomto odvětví panovalo otroctví. Otroci byli přivlečeni hlavně z Nantestu, ale na polích pracovali i nevolníci (zloději, chudina, ...). Jediný dopravní prostředek, který nebyl tažen zvířaty, byla železnice, kterou poháněl parní stroj. Armádní lodě začínaly pomalu využívat diesellové motory spalující rafinovanou ropu. Palivo pro motory bylo v tekutém stavu a bylo velice výbušné. Veškerá známá naleziště ropy se nacházela na území Artic Federation. Ve větších městech byla vybudována kanalizace, elektřina se využívala pouze na svícení. K topení a vaření se stále používala tuhá paliva. Silnice byly postaveny převážně ze žulových kostek. V malých městech a vesnicích nebyla voda ani elektřina, silnice neexistovaly, hygiena se příliš neudržovala a odpadky se vyhazovaly přímo na ulici. Veškeré zbraně využívaly střelný prach. Lidé používaly pouze kolty a jednoduché pušky. Armádní lodě byly vybaveny 50mm kanóny s efektivním dostřelem 15 km. Na nejtěžším křižníku jménem Marydale bylo 12 těchto děl,

vyrobil ji Uniwest. Tehdy to byla největší palebná síla na světě. Vzduchu kralovali ptáci, ale lidé ještě před válkou vymysleli horkovzdušný balón, ten v té době sloužil jako turistická atrakce.

S příchodem globální války se věci začaly dít velmi rychle. Uniwest potřeboval vyvinout alternativní pohon, který by nahradil páru. Diesellové motory používal pouze Artic Federation. Ke konci 10. století Uniwest vymyslel pohon na baterie. Tento dlouhý výzkum se velmi zdařil, takto poháněné lodě byly ve své době o 20% rychlejší než lodě na Diesell, bohužel, díky malému pokroku ve vývoji akumulčních článků muselo být téměř dvakrát více místa pro jejich uskladnění oproti Diessellu. AF odpověděl tomuto pohonu vyvinutím MT (methanotoxinum) ve 30. letech 10. století. Tento pohon byl vymyšlen zcela náhodou, když vědečtí pracovníci z FIBV (Federální institut pro biologický výzkum) pracovali s bakterií, kterou nazvali *Anaerobia Methanogenus*. Ta produkovala velké množství plynu, který byl směsí methanu a několika dalších toxických látek. Tento plyn měl být svržen na Uniwest jako biologická bojová látka. Jenže v laboratoři došlo k požáru, při kterém shořela celá budova. Takto se zjistilo, že byl o polovinu účinnější než palivo do diessellových motorů. Navíc se nemusely vyvíjet nové motory, protože toto palivo v nich fungovalo zcela bezproblémově. Vědci pouze museli vymyslet nový druh nádrže a distribuce pro MT. Tímto pohonem se námořní síly znovu vyrovnaly.

Uniwest měl nový plán, jak dobýt AF. Byla to letadla. Počátky vývoje byly velmi

krušné. Od roku 1032 až do 1054 letadla nedokázala přeletět oceán, protože k pohonu využívaly pouze vrtule na elektřinu a konstrukce byla ze dřeva, to kvůli váze. Artic Federation v roce 1053 poprvé vypustil svoji ponorku, ta měla dojezd až 20 000 km díky malému místu pro uskladnění stlačeného MT paliva. Mohla se ponořit až 50 metrů pod hladinu. Pro střelbu používala torpéda s dosahem 100 metrů. Vynález ponorky ale Uniwest nezaskočilo a byly vynalezeny výbušné sudy. Ty se odštělovaly do vody v místech, kde pomocí podmořského mikrofónu poslouchali zvuk šroubu. Rok 1055 byl zlomovým, Uniwest poprvé vyzkoušel proudový motor, ten dosáhl rychlosti 250 km/h. Takovou rychlost dosud nikdy nikdo nevyvinul. Během tří let Uniwest vymyslel námořní typ letadla pro použití na letadlové lodi. Letadla byla vybavena dvěma kulomety a čtyřmi bombami. Měla maximální rychlost 320 km/h s doletem 1000 km. AF tímto nebyl překvapen, veškeré Uniwestské plány na letadla ukradl už v roce 1057. Bohužel ještě nedokázal vyvinout žádné letadlo, ale byl na ně připraven svými protiletadlovými kulomety.

V roce 1065 Uniwest vymyslel nový druh motoru a trupu, který byl hermeticky uzavřen s vytápěním a vnitřním oběhem vzduchu. Bombardér měl dolet až 14 000 km s letovou hladinou 3 000 m. AF byl proti těmto útokům bezmocný. Uniwest na Artic Federation ničil města s továrnami a zdálo se, že už má válku vyhranou. Taky by ji měl, kdyby AF o rok později nevyvinul rakety proti těmto letadlům. Válka se zase obrátila ve prospěch AF, v listopadu roku 1069 dopadla první mezikontinentální raketa s dvěma tunami

výbušnin na město Hackwood. Dopad byl ničivý, raketa vymazala v okruhu 700 m veškeré budovy a zbyl po ní 50 metrový kráter. Na uniwest jich příliš mnoho nedopadlo, protože rakety létaly ve výšce 6 000 m a Uniwestská letadla je dokázala sestřelit dříve, než se mohly dostat k cíli.

V této době se už využívaly vysílačky na dálkový přenos. Oba dva státy musely chránit svoje informace, aby je nemohl rozluštit nepřítel. Uniwest šel cestou kódovacích knih, které byly jednoduché na vymyšlení a v dané době dostačující. Artic Federation vymyslel počítač, který dokázal poměrně rychle rozluštit nepřátelskou komunikaci. Díky tomu měl AF vždy převahu, i když nebyl tak silný. Uniwest na tento počítač přišel a pomocí špiónů ukradl jeho plány. Na jejich základě sestavil nový a lepší počítač, který dokázal tak složitě zašifrovat zprávu, že ji nebylo možné bez speciálního programu rozluštit. Tak dlouho se na obou stranách vylepšovaly počítače, že se začaly používat úplně všude, od výrobního průmyslu až pro vypočtení trajektorie dráhy letu střely.

Během globální války se lékařství vyvinulo z neodborné péče na neuvěřitelnou úroveň. Pokud člověk přišel o jakoukoliv část těla, lékaři mu nechali narůst zbrusu novou část pomocí klonování. Tato část těla v něm vyrostla během tří týdnů a správně fungovala týden poté. Ještě dál došli v ožiování lidí. Pokud někdo umřel tak, že ho nešlo klasicky zachránit a zůstala mu hlava, tak doktoři jeho mozek uschovali do L.U.B.M. (lázeň pro uchování biologického materiálu). Takto mozek přežil do doby, dokud mu doktoři nenaklonovali celé tělo. Mozek jako jediný musel z těla zůstat, protože ho sice mohli naklonovat, ale ten by byl na stejném vývoji jako novorozenec,

bez vzpomínek, dovedností a podmíněných reakcí.

Na konci 11. století vypustil Artic Federation první telekomunikační satelit do vesmíru a Uniwest spustil první atomovou elektrárnu. Během jedenáctého století se na Gaie výrazně zvýšila životní úroveň, ve všech státech se vybudovala ohromná síť letišť, silnic a železnic. Otrokářství zůstalo pouze na Nantestu, v ostatních státech se otrokářství zrušilo. Pro přepravu na krátkou vzdálenost se velmi často používaly vrtulníky, protože dokázaly přistát na velmi malé ploše. Oba státy si během času tolik kopírovaly svoje technologie, že je měly v podstatě oba stejné. Do konce války dokázal AF účinně pozorovat aktivity Uniwestu pomocí špiónážních satelitů. Uniwest vymyslel atomovou bombu a v roce 1109 ji svrhl na přístavní město na západním pobřeží AF jménem Arfetyn. Ve stejné době AF vyvinul vodíkovou bombu. Ve snaze vyhnout se jaderné válce začaly obě mocnosti jednat o míru.

Moderní věk (I. období)

Psal se rok 1140 a svět zvaný Gaia vstoupil do nové éry poválečného světa, který se snažil žít v míru. Ale to neznamenalo, že světové mocnosti Uniwest a Artic Federation nevytrvávali ve výzkumu nových technologií na případný další válečný konflikt.

Uniwest se zaměřil na vývoj těžkých bojových dopravních prostředků a začal vyvíjet tvrdší materiály, než jaké se mohli do této doby na Gaie sehnat. Artic Federation klasicky zvolil cestu méně odolných, ale zato pohyblivějších bojových dopravních prostředků. Vyvinul univerzální třídu bojových CoVertorů. Tyto stoje byly ty nejrychlejší stíhačky vůbec a zároveň dokázaly kolmo vzlétnout a přistát jako vertor. Každý

CoVertor poháněly tryskové turbíny s obohaceným MT palivem, který vykazoval nárůst výkonu o 30% oproti standardnímu MT. Uniwest disponoval úzce zaměřenými letadly a vrtulníky pro jejich použití, ale zato měli daleko kvalitnější bojové vlastnosti oproti CoVertorům.

Nezávislá organizace Elektronicon (ETC) sídlící na Abousiu vyrobila noční vidění. Toto zařízení umožňovalo člověku vidět v noci až na vzdálenost 300 metrů. Noční vidění bohužel nefungovalo v naprosté tmě a vždy potřebovalo alespoň nepatrné světlo na zviditelnění objektů. Neumožňovalo vidět barevně, ale pouze v odstínech zelené barvy a za příliš velkého světla mohl člověk oslepnout. I přes tyto nedostatky se na ETC hrnuly objednávky na koupi těchto věcíček nejen ze strany armád, ale i od soukromých organizací, které noční vidění používaly pro potřeby ochranné služby.

Pro přepadová komanda vyvinul Uniwest tlumič na zbraň. Toto přídatné zařízení utlumovalo hluk a záblesk při střelbě. Takto vojáci dokázali střílet, aniž by na sebe upozornili okolí. Artic Federation pro vojáky vyrobil laserový zaměřovač. Toto zařízení, které šlo namontovat na jakoukoliv střelnou zbraň, vysílalo úzký paprsek monochromatického světla červené barvy. S laserovým zaměřovačem člověk dokázal rychleji a přesněji zaměřit svého nepřítele, ale ten mohl odhalit jeho pozici v úhlu 5° od přímého osvětlení laserem. V rámci dobrých vztahů mezi sebou si Uniwest a AF vyměnili tyto dvě technologie.

Organizace DSC sídlící na Nantestu vyvinula ve svých laboratořích inteligentní kompaktní počítač, který dokázal rozpoznat pohybující se cíl. S tímto počítačem vestaveným ke kulometu, který měl

pohybové senzory a motory pro otáčení ve všech směrech, vyrobila zařízení pod názvem Automatický obranný systém (AOS). AOS mělo na otočném podstavci instalovaný pásový kulomet Devastator se 150 náboji v zásobníku. Dokázalo přesně střílet ve všech směrech po jakémkoliv pohybujícím se cíli. Pro otočení a zaměření potřebovalo pouze 3 sekundy. Muselo být připojeno ke kontrolní místnosti a mohlo se ním, díky instalované kameře, ručně střílet. Státy a organizace kupovaly AOS hlavně pro vnitřní obranu důležitých zařízení.

Lékařští vědci vyrobili uzdravující látku pod názvem Betam. Tento produkt dokázal částečně vyléčit zranění z pádu, rvačky nebo postřelení, které neprošlo kevlarem. Betam se vyráběl pro účel vypití. Jeho hlavní výrobní složky se skládaly z utišujícího léku Bytery a vyvařeného listu zelené medavi, která regenerovala podlitiny.

Digitální věk (II. období)

V tomto dalším pomyslném období nastoupily počítače nové generace. Téměř všechny úřední i jiné záležitosti se vyřizovaly přes celosvětovou počítačovou síť. Každý občan dostal místo průkazu totožnosti implantát. Tento miniaturní čip, zabudovaný pod kůží na krku, si uchovával informace o svém majiteli, jeho krevní skupině, místu bydliště, či jeho trestných činech. Pro přečtení těchto informací sloužilo speciální zařízení, kterou vlastnily pouze státní orgány a nemocnice.

Artic federation i Uniwest začali ve velké míře vyvíjet osobní špionážní zařízení, která by pomohla získat i ty nejtajnější informace od druhého státu. Uniwest vybudoval daleko složitější a mnohem dokonalejší systém špionážních satelitů, než jaké doposud vlastnil Artic Federation. AF na toto

odpověděl vyvíjením stealth technologie, která dokázala dokonale zamaskovat budovu před satelity a letadly, ale ne před pozemními jednotkami. Na střeše budovy byly stealth emitory, které kolem ní vytvořili silnou hetomagnetickou membránu, ta se posouvala do jiné časové roviny a tím budovu dokonale zamaskovala. Bohužel AF zatím nedisponoval takovým zdrojem energie, který by dokázal Stealth generátoru dodávat tak obrovské množství energie, běžná elektrická síť nebyla dostačující.

V tomto období Uniwest vyrobil nový typ motoru pro svoje vertory. Byly to turbínové motory. Tyto stroje už nepotřebovaly ohromné, lehce zranitelné vrtule. Turbínový motor se obvykle nacházel na boku vertoru, vestavěný ve trupu, a mohl se celý mírně natáčet. Pro vytvoření veliké vztlakové síly byla v motoru soustava nastavovatelných lopatek, které stlačovaly vzduch a následně ho vytlačovaly pod vertor. S tímto motorem se dosahovalo daleko větších výkonů současně s menší energetickou náročností.

