

SVEĽ MÝTOV ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

SPOLOČENSKÁ FANTASY HRA NA HRDÍŇOV
PRÍRUČKA PRE HRÁČOV

<http://svetmytov.rpg.sk>
<http://www.rpg.sk>
crowen@rpg.sk
alfa verzia 22. január 2005

Úvod

Čo je to Svet Mýtov?

Svet Mýtov je spoločenská hra na hrdinov, po anglicky Role Playing Game (RPG). Hry na hrdinov sú v západných krajinách veľmi populárne, v našich končinách nie sú až tak rozšírené. Je to už lepšie ako pred niekoľkými rokmi, aj keď ponuka hier je neporovnateľne menšia ako na západe. O čo vlastne ide v hrách na hrdinov?

Jeden z hráčov je Pánom Hry, ostatní hráči každý hrajú jednu postavu. Pán Hry popisuje hráčom okolitý svet, hrá všetky osoby a iné tvory, ktoré hráči stretnú. Nie je nikoho úlohou vyhrať, ale zabaviť sa. Hráči majú absolútnu slobodu konania, aj keď musia myslieť na to, že skutky ich postáv vždy vyvolajú odozvu v hernom svete. Táto odozva je porovnateľná s odozvou reálnych ľudí v reálnom svete.

Hrdina v ponímaní hier na hrdinov nie je superman, ale hlavná postava príbehu. Môže byť slabý, zbabelý, nešikovný babrák, ale stále je to hrdina, hlavná postava príbehu. Väčšina hráčov začiatočníkov sa snaží mať svoju postavu čo najsilnejšiu, avšak časom väčšina z nich príde na to, že čaro hier na hrdinov je niekde úplne inde. Čaro hier na hrdinov je v tom, že sa človek stretne s rovnako zmýšľajúcimi ľuďmi, prežije pár vzrušujúcich dobrodružstiev. Ak aj jeho postava pri tom zomrie, je to síce smutné, ale smrť je len ďalším krokom na ceste životom.

Svet Mýtov je primárne určený pre stredoveké fantasy prostredie, kde vládnu králi, cirkev, povery a povesti jednoduchého ľudu. Funguje tu mágia, nadprirodzené schopnosti a okrem ľudí žijú aj iné rasy a stvorenia z povestí a mýtov.

Texty vysvetľujúcich príkladov sú písané italikou, podobne ako tento text.

Všetky fakty a postavy v tomto dokumente sú vymyslené, nevychádzajú zo skutočných faktov, ani postáv. Veci týkajúce sa náboženstva alebo životnej filozofie nie sú založené na skutočnosti, sú výmyslom autora a slúžia iba na zábavu, nemienia nikoho urážať, ohovárať alebo osočovať.

Pravidlá fantasy hry na hrdinov Svet Mýtov sú voľne dostupné na stiahnutie na súkromné účely. Akékoľvek šírenie a kopírovanie na komerčné účely nie je povolené bez písomného súhlasu autora.

Upozornenie

Momentálne sa pravidlá fantasy hry na hrdinov Svet Mýtov nachádzajú vo fáze vývoja, môžu sa v nich vyskytnúť chyby alebo nezrovnalosti. Za všetky chyby alebo nezrovnalosti sa ospravedlňujem, ak na nejaké narazíte, upozornite ma prosím na adrese crowen@rpg.sk. Ďakujem za porozumenie.

Skratky

Skratka	Názov
* text *	názov nepovinného pravidla
<i>text</i>	<i>text kurzívou je textom objasňujúceho príkladu</i>
BOJ	bojovnosť
BP	body pohybu
BS	body skúseností
CHR	charizma
CP	cudzí postava, ovláda ju pán hry
dl	dlaň
gl	galón
INT	inteligencia
INC	iniciatíva
KB	kvalita brnenia
KO	kvalita ochrany
KOB	kondičné body
KOM	komunikácia
KON	kondícia
kv	kvarta
lb	libra
lk	lakeť
m	míľa
MAS	manévrovací schopnosť
MD	medenák
MOR	morálka
NOS	nosnosť
OBR	obratnosť
OČ	obranné číslo
ODL	odolnosť
PB	postih za brnenie
PH	pán hry
pl	palec
POH	pohyblivosť
PSL	psychická sila
pt	pinta
s	siaha
SIL	sila
st	stopa
STR	strieborniak
SZ	sila zbrane
TRV	Trieda veľkosti
ÚZZ	úroveň zvládnutia zbrane
ÚČ	útočné číslo
un	unca
VIE	viera
VP	vlastná postava, ovláda ju hráč
VYZ	výzor
Xk6	x hodov 6-stennou kockou
yd	yard
zg	zerag
ZL	zlatka

Miery

-hmotnostné:

unca = 28,35 g

libra = 16 uncí = 453,6 g

-objemové:

pinta = 0,57 l

kvarta = 1,14 l

galón = 4,56 l

-dĺžkové:

palec = 2,5 cm

dlaň = 10 cm

stopa = 30,5 cm

lakeť = 45,7 cm

yard = 91,4 cm

siaha = 1,8 m

míľa = 1,609 km

-plošné:

palec štvorcový = 6,25 cm²

dlaň štvorcová = 100 cm²

stopa štvorcová = 930,25 cm²

lakeť štvorcový = 2088,49 cm²

yard štvorcový = 8353,96 cm²

siaha štvorcová = 3,24 m²

míľa štvorcová = 2,59 km²

-čas:

1 kolo = 3 sekundy

1 súboj = 5-15 minút

1 minúta = 60 sekúnd

1 hodina = 60 minút

1 deň = 24 hodín

1 týždeň = 7 dní

1 mesiac = 28, 30 alebo 31 dní

1 rok = 12 mesiacov = 365 dní

-triedy veľkosti:

Triedy veľkosti slúžia na približné porovnanie veľkosti postáv a oblúd. Nasledujúca tabuľka delí živé bytosti do tried veľkostí aj s približným popisom:

Trieda	približná veľkosť
1	do 5 stôp
2	do 7 stôp
3	do 20 stôp
4	od 20 stôp do 40 stôp
5	nad 40 stôp

Menový systém

Pre jednoduchosť sa používajú mince z čistého kovu, bez prímiesí. Jedna minca váži pol unce. Nič nebráni PH vymyslieť si vlastnú menu, stačí určiť prevodný kurz na základné mince a mena je na svete.

Platí nasledujúci vzťah medzi mincami:

1 platinový	= 10 zlatých
1 zlatý	= 10 strieborných
1 strieborný	= 10 medených

Postavy sa budú najčastejšie stretávať s medenákmi a strieborniakmi, iba výnimočne so zlaťákmi, pretože zlaťáky sú peniaze veľkej hodnoty a nie sú bežné. Najbežnejšie mince sú medené a strieborné. Aby si to hráči uvedomili, musia si uvedomiť, že systém je postavený tak, aby priemerný obyčajný človek slušne vyžil celý rok zo zhruba 100 zlatých, aj keď väčšinou zarobí iba medené a strieborné mince.

Niekedy môžu použiť postavy na platenie drahé kamene, je to výhodnejšie, ako mať pri sebe 1500 strieborných v minciach, je to veľmi objemná a ťažká suma, avšak v diamantoch sa zmestí do malého mešca a ani veľmi veľa neváži.

Kocky a herné mechanizmy

Kocka

Pri hre je potrebný iba jeden typ kocky. Jedná sa o šesťstennú kocku, označuje sa v texte k6. Počet hodov šesťstennou kockou sa značí xk6, kde x je číslo.

Príklad: 2k6 znamená dva hody kockou, ktorých jednotlivé hodnoty sa spočítajú.

Každý hráč by mal mať k dispozícii 2 šesťstenné kocky.

Overovanie úspechu

Hod 2k6 sa používa na overovanie úspechu nejakej činnosti, napríklad jazda na bojovom voze. Úspech závisí od náročnosti činnosti, od stupňa vlastnosti potrebnej na zvládnutie danej činnosti, od úrovne zvládnutia danej činnosti a aj od šťastia, čo vyjadruje hod 2k6. Cieľom je hodiť na 2k6 čo **najmenší** súčet. Ideálny je hod 1,1.

Mechanizmus overovania úspechu funguje nasledovne: hráč hodí 2k6 a pričíta náročnosť činnosti, ktorú postava vykonáva. Aby postava uspela v teste, musí byť výsledok testu menší, nanajvýš rovný súčtu stupňa potrebnej vlastnosti a bonusu za zvládnutie danej schopnosti. Čím viac má postava rozvinutú potrebnú vlastnosť a čím lepšie ovláda potrebnú schopnosť, tým ľahšie uspeje.

Nasledujúca tabuľka ukazuje opravu hodu 2k6 v závislosti od náročnosti vykonávanej činnosti.

Činnosť	Oprava
Úplne ľahká	-5
Veľmi ľahká	-3
Ľahká	-1
Bežná	0
Náročná	+1
Veľmi náročná	+3
Extrémne náročná	+5

Nie je však úspech ako úspech a neúspech ako neúspech. Niekedy má postava totálnu smolu a nič sa jej nedarí, inokedy zase všetko zvláda ľavou zadnou. Preto rozlišujeme niekoľko stupňov úspechu i neúspechu:

Fatálny neúspech nastáva vtedy, ak padnú dve šestky a postava neovláda potrebnú schopnosť. Postave sa nielenže nepodari vykonať činnosť, o ktorú sa snažila, ale má to pre ňu nejaký neprijemný následok.

Neúspech nastáva vtedy, ak je súčet hodů 2k6 a náročnosti väčší ako súčet stupňa potrebnej vlastnosti a schopnosti.

Čiastočný úspech nastáva vtedy, ak je súčet hodů 2k6 a náročnosti rovnaký ako súčet stupňa potrebnej vlastnosti a schopnosti. Vtedy sa činnosť podarí, ale nie presne tak, ako by sa očakávalo.

Úspech nastáva vtedy, ak je súčet hodů 2k6 a náročnosti menší ako súčet stupňa potrebnej vlastnosti a schopnosti.

Totálny úspech nastáva vtedy, ak padnú na 2k6 dve jednotky. Vtedy sa postave podarí vyrobiť super kvalitnú vec, viac zraniť protivníka a podobne.

Ak postava neovláda činnosť, ktorú chce vykonať (napr. jazda na bojovom voze), nemôže dosiahnuť totálny úspech.

Príklad: Dergan sa chce vyšplhať po stene do druhého poschodia kamennej budovy, šplh po stene neovláda. Je celkom obratný, má obratnosť 8, ale celkovo porovnáva hod 2k6 s číslom 5 (8-3 lebo neovláda šplh). Šplh po stene je náročná činnosť, oprava hodů 2k6 je +1. Ak mu pri hode 2k6 padne 6 a 6, nastal fatálny neúspech, lebo neovláda šplh po stene. PH povie hráčovi, že sa pošmykol, spadol a zlomil si nohu. Ak mu na 2k6 padne maximálne 4, spolu je to 5 (4+1), Dergan vylezie po stene, ale uvoľnila sa menšia skalka a varovala osoby v miestnosti, kam chcel vyliezť. Ak mu padne na 2k6 menej ako 4, vyliezol. Totálny úspech v tomto prípade nemá zmysel popisovať. Ak by Dergan ovládal šplh po stene na úrovni pokročilý (bonus +1), hod 2k6 by porovnával s číslom 9 (8+1 za zvládnutie šplhania).

Opakovanie testu

Ak postava neuspje, môže sa o úspech pokúsiť znovu. Ak nie je pod tlakom, všetko je OK. Ako náhle je postava pod stresom, pri každom ďalšom pokuse ktorý nasleduje po neúspechu, má opravu k hodů +1, ak neuspje v overovaní psychickej sily.

Príklad: postava sa pokúša vyšplhať na strom pred útočiacim medveďom. Na prvý pokus neuspela, pri ďalšom pokuse má opravu k hodů +1 (lebo neuspela pri overovaní psychickej sily). Znovu neuspela, pri ďalšom pokuse má opravu +1 (tentoraz uspela pri overovaní psychickej sily). Znovu neuspela pri šplhaní, medveď ju napadol...

Súperenie

Často sa stáva, že treba rozhodnúť výsledok súperenia dvoch postáv. Vtedy sa porovná súčet vlastnosti a schopnosti, ktorú postava používa, od tohto súčtu sa odpočíta hod 2k6. Kto má viac, vyhral.

Príklad: dvaja pripití barbari sa v krčme stavili, že ten kto prehrá pretláčanie rukou, platí celý večer. Bjornsson má silu 9, Eirik 10. Hráč Bjornssona hodí 8, spolu je to teda 1(9-8), hráč Eirika 6, spolu je to teda 4. Vyhral Eirik, lebo mal viac. Chudák Bjornsson musel celý večer platiť.

Spolupráca

Ak na vykonaní nejakej činnosti spolupracuje viacero osôb, je vyššia pravdepodobnosť, že uspejú. Ráta sa to, ako keby sa o danú činnosť snažila postava s vlastnosťou rovnou priemeru potrebnej vlastnosti všetkých zúčastnených osôb, +1 za každú osobu.

Príklad: tri postavy držia dvere, ktoré sa z druhej strany pokúša vyraziť obor. Majú silu 8, 6, a 10. Priemer je 8, spolu je to 11 (8+1+1+1).

Tvorba postavy

Základné vlastnosti postavy

Každá postava má deväť základných vlastností rozdelených do troch skupín: fyzické vlastnosti: sila, obratnosť, odolnosť, mentálne vlastnosti: inteligencia, psychická sila, viera a sociálne vlastnosti: charizma, výzor, komunikácia. Nasledujúce riadky podrobnejšie popisujú tú ktorú vlastnosť.

Fyzické vlastnosti

Sila

Táto vlastnosť určuje, ako je postava silná, od tejto vlastnosti závisí, aké zbrane je postava schopná používať, koľko toho unesie, ako rýchlo vie bežať, čiastočne aj úspech v boji, a podobné činnosti, ktoré si vyžadujú silu.

Obratnosť

Táto vlastnosť určuje, aká je postava obratná, ako sa vie brániť v boji, uhýbať pred zásahmi súpera, používať strelné zbrane, balansovať na úzkom mostíku, robiť veci, ktoré vyžadujú obratnosť, napríklad vyrábať šperky z drahých kovov, nastražiť na niekoho pascu a podobne.

Odolnosť

Táto vlastnosť určuje, koľko toho postava fyzicky vydrží, akú má kondíciu, ako dlho vydrží bežať s ťažkým vakom na pleci, či na ňu bude jed pôsobiť smrteľne, alebo ju len ťažko priotrávi atď.

Mentálne vlastnosti

Inteligencia

Určuje, nakoľko je postava inteligentná, či sa nové veci učí ťažko alebo ľahko, koľko si toho zapamätá, či si dá určité fakty k sebe a vyvodí z toho patričné závery.

Hráč si musí dávať pozor najmä na to, že jeho postava nie je rovnako inteligentná ako on. To znamená, že veci, ktoré sú pre neho samozrejmé, môže považovať jeho postava za nelogické, nepravdepodobné alebo nemožné, alebo že ich pochopí až po dlhšom čase.

Platí to však aj v opačnom prípade, teda keď hráč hrá mimoriadne inteligentnú postavu (napríklad taký elf čarodej). Vtedy je trochu problémom, ak si hráč nedá do súvislosti veci, ktoré by jeho postavu napadli okamžite. V takýchto prípadoch to chce trochu tolerancie zo strany ostatných hráčov a PH. Taký hráč napríklad môže povedať, že potrebuje niekoľko minút na rozmyslenie, avšak že jeho postava sa vyjadrila k danej veci okamžite. Hráč môže v takejto situácii dokonca požiadať PH o radu.

Inteligencia vyjadruje aj úroveň znalostí a vedomostí postavy. Postavy s vyššou inteligenciou majú viac informácií o svete, poznajú viac legiend, lepšie sa vyznajú v ekonomike, politike či náboženstve ako postavy s nižšou inteligenciou, pretože sa o okolitý svet viac zaujímajú.

Psychická sila

Vyjadruje silu psychiky postavy, ukazuje, či sa postava dá ľahko ovplyvniť, ak má nízku psychickú silu, alebo naopak, je takmer neovplyvniteľná, pretože má vysokú psychickú silu. Vyjadruje aj schopnosť postavy znášať psychické zaťaženie, vyrovnávať sa so stresmi, nepodľahnúť psychickému teroru a podobne.

Viera

Svet mýtov je svet, v ktorom vládnu povery, povesti a viera v Bohov. Každá postava na začiatku verí v nejakého Boha. Časom sa jej viera prehĺbi alebo postava stratí ilúzie a stane sa z nej ateista.

Každý hráč si začiatku musí vybrať nejakého boha, v ktorého verí jeho postava. Postava môže raz za 2k6 týždňov požiadať svojho boha o pomoc, ten jej niekedy vyhovie.

Postava môže prosieť boha len o takú pomoc, aké schopnosti má daný boh. Napríklad boha liečenia môže požiadať o uzdravenie, boha vojny o zranenie nepriateľa a podobne. Efekt a rozsah božej pomoci je plne v rukách PH.

Príklad: postava má vieru 8. Je ťažko chorá, poprosí svojho boha o vyliečenie. Vyliečenie ťažkej choroby je náročné, PH teda k hodu pripočíta +1. Na 2k6 mu padlo 7, spolu je to 8. Je to čiastočný úspech. PH Povie hráčovi, že jeho postava sa vyliečila, ale ťažká choroba na ňom zanechala následky.

Z viery v nejakého boha nemá hráč len výhody, ale aj povinnosti. Ak postava chce vykonať niečo v rozpore s jej náboženstvom, neoveruje sa úspech, ale neúspech. Ak postava prejde overovaním, neuspela. Je to preto, že pre veľmi veriace postavy je ťažšie vykonať niečo v rozpore s náboženstvom. Ak postava spraví niečo proti svojej viere, klesne hodnota jej viery o 1.

Príklad: postava, ktorej náboženstvo zakazuje zabíjanie, chce niekoho zabiť. Ak je jej viera 9, a PH padne menej alebo max. rovnako ako 9, postava neuspela a nemôže zabiť. Ak PH padne viac ako 9, postava môže zabiť a klesne jej viera o 8.

Sociálne vlastnosti

Charizma

Charizma je kúzlo osobnosti. Väčšinou platí, že pekní ľudia (elfovia,...) sú veľmi charizmatickí a naopak, že škaredí sú menej charizmatickí. Niekedy však aj vysoko charizmatická postava nemusí byť práve najkrajšia. Vysoko charizmatické osobnosti majú veľkú autoritu, všetci ich počúvajú, dajú sa nimi viac či menej ovplyvniť.

Výzor

Výzor postavy určuje, ako postava vyzerá, či je pekná alebo škaredá. Pekné postavy to majú v živote ľahšie. Výzor postavy ovplyvňuje aj šaty, ktoré má oblečené, a šperky, ktoré nosí.

Výrečnosť

Výrečnosť vypovedá o komunikačných schopnostiach postavy, či je to autista, tichý človek, alebo majster manipulátor, ktorý keď otvorí ústa, tak mu ľudia uveria aj to, že čierne je biele.

Toto sú všetky vlastnosti postavy, ktoré má hráč možnosť priamo ovplyvniť pri tvorbe postavy. Od týchto vlastností závisia ostatné vlastnosti postavy.

Určovanie vlastností a schopností

Na začiatku má postava určité množstvo skúseností, za ktoré si môže vylepšiť svoje schopnosti a vlastnosti. Aj keď postava nič nerobí, za každý prežitý mesiac do veku dospelosti získa 1 bod skúseností. Od dosiahnutia dospelosti má za každé 3 mesiace navyše 1k6 skúseností. Vyjadruje to starnutie postavy, staršie postavy sú skúsenejšie ako mladšie.

Príklad: Človek Gelen začína dobrodružstvo vo veku 18 rokov, a 6 dní. To znamená že prežil 216 mesiacov, a teda má 216 bodov skúseností. Keby začínal vo veku 20 rokov, to je 2 roky po dovŕšení dospelosti, mal by $216+8k6$ ($216+(2 \times 13/3) \times 1k6$) skúseností.

Stupeň každej vlastnosti postavy môže nadobudnúť hodnotu z rozsahu 1-12. Čím je vyšší stupeň danej vlastnosti, tým viac je daná vlastnosť u postavy rozvinutá. To znamená, že napríklad postava so silou 11 je veľmi silná, naopak, postava so silou 2 je veľmi slabá. Priemerná hodnota vlastnosti je 7.

Postava nikdy nevie všetko, čo jej hráč, preto sa dobrí hráči poznajú podľa toho, že dokážu oddeliť vedomosti postavy od svojich vedomostí. Hráč vie, že jeho postava má napríklad silu 11 a že sú aj silnejšie postavy ako tá jeho. Jeho postava sa však pokladá za veľmi silnú a predpokladá, že nie je veľmi veľa silnejších postáv.

Pri určovaní hodnôt jednotlivých vlastností sa postupuje nasledovne: hráč si určí, koľko skúseností venuje na vlastnosti a koľko na schopnosti. Za 2 body skúseností dostane 1 bod vlastností. Body vlastností potom rozdelí medzi vlastnosti svojej postavy, za zvyšné body skúseností ju naučí schopnosti a vedomosti.

Pri zlepšovaní vlastností zlepšenie o 1 do hodnoty 7 stojí 1 bod, do hodnoty 10 stojí 2 body, vyššie 3 body. Postava by mala mať súčet vlastností na začiatku medzi 60 a 65, maximálne 70.

Príklad: Gelen má na začiatku 216 skúseností. Rozhodne sa hrať bojovníka, pre ktorého sú dôležité sila, obratnosť a odolnosť, ostatné vlastnosti nie sú až také dôležité. Jeho vlastnosti vyzerajú nasledovne SIL 9, OBR 8, ODL 9, INT5, PSL 7, VIE 4, CHR 6, VYZ 6, KOM 6. Potreboval na to 65 ($11+9+11+5+7+4+6+6+6$) bodov, čo je 130 skúseností. Má ešte 86 skúseností, za ktoré sa môže naučiť rôzne schopnosti a vedomosti, a ktoré môže investovať do zázemia a priateľov. O tom bude reč neskôr.

Na začiatku hry žiadna vlastnosť humanoidnej postavy nemôže byť vyššia ako 12. Pre ľudí je maximálna hodnota vlastnosti na začiatku 10, jednu vlastnosť môžu mať 11.

Niektoré maximálne hodnoty vlastností sa ešte dodatočne upravujú, ak je postava ženského rodu. Ženy sú slabšie a menej odolné ako muži, avšak obratnejšie a viac nábožnejšie. Žiadna z vlastností nemôže nadobudnúť hodnotu viac ako 12 a menej ako 1.

Pohlavie	SIL	OBR	ODL	INT	PSL	VIE	CHR	VYZ	KOM
Žena	-1	+1	-1	+0	+0	+1	+0	+0	+0
Muž	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0	+0

Keď má hráč určené všetky vlastnosti, musí si ich zapísať do osobnej karty (o tej bude reč neskôr).

Zlepšovanie vlastností

Postava si môže zlepšiť svoje vlastnosti. Na zvýšenie vlastnosti o 1 musí postava vynaložiť (žiadaná hodnota x 10) skúseností.

Príklad: hráč postavy so silou 8 chce zvýšiť jej silu na 9. Potrebuje na to vynaložiť 90 skúseností. Jeho postava vo voľnom čase vykonáva ťažkú robotu, napríklad vo vyhni u kováča, alebo robí drevorubača a podobne.

Odvodené vlastnosti postavy

Keď už má hráč určené základné vlastnosti postavy, musí si určiť vlastnosti, ktoré závisia od stupňa základných vlastností, a to kondíciu, pohyblivosť, nosnosť a postreh.

Kondícia

Kondícia postavy ukazuje, koľko rán mečom postava vydrží, akú choroby prežije, či ju jed otrávi, alebo iba ťažko oslabí, ako dlho vydrží postava bez vody a potravy a podobne.

Kondícia (KON) postavy sa určí podľa nasledujúceho vzorca, udáva sa v kondičných bodoch (KOB). X vo vzorci je trieda veľkosti.

$$\text{KON} = 2X \times \text{ODL} + Xk6$$

Príklad: človek je v triede veľkosti 2. Ak má odolnosť 8, jeho kondícia je $32 + 2k6$ KOB.

Postava môže mať aj vyššiu kondíciu. Na zvýšenie kondície o 1 musí postava vynaložiť (žiadaná kondícia/10) skúseností.

Príklad: postava má kondíciu 50 KOB, aby sa jej zvýšila na 51, musí vynaložiť 5 skúseností.

Zvyšovanie kondície vyjadruje skutočnosť, že postava sa časom naučí lepšie bojovať, a teda úder meča, ktorý by ju na začiatku vážne zranil, sa naučí odvrátiť tak, že ju neskôr už iba ľahšie poraní. Vyjadruje aj skutočnosť, že postava sa časom stráveným v dobrodružstvách a rôznych nebezpečenstvách zocelí tak, že už im dokáže lepšie čeliť. Zlepší sa jej zdravotný stav a jej telo vydrží viac, a teda aj lepšie odoláva rôznym chorobám a jedom.

Pohyblivosť

Od pohyblivosti postavy závisí, ako rýchlo dokáže postava bežať, ako rýchlo sa dokáže pohybovať v prírode alebo v meste. Čím je postava pohyblivejšia, tým rýchlejšie dokáže bežať, tým väčšiu vzdialenosť prejde za deň. A naopak, čím menej je postava pohyblivá, tým menej prejde za deň, tým pomalšie dokáže bežať a podobne.

Stupeň pohyblivosti sa určí ako súčet stupňa sily a stupňa obratnosti delený dvoma. Výsledok sa zaokrúhľuje smerom nahor na celé číslo.

$$\text{Pohyblivosť} = (\text{sila} + \text{obratnosť}) : 2$$

Vyjadruje to skutočnosť, že silná postava sa dokáže rýchlo pohybovať, ale ak je veľmi neobratná, tak sa potkýna, zachytáva v húštinách a podobne. Naopak aj pomerne slabá, avšak obratná postava, ktorá sa lepšie dokáže preplieť pomedzi húštie, sa dokáže rýchlo pohybovať.

popis	Rýchlosť v míľach za hodinu
Prechádzka	1/4 POH
Normálny krok	1/2 POH
Ponáhľanie sa	3/4 POH
Klus	POH
Beh	5/4 POH

Príklad: postava s pohyblivosťou 7 sa pri prechádzke pohybuje rýchlosťou 1,75 míľ/h, pri normálnom kroku 3,5 míľ/h, pri ponáhlaní 5,25 míľ/h, pri klusaní 7 míľ/h, pri behu 8,75 míľ/h.