Uniwestu i Artic Federationu organizace Magnim prodala studii technologie, které umožňovaly vystřelovat náboje ohromnou rychlostí na principu urychlování projektilů magnetickým polem v hlavní zbraně. Uniwest i AF spolu začali spolupracovat na vývoji a vyvinuli zbraň na první pohled podobnou LPZ. Tuto technologii nazvali PMUS (Pulzně Magneticky Urychlované Střely). Tyto zbraně používaly projektily ze speciálního materiálu vyvinutého jen pro tento účel. Zbraň také potřebovala vlastní napájení, a proto používala hybridní zásobník, který v sobě měl jak náboje, tak i baterii pro jejich urychlení. Veliká výhoda této technologie byla v tom, že zbraň neměla žádný zpětný ráz a navíc nevydávala při střelbě

žádný hluk ani světelný záblesk. Vědci této zbraně dali až neuvěřitelnou kadenci, ale za cenu menších nábojů. V neposlední řadě, díky elektronice, která řídila systém střelby, šlo navolit počet vystřelených kulek až do maxima zbraně určeného rychlostí podavače projektilů. Tento typ zbraně se velice osvědčil pro jeho nenáročnou údržbu a spolehlivost.

Soukromé organizace a protidemonastrační policejní jednotky stále více požadovaly technologii, která by nezabýjela a zároveň by byla účinná. Lékařský Institut, zabývající se experimentální léčbou, vypracoval studii pro firmu GI (Globální Instalace). Ta říkala, že člověk nedokáže vydržet specifickou hodnotu ultrazvuku a za touto hranicí hlasitosti upadá do bezvědomí. Na základě těchto faktů GI vyrobila sonický granát a speciální ucpávky do uší antisonic. Sonický granát fungoval na principu vygenerování krátkého intenzivního zvuku, který byl za slyšitelnou hranici lidských uší. Lidské tělo obvykle na tento zvuk reagovalo „ochranným“ bezvědomím. Bohužel někteří lidé měli jinak vyvinutý sluch a mohli o něj úplně přijít, takových bylo kolem 3% v celé populaci. Někteří lidé sonickému granátu dokázali odolat bez újmy. Vědci si to vysvětlovali tím, že museli mít snížený práh slyšitelnosti tónů. Těchto lidí bylo ale zanedbatelné množství a proto se tento granát hojně používal. Velká výhoda sonických granátů byla v tom, že po použití se daly znovu nabít.

ETC přišla na trh s těmito přídatnými vylepšeními na noční vidění, byl to fogvizor a termovize. Fogvizor umožňoval člověku vidět v mlze nebo dýmu do vzdálenosti až 40 m, bylo to umožněno sonickým vysílačem, který detailně zobrazil 3D prostor i s postavami. Termovize znázorňovala pouze tepelné spektrum. Uplatnila se ve

velkém počtu hledacích akcí i v armádě, kde se stala základní výbavou elitních jednotek. Ale vše má své pro i proti. Pokud měl člověk nasazenou termovizi, viděl jen tepelné spektrum věcí okolo a pohyb v hustém lese se stal nepřekonatelným problémem. Střelba s termovizí taktéž nebyla možná, protože nebyla vidět mířidla zbraně. Lepší uplatnění měla v elektronickém dalekohledu na zbraň se zabudovaným zaměřovačem.

Artic Federation pro svoje komanda vyvinul systém NavSys (Navigační systém). Systém se skládal z kódovaného vysílače a ultra tenkého displeje na ruku. Díky tomuto zařízení si vojáci mohli navzájem kontrolovat svoji polohu a tak koordinovat útok. Displej na ruce zobrazoval podrobnou mapu terénu s umístěním osob nosících stejný vysílač. Efektivní dosah celé soustavy byl 10 km. Uniwest díky svým špiónům dokázal tuto technologii rychle získat i pro sebe.

Pro speciální komanda abou-sijská organizace Armymen vyrobila Elektronickou helmu. Ta měla ve svém hledí poloprůhledný tenkovrstvý displej, který dokázal zobrazit informace ze systému NavSys. Navíc se displej mohl přepínat mezi režimem nočního vidění, termografie a fogvize. Vojákovy uši měly stínění proti sonickému granátu. Helma také obsahovala integrovanou plynovou masku. Toto uspořádání využily oba státy.

Další velký úspěch Lékařský Institutu byl ve vytvoření Metastimu. Tato lékařská pomůcka se nejvíce uplatnila na bojištích. Metastim byla injekční pistole na jedno použití a dokázala člověku během jedné minuty zregenerovat velmi vážná zranění. Její vedlejší účinek byl v celkovém oslabení člověka na několik málo hodin a nesměl se na jednom pacientovi použít více

jak jednou za týden, protože by to mohlo způsobit trvalé snížení imunitního systému. Hlavní výrobní surovinou byl výtažek z rostliny Rebasky z pralesů na Nantestu, která už sama o sobě dokázala rychleji zacelovat rány a zastavovat krvácení.

Koncem digitálního věku se Artic Federation podařilo postavit a vyzkoušet první tepelný reaktor na MTRP. MTRP (metanotoxinum-radioactivum phosphorum) bylo palivo na bázi metanotoxinu a uměle připravovaného radioaktivního izotopu fosforu. Díky fosforu nespotřebované zbytky MTRP ve tmě slabě zeleně zářily. V radioaktivně odstíněném jádře reaktoru bylo metanotoxinum (MT) a velmi jemný prášek z umělého radioaktivního fosforu, který bylo nutné neustále udržovat zvířený. Toho se dosahovalo ochlazováním horní části jádra, takže MT uvnitř proudilo a vířilo částičky fosforového prachu. Pyrohlavice uprostřed jádra zapalovala směs MTRP a tím vznikala obrovská tepelná energie. Okolo jádra proudila pod velkým tlakem pára, která byla ohřívána na velmi vysokou teplotu. Výroba el. energie probíhala podobně jako v jaderných el. pomocí parní turbíny. Tento reaktor dokázal napájet Stealth generátor a jeho vyrobená energie byla větší než u stejně velikého atomového reaktoru. Na této technologii AF vyvinul velmi rychlé motory pro svoje CoVertory, známé pod názvem ATR turbíny. Jádro pracovalo na stejném principu jako u MTRP reaktorů, avšak okolo jádra proudil nasátý vzduch, který byl ohříván na vysokou teplotu, čímž se zvětšoval jeho objem, a potom proudil zúženým otvorem vysokou rychlostí ven. Výsledkem byl rychlý reaktivní pohyb.

Cybertechnologický věk (III. období)

Toto období bylo silně poznamenáno válkou. Veškeré výzkumy se proto zaměřily na boj proti cyborgům. Cyborgové byli napůl stoje a napůl lidi. Paradoxně je nevyrobil žádný ze států, ale organizace Ses pod názvem Apocalyptic. Měli jediný cíl, zničit dosavadní svět, který ovládali nedokonalí lidé, a nastolit pořádek v podobě jejich společenství, které by ovládal jeden centrální počítač. Začátek války byl pro lidskou rasu velmi bolestivý, protože cyborgové vždy útočili nečekaně a velmi tvrdě.

Standardní cyborg-voják měl v mozku implantované řízení napojené na centrální řídicí počítač Apocalyptic, a proto, bez možnosti lidského selhání, byly jeho útoky bezchybné. Cyborg měl odstraněny všechny pudy a emoce. Jeho svaly byly posílené nanobotickými vlákny, takže mohl nepřetržitě běžet po dobu 5 hodin rychlostí 35 km/h. Jeho kostra byla vyztužena slitinami High-tech kovů. Sluch měl vylepšen zesilovacím zařízením, proto dokázal slyšet mluvu i přes silnou zeď. Jeho tělo bylo oplátováno kevlarovým vláknem, které ho dělalo poměrně odolným proti kulkám. Kulomet s velkokapacitním zásobníkem měl implantován přímo v paži. Nepotřeboval spát, ale musel se každé dva dny pár hodin regenerovat. Apocalyptic disponovala mnoha druhy cyborgů-válečníků, někteří měli méně vybavení, než cyborg-voják, ale existovala malá skupina super cyborgů, které nedokázala zastavit ani raketa s 50ti kg výbušnin. Ti obvykle používali kombinaci rotačního kulometu a raketometu implantovaných na ruku. Někteří další byli specializováni pouze na tichá přepadení. Jejich název byl cyborg-commando. Tento cyborg byl tak rychlý, že dokázal holýma rukama zabít deset lidí v míst-

nosti aniž by někdo z nich dokázal vytáhnout pistoli z pouzdra.

Artic Fedaration naštěstí stihl ještě před válkou s Apocalypcou natolik vyvinout stealth technologii, že ji dokázal namontovat i na lodě a CoVertory. Bohužel její velikost byla tak rozměrná, že nemohla být instalována na pozemní dopravní prostředky. Uniwest také vyvinul maskovací technologii, sice nebyla na takovém stupni vývoje, ale mohla se použít i na zamaskování vojáka. Vědci ji pojmenovali Maskovací vlákna. Tato vlákna se skládala z lithexo-polykarbonátů, která pomocí elektrického pole dokázala měnit svoji barvu. Mikropočítač pomocí barevně sensitivních snímačů neustále sledoval okolí a podle něho přesně měnil barvu maskovacích vláken. Pozorovatel bez termovize si téměř nedokázal všimnout, zda tam voják se zapnutými maskovacími vlákny je nebo ne. Vlastní vlákna byla tenká pouze 2 mm a počítač byl miniaturní, skrytý v oděvu. Pouze potřeboval externí zdroj napájení (samodobíjecí akučlánky). Maskovací vlákna byla na výrobu poměrně složitá a proto je využívala pouze přepadová komanda a speciální vojenská vozidla.

V tomto období vyvinula nezávislá firma Grycorp technologii pro policisty a ochranné služby pod souhrnným názvem sonické zbraně. Tyto zbraně nezabíjely, ale pouze omračovaly úzkým proudem sonického zvuku, který dokázal odhodit a omráčit i 200 kg těžkého člověka. Další její veliké výhody byly ve velikém zásobníku, který mohl mít energii i na sto výstřelů. Sám se automaticky do týdne dobýl, protože zásobník byl vybaven gelovou baterií, která se nabíjela pomocí statické elektřiny ze vzduchu.

Spolupracující vědci z Uniwestu i AF na začátku laserového věku vyvinuli magnetický pohon pro námořní plavidla. Ta už nepotřebovala žádná kormidla ani lodní šrouby a byla naprosto ekologická, protože je napájela pouze čistá energie z atomového či MTRP generátoru. Hlavním článkem motoru byl silný elektromagnet. Ten byl pulzně řízen počítačem a reagoval s mořskou vodou, kterou na krátkou dobu zmagnetizoval nábojem stejné polarity. Obecně platí, že se dva magnety se stejným nábojem odpuzují a to platilo i u tohoto pohonu. Loď s tímto motorem manévrovala daleko lépe, měla větší rychlost a dojezd. Nevýhodou byla častá dezorientovanost ryb, které se v tomto poli náhodou vyskytly.

Jako první věc na boj proti cyborgům se vědcům z Veliké aliance podařilo sestavit stabilizátor pro těžké kulomety. Toto zařízení umožňovalo vojákům s těžkým pásovým nebo rotačním kulometem střílet ze stoje nebo z kleknutí mířenou střelbou. Nemuseli už svoji zbraň podepírat na přídržných dvounožkách. Stabilizátor byla soustava pohyblivých ramen pevně spojených s vojákem a zbraní. Servomotory sloužily k rychlejší manipulaci se zbraní a značně kompenzovaly zpětný ráz zbraně. Během krátké doby vědci vylepšili laserový paprsek tak, že byl vidět pouze v infra pásmu, což neodhalilo útočníka (který musel mít nasazenou termovizi nebo noční vidění). Pojmenovali ho Stelaserový zaměřovač.

Veliký triumf spolupráce vědců z Veliké aliance bylo vyvinutí Energovize. Ta zvýrazňovala objekty, které měly zapojené elektrické obvody. Elektrická zařízení na displeji nepřehlédnutelně bíle svítila a energovize mohla proniknout až pěti metry železobetonu. Sice tato technologie účinně nešla použít ve městech, ale do pustin a na vyhledávání a vyhodnocení síly

nepřátelských pozic byla neocenitelná.

Aby státy vyrovnaly síly s cyborgy, vyvinuly pro své vojáky rozličné druhy implantátů a stimulačních prostředků. Díky nim byli vojáci rychleji vycvičeni pro boj a měli lepší reakce při střetu s nepřítelem. Bohužel obvykle to znamenalo mírné zhoršení zdravotního stavu člověka nebo jeho vzhledu.