Postava môže okrem behu a klusu aj šprintovať, šprintom prebehne za 10 sekúnd desaťnásobok stupňa pohyblivosti yardov.

Vyššie uvedené hodnoty platia pre pohyb na upravenej ceste, pre rôzne náročnejšie terény sa základná pohyblivosť upravuje.

Ak má postava nejaké postihy za zranenie, náklad alebo únavu, tieto postihy znižujú pohyblivosť.

Príklad: postava má základnú pohyblivosť 9. Ak je unavená (-1), má stredný náklad (-3) a je ranená (-3), má pohyblivosť iba 2.

Nosnosť

Nosnosť vyjadruje, aký náklad je postava schopná uniesť, a aký len zdvihnúť, aký náklad ju ako obmedzí v boji či ako spomalí jej beh či chôdzu. Nosnosť postavy závisí od jej sily.

„Žiadny“ náklad, to jest náklad, pri nesení ktorého nie je postava nijako obmedzovaná, je rovný dvojnásobku sily postavy v librách.

Nasledujúca tabuľka zobrazuje, akú hodnotu má aká stupeň nákladu a ako ovplyvňuje výsledky činností, o ktoré sa postava snaží. Náklad postavy ovplyvňuje aj únavu postavy.

Náklad	Násobok základnej Nosnosti	Násobok únavy	Oprava hodu
Žiadny	≤ 1	1	+0
Mierny	≤ 3	2	+1
Stredný	≤ 5	3	+3
Veľký	≤ 7	4	+5
Iba zdvihne	≤ 14	-	-

Do nákladu postavy sa ráta všetko, čo postava nesie, to znamená, že aj šaty a zbrane, nie len to, čo má v batohu.

Postava dokáže na voze utiahnuť náklad 20-násobne ťažší, ako unesie. Opravu hodu má rovnakú, ako keby niesla náklad s 1/20 hmotnosti ťahaného nákladu.

Príklad: postava so za silou 9 unesie bez problémov 18 libier. Mierny náklad je pre ňu do 54 libier, stredný náklad do 90 libier, veľký náklad 136 libier. Jednorázovo zdvihne 272 libier. Maximálny náklad, ktorý je schopná dlhšie ťahať naložený na voze, je 2720 libier, má vtedy opravu hodu +5. Jedna hodina chôdze postave pridá 2 body únavy, ak postava nesie mierny náklad (do 54 libier), tak jej hodina chôdze pridá 4 body únavy.

Postreh

Postreh postavy vyjadruje jej schopnosť všimnúť si nejakú vec alebo jav, a to náhodne alebo pri hľadaní. Postreh postavy je rovný jej inteligencii. Vyjadruje to skutočnosť, že inteligentná postava si všima veci a dianie okolo seba a vie si dať veci, ktoré si všimne, do určitých súvislostí.

Hráč si pri overovaní, či si niečo všimol, môže k postrehu pripočítať bonus za schopnosť, ktorá súvisí s danou činnosťou.

Príklad: aby si postava všimla, že všetko v prírode naokolo stíchlo, môže si k postrehu prirátať bonus za prežitie v divočine. Aby si postava všimla, že niekto podvádza v kartách, môže si k postrehu prirátať bonus za hazardné hry.

Popis	Oprava
Postava niečo hľadá	-1
Postava vie približne čo hľadá	-2
Postava vie presne čo hľadá	-3

Či si postava všimla daného javu alebo nie, vie iba PH. PH robí test a oznámi výsledok hľadania hráčovi.

Výhody a nevýhody

Každá postava je iná, každá má svoje silné aj slabé stránky. Hráč sa môže rozhodnúť, že jeho postava bude mať nejakú výhodu oproti ostatným, tá je však vždy kompenzovaná nejakou nevýhodou.

Nižšie sú popísané rôzne výhody a nevýhody, ktoré postava môže mať, každá z nich je ohodnotená hodnotou od -10 do +10. Čím vyššia je hodnota výhody, tým je táto výhoda významnejšia, pre hráča predstavuje veľké zvýhodnenie v danej oblasti, a naopak, čím nižšia je hodnota nevýhody, tým viac ho táto nevýhoda obmedzuje.

Hráč si môže vybrať rôzne výhody a nevýhody, avšak súčet hodnôt výhod a nevýhod musí byť 0. To znamená, že ak si hráč vyberie nejakú veľkú výhodu s hodnotou napríklad +8, musí si vybrať aj nevýhody, aké bude mať jeho postava, v celkovej hodnote -8, čo dohromady dá $8-8=0$.

Ak náhodou postava získa nejakú nevýhodu počas hry, neznamená to, že automaticky získa nejakú výhodu, ale po čase ju môže získať. Napríklad ak postava oslepe, časom sa jejlepší sluch, nie však hneď v momente oslepnutia.

Výhoda	hodnota
Čiastočná imunita voči halucinogénom	2
Čiastočná imunita voči chladu	3
Čiastočná imunita voči chorobám	2
Čiastočná imunita voči jedu	3
Čiastočná imunita voči teplu	3
Dieťa šťasteny	10
Dobrá aura	7
Dobrá pamäť	6
Dobrý postreh	2
Empatia	3
Fotografická pamäť	4
Hudobný sluch	1
Lepší zmysel	3
Ľahký spánok	1
Mimoriadne rozvinutá vlastnosť	5
Obojručnosť	4
Odolnosť voči bolesti	3
Rýchla regenerácia	2
Rýchle reflexy	4
Rýchlejšie uzdravenie	3
Silná vôľa	4
Sluchová pamäť	3
Vnútorné hodiny	1
Vnútorný kompas	1

Nevýhoda	hodnota
Alergia (rôzne silná)	-1 až -5
Antihudobný sluch	-1
Ďalekozrakosť	-1
Fanatizmus	-4
Farbosleposť	-2
Fyzické znetvorenie	-5
Fyzický handicap ľahký	-3
Fyzický handicap ťažký	-6
Fóbia	-4
Hluchota	-6
Horší zmysel	-3
Krátkozrakosť	-1
Malá odolnosť voči bolesti	-3
Nemota	-4
Pomalá regenerácia	-2
Pomalé liečenie	-3
Pomalé reflexy	-4
Slabo vyvinutá vlastnosť	-5
Slepota	-8
Smoliar	-10
Šeroslepota	-2
Tvrдый spánok	-1
Závislosť	-4
Zlá aura	-7
Zlá pamäť	-6
Zlý odhad smeru	-1
Zlý odhad času	-1
Zlý postreh	-2
Znížená imunita voči halucinogénom	-2
Znížená imunita voči chladu	-3
Znížená imunita voči chorobám	-2
Znížená imunita voči jedu	-3
Znížená imunita voči teplu	-3

Popis výhod a nevýhod

Výhody

Čiastočná imunita voči halucinogénom

Halucinogény majú na postavu nižší účinok, postava má -1 k hodiu pri teste voči halucinogénom.

Čiastočná imunita voči chladu

Postava má -1 k hodiu pri teste voči účinku chladu.

Čiastočná imunita voči chorobám

Postava má -1 k hodiu pri teste či ochorie.

Čiastočná imunita voči jedu

Jedy majú na postavu nižší účinok, postava má -1 k hodiu pri teste.

Čiastočná imunita voči teplu

Postava má -1 k hodiu pri teste voči účinku tepla.

Dieťa šťasteny

Postave sa darí všetko, na čo si len pomyslí, hráč raz za deň môže zopakovať hod a ako výsledok hodu rátať hod lepší pre hráča.

Dobrá aura

Z postavy vyžaruje dobrá aura, postava má -1 k hodiu pri teste reakcií iných postáv.

Dobrá pamäť

Postava má vynikajúcu pamäť, keď sa chce na niečo rozpamätať, má -1 k hodiu pri teste, že si spomenie na to, na čo si chce spomenúť.

Dobrý postreh

Postava má talent všimnúť si aj najmenšie detaily. Má -1 k hodiu pri teste na postreh.

Empatia

Postava nadaná empatiou dokáže vycítiť najvýraznejšie pocity a nálady iných osôb, napríklad hnev, smútok, radosť, bolesť, strach ale aj to, či vravia pravdu alebo klamú. Empatiu možno použiť kedykoľvek. Vycítenie nálady je náročné.

Fotografická pamäť

Keď sa postava na niečo, čo videla, rozpamätá, vybaví so to do najmenších detailov. Keď si potrebuje spomenúť na niečo čo videla, má -1 k hodiu pri teste.

Hudobný sluch

Postava má hudobný sluch, ľahšie sa učí hrať na hudobné nástroje, stačí jej iba 80% potrebných skúseností. Postava s hudobným sluchom sa ľahšie učí cudzie jazyky, stačí jej iba 80% potrebných skúseností.

Lepší zmysel

Postava má -1 k hodiu pri testoch týkajúcich sa jedného zmyslu (zrak, sluch, ...).

Ľahký spánok

Postava má ľahký spánok, postava má -1 k hodiu pri teste či ju zobudí hluk.

Mimoriadne rozvinutá vlastnosť

Postava má jednu vlastnosť vyššiu o 2, aj nad maximum.

Obojručnosť

Postava dokáže používať obe ruky rovnako, nemá postihy pri využívaní druhej ruky ako postavy, ktoré sú ľaváci alebo praváci.

Odolnosť voči bolesti

Postava je menej citlivá na bolesť, každé zranenie je menšie o 1 KOB.

Rýchla regenerácia

Postava sa rýchlo zregeneruje z prežitej námahy, potrebuje odpočívať alebo spať o 30% menej.

Rýchle reflexy

Postava má pri činnostiach vyžadujúcich rýchle reflexy opravu k hodiu -1.

Rýchlejšie uzdravenie

Postava sa uzdraví dvakrát rýchlejšie ako normálne.

Silná vôľa

Postava má silnú vôľu, čo si povie, že urobí, to aj dokáže. Pravdepodobnosť, že sa jej podaria veci, ktoré záležia od silnej vôle, napríklad vyčerpávajúci pochod a podobne, je vyššia. Postava má -1 k hodiu pri teste týkajúcom sa vôle a psychickej sily.

Sluchová pamäť

Postava si zapamätá takmer všetko, čo niekedy niekde počula. Pri rozpamätávaní sa na niečo, čo počula v minulosti, má postava -1 k hodiu pri teste.

Talent na jazyky

Postava je talent na cudzie jazyky, stačí jej 80% potrebných skúseností.

Vnútorne hodiny

Postava má vynikajúci odhad času, aj keď sa nemôže orientovať podľa slnka alebo hodín, má -1 k hodiu pri teste.

Vnútorný kompas

Postava ľahšie odhadne, kde je sever, takmer nikdy neblúdi. Pri určovaní severu má postava -1 k hodiu pri teste.

Nevýhody

Alergia

Postava má alergiu na nejakú vec, napríklad na nejaké jedlo, kov, zviera, rastlinu a podobne. Pri každom kontakte s dotýčnou vecou sa u nej prejaví alergická reakcia.

Antihudobný sluch

Postava nemá hudobný sluch, ťažšie sa učí hrať na hudobné nástroje, pri učení jej treba o 20% skúseností viac, ako normálne. Postava s Antihudobným sluchom sa ťažšie učí cudzie jazyky, pri učení jej treba o 20% skúseností viac.

Ďalekozrakosť

Postava je ďalekozraká, na blízko potrebuje okuliare, aj na čítanie a písanie, na študovanie nejakých detailov a podobne. Bez okuliarov má +1 k hodiu.

Fanatizmus

Postava je fanaticky oddaná nejakej veci, napríklad viere, nejakému poslaniu, je fanatickým stúpencom nejakej inej osoby a podobne. V mene svojej viery a z fanatického zaujatia určitou vecou robí také veci, čo by iní nerobili, nehľadí na seba ani na druhých.

Farbosleposť

Postava je farboslepá, nerozoznáva niektoré farby.

Fyzické znetvorenie

Postava je fyzicky znetvorená, napríklad hrbatá, má jednu nohu kratšiu, nevyvinuté prsty na jednej ruke a podobne, znižujú sa jej niektoré vlastnosti o -3, napríklad sila, charisma alebo obratnosť, v závislosti od druhu znetvorenia.

Fyzický handicap ľahký

Postava má niektorú časť tela menej pohyblivú, napríklad ruku alebo nohu ako dôsledok staršieho zranenia. Upravujú sa zodpovedajúce fyzické vlastnosti o -1.

Fyzický handicap ťažký

Postava nemá jednu ruku alebo nohu, je na jedno oko slepá a podobne. Upravujú sa jej zodpovedajúce fyzické vlastnosti o -2.

Fóbia

Postava má chorobný strach z nejakej veci, napríklad z davu, uzavretej miestnosti, širokého voľného priestranstva, tmy, nejakého živočícha, napríklad hada, krysy, myši, pavúka a podobne.

Vždy sa správa tak, aby sa nedostala do situácie, v ktorej by sa mohla prejaviť jej fóbia, to znamená, že napríklad sa nezdržuje v uzatvorených priestranstvách, v tmavých miestnostiach, na ľudnatých miestach a podobne. Ak má fóbiu z nejakého živočícha, ak sa dostane do kontaktu s ním, bezmyšlienkovito sa snaží dostať od neho čo najďalej. Postava má +2 k hodiu v teste na odolanie fóbiu.

Hluchota

Postava je úplne hluchá, nič nepočuje.

Horší zmysel

Postava má jeden zo zmyslov horší. Pri testoch týkajúcich sa tohto zmyslu má +1 k hodiu.

Krátkozrakosť

Postava nevidí dobre do diaľky, má +2 k hodiu ak nepoužíva okuliare.

Malá odolnosť voči bolesti

Postava je veľmi citlivá na bolesť, každé zranenie je väčšie o 1 KOB.

Nemota

Postava je nemá, nemôže hovoriť.

Pomalá regenerácia

Postava sa pomaly regeneruje z prežitej námahy, potrebuje odpočívať alebo spať o 30% viac.

Pomalé liečenie

Postave sa zranenia liečia iba polovičnou rýchlosťou.

Pomalé reflexy

Postava nedokáže rýchlo reagovať, má -2 k iniciatíve, keď treba rýchlo zareagovať, napríklad uskočiť pred valiacim sa kameňom a podobne, má postava +1 k hodiu.

Slabo vyvinutá vlastnosť - postava má jednu vlastnosť nižšiu o 2, najnižšia hodnota je jedna, v prípade inteligencie 2.

Slepota – postava je úplne slepá, nič nevidí.

Smoliar - postave sa nedarí nič, čo robí, dvakrát za hrací deň povie PH hráčovi, že si hádže dvakrát, ráta sa hod horší pre hráča.

Šeroslepota – postava nevidí v tme a pri slabom osvetlení.

Tvrдый spánok - postava má tvrdý spánok, má +1 k hodiu pri teste či ju zobudí hluk.

Závislosť – postava je závislá na alkohole, drogách, hazardných hrách, je kleptomanom a podobne.

Zlá aura - z postavy vyžaruje zlá aura, postava má +1 k hodiu pri teste reakcií iných postáv.

Zlá pamäť – postava má zlú pamäť, často zabúda na rôzne dôležité veci, keď sa chce na niečo rozpamätať, má +1 k hodiu v teste, že si spomenie na to, na čo si chce spomenúť.

Zlý odhad smeru - postava ťažšie odhadne, kde je sever, často zablúdi. Pri určovaní severu má postih +1 k hodiu v teste.

Zlý odhad času - postava má zlý odhad času, ak sa nemôže orientovať podľa slnka alebo hodín, rýchlo stratí pojem o čase. Má postih +1 k hodiu v teste pri určovaní času.

Zlý postreh - postava často prehliada nejaké veci a detaily, pri teste na postreh má +1 k hodiu.

Znížená imunita voči halucinogénom - halucinogény majú na postavu vyšší účinok, má +1 k hodiu v teste.

Znížená imunita voči chladu - má +1 k hodiu v teste voči účinkom chladu.

Znížená imunita voči chorobám - má +1 k hodiu v teste voči účinkom chorôb.

Znížená imunita voči jedu - jedy majú na postavu vyšší účinok, má +1 k hodiu v teste voči účinkom jedu.

Znížená imunita voči teplu - má +1 k hodiu v teste voči účinkom tepla.

Povešť postavy

Postava je na začiatku hry neznáma, nemá žiadnu povesť, nik o nej nič nevie. Postava si svoju povesť buduje počas hry. Je veľmi ťažké získať dobré meno, ale je veľmi ľahké stratíť ho.

Všetky skutky, ktoré vykoná, sa odrazia na jej povesti. PH má presné pravidlá, ako skutky postavy ovplyvňujú jej povesť.

Každá postava začína z nulovou povestou. Jednotlivé skutky majú rôzne bodové hodnotenie, ktoré sa pripočítajú ku aktuálnej povesti. Čím vyššia je hodnota, tým lepšiu povesť postava má. Čím je hodnota nižšia, zápornejšia, tým horšiu povesť postava má.

Čím je postava známejšia, tým skôr sa dá očakávať pri strete s inými osobami reakcia priamo úmerná povesti.

Povešť je vec relatívna, ak postava príde do iného prostredia, môže zistiť, že tam sa na ňu pozerajú úplne ináč.

Příklad: bojovník Nils je krutý zabijak, jeho povesť je veľmi záporná. Je hľadaný za niekoľko vražd. Pri stretnutí s mestskou hliadkou je určitá šanca, že ho hliadka spozná a bude ho chcieť zatknúť. Naopak, medzi vikingami s rovnakou povestou bude považovaný za šikovného a odvážneho bojovníka, aj keď každý bude vedieť, že je sadista.

Zázemie

Zázemie postavy sú jej majetok, a teda peniaze, vybavenie, nehnuteľnosti. Zázemie je aj spoločenský status, či je postava žobrák, obyčajný remeselník alebo zeman. Suma v tabuľke určuje celkovú hodnotu majetku postavy okrem domu, v ktorom postava býva. Je tam zarátané oblečenie, zbrane, šperky, prípadne nejaké zvieratá.

Do zázemia postavy sa rátajú aj spojenci a nepriatelia postavy. Spojenci sa delia na sluhov, známych, dobrých priateľov a rodinu. Sluha poslúcha postavu, stará sa o jej pohodlie. Známym postave pomôže, pokiaľ ho to nestojí veľa úsilia, času a peňazí

a neohrozí ho to. Priatelia sú postave ochotní venovať čas, peniaze a úsilie, a sú ochotní podstúpiť určité riziko. Rodina postave pomôže vždy, ak to bude možné.

Takto určených priateľov by mal hráč podrobne popísať, PH ich vytvorí na základe popisu. Sú to majoritný priatelia, konkrétne osoby. Samozrejme že postava za svoj život získala aj iných spojencov a priateľov, tí však nie sú také dôležití. Ak chce hráč zistiť, či má nejakého spojencu v danom mieste, musí uspieť v overovaní charizmy. Náročnosť určí PH podľa situácie. Je ľahšie nájsť starého priateľa v rodnej dedine ako v meste vzdialenom 100 míľ od rodiska postavy.

Nepriatelia sa delia na neprajníkov, nepriateľov a smrteľných nepriateľov. Neprajník sa snaží uškodiť postave, pokiaľ ho to nestojí veľa úsillia, času a peňazí a neohrozí ho to. Nepriatelia sú na uškodenie postave ochotní venovať čas, peniaze a úsilie, a sú ochotní podstúpiť určité riziko. Smrteľní nepriatelia nehladia na nič, snažia sa postavu zabiť za každú cenu.

Body, ktoré môže rozdeliť medzi zázemie, určí hráč z počiatočných bodov skúseností v pomere 1:1.

Kolko bodov potrebuje na čo, ukazuje nasledujúca tabuľka. Postava si napíše zázemie a zoznam priateľov a nepriateľov, konečný súčet musí byť rovný počtu bodov, ktoré má postava k dispozícii.

Podľa nebezpečnosti si hráč môže urobiť obraz o schopnostiach priateľa či nepriateľa. Je veľmi nebezpečné robiť si vplyvných nepriateľov. Hráč musí ku každému priateľovi a nepriateľovi napísať pár slov, ktorými ho charakterizuje. Musí uviesť jeho meno, vek, čím sa živý, výzor, povahu, ako sa stali priateľmi, kde žije.

Všetky kontakty musí hráč konzultovať s PH, ktorý rozhodne o ich akceptovaní. PH nemusí akceptovať všetko, čo si hráči vymyslia, ak sa mu to nehodí do koncepcie jeho hry alebo sveta.

Zdroje a zázemie	Body
Chudobný človek, malá chatrč, majetok 50+5x2k6 strieborných, ročný príjem 50 zlatých	10
Obyčajný človek, malý drevený domček, 100+10x2k6 strieborných, ročný príjem 100 zlatých	20
Mešťan, malý kamenný domček, 200+20x2k6 strieborných, ročný príjem 200 zlatých	40
Zeman, malý statok, majetok 400+40x2k6 strieborných, ročný príjem 500 zlatých	80

Priatelia a nepriatelia	Body
Sluha	1
Známy	3
Vplyvný známy	5
Veľmi vplyvný známy	7
Priateľ	5
Vplyvný priateľ	7
Veľmi vplyvný priateľ	9
Rodinný príslušník	3
Vplyvný rodinný príslušník	9
Veľmi vplyvný rodinný príslušník	12
Neprajník	-1
Vplyvný neprajník	-3
Veľmi vplyvný neprajník	-5
Nepriateľ	-3
Vplyvný nepriateľ	-5
Veľmi vplyvný nepriateľ	-7
Smrteľný nepriateľ	-5
Vplyvný smrteľný nepriateľ	-7
Veľmi vplyvný smrteľný nepriateľ	-9

Príklad: hráč venuje do zázemia, spojencov a nepriateľov na začiatku 35 bodov. Hráč sa rozhodne nasledovne:

- 2 známi (6 body)
- 1 priateľ (5 bodov)
- 2 súrodenci (6 bodov)
- Otec – vplyvná osoba (9 bodov)
- 1 neprajník (-1 bod)
- Status: chudobný človek (10 bodov)

Dotvorenie postavy

Pri tvorbe postavy by hráč nemal zabúdať na to, že jeho postava nie je len súhrn nejakých čísiel, ale je to živá bytosť. K lepšiemu vytvoreniu postavy by hráčovi malo pomôcť niekoľko nasledujúcich otázok, na ktoré by mal vedieť odpovede, ktoré by si mal prekonzultovať s PH.

1. Ako sa volá? Má nejakú prezývku?
2. Ako vyzerá? Výška, váha, typ postavy, vlasy, fúzy, oči, tvár, pokožka, tetovania, jazvy, iné zvláštne znamenia. Oblečenie.
3. Má nejaké zlé vlastnosti, zlozvyky, návyky?
4. Akú má minulosť, stručný náčrt života, významných udalostí v živote.
5. Odkiaľ pochádza?
6. Prečo sa stal/a dobrodruhom?
7. Aký vzťah má ku ostatným ľuďom vlastnej komunity, aký má vzťah k iným komunitám?
8. Aký názor má na svet? V akého boha verí?

Odpovede na tieto otázky by mal hráč poznať skôr, ako začne hrať. Tieto otázky by hráč mal prekonzultovať s PH. Pomerne dôležitá je otázka viery, každá postava verí v nejakého boha.

Rozvoj postavy

Postupne, ako postava prechádza rôznymi dobrodružstvami a získava skúsenosti, zlepšujú sa jej schopnosti. Rozvoj postavy vyjadruje rast moci postavy: bojovník vie lepšie bojovať, čarodej lepšie čarovať a podobne.

Hráč si musí uvedomiť, že nesmie stotožňovať svoju túžbu mať čo najsilnejšiu postavu s túžbou postavy mať čo najväčšiu moc. Väčšina dobrodruhov sa túla po svete nie preto, aby získali nejakú veľkú moc, ale aby zažili nejaké dobrodružstvo či zarobili si nejaké peniaze na prežitie.

Skutočnú túžbu po moci majú len niektoré postavy, a aj tie nebudú pobeťovať po okolí a vraždiť každého, koho stretnú, ich spôsob získavania moci sa bude líšiť podľa ich povolania. Temný klerik bude sedieť v knižnici a študovať rôzne temné kúzla, bojovník bude zhromažďovať armádu a bude snívať o tom, že dobije svet.

Skúsenosti postava získava rôznymi spôsobmi, napríklad vyjednávaním, zoslaním kúzla, uhádnutím hádanky, vhodným použitím schopností, zdolaním protivníka, či ako prémiu od PH za to, že splnila nejakú úlohu, alebo mala nejaký dobrý nápad.

Hráči si však musí uvedomiť, že zdolať protivníka neznamená zabiť protivníka. Môžu ho oklamať, prešmyknúť sa okolo neho, vyjednávať s ním, podplatiť ho. K boju by malo dôjsť až vtedy, keď už nie je iné východisko zo situácie. Vyjednávať sa oplatí, a to najmä zoči voči silnejšiemu protivníkovi alebo presile.

PH by nikdy nemal dopustiť aby sa hra zvrhla na štýl „hack and slash“ – bezduché zabíjanie všetkého, čo sa hýbe.

Ďalším príkladom sú hádanky. PH povie hráčom hádanku, ktorú musia uhádnuť. Ak ju niekto uhádne, PH mu dá určitý počet skúseností. Musí prihliadnuť na to, akú má postava inteligenciu. Ak sa nikomu z hráčov nepodarí uhádnuť hádanku, budú testovať, či sa to nepodarí ich postavám. Je to preto, že hráč o niečom podobnom nemusí mať ani potuchy a jeho postava považuje danú hádanku za veľmi ľahkú, napríklad preto, že ju už niekde počula. Ak však hráči riešia hádanky testom, dostanú menej skúseností ako keby ju uhádli sami.

Vždy, keď postava získa dostatok skúseností, môže sa zlepšiť v schopnostiach, ktoré ovláda, alebo sa naučiť nové, bližšie je to popísané v kapitole venujúcej sa schopnostiam.

PH vždy na konci dobrodružstva povie hráčovi, koľko skúseností získala jeho postava. Keď získa ďalšie skúsenosti, pripočíta si ich k pôvodnému množstvu.

Hráč by si mal viesť dva záznamy o skúsenostiach, celkovú skúsenosť a voľnú skúsenosť. Celková skúsenosť je množstvo skúseností získaných od narodenia postavy, voľná skúsenosť je množstvo skúseností, ktoré postava môže využiť na zlepšovanie sa.

Príklad: postava má celkovú skúsenosť 300 skúseností, z toho 45 voľných. Znamená to, že z 300 celkovo získaných skúseností použila na zlepšovanie sa 255 skúseností, 45 ešte nepoužila. Na konci dobrodružstva PH hráčovi povie, že jeho postava získala 20 skúseností. Celková skúsenosť postavy je teda 320, voľná skúsenosť je 65.

Schopnosti a vedomosti

Schopnosti a vedomosti popisujú, čo všetko postava dokáže.

Základné schopnosti sú bežné medzi normálnymi ľuďmi, väčšinou súvisia s každodenným životom postavy. Je to napríklad varenie, plávania a podobne.

Vedomosti sú schopnosti postavy spojené so vzdelaním, napríklad botanika, rozpoznávanie rúd, čítanie a písanie a podobne.

Zvláštne schopnosti sú schopnosti, ktoré neovláda len tak hocikto. Postava musí nájsť majstra, ktorý ich ovláda, čo môže byť relatívne náročné. Je to napríklad mágia, krotenie divokých zvierat, a podobne.

Úroveň schopností

Každá schopnosť má 5 úrovní zvládnutia, čím lepšie postava ovláda danú schopnosť, tým ľahšie sa jej podarí úspech, čo vyjadrujú bonusy k použitej vlastnosti.

Bonusy a postihy k schopnosti v závislosti od úrovne zvládnutia danej schopnosti prehľadne zobrazuje nasledujúca tabuľka.

Úroveň	Slovný popis	Bonus
0	Neovláda	-3
1	Začiatočník	+0
2	Pokročilý	+1
3	Majster	+3
4	Veľmajster	+5

To, že postava neovláda niektorú schopnosť, ešte neznamená, že sa o danú činnosť nemôže pokúsiť, pokiaľ to nie je proti logike.

Príklad: aj keď bojovník Thorgal neovláda jazdu na koni, môže sa o to pokúsiť. Pri teste má +3 k hod. Počas dobrodružstva našiel knihu. Keďže nevie čítať a písať, nemá zmysel robiť test, či sa mu podarilo niečo prečítať. Thorgal sa knihe potešil, nemusí si zadok utierať listami.

Cvik robí majstra

Aby sa postava zlepšila v schopnosti o 1 úroveň, musí vynaložiť určité množstvo skúseností. Úspech závisí od vlastností postavy. Vyjadruje to skutočnosť, že silná postava sa ľahšie naučí kováčstvo, inteligentná postava sa ľahšie naučí čítať a písať.

Na začiatku hry už postava má nejaké schopnosti. Postava môže mať na začiatku schopnosti maximálne na úrovni pokročilý.

Nasledujúca tabuľka ukazuje, koľko skúseností potrebujú ľudia na zlepšenie sa o 1 úroveň v danej schopnosti.

Ak sa postava učí u majstra, potrebuje na zvládnutie schopnosti menej skúseností, ako keby sa to učila sama. Dobrý majster postavu v učení usmerní, poradí jej, postava nemusí na všetko prísť metódou pokus a omyl.

Úroveň	Bez majstra	Náročnosť	S majstrom	Náročnosť
Netrénovaný	0	-	0	-
Začiatočník	10	Bežná	5	Ľahká
Pokročilý	20	Náročná	10	Bežná
Majster	40	Veľmi náročná	20	Náročná
Veľmajster	80	Extrémne náročná	40	Veľmi náročná

Aj keď postava vynaloží skúsenosti na zlepšenie sa v danej schopnosti, nie vždy sa jej podarí zlepšiť sa alebo naučiť sa novú schopnosť. Hráč musí uspieť pri overovaní potrebnej vlastnosti, náročnosť je uvedená v tabuľke. Ak neuspeje, skúsenosti síce vynaložil, ale jeho postava sa nezlepšila, lebo nemá dostatočne rozvinutú potrebnú vlastnosť. Pri každom ďalšom pokuse o zvládnutie danej schopnosti má postava -1 k

hodu. To znamená, že aj postavy s málo rozvinutou určitou vlastnosťou sa môžu naučiť schopnosti na nej založené, ale stojí ich to viac skúseností.

Príklad: vyššie spomínaný Gelen má silu 10, obratnosť 10. Na zvládnutie schopnosti na úrovni začiatočnik potrebuje pod vedením majstra vynaložiť 5 skúseností. Hráč sa chce naučiť kovanie a čítať a písať. Pri učení sa kovania hodil 7, spolu 6 (7-1), uspel, jeho postava sa naučila kovanie. Pri učení sa čítania a písania hodil 8, spolu 7 (8-1), neuspel, jeho postave sa nepodarilo naučiť sa čítať a písať. Pri ďalšom pokuse hodil znovu 7, spolu je to 5 (8-1-1), konečne sa mu podarilo naučiť sa čítať a písať.

Keďže je pomerne silný, živil sa ako kováčsky učň. Schopnosť kovanie teda ovláda na úrovni začiatočnik, vynaložil na to 5 skúseností. Ostalo mu ešte 81 skúseností na zvládnutie ostatných schopností, ktoré sa naučil za svoj krátky život. Je veľmi silný ale popri robote kováčskeho učňa nemal čas toľko sa venovať učeniu, čítanie a písanie sa mu nepodarilo zvládnuť, ale bol vytrvalý a po dlhšom čase sa mu to nakoniec podarilo.

Školenie u majstra trvá 1 deň hracieho času za každý 1 bod skúseností, ktorý postava venuje na učenie sa. Po túto dobu sa postava nemôže zúčastňovať dobrodružstiev.

Každé školenie u majstra čosi stojí, čím lepší majster, tým vyššia cena školenia. Presnú cenu vie PH. Postavy sa môžu s majstrom na cene dohodnúť, záleží to na nich a na majstrovi. Nie vždy musí majster požadovať určitú sumu, môže vyžadovať nejakú službu alebo dôkaz, že si postava zaslúži, aby ju niečo naučil.

Postava sa môže vyškoliť aj sama, vtedy to trvá trojnásobok času. Aj keď sa postava učí sama, PH jej povie, koľko peňazí na to potrebuje, sú to náklady na zháňanie rôznych vecí potrebných pri učení. Postava sa môže učiť sama len ak danú schopnosť ovláda na úrovni začiatočnik a vyššie.

Postava sa sama môže stať majstrom a teda vyškolovať iné postavy, avšak môže vyškoliť inú postavu len na taký stupeň zvládnutia schopnosti, aké má sama postava, nikdy nie viac. Môže ale nemusí zobrať od danej postavy peniaze za vyškolenie, môže požadovať nejakú službu, to úplne záleží na postave majstra.

Postava – majster môže inú postavu naučiť iba to, čo sama ovláda. Podobne ako keby s postava sama školila, ani postava – majster sa nemôže zúčastňovať dobrodružstiev počas doby školenia.

Dominantná ruka

Každý človek má jednu ruku dominantnú, teda ju využíva častejšie ako druhú. Ak postava použije pri činnosti nedominantnú ruku, má opravu testu +2.

Príklad: Dergan je pravák, momentálne má zlomenú pravú ruku. Potrebuje napísať list, skúsi to ľavou rukou. Pri overovaní sa k hodu 2k6 pripočíta 2.

Zoznam základných schopností

Schopnosti popisujú čo dokáže postava urobiť. Nepotrebuje k tomu nejaké akademické vzdelanie, stačí, ak je dostatočne šikovná. Nasleduje zoznam schopností, ktoré sa postava môže naučiť. V zozname je uvedené meno schopnosti a potrebná vlastnosť, ktorá je potrebná na vykonávanie danej schopnosti. Ak si nejaká schopnosť vyžaduje prerekvizity (schopnosti, ktoré postava musí ovládať, aby sa mohla začať učiť danú schopnosť), je to uvedené v jej popise.

Ak má schopnosť ešte svoje špecializácie, hráč musí špecifikovať, ktorú špecializáciu ovláda jeho postava. Ak sa pokúša o činnosť, na ktorú sa v rámci danej schopnosti nešpecializuje, má postih k schopnosti len -1, nie -3.

Príklad: bojovník Wulfgar ovláda zbrane na úrovni majster, jeho hráč špecifikoval, že sa jedná o meče. Bonus +5 za ovládanie zbraní sa ráta iba keď Wulfgar používa meč. Ak používa inú zbraň, nemá postih -3, ako keby ju neovládal. Jeho postih pri použití inej zbrane je len -1.

Schopnosti

baníctvo	SIL
beh	ODL
boj bez zbraní	SIL
drotárstvo	OBR
falšovanie dokumentov	OBR
falšovanie šperkov	OBR
hádzanie	OBR
hazardné hry	OBR
herectvo	CHR
hra na hudobný nástroj	OBR
jazda	OBR
kormidlovanie	SIL
kovanie	SIL
kovotepectvo	OBR
krotenie zvierat	CHR
maľovanie	OBR
mučenie	SIL
nočné videnie	
obsluha bojových mechanizmov	OBR
odlievanie z kovov	SIL
orientačný zmysel	INT
ovládanie lode	SIL
ovládanie povozov	SIL
pečenie	OBR
plávanie	SIL
pokryvanie striech	OBR
potápanie sa	ODL
povesť náboženského fanatika	
razenie studní	SIL
razenie štôlní	SIL
remeselná zručnosť	OBR
rozprávanie príbehov	CHR
rybolov	OBR
rýchle reflexy	OBR
rúbanie stromov	SIL
spev	CHR
spracovanie drahých kameňov	OBR
spracovanie dreva	SIL
spracovanie kameňa	SIL
spracovanie kovu	SIL
spracovanie koží	OBR
spracovanie mäsa	SIL
spracovanie obilnín	OBR
starostlivosť o zvieratá	OBR
stavitelstvo	SIL
šiesty zmysel	
šitie	OBR
tanec	OBR
varenie	OBR
vodca	CHR

výroba alkoholických nápojov	INT
výroba hlinených predmetov	OBR
výroba látok	OBR
výroba olejov	INT
výroba povrazov	OBR
výroba skla	OBR
výsluch	CHR
zbrane	SIL

Baníctvo

Postava vie dobývať nerastné suroviny pod zemou.

Špecializácia: uhlie, kovy, drahokamy.

Beh

Postava vydrží bežať dlhšie kým sa unaví, ako normálne.

začiatočník: +5 minút k základnej dobe za ktorú postava dostáva BÚ

pokročilý: +10 minút k základnej dobe za ktorú postava dostáva BÚ

majster: +15 minút k základnej dobe za ktorú postava dostáva BÚ

veľmajster: +20 minút k základnej dobe za ktorú postava dostáva BÚ

Boj bez zbraní

Je to schopnosť postavy bojovať holými rukami, boxovať, kopať, proste biť sa bez použitia akejkoľvek zbrane.

Drotárstvo

Postava vie šikovne narábať s drôtom, dokáže upliesť všetky typy drôtených brnení a chráničov, rôzne misky a iné veci z drôtu. Cena predmetu je (úroveň zvládnutia)x cena materiálu. Cena brnení je ešte 3-5 krát vyššia.

Špecializácia: úžitkové predmety, brnenia.

začiatočník: brnenie má -1 ku KZ

pokročilý: brnenie má tabuľkové hodnoty

majster: brnenie má +1 ku KZ

veľmajster: brnenie má +2 ku KZ

Falšovanie dokumentov

Postava dokáže sfaľovať akýkoľvek dokument, musí však mať vhodné nástroje, ako sú pierka, atramenty, vhodné listiny, na ktoré bude písať, rôzne škrabadlá, lupy, pečatidlá, vosky a podobné veci. Základná náročnosť rozoznania falzifikátu je rovná polovici obratnosti zhotoviteľa falzifikátu.

Ak má postava úspech, vie, že sa jej podarila perfektná kópia. Ak má totálny úspech, náročnosť rozoznania falzifikátu sa zvyšuje o bonus falšovateľa k testu.

Ak má postava neúspech, je si vedomá toho, že sa jej nepodarilo vyhotoviť dokonalý falzifikát. Ak má postava fatálny neúspech, myslí si, že urobila dokonalú kópiu, avšak pri posudzovaní pravosti inou osobou má osoba, ktorá posudzuje pravosť, opravu k hodu -2.

Ak postava už častejšie videla listiny, na ktorých sa vyskytla rovnaká pečať alebo podpis, má opravu k hodu -1 pri rozoznávaní falzifikátu. Ak postava vidí rovnakú pečať denne, napríklad strážnik kontrolujúci priepustky, má opravu k hodu -2. Ak si postava môže listinu porovnať s podobným originálom, kde je originálna pečať alebo podpis, má opravu k hodu -3. Ak listinu kontroluje osoba, ktorá má originálnu pečať vo svojom

držaní, lebo je to jej pečať, má opravu k hodu -4. Všetky okolnosti sa berú do úvahy a sčítajú sa.

Aby sa postava mohla naučiť falšovať dokumenty, musí vedieť čítať a písať na stupni majster.

Príklad: človek Frederic, obratnosť 8 potrebuje listinu vlastníctva na istý pozemok. Ovláda falšovanie dokumentov na úrovni pokročilý (+1). Hráčovi padlo na 2k6 8, listinu sa mu podarí vyrobiť. Náročnosť rozoznania falzifikátu je 4. Ak uvidí listinu kupec, ktorý už podobnú listinu videl, má opravu k hodu -1. Ak uvidí listinu úradník, ktorý má na starosti evidenciu vlastníkov pozemkov, má opravu k hodu -2. Ak by úradník porovnával falošnú listinu s podobnou listinou, má opravu k hodu -3. Ak by sa falošná listina dostala do ruky osobe, ktorá ich vydáva, táto osoba má opravu k hodu -4.

Falšovanie šperkov

Postava dokáže vyrobiť napodobeninu akéhokoľvek šperku, avšak toto sa dá robiť iba v dobre vybavenej dielni. Ide zväčša o napodobovanie nejakých hodnotných slávnych šperkov, ako napríklad koruna, žezlo, náhrdelník a mnohé iné. Tieto šperky majú svoju historickú alebo náboženskú hodnotu, ktorá je niekoľkonásobne väčšia ako hodnota materiálu a práce.

Pre úspechy a neúspechy platí to čo pre úspechy a neúspechy pri falšovaní dokumentov.

Ak postava už častejšie videla originálny šperk, má opravu k hodu -1. Ak postava vidí rovnaký šperk denne, napríklad známy majiteľa originálneho šperku, má opravu k hodu -2. Ak si postava môže šperk porovnať s podobným originálom, má opravu k hodu -3. Ak šperk kontroluje osoba, ktorá má alebo dlho mala originálny vo svojom držaní, lebo je to jej šperk, má opravu k hodu -4. Všetky okolnosti sa berú do úvahy a sčítajú sa.

Aby sa postava mohla naučiť falšovať šperky remeslá kovotepectvo, spracovanie drahých kameňov minimálne na úrovni pokročilý.

Hádzanie

Schopnosť postavy hádzať predmety na cieľ a trafiť ho. Túto schopnosť používa postava pri vrhaní zbraní, kameňov, a podobne.

Špecializácia: predmety typu kameň, nože, sekery, kopije, sieť.

Hazardné hry

Postava ovláda rôzne hazardné hry, pri hre dokáže šikovne podvádzať a vyhrať tým hru a to, o čo sa hralo. V prípade neúspechu prehrá. Aj keď vyhrá, je určitá šanca, že niekto zistí, že pri hre postava podvádza.

Test, či si niekto všimne, že postava podvádza, je súperenie, postava použije obratnosť a hazardné hry, protivník postreh a hazardné hry.

Herectvo

Postava dokáže zapôsobiť na ľudí, s ktorými sa rozpráva, ako keby mala vyššiu charizmu. Nemôže mať vyššiu charizmu ako 12.

Hra na hudobný nástroj

Postava dokáže hrať na rôzne hudobné nástroje. Vždy musí špecifikovať, na aký nástroj sa učí hrať.

Špecializácia: píšťaly, bubny, trubky, gusle, harfa, gajdy...

Jazda

Jazda na obyčajnom zvierati - je to schopnosť postavy jazdiť na zvierati, ktoré je na jazdu vytrénované.

Jazda na lietajúcom zvierati - je to schopnosť postavy jazdiť na lietajúcom zvierati, ktoré je na to špeciálne vycvičené.

Boj na lietajúcom zvierati - postava vie bojovať na lietajúcom zvierati, vie kedy môže zaútočiť, kedy nie, ako ovládať zviera v boji a podobne. Túto schopnosť sa môže postava začať učiť až vtedy, keď má schopnosť jazdy na lietajúcom zvierati na úrovni pokročilý.

Pri boji na lietajúcom zvierati môže používať iba jednoručné zbrane a nemôže používať štít, pretože jednou rukou musí zviera ovládať. Pri boji má postava bonus rovný bonusu k testu.

Boj na jazdeckom zvierati - Postava vie bojovať na obyčajnom jazdeckom zvierati, vie ho v boji ovládať. Túto schopnosť sa môže postava začať učiť až keď zvláda jazdu na obyčajnom zvierati na stupni pokročilý.

Pri boji na jazdeckom zvierati môže používať iba jednoručné zbrane a nemôže používať štít, pretože jednou rukou musí zviera ovládať. Pri boji má postava maximálny bonus rovný bonusu k testu za zvládnutie boja na jazdeckom zvierati.

Príklad: postava ovláda boj na jazdeckom zvierati na úrovni začiatočník, takže bojuje bez postihu -3. Aj keď ovláda boj s mečom na úrovni pokročilý, a mala by mať v boji bonus +1, keďže nevie tak dobre bojovať na jazdeckom zvierati, bonus nemá.

Ovládanie jazdného zvieratá iba nohami - postava môže pri jazde na zvierati bojovať dvoma zbraňami alebo zbraňou a štítom či strieľať za jazdy. Zviera musí mať špeciálny výcvik. Pri boji má postava bonus rovný bonusu k testu.

Krotenie zvierat

Postava dokáže krotiť zvieratá daného typu. Dokáže ich vycvičiť tak, aby dokázali plniť rôzne úlohy.

Špecializácia: psovod, sokoliar, jazdecké, domáce.

Psovod - postava dokáže vycvičiť psa tak, že dokáže plniť jeho príkazy, nie len bežné ľahni, zostaň a podobne, ale aj zvláštne, napríklad ochraňuj osobu, stráž, zaútoč a podobne.

Postava učí psa príkazy, ako keby sa pes učil schopnosť. Aby daný príkaz ovládal, musí sa ho naučiť ako schopnosť na úrovni začiatočník. Za jeden deň výcviku dostane pes 1 bod skúseností. Postava môže cvičiť psa aj počas dobrodružstva. Náročnosť výcviku je rôzna, závisí od zvieratá.

Pes, podobne ako postava, dostáva za prežitie dobrodružstvá skúsenosti a tiež sa zlepšuje, podrobne vie PH.

Sokoliar - ak postava ovláda túto schopnosť, dokáže vycvičiť nejakého dravého vtáka tak, aby poslúchal jeho príkazy. Dokáže ho naučiť útočiť na oči nepriateľa, lepšie bojovať, sledovať nejaké zviera alebo osobu a potom doviesť postava tam, kde išlo to zviera alebo osoba, doniesť nejaký malý predmet, odnieť nejaký odkaz a vrátiť sa a podobne.

Za dva dni výcviku dostane vták 1 bod skúseností.. Náročnosť výcviku je rôzna, závisí od zvieratá. Výcvik prebieha podobne ako výcvik psa.

Postava musí používať sokoliarske pomôcky, ako napríklad kuklu na hlavu vtáka, koženú rukavicu a podobne.

Dravec, podobne ako postava, dostáva za prežitie dobrodružstvá skúsenosti a tiež sa zlepšuje, podrobnosti vie PH.

Kormidlovanie

Ak je kormidelník na palube, loď, na ktorej je prítomný, má menšiu pravdepodobnosť potopenia. Ak sa postava chce začať učiť kormidlovanie, musí mať námorník na minimálnej úrovni pokročilý.

Kovanie

Postava dokáže pracovať so železom, vyrábať z neho rôzne predmety, zbrane a brnenia. Cena predmetu je (úroveň zvládnutia)x cena materiálu. Cena mečov a brnení je ešte 3-5 krát vyššia.

Špecializácia: úžitkové predmety, ozdobné predmety, zbrane, plechy, brnenia.

začiatok: zbrane majú -2 k SZ, útočnosti, OZ

pokročilý: zbrane majú tabuľkové hodnoty

majster: zbrane majú +1 k SZ, útočnosti, OZ

veľmajster: zbrane majú +2 k SZ, útočnosti, OZ

Kovotepectvo

Postava dokáže z drahých kovov vyrobiť rôzne šperky, rôzne zložité, podľa svojich schopností, dokáže do nich zakomponovať drahé kamene. Dokáže vyrývať rôzne ozdobné ornamente do kovových predmetov. Dokáže vyrábať mince, zistiť ich pravosť a správnu hmotnosť, dokáže vyrábať rôzne medaily a vyznamenania, špeciálne príležitostné mince a podobne. Cena šperku je 2x(úroveň zvládnutia)x cena materiálu.

Špecializácia: gravírovanie, výroba šperkov, mince.

Maľovanie

Postava dokáže maľovať obrazy, verné zobrazenia skutočnosti, portréty a podobne.

Mučenie

Postava sa vyzná v rôznych typoch mučenia a donucovacích metódach, dokáže z postavy vytiahnuť takmer všetky informácie.

Mučenie prebieha tak, že postava každé kolo zraní postavu za 1k6 KOB, každé kolo je šanca, že to preženie a úbohá obeť umrie. Aby postava zranila obeť len za 1k6 KOB, musí uspieť v overovaní sily a mučenia. Ak neuspeje, zranila obeť za 3k6 KOB.

Ak obeť nechce niečo dobrovoľne povedať, musí uspieť pri overovaní psychickej sily. Náročnosť závisí do situácie a odolnosti postavy, podrobnosti vie PH.

Nočné videnie

Postava trávi pomerne veľa času v temnote, jej zrak sa tomu prispôbil. Je citlivejší na svetlo, dokáže sa prispôbiť.

Aby postava niečo v tme videla, nesmie to byť absolútna tma. Musí tam byť nejaký zdroj svetla, napr. hviezdy, oheň a podobne. V jaskyni bez prítomnosti svetla nevidí.

V tme má postihy menšie, avšak keď ju niečo oslní (fakľa, ...) má xk6 kôl postih rovný bonusu k testu činnosti v tme, kým sa jej oko prispôsobí. X je rovné úrovni zvládnutia nočného videnia. To platí aj pri prechode z podzemia na slnko.

Postava má na svetle postih rovný bonusu k testu za nočné videnie.

Príklad: elf Yaevinn žije v hlbokom hvozde. Cez deň je tam šero, stmieva sa rýchlejšie. Jeho zrak sa tomu prispôobil, má nočné videnie na úrovni majster. V temnej noci nemá postih -4, ale iba -1. Ak sa však vyberie mimo hvozdu, na slnečnom svetle má postih -3. Ak ho v noci niečo osvetlí, napríklad sa otočí a pozrie sa do plameňov ohňa, má 3k6 kôl postih -3 ku všetkým činnostiam, pretože je oslepený.

Obsluha bojových mechanizmov

Postava dokáže obsluhovať katapult a podobné veľké strelné zbrane.

Odlievanie z kovov

Postava dokáže z kovov odlievať rôzne predmety, napríklad zvony, hroty na šípy a podobne.

Orientačný zmysel

Čím lepší má postava orientačný zmysel, tým menšia je šanca, že zabľúdi.

Ovládanie lode

Postava dokáže ovládať loď daného typu.

Špecializácia: čln, plachetnice, veslice.

Ovládanie povozov

Postava dokáže ovládať všetky druhy povozov, ktoré sú ťahané nejakým zvierateľom. Má bonus pri teste, či sa mu splašia zvieratá. Postava má bonus k pohyblivosti povozu rovný úrovni zvládnutia tejto schopnosti.

Pečenie

Postava dokáže upiecť rôzne pečivo, koláče, chlieb a podobne.

Špecializácia: bežné pečivo, cukrovinky

Pokryvanie striech

Postava je pokrývačom striech, vie chodiť po šikmých a strmých plochách vysoko nad zemou bez toho, že by spadla. Ak postava ide po úzkej ploche vysoko nad zemou, má bonus k testu.

Plávanie

Schopnosť postavy plávať a neutopiť sa. Čím lepšie vie postava plávať, tým menej sa unaví a tým menšie je riziko utopenia. Pohyblivosť postavy vo vode je o 2 nižšia ako na suchu.

začiatok: +5 minút ku dobe, za ktoré dostane BÚ

pokročilý: +10 minút ku dobe, za ktoré dostane BÚ, +1 k pohyblivosti vo vode

majster: +15 minút ku dobe, za ktoré dostane BÚ

veľmajster: +20 minút ku dobe, za ktoré dostane BÚ, +2 ku pohyblivosti vo vode

Potápanie sa

Postava vie zadržať dych na dlhšiu dobu, a to nie len pod vodou, ale aj v dyme, či v miestach kde je jedovatý plyn. Ak sa postava pohybuje, vydrží nedýchať iba polovičnú dobu oproti nižšie uvedeným.

začiatočník: postava vydrží nedýchať ¼ ODL minút
pokročilý: postava vydrží nedýchať ½ ODL minút
majster: postava vydrží nedýchať ¾ ODL minút
veľmajster: postava vydrží nedýchať ODL minút

Povešť náboženského fanatika

Ako postava získava skúsenosti, jej povešť náboženského fanatika rastie. Vedia o ňom priatelia aj nepriatelia. Postava má bonusy k testom týkajúcim sa charizmy, keď je v styku s postavami rovnakého vierovyznania. Postava má postihy rovné bonusu, keď je v styku s osobami, ktoré sú iného vierovyznania.

Prežitie

Prežitie v divočine - postava sa vyzná v prírodných zákonoch, ľahšie sa orientuje, pozná zvyky zvierat, nájde si potravu. Postava si môže uplatniť bonus za túto schopnosť pri činnosti, kde treba uplatniť talent prežitia v divočine a pri pohybe v divočine.

Prežitie v meste - postava sa vyzná v meste, vie, koho osloviť ak hľadá určité informácie. Postava si môže uplatniť bonus za túto schopnosť pri činnosti, kde treba uplatniť talent prežitia v meste a pri pohybe v meste.

Remeselná zručnosť

Čím lepšie ovláda postava túto schopnosť, tým zložitejšie predmety dokáže opraviť. Väčšinou sa používa pri oprave obyčajných vecí, ako je napríklad roztrhnutý vak, pokazené koleso na voze a podobne, prosté samé bežné veci.

Razenie studní

Postava dokáže hľadať vodu a stavať studne.

Razenie štôlní

Postava dokáže raziť tunely pod zemou i v skale tak, aby sa mu nevrátili na hlavu. Využíva svoje schopnosti pri podkopávaní hradieb nepriateľského mesta, pri budovaní únikových tunelov z hradu či mesta, v baniach.