Uniwest se vydal cestou velmi účinné ochrany vojáka, tato technologie se jmenovala HTA (high-tech armor). Na první pohled pancéřování vypadalo jako středověké brnění. HTA byl složen ze skeletu, helmy a ochranných plátů. Skelet, byl nejdůležitější a nejdražší částí zbroje. Byl konstruován ke třem účelům. Za prvé byl dokonalou ochranou před jadernými (radiací), biologickými a chemickými zbraněmi (zkráceně JaBiCh). Za druhé poskytoval uživateli maximální pohyblivost a taktickou podporu v boji. A za třetí umožnil připevnění pancéřování ke zvýšení ochrany, zejména před pěchotními zbraněmi. Vysoce vyvinuté baterie a MM technologie (manažer metabolismu) umožňovaly uživateli zůstat v zamořeném prostředí kolem 300 hodin. MM totiž převzala životní funkce a dočasně dokázala pozastavit práci trávicí a vylučovací soustavy. Proto si uprostřed kontaminované oblasti vojáci nemuseli sundat helmu, aby se napili či najedli. Skelet také dokázal recyklovat vzduch na neomezeně dlouhou dobu, pokud mu dříve ovšem nedošla baterie. Dále kontroloval také většinu životních funkcí. Helma byla neodmyslitelnou součástí skeletu, bez ní nemohl být uživatel dokonale izolovaný od prostředí. Na rozdíl od skeletu byla sama součástí pancíře, nemontovaly se na ní žádné další ochrany. Aby mohl člověk kontrolovat a ovládat všechny funkce zbroje, musel s ní komunikovat pomocí

implantátu. Ten se standardně přibaloval ke skeletu. Na pancéřování nebylo na první pohled nic technologicky závratného, skládalo se ze systému pro spojování plátů, který umožňoval téměř volný pohyb, a ze samotného pancíře, který byl vyroben z Hi-tech kovů s izolační schopností. Proto bylo téměř nemožné poškodit ho elektrinou. Proto jedinou účinnou pomůckou zůstávaly těžké zbraně a trhavy. Bohužel HTA byly velmi drahé na výrobu a v období války jimi byla vybavena pouze speciální komanda.

Po druhém roce války vojáci úspěšně otestovali první laserovou zbraň svého druhu. Tato zbraň vystřelovala z hlavně akumulované impulsy energie, které silně zahřívaly a ničily materiál. Tento paprsek však nikdy nedokázal projít skrz materiál dokud ho úplně nepropálil. Pro napájení zbraň používala gelovou baterii, stejnou jako u sonických zbraní. Laserové zbraně se ukázali jako velmi účinné proti cyborgským pěšákům, protože výstřel do hlavy dokázal roztavit řídicí procesor cyborga a tím ho úplně vyřadil z provozu. Bohužel ruční laserové zbraně neměly dostatečný výkon proti cyborgským "chodícím pevnostem" pod názvem Atta, které vypadaly jako obří, 20 metrů vysokí pavouci nebo štíři, kteří byly oplátovány podobným kovem, který se používal na výrobu HTA. Pohybovaly se pomocí svalových technovláken, které byly dvacetkrát silnější než živočišná svalová vlákna. Pro pozemní vojáky byly skoro nezničitelní a tanky s nimi měly také velké problémy. Droidi ze série Atta disponovaly dvěma hlavními zbraněmi na bocích trupu, které vystřelovaly obrovské nálože s trhavinami. Proti pěchotě používaly kyselinová děla s dosahem 100 metrů, která nebohé vojáky doslova rozpustila na kaši.

Artic Federation vyvinul na obranu pozemních základů Energetický štít. Ten dokázal odolat i výbuchu atomové zbraně. Pro vytvoření štítu se nejdříve muselo kolem celé kryté oblasti vybudovat lešení složené z trojúhelníkových supravodivých tyčí tvaru polokoule. Do nich se následně přivedla ohromná energie z podzemního generátoru, který byl ve středu pomyslné koule. Generátor pro napájení energetického štítu vyžadoval energii až z 3 MTRP generátorů. Takto se mezi tyčemi vytvořila jakási energetická bublina, kterou neprošlo vůbec nic. Pro udržení bubliny pak už stačilo poměrně malé napětí. Ale při zátěži štítu, např. bombardování, se energetická náročnost čím dál více zvyšovala, až se MTRP generátory dostaly nad kritickou úroveň zahřátí a musely se odstavit z provozu minimálně na dobu 12 hodin.

Ke konci války, kdy armáda Velké aliance byla téměř na pokraji zničení, vědci vymysleli technologii, která změnila výsledek světového konfliktu. Pojmenovali ji antielektrické zařízení. Zařízení generovalo silný EMP impuls, který vyřazoval elektroniku okruhu kolem sebe. Zařízení bylo tak malé, že ho bylo možné namontovat na raketu, bombu, granát nebo do tankové střely. Tato technologie působila cyborgům velmi citelné ztráty, neměly proti ní žádnou efektivní obranu a i obyčejný voják takto mohl velmi snadno zničit útočného Atta droida. poslední kapkou bylo masivní bombardování antielektrickými bombami. Byl to právě tento vynález, který rozhodl válku a donutil cyborgy odsunout se na měsíc Mertrim.

Před válkou s cyborgy lidstvo začalo experimentovat s výrobou robotů. Výsledkem byli hlavně pomocníci v domácnostech. Pro armádu se také pár robotů vyrobilo, ale kvůli pomalému vývoji v této vědní oblasti se

uplatnili pouze pro průzkum a do boje se jejich nasazení neplánovalo. Zásadním zvratem v jejich používání byla válka s cyborgy. Díky cyborgskému pokročilemu stupni umělé inteligence mohli být roboti daleko více soběstační a už nepotřebovali být jakkoliv kontrolováni. Jejich nespornou výhodou bylo, že neměli emoce, nepotřebovali odpočívat a vždy splnili rozkaz, který nebyl v rozporu s jejich nadřazenými zákony, které nesměli za žádných okolností porušit:

1 zákon: Robot nesmí ublížit člověku nebo svou nečinností dopustit, aby člověku bylo ublíženo.

2 zákon: Robot musí uposlechnout příkazu člověka, kromě případu, kdy tyto příkazy jsou v rozporu s prvním zákonem.

3 zákon: Robot musí chránit sám sebe před zničením kromě případů, kdy tato ochrana je v rozporu s prvním nebo druhým zákonem.

(Tyto zákony jsou převzaty od Isaaca Asimova)

Z uvedených zákonů je patrné, že jakékoliv bojové nasazení proti lidem bylo nemyslitelné a bylo postihnuто nejvyššími tresty.

Roboti, až na pár výjimek, nepřipomínali svým vzhledem člověka. Většina robotů vypadala tak, aby to bylo neefektivnější pro jejich využití. Díky nim lidé neměli ve válce takové ztráty na životech a roboti se dali velmi rychle nahradit.

Po skončení války korporace ComRex vyrobila Stratosférickou vzducholoď. Toto vzdušné plavidlo bylo schopné vylétnout až na pomyslné rozhraní mezi vesmírem. Její primární určení bylo v komerční sféře orientováno zejména na přenos dat na střední vzdálenosti, sledování dopravy a počasí. Pozdější, upravené modely se stále více prosazovaly v dopravě pasažérů a nákladu přes oceán.

Měly mnohem větší nosnost než letadla a pohybovaly se téměř dvakrát rychleji než lodě, čímž tvořily výhodný kompromis mezi běžnou leteckou dopravou a lodními linkami. Plášť plynové komory byl tvořen vysoce kvalitními lehkými slitinami a byl potažen fotovoltaiickou vrstvou, což stroji umožňovalo operovat ve vzduchu neomezeně dlouho. Samotná plynová komora byla rozdělena do čtyřadvaceti nezávislých sekcí. Každá sekce měla vlastní tlakovou nádrž. Palubní počítač automaticky reguloval tlak plynu a tím i výšku, ve které se stroj držel. Stabilizační turbíny poháněné elektromotory udržovaly vzducholoď ve zvolené výšce a na zvoleném kurzu, popřípadě nad zvoleným bodem na zemi. Noční provoz zajišťovaly recyklovatelné palivové články, které se dobýjely během dne.

Nanobotický věk (IV. období)

Válka s cyborgy značně napomohla rozvoji nanotechnologie. Toto vědní období se zabývalo výrobou elektronických zařízení miniaturních rozměrů. Speciální lékařské odvětví se zabývalo nanobotama, robotama miniaturních rozměrů kolujících lidskou krví. Díky nim se zdravotní stav jedince mohl sledovat na dálku a léčba se tím stala daleko jednodušší. Své využití našla tato věda i v domácnostech. Centrální počítač v domě ovládal další podpočítače v lednici nebo pračce. Domácnost byla soběstačná a člověk se nemusel o nic starat. Jídlo se podle potřeby objednávalo přímo do domu, roboti-uklízeči pravidelně čistili dům od nepořádku a regulátory teploty udržovaly poměr mezi venkovní a vnitřní teplotou. Manuální práce z velkoměst téměř vymyzela. Lidé osídlili měsíc Lunu díky teleportační technologii, kterou jim cyborgové ponechali jako součást válečné daně. Lidé zde nejdříve vybudovali vojenskou základnu a pro

obrovskou exotičnost se následně Luna začala zastavovat těmi nejluxusnějšími hotely a ti nejbohatší lidé světa se sem začali sjíždět na dovolenou.

Plně se rozvinula holografická technologie, ta dokázala velmi věrně promítat obraz do prostoru. Pro vytvoření bylo zapotřebí tří holografických emitorů rozmístěných do rovnostranného trojúhelníku. Takto se zajistil 3D obraz ze všech úhlů. Tato technologie se uplatnila v domácnostech, kinech, billboardech nebo v armádě.

Nově vyrobená auta již nejezdila po kolech, ale levitovala 30cm nad vozovkou, bylo to způsobeno silnými „antimagnety“ vestavěnými v podvozku automobilu. Toto vylepšení výrazně snížilo dopad na životní prostředí. Auta bohužel nemohla sjet ze silnice, protože by okamžitě přestala levitovat, proto byla vozidla vybavena i klasickými koly. Na dálnicích se v autě mohl aktivovat autopilot, který řídil vozidlo v koordinaci s vnitřními senzory a senzory umístěnými podél vozovky.

Soukromá organizace Reeger vytvořila svítilnu, která emitovala namodralé světlo. To dokázalo zviditelnit vyzařování aury těla živého tvora. Polovodič, který tento jev způsobil, pojmenovala organizace Reeger RWM (retronic-wiluminium-meulinas). Jakmile se posvítilo na nějakého tvora, kolem něho byla vidět zářivá aura. Tuto auru šlo vidět i přes 20 cm hustý porost a její barva závisela na citovém rozpoložení člověka. RWM lampa našla uplatnění v lékařství i v armádě.

Na začátku čtvrtého období byl dán Centrálním štábem aliance podnět k vynalezení chemické látky, která by byla schopna rozpustit jakýkoliv materiál. První projekty přišly s extrémně agresivní látkou, která však nedokázala rozpustit všechny

ušlechtilé kovy. Její výroba byla navíc časově náročná a drahá. O dva roky později, za přispění největších světových kapacit v oboru nanotechnologie a molekulární fyziky, byla štábu předložena výsledná zpráva, která popisovala vlastnosti a princip nové, převratné technologie – demolekularizačního energoacida (DMEA-2). Tato „energokyselina“, jak ji vědci nazvali, byla ve skutečnosti roztokem kyseliny a obrovského množství nanobotů (na jeden litr kyseliny připadal asi $33 \cdot 10^{22}$ nanobotů!). V normálním stavu byl roztok toxický pro všechny živé organismy, ale na neživé látky nereagoval. Když se do něj však přivedlo dostatečné množství elektřiny (vložením dvou elektrod z platiny), začali nanoboti rozkládat jakýkoliv materiál na elementární atomy, které spolu nebyly nijak vázány. Laicky řečeno, DMEA-2 dokázala téměř jakýkoliv materiál přeměnit v prach.

Artic Federation vyrobil Generátor štítu, který nepotřeboval předem vystavenou kopuli z tyčí. Vytvořil kolem sebe dokonalou kouli, kterou nešlo prostřelit. Bohužel bez konstrukce se štít rychleji zborstil, tím pádem se generátor velmi rychle zahřál na kritickou hodnotu. Pro napájení požadoval minimálně jeden MTRP generátor. Obsah kopule byl úměrný velikosti odběru energie, použitím více zdrojů byl štít pevnější. AF ho využíval pro tanky, CoVertory a bitevní lodě.

Pro zabezpečení budov, věznic a armádních zařízení se vyvinulo silové pole. Byla to neprůchodná průhledná energetická bariéra, která se ovšem dala prostřelit. Tento zvláštní jev byl způsoben neustálou změnou fáze supramagnetického pole, které nepropustilo hmotné předměty do rychlosti 114 km/s. Proto jím člověk nemohl projít a kulku to ani nezpomalilo. Daleko smrtící bylo laserové zabezpečení, byla to soustava tisíce velmi

výkonných laserů. Ty dokázaly kohokoliv rozřezat, kdo by se pokusil bariéru překonat. Pro velkou spotřebu a nebezpečnost se prosadila pouze v armádě.

Další zařízení, které vyšlo z laboratoří na výrobu nanotechnologických přístrojů a vybavení, byla Nano kamera. Pro člověka byla pouhým okem neviditelná, a proto se stala neodmyslitelnou součástí každého špióna. Měla v sobě zabudovaný elektronický zoom, noční vidění, termografické vidění, plus mikrofón s efektivním dosahem 15m. Aplikace byla jednoduchá, jakmile se někam přiložila, nanobotické úchytky se okamžitě přichytily k materiálu. Její činnost byla omezena na 7 dní neustálého provozu, i přesto, že se její energetické články doplňovaly pomocí světelných kolektorů.