Rozpoznávanie neopracovaných drahokamov

Postava dokáže rozpoznať neopracované drahokamy a určiť ich hodnotu v surovom stave.

Rozpoznávanie rúd

Postava vie rozpoznať rudu a jej ložisko, avšak nevie odhadnúť výnosnosť ložiska veľmi presne, iba veľmi približne.

Rúbanie stromov

Postava sa vyzná v rúbaní stromov, vie dobre narábať so sekerou a pilou.

majster: +1 pri boji so sekerou

veľmajster: +2 pri boji so sekerou

Rybolov

Postava dokáže chytať ryby všetkými možnými spôsobmi, pozná rôzne druhy rýb a ich správanie.

Špecializácia: udica, sieť, harpúna.

Rýchle reflexy

Postava má rýchle reflexy, má bonus vtedy, keď treba využiť rýchle reflexy (iniciatíva v boji, útok, obrana, uskočenie pred padajúcim kameňom,...).

Šiesty zmysel

Postava sa pri jeho nebezpečnom spôsobe života vyvinul šiesty zmysel, ktorý ho včas varuje pred nebezpečenstvom.

Pri overovaní, či si postava uvedomí nebezpečenstvo, môže si hráč k inteligencii pripočítať bonus za šiesty zmysel.

Šiesty zmysel varuje postavu pred zákerným útokom odzadu, pred podvodníckym obchodníkom snažiacim sa ho oklamať, pred chystanou pascou, do ktorej má padnúť a podobne.

Spev

Postava vie spievať.

Spracovanie drahých kameňov

Postava dokáže vybrúsiť surové drahokamy do najrôznejších podôb, čím sa ich hodnota v surovom neopracovanom stave zvýši. O cene spracovaného drahokamu platí to isté čo o cene šperku.

Spracovanie dreva

Postava dokáže spracovať drevo.

Špecializácia: stavanie zrubov, stavanie budov, nábytok, umelecké predmety.

Spracovanie kameňa

Postava dokáže opracovať kameň do rôznych podôb, aj ako stavebný materiál, aj ako dekoráciu, ohodnotiť jeho kvalitu, dokáže odhadnúť kvalitu kamennej stavby.

Špecializácia: základné opracovanie (štrk, hrubé stavebné kamene), pokročilé spracovanie (okenné rámy, vstupné portály, ..), sochy a pomníky

Spracovanie kovu

Postava dokáže získavať z rudy daný kov, na ktorý sa špecializuje.

Spracovanie koží

Postava dokáže spracovať kožu rôznych zvierat a vyrobiť z nej odev, obuv, rôzne užitočné veci a dokonca aj kožené brnenia. Cena predmetu je (úroveň zvládnutia)x cena materiálu. Cena brnení je ešte 3-5 krát vyššia.

Špecializácia: základné, výroba obuvi, výroba odevov, výroba úžitkových predmetov, výroba brnení.

začiatočník: brnenie má -1 ku KZ

pokročilý: brnenie má tabuľkové hodnoty

majster: brnenie má +1 ku KZ

veľmajster: brnenie má +2 ku KZ

Spracovanie mäsa

Postava sa vyzná v spracovaní mäsa a výrobe rôznych pokrmov z mäsa. Z uloveného zvieratá získa viac surovín, ako ostatné osoby. V boji pri použití sekery má bonus. Minimálna potrebná sila je 5.

pokročilý: +10% surovín zo zvieratá

majster: +1 pri boji sekerou, +20% surovín zo zvieratá

veľmajster: +2 pri boji sekerou, +30% surovín zo zvieratá

Spracovanie obilnín

Postava dokáže získavať múku z obilnín.

Starostlivosť o zvieratá

Postava sa dokáže starať o zvieratá.

Špecializácia: zverolekár, šľachtenie, domáce, jazdecké, včely.

Domáce - Dokáže sa starať o bežné domáce zvieratá a dosahovať v ich chove vynikajúce výsledky.

Jazdecké - Vie sa postarať o zvieratá tak, že im stačí kratší odpočinok alebo spánok na oddych.

pokročilý: -1 hodina z času potrebného na oddych
majster: -2 hodiny z času potrebného na oddych
veľmajster: -3 hodiny z času potrebného na oddych

Šľachtenie – postava dokáže vhodným krížením a výchovou meniť vlastnosti zvieratá.

pokročilý: +1 k jednej vlastnosti
majster: +2 k jednej vlastnosti
veľmajster: +3 k jednej vlastnosti

Včely - Dokáže sa starať o včely a dosahovať v ich chove vynikajúce výsledky. Dokáže získavať včelie produkty a aj ich spracovať.

Zverolekár - Dokáže ošetrovať a liečiť všetky možné zvieracie choroby a zranenia a starať sa o zvieratá.

Staviteľstvo

Postava dokáže podľa projektov architekta stavať budovy, veže a ochranné múry.

Šitie

Postava dokáže zhotovovať a opravovať odevy z rôznych látok a kožušín.

Tanec

Postava vie tancovať.

Varenie

Postava vie variť, pripravovať rôzne jedlá z rôznych surovín, čím lepšie vie variť, tým viac získa z použitých surovín použiteľného jedla.

Vodca

Postava má vodcovské schopnosti, ľudia ju poslúchajú, dokáže ich ovplyvniť. Postava má bonus k hodu na charizmu rovný bonusu za zvládnutie tejto schopnosti.

Výroba alkoholických nápojov

Dokáže vyrábať alkoholické nápoje takmer zo všetkého, destiluje lieh do kahancov a podobne. Čím vyššia úroveň zvládnutia remesla, tým lepší a kvalitnejší alkohol, a tým má vyššiu cenu.

Špecializácia: víno, pivo, tvrdý alkohol, priemyselný lieh

Výroba dreveného uhlia

Postava sa vyzná vo výrobe dreveného uhlia. Čím lepšie, tým kvalitnejšie je uhlie.

Výroba hlinených predmetov

Postava dokáže vyrábať keramické nádoby a predmety z hlíny.

Špecializácia: úžitkové predmety, umelecké predmety.

Výroba látok

Postava dokáže vyrábať rôzne látky.

Špecializácia: obyčajné, zdobené, plachty.

Výroba olejov

Postava dokáže vyrábať olej z vhodných surovín a všetky výrobky z oleja, napríklad olej na olejovanie zbraní, olej na svietenie, olej na mazanie kovových súčiastok do strojov a podobne.

Špecializácia: konzumné oleje, priemyselné oleje.

Výroba povrazov

Postava dokáže vyrábať laná a povrazy a výrobky z nich vyrobené, napríklad siete, rebríky, ...

Špecializácia: laná a povrazy, lodné laná, tetivy, siete.

Výroba skla

Postava dokáže vyrobiť rôzne predmety zo skla, napríklad okenné tabuľky, poháre, alchymistické nádoby, ...

Špecializácia: úžitkové predmety, umelecké predmety, špeciálne predmety (zrkadlá, lupy, ...).

Výsluch

Postava dokáže pri výsluchu vytiahnuť informácie z osoby, ktorú vypočúva. Pri výsluchu sa nepoužíva sila, iba psychický nátlak a vyhrážky.

Zbrane

Postava vie používať zbrane danej kategórie. Má bonus v boji rovný bonusu k testu.

Zbrane – biče - postava vie narábať so zbraňami typu bič.

Zbrane – meče - Postava vie narábať so zbraňami typu meč.

Zbrane – nože - Postava vie narábať s krátkymi bodnými zbraňami typu nôž.

Zbrane – kuše - Postava vie používať kuše a arbalet.

Zbrane – kyje - Postava vie narábať s drvivými zbraňami typu kyj, medzi ktoré patria napríklad remdiky, palcáty, kyje, obušky a podobne.

Zbrane – luky – Postava vie používať luky.

Zbrane – sekery - Postava vie narábať s drvivými zbraňami typu sekera.

Zbrane – štíty - Postava vie v boji využívať k obrane štít tým efektívnejšie, čím vyššia je úroveň ovládania štítu. Môže štítom aj zaútočiť, pri útoku štítom sa jej bonus neráta.

Zbrane – tyčové - Postava vie narábať s tyčovými zbraňami, ako sú napríklad kopia, halapartňa a podobne.

Získanie dôvery

Postava si vie získať priazeň a dôveru ostatných ľudí svojimi rečami a konaním.

Jedná sa o súperenie, postava používa charizmu alebo komunikáciu, súper inteligenciu. Získanie si niekoho dôvery je náročné. Ak sa chce postava vtrpieť do priazne osoby inej rasy, náročnosť ešte môže upraviť podľa situácie. Napríklad či je postava preoblečená za niekoho iného a podobne.

Hráč sa nesmie obmedziť iba na suché konštatovanie, že sa pokúša získať niekoho dôveru, ale musí popísať správanie svojej postavy. PH spraví overenie, a podľa výsledku sa odohráva dialóg medzi postavou a CP.

Vedomosti postavy

Vedomosti postavy popisujú, čo všetko postava vie. Tieto vedomosti získa postava štúdiom u učencov, v knižniciach, čítaním kníh.

architektúra	INT
aritmetika	INT
astronómia	INT
botanika	INT
cudzie jazyky	INT
čítanie a písanie	INT
diplomacia	INT
geológia	INT
heraldika	INT
kartografia	INT
knihovníctvo	INT
konštrukcia lodí	INT
konštrukcia mechanizmov	INT
konštrukcia povozov	INT
náboženstvo	INT
navigácia	INT
obchodovanie	INT
ošetrovanie	INT
poľnohospodárstvo	INT
prežitie	INT
rozpoznávanie neopracovaných drahokamov	INT
rozpoznávanie rúd	INT
správca	INT
vyšetrovanie	INT
znalosť etikety	INT
znalosť histórie	INT
znalosť nadprirodzených bytostí	INT
znalosť rasy	INT
znalosť zákonov	INT

Architektúra

Postava dokáže navrhnuť budovu tak, aby sa nezrútila vlastnou váhou, dokáže posúdiť stav budovy a určiť nutné opatrenia na zachovanie dobrého stavu budovy.

Špecializácia: drevená architektúra, kamenná architektúra, kovová architektúra, urbanistika.

Aritmetika

Postava sa vyzná v počtoch, v základoch aritmetiky. Schopnosť potrebná pre technické povolania.

Astronómia

Postava sa vyzná sa astronómii, dokáže vypočítať dráhy planét, komét, dokáže určiť, kedy bude zatmenie slnka, zatmenie mesiaca, presné časy a dátumy, presný čas východu a západu slnka, mesiaca a určitých hviezd a podobne.

Botanika

Postava sa vyzná v rastlinách daného typu, nevie miešať odvary a čaje, rastliny iba pozná.

Špecializácie: huby, machy, poľnohospodárske plodiny, bylinky, kríky, stromy

Cudzie jazyky

Postava sa naučí jeden cudzí jazyk. Úspech treba overiť pri každom použití. Aby sa postava mohla učiť cudzí jazyk, musí mať učiteľa, ktorý ju to naučí.

Postava svoj rodný jazyk ovláda na stupni majster bez vynaloženia skúseností.

začiatok: rozumie bežnej reči

Čítanie a písanie

Postava sa môže začať učiť a písať v jednom jazyku, ktorý ovláda minimálne na úrovni pokročilý.

začiatok: ovláda celú abecedu, píše a číta pomaly

Diplomacia

Diplomacia je umenie hovoriť s inými ľuďmi tak, aby spravili to, čo chce postava, a ešte si mysleli, ako dobre pre seba urobili. Postava môže z inej postavy vytriahnuť nejakú dôležitú informáciu, donútiť (pravdaže nenásilne), aby niečo pre ňu spravila, čo však nesmie byť nič v rozpore s presvedčením presvedčanej postavy, dosiahnuť, aby mu nejakú vec predala so zľavou a podobne.

Základná náročnosť je rovná inteligencii postavy, s ktorou sa postava rozpráva. Či sa dozvedela pravé informácie alebo nie, vie iba PH, ktorý hádže na úspech. O vykonaní nejakej práce sa postava dozvie, lebo zistí výsledok. Pri neúspechu sa postave nepodarí donútiť inú postavu k tomu, čo chcel. Môže sa o to pokúsiť inokedy, každý ďalší pokus o to isté má postava +1 k hodiu.

Postava si môže pri získavaní dôvery uplatniť bonus za diplomáciu.

Geológia

Postava sa vyzná v geológii a v horninách. Vie určiť, kde je bezpečné raziť štólne, stavať mohutné budovy a podobne.

Heraldika

Postava sa vyzná v heraldike, podľa erbu vie určiť meno nositeľa a jeho pozíciu v rámci rodu.

Kartografia

Postava dokáže kresliť mapy terénu s dobrou presnosťou a vernosťou.

Knihovníctvo

Postava dlhoročnou prácou v knižniciach získal prax vo vyhľadávaní informácií v knihách, vie sa v nich perfektne orientovať. Čas potrebný na nájdenie nejakej informácie je kratší. Postava, ktorá sa chce naučiť toto remeslo, musí ovládať čítanie a písanie na úrovni pokročilý. Knihovník často zastáva aj funkciu kronikára.

Špecializácia: knižnica, starostlivosť o knihy, archívny systém

Konštrukcia lodí

Postava dokáže navrhnuť rôzne typy lodí, vie viesť ich opravy, konštrukciu a dokáže odhadnúť, čo sa pokazilo.

Špecializácia: člny, veslice, plachetnice.

Konštrukcia mechanizmov

Postava sa vyzná sa v konštrukcii daného typu mechanizmov.

Špecializácia: malé mechanizmy (páka, kladka, ...), veľké mechanizmy (vodný mlyn, vodné kladivo, ...), bojové mechanizmy (katapulty, ...), jemné mechanizmy (zámky, hodiny, mechanické pasce...)

Jemné mechanizmy – postava ovláda teóriu konštrukcie rôznych mechanizmov, ako fungujú, za akých podmienok fungujú, aké majú účinky a kde je najvhodnejšie miesto na umiestnenie takého či onakého mechanizmu. Jej postreh na mechanizmy sa zvyšuje o bonus za zvládnutie konštrukcie mechanizmov.

Postava tiež vie, ako tieto mechanizmy zneškodniť, preto má bonus ku zneškodneniu mechanizmu.

Keďže sa postava vyzná v konštrukcii rôznych mechanizmov, môže ich aj sama konštruovať. Pri konštrukcii nejakej pasce musí presne popísať, ako by mala pracovať a kde ju umiestni. PH jej povie cenu materiálu a dobu výroby, ak má pasca zraníť, tak zranenie pri úspešnom obídení pasce môže byť maximálne polovica minimálneho zranenia pri plnom zásahu pascou.

Základná náročnosť obídenia mechanizmu nastraženého postavou závisí do typu mechanizmu.

Kvalita mechanizmu	Oprava hodou
Veľmi zlá	-5
Zlá	-3
Biedna	-1
Normálna	0
Dobrá	+1
Veľmi dobrá	+3
Vynikajúca	+5

Zámky - postava sa vyzná v konštrukcii rôznych typov zámok, vie, aké sú ich výhody a nevýhody, ich slabé miesta a podobne, preto má bonus k testu pri otváraní zámku.

Postava dokáže zámky aj vyrábať. Základná náročnosť vyrobenia zámky závisí do kvality zámky. Pri výrobe sa overuje namiesto inteligencie obratnosť.

Kvalita zámky	Oprava hodů
Veľmi zlá	-5
Zlá	-3
Biedna	-1
Normálna	0
Dobrá	+1
Veľmi dobrá	+3
Vynikajúca	+5

Konštrukcia povozov

Postava dokáže navrhnuť rôzne povozy, vozíky, a iné dopravné prostriedky a vie viesť ich výrobu a opravu aj v improvizovaných podmienkach.

Špecializácia: malé povozy (kára, vozík, triloped, ..), veľké povozy (vozy, koče, dostavníky, ...), bojové povozy (bojový voz, ...)

Navigácia

Postava sa vyzná v navigácii podľa zvolenej špecializácie.

Vodná – Postava sa vyzná v navigácii na mori, ktorá je potrebná pre správne určenie smeru cestovania a polohy, kde sa momentálne nachádza loď.

Vzdušná – Postava sa vyzná v navigácii vo vzduchu, ktorá je potrebná pre správne určenie smeru cestovania a polohy, kde sa nachádza dopravný prostriedok.

Náboženstvo

Postava sa vyzná v danom náboženstve, ovláda legendy, rituály, sviatky, pozná hierarchiu, hodnosťárov, dejiny daného náboženstva.

Obchodovanie

Postava sa vyzná v obchodovaní, handlovaní, zákonoch trhu a finančníctve.

Ošetrovanie

Postava, ktorá sa vyzná v tejto činnosti, je schopná s väčším úspechom ošetrovať rôzne zranenia a liečiť choroby.

Špecializácie: tržné rany, zlomeniny, choroby, jedy, chirurgia.

Polnohospodárstvo

Postava sa vyzná v poľnohospodárstve.

Špecializácia: pestovanie, plánovanie, šľachtenie rastlín.

Rozprávanie príbehov

Postava pozná rôzne príbehy, ktoré rozpráva za peniaze na jarmokoch a v krčmách. Čiastočne sa vyzná v histórii a dokáže z príbehov pochopiť podstatné veci a na nepodstatné zabudnúť. Vie získať dôležité informácie a oddeliť pravdu od lži.

Správca

Postava sa vyzná v spravovaní nehnuteľného aj huteľného majetku, vie zabezpečiť jeho hladký chod, od malej budovy až po celé mesto.

Vyšetovanie

Postava dokáže logicky uvažovať a spájať si fakty dohromady, na ich základe si dokáže vytvoriť názor na danú vec. Dokáže získavať cenné informácie.

Znalosť etikety

Postava sa vyzná v etikete jednej spoločnosti. Hráč musí vždy špecifikovať, o akú spoločnosť sa jedná (elfovia, kresťania, ...).

Znalosť histórie

Postava sa pri svojich potulkách dozvie veľa vecí, niekedy sa jej podarí dostať do knižnice a podobne, preto sa pomerne dobre vyzná v histórii. Pozná históriu kraja, kde žije, popríklad históriu niektorých iných krajov, slúži ako mestský kronikár, vie, čo sa stalo v minulosti.

Ak chce hráč zistiť, či postava už niekedy počula o nejakej historickej udalosti, musí uspieť v teste. Základná náročnosť je rôzna podľa známosti udalosti. Ak o udalosti počula, a uspela by v teste s náročnosťou vyššou o dva, vie aj bližšie podrobnosti.

Znalosť nadprirodzených bytostí

Postava má znalosti o určitej skupine nadprirodzených bytostí, týkajúce sa správania, biológie, silných a slabých stránkach, psychike, ... Ak chce postava použiť nejakú znalosť o danej bytosti, musí uspieť v overovaní inteligencie a tejto vedomosti. Náročnosť je rôzna, podľa toho, ako je daná informácia dostupná.

špecializácia: upíri, lykantropi, astrálne bytosti, nadprirodzené zvieratá (mantichora, gryf, ...), ľudskí mutanti (lamia, harpya, kentaur, ...), draci, nemŕtvi, ...

Znalosť rasy

Postava má znalosti o určitej rase, týkajúce sa správania, biológie, silných a slabých stránkach, psychike, ... Ak chce postava použiť nejakú znalosť o danej rase, musí uspieť v overovaní inteligencie a tejto vedomosti, náročnosť je rôzna, podľa toho, ako je daná informácia dostupná. Hráč musí špecifikovať danú rasu (elfovia, orkovia, ...)

Znalosť zákonov

Postava sa vyzná v zákonoch svojho ľudu, ale aj v zákonoch iných komunit, napríklad ľudí, trpaslíkov, elfov, goblinov a podobne. V ktorých zákonoch sa vyzná, musí špecifikovať.

Popis zvláštnych schopností

Zvláštne schopnosti sa nazývajú zvláštne preto, lebo nie sú až tak rozšírené ako základné schopnosti a remeslá. Postavy ovládajúce tieto schopnosti sú niečím výnimočné, nie sú to obyčajní ľudia žijúci na dedine.

Vo Svete Mýtov sú štyri základné cesty, od ktorých sú odvodené všetky povolania. Je to Cesta Bojovníka, Cesta Prírody, Cesta Tieňa a Cesta Mystika.

Cesta Bojovníka je cestou bojovníkov, šermiarov, rytierov, vojakov, žoldnierov, jednoducho postáv najviac sa zameriavajúcich na boj.

Cesta Prírody sa vydajú postavy spojené s prírodou, sú to hraničiari, lovci, stopári, ľudia žijúci v prírode.

Cesta Tieňa je cestou zlodejov, tulákov, žobrákov, vrahov, špiónov a podobných postáv.

Cesta Mystika je cestou mystických a tajomných postáv. Má tri smery, Cestu Mágie, Cestu Viery a Cestu Mysle. Cesta Mágie je cestou mágov, čarodejov a šamanov, ktorých moc nie je na prvý pohľad zreteľná, ale postavy ju dokážu pocítiť.

Cesta Viery je cestou kňazov, božích mužov a druidov.

Cesta Mysle je cestou psionikov, sú to postavy nadané veľmi silnou myslou. Silou vôle dokážu zapáliť oheň, hýbať predmetmi, čítať myšlienky.

Na začiatku by sa mal hráč rozhodnúť, ktorou cestou sa jeho postava vyberie. Neznamená to, že sa nemôže naučiť iné schopnosti ako schopnosti cesty, ktorú si zvolil.

Ak sa chce postava učiť schopnosti inej ako svojej základnej cesty, stojí ju to dvojnásobok skúseností.

Jedinou výnimkou je kombinovanie smerov Cesty Mystika, ktoré nie je možné. Niektoré schopnosti majú tieto cesty spoločné, ale v niektorých sa líšia. Tie, v ktorých sa líšia, sa nemôžu učiť, lebo majú na tie schopnosti diametrálne odlišný názor. Nasledovníci Cesty Mágie veria, že ich schopnosti pochádzajú zo štyroch prírodných živlov: ohňa, vody, vzduchu a zeme. Nasledovníci Cesty Viery veria, že ich schopnosti pochádzajú od bohov. Nasledovníci Cesty Mysle veria, že ich schopnosti pochádzajú z prísnej disciplíny a silnej vôle.

Príklad: hráč sa rozhodne, že jeho postava bude bojovníkom, a teda že jeho základná cesta bude Cesta Bojovníka. Ak sa rozhodne učiť sa napríklad alchýmiu, aby si vedel namiešať niekoľko lektvarov vhodných na posilnenie bojových schopností, bude ho to stáť dvojnásobok skúseností. Na zvládnutie základov alchýmie pod vedením majstra by potreboval 40(20x2) skúseností.

Ďalej v pravidlách je ako príklad uvedených niekoľko vzorových archetypov.

Cesta Bojovníka

Boj na bojovom voze	OBR
Boj poslepiačky	OBR
Boj s dvoma zbraňami	OBR
Boj s improvizovanými zbraňami	SIL
Boj s viacerými protivníkmi	OBR
Boj so štítom	OBR
Bojová pieseň	SIL
Brutálny zabijak	SIL
Drvivý útok	SIL
Chladnokrvnosť	PSL
Klamný útok + sek zozadu	OBR
Kruh smrti	SIL
Kryt	OBR
Nabehnutie na zbraň	OBR
Oceľový vejár	OBR
Odrazenie šípu	OBR
Omráčenie	OBR
Použitie konkrétnej zbrane	SIL
Používanie obojručných zbraní	SIL
Prebodnutie	OBR
Sťatie	OBR
Taktika boja	INT
Univerzálnosť	OBR
Útok z otočky	SIL
Velenie v boji	INT
Vodorovný švih	SIL
Vyrazenie zbrane	SIL
Zastrašenie protivníka	
Zohranosť	OBR

Popis zvláštnych schopností:

Boj na bojovom voze

Postava vie bojovať na bojovom voze, vie s ním manévrovať, ovládať ho.

Boj poslepiačky

Postava sa môže naučiť bojovať poslepiačky, aby nebola v nevýhode, keď k takému boju dôjde. Napríklad v podzemí v úplnej tme, oslepený a podobne. Naučí sa pomocou sluchu určiť približnú polohu a pohyb nepriateľa a to mu uľahčí boj.

pokročilý: postih za boj po slepiačky o 1 menší
majster: postih za boj po slepiačky o 2 menší
veľmajster: postih za boj po slepiačky o 3 menší

Boj s dvoma zbraňami

Postava vie dobre bojovať nie len jednou zbraňou, ale aj dvoma, ak sú splnené určité podmienky. Obe zbrane musia byť jednoručné. Jedna z nich je hlavná zbraň, ktorú postava v boji používa prednostne a druhá je pomocná zbraň. Pri použití dvoch zbraní nemôže postava používať štít. Druhá zbraň môže byť iba ľahká.

Pri boji dvormi zbraňami získava postava 1 útok za kolo navyše, nezávisle na počte útokov, ktoré má. Pri obrane dvoma zbraňami má bonus k obrane, avšak nemôže sa brániť viac krát ako pri použití jednej zbrane.

Najprv zaútočí hlavnou zbraňou, pri tom má -2 k útoku, potom zaútočí druhou zbraňou, vtedy má -4 k útoku. Tieto postihy má preto, lebo sa nedokáže tak dobre sústrediť na použitie oboch zbraní. K týmto postihom sa pripočíta bonus za zvládnutie boja s dvomi zbraňami.

Příklad: žoldnier Rulf používa dlhý meč a dýku, boj s dvoma zbraňami ovláda na úrovni majster. Pri útoku mečom má bonus +1, pri útoku dýkou má postih -1. Keď sa bude brániť, bude mať +3 k obrane.

Boj s improvizovanými zbraňami

Postava vie takmer čokoľvek použiť ako zbraň. Pri boji s improvizovanou zbraňou má bonus k útoku aj obrane.

Boj s viacerými protivníkmi

Postava je trénovaná na boj s viacerými protivníkmi. Má bonus v boji rovný bonus za zvládnutie tejto schopnosti.

Boj so štítom

Postava je cvičený na rôzne druhy boja, naučila sa v boji perfektne využívať štít nie len na obranu, ale aj na útok. Pri boji so štítom platia rovnaké pravidlá ako pri boji dvoma zbraňami. Štít nemôže byť hlavnou zbraňou.

Bojová pieseň

Niektoré postavy vždy chodievajú do boja s bojovou piesňou na perách. Pre nepriateľov je to strašný pohľad, keď sa na nich rúti zúrivá postava, máva obrovskou sekerou alebo mečom a spieva pritom svoju bojovú pieseň.

Pokiaľ postava spieva bojovú pieseň, má -1 k obrane, lebo sa nesústreďí tak veľmi na obranu. Ak postava uspeje, všetci jej protivníci majú postih k iniciatíve rovný úrovni zvládnutia bojovej piesne. Náročnosť testu je rovná počtu protivníkov. Ak bojovú pieseň spieva viac postáv, ich hody sa spočítajú.

začiatok: okruh SIL yardov
pokročilý: okruh 2x SIL yardov
majster: okruh 3x SIL yardov
veľmajster: okruh 4x SIL yardov

Brutálny zabijak

Postava sa snaží protivníka zabiť čo najbrutálnejším spôsobom, doslova ho rozsekať na kusy.

Týmto spôsobom boja naháňa neskutočnú hrôzu protivníkom. Ak niekto videl postavu ako brutálne bojuje, pri zastrašení má postava bonus za zvládnutie tejto schopnosti.

Pri úspešnom útoku postava spôsobí zranenie väčšie o bonus za zvládnutie tejto schopnosti.

Drvivý útok

Postava v boji nevyužíva takmer žiadnu techniku, používa prevažne hrubú a brutálnu silu. Jej útoky sú drvivé a keď niekoho trafi, je to poriadna rana.

Ak postava používa obojručnú zbraň, ráta sa to ako keby mala silo vyššiu o bonus za drvivý útok.

Chladnokrvnosť

Postava je veľmi chladnokrvná a na všeličo zvyknutá, nerozhádže a neprekvapí ju takmer nič. Ak ju niekto škrtí alebo sa deje niečo, čo ostatné postavy vedie k panike, postava tomu ľahšie odolá. Postava využije bonus za chladnokrvnosť pri prekvapení, má menší postih. Tak isto proti panike.

Klamný útok + sek zozadu

Túto bojovú fintu môže postava použiť, iba ak môže v boji použiť dve akcie tesne po sebe bez toho, aby medzi tým robila niekto niečo iné, to znamená, že musí mať iniciatívu minimálne 13.

V prvej akcii prevedie klamný útok, skočí proti protivníkovi a narazí do neho bokom, nezraní ho. Tým naruší jeho stabilitu aj obranu, v nasledujúcej akcii na neho zaútočí zozadu zo všetkými výhodami s tým súvisiacimi.

Kruh smrti

Postava útočí na všetky okolostojace postavy bez rozdielu, či je to priateľ alebo nepriateľ. V jednej akcii zaútočí maximálne na 6 postáv veľkosti 2, ostatné útoky sa odohrávajú v ďalšej akcii. Útočí dovedy, kým niekto neodrazí jej útok. Hráč iba raz hodí na útok, každá postava v dosahu sa bráni, pričom na každú ďalšiu útočí postava s útokom o jedna menším.

Počas útokov v kruhu smrti má postava postih k obrane -6, lebo sa nekoncentruje na obranu, ale iba na útok. Prestávka medzi dvoma kruhmi smrti musí byť minimálne štyri kolá, aby sa postava zorientovala a nabrala sily.

Kruh smrti často používajú postavy vtedy, keď im umrie posledný spolubojovník, strašne sa nazúria a bijú okolo seba hlava nehlava. Výsledkom použitia kruhu smrti býva nezriedka to, že na bojisku ostane mŕtva postava a okolo nej kruh jej mŕtvych nepriateľov rozsekaných na kúsky.

Kruh smrti môže použiť postava iba ak bojuje obojručnou zbraňou. Postava má bonus k útoku rovný bonusu za zvládnutiu tejto schopnosti.

Kryt

Postava sa v boji sústreďí viac na obranu, ako na útok. V boji má postih -2 k útoku, k obrane má bonus rovný bonusu za zvládnutie tejto schopnosti.

Nabehnutie na zbraň

Postava vie v boji využívať každú, aj tú najmenšiu protivníkovu chybičku. Preto je určitá šanca, že keď postavu v boji protivník nezasiahne, zasiahne ho postava.

Ak sa postava ubráni útoku protivníka, môže ho nechať nabehnúť na svoju zbraň. Podarí sa jej to, ak uspeje pri overovaní obratnosti. Ak postava uspeje, zraní protivníka tak, ako keby ho trafila zbraňou pri normálnom útoku.

Nabehnutie na zbraň môže postava použiť, iba ak bojuje zbraňou typu nôž alebo meč pri boji s humanoidným protivníkom. Na tento úkon nevynaloží postava žiadnu akciu.

Príklad: na šermiara zaútočil ork, ale jeho útok nebol úspešný. Šermiar ovláda nabehnutie na zbraň na úrovni pokročilý (+1), obratnosť má 9. Hráčovi padlo na 2k6 9, čo je menej ako 10 (9+1), podarilo sa mu nechať orka nabehnúť na svoj tesák, zranil orka za (SIL +3) KOB.

Oceľový vejár

Postava pri boji s dvoma zbraňami typu meč alebo nôž bojuje tak, že sa neustále jednou z nich kryje, má bonus k obrane. Útočí, ako keby mala iba jednu zbraň. Ak zaútočí oboma zbraňami, bonus k obrane sa mu nepočíta.

Odrazenie šípu

Postava je veľmi obratná a rýchla, preto sa jej niekedy podarí odraziť šíp, ktorý na ňu vystrelí protivník. Má bonus k obrane voči lukom, kušiam a vrhacím zbraňam. Ak v obrane uspeje, odrazí šíp a na nepriateľov to pôsobí veľmi nepríjemným dojmom. Protivníci majú iniciatívu -4 v nasledujúcom kole, a postih k testu na zastrašenie -2.

Omráčenie

Postava sa môže pokúsiť omráčiť protivníka, namiesto toho, aby ho normálne zranil. Ak je postava úspešná v útoku, teda zasiahne protivníka aspoň za jeden KOB, je šanca, že protivníka omráči.

Či sa postave podarí omráčiť protivníka, sa určí výsledkom súperenia. Postava používa silu a omráčenie, protivník odolnosť.

Použitie konkrétnej zbrane

Postava má svoju obľúbenú zbraň, ktorou najčastejšie bojuje, a preto ju aj lepšie ovláda, ako iné zbrane. Hráč určí jeden typ zbrane, napríklad dlhý meč, bojovú sekeru a podobne. Postava má v boji s daným typom zbrane bonus rovný bonusu k testu.

Používanie obojručných zbraní

Postava je zvyknutá na ťažké zbrane, preto má menší postih k iniciatíve za ťažké a obojručné zbrane. Pri použití obojručnej zbrane v boji sa jej k iniciatíve pripočíta bonus za zvládnutie používania obojručných zbraní.

Prebodnutie

Postava sa môže pokúsiť svojho protivníka prebodnúť a tým ho zabiť, nie len vážne zraniť. Svoje bojové umenie cielene rozvíja tak, aby jeho rana bola čo najnebezpečnejšia, najlepšie smrteľná.

Pri útoku je šanca, že svojho protivníka prebodne, namiesto toho, aby ho iba zranil. Ak sa mu tento manéver podarí, protivník je mŕtvý, nezávisle na počte KOB, ktoré má. Či

postava protivníka prebodla, sa určí výsledkom súperenia. Postava používa silu a obratnosť a prebodnutie. Protivník používa obratnosť a odolnosť.

Postava sa môže pokúsiť prebodnúť protivníka iba ak bojuje zbraňou typu nôž alebo meč. V nasledujúcej akcii má postava -3 k obrane, lebo sa odvážnym výpadom odkryla a nedokáže sa hneď tak dobre brániť.

Tento útok môže byť použitý iba proti humanoidným protivníkom a postava musí bojovať zbraňou typu meč alebo nôž.

Pri každom ďalšom pokuse má protivník -1 k hodiu, pretože už očakáva podobný útok.

Sťatie

Postava sa pri útoku snaží zoŕať protivníkovu hlavu. Ak uspeje v útoku a protivníka zasiahne, je šanca, že mu zotne hlavu a tak ho zabije nezávisle na zostávajúcom počte KOB.

Či postava protivníkovi zoŕala hlavu, sa určí výsledkom súperenia. Postava používa silu a obratnosť (pri súperení sa použije priemer týchto vlastností) a sťatie. Protivník používa obratnosť.

Po tomto útoku má postava -2 k obrane, lebo sa sústredila iba na útok. Pri každom ďalšom pokuse má protivník -1 k hodiu, pretože už očakáva podobný útok.

Tento útok môže byť použitý iba proti humanoidným protivníkom a postava musí bojovať sečnou zbraňou.

Taktika boja

Postava ovláda rôzne taktiky boja. Pri boji v danom prostredí má postava bonus.

Špecializácia: boj v meste, partizánska vojna, záškodníctvo, boj na otvorenom priestranstve.

Univerzálnosť

Postava prichádza do styku s rôznymi zbraňami, preto ich lepšie pozná. Má menší postih v boji so zbraňou, ktorú neovláda. Postih je menší o bonus za zvládnutie tejto schopnosti.

Útok z otočky

Keď postava vie, že za ňou niekto je, napríklad sa k nej potichu prikráda v snahe zabiť ju, môže znenazdajky zaútočiť z otočky a prekvapiť tým protivníka, ktorý to absolútne nečaká. Postava má bonus k útoku rovný bonusu za zvládnutie tejto schopnosti. Protivník je prekvapený.

Velenie v boji

Postava vie perfektne bojovať, a ak sa jej spolubojovníci nechajú viesť a organizovať, bojujú aj oni o čosi efektívnejšie ako keby len tak neorganizovane útočili.

Každý, kto uzná postavu za veliteľa v boji, má bonus v boji rovný bonusu za velenie postavy, ktorá velí. Počas velenia má postava -1 k obrane, lebo sa nemôže tak dobre sústrediť na boj.

Vodorovný švih

Postava zaútočí mohutným rozmachom na všetky pred ňou stojace postavy, ktoré stoja tesne vedľa seba. Môžu to byť napríklad dve postavy veľkosti 3, alebo aj šesť postáv veľkosti 1. Musí určiť, či útočí zľava, alebo sprava. Hráč iba raz hodí na útok,

každá postava v dosahu sa bráni, pričom na každú ďalšiu útočí postava s útokom o jedna menším.

Príklad: pred vikingom bojovníkom stoja traja orkovia. On sa rozhodne použiť vodorovný švih a na útok mu dokopy padne 10. Na prvého orka útočí s útokom 10, na druhého s útokom 9 a na tretieho s útokom 8.

V nasledujúcej akcii má postava postih -4 k OČ, lebo veľmi odkryla svoju obranu. Vodorovný švih môže použiť iba ak bojuje s obojručnou zbraňou. Musí zaútočiť na všetky postavy stojace pred ňou, aj keby niektorí z nich boli jej priatelia. Postava nemôže použiť vodorovný švih v dvoch po sebe nasledujúcich útokoch.

Postava má bonus k útoku rovný bonusu za zvládnutie tejto schopnosti.

Vyrazenie zbrane

Postava sa môže pokúsiť o vyrazenie zbrane z protivníkových rúk, namiesto toho aby ho zranila. Ak úspešne zaútočí, to jest že jeho útok je väčší ako obrana jeho protivníka, môže sa útočník pokúsiť o vyrazenie zbrane.

Výsledok sa určí súperením, postavy používajú silu. Postava ktorá sa snaží vyraziť súperovi zbraň, si k sile pripočíta bonus za zvládnutie vyrazenia zbrane. Ak má súper menej, postava mu vyrazí zbraň, je zranený iba za 1KOB, a príde o zbraň.

Zastrašenie protivníka

Postava vie svojím zjavom vzbudiť strach protivníka, nemusí byť ani ozbrojená. Postavám s menšou gurážou sa nie vždy chce bojovať s takýmto zabijakom, aj keď sú vo výhode. Je určitá šanca, že ju nenapadnú, ale budú sa snažiť vyhnúť boju.

Či sa protivník zľakne alebo nie, rozhoduje súperenie. Postava používa charizmu a zastrašenie, protivník psychickú silu. Ak postava vyhrá, protivník nebude bojovať.

Zohranosť

Po určitom čase, ktorý spolubojovníci spolu strávia, zistia, akým štýlom bojuje ktorý z nich a vedia sa tomu potom prispôsobiť, keď bojujú s jedným spoločným nepriateľom.

Dvaja spolubojovníci musia spolu vynaložiť skúsenosti na zlepšenie zohranosti. Ak trénujú spolu, majú v boji bonus rovný bonusu za zohranosť. Spolubojovníkom sa bonusy za zohranosť rátajú ku každej postave zvlášť.

Príklad: traja priatelia, žoldnier Derek, žoldnier Felipe a križiak Alessandro spolu bojujú, ale ich cesty sa občas rozdelia. Derek a Felipe spolu cvičili trikrát, sú majstri, keď bojujú spolu. Obaja majú bonus v boji +3. Felipe s Alessandrom cvičili iba raz, lebo Alessandro bol dlhší čas na križiackej výprave, a preto keď Felipe bojuje s Alessandrom, nemá zatiaľ za zohranosť bonus.

Cesta Prírody

Boj so zvieratami	INT
Ľahký spánok	
Lov	OBR
Napodobenie zvieracích stôp	OBR
Napodobenie zvieracích zvukov	OBR
Nenápadnosť v prírode	OBR
Odhad nebezpečnosti cesty	INT
Orientácia v prírode	INT
Pán šeliem	CHR
Predpoveď počasia	INT
Presné oko, istá ruka	OBR

Priateľ zvierat	CHR
Rýchly pohyb prírodou	OBR
Stopovanie	INT
Tichý pohyb prírodou	OBR
Zahladenie stôp	OBR
Zapaľovanie ohňa v prírode	OBR
Znalosť prirodzených prírodných javov	INT

Popis zvláštnych schopností:

Boj so zvieratami

Postava veľmi dobre pozná zvieratá, spôsob ich života a najmä spôsoby ich boja, ich silné a slabé stránky. Má bonus k ÚČ aj OČ pri boji so zvieratami.

Ľahký spánok

Postava, ktorá žije väčšinou v prírode, si nemôže dovoliť hlboký spánok, inak by neprežila. Má bonus k postrehu ak sa overuje, či sa zobudí na nejaký zvuk.

Čo je v prírode výhodou, je v meste nevýhodou. Postava v meste potrebuje spať o 1 hodinu dlhšie, lebo sa v noci budí na hluk a nevyspí sa tak dobre.

Lov

Postava sa vyzná v love zvierat. Vie, akú taktiku má použiť, vie čo má použiť. Dokáže odhadnúť správanie zvierat.

Napodobenie zvieracích stôp

Postava dokáže napodobniť stopy zvieratá. 1 yard stôp mu trvá 1k10 minút, úspech sa overuje každých 10 yardov.

začiatok: 3 zvieratá
pokročilý: 9 zvierat
majster: 27 zvierat
veľmajster: všetky zvieratá

Napodobenie zvieracích zvukov

Postava dokáže napodobniť zvuk, ktorý vydáva nejaké zviera, bez zvláštnych pomôcok. Úspech sa overuje pri každom použití.

začiatok: 2 zvieratá
pokročilý: 6 zvierat
majster: 18 zvierat
veľmajster: všetky zvieratá

Príklad: nie každý je taký blázon, aby liezol do jaskyne, z ktorej sa ozýva mručanie hladného medveďa.

Nenápadnosť v prírode

Pretože postava vie veľmi dobre a nenápadne pohybovať v prírode, je ťažšie ju spozorovať. Pozorovanie postavy sa deje ako súperenie, postava si k obratnosti pripočíta bonus za nenápadnosť, pozorovateľ si k postrehu pripočíta bonus za prežitie v divočine.

Ak stojí alebo leží a zamaskuje sa, má +2. Postava má +1 za každých 100 yardov vzdialenosti od pozorovateľa, keď sa pohybuje, alebo za každých 10 yardov, keď sa nepohybuje.

Odhad nebezpečnosti cesty

Postava dokáže odhadnúť, či cesta, po ktorej chce prejsť, je bezpečná alebo nie. Napríklad či ju udrží starý most, či sa nezosunie skalná alebo snehová lavína, či sa niekde nevyskytuje tekutý piesok a podobne. Postava si ešte môže pripočítať bonus za prežitie v divočine.

Orientácia v prírode

Príroda je pre postavu domov, vie sa v nej veľmi dobre orientovať, takmer vždy vie určiť, kde je sever. Ak slnko ani hviezdy nevidí, je to náročné, trvá jej to 2k6 minút.

Ak Postava vidí slnko alebo hviezdy, je to bežná činnosť a trvá jej to 1k6 minút. Niekedy sa postava nemá podľa čoho orientovať, napríklad v krajine zahalenej hmlou. Vtedy dokáže niekedy určiť sever svojím inštinktom, je to veľmi náročné.

Správna orientácia sa overuje každú hodinu. Postava zistí že zablúdila vtedy, keď určí správne sever, nevie však, kedy začala blúdiť. Všetky hody robí PH, iba on vie, či postava blúdi alebo nie. Ku tejto schopnosti si ešte pripočíta bonus za prežitie v divočine.

Pán šeliem

Postava dokáže skrotiť akúkoľvek psovitu alebo mačkovitú šelmu a vycvičiť ju tak, aby ho poslúchala. Postava môže šelmu naučiť aj zvláštne príkaz. Náročnosť výcviku je rôzna, závisí od zvierťaťa.

Postava môže začať s výcvikom zvierťaťa, iba keď je zviera mláďa, dospelé jedince sa vycvičiť nedajú, iba vo veľmi výnimočných prípadoch, ktoré vôbec nie sú bežné.

Za tri dni výcviku dostane zviera 1 bod skúseností. Náročnosť výcviku je rôzna, závisí od zvierťaťa. Výcvik prebieha podobne ako výcvik psa.

Šelma, podobne ako postava, dostáva za prežitie dobrodružstvá skúsenosti a tiež sa zlepšuje, podrobnosti vie PH.

Predpoveď počasia

Aj keď sa príroda správa veľmi nevyspytateľne, postava z jej správania dokáže približne určiť, aké bude počasia v najbližších dňoch.

Odhad. počasia na nasledujúci deň bežná činnosť, na každý nasledujúci sa náročnosť zvyšuje o jeden stupeň. Hádže sa iba raz, postava sa dozvie, na koľko dní sa jej podarilo približne určiť počasia. Musí počítať s tým, že čím viac dní, tým je predpoveď menej presná.

Príklad: postava s inteligenciou 7 ovláda predpoveď počasia na úrovni začiatočník. Chce určiť počasia na najbližšie dni. PH hodí 5. Postava úspešne určí počasia maximálne na 2 dni, na tretí deň už je súčet hodu a náročnosti 8 (5+3).

Presné oko, istá ruka

Postava používa strelné a vrhacie zbrane oveľa častejšie ako iné postavy, napríklad na lov, na ktorý je v divočine odkázaná. Má bonus k ÚČ pri použití strelných a vrhacích zbraní.

Priateľ zvierat

Postava je často v styku so zvieratami, pozná ich zvyky a vie čo na ne platí. Dokáže upokojiť splašeného koňa, rozzúreného psa, alebo inú šelmu. Ak sa pokúša zviera skrotiť, alebo vycvičiť, má na to lepšie predpoklady ako iné postavy.

Rýchly pohyb v prírode

Postava sa v prírode dokáže pohybovať rýchlejšie. Prírodou sa myslia hory, lesy a podobne, nie mesto alebo podzemie. Postava má bonus k pohyblivosti v prírode.

Stopovanie

Postava dokáže sledovať rôzne bytosti podľa ich stôp, ktoré zanechali na zemi alebo v okolitom prostredí a z týchto stôp približne určí ich správanie a počet. Úspech sa overuje každých 30 minút. Náročnosť určí PH podľa situácie (počet prenasledovaných tvorov, počasie, terén, ...).

Tichý pohyb prírodou

Postava sa dokáže v prírode pohybovať takmer dokonale ticho, nešuší lístím, pod jeho nohou ani vetvička nezapraská, nezašuchoce odkopnutý kamienok.

Pozorovanie postavy sa deje ako súperenie, postava si k obratnosti pripočíta bonus za tichý pohyb, pozorovateľ si k postrehu pripočíta bonus za prežitie v divočine.

Úspech sa overuje každých 10 yardov. Túto schopnosť nemôže postava uplatniť mimo voľnej prírody.

Zahladenie stôp

Postava dokáže stopy zamiesť, aby ich už nik nenašiel.

Zapaľovanie ohňa v prírode

Postava je majster prežitia v prírode a preto vie skoro v každom počasí takmer doslova vyčarovať oheň.

K hodu si ešte postava pripočíta úroveň prežitia v divočine.

Znalosť prirodzených prírodných javov

Pretože postava takmer neustále žije v prírode, veľmi dobre ju pozná. Skôr si všimne niečo nezvyčajné, napr. ticho, nedostatok zveri a podobne a to ju varuje, že niečo nie je v poriadku. Jej postreh na prírodné javy je vyšší.

Cesta Tieňa

Boj s plášťom	OBR
Čítanie z pier	INT
Imitácia hlasu	OBR
Maskovanie sa	OBR
Nenápadnosť	CHR
Odhad ceny šperku	INT
Odhad mesta	INT
Odhad postavy	INT
Odhad siete	INT
Okrádanie	OBR
Otváranie zámkov	OBR
Pohyb mestom	OBR
Rozpoznanie pravdy v príbehu	INT
Šifrovanie	INT
Škrtenie	SIL
Šplh po lane	OBR
Šplh po stene	OBR
Tichý pohyb mestom	OBR
Únik z pút	OBR
Upútanie pozornosti	OBR
Uspanie hudbou	OBR
Viazanie uzlov	OBR
Vyvolanie emócií hudbou	OBR
Zabitie	SIL
Znalosť jedov	INT

Zneškodnenie mechanizmu

OBR

Popis zvláštnych schopností

Boj s plášťom

Keď má postava počas boja na sebe plášť, dokáže ním maskovať svoje pohyby a aj útok, preto má bonus k útoku, keď bojuje zbraňou ktorú je možné kryť plášťom, napríklad nôž, krátky meč, sekera,....

Čítanie z pier

Postava nemusí počuť, o čom sa rozprávajú nejaké osoby. Stačí jej, aby videla na ich pery a ak pozná jazyk, ktorým sa rozprávajú, dokáže určiť, o čom sa rozprávajú, a aj niektoré detaily. Postave trvá 2k6 kôl, kým sa zorientuje, akou rečou hovorí daná osoba.

Ak je to určené pre postavu, napríklad niekto jej chce niečo povedať bez toho, aby iný počuli, čo jej hovorí, náročnosť je menšia o jeden stupeň.

Imitácia hlasu

Postava sa môže pokúsiť imitovať hlas niekoho iného, ako ho počúval minimálne (10 – bonus za zvládnutie) minút. Bonus za imitáciu hlasu môže postava využiť pri získavaní dôvery.

Maskovanie sa

Postava sa môže zamaskovať za niekoho iného, napríklad obchodníka, palácovú stráž a podobne, ak má k tomu potrebné veci. Môže si zmeniť tvar tela, ale iba v rozumných medziach (falošný hrb, veľké brucho, ...). Môže sa vydávať za príslušníka inej rasy, ale iba takej triedy veľkosti, ako je on sám (človek – elf - viking..., trpaslík – ork...).

Výsledok sa overuje súperením, postava použije obratnosť a maskovanie, pozorovateľ použije postreh.

Nenápadnosť

Postava sa vie spraviť nenápadným, takmer neviditeľným, a to tak, že svojím správaním, držaním tela a výrazom tváre úplne zapadne do prostredia, v ktorom sa nachádza. Nikoho ani len nenapadne, že by tam nemal byť, nik sa ho neopýta, že čo tam robí.

Základná náročnosť sa upravuje podľa situácie. Je oveľa ľahšie splynúť s davom ako vysvetliť strážam kontrolujúcim každý voz, že on je pomocník, ktorý musí byť ukrytý pod plachtou z bezpečnostných dôvodov.

Úspech overuje PH, výsledok postave nepovie, postava si automaticky myslí, že uspela, ale môže sa nepekne myliť, čo sa prejaví pri najbližšej príležitosti a PH si takú príležitosť určite nájde...

Postava je nenápadná dovtedy, kým sa nejako neprejaví, napríklad že povie niečo nevhodné, zaútočí a podobne. Potom sa môže znovu pokúsiť stať sa nenápadnou, avšak s menšou pravdepodobnosťou úspechu, podľa toho, čo urobila.

Výsledok sa overuje súperením, postava použije obratnosť a nenápadnosť, pozorovateľ použije postreh.

Odhad ceny šperku

Keďže sa postave často dostanú do rúk vzácne šperky, naučí sa časom odhadnúť ich približnú cenu. Test robí PH, povie hráčovi, čo si jeho postava myslí o cene šperku.

Odhad mesta

Postava sa môže pokúsiť odhadnúť úroveň mesta. Blúdi ulicami, zisťuje informácie, pozoruje. Hráč sa dozvie úroveň mesta ako konkrétny údaj, jeho postava zistí možnosti poriadkových síl i podsvetia, utvorí si obraz o tom, čo je možné a čo nemožné vykonať pomocou najatých ľudí a podobne.

Základná náročnosť úspešného odhadu mesta závisí od veľkosti mesta. Upraví sa podľa situácie, napríklad ak niekto postave povie, že tamojšia hliadka je neschopná a podobne. Náročnosť klesá za každých 2k6 dní pozorovania mesta.

Odhad postavy

Postava sa môže pokúsiť odhadnúť nebezpečnosť akejkoľvek postavy či CP, aby si tak vytvorila mienku o jej schopnostiach a možnostiach.

Aby sa postava mohla pokúsiť odhadnúť nebezpečnosť postavy, musí ju najprv minimálne 2k6 dní pozorovať, alebo ju vidieť v akcii, napríklad v boji, pri kúzlení a podobne.

Odhad siete

Postava sa môže pokúsiť odhadnúť rozvinutosť siete, ktorá funguje v meste, a tým vlastne odhadnúť jej možnosti. Odhadnúť rozvinutosť siete len vypytovaním sa je veľmi náročné. Náročnosť klesá za každých 2k6 dní zisťovania informácií.

Ak sieť vyprovokuje k nejakej akcii, náročnosť odhadu siete klesne. Pokles určí PH na základe rozsahu akcie, ku akej postava vyprovokuje sieť. Jestvuje však isté riziko, že postavu odhalia a vyvedú z toho patričné dôsledky.

Okrádanie

Postava sa môže pokúsiť nejakej osobe niečo ukradnúť. Ak uspeje, ukradne jej z vreciek, alebo opaska jednu vec podľa vlastného výberu. Ak neuspeje, neukradne nič a ak nastane fatálny neúspech, postava bola prichytená pri čine a musí znášať následky.

Overovanie úspechu prebieha ako súperenie, postava používa obratnosť a okrádanie, obeť postreh.