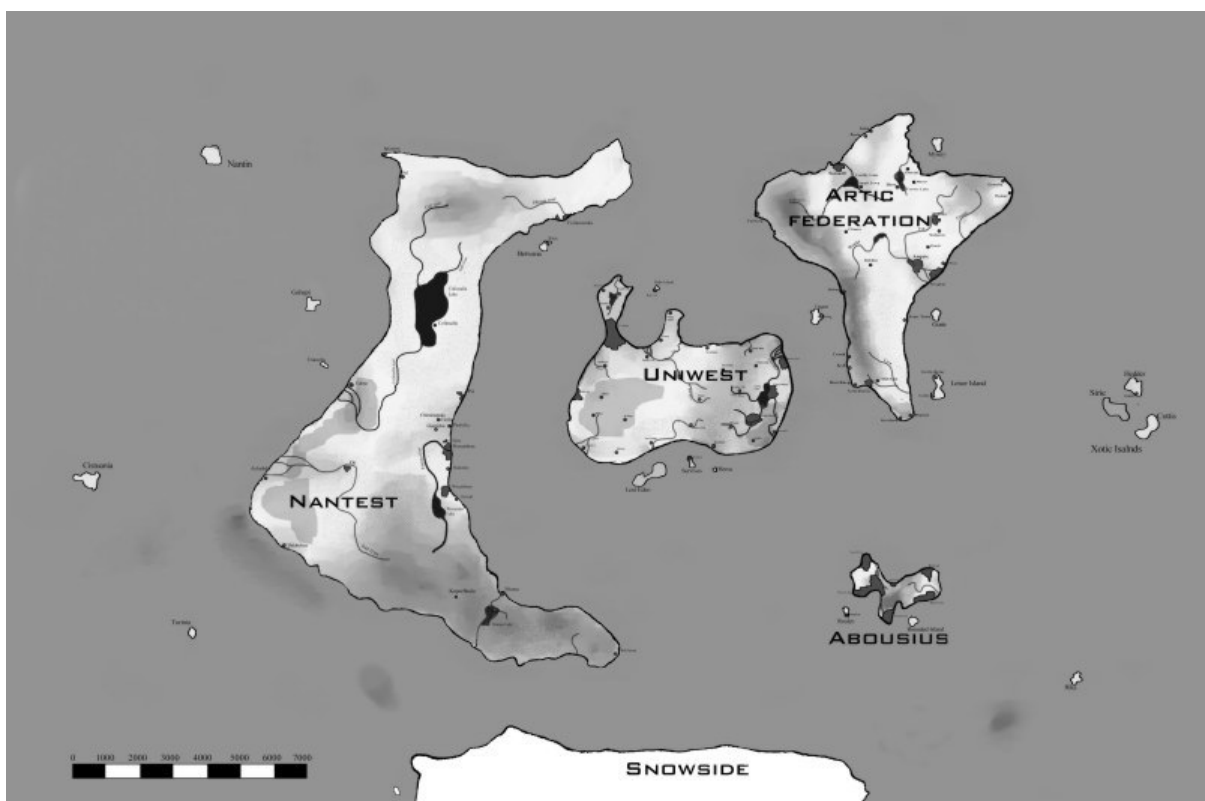
V této době byly obyčejné padáky velmi zastaralé a neexistovala stoprocentní záruka, že se otevrou a při přistání se člověk mohl velmi snadno někde zachy-

tit. Proto bylo vyvinuto zařízení pro zbrždění pádu a létání s názvem Jet pack. Zařízení mělo dva hlavní raketové motory, které se nacházely v dolní části stroje. Daly se natáčet do tří stran od člověka do úhlu 45°, a 8 menších manipulačních trysek, které vyvažovaly člověka. Jet pack se upevňoval na několika místech k trupu. Během pádu se automaticky vyrovnával tah motorů, aby byl člověk nohama směrem k zemi. Jet pack se sám aktivoval ve výšce 500m nad zemí a neměl pouze funkci zbrždění pádu, ale člověk s ním dokázal vzlétnout ze země a přeletět přes užší kaňon. Motory mohly být zapnuté pouze po dobu 10 minut.

Název SDBT - 1A byla zkratka pro HTA Skelet pro Dočasně Biologicky Transformovanou péchotu. Byl příliš velký, než aby ho mohl obléknout lidský voják. To se podařilo vyřešit pomocí biotechnického projektu Dočasně Biologické Transformace (DBT). Vojáci měli být v případě

válečného konfliktu uměle „zvětšeni“, tzn. že byla jejich tělesná stavba upravena pro nošení SDBT. Transformace jednoho vojáka byla možná během 10 hodin. Byl to proces, kdy se kosti jedince nahradily protézami z LHT kovů. Dále bylo 38% svalových vláken nahrazeno svalovými technovláknky. Metabolismus a cévní soustava byla uzpůsobena k napojení na NSMV (náhradní systém metabolismu a výživy). Po transformaci nemohl subjekt přežít bez skeletu. Výška skeletu byla úctyhodných 257 cm a vážil 14 kg. Pancíř byl tlustý 15 mm, jeho odolnost měla podle mezinárodních standardů hodnotu 30 s redukcí průrazu 51. Transformovaný člověk měl sílu zvýšenou o neuvěřitelných 22 bodů, jeho postřeh stoupl o 1 a odolnost o 3. Celková váha SDBT – 1A byla 45 kg. Bohužel se o SDBT – 1A doslechla média a protesty lidí donutili armádu nepokračovat v dalším vývoji.

OBECNOSTI O STÁTECH



Až se budete rozhodovat, na jakém místě se bude odehrávat vaše dobrodružství nebo o původu vaší postavy, určitě vám přijde vhod několik podrobností o státech, jejich nebezpečí, či naopak bonusy, které dostane vaše postava podle toho, z jaké země pochází.

Planeta Gaia

Planeta Gaia má dva měsíce, Lunu a Mertrim. Tíhové zrychlení je přibližně rovno pozemskému. Rok má 336 dní, tj. 12 měsíců, tzn. 48 týdnů. Každý týden má pět dní pracovních a dva volné, dohromady sedm dní. Den je stejně dlouhý jako na zemi a také je stejně dělen (24 hodin; 1 hod. = 60 min.; 1 min. = 60 s atd.). Slaví se zde jak Vánoce, tak Nový rok a Velikonoce (stejně jako na Zemi). Vzhledem k tomu, že rok je zde o 29 dní kratší, dožívají se lidé více let. Průměrný věk na Uniwestu je 78 let u mužů a 84 let u žen, na Articu je to ještě o

rok víc. Nantest má oproti tomu jen 56 u mužů a 59 u žen. Na Abousiu se muži dožívají průměrně 61 let a ženy 63 let.

Na planetě jsou celkem čtyři kontinenty a na nich čtyři státy (AF, UW, Abousius, Nantestské král.). Správní podjednotkou AF i UW jsou provincie, Nantest má sektory (tento název vznikl během globální války, kdy armády AF a UW rozdělovaly dobytá území na sektory). Abousius je rozdělen na tzv. Viceměsta.

Abousius

Státní zřízení:	Anarchie
Rozloha:	3 506 000 km ²
Počet obyvatel:	695 milionů
Hustota zalidnění:	198 lidí/km ²
Hlavní město:	Abousius (10 milionů)

Název nejdůležitějších částí:
West City, North City, Kreyon, East City, Abousius

Abousius je nejmenší kontinent na Gaie. Od začátku se na něj začali stahovat lidé z Uniwestu i z Arctic Federation. Domorodci z Nantestu odjížděli na Abousius s vidinou rychlého zbohatnutí, a když ne zbohatnutí, tak alespoň jakéhosi odrazového můstku v jejich další kariéře. Úmrtní věk obyvatel se pohybuje kolem 60let. Abousius jako takový nemá jednotnou vládu a není státem, proto zde neexistují jednotné zákony a pravidla pro evidování obyvatel. Na Abousiu neexistují žádné daně, takže je na něm centralizováno velké množství průmyslové výroby a sídlí tu mnoho nadnárodních společností. Absence vlády, a tím i zákonů, nemá za následek nic jiného než anarchii, ovšem v rozumné míře. Abousius je téměř jedno obrovské město (ale najdete zde i řídce obydlené oblasti) rozdělené na jednotlivá viceměsta. Ta se začala tvořit se vznikem velkých korporací a teroristických frakcí (se kterými rád jedná AF), což znamenalo

vznik pravidel - vytvořených právě těmito organizacemi, jiných pro každé víceměsto. Centrum kontinentu je nejmenší, desetimilionové město Abousius, které má dokonce vlastní zákoník a vládu. Politické uspořádání se dá přirovnat k demokracii – proto se v něm konají časté diplomatické schůzky mezi Articem, Uniwestem a Nantestem. V Abousiu žije společenská smetánka a dostanete se sem jen s vízem. Další provincie East City, West City, North City, South City a Kreyon jsou obrovská, stomilionová města. Ve West City má největší vliv teroristická organizace Dawn, která velmi ochotně spolupracuje jak s bohatými zákazníky z Abousia tak s Articem. Vliv Dawnu na West City dělá z tohoto místa, co se týče kriminality, nejnebezpečnější místo na planetě. Z dalších provincií můžeme uvést např. North City, kde sídlí firma Dioneer, a kde se každoročně koná „gangsteriáda“, obdoba naší olympiády (ovšem disciplíny jsou poněkud odlišnějšího typu). V East City se rozvíjí hlavně dopravní průmysl (Credby, Dren, Candel, Sheter). Do South City se sjíždí nejvíce lidí hlavně kvůli černému trhu se všemi nearmádními zbraněmi. Dále zde sídlí největší nerepubliková zbrojovka Lnr. Kreyon je jakýsi pokus o vytvoření vlastního státu jako je Abousius, a to se zatím s vypětím všech sil daří. Sloučení dvou obrovských společností Global Industries a Sidius Industries – pozdější SHARP – zde vytvořilo svůj vlastní systém diktátorské vlády, kde v čele nestojí jeden muž, ale skupina majoritních majitelů GI a SI.

Bonus za původ:

Od začátku má vaše postava zdarma 40 VZK do boje zblízka.

Artic Federation

Státní zřízení: Federace v čele s diktátorem
Rozloha: 32 306 000 km²
Počet obyvatel: 2 281 milionů
Hustota zalidnění: 71 lidí/km²
Hlavní město: Arquic (212 m.)
Název nejdůležitějších měst: Arquic, Strogburg, Gredby, Sawmill, Osber, Degenx

Svůj vliv v politice i na veřejnosti Federátor upevňuje díky masové propagandě. Počíná si spíše jako autokrat, než jako diktátor. Na jeho výslovné přání je na Nantest posílána humanitární pomoc nejrůznějšího druhu, i když ne v takovém množství, které putuje z Uniwestu (důvodem může být kromě ušlechtilé stránky věci také snaha neztratit na Nantestu prestiž oproti Uniwestu a udělat dojem na Artickou veřejnost. Jeho přirozené charisma a politická obratnost ho dokáží držet u moci. Politické odpůrce likviduje tajně a nenápadně, ale nejčastěji se je snaží zdiskreditovat na veřejnosti. Cenzura a mystifikace je v AF obecným politickým prostředkem většiny hodnostářů a významných lidí, oficiálně je však ovlivňování médií popíráno a dementováno. Životní styl je zde o něco vyšší než na Uniwestu (i když také tam se mají lidé velmi dobře – uniwestská střední třída je srovnatelná s německou na Zemi). AF podporuje soukromé a polostátní podnikání ve větší míře a světlí razancí než Uniwest, je také hybatelem mezinárodního obchodu. Vlivní lidé (včetně politiků) a organizace (včetně policie) si občas na „špinavou“ práci najímají mafii, která zde má silný politický vliv. Vyskytuje se tu také občasná korupce. Likvidace politických odpůrců a revolučních hnutí probíhá velice tajně, ale o to nemilosrdněji. Tajné organizace jako Tazpra mají ulice plné dobře placených informátorů. Kdo má peníze, ten má moc. Ačkoliv to není moc přesné, dala

by se AF popsat jako kombinace pozemské hitlerovy třetí říše (co do množství a intenzity propagandy), USA (tržní ekonomika a byznys), ČR nebo SR (co do míry korupce), ČSSR (co do míry udavačství a vnitrostátních aktivit tajných služeb) a Chicaga ve 20. a 30. letech 20. století (vliv mafie). Jak již ale bylo zmíněno, není toto přirovnání příliš přesné (spíše ilustrační) a rozhodně jsou zde téměř vždy dodržována lidská práva bez ohledu na rasu či národnost (navíc kromě „bílých“ na planetě Gaia existují už jen indiáni a to ještě převážně na Nantestu). Na Artic se rozhodně nežije špatně, dokonce lépe než na Uniwestu, který neustále kritizuje mohutnou spolupráci Artic s teroristickou organizací DAWN, sídlící na Abousiu. Zemědělství je orientováno hlavně na dřevozpracující průmysl (v severních oblastech zejména výroba papíru a celulózy, v rovníkových oblastech vzácná exotická dřeva – výroba nábytku apod.). Průmysl je orientován hlavně na výrobu elektroniky a spotřebního zboží. Mnoho Artických společností – hlavně z oblasti zbrojních technologií – má továrny na Abousiu. Muži musejí povinně odsloužit 1 rok v armádě, pro ženy je branná povinnost pouze dobrovolná (přesto jich tuto možnost využívá průměrně 6%). Pro občany jsou legální všechny druhy pistolí, brokovnic a pušek (vše na zbrojní pas) a veškeré nearmádní kevlary. Všechny dopravní prostředky pohaní MT palivo.

Bonus za původ:

Od začátku má vaše postava zdarma 4 hvězdičky do střelných zbraní.

Nantest

Státní zřízení: Ústavní monarchie
Rozloha: 68 000 000 km²
Počet obyvatel: 612 milionů
Hustota zalidnění: 9 lidí/km²

Hlavní město: New Wozumbura (105 m.)