Túto schopnosť nepoužíva postava len na okrádanie druhých, niekedy im naopak vloží do vrecka nejakú vec. Môže sa jednať o dôkaz, že to oni niekoho zabilí a nie postava, ktorá im to vložila do vrecka. Napríklad taký jedovatý pavúk vo vrecku je veľmi nemilé prekvapenie.

Otváranie zámkov

Postava sa občas potrebuje dostať tam, kam ostatní nechcú, aby sa niekto dostala, a preto zamykajú dvere alebo truhlice. Vtedy sa postave hodí umenie otvárania zámkov.

Základná náročnosť otvorenia zámku závisí do kvality zámku. Otvorenie zámku trvá $Xk10$ minút, X je kvalita zámky.

Kvalita zámky	X	Oprava hodu
Veľmi zlá	1	-5
Zlá	2	-3
Biedna	3	-1
Normálna	4	0
Dobrá	5	+1
Veľmi dobrá	6	+3
Vynikajúca	7	+5

Pohyb mestom

Pretože postava sa cíti skoro v každom meste ako doma, vie sa v ňom veľmi dobre pohybovať. Pozná rôzne skratky, temné uličky a priechody, ktorými sa dostane na určité miesto rýchlejšie, ako obyčajní ľudia.

Nasledujúca tabuľka ukazuje závislosť pohyblivosti postavy v meste od dĺžky jej pobytu v meste, čo vyjadruje skutočnosť, že čím je v danom meste dlhšie, tým lepšie sa v ňom vyzná. Daný bonus postava dostane až po uplynutí uvedenej doby. Pohyblivosť postavy môže nadobudnúť aj hodnoty vyššie, ako 12.

Dĺžka pobytu	bonus k pohyblivosti
1 deň	+1
3 dni	+2
Týždeň	+3
Mesiac	+4
rodné mesto	+5

Postava si môže pripočítať +1 ku pohyblivosti za každú úroveň zvládnutia prežitia v meste.

Rozpoznanie pravdy v príbehu

Keďže postava na svojich potulkách počula veľmi veľa príbehov a veľmi veľa príbehov rozprávala, dokáže čiastočne rozoznať, čo sú výmysly a čo je pravda. Dokáže z príbehu vybrať to podstatné a neprikrášené. Náročnosť je rôzna, podľa situácie a príbehu.

Šifrovanie

Postavy si občas potrebujú poselať také správy, u ktorých by boli veľmi neradi, keby sa niekomu inému dostali do rúk a on by sa dozvedel ich obsah. Preto svoje správy šifrujú. Čím lepšie vie postava šifrovať svoje správy, tým menšia je pravdepodobnosť, že ich niekto nepovolany dešifruje.

Postava si najprv musí vytvoriť šifrovací kód. V tabuľke je uvedená kvalita kódu a oprava hodu 2k6 pri tvorení aj dešifrovaní.

Kvalita kódu	X	Oprava hodu
Veľmi zlá	1	-5
Zlá	2	-3
Biedna	3	-1
Normálna	4	0
Dobrá	5	+1
Veľmi dobrá	6	+3
Vynikajúca	7	+5

Jeden pokus o vytvorenie kódu trvá Xk6 dní. Jeden pokus o dešifrovanie trvá 2x Xk6 dní, kde X je náročnosť kódu.

Dešifrovanie prebieha ako súperenie, postava používa inteligenciu, šifrovanie, súper inteligenciu a šifrovanie. Pri pokuse o dešifrovanie si súper môže uplatniť opravu hodu podľa kvality kódu, tú vie len PH a tvorca kódu. Za dešifrovateľa hádže PH.

Príklad: Svadar chce vytvoriť náročný kód, šifrovanie ovláda na úrovni pokročilý, jeho inteligencia je 8(+1). Svadarov hráč hodil 7, +1 za inteligenciu, +1 za zvládnutie šifrovania, spolu 9, čo je viac ako náročnosť vytvorenia 8. Svadarovi sa to podarilo a poslal svojmu priateľovi správu o najbližšej akcii. Vytvorenie kódu mu trvalo (4k10=15)

dní. Jeho správu však zachytila iná osoba, Enrrico, a pokúsil sa ju dešifrovať. Enrrico je majster v šifrovaní (+3), jeho inteligencia je 7(+0). Náročnosť dešifrovania je $8+1=9$. hráč Enrrica hodil 8, spolu 11, takže kód dešifroval, trvalo mu to (8k10) 30 dní. Z odkazu sa dozvedel, že Svadar s priateľmi plánuje prepad vyberača daní. Lenže ten prepad sa už uskutočnil pred 10 dňami, takže Enrricovi už bol odkaz nanič.

Škrtenie

Postava niekedy potrebuje niekoho zabiť, ale tak, aby dotyčný nevydal zo seba ani hláska a nespôsobil tak poplach. Vtedy je jediným riešením uškrtiť ho.

Škrtenie prebieha ako súperenie, postava používa silu a súperenie, obeť silu alebo obratnosť (buď sa postave vytrhne alebo vykrúti).

Keď úspešne omotá škrtiaci drôt okolo krku obeť, zraní ju každé kolo za 2k6 KOB. Obeť sa môže pokúsiť vyslobodiť sa, ráta sa to ako opakovanie overovania.

Obeť sa môže pokúsiť urobiť niečo iné, ako sa vyslobodiť, ak uspeje v overovaní svojej psychickej sily. Môže napríklad vytiahnuť nôž a porezať útočníka na ruke a podobne.

Šplh po lane

Postava dokáže šplhať po lane.

Úspech sa overuje každých 10 yardov, pri neúspechu sa postave šmykli ruky a spadne.

Pri páde je však šanca, že sa zachytí. Overuje sa najprv obratnosť postavy (či sa zachytí) a potom sila postavy (či sa udrží). Ak uspeje v oboch overovaniach, podarí sa postave zachytiť sa, zachytí sa o 2k6 yardov nižšie. Zraní si ruky za 1k6 KOB v prípade, že nemá kožené rukavice, ktoré by zabránili treniu dlaní o lano. So zranenými dlaňami je náročnosť šplhania vyššia o jednu úroveň. Prekonanie 10 yardov trvá minútu.

Kvalita lana	Náročnosť
Normálne	Bežná
Tenké	Náročná
s uzlami v pravidelných vzdialenostiach	Ľahká
Vlhké	Náročná
Mokrú	Veľmi náročná

Šplh po stene

Základná náročnosť závisí od steny.

Šplh po stene nevyužíva postava len v meste, ale aj vo voľnej prírode, pričom platia rovnaké pravidlá. Úspech sa overuje každých desať yardov, pri neúspechu postava spadne bez možnosti zachytenia.

Názov	Popis
Bežná	mierne šikmá, s veľkými škárami medzi kameňmi, dobrá možnosť úchytku, minimálne riziko uvoľnenia skaly
Náročná	kolmá, kvalitná stena s malými škárami medzi kameňmi, malá možnosť úchytku, riziko uvoľnenia skaly
Veľmi náročná	kvalitná stena s minimálnymi medzerami medzi kameňmi, minimálna možnosť úchytku, veľké riziko uvoľnenia skaly

Extrémne náročná	stena obložená mramorom so škárami, kde sa sotva vojde čepeľ noža, previs, veľké riziko uvoľnenia skaly
------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------

Tichý pohyb mestom

Postava sa dokáže pohybovať takmer absolútne ticho, nespôsobí žiadny hluk, schody nezavrzgajú, topánky neklapocú o dlažbu a podobne.

Pozorovanie postavy sa deje ako súperenie, postava si k obratnosti pripočíta bonus za tichý pohyb, pozorovateľ používa postreh.

Úspech sa overuje každých 10 yardov. Túto schopnosť nemôže postava uplatniť vo voľnej prírode.

Únik z pút

Postave sa často prihodí, že ju niekto spúta. Vtedy sa postave hodí umenie úniku z pút. Základná náročnosť úniku z pút je uvedená v tabuľke.

Kvalita pút	Popis	Náročnosť úniku
nekvalitné	provizórne putá – opasok, liana, kus látky, ...	Bežná
kvalitné	lano, kožený pruh, ...	Náročná
veľmi kvalitné	železné putá, prikovanie k stene, ...	Veľmi náročná

Upútanie pozornosti

Hudbou a piesňami dokáže postava tak zaujať osoby, ktoré ju počúvajú, tak, že tie takmer zabudnú na okolitý svet. Ak postava uspeje a upúta pozornosť publika, osoby v publiku majú menší postreh na všetky veci okolo seba počas doby, keď postava hrá alebo spieva. Postreh osôb je nižší o bonus postavy za zvládnutie tejto schopnosti. Náročnosť záleží od situácie.

Uspanie hudbou

Postava hrá pomalé a tiahle melódie, potichu spieva a pomaly uspáva všetkých okolo seba. Týka sa to osôb v okruhu 2k6 yardov. Overenie robí osoba, ktorá hudbu počúva, overuje sa jej psychická sila. Ak neuspeje, zaspí normálnym spánkom, z ktorého je možné ju prebrať.

Viazanie uzlov

Postava ovláda umenie viazania uzlov. Niekedy potrebuje spoľahlivý uzol, od ktorého závisí jeho život, niekedy zase „nešťastnú náhodu“ pri zlaňovaní nejakej osoby a podobne.

Keď chce postava, aby uzol nik okrem nej nerozviazal, môže sa na seba spoľahnúť. Ak sa jej uzol podarí, nik iný ho nerozviaže. Preto ak niekoho postava spúta, spútaná osoba má veľmi malú šancu na únik z pút. Postava si k hodu na overenie uniku z pút uviazaných postavou ovládajúcou viazanie uzlov pripočíta bonus za zvládnutie tejto schopnosti postavy, ktorá ju zviazala.

Náročnosť závisí od uzla.

Vyvolanie emócií hudbou

Postava má zvláštny vplyv na osoby, ktoré ju počúvajú. Dokáže v nich vyvolať strach, smútok, radosť, hnev, sklamanie a podobne. Na to, aby v nich vyvolala nejaké emócie, musia ju počúvať minimálne 2k6x10 minút. Tento čas sa skrakuje o charisma x úroveň vyvolania emócií minút. Náročnosť závisí od situácie.

Príklad: skald Eirik Zlatovlasý ovláda vyvolanie emócií hudbou na úrovni pokročilý, jeho charisma je 6, obratnosť je 6. Je v krčme, kde sedia príbuzný zavraždeného

bojovníka. Chce ich rozveseliť, čo je náročné. Eirik hodil 8, spolu 9, čo je viac ako 7, a teda neuspel.

Zabitie

Postava svoje bojové umenie cielene rozvíja tak, aby jej prvá rana bola čo najnebezpečnejšia, najlepšie smrteľná.

Túto schopnosť môže postava použiť len ak sa nebadane prikradne k osobe, ktorú chce zabiť.

Zabitie je veľmi náročné, postava musí uspieť v overovaní sily aj obratnosti. Ak postava uspeje v oboch overovaniach, svojho protivníka zabije. Ak neuspel, normálne ho zraní zbraňou, ktorú používa.

Postava dokáže protivníka zabiť akoukoľvek zbraňou, aj holými rukami. Táto schopnosť sa dá použiť iba proti humanoidným protivníkom.

Znalosť jedov

Postava sa vyzná v jedoch. Keď príde do styku s predmetom alebo jedlom obsahujúcim jed, ľahšie si to všimne. Má bonus na postreh pri kontakte s jedom rovný bonusu za túto schopnosť.

Zneškodnenie mechanizmu

Postava pomerne často narazí na rôzne pasce a mechanizmy, ktoré jej majú znepríjemniť prácu alebo zabrániť tomu, aby sa niekam dostala. Preto sa jej hodí vedieť, ako ich má zneškodniť.

Zneškodnenie mechanizmu trvá $Xk6$ minút, X je kvalita mechanizmu.

Základná náročnosť zneškodnenia mechanizmu závisí do kvality zámku. Otvorenie zámku trvá $Xk10$ minút, X je kvalita mechanizmu.

Kvalita mechanizmu	X	Oprava hodů
Veľmi zlá	1	-5
Zlá	2	-3
Biedna	3	-1
Normálna	4	0
Dobrá	5	+1
Veľmi dobrá	6	+3
Vynikajúca	7	+5

Cesta Mystika

Alchýmia	INT
Komunikácia so zvieratami	INT
Magická intuícia	INT
Meditácia	PSL
Metamorfovanie	PSL
Nekromancia	INT
Odvracanie astrálnych bytostí	PSL
Ovládanie zvierat	PSL
Prevtenenie sa do zvieratá	PSL
Vnútorňý zrak	PSL
Vycítenie aury	INT

Herný mechanizmus mágie živlov, božieho daru a psychických schopností

Na nasledujúcich riadkoch je popísaný jednotný mechanizmus pre mágiu kúzelníkov, modlitby kňazov a psychické schopnosti psionikov. Pre jednoduchosť ich budeme označovať pojmom magické schopnosti.

Mágia živlov umožňuje postave vládu nad živlami a silami pre obyčajných smrteľníkov nepredstaviteľných. Jednotlivé magické schopnosti mágie živlov sa nazývajú kúzla.

Boží dar prepožičiava postave priazeň boha a tým možnosť vládnuť nadprirodzeným silám. Jednotlivé magické schopnosti božieho daru sa nazývajú modlitby.

Psychické schopnosti sú telekinéza, pyrokinéza, telepatia a psychometabolizmus. Sú to schopnosti vykonávať určité veci iba silou vôle, napríklad hýbať predmetmi, zapáliť oheň, zastaviť krvácanie a podobne. Jednotlivé magické schopnosti psychických schopností sa nazývajú psychické disciplíny.

Pri použití magickej schopnosti má postava bonus pri overovaní a k iniciatíve rovný bonusu za zvládnutie daného kúzla/modlitby/disciplíny.

Pri použití magickej schopnosti sa musí postava sústrediť, čo ju unaví. Na začiatku sa rýchlo unaví, používanie magických schopností je pre ňu namáhavé. Čím viac sa bude venovať magickým schopnostiam, tým menej sa pri ich používaní unaví.

Postava nemôže používať magické schopnosti neobmedzene, každé použitie magickej schopnosti jej zvýši počet bodov únavy o určitý počet v závislosti od náročnosti magickej schopnosti. Keď prejde do stavu vyčerpanosti, používanie magických schopností je pre ňu také namáhavé, že sa to odrazí na jej fyzickej kondícii. Zníženie kondície je priamo úmerné náročnosti kúzla/modlitby/disciplíny, za 1 BÚ klesne postave kondícia o 1k6 KOB.

Kúzla/modlitby/disciplíny majú štyri úrovne náročnosti, sú rozdelené podľa toho, ako postavu ich použitie unaví. Nasledujúca tabuľka prehľadne ukazuje, ako postavu unaví použitie kúzla/modlitby/disciplíny v závislosti od jej náročnosti a úrovne zvládnutia kúzla/modlitby/disciplíny. Číslo udáva počet BÚ.

BÚ v závislosti od úrovne zvládnutia magickej schopnosti				
Magická schopnosť	Začiatok	Pokročilý	Majster	Veľmajster
Bežná	4	3	2	1
Náročná	16	12	8	4
Veľmi náročná	32	24	16	8
Extrémne náročná	48	36	24	12

Pre učenie sa jednotlivých kúziel, modlitieb a psychických disciplín platí to čo pre ostatné schopnosti. Čím lepšie postava dané kúzlo/modlitbu/disciplínu ovláda, tým výraznejší je jej efekt. Pri učení sa kúzla sa overuje inteligencia postavy, pri učení sa modlitby viera postavy a pri učení sa psychických disciplín psychická sila postavy.

Použitie kúzla/modlitby/disciplíny prebieha nasledovne: postava prevedie predpísané úkony posilňujúce sústredenie na dosiahnutie požadovaného výsledku a použije kúzlo/modlitbu/disciplínu.

Či sa jej kúzlo/modlitbu/disciplínu podarí použiť, závisí od úspešnosti pri overovaní psychickej sily (v prípade modlitieb viery), úrovne zvládnutia magickej schopnosti a

zvládnutia kúzla/modlitby/disciplíny. V oboch prípadoch, pri úspechu aj neúspechu sa postava zvýši únava v závislosti od náročnosti kúzla/modlitby/disciplíny.

Na úspešné použitie kúzla/modlitby/disciplíny sa postava musí nepretržite sústrediť. V boji musia byť všetky akcie venované činnosti kúzlenie, až kým postava kúzlo/modlitbu/disciplínu nepoužije. Ak ju niečo vyruší, kúzlo/modlitbu/disciplínu sa nepodarí použiť. Postava potrebuje na použitie kúzla/modlitby/disciplíny jednu akciu/10 sekúnd za 1 BÚ.

Príklad: Magior ovláda mágiu živlov na úrovni pokročilý (bonus +1) s PSL 9, a INT 10. Pokúsi sa vyvolať náročné kúzlo ktoré ovláda na úrovni začiatočník (bonus +0). Je unavený (+1), ľahko ranený (+1), s malým nákladom (+1). Hráč hodil 6, +1 za únavu, +1 za zranenie, +1 náklad, spolu je to 9. Kúzlo sa mu podarilo vyvolať, pretože súčet bol rovný 9 (9 za PSL +1 za zvládnutie mágie živlov +0 za zvládnutie kúzla).

názov *formulka* – prvé je názov kúzla/modlitby/disciplíny, druhé je formulka, ktorú musí postava vysloviť, keď vyvoláva kúzlo/modlitbu

náročnosť: koľko úsilia stojí postavu vyvolať dané kúzlo/modlitbu/disciplínu

trvanie: ako dlho trvá efekt kúzla/modlitby/disciplíny, keď je uvedené „ihneď“, efekt sa prejaví ihneď a je trvalý (napríklad zranenie, ...)

dosah: na akú maximálnu vzdialenosť je možné kúzlo/modlitbu/disciplínu zoslať, keď je uvedené „dotyk“, postava sa musí dotknúť očarovaného tvora alebo predmetu, seba sa dotýkať nemusí, keď je uvedené „zosielateľ“, postava môže zoslať kúzlo/modlitbu/disciplínu iba na seba

rozsah: na akú plochu, objem alebo počet tvorov kúzlo/modlitba/disciplína pôsobí, keď je uvedené „zosielateľ“, postava môže zoslať kúzlo iba na seba, keď je uvedené „tvor“ myslí sa každý živý tvor, keď je uvedené „osoba“, myslí sa inteligentná bytosť

efekt: popisuje efekt daného kúzla/modlitby/disciplíny, teda to, čo dané kúzlo urobí po zoslaní

Popis zvláštnych schopností:

Alchýmia

Postava sa venuje výrobe rôznych predmetov, lektvarov, masť, narkotík,

Špecializácie: bylinkárstvo, jedy, narkotiká, masť, lektvary, magické predmety, teória

Odhad vlastností alchymistických výrobkov - Keďže sa postava venuje výrobe rôznych magických predmetov, jedov, narkotík a lektvarov, ak príde do styku s nejakým takýmto predmetom, ktorý nevyrobila ona sama, je určitá šanca, že rozpozná vlastnosti takéhoto predmetu a jeho účinky.

Pri rozpoznávaní vlastností a účinkov nejakého predmetu, lektvaru, jedu alebo narkotika sa overuje inteligencia postavy a daná špecializácia alchymie.

Ak postava uspeje, vie zhruba povedať, aké vlastnosti a aký účinok má daný predmet, nie však presne. PH nepovie hráčovi, že našiel liečiaci lektvar, ktorý pridá 2k6+5 KOB, ale že našiel liečivý lektvar so stredne silným účinkom.

Príklad: alchymista Gwenn nájde nejaký lektvar. Výrobu lektvarov ovláda na úrovni pokročilý. Jeho inteligencia je 7. Hráč hodil 6, je to menej ako 8 (7+1). Gwennovi sa podarilo odhadnúť vlastnosti a účinok nájdeného lektvaru.

Výroba alchymistických výrobkov - Najprv si popíšeme výrobu alchymistických predmetov všeobecne, potom budú uvedené konkrétne pravidlá pre daný typ predmetu.

Postava vyrába rôzne magické predmety, lektvary a iné podivné veci. Niektoré predmety môže vyrobiť bez špeciálnej aparatury, na niektoré mu stačí prenosná aparatura, ktorá sa zmestí do truhlice s rozmermi 30x20x10 palcov, váži 20 libier, a stojí 30 zlatých a niektoré sa dajú vyrábať iba v laboratóriu. Kompletné zariadenie laboratória stojí 180 zlatých.

Predmetov môže postava vyrobiť koľko chce, ak má na to dost peňazí a času.

Ak sa chce postava naučiť, ako sa vyrába ten ktorý predmet, musí mať dostatok skúseností. Aby sa postava naučila vyrábať konkrétny predmet, musí niekde získať návod na jeho výrobu a uspieť v overovaní inteligencie a potrebnej špecializácie. Ak sa postava učí vyrábať daný predmet pod vedením majstra, náročnosť zvládnutia výroby klesne o 1 stupeň.

Na naučenie sa určitého predmetu potrebuje rôzne množstvo skúseností, závisí to od náročnosti výroby predmetu. Uvedená náročnosť je zároveň aj náročnosťou výroby daného predmetu.

Skúsenosť	Náročnosť
5	nenáročný
10	náročný
20	veľmi náročný
40	extrémne náročný

Ak postava vyrába predmet mimo laboratória, náročnosť stúpne o 1 stupeň.

Pri neúspešnej výrobe sa niekedy môže stať nehoda, následky tejto nehody sú popísané pri každom predmete zvlášť.

Alchymistova kniha - Keď sa postava naučí vyrábať nejaký predmet, postup výroby si zapíše do svojej alchymistickej knihy. Popis výroby predmetu zaberie 1 stranu za každých načatých 50 strieborných ceny surovín potrebných na výrobu daného predmetu. Pre alchymistu je jeho kniha s výrobnými postupmi veľmi vzácna, dal by nezriedka za ňu aj svoj život. Za žiadnych okolností ju nepredá alebo nevymení za niečo iné.

Aby mohla postava vyrobiť daný predmet, musí mať všetko: vhodnú aparaturu, dostatok surovín a základ predmetu. Pre jednoduchosť predpokladajme, že bežné suroviny dokáže postava kúpiť niekde v meste alebo v dedine, prípadne nájsť v prírode. Nebudeme ich konkrétne uvádzať, len ich celkovú hodnotu. Špeciálne suroviny sa zháňajú ťažšie, sú menej dostupné a drahé, budú konkrétne uvedené v popise jednotlivých predmetov.

Suroviny v hodnote 10 strieborných vážia približne 1 uncu. Ak ich postava nekupuje ale hľadá v prírode, musí uspieť v overovaní postrehu a teórie alchymie, náročnosť je rôzna, podľa prostredia, kde postava hľadá. Nájdenie surovín v hodnote 4k6 strieborných trvá Xk6 hodín, X je náročnosť hľadania.

X	Prostredie	Náročnosť
1	Les, lúka	nenáročný
2	Hory, jaskyne	náročný
3	Vrcholy hôr	veľmi náročný
4	Púšť, ľadové pláne	extrémne náročný

Hráč povie PH, koľko hodín chce stráviť hľadaním vhodných surovín, PH mu oznámi, aká je celková hodnota surovín, ktoré sa mu podarilo nájsť.

Popis magického predmetu je nasledovný:

predmet – názov predmetu, jedu, lektvaru, ...

náročnosť: náročnosť predmetu

základné suroviny: obyčajné suroviny, bežne dostupné, je tu uvedená iba ich celková hodnota

špeciálne suroviny: nedajú sa bežne zohnať, sú drahé a ťažko dostupné, bez nich nejde vyrobiť daný predmet

základ: čo tvorí základ predmetu, je to napríklad voda pre nejaký lektvar, meč, plášť a podobne. Vo všeobecnosti je to obyčajný predmet, ktorý sa špeciálne upraví a získa špecifické vlastnosti.

aparatóra: udáva, akú aparatóru musí použiť alchymista, napríklad kotlík, prenosná aparatóra, laboratórium. Bez potrebnej aparatóry nie je postava schopná vyrobiť daný predmet.

výroba: udáva čas, ako dlho trvá výroba daného predmetu

neúspech: udáva, čo sa stane v prípade neúspechu výroby

trvanie účinku: udáva čas, počas ktorého trvá účinok predmetu, ak je uvedené ihneď, účinok sa prejaví ihneď a jednorázovo, ak je uvedené stále, účinok trvá stále

trvanie vlastnosti: udáva čas, počas ktorého si predmet udržiava svoje zvláštne vlastnosti

popis: popis predmetu – ako pôsobí, ako vyzerá, ako sa aktivuje, podmienky použitia a podobne

Tieto pravidlá platia pre všetky druhy predmetov, ktoré dokáže alchymista vyrobiť.

Alchymia – teória - Postava sa naučí základné myšlienky alchymie, základné postupy výroby a získavania potrebných surovín, základné princípy organickej a anorganickej alchymie, ktoré mu pomôžu pri jeho práci a aj pri vývoji nových alchymistických predmetov.

Nové predmety môže postava vyvíjať iba v nejakom dobre zariadenom laboratóriu.

Základnú náročnosť vývoja predmetu určí PH na základe hráčovho popisu požadovaných vlastností predmetu.

Vývoj predmetu trvá náročnosť x 2k6 týždňov, stojí (3 x doba v týždňoch x hodnota predmetu). V tejto cene nie je započítaná strava ani ubytovanie, iba spotrebované suroviny.

Alchymia – výroba jedov – postava sa naučí základné postupy používané pri výrobe rôznych jedov, princípy miešania jednotlivých surovín a všetko potrebné pre výrobu jedov.

Čím lepšie ovláda postava výrobu jedov, tým menšia je šanca, že na neho budú pôsobiť tak ako na iné osoby, pretože pri ich výrobe a pri rôznych experimentoch s jedmi si jej telo vypestovalo určitú odolnosť voči ich účinkom. Preto aj keď vypije nejaký jed, nie je isté, že sa otrávi. Pri overovaní, či na postavu jed pôsobí, má postava bonus rovný bonusu za zvládnutie výroby jedov.

Jedy majú veľa vlastností, od ktorých závisí ich cena, majú rôzne podoby, rôzne spôsoby požitia a rôzne účinky. Všetky jedy sa dajú vyrobiť na prenosnej aparátúre.

Náročnosť výroby jedu sa upravuje podľa požadovaných vlastností. Za celkovú náročnosť výroby sa považuje najvyššia náročnosť dosiahnutia požadovanej vlastnosti jedu.

Príznamy jedu určujú jeho charakteristické vlastnosti, podľa ktorých sa dá rozpoznať.