Název nejdůležitějších měst: New Wozumbura, Twintownala, Pui, Wozumbura

Nantest, obrovský kontinent, ale i nejchudší. Většina jeho území je divočina, ve které žije nespočet různých domorodých kmenů. Tak obrovské pouště a tropické lesy jako zde už na Gaie nenajdete. Kontinent byl osídlen indiány, kteří zde byli po dlouhá léta jedinými obyvateli. Nantest nijak výrazně nezasáhla rozsáhlá urbanizace a průmyslová revoluce jako v jiných státech. Jedno z mála rozvinutějších území se táhne v pásu od Wozumbury až po Pui podél východního pobřeží. New Wozumbura je hlavní město Nantestského království. Politické rozložení se dá přirovnat ke konstituční monarchii. Lidé milují svého krále Abdula Liwuga A'Gulaie Urha dohlížejícího na činnost parlamentu, který je složen ze dvou rovnocenných komor – 1. výbor zastávající většinu přistěhovaleckých obyvatel na Nantestu; 2. výbor, v jehož čele jsou vůdcové největších domorodých kmenů – stařešinové. Toto rozložení sil v parlamentu slouží též jako prevence, proti jakékoli rasové nesnášenlivosti. Celá země je velmi chudá, těží jen z cestovního ruchu a z daní, do kterých nejvíce přispívají cizí firmy vytěžující obrovské množství nerostného bohatství nacházející se na Nantestu. Veškeré dopravní prostředky jezdí na naftu, či podobná fosilní paliva. Na černém trhu se dají sehnat i některé armádní zbraně. K nošení pistolí nepotřebujete zbrojní pas. Armáda je nejslabší na Gaie, proto se Nantest chová velmi neutrálně, a to i za cenu různých ústupků, policie jedná velmi pasivně. Vzdělání je na velmi slabé úrovni, jen 31% lidí je gramotných. I Přes to všechno se najde mnoho lidí, kteří by život na Nantesu nevyměnili za nic jiného na světě.

Bonus za původ:

Od začátku má vaše postava zdarma 4 hvězdičky do ostrých a tupých zbraní a 3 do přímého vrhu.

Uniwest

Státní zřízení: Demokratická republika
Rozloha: 24 000 000 km²
Počet obyvatel: 2 830 milionů
Hustota zalid.: 118 lidí/km²
Hlavní město: Citadela (382 m.)
Název nejdůležitějších měst: Citadela, Great Marru, Grand Mesa, Hackwood, Bokavan

Je to demokratická republika v čele s Nejvyšší radou, též předsedá Nejvyšší kancléř. Politické funkce jsou prestižní záležitostí a pro každého občana je velká čest, když je zvolen do nějaké funkce. Nepředstíraná poctivost a neúplatnost činí tyto politiky populární mezi veřejností nejen na Uniwestu. Občané tu mají vysokou národní hrdost a až přehnané sklony k patriotismu. Vyzdvihují republikánské principy, zájmy státu a společnosti nadřazují zájmům jedince nebo malé skupiny lidí. V obecném podvědomí přetrvává názor, že pokud má být obětováno tisíc lidí, aby tři tisíce jiných mohly žít, musí se taková daň zaplatit. Například jednou teroristé Dawnu unesli dopravní letadlo a požadovali stažení vojsk Uniwestu z ostrovů u severního pobřeží Abousia, kde armáda dohlíží na dodržování lidských práv. Vyhrožovali, že naletí do jaderné elektrárny. Stažením z ostrovů by však Uniwest vydal několik tisíc tamních obyvatel napospas teroristické hrůzovládě. Proto Nejvyšší kancléř nařídil sestřelení letadla a tím i obětování cestujících. Pozůstalí byli odškodněni a obětem bylo udělen Řád republiky in memoriam. Za tento krok nebyl občan odsouzen, naopak veřejnost jeho rozhodnutí podpořila a

lidové shromáždění mu dočasně přiznalo pravomoci potřebné k podniknutí odvetné akce proti Dawnu. Uniwestská vláda operaci provedla i když riskovala zhoršení diplomatických vztahů s AF. Některé (z našeho pohledu nepříliš legální) vládní operace jsou veřejnosti tajné spíše proto, že politici bojí zahraniční kritiky (občané Uniwestu by je s největší pravděpodobností neodsoudili). Republikánská tradice je tu více než dvě a půl století stará. I předtím zde však existovala demokracie. Uniwest je pro poctivé lidi nejbezpečnějším místem na planetě. Na Nantest odtud plyne největší objem humanitární pomoci v přepočtu k HDP na hlavu. Žádný jiný stát na Gaie se nezasadil o lidská práva a omezení nehumánních zbraní tolik, jako tato země. Orientuje se na vědu, výzkum a těžký průmysl. Hlavním energetickým zdrojem je elektřina, která pohání veškeré dopravní prostředky (včetně vrtulových letadel a vektorů) a také většinu průmyslu. 79% elektřiny se získává ze slunečního světla (toho je zde dostatek, protože rovník protíná kontinent skoro uprostřed), 14% připadá na jaderné elektrárny, 4% jsou vodní a 2% ostatní. Na území Uniwestu už od prvního období nevyrábí elektřinu jediná tepelná elektrárna. Nepříliš velké zásoby uhlí jsou používány výhradně v hutním průmyslu. Nejvíce se zde pěstuje kukuřice a bavlna, chová se hlavně skot (jak masná tak mléčná plemena). Pro zdejší zemědělství jsou typické hlavně farmy hospodařící na obrovských lánech polí rozkládajících se téměř ve všech nížinách. Občané smí legálně nosit jakékoliv narmádní kevlary, plynové pistole, paralyzátory a vzduchovky a pokud vlastní zbrojní pas, tak i pistole ráže 9mm a .44 a lovecké pušky (jen 5.56 a .44).

Bonus za původ:

Od začátku má vaše postava zdarma 1 bod do intelligence.

JAK TO VYPADÁ V PRAXI?

Tato kapitola by vám měla ukázat jak fungují pravidla Genesis v praxi. Možná vám pomůže při pochopení některých nejasností. Předem upozorňujeme, že tento příběh není podle skutečné události a že jakákoli podobnost je čistě náhodná a neúmyslná.

Uspořádání kapitoly je následující. Nejprve budou zaznamenány události a pod nimi kurzívou napsáno jak a proč se k tomu došlo právě tak a ne jinak. Tak vzhůru k dobrodružstvím.

Pro začátek si představíme postavu, která projde toto

dobrodružství. Jmenuje se Mark Behols, je mu 32 let a je to muž. Popisovat ho blíže nemá pro naše účely smysl. Jen je třeba zmínit se o tom, že je PNS aktivní. Přesněji kinetik. Abyste si udělali obrázek, zde jsou jeho nejdůležitější údaje převedené do papírové formy.

méno Mark Behols	přezdívka Beholder	ÚČ	62
tituly	další popis	OČ	31
pohl muž	Mateřské znaménko na levém stehně ve tvaru mexického dolaru.	PBZ	9
věk 32		rychlost	8
výš. 184		vytrvalost	93
oči šedé		extr. reakce	60 60
váh. 75			
vlasy světlé			
narození Artic Federation			

talent	vysvětlivka
Mistr PNS	automaticky nadání 5
Modré nebe	Je pěkné počasí (velmi často)
Zámečník	Otevřu mech. zámky do minuty, 80DB do záměč.

název vlast.	poměr VZK	hodnota	VZK (ned.)	lehké zatížení	18	
síla	9/15/20	18	1	střední zatížení	36	
odolnost	15/20/30	15		maximální zatížení	90	
obratnost	10/18/25	16		okamžitá síla	180	
postřeh	13/20/30	15		nemoci	25	
psychika	20/30/40	20		toxiny	25	
inteligence	25/40/60	10		extrémní teploty	25	
osobnost	18/25/35	5		reakce se stejným pohlavím	5	
vzhled	10/20/35	4		reakce s opačným pohlavím	9	

bojová kategorie	stupeň kvalifikace	bonus k ÚČ (oč)	základ pro kategorii	VZK (nedok. výcv.)
boj beze zbraně	* * *	50 (25)	112	
tupé zbraně	* * *	()	62	
ostré zbraně	* *	()	31	
vrh přímý	* * *	3	65	
hod granátem	* * *		62	
metací			11	
lehké palné zbraně	* * *	15	77	
energetické zbraně			11	
těžké zbraně			11	
konzolové zbraně	* * *		62	

část těla		max OB	současné OB	krvavé zranění		
HLAVA	30% z max	8		10% zranění	-10 ÚČ, OČ, dov., -1 rychlost; -1 OB dezinfikovat	3
KRK	10% z max	3		20% zranění	-20 ÚČ, OČ, dov., -2 rychlost, -2 OB dezinfikovat	5
PRAVÁ RUKA	45% z max	12		30% zranění	-30 ÚČ, OČ, dov., -3 rychlost, -5 OB nutné ošetření	8
LEVÁ RUKA	45% z max	12		40% zranění (hod na bezvědomí)	-40 ÚČ, OČ, dov., -4 rychlost, -1 OB/min	10
TRUP	100% z max	25		50% zranění (hod na bezvědomí)	-50 ÚČ, OČ, dov., -5 rychlost, -1 OB/min	13
LEVÁ NOHA	60% z max	15		stínové zranění		
PRAVÁ NOHA	60% z max	15				
další zraněné části těla:						

Standardní Dovednosti

0 – 150 DB	poměr (VZK:DB)	poč. bonus	poč. DB + natrén. DB + bonusy
Autoškola + motorky	1:25	obr. + pos.	31+100+0
Zámečnictví	1:4	obr. + int.	26+4+80

Progresivní dovednosti

0 - ∞ (od 150 DB poměr o ½ horší)	poměr (VZK:DB)	poč. bonus	poč. DB + natrén. DB + bonusy
Software	1:1	int.x2	20+84+0
Vertory	1:1	int.+obr.	26+89+0
Zákony ulice	1:5	psych.+odol.	35+180+0

Mark měl dva týdny volno a konečně si mohl doplnit tu mezeru v zacházení s konzolovými zbraněmi. Poté hned letěl na dovolenou na Nantest a třetí týden se proflákal u vody. To znamená, že Mark má 4 VZK za dva týdny volna a 1 VZK za týden dovolené (nikdo nejezdí na dovolenou k moři, aby se učil střilet z těžkého kulometu). Tyto VZK Mark rozdělil následovně: 4 VZK vložil do konzolových zbraní, čímž se je doučil na tři hvězdičky, a 1 VZK dal do síly (chodil trochu posilovat).

Mark, jak jste si jistě všimli, má celkem 3 týdny před dobrodružstvím. 2 týdny se plně věnoval tréninku, ale zase si nezaplatil kurs. Z toho vyplývá, že má nárok na 2 VZK týdně. 2 x 2 = 4 VZK a ty vložil do konzolových zbraní. Třetí týden ale Mark válel šunky a do posilovny zaskočil jen sem tam. Proto má

nárok jen na 1 VZK týdně. 1 x 1 = 1VZK a ten dal do síly.

Po týdnů na Nantestu se vrací domů a tady začíná náš příběh.

Mark přijel na letiště taxikem a nechal taxikáři zpropitné dva credits. Přesně jak očekával, zjistil, že let bude mít zpoždění asi 1 hodinu. To bylo pro Nantest typické, nic tu nefungovalo přesně. Posadil se na volné místo na lavičce a zapálil si cigaretu. Čekání na letadlo ukrátil čtením novin. Po hodině se konečně dočkal. Informační tabule oznámila, že letadlo je připraveno k odletu. Prošel kontrolou na zbraně, ale tohle je Nantest a co celník nevidí to srdce nebolí. Jeho Panthera nenašel detektor ani na Uniwestu, tak proč by měl v New Wozumbuře. Stejně tady žádný detektor nebyl. Konečně se usadil do letadla na svoje místo. Piloti ještě pět minut čekali a pak

se konečně vznesli do vzduchu. Měl před sebou příjemnou osmihodinovou cestu. Sklopil sedadlo a za chvíli byl v říši snů.

Tuto část převyprávěl XO hráči Marka bez jeho zásahů. Žádné pravidlo tu nebylo použito.

Mark se probudil a to, co uviděl, ho zrovna moc nepotěšilo. Zrovna se mu zdálo, že mu Allyssa Nellyen (Uniwestská superstar) dává masáž celého těla. Ten týpek metr před ním by mu ani nevěděl, kdyby v ruce neměl Silvera a nemířil na něj. „Probuď se,“ zařval mu do „ksichtu“ „a padej k ostatním.“ Mark obhlédl situaci a zjistil, že kolem je celkem šest chlapů. Sakra proč sem nechal bouchačku v kufru, pomyslel si. Jak se zdálo, teroristi měli pod palcem celé letadlo, asi proto tu zůstali jen dva chlápci v saku (nedůležití úředníci) a ostatní

se někam vypařili. Zvážil tedy situaci a ta se mu nejevila nijak růžově. Všechna třicet cestujících bylo nahnáno do zadní části letadla.

Markovu probuzení předcházela ještě procentuální hod na postřeh a padlo mu 43. XO dal šanci 2x postřeh, že by se Mark mohl vzbudit, ale má postřeh jen 15 a to mu nestačí. Smůla pro hráče a štěstí pro XO. Dále jste si jistě všimli, že Mark nedělal žádné potíže. To si XO oddychl, protože by měl velký problém teroristy porazit.

U rukojmích zůstali dva muži. Jeden měl v ruce Silvera a druhý NSN 10. Mark zkontroloval, co vše má u sebe. Bylo toho zatraceně málo. Mobilní telefon s vybitou baterkou. „Sakra já sem takovej vůl vzít si mobil a nevzít nabíječku,“ zaklel si pod vousy. Dále měl svůj oblíbený víceúčelový nůž, kapesník, peněženku, zrcátko a sadu šperháků. Jenže Mark měl ještě něco a to svoje schopnosti PNS. Chvilku se soustředil a jeden z teroristů (ten s tím NSNkem) se vznesl do vzduchu a nalítnul do týpka s Silverem. Ten to samozřejmě neustál. Pak terorista, jenž ještě před chvílí držel NSNko párkrát narazil hlavou o střechní letadla a svým tělem omráčil týpka se Silverem.

Mark přehodnotil situaci a rozhodl se využít svoje PNS schopnosti. Aktivoval schopnost Odhození. Hodil na kostkách 55 a tuto schopnost umí na 57 (ten měl štěstí!). XO si hodil na extrémní reakce cíle. Ten měl extrémní reakce 25 a XO hodil 84. Terorista neuspěl, a proto je pod vlivem schopnosti. Dále si XO hodil proti dvojnásobku síly teroristy (ten měl sílu 12) a hodil 25. Znovu neuspěl a upustil svoji NSN 10. Pak si XO hodil na extrémní reakce. Tentokrát neházela XO proti PNS, ale jak bude reagovat druhý terorista (přece jen, co byste dělali, kdyby se kámoš vedle vás vznesl a srazil vás na zem). Terorista měl podhodit 26ku, ale XO padlo na kostkách 45, a proto

terorista jen zděšeně kouká. V druhém kole Mark zaútočil. Sráží teroristu a XO si hází, zdá-li to terorista náhodou neustál. Hodil 00 = absolutní neúspěch. Nejenže Mark teroristu srazil na zem, ale terorista se ještě k tomu omráčil pádem. Ve třetím kole Mark udeří teroristou silně o strop a tím ho omráčí. Pak deaktivuje schopnost a odepíše si 30 bodů psienergie za užití Odhození (Souboj trval 3 kola a ve všech těchto kolech měl Mark aktivováno Odhození. To stojí 10 za kolo. $3 \times 10 = 30$).

Celé toto divadlo trvalo jen několik vteřin a Mark děkoval bohu, že úředníci vedle něho ani nehlesli. Pak vstal a prohledal teroristy. Našel Silvera a NSN 10. V každé zbrani byl 1 zásobník, ale muži již neměli nic jiného. To je smůla. Měli ty bouchačky jen na zastrašování. Lepší než nic. Přešel k oddělovacím dveřím mezi třetí a druhou třídou a chvilku se zaposlouchal. V místnosti mezi třídami někdo je. Někdo bere za kliku a otvírá dveře. Mark vymrští ruku, ale muž se uhybá. „Je rychlejší. Zatraceně rychlejší“ pomyslí si. Jenže na myšlení už nemá čas, muž se přikrčuje jako šelma a vyráží pěsti na kinetickou hlavu. Nějaký zázrakem Mark blokuje a kontruje ukázkovým podmetem. Muž padá na zem a Mark mu šlapá do slabin. Muž upadl do bezvědomí. Necelá potyčka trvala asi jen 6 vteřin. Pak vytáhl víceúčelový nůž a podržnul toho parchanta.

Mark Prohledal oba muže. Jen XO věděl, že jeden z nich má v botě dlouhý vrhací nůž. Byla šance 30%, že ho najde, ale na prohledávání mu padlo 98. Mark tedy našel jen zbraně, jež měli teroristé v rukou. Potom přešel ke dveřím a XO ho požádal, aby si hodil na postřeh. Markovi padlo 05. Postřeh má 15 a tudíž uspěl a slyšel přicházejícího muže. Nebyl překvapen, zatímco muž ano. Mark tím získal jedno volné kolo a rozhodl se na muže zaútočit zblízka. Má na útok 112. Muž má

obranu 52. $112 - 52 = 60$. Mark musí podhodit 60, aby muže zasáhl. Hodil ovšem 66 a minul. První kolo končí a začíná druhé. Nejprve určíme iniciativu. Muž má postřeh 18. Mark má postřeh 15. Muž má vyšší iniciativu, a proto utočí první. Chce použít Omráčení. Má na útok 89 a Mark má obranu 56. Muž musí podhodit 33 a hází 12. Provedl úspěšně chvat, ale Mark má ještě šanci na záchranu. Musí podhodit odolnost (15). A opravdu, podařilo se mu hodit 01 (ten má kliku co?) a není omráčen. Pak je na řadě Mark a ten se chce pokusit soupeři podrazit nohy (Podtržení). Hodil 25 (měl podhodit 60). Muž se poroučel k zemi a schytl to za 3 stínové. V třetím kole muž vstává a Mark používá další schopnost bojového umění - Eliminaci. Hodí na útok 12, je úspěšný. Muž si hodí na záchranu proti eliminaci, ale padlo mu 95. Tak velkou odolnost nemá nikdo. Muž upadl do bezvědomí a XO si hodí 1k4 na jak dlouho. 4 minuty (padlo čtyři) stačí na to, aby muži Mark prořízl hrdlo a tím ho vyřadil nadobro.

Mark chlápek prohledal, ale kromě desetikreditové bankovky nenašel nic, co by se mu hodilo. Vešel do mezimístnosti a tiše vzal za kliku. Bylo zavřeno. Vytáhl paklíč a chvilku si hrál se zámkem. Nedělal mu žádné potíže. Pak vzal za kliku a maličko pootevřel dveře. S NSNkem v rukou kopnul do dveří a vystřelil do chumlu teroristů dávku. Pak zapadnul zpět. Neviděl, kolik chlapů trefil, ale věděl, že už se poschovávali za sedačky. Odložil NSNko a vytáhl silvera. Pak vzal zrcátko a opatrně s jeho pomocí nahlédl do místnosti. Vyděl jednoho chlapa, jak se válí na zemi a další dva, jak se kryjí za sedadly. Jeden byl nalevo a druhý napravo. Jak ten napravo uviděl zrcátko vykropil dávku do zdi, za kterou se Mark krčil. Najednou bylo v mezimístnosti horko. Zdi začali procházet kulky. Naštěstí žádná Marka nezasáhla. Mark se

otočil do místnosti a vystřelil ze silvera na chlápek vlevo a pak na toho vpravo. A pak už byl klid.

Muž s kterým se Mark srazil ve dveřích skutečně neměl nic jiného než jednu bankovku. Pak otevřel paklíči dveře, padlo mu 49. XO určil postih -30 za složitost zámku, takže Mark měl podhodit 80. To byla hračka. Za dveřmi byli 3 muži a Mark po nich vystřelil od boku, aby se stihl ještě schovat za zeď. Na útok s NSN 10 má Mark 83, ale střelí bez míření a proto má poloviční útok to je 42. Padlo mu na kostkách 16. Rozdíl je 26. To znamená, že 26% kulek z 12 zasáhlo. $12 \times 0,26 = 3,12$ kulky. Zaokrouhluje se nahoru tzn. 4 kulky zasáhly. XO určil, že dvě šly do muže stojícího zády k Markovi a jednu chytnul každý z mužů po stranách. Mark si hodí na zranění. Každá kulka dává $2k6+9$. Na kostkách padlo 1 a 2. Z toho plyne, že každá kulka dá poškození 12. Muži na sobě mají Kevlar Dioneer. Ten má RP 6 ($12-6=6$). Každá kulka dá krvavé zranění 6. Zády stojící chlapík to schytal za 12 a zbývá mu 8 OB. To je víc než 50% zranění, a proto si hodí na bezvědomí. XO hodil a padlo 88. Muž má odolnost 10 takže upadl do bezvědomí. Druzí dva měli větší štěstí. Zásah jim způsobil zranění 6. U jednoho z nich je to zranění do 30% a u druhého také do 30%. Ti se schovali za sedačky, zatím co se Mark připravoval nakouknout. Jak jeden uviděl zrcátko vystřelil na zeď, za kterou se schovával Mark. Jelikož věděl přesně, kde je, počítal XO střelbu jako mířenou s vymyšleným postihem -20 na zásah. Terorista hodil 35, jenže měl útok 70 a po opravách mu zůstalo 20 ($70 - 30$ za zranění -20 od XO = 30), a netrefil. Pak se Mark otočil do místnosti a dvakrát vystřelil, na každého teroristu jednou. Na první útok mu padlo 02 a na druhý 07. Měl podhodit 20 (79 děleno 2 za střelbu bez míření a děleno ještě jednou 2, ale tentokrát za poloviční kryt, jež poskytují

sedadla). Pak si hodil na poškození, které způsobil Silverem. Munice má PK $1k6+14$. Padlo 2 a 6. První to schytal za $16-6=10$ (to se sečetlo s předchozím zraněním a vyšlo, že mu zbývá 9 OB) a hodil si na bezvědomí. Padlo mu 00, takže už se do konce života neprobere. Druhý na tom byl ještě hůř. Nakoupil to za $20-6=14$. Po odečtení od současného stavu OB mu zbylo 0, takže byl na místě mrtvý.

Pak Mark aktivoval Mentální zbroj, protože uviděl, jak někdo vykopává dveře. Skočil za nejbližší sedačku a vzduchem začaly létat kulky. Jedna prošla sedačkou a zasáhla ho do boku. Jen ho lízla, ale to stačilo, aby se Mark pořádně naštvál. Vyklonil se a vyprázdnil směrem k nepřítelům zásobník. Viděl, jak jeden ze 4 chlapů padnul do uličky mezi sedadla a z ruky se mu vykutálel granát. Čas se jakoby zpomalil. Ozvala se mohutná exploze. Tohle Mark sice ustál, ale letadlo už ne. Někdo z teroristů musel mít výbušninu a možná, že ji zasáhl nějaký šrapnel. Letadlo, tedy to co z něj zbylo se řítilo k zemi. Mark se pomodlil a vyskočil z letadla dírou v trupu, která tam zbyla po výbuchu. Pak se pokusil aktivovat bezpečný pád. Nakonec to byla jeho mysl, která ho zabila. Snad ironie osudu mu přidělila tento nehezký konec.

Markovi padlo na aktivaci mentální zbroje 13 (nesměl hodit 00, protože uměl schopnost na 120. Mentální zbroj mu dala RP 17.

Další kolo po Markovi vystřelil jeden z teroristů z pušky jen tak na slepo a hodil 01 (ten parchant!), takže podhodil počet vystřelených kulek a zasáhl naslepo. Jeho munice má poškození $1k10+30$. PK je 34 (hodil 4). Mark má RP 17 (za mentální zbroj) +15 (za 3 sedačky skrz, které to šlo)=32. Mark to chytnul za 1 (je to kinetik a má schopnost Fyzická odolnost, takže fyzická zranění jsou poloviční). Nikdo další se již netrefil.

Pak Mark vypálil dávku po jednom z teroristů. Hodil 01 (ta kostka je nějaká divná ☺) a zasáhl ho všemi kulkami. Hodil si na PK a padlo mu 6 a 6. Muž neměl kevlar a dávka s PK 252 ($9+12=21$ za kulku) ho totálně rozcupovala. Jenže chlápek měl stejný postřeh jako Mark a chystal se hodit granát. Hodil 00 a granát mu upadl pod nohy. Pak tu byl týpek s postřehem 13 (to je o 2 méně než chlap s granátem a proto stihl ještě před apokalypsou vystřelit). Padlo mu na útok 48 a zasáhl (na útok měl $103/2$ za poloviční kryt Marka). Hodil na PK a padlo mu 1 použil municí s PK $1k10+30$ (byl to ten samý terorista, co Marka trefil předtím). PK 31 - 17RP (mentální zbroj) = 14. Díky Fyzické odolnosti se zranění dělilo dvěma a Mark to schytal „jen“ za 7. Teď měl přesně 50% zranění a hodil si na bezvědomí. Měl štěstí a podhodil odolnost (hodil 14 a měl odolnost 15).

Výbuch upuštěného střepinového granátu měl za následek nejen smrt nešťastného vrhače a ostatních teroristů kolem, které neochránila ani RP sedadel, ale i explozi S5-ky, kterou měl jeden z teroristů u sebe. Mark měl obrovské štěstí a jako zádrakem oba výbuchy bez úhony přežil. XO mu dal 25% šanci, že se mu nic nestane a hodil 21. Po výbuchu zela v letadle díra o velikosti telefonní budky. Mark se rozhodl zariskovat a vyskočit z letadla. XO si hodil, jestli ho náhodou něco nezranilo (třeba trosky). Padlo 17 (byla 25% šance, tj. musel podhodit 75, aby ho nic nezasáhlo). Pak se pokusil aktivovat schopnost bezpečný pád ale padlo mu 98, takže mu XO s politováním řekl, že se nic neaktivovalo. Mark měl rychlou a bezbolestnou smrt.

Druhý den ráno se v novinách objevil titulek, že letadlo – pravidelná linka New Wozumbura-Citadela, záhadně explodovalo ve vzduchu a všech 42 cestujících zahynulo v troskách i se dvěma piloty.

RADY PRO ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČE

Tato kapitola, jak už napovídá její název, je zaměřená na rady pro hráče, kteří tuto hru ještě nehráli.

Důrazně doporučujeme si nejdříve přečíst pravidla a potom tyto rady, protože věci zde pro vás jinak budou vytržené z kontextu. Nebudou se zde znovu omílat různé pojmy, které jsou už výše v pravidlech.