P	Príznak	Náročnosť
1	Všetky príznaky	Bežná
2	Bez vône	Náročná
3	Bez farby	Náročná
4	Bez chuti	Náročná
5	Iba vôňa	Veľmi náročná
6	Iba farba	Veľmi náročná
7	Iba chuť	Veľmi náročná
8	Bez príznakov	Extrémne náročná

Spôsob otravy určuje, akým spôsobom sa jed dostane do tela postavy.

S	Spôsob otravy	Náročnosť
1	Požitím v potrave	Bežná
2	Cez krv (pri poranení)	Náročná
3	Dotykom	Náročná
4	Vdýchnutím	Veľmi náročná

Rýchlosť účinku určuje, po akej dobe od kontaktu s jedom začne jed pôsobiť.

R	Rýchlosť účinku	Náročnosť
1	2k6 hodín	Bežná
2	2k6 minút	Náročná
3	2k6 dní	Náročná
4	2k6 sekúnd	Veľmi náročná
5	2k6 týždňov	Veľmi náročná

Trvanlivosť určuje, ako dlho si jed zachová svoje vlastnosti od namiešania.

T	Trvanlivosť	Náročnosť
1	2k6 hodín	Ľahká
2	2k6 dní	Bežná
3	2k6 týždňov	Náročná
4	2k6 mesiacov	Veľmi náročná
5	2k6 rokov	Extrémne náročná

Nebezpečnosť jedu určuje, aké náročné je odolanie účinkom jedu. Klesne o 1 stupeň po uplynutí základnej trvanlivosti.

N	Nebezpečnosť
1	Úplne ľahká
2	Veľmi ľahká
3	Ľahká
4	Bežná
5	Náročná
6	Veľmi náročná
7	Extrémne náročná

Účinok popisuje účinky jedu na postavu.

U	Účinok
1	Zranenie N x 2k6 KOB pri neúspechu postavy, pri fatálnom neúspechu je zranenie dvojnásobné, pri úspechu postavy je zranenie tretinové, pri totálnom úspechu žiadne.
2	Spánok N x 2k6 časových jednotiek, určí sa podľa N: 1,2,3 – minúty, 4,5,6 – hodiny, 7 – dni
3	Bezvedomie N x 2k6 časových jednotiek, určí sa podľa N: 1 – sekundy, 2,3 – minúty, 4,5 – hodiny, 6 – dni, 7 - týždne
4	Spomalenie reflexov N x 2k6 časových jednotiek, určí sa podľa N: 1 – sekundy, 2,3 – minúty, 4,5 – hodiny, 6 – dni, 7 – týždne, postava si k hodu pripočítava N pri overovaní v situáciách, kde sa vyžaduje rýchla reakcia (iniciatíva, útok, obrana, uhnutie pred rozbehnutým koňom, ...)
5	Ochromenie N x 2k6 časových jednotiek, určí sa podľa N: 1 – sekundy, 2,3 – minúty, 4,5 – hodiny, 6 – dni, 7 – týždne
6	Zníženie jednej vlastnosti postavy o N na dobu N x 2k6 časových jednotiek, určí sa podľa N: 1 – sekundy, 2,3 – minúty, 4,5 – hodiny, 6 – dni, 7 – týždne (viera sa nedá znížiť)

Ak chce postava vyrobiť jed, musí ovládať postupy, ako dosiahne jeho jednotlivé vlastnosti. Na zvládnutie jednej vlastnosti jedu musí postava vynaložiť (10-násobok čísla uvedeného pri danej vlastnosti) skúseností, náročnosť zvládnutia výroby je uvedená v popise danej vlastnosti. Postava môže vyrobiť len jed s takou kombináciou vlastností, ktorých výrobné postupy ovláda.

Príklad: ak chce postava vyrobiť jed, ktorého vlastnosť je, že nemá žiadne z príznakov vôňa, farba, chuť, musí vynaložiť 80 skúseností (8x10) na naučenie sa výroby takéhoto jedu.

Cena surovín potrebných na výrobu jedu v strieborniakoch je rovná súčtu všetkých čísiel uvedených v popise jedu násobená 20. Výroba trvá toľko minút, koľko stoja suroviny na výrobu jedu v strieborných. Popis jedu si vysvetlíme na príklade.

Príklad: Majme jed, ktorý sa volá alchymistova pomsta. Zapiše nasledovne: alchymistova pomsta P8 S3 R1 T2 N6 U1. Náročnosť výroby jedu je extrémne náročná. Znamená to, že jed sa nedá zistiť, lebo nemá chuť, vôňu ani farbu (P8), osoba sa otrávi dotykom jedu (S3), jed účinkuje po 2k6hodinách (R1), jed si udrží svoje vlastnosti 2k6 dní, potom jeho nebezpečnosť klesne o 1 stupeň každých 2k6 dní (T2), Nebezpečnosť otrávenia je 8 (N6), pri otrávení zraní pri neúspechu postavy za 6x 2k6 (U1 N6). Jed alchymistova pomsta teda stojí $(8+3+1+2+6+1) \times 20 = 420$ strieborných. Výroba tohto jedu bude trvať 420 minút, teda 7 hodín.

Komunikácia so zvieratami

Postava, keďže žije v úzkom spojení s prírodou, sa časom naučí komunikovať so zvieratami, aj keď na veľmi primitívnej úrovni. Musí zvieratám klásť veľmi jednoduché a primitívne otázky. Od zvierat sa dozvie iba to, čo si je dané zviera schopné všimnúť a zapamätať.

Príklad na otázku: „Je niekde nablízku nejaký človek?“ dokáže odpovedať, že áno, niekoľko, nevie presný počet, ani presnú vzdialenosť, nevie určiť, či sú ozbrojení alebo nie, vie zhruba určiť, ktorým smerom idú.

Magická intuícia

Ak niekto v okolí postavy zošle kúzlo alebo modlitbu, postava to vycíti. Základná náročnosť je závislá od sily kúzla. Postava nevie presné kúzlo ani smer, vie len že niekto

použil mágiu. Postava sa nemusí sústrediť na túto schopnosť, automaticky vycíti že niekto čaruje.

Základná vzdialenosť, v akej je postava schopná vycítiť použitie mágie, je rovná jej psychickej sile. Násobí sa bonusom za zvládnutie tejto schopnosti.

Meditácia

Postava dokáže meditovaním znižovať únavu, je to náročné. Pri úspechu klesne postave únava o PSL x (bonus za zvládnutie meditácie) BÚ.

Metamorfovanie

Postava dokáže metamorfovať svoje telo do inej podoby, a to do podoby nejakého zvierata. Postava musí určiť, na aké zviera sa vie metamorfovať. Môže sa naučiť aj viac zvierat.

Náročnosť premeny na zviera závisí od zvierata, na aké sa chce postava zmeniť. Najjednoduchšie sa mení na zvieratá príbuzné ľuďom, napríklad opice, najťažšie sa mení na hmyz. Postava má po premene zhruba rovnakú veľkosť a hmotnosť ako v ľudskej podobe.

Príklad: ak sa zmení na vlka, bude to extrémne veľký vlk. Ak sa zmení na medveďa, bude veľká ako medvedie mláďa.

Vo zvieracej podobe nemôže ostať neobmedzene dlho. Náročnosť spätnej premeny zo zvierata stúpa o 1 za každých PSL minút.

Metamorfovanie do zvieracej podoby alebo naspäť trvá ODL minút (kôl). Po metamorfovaní sa postave všetky jej vlastnosti zachovávajú.

Postava nedokáže urobiť niečo, čo dané zviera prirodzene nedokáže a ani nie je schopné sa to naučiť, napríklad rozprávať, a podobne. Dokáže prinútiť zvieracie telo, aby do prachu pred sebou vyškralo prednou končatinou krátku správu, avšak je to pomerne náročné.

Útočné a obranné číslo postavy vo zvieracej podobe je rovnaké ako útočné a obranné číslo postavy pri boji bez zbrane, útočnosť je rovnaká ako pri danom zvierati.

Postava môže zmeniť svoje telo iba čiastočne, napríklad si nechá narásť pazúry a tesáky na boj, srsť na zahriatie v krutej zime a podobne.

pokročily: náročnosť spätnej premeny stúpa každých PSL hodín
majster: náročnosť spätnej premeny stúpa každých PSL dní
veľmajster: náročnosť spätnej premeny stúpa každých PSL týždňov

Nekromancia (alebo tiež Seid – temná mágia)

Nekromancia patrí medzi temné schopnosti.

Nekromancia je schopnosť prebudiť mŕtvolu a urobiť z nich takzvaných nemŕtvych, z ktorých sa stanú poslušní otroci vôle nekromanta a vykonajú príkazy svojho pána, avšak môžu sa proti nemu obrátiť, čo sa nezriedka stáva.

Na prebudenie nemŕtveho potrebuje postava vhodný materiál. Je niekoľko typov nemŕtvych, na každý typ nemŕtveho treba iný materiál. Aký materiál postava potrebuje je uvedené v popise každého nemŕtveho. Postava dokáže vytvoriť iba humanoidného nemŕtveho.

Aby postava prebudila nemŕtveho, musí nad telom vykonať prebúdzací rituál. Pri odriekaní predpísaných formúl musí telo posypať magickou zmesou. Celý rituál trvá asi hodinu.

Počas rituálu privolá postava dušu z astrálnej roviny do fyzickej a uväzní ju v mŕtvom tele. Duša nemôže opustiť mŕtve telo, kým nesplní príkaz, ktorý jej postava zadala.

Postava má po prebudení nad nemŕtvym určitú kontrolu. Ovládanie nemŕtveho je náročné, každých PSL x (bonus za zvládnutie) hodín stúpne náročnosť o jednu úroveň.

Nemŕtvi občas vznikajú samovoľne, najmä na pohrebiskách, miestach bojov a podobne.

Nemŕtvi sa nemôžu vzdialiť od miesta svojho stvorenia na viac ako (100x PSL stvoriteľa) yardov.

Nemŕtvi necítia bolesť. Tma nemŕtvym nevadí, sú to predsa duše z astrálnej roviny bytia, vidia to čo v astrálnej rovine.

Podľa stavu tela vzniknú rôzne typy nemŕtvych (v poradí od najslabšieho):

Zombia vznikne z mierne rozloženej, 3 – 10 dňovej mŕtvoly.

Zombia je veľmi neohrabaná a pomalá, vždy má postih –4 k iniciatíve. Bojuje iba rukami, nie je schopná udržať zbraň, ani uniesť brnenie. Ak je na mŕtvole nejaké brnenie, treba jej ho odobrať pred prebudením zombie, ináč sa prebudenie nepodarí. Zombia má všetky zmysly rovnaké, ako mŕtvola, z ktorej vznikla.

Ak postava uvidí zombiu, musí uspieť v overovaní psychickej sily. Ak postava vidí zombiu prvý krát vo svojom živote, uspieť pre ňu je veľmi náročné. Pri ďalších stretnutiach je to už len bežné. Ak postava neuspeje, je šokovaná, má –4 k útoku aj obrane.

Zombia sa snaží zabiť všetko živé v dosahu. Je to snaha uväznenej duše o vyvolanie útoku a tak zničenie tela, v ktorom je uväznená. Ak zombia neucíti vo svojej prítomnosti 24 hodín živú bytosť, zosype sa na zem a ostane tam ležať. Ako náhle sa k zombii priblíži nejaká živá bytosť na vzdialenosť 3 yd, zombia ju zacíti, prebudí sa a zaútočí. Postava je prekvapená a má príslušný postih k iniciatíve.

Zombia je citlivá na slnečnú energiu, slnečné svetlo ju ochromí, je ochromená dovtedy, kým je vystavení slnečnému žiareniu. Na zombiu nepôsobia jedy, necíti bolesť, útočí až do úplného zničenia.

Ghoul vznikne z nerozloženého, veľmi dobre zachovaného tela, maximálne tri dni starého. Vyzerá, ako keby bol živý, je však veľmi bledý, má trochu strnulé pohyby a je pomerne inteligentný, dokáže rozprávať a plniť príkazy, ktoré mu postava zadáva.

Ako jediný z nemŕtvych si ghoul zachováva aktivitu aj v neprítomnosti živých bytostí, nezosype sa na zem a neupadne do „polospánku“. Ghoul je pomerne silný a odolný, avšak menej obratný ako pôvodné telo.

Ghoul dokáže čiastočne regenerovať svoje zranenia, je to snaha uväznenej duše zachovať si telo. Predsa len je to oveľa kvalitnejšie telo ako telo zombie, duša sa nechce vrátiť do astrálnej roviny.

Aj keď ghoul príde o všetky KOB a umrie, jeho telo sa začne regenerovať. Jediný spôsob, ako ho spoľahlivo zabiť, je vyrezať mu srdce, odrezať hlavu alebo spáliť. Jeho regeneráciu urýchli príjem čerstvej krvi, koľko krvi vypije (za koľko bol zranený nedobrovoľný darca krvi), toľko KOB sa mu zregeneruje.

Ghoul používa v boji zbrane aj brnenie, nerobí mu to problémy. Keď je veľmi zranený, snaží sa útočiť zubami a napiť sa krvi protivníka.

Ghoul je veľmi nebezpečný pre svojho stvoriteľa, snaží sa vymaniť spod jeho nadvlády, aj keby to malo znamenať smrť nekromanta.

Aj keď je ghoulve telo mŕtve, ešte je čiastočne citlivé na jedy. Jedy na ghoula pôsobia s polovičnou silou.

Múmia vznikne oživením zachovalého tela, ktoré je však už veľmi dlho mŕtve. Je to napríklad zmrznuté telo vysoko v horách zakonzervované mrazom alebo balzamované telo nejakého významného člena komunity v hrobke. Pripomína telo humanoida, z ktorého niekto vysal všetky tekutiny.

Múmia sa preberie, ak sa nejaký živý tvor priblíži na vzdialenosť 20 yd, je pomerne inteligentná, využíva terén, to znamená, že útočí z boku alebo odzadu, hlavne v tme, ktorá jej nevadí, a podobne.

Múmia je veľmi citlivá na oheň, ak k nej niekto priloží fakľu, zraní ju popálením a je určitá šanca, že múmia vzbĺkne. Náročnosť zapálenia je rôzna, podľa stavu múmie. Ak vzbĺkne, oheň ju zraňuje za 1k6 KOB za kolo, jej to nevadí, bojuje ďalej, ak niekoho zasiahne, zraní ho a ešte ho aj popáli.

Múmia je podobne ako zombia citlivá na slnečné žiarenie, zbrane v boji použiť môže, avšak brnenie jej krehké telo neunesie.

Ak postava uvidí múmiu, musí uspieť v overovaní psychickej sily. Ak postava vidí múmiu prvýkrát vo svojom živote, uspieť pre ňu je veľmi náročné. Pri ďalších stretnutiach je to už len bežné. Ak postava neuspeje, je šokovaná, má -4 k útoku aj obrane.

Odvracanie astrálnych bytostí

Postava sa môže pokúsiť odvrátiť astrálnu bytosť, to znamená, že ju buď zaženie na útek alebo rovno ju rovno vráti do astrálnej roviny. Takto môže odvrátiť aj nemŕtveho, pretože nemŕtvý je len duša uväznená do mŕtveho tela.

Odvracanie prebieha ako súperenie, použitá je psychická sila. V prípade úspechu zahnila postava astrálnu bytosť na útek, v prípade totálneho úspechu postava astrálnu bytosť vyhostila z fyzickej roviny existencie.

Ovládanie zvierat

Postava dokáže zvieratú zadať nejaký jednoduchý príkaz, ktorý dokáže dané zviera splniť, napríklad zabi, stráž, dones, odnes. Zviera, ktorému chce postava zadať príkaz, musí vidieť.

Existuje šanca, že zviera zabudne na príkaz a odíde, alebo sa zachová inak. K inteligencii zvierat sa pripočíta bonus postavy za ovládanie zvierat, je to náročná činnosť.

Postava môže niečo prikázať odrazu maximálne (1+bonus) zvieratám.

Prevtelenie sa do zvieratá

Postava sa dokáže prevteliť do zvieratá, istým spôsobom si zapožičať jeho telo. Musí 5 minút meditovať. Ak je niekde v okruhu PSL míľ dané zviera, postava sa do neho prevteliť. Po premene postava vníma zmyslami zvieratá, do ktorého sa prevteliť, ovláda toto zviera, avšak nedokáže urobiť nič, čo by nezvládlo dané zviera.

Počas prevtelenia telo postavy vyzerá ako mŕtve, je studené, bledé, dych je nebadateľný, tep je 10 x pomalší. Úspešnosť navrátenia sa do pôvodného tela je počas prvej hodiny prevtelenia test s náročnosťou 5, každú ďalšiu začatú hodinu stúpa o 1. Použitá vlastnosť je PSL. Ak postava neuspje v teste, je navždy uväznená v tele zvieratá. Postava sa nemôže navrátiť do svojho tela, ak je telo zvieratá vzdialené od tela postavy viac, ako PSL míľ.

Ak niekto zabije zviera, do ktorého je postava prevtelená, postava môže zomrieť. Náročnosť včasného opustenia umierajúceho tela 8. Ak niekto zabije telo postavy, postava ostane uväznená v tele zvieratá, časom zabudne, že nebola zvieratom.

pokročily: vzdialenosť medzi postavou a zvieratom môže byť 2xPSL míľ
majster: vzdialenosť medzi postavou a zvieratom môže byť 3xPSL míľ
veľmajster: vzdialenosť medzi postavou a zvieratom môže byť 4xPSL míľ

Vnútorň zrak

Postave sa po krátkom sústredení (2k6 minút) v mysli vynorí obraz miesta, na ktoré myslela, postava presne vie, čo sa tam momentálne deje, ako keby to miesto pozorovala. Túto predstavu si v mysli udrží asi X minút, miesto, na ktoré sa chce pozrieť, sa nesmie nachádzať ďalej ako X míľ. X je rovné bonusu za zvládnutie tejto schopnosti. Postava dostane za to (10-bonus za zvládnutie vnútorného zraku) bodov únavy.

Vycítienie aury

Postava má schopnosť vycítiť auru osoby, ktorá je v jej blízkosti. Dokáže určiť jej povahu (dobrý/zlý), momentálne pocity (hnev, radosť, strach, ...). Dokáže vycítiť auru v mieste kde sa nachádza a z emócií miesta približne určiť, čo sa tu stalo (beštialna vražda, nežné milovanie, ...).

začiatok: vzdialenosť od osoby PSL yardov, PSL hodín od udalosti
pokročily: vzdialenosť od osoby 2xPSL yardov, PSL dní od udalosti
majster: vzdialenosť od osoby 3xPSL yardov, PSL mesiacov od udalosti
veľmajster: vzdialenosť od osoby 4xPSL yardov, PSL rokov od udalosti

Cesta Mágie

Mágia živlov	PSL
Runová mágia	OBR
Teória mágie	INT

Popis zvláštnych schopností:

Mágia živlov

začiatok: postava má hodnosť novic. Aby sa postava stala, musí ovládať Čítanie a písanie na úrovni pokročily.

pokročily: postava má hodnosť adept. Aby sa postava stala adeptom, musí ovládať Čítanie a písanie a Teóriu mágie na úrovni pokročily.

majster: postava má hodnosť majster. Aby sa postava stala majstrom, musí ovládať Čítanie a písanie, Tvorbu kúziel na úrovni pokročily, Teóriu mágie na úrovni majster.

veľmajster: postava má hodnotu veľmajster. Aby sa postava stala veľmajstrom, musí ovládať Čítanie a písanie, Tvorbu kúziel na úrovni majster a Teóriu mágie na úrovni veľmajster.

Tak ako v prírode existujú štyri živly oheň, voda, zem a vzduch, tak sa aj kúzla delia na kúzla ohňa, kúzla vody, kúzla vzduchu a kúzla zeme. Ak sa postava špecializuje na konkrétny živel, musí sa predovšetkým učiť kúzla daného živlu, za každé kúzlo daného živlu sa môže naučiť kúzlo iného živlu. Pri špecializácii sa na jeden živel kúzla tohto živlu pridajú čarodejovi o 1 BÚ menej za každých 10 kúziel daného živlu. Kúzla opačného živlu mu pridajú o toľko BÚ viac.

Príklad: postava, ktorý sa špecializuje na oheň, ovláda 10 ohnivých kúziel a spolu 10 kúziel iných živlov. Kúzla ohňa mu pridajú o 1 BÚ menej, ale kúzla vody ho stoja o 1 BÚ viac.

Runová mágia

Runová mágia je mágia písaných runových znakov. Jednotlivé runové znaky sa píšu starou runovou abecedou. Znaky sa píšu na rôzne predmety, vyrývajú sa do kovu, dreva i kostí, vyšívajú sa na látky a kože, ba dokonca sa dajú vytetovať priamo na telo.

Každý runový znak má svoj význam a je zdrojom magickej sily. Pôsobenie runového znaku trvá dovtedy, kým sa neodstráni, napríklad nezošúcha, nezoderie a podobne.

Každý runový znak, myslí sa tým celé slovo, musí postava pokropiť svojou krvou, musí sa zraniť za (úroveň zvládnutia x 2) KOB, minimálne však za 4 KOB.

Každý predmet môže mať maximálne tri vlastnosti, avšak všetky sa musia týkať jednej veci, napríklad prechádzanie ohňom, nezraniteľnosť ohňom a dýchanie ohňa.

V jednom momente môže pôsobiť iba jeden predmet určitého typu, napríklad prsteň, meč a podobne, nikdy nie napríklad dva prstene odrazu. Na jednom predmete nemôžu byť runové znaky protikladných živlov alebo pôsobenia (oheň a voda, vzduch a zem, liečenie a zranenie, ...).

Pri každom použití runový znak zvýši nositeľovi predmetu únavu o 1 BÚ za každú úroveň zvládnutia runovej mágie tvorcu predmetu. Je to preto, lebo na aktivovanie magickej sily predmetu sa musí postava sústrediť. Runové znaky, ktoré pôsobia stále, nezvyšujú únavu.

Runové znaky pôsobia tak, že sa na nejaký predmet vyryje kombinácia rún. Keď je predmet hotový, na aktiváciu stačí myšlienka nositeľa.

Niektoré runové znaky sa dajú vytetovať priamo na telo. Tieto runové znaky pôsobia 10+4k6 mesiacov. Na tetovanie sa namiesto tetovacej farby používa špeciálna tetovacia zmes z rôznych bylín a húb, je to niečo ako dlho pôsobiaca droga. Telo si musí zvyknúť na pôsobenie runového znaku, prispôbovanie sa trvá 4k6 dní, vtedy je postava aj po prebudení unavená, je slabá, malátna.

Runa funguje, ak jej tvorca uspeje v overovaní inteligencie a zvládnutí danej runy.

Postava môže mať odrazu na tele vytetovaných aj viac runových znakov, ale s každým ďalším znakom rastie náročnosť správneho pôsobenia o jednu úroveň. Pri nesprávnom pôsobení sú dôsledky nepredvídateľné, runový znak môže oslabiť postavu, poškodiť telo, ...

Postava sa učí runové znaky ako schopnosti. Môže používať iba tie kombinácie runových znakov, v ktorých pozná všetky runové znaky.

Postavy, ktoré tvoria runové predmety, ich len tak väčšinou nepredávajú. Buď ich darujú veľmi dobrému priateľovi, alebo ich niekomu dajú ako odmenu za nejakú službu, ktorá mala pre nich veľký význam. Nie donesenie fľaše alkoholu z vedľajšej izby, ale napríklad záchrana života, záchrana priateľa a podobne. Podobne je to aj s tetovaním runových znakov na telo.

Efekt runy sa násobí úrovňou zvládnutia danej runy. Účinky vytetovaných rún sa nenásobia.