Věci potřebné pro dobrodružství

Deník, kostky (desetistěnná (K10), šestistěnná (K6) a čtyřstěnná (K4)). „Kecací papírky“ – jsou to většinou papíry slepené do bloku o rozměrech 10x10 cm, určené pro tajnou komunikaci mezi XO a hráčem. Papír na poznámky pro zapisování podstatnějších věcí během příběhu, kterými si nechcete znesvětit deník. Kalkulačka je velice důležitá, bude vám stačit ta nejlevnější.

Tvorba postavy

Pohlaví

Ono zase tak není jedno, jestli jste muž a nebo žena. Hlavní věc, ve které muži mají výhodu, je vlastnost OSOBNOST. Při vysoké hodnotě z ní dostanou bonusové talenty a k tomu ještě nějaké to procento navíc z odměny za dobrodružství.

Ženy dostanou větší odměnu za vysoký VZHLED. Také mohou používat líčidla, které jim dočasně zvednou vzhled a tím pádem zvednou i odměnu za splnění úkolu. V některých misích se využije lépe ženské pohlaví. Například musíte dát štěnici do senátorovy ložnice. Žena může senátorovi udělat příjemnou společnost a nená-

padně tam štěnici nastražit. V dlouhých vlasech se lépe schová interkom. V neposlední řadě s vámi jednají lépe než s mužem.

Muži oproti tomu umějí někoho přesvědčit svým „silným“ hlasem, aby spolupracoval.

Výběr je pouze a jen na vás, ale nezapomeňte, že byste se měli vcítit do dané postavy a jednat tak, jak normálně jedná dané pohlaví. Například ženě není jedno (obvykle), že leží v mraveništi nebo smradu.

Talenty

Nemusí se vám líbit, že si je nemůžete vybrat podle sebe. Ale ve skutečném životě si také nevybíráte v čem budete nadaní. I když některé talenty vypadají, že jsou k ničemu, někdy tomu tak není. My jsme s nimi zažili spoustu zábavy a musíme si přiznat, že v Genesis by to bez nich nudnější. Jednou se stala strašná náhoda, že měli tři hráči talent KOMIK (od verze 1.3 již v pravidlech není), shodou okolností byly postavy ženy kolem 20. Charlieho andělci mohli jen závidět ☺.

Základní vlastnosti postavy

Jsou to charakteristiky vaší postavy (síla, obratnost, psychika,...). Doporučili bychom vám nejvyšší číslo při házení vlastností do INTELLIGENCE nebo POSTŘEHU. Do inteligence, protože z ní pak máte bonusy do dovedností (stalo se nám, že hráč si do jedné dovednosti dal 1 VZK a rázem to uměl na 70DB). Postřeh určuje iniciativu a ÚČ, OČ.

K dovednostem je třeba ještě upozornit, že velice důležité jsou ZÁKONY ULICE. Její pomocí můžete koupit nelegální zbraně a vybavení. Bez ní většinu věcí neseženete, tak si na to dejte pozor!

Místo narození

Není zas tak jedno, na jakém kontinentě se narodíte, protože každý kontinent představuje jiný bonus a většinou i jinou minulost. Na různých kontinentech máte různý faktor bezpečnosti a „sehnatelnosti“ věcí, v neposlední řadě možnost volného nošení zbraní na veřejnosti. Více v pravidlech v OBEKNOSTECH O STÁTECH.

Hod na peníze

tj. kolik jich bude vaše postava mít do začátku.

Hodte si 5k10, přičemž první hod jsou desetitisíce, druhý tisíce, třetí stovky, čtvrtý desítky a pátý jednotky kreditů.

Deník

Přehlednost

Základ je mít všechny kolonky v deníku vyplněné, potom se urychlí například střelba, kdy se nemusíte dívat, jaký ten typ zbraně dává bonus k ÚČ. Nezapomínejte si přepočítávat váhu jednotlivých věcí v deníku, abyste nezjistili, že jste ve vyšším zatížení, než jste původně předpokládali.

Důležité je, kde máte náhradní zásobníky do zbraně. Můžete je mít v kapse, ale z ní se asi o něco hůř vytahují než z pouzdra na zásobníky.

Způsob hraní

Celkový pohled na svět

Na planetě Gaia se silně rozrostla lidská populace, lidstvo osídlilo většinu míst a podmanilo si celou planetu (podobně jako na Zemi). Ale to neznamená, že tu nejsou místa, kam ještě nikdy nevkrčila

lidská noha a kde jsou různé záhadné útvary a jevy. Na jiné planetě jsou jiné životní formy, než na Zemi. XO vás může nechat nahlédnout do bestiáře, ale zdůrazňuji, že hráč by neměl znát bojové hodnoty zvířete (OB, ÚČ,...). Nedivte se, že si XO vymyslí něco, co je v našem světě neuskutečnitelné.

Vžití se do postavy

Je dobré si rozmyslet předchozí život postavy. Je velice důležité, abyste mysleli a jednali jako vaše postava, máte potom větší zážitek z hraní. Stalo se nám, že jsme měli strašidelné dobrodružství a skutečně se každý z hráčů bál, co objeví za rohem. Takovéto vcítění do příběhu vás do něj úplně vtáhne a ani nevnímáte to mluvení okolo a prožíváte to jako nějaký film, ve kterém hrajete hlavního hrdinu.

Práce

Jako postava můžete normálně pracovat kde chcete (extrémnější případy nechte na XO). Ale nezapomeňte, že za práci dostanete peníze na úkor VZK. XO vám může dát nějaké VZK navíc do té dovednosti, kterou používáte v zaměstnání, ale bude to méně, než v případě intenzivního tréninku. Týdenní přibližný plat na Gaie je v souboru vybavení v záložce životní styl.

XO

Váš expert osudu má právo na soukromí, proto se mu nikdy neříkejte při hraní do poznámek

jednou se to při betatestingu stalo a když to XO zjistil, tak vraždil. DOSLOVA!), akorát byste se sami ochudili o skvělý zážitek ze hry. XO vám nemusí vysvětlovat, proč vás zrovna

tamtén chlápek střílel. Nemusí vám ukazovat hody vašich nepřátel nebo jiné věci, které jako postava nemůžete vědět. Samozřejmě ho můžete upozornit, že nedopatřením zapomněl užít nějaké to pravidlo.

Nemusíte hrát na všechna pravidla, co jsou napsaná. XO může ze začátku některá vynechat, aby hra nebyla tak komplikovaná a až po nějaké době můžete na další přejít. Nikdy nenadávejte nebo nijak neosobujte XO, kdybyste byli na jeho místě, třeba byste danou situaci taky nedokázal zvládnout (i když jsou i světlé výjimky). A nakonec nezapomínejte XO má vždycky pravdu, tak se s ním nemá cenu hádat.



RADY PRO (NEJEN) ZAČÍNÁJÍCÍ XO

V sobotu to bylo potření v životě, co jsem hrál nějakou RPG hru. Byla to fantasy hra v herním systému d20. Den poté, v neděli, jsem vedl svoje první dobrodružství do Genesis, které bylo také historicky prvním dobrodružstvím v Genesis vůbec. Dovedete si asi představit, jak to mohlo vypadat...

Každý začátek je těžký a my jsme se rozhodli, že vám ho musíme trochu ulehčit. Zde naleznete nejdůležitější postřehy, zkušenosti vývojářů z Týmu genesis a další obecně známé věci, které používají pánové hry u všech ostatních RPG her.

Než začnete

Uvědomte si, že XO je člověk, který vede hru a připravuje si dobrodružství. Ačkoliv „vyrábí“ zábavu pro své kamarády hráče, sám by si měl vedení hry vychutnávat. Jedna z jeho nejdůležitějších úloh je interpretace pravidel. Přestože i on se jimi musí řídit, v případě, že nejsou příliš jasná nebo se ke konkrétní situaci nijak nevyjadřují, určuje veškeré zákony hry on. A poslední poznámka: šikovný XO pravidla neobchází, ale využívá je ke svému prospěchu.

Než se rozhodnete stát se XO, je dobré sehnat si hráče. Projděte si pravidla a pozornost věnujte zejména kapitolám 1,3,4,6,8,9 a 12. Není dobré se všechno „našprtat“ nazpaměť. Raději ve svém prvním dobrodružství vypusťte podrobnosti jako postihy za velikost, za vzdálenost, stínové zranění přes kevlar atd. Ty můžete postupně začít využívat plynule během dalších dobrodružství, až základy dostanete takřikajíc „do krve“.

Co je to dobrodružství

Dobrodružství pro hru Genesis Excogitatus by se vlastně dalo přirovnat k filmovému scénáři.

Naznačuje příběh, který se bude odehrávat, má předem určené postavy, které tu budou vystupovat a jeho hlavním účelem je vtáhnout lidi do děje. Na druhou stranu se dobrodružství od filmového scénáře trochu liší. Nejsou tu napsané party pro herce hlavních rolí, scénárista (tím myslím XO) neví, jestli to „při generálce“ bude mít stejný konec, jaký si ve scénáři vymyslel a hlavně, dobrodružství je jaksi realističtější, bezprostřednější a hlavně úžasně flexibilní. XO totiž nestanoví pevný řád věcí, tak, jak se v průběhu budou dít, ale jenom nastíní problém, postaví před něj hráče, a pak už jenom pohybuje loutkami (rozuměj NPC postavy – ty se kterými nehrají hráči) a mění kulisy (popisuje prostředí, ve kterém se dobrodružství odehrává).

Samozřejmě svět Genesis i pravidla samotná jsou tu pro hráče a XO, takže náměty vašich dobrodružství mohou být libovolné. Nebojte se přidat i paranormální jevy. Rád uvádím jako typický příklad Indiana Jonese, kde kromě běžných technologií působí i nadpřirozené jevy, avšak decentně, řekl bych, a to je velmi důležité. Nebo se nechte inspirovat například Akty-X. Příběh by měl zůstat v reálné rovině a nadpřirozené jevy by ho měly jen obohatit. A prosím, rozhodně si PNS aktivní jedince ve hře nepleťte s kouzelníky. PNS není magie a Genesis není fantasy!

A jak takové dobrodružství nejčastěji probíhá? Tady uvádím kostru typického dobrodružství, ze kterého můžete snadno vyjít při tvorbě vlastního (komentáře a vysvětlivky psané kurzívou nejsou součástí kostry, pouze vám mají usnadnit pochopení):

1. Dohazovač Sam Gambler v baru nabídne hráčům

práci. Jeden jeho klient má zájem o zboží, které je teď na cestě z Kreyonu do West City. Úkolem hráčů je kamion zajmout, řidiče odstranit a náklad dovézt do garáží South City. Náklad nesmí nikomu ukázat. Nabízí odměnu 5 000 Crd. pro každého a možnost dalších zakázek. Akce musí být provedena příští noc, jinak bude příliš pozdě.

2. První část cesty jede kamion ulicemi (cca. 30 minut), pak najíždí na dálnici a po ní jede asi 15 hodin. Asi po první hodině jízdy přejíždí řeku přes velký osmi-proudový most, po dalších dvou hodinách projíždí úsek s pěti tunely dlouhými 2, 8, 16, 3 a 7 km. Průjezd úseku s tunely trvá zhruba hodinu. Následuje tříhodinový úsek jízdy podél skalní stěny. Zbylá část dálnice probíhá průmyslovou zónou. Po sjezdu z dálnice pokračuje nákladák zhruba 60 minut ulicemi až na místo určení. *Není vůbec potřeba kreslit mapu (obzvlášť v našem případě kdy by šlo o polovinu kontinentu Abousius). Naprosto vystačíte s ústním popisem, nebo jen na papír naznačíte trasu, tzn. úsek tvořený dálnicí, úsek procházející ulicemi města, zaznačíte mosty, tunely atd.*
3. Nechat hráče naplánovat přepadení.
4. Pokud budou hráči kamion chvíli sledovat, zjistí, že závozník má útočnou pušku SML-15. Pokud zaútočí bez pozorování, zjistí to až v okamžiku, kdy závozník spustí palbu.
5. Pokud se hráči půjdou podívat na náklad, zjistí, že kamion převáží padělané peníze.

Samozřejmě předpokládám, že hráčům se podaří oba muže zabít a kamion zajmout. V opačném případě budou asi mrtví nebo v nemocnici, takže úkol nesplní. V takovém případě bych však doporučil drobnou pomoc ze strany XO, protože jaký by mělo smysl vymýšlet dobrodružství, když hráči stejně v půlce umřou, že?

6. Po cestě na místo, kam mají kamion dopravit, je na dálnici přepadnou dva motorkáři, kteří se pokusí dostat na střechu kamionu a odtud hráče zabít. 80% šance, že si jich hráči všimnou.

Jak můžete vidět, předpokládám, že se strhne bitka, takže to už ani nevypisují. Ještě k 80-ti procentní šanci: já osobně to dělám tak, že dám nějakou pravděpodobnost a při hře si procentuálně hodím. Pokud podhodím (v tomhle případě pokud bych podhodil 80), řeknu všem hráčům, ať si také procentuálně hodí. Ten, kdo podhodí svůj postřeh (nebo, pokud nikdo neuspěje, tak ten, kdo hodil nejmenší číslo) si dané věci všimne.

7. Když hráči sjedou z dálnice a pokračují ulicemi do garáží, tak se ztratí. Když bloudí městem, zastaví je ochranka jedné korporace a bude chtít vidět náklad. Hráči mají dvě možnosti. Můžou ochranku „ukecat“ nebo je zabít. Možnost ochranku přemluvit bych v tomhle případě hodnotil jak pokusem hráče o přímou konverzaci (tzn. že XO vystupuje jako jeden člen ochranky, hráč jako svoje postava a oba spolu přímo mluví), tak použitím dovednosti „vyjednávání“. V případě, že některý z hráčů „vyjednávání“ použije, uvažoval bych o postihu, protože přesvědčit ochranku, že se nemusí koukat do přívěsu a přitom nevzbudit

pozornost nebude jednoduché. Dal bych postih asi - 30 DB.

8. Hráči dorazí do garáží, tam si zákazník převezme auto a zkontroluje náklad. Řekne, že je vše v pořádku a zaplatí slíbenou odměnu.

V případě, že se něco pokazí, nebo že hráči udělají někde chybu, bude zřejmě nutné ukončit dobrodružství dřív, popř. dál improvizovat.

Co je to období a jak s ním pracovat

Hra i svět samotný se s postupem času vyvíjejí. Hráči stárnou a na trh se dostávají nové, lepší zbraně. Přicházejí nové technologie, staré se modernizují. Automobilky nabízejí rychlejší a silnější auta a také se dějí některé změny v politice. O tom všem jsou období v naší hře. XO tak dostává nové možnosti jak oživit hru.

Vřele doporučujeme (zejména začínajícím XO), odstartovat hru v prvním období. Nejen, že technologie z té doby odpovídají 90. letem na Zemi a tudíž jsou hráčům i pánovi hry blízké, ale také se během hry budete mít na co těšit.

Do dalšího období může XO skočit nárazově, nebo uvolňovat na trh nové výrobky postupně během několika dobrodružství.

Zastáváme názor, že hráči by měli mít plný přístup k vybavení a možnost nakupit si legální věci doma, aniž by k tomu potřebovali XO (to samozřejmě přichází v úvahu pro zkušenější hráče, kteří alespoň trochu znají pravidla). Nemělo by se to však stát samozřejmostí i pro nelegální věci. Navíc – a to už se dostávám přímo k jádru problému – hráči (pokud hrají genesis poprvé a vybavení už neznají), by neměli dostat do ruky vybavení z období, ve kterém ještě jejich postavy nejsou. XO si může třeba vybavení zálohovat a umazat z něj věci z dalších období.

Hráčům se tak dostane do ruky pouze to, co už si mohou koupit.

Ačkoliv se období týkají především vybavení, svoji nezanedbatelnou úlohu hrají i v politice. To neznámá, že bychom chtěli každého XO nutit, aby například ve třetím období nutil hráče jít do války, nebo aby vůbec tuto historicko-politickou událost do své hry použil. Je to ale, řekl bych, docela dobrá inspirace a hráčům umožní dokonale vychutnat atmosféru světa. Hráči by měli mít možnost přechíst si historii světa genesis uvedenou v kapitole 12. Kompletní historii, tedy to, co se stane v dalších obdobích už by ale měl znát jen XO (tedy pokud se rozhodne využít dějiny vytvořené námi – klidně si může stvořit svůj vlastní příběh).

Jak pracovat s vybavením

Podrobné vysvětlivky (a vcelku jednoduché na pochopení) jsou v pravidlech v kapitole 11. Abyste jim však rozuměli, bylo by dobré alespoň trochu znát základní pojmy v pravidlech.

Jak uvést hráče do hry

Tady nastává opravdový problém. Každý hráč si sám může zvolit původ své postavy. I když by ho měl konzultovat s XO, nemůže mu nikdo poručit „Prostě jsi se narodil v Blackwoodu na Uniwestu a hotovo!“ Většinou bývají hráči rozumní, takže je dobré když XO, ještě než si začnou tvořit postavy, navrhnou, aby se mezi sebou dohodli, odkud pocházejí. Často se shodnou že by chtěli všichni začínat ve stejném státě. Někdy jsou dokonce i tak kolegiální k XO, že řeknou o svých postavách prohlásí, že jsou dlouholetými přáteli. Mít takové skvělé hráče, to je pak půlka práce.

Může se ale stát, že jeden bude z Uniwestu, druhý z Nantestu a třetí z Articu. To je pak skutečně „prekérka“. Ale nic není neřešitelné. Nabídněte jim třeba všem slušně placenou práci na

Abousiu. Zaměstnavatel bude mafiánský boss a vy máte vyřešenu spoustu věcí. On jim všem například poskytne byt, stravu a peníze za každý odvedený úkol a nejen že máte hráče pohromadě, ale máte také vyřešen problém jak jim zadávat úkoly. K řešení typu „Vyhostili tě ze země“ bych se uchýloval jen výjimečně.

Jak přidělovat VZK

Před tím, než začnete hrát vámi připravené dobrodružství, byste měly říci, kolik od toho posledního uplynulo týdnů. Podle počtu týdnů hráči automaticky dostanou nějaké VZK. (1,2,3 VZK / týden)

Po každém dobrodružství na vás dopadne zodpovědnost spravedlivě rozdělit volné zkušenostní body. Většinou je XO rozdělí nadvakrát:

1. nejdříve podle toho, jak hráči hráli:

Příklad:

Jeden závodil v autě a vyjednal vyšší výhru – dostane něco do dovednosti „pokročilé řízení automobilu“ a „vyjednávání“;

Druhý přišel na logickou hádanku – dostane pár VZK do inteligence

Třetí střílel ze samopalu a používal dovednost „maskování“ – dostane několik VZK do „LPZ“ a do „maskování“

2. A poté dá určitý počet VZK za to, že úspěšně/neúspěšně splnili daný úkol + započítána doba hraní (3 VZK za 1 den)

Desatero správného XO:

1. Improvizace je vším a zvládne to každý. Potřebujete jen otevřenou mysl. Situaci hodnotte chladnokrevně a pokud se vám improvizovat nedaří, klidně se na chvíli odmlčte a představte si, že jste na místě hráčů a tohle všechno je skutečnost („Co

by se asi doopravdy stalo?“). Rozhodně se nenechte strhnout příběhem (když se najedenou cítíte víc jako hráč než jako XO) a dejte si pozor, ať nic nepřezene.

2. Čím déle s lidmi hrajete a čím více je znáte, tím méně budete nuceni improvizovat. Víte co kdo v určité situaci udělá a můžete to předvídat už při tvorbě dobrodružství. Po několika desítkách her už hráčům budete „šít dobrodružství na míru.“
3. Šťěstí přeje připraveným. Lze improvizovat od začátku do konce a hráčům se to může i líbit, ale skutečně precizní dobrodružství stejně uděláte jen s přípravou. Dobrodružství plánujte podrobně jako úkladnou vraždu. Tím chci říct, že se nevyplatí opomenout nějaký závažnější detail a že byste měli promyslet všechny případné důsledky každého vašeho kroku. Nedoporučujeme hráčům ukazovat politické události v dalších obdobích.
4. Námět na dobrodružství najdete všude okolo sebe. Nemáte-li nápad, nechte se inspirovat knížkou, filmem, příběhem, legendou. Někdy se stane, že políbení múzy přinese hudba, počasí venku nebo dokonce sen. Zejména ty poslední inspirace bývají nejdokonalejší.
5. Každý hráč se snaží se svou postavou sžít a čím déle s ní hraje, tím větší citovou hodnotu pro něj má (to není legrace). Já osobně postavu nechávám umřít (definitivně), jen pokud udělá nějakou opravdu závažnou chybu (a ještě ne vždy to skutečně udělám). Nikdo by rozhodně neměl ztratit postavu jen proto, že se mu nepovedl hod. Navíc, pokud XO potřebuje hráčovi ukázat, že se jeho postava nechová adekvátně, mnohem účinnější bývá připravit ho o nějakou dobrou věc,

téměř ho zabít či mu elegantně naznačit, že to, že přežil, nebylo nic než milosrdenství od XO. Nechci tu nikoho nabádat, aby hráče šetřil a chránil. Zkrátka: „Často je těžší žít s vědomím že jsi chyboval a trpět za to, než začít znova od píky!“

6. Uvědomte si, že Genesis Excogitatus je „RPG hra NA HRDINY“. Buďte tvrdí, nelitostní a nic nedávejte zadarmo, jen pamatujte, že lidé často hrají proto, aby si mohli připadat jako „borci“ a aby mohli dělat věci, které v reálném životě prostě nejdu. Vaše dobrodružství by mělo dát hráčům zabrat. Pořádně je vyděste, málem je zabijte, ale aspoň jednou jim dejte příležitost být „THE BEST THERE IS“ (nejlepším ze všech). Garantuji vám, že tohle je ta nejoblíbenější kombinace.
7. Uvažujte realisticky. Rozhodnutí během hry dělejte tak, abyste se blížili realitě i když vám to zrovna moc nevyhovuje. Je to těžší, ale hráči to určitě ocení, i když vám to možná nikdy neřeknou.
8. Když se nesnáší dvě postavy, nechte to být. Při hře si užijete spoustu legrace. Když se však nesnášejí dva hráči, máte problém.
9. Buďte nestranní, nikomu nenadržujte.
10. Nejhorší XO je otrávený XO. Pokud vás to nebaví, raději za sebe najděte náhradu.

Některé chyby a jak se jich vyvarovat

Quest z donucení

Popis situace

Hráč za žádnou cenu nechce přijmout úkol, který je stěžejní pro dobrodružství. Má se přihlásit na ilegální zápasy a zabít loňského šampióna. Aby XO mohl pokračovat v příběhu,

potřebuje, aby hráč úkol přijal. Ten však tvrdošijně odmítá.

Chybné řešení

XO: „Z ničeho nic jsi ucítil tupý náraz do hlavy a pak už si nic nepamatuješ.“ Hráč: „Ale já měl helmu!“ XO: „OK, tak jsi ucítil, že se ti do ruky zabodla uspávací šipka.“ (následně XO hráče „šoupne“ do arény a tomu nezbude nic než bojovat)

Co je špatně?

Musíte uznat, že taková situace je opravdu trapná. Za prvé se XO pokusil hráče „namočit“ do příběhu moc neosobně, za druhé se trapně spletl s tou helmou a za třetí je celý tento chabý pokus poněkud neohrabaný. Úplně nejzávažnější chyba je, že se XO do takové situace vůbec dostal. Nikdy nedělejte dobrodružství, které visí na jediném správném rozhodnutí hráče.

Jak to se z toho elegantně dostat?

1. XO může zvýšit odměnu a hráče tak „nalákat“ pomocí peněz.
2. Další možností je „osobní interest“. Loňský šampion doprovázený partou kámošů potká hráčovu postavu a jeho přítelkyni (i když dosud žádnou neměl, klidně ho v baru seznámte s nějakou sexbombou), kterou postava doprovází domů. Hráče (rozuměj jeho postavu) zmlátí do bezvědomí a jeho dívku znásilní. Neznám borce, který by si to nechal líbit.
3. Jestli ani tohle nepomůže, raději se na svůj plán „vykašlete“ a dál jen improvizujte.

Předvytvořené NPC:

Eric Sabre – Vlivný agent polostátní Artické organizace Gricorp. Gricorp má velký vliv v politické sféře a jeho agenti taktéž. Většinou se starají o zametání stop po černých operacích a starají se, aby veškeré tajné operace Gricorpu zůstaly tajné.

Prof. MUDr. RNDr. Iustus Larmadone DrSc. – Geniální vědec. Někdy čas pracoval pro Gricorp a později se stal předsedou Vědeckého svazu na Abousiu. Je považován za jednoho z nejvýznamnějších vědců vůbec.

William Tabanov – Šikovný automechanik, který často pomáhá zlodějům aut falšovat výrobní čísla na vozidlech. Pokud chcete na zakázku krást auta, má kontakty na několik odběratelů.

JUDr. Thomas Plabourgi – Výřečný právník, který často zastupuje dobrodruhy balancující na hranici ilegality. Má několik vlivných kontaktů a za patřičnou sumu peněz může často vyhrát i zdánlivě beznadějný případ.

Lenny Čumák – Protřelý informátor, který ví snad o všem, co se kde šustne. Ale ani kuře zadarmo nehrabe.

Thustej Joe – Chlapík, který vám dokáže za patřičnou sumu obstarat snad jakýkoliv kalibr.

Aron Maldí – Pašerák drog. Obchoduje na Abousiu s drogami a vyváží je na Artic.

major Gomez – Velitel žoldácké skupiny složené z bývalých armádních specialistů jak z Uniwestu tak z Articu. Za slušnou odměnu jsou ochotni provést jakoukoliv práci. Nikdy se na nic neptají, nikdy nechybují.

Don Cartonna – Nejvlivnější mafiánský boss ve Smalltownu. Nakupuje drogy od Maldího a má pod palcem velkou část města. Policii platí slušné peníze a ta ho na oplátku příliš neruší v jeho aktivitách. Je zadobře s vysokým politikem zdejší provincie.

Tak, a to je z pravidel úplně všechno. Snažili jsme se vše jasně vysvětlit, ale na druhou stranu nepředpokládáme, že hned všichni všechno pochopí napoprvé. V každém případě není problém poslat dotaz na emailovou adresu teamgenesis@centrum.cz nebo využít diskuzi na našich domovských stránkách, budeme se snažit co nejrychleji odpovědět. Těšíme se na jakýkoliv váš ohlas, ať už pozitivní nebo negativní, k této hře, k hernímu systému nebo i k nám samotným, k tvůrcům.

2001-2005