Runové znaky:

aedhenn - kyselina

aegxi - inteligencia

arrad - zem

aspirat - vzduch

cesin - svetlo

dorrwig - dýchať

dorryw - regenerácia

elanos – choroba

farrein - železo

firith - oheň

gadraak – tma

gardess - smola

geannor - chlad

guttnurr - chodiť

haeptoss - liečiť

hawegg - mráz

hougor - neviditeľnosť

lidarr - šťastie

lukkarr – útok

norglaw - odolnosť

normos - sila

norndraig - nezraniť

odnurr - prechádzať

samaeb – vyvolať

scalltyr - teplo

stig - obrana

styrge - kameň

warrot – voda

wendraig - zraniť

wroelyn - drevo

wyornne - varovať

xartas - jed

yannell – psychická sila

yargoll – rýchlosť

yellsar – obratnosť

yrrno – charizma

Možné kombinácie runových znakov používaných na predmetoch a ich účinky:

drevo + dýchať: postava môže 5 minút dýchať cez drevo hrubé maximálne 8 palcov, napríklad v malej miestnosti, kde si už vydýchala vzduch a podobne.

drevo + odstrániť: postava môže nechať zmiznúť drevo s maximálnym objemom 1 yard kubický v maximálnej vzdialenosti 3 yardy.

drevo + prechádzať: umožní postave prejsť určitou vrstvou dreva, napríklad drevenou stenou a podobne. Maximálna hrúbka je 2 stopy, prechod trvá 3 kolá. Schopnosť prechádzať drevom trvá 5 minút.

drevo + vidieť: postava vidí cez vrstvu dreva s maximálnou hrúbkou 8 palcov tak, ako keby tam nebola. Trvá to 5 minút.

choroba + liečiť: vylieči chorobu jedného tvora, ktorou trpí tento tvor, nezvýši kondíciu, šaman lieči dotykom. Základná náročnosť pôsobenia je 5.

choroba + vyvolať: vyvolá chorobu u jedného tvora, chorobu určí šaman, obeť nesmie byť viac ako 10 yardov od šamana. Základná náročnosť pôsobenia je 5.

jed + dýchať: na postavu nepôsobí 5 minút jedy, ktoré účinkujú po vdýchnutí, teda ani dym, nákazlivá choroba a podobne.

jed + liečiť: zneutralizuje jed, ten už ďalej nepôsobí, nezvýši kondíciu.

jed + nezraniť: postava je 5 minút nezraniteľná jedom.

jed + varovať: ak je jedlo, alebo voda, ktorú chce postava skonzumovať otrávená, predmet ju varuje.

kameň + dýchať: postava môže 5 minút dýchať cez kameň hrubý maximálne 5 palcov, napríklad v malej miestnosti, kde si už vydýchala vzduch a podobne.

kameň + odstrániť: postava môže nechať zmiznúť kameň s maximálnym objemom 1 yard kubický v maximálnej vzdialenosti 3 yardy.

kameň + prechádzať: umožní postave prejsť určitou vrstvou kameňa, napríklad kamennou stenou a podobne. Maximálna hrúbka je 1 stopa, prechod trvá 3 kolá. Schopnosť prechádzať kameňom trvá 5 minút.

kameň + vidieť: postava vidí cez vrstvu kameňa s maximálnou hrúbkou 3 palce tak, ako keby tam nebola. Trvá to 5 minút.

kyselina + liečiť: vylieči postave zranenie spôsobené kyselinou za 2k6 KOB.

kyselina + nezraniť: postava je nezraniteľná kyselinou 5 minút.

kyselina + odolnosť: predmet, na ktorom je tento runový znak, je nepoškoditeľný kyselinou. Maximálna hmotnosť predmetu je INT postavy v librách.

kyselina + prechádzať: postava môže 5 minút chodiť po kyseline, byť poliata kyselinou a podobne, jej veci nepodliehajú vplyvu kyseliny, ona sama je však kyselinou zraniteľná.

kyselina + útok: táto kombinácia sa dá vyryť iba na zbraň, keď takáto zbraň zasiahne živého tvora, poleptá ho za 1 KOB.

liečiť: vylieči zranenie spôsobené zbraňou alebo pádom za 2k6 KOB.

mráz + liečiť: vylieči zranenie spôsobené mrazom alebo chladom za 2k6 KOB.

mráz + nezraniť: postava je 5 minút nezraniteľná mrazom alebo chladom.

mráz + útok: táto kombinácia sa dá vyryť iba na zbraň, keď takáto zbraň zasiahne živého tvora, chladom ho zraní za 1 KOB.

mráz + vyvolať: postava vyvolá na jedno kolo mráz v oblasti s maximálnymi rozmermi 2 x 2 x 2 yardy. Za jedno kolo sa na vode vytvorí ľad hrubý jeden palec, láva sa ochladí tak, že nezraní ešte tri kolá po skončení mrazu.

mráz + zraniť: živého tvora v maximálnej vzdialenosti 3 yardy obklopí na jedno kolo krutý mráz a zraní ho za 2k6 KOB. Zranenie sa nenásobí úrovňou šamana, ktorý runu vytvoril.

neviditeľnosť + varovať: ak je v okruhu 5 yardov okolo postavy nejaký neviditeľný predmet alebo osoba, predmet s runovým znakom ju varuje.

neviditeľnosť + vidieť: postava je schopná vidieť neviditeľné predmety alebo postavy v okruhu 3 yardov 5 minút.

neviditeľnosť + vyvolať: postava je 5 minút neviditeľná, ale hmotná, zanecháva stopy, robí hluk, ...

neviditeľnosť + zrušiť: všetky predmety a osoby v okruhu 3 yardov sa stanú viditeľné.

obrana: zvýši buď kvalitu ochrany brnenia o 1 alebo obranu zbrane o 1.

ohň + dýchať: postava môže 5 minút dýchať v ohni alebo dyme, nezadusí sa.

ohň + liečiť: vylieči zranenie spôsobené ohňom za 2k6 KOB.

ohň + nezraniť: postava je obvyčajným ohňom nezraniteľná 5 minút, jej veci to však neovplyvňuje, môžu sa chytiť a zhorieť.

ohň + odolnosť: predmet, na ktorom je vyrytý tento runový znak, je obvyčajným ohňom nepoškoditeľný.

ohň + prechádzať: postava môže prechádzať ohňom, jej veci sa nezapália, avšak ohň ju normálne zraňuje. Táto schopnosť trvá 5 minút.

ohň + útok: táto kombinácia sa dá vyryť iba na zbraň, keď takáto zbraň zasiahne živého tvora, vzbĺkne a zraní ho za 1 KOB.

ohň + varovať: ak je v okruhu 10 yardov väčší ohň (nie sviečka, fakľa, pec, ale požiar a podobne), predmet s runovým znakom varuje postavu.

ohň + vydychovať: postava vydýchne kužeľ ohňa dlhý 1 yard s priemerom 4 palce, ohň popáli za 2k6 KOB (zranenie sa nenásobí úrovňou zvládnutia danej runy, iba vzdialenosť).

ohň + vyvolať: na postavou určenom mieste v maximálnej vzdialenosti 3 yardy na jedno kolo vzbĺkne ohň.

ohň + zraniť: jeden tvor v maximálnej vzdialenosti 3 yardy, ktorého určí postava, vzbĺkne na jedno kolo, a je zranený ohňom za 2k6 KOB. Toto zranenie sa nenásobí úrovňou zvládnutia danej runy, iba vzdialenosť.

rýchlosť + chodiť: postava má +1 k pohyblivosti na 5 minút. Úrovňou zvládnutia danej runy sa násobí iba doba účinku.

rýchlosť: postava má +1 k iniciatíve

smola: hráč hádže dvakrát, ráta sa jej horší hod. Počet hodov sa nenásobí úrovňou zvládnutia danej runy.

svetlo + vyvolať: vyvolá svetlo guľového tvaru s intenzitou denného svetla, ktoré trvá 5 minút. Guľa má maximálny polomer 1 yard, stredom svetla je runový predmet, svetlo sa hýbe zároveň s runovým predmetom.

šťastie: hráč hádže dvakrát, ráta sa jej lepší hod. Počet hodov sa nenásobí úrovňou zvládnutia danej runy.

teplo + liečiť: vylieči postavu 1k10 KOB, o ktoré prišla v dôsledku veľkého pôsobenia tepla.

teplo + odolnosť: na postavu nepôsobí teplo 5 minút.

teplo + vyvolať: zvýši teplotu tela nositeľa talizmanu na optimálnu, udržuje ju 1 hodinu, postava počas tejto doby nemrzne.

tma + vidieť: postava vidí v tme 5 minút tak, ako keby si svietila sviečkou.

tma + vyvolať: postava oslepí jedného tvora, ktorý nie je ďalej ako PSL yardov.

útok: zvýši silu zbrane o 1.

útok + varovať: ak chce niekto na postavu zaútočiť, predmet s runovým znakom ju varuje, postava nemá postih k iniciatíve, ak je to útok zozadu, postava ma iba polovičný postih.

voda + dýchať: postava môže dýchať pod vodou 5 minút.

voda + chodiť: postava môže 5 minút chodiť po vode bez toho, aby sa namočila, je to ako keby chodila po normálnej zemi, predmety, ktoré jej spadnú, sa normálne potopia, maximálny náklad, ktorý môže postava niesť, je 10 libier, za každú ďalšiu libru navyše sa ponorí o 5 palcov (hĺbka ponorenia sa nenásobí úrovňou zvládnutia danej runy).

voda + vyvolať: v nádobe, ktorú postava drží v ruke, sa objaví 1 pinta pitnej vody, ak sa niekde v okruhu jednej míle nachádza vodný zdroj.

vzduch + dýchať: postava vydrží nedýchať 5 minút.

vzduch + vyvolať: postava vyvolá prudký závan vzduchu, ktorý do maximálnej vzdialenosti 5 yardov zvalí na zem všetko, čo je ľahšie ako 20 libier.

zem + dýchať: umožní postavu dýchať pod zemou, tam kde nie je vzduch, 5 minút.

zem + prechádzať: umožní postavu prejsť určitou vrstvou zeme, napríklad hlinenou stenou a podobne. Maximálna hrúbka je 1 stopa, prechod trvá 3 kolá. Schopnosť prechádzať zemou trvá 5 minút.

zem + odstrániť: postava môže nechať zmiznúť zem s maximálnym objemom 1 yard kubický v maximálnej vzdialenosti 3 yardy.

zem + vidieť: postava vidí cez vrstvu zeme s maximálnou hrúbkou 5 palcov tak, ako keby tam nebola. Trvá to 5 minút.

železo + dýchať: postava môže 5 minút dýchať cez železo hrubé maximálne 1 palec, napríklad v malej miestnosti, kde si už vydýchala vzduch a podobne.

železo + odstrániť: postava môže nechať zmiznúť železo s maximálnym objemom 1 yard kubický v maximálnej vzdialenosti 3 yardy.

železo + prechádzať: umožní postave prejsť určitou vrstvou železa, napríklad železnou stenou a podobne. Maximálna hrúbka je 1 palec, prechod trvá 3 kolá. Schopnosť prechádzať železom trvá 5 minút.

železo + vidieť: postava vidí cez vrstvu železa s maximálnou hrúbkou 1 palec tak, ako keby tam nebola. Trvá to 5 minút.

Možné kombinácie runových znakov vytetovaných na telo a ich účinky:

choroba + odolnosť: postava sa nenakazí nijakou chorobou.

jed + odolnosť: postava je odolná voči účinkom jedu, jedy na ňu účinkujú iba s polovičnou silou.

obratnosť: postave sa zvýši obratnosť o 1.

odolnosť: postave sa zvýši odolnosť o 1.

regenerácia: postave sa veľmi rýchlo hoja zranenia, za jednu hodinu sa jej kondícia zvýši o 1k10 KOB.

rýchlosť + chodiť: postava má pohyblivosť vyššiu o 1.

sila: postave sa zvýši sila o 1.

teplo + vyvolať: postave sa udržuje telesná teplota na optimálnej úrovni, postava nemrzne tak rýchlo. Postava nepociťuje účinky mrznutia, avšak každú hodinu, ktorú by mrzla, prida iba o 1 KOB, je to energia, ktorú jej telo spotrebuje na to, aby sa udržalo v optimálnej teplote.

tma + vidieť: postava vidí v tme lepšie, má menšie postihy o 2.

voda + dýchať: postava môže dýchať pod vodou 10 minút.

Teória mágie

Postava sa naučí základné myšlienky a princípy mágie. Spozná základné princípy fungovania kúziel, ich vyvolávanie a vytváranie. Tieto znalosti jej pomôžu pri jeho práci a aj pri vývoji nových kúziel.

Nové kúzla môže postava vyvíjať iba v nejakom dobre zariadenom laboratóriu.

Základnú náročnosť vývoja kúzla určí PH na základe hráčovho popisu požadovaných vlastností a účinku kúzla. Overuje sa inteligencia postavy a teória mágie.

Vývoj kúzla trvá (náročnosť kúzla) x (10+2k6) týždňov.

Cesta Viery

Každý nasledovník Cesty Viery čerpá svoju moc od svojho boha. Vo všeobecnosti existuje niekoľko typov bohov, podľa toho, od ktorého boha čerpá postava svoju moc, také má výhody.

Bohovia a ich popis

Boh vojny

Boh vojny je bohom deštrukcie, boja a chaosu. Zvyčajne býva vyobrazený ako bojovník. Veria v neho vojaci a militantné náboženské rády. Symbolom boha vojny je zvyčajne nejaká zbraň.

Nasledovník boha vojny zosiela zraňujúce a bojové modlitby s menšou námahou, zoslanie modlitby mu pridá o 1 BÚ menej.

Boh živlu

Boh živlu je bohom jedného zo štyroch základných živlov: oheň, voda, zem a vzduch. Býva zobrazovaný ako postava tvorená daným živlom. Symbolom boha živlu býva nejaká vec spájaná s konkrétnym živlom.

Nasledovník boha živlu zosiela modlitby spojené s daným živlom s menšou námahou, zoslanie modlitby mu pridá o 1 BÚ menej.

Boh prírody a hojnosti

V boha prírody a hojnosti veria osoby úzko spojené s prírodou a poľnohospodári, ktorí dúfajú v jeho priazeň v podobe dobrého počasia a hojnej úrody. Vyobrazujú ho vo zvieracej podobe alebo ako humanoidnú postavu so zvieracími telesnými časťami, najčastejšie hlavou. Jeho symbolom je nejaká vec spojená s prírodou alebo poľnohospodárstvom.

Nasledovník boha prírody a hojnosti zosiela modlitby spojené s prírodou s menšou námahou, zoslanie modlitby mu pridá o 1 BÚ menej.

Boh múdrosti a umenia

Boh múdrosti a umenia je bohom učencov a patrónom umelcov. Jeho vyobrazenia sú rôzne, symboly sú väčšinou predmety spojené s vedomosťami a umením, napríklad knihy, písacie perá, hudobné nástroje a podobne.

Boh liečiteľ

Boh liečiteľ je patrónom lekárov a liečiteľov, prepožičiava im neobyčajné liečiace schopnosti. Jeho vyobrazenia a symboly sú veľmi rôzne.

Nasledovník boha liečiteľa zosiela modlitby spojené s liečením s menšou námahou, zoslanie modlitby mu pridá o 1 BÚ menej.

Boh mesiaca

V boha mesiaca veria väčšinou osoby s nočnou aktivitou, prírodné národy a podobne. Je zobrazovaný väčšinou ako postava, ktorá nejakým zdrojom svetla svieti na cestu nočným tvorom, jeho symbolom je nejaký malý zdroj svetla.

Boh slnka

Boh slnka je bohom svetla, je ochrancom ľudí pred tmou. Býva vyobrazený ako postava cestujúca po oblohe v slnečnom voze, lodi alebo člne. Väčšinou je nejakým spojený s bohom mesiaca. Jeho symbolom býva jeho slnečný povoz, ktorý zaháňa tmu.

Boh smrti a podsvetia

Boh smrti a podsvetia vládne dušiam mŕtvych ľudí. Jeho pomocníci sprevádzajú duše po smrti na ceste do podsvetia, do ríše mŕtvych. Jeho vyobrazenie je vyobrazenie

kostlivca, temného bojovníka alebo temnej postavy. Jeho symbolom býva vec nejako spojená so smrťou.

Nasledovník boha smrti a podsvetia zosiela modlitby spojené so smrťou a zranením s menšou námahou, zoslanie modlitby mu pridá o 1 BÚ menej.

Boh šťastia a zábavy

Boh šťastia a zábavy je patrónom šťastlivcov, pijanov, osôb, ktoré sa radi bavia. Jeho vyobrazenia a symboly sú rôzne.

Náboženské symboly a sväté miesta

Relikvie

Relikvie sú predmety nejako spojené s bohom a s náboženstvom, sú veľmi vzácne. Môžu to byť nejaké veci, ktoré patrili bohu, alebo nejakému svätcovi. Pripisujú sa im veľmi silné neobyčajné schopnosti.

Sväté symboly

Sväté symboly sú charakteristické znaky určitého náboženstva, ktoré symbolizujú daného boha. Môže to byť nejaká zbraň, nástroj, čokoľvek.

Amulety

Amulety sú malé predmety v tvare svätého symbolu, ktoré sa najčastejšie nosia na krku alebo vo vrecku. Pripisujú sa im určité zvláštne schopnosti. Niektoré modlitby vyžadujú použitie amuletu.

Sväté miesta

Sväté miesta sú miesta, ktoré majú pre dané náboženstvo nejaký význam, napríklad kríž na rázcestí, studnička, jaskyňa a podobne. Väčšinou sú to miesta ďaleko od civilizácie.

Svätyne

Svätyne sú sväté miesta, kde vyrástla nejaká malá stavba, v ktorej sa môžu vykonávať náboženské rituály. Nachádzajú sa na okraji civilizácie aj v divočine. Na pôde svätyne majú modlitby dvojnásobný účinok.

Chrám

Chrám je sväté miesto, kde bola postavená obrovská stavba na oslavu boha. Stavajú sa v mestách, sú centrom viery a náboženskej obce. Na pôde chrámu majú modlitby trojnásobný účinok.

Zvláštne schopnosti

Boží dar	PSL
Liečiteľ	INT
Posvätenie	VIE
Pravá viera	INT
Svätý hnev	PSL
Tvorba modlitieb	INT
Uvoľnenie duše	PSL
Vyvolávanie duchov	INT

Popis zvláštnych schopností:

Boží dar

Postava je vyvolený svojho Boha, z neho čerpá svoju silu, rýchlosť, odolnosť a vieru.

Postava môže poprosiť Boha o pomoc. Dokáže dočasne zlepšiť svoju silu, obratnosť, odolnosť, charizmu, vyliečiť si chorobu alebo zranenie, zraniť pekelných tvorov a podobne.

Liečiteľ

Postava dokáže šikovne a zručne ošetriť zranenia, vymyť liečivými odvarmi, napraviť zlomenú kosť, zašiť hlbokú ranu a podobne. Okrem bonusov popísaných pri ošetrovaní má postava ďalšie výhody.

Zranenie ošetrované postavou sa lieči dvakrát rýchlejšie a nebezpečnosť ranovej horúčky je o 1 nižšia za každú úroveň zvládnutia liečiteľstva. Úspech sa overuje pri každom použití tejto schopnosti (zašívanie rany, vyťahovanie šípku, naprávanie zlomenej kosti,...).

Postava sa môže naučiť túto schopnosť maximálne na takej úrovni, na akej ovláda schopnosť ošetrovanie.

Posvätenie

Postava dokáže posvätiť nejaký predmet alebo vysvätiť budovu. Aby sa mohla začať učiť túto schopnosť.

Posvätené predmety nemajú v rukách postavy bez viery žiadnu cenu, ale v rukách vyznávača tej správnej viery môžu mať rôzne zázračné účinky. Aké silné, to závisí od sily jeho viery.

Posvätené predmety väčšinou slúžia na ochranu a boj proti bytostiam, ktoré daná viera považuje za zlo. Niekedy môžu mať liečivé účinky. Konkrétny účinok určí postava, ktorá predmet posväti, úspech účinku posúdi PH.

Pravá viera

Postava má bonus v boji proti všetkým bytostiam zla, ktoré označí jej cirkev. Je to bonus v útoku rovný stupňu schopnosti Pravá viera. Je to preto, že postava verí, že bojuje proti zlu.

Bonus v boji je rovný úrovni zvládnutia tejto schopnosti. Ak v boji používa posvätenú zbraň, spôsobí neprirodzenej bytosti zranenie väčšie o bonus za zvládnutie pravej viery. Zranenie pravou vierou nezachytí žiadne brnenie, takže aj keby postava súpera za normálnych okolností nezranila, zraní ho minimálne za bonus za zvládnutie pravej viery.

Príklad: inkvizítor s pravou vierou na úrovni pokročilý bojujúci proti drakovi má v boji bonus +1. Ak bojuje s posvätenou zbraňou, po zásahu draka jej spôsobí o 1 väčšie zranenie. Dračia koža je veľmi hrubá, obyčajný meč ju nepresekne. Inkvizítor by pri použití normálneho meča draka nezranil, pri použití posväteného meča ho zraní pri každom zásahu za 1 KOB.

Svätý hnev

Postava sa pri boji s neprirodzenými bytostami a silami zla môže dostať do bojového tranzu. Je to niečo podobné ako vikingský berserkgangr.

Nebezpečnosť prechodu do svätého hnevu je závislá od situácie, overuje sa viera postavy. Ak sa chce postava ovládnuť, musí uspieť v overovaní psychickej sily.

Ak postava upadne do svätého hnevu, má v boji bonus k iniciatíve a ÚČ. Pretože sa postava bije s obrovskou zúrivosťou a na nič nehľadí, má postih k obrane -4.

Keď je postava v stave svätého hnevu, je veľmi ťažké zdolať ju, pretože necíti svoje zranenia. Preto až do konca boja neplatia žiadne postihy za zranenie a ráta sa ako keby bola postava stále nezranená.

Keď postava upadne do svätého hnevu, útočí na všetko živé naokolo dovedy, kým je na nohách aspoň jedna bytosť zla. Je šanca, že zaútočí aj na priateľa. Aby postava nezaútočila na svojho priateľa, musí uspieť v overovaní psychickej sily.

Tvorba modlitieb

Nové modlitby môže postava vymýšľať iba v nejakom chráme alebo na nejakom posvätnom mieste pohrúžená do meditácií a nikým nerušená.

Základnú náročnosť vytvorenia modlitby určí PH na základe hráčovho popisu požadovaných vlastností a účinku modlitby. Overuje sa viera postavy.

Vytvorenie modlitby trvá (náročnosť kúzla) x (10+2k6) týždňov.

Uvoľnenie duše

Postava dokáže uvoľniť svoju dušu od tela a vstúpiť do astrálnej roviny existencie. Astrálna rovina existencie sa kryje s fyzickou rovinou, avšak je nehmotná. Duša postavy sa tu môže voľne pohybovať, prechádzať cez steny, lietať a podobne. Maximálna rýchlosť, ktorú dokáže duša postavy vyvinúť, je (2 x PSL x úroveň zvládnutia) míľ za hodinu.

Postava všetko vidí v odtieňoch šedej, živé bytosti vidí červenkasté, voľné duše biele. Nevidí cez pevné prekážky, aj keď cez ne môže prejsť. Po uvoľnení duša postavy vyzerá rovnako ako vo fyzickej rovine. Postava v astrálnej rovine nemôže ovplyvňovať predmety ani osoby vo fyzickej rovine.

Uvoľnenie duše je veľmi náročné. Postava musí pred uvoľnením duše vypíť špeciálny odvar, potom sa musí 5 minút sústrediť.

Počas uvoľnenia duše telo postavy vyzerá ako mŕtve, je studené, bledé, dych je nebadateľný, tep je 10 x pomalší. Náročnosť navrátenia sa do pôvodného tela je bežná, vzrastie o jeden stupeň každých PSL hodín. Použitá vlastnosť je PSL. Ak postava neuspje v overovaní, je uväznená v astrálnej rovine.

Na postavu v astrálnej rovine nepôsobí únava, po návrate postava dostane (10-bonus za zvládnutie vnútorného zraku) BÚ za každých (bonus za zvládnutie vnútorného zraku) hodín v astrálnej rovine.

Postava môže zaútočiť na inú voľnú dušu, ÚČ, OČ aj útočnosť sú rovnaké ako vo fyzickej rovine, kondícia duše je rovná kondícii nezraneného tela, aj v prípadoch, keď je telo veľmi vážne poranené. V tomto stave môže postava útočiť aj na bytosti astrálnej roviny. Nemôže zaútočiť na osoby vo fyzickom svete, ktorých duša nie je uvoľnená z tela.

Ak niekto zabije dušu v astrálnej rovine, jej telo okamžite umiera, ak sa do neho nepremiestni víťaz súboja. Zabitie duše inou dušou je akýsi druh vstrebania zabitej duše, víťazná duša získa všetky vedomosti zabitej duše, avšak uchová si aj svoje vedomosti, aj svoju osobnosť.

Ak niekto zabije telo, duša ostane uväznená v astrálnej rovine.

V duchovnom svete sa potuluje veľké množstvo voľných duší, ktoré sa túžia dostať späť na svet a hľadajú vhodné telo. Väčšinou sa jedná o osoby, ktoré dlho a bolestivo umierali. Ich duša sa samovoľne oddelila od tela predtým, než telo umrelo, lebo už nevydržala tú bolesť.

Takéto duše prenasledujú postavy, na ktorých niekde čaká ich telo a útočia na nich. Niekedy sa však nájdú aj ušľachtilé duše, ktoré chránia pútnikov v astrálnej rovine pred temnými dušami.

Ako už bolo naznačené, duša sa môže z tela uvoľniť aj samovoľne, a to vtedy, keď telo veľmi trpí, či už telesne, alebo duševne. Je to prípad bláznov, ktorí síce boli normálni, ale zažili niečo tak strašné, že ich duša stratila pevné puto s telom a niekedy sa mimovoľne uvoľňuje. Vtedy vidia duchov a iné duše a nik im to neverí, všetci ich považujú za bláznov.

Nie každý sa vie vyrovnáť s tým, že sa jeho duša čiastočne uvoľnila z tela. Keď sa duša čiastočne uvoľní z tela, je zmätená, a práve vtedy na ňu útočia iné duše. To sa môže stať aj postavám, a to najmä ak sú veľmi vážne ranené a na pokraji smrti. Preto sa niekedy stáva, že ťažko ranená postava prežije, ale správa sa akosi čudne. Je to preto, že je v nej iná duša, ktorá zabila pôvodnú dušu.

majster: postava dokáže pohybovať predmetmi vo fyzickej rovine
veľmajster: postava dokáže zaútočiť na osoby vo fyzickej rovine

Vyvolávanie astrálnych bytostí

Postava dokáže vyvolávať astrálne bytosti a komunikovať s nimi, získavať od nich informácie, požiadať ich či prikázať im, aby niečo pre neho vykonali.

Pri vyvolaní astrálnej musí postava odriekať slová moci a použiť určité prísady, ktoré sú popísané u každého typu ducha. Ducha možno vyvolať iba v noci, zjavuje sa tiež iba v noci, cez deň sa to nedá ani v tmavom podzemí. Postava môže vyvolať niekoľko typov astrálnych: stratená duša, tieň, prízrak, duch. Náročnosť vyvolania astrálnej bytosti pozná PH.

Stratená duša je duša mŕtveho dieťaťa, zjavuje sa na mieste, kde bolo zabitie dieťa, je neviditeľná, spôsobuje lomez, pády predmetov, zatvárajúce sa dvere a podobne, je neškodná, iba znepríjemňuje život. Ľudia sa vyhýbajú miestam, kde sa vyskytuje stratená duša, boja sa ich.

Na vyvolanie stratenej duše potrebuje postava medenú mincu, sviečku, ktorá bola vyrobená z loja, do ktorého bola pridaná magická zmes. Postava musí sviečku postaviť na mincu a musí zhorieť až do konca, mincu aj sviečku musí nechať na mieste vyvolania. Keď sviečka dohorí, zjaví sa stratená duša.

Od stratenej duše sa postava nič nedozvie, nič jej nemôže prikázať.

Tieň je duša veľmi zlej postavy, napríklad vraha, násilníka, sadistu a podobne. Nedá sa s ním komunikovať. Nemôže sa pohnúť ďalej ako 30 yardov od miesta svojho vyvolania.

Tieň má rovnakú kondíciu, ako osoba, ktorá umrela, má jej ÚČ, OČ. Útočí na všetko živé, čo sa k nemu priblíži, na postavu ktorá ho vyvolala nemôže zaútočiť hodinu od vyvolania.

Od tieňa sa postava nič nedozvie, nič mu nemôže prikázať.

Prízrak je duša niekoho nespravodlivo zavraždeného, ktorý dlho umieral a veľmi túžil po pomste. Prízrak má rovnakú kondíciu, ako osoba, ktorá umrela, má jej ÚČ, OČ.

Vyzerá ako priesvitná postava, dokáže komunikovať s okolím, má vedomosti mŕtvej postavy, avšak nevie nič, čo sa stalo po smrti postavy. Prízrak sa nemôže vzdialiť na viac ako 30 yardov od miesta, kde bol vyvolaný.

Prízrak nenávidí postavu, ktorá ho vyvolala, ale jednu hodinu na ňu nemôže zaútočiť.

Na vyvolanie prízraku postava potrebuje jednu striebornú mincu, dve sviečky vyrobené z loja, do ktorého bola primiešaná magická zmes. Sviečky musia ležať pri nohách a hlave mŕtvoly a musia dohorieť úplne do konca, mincu musí postava vložiť mŕtvole do úst.

Duch je takmer úplne priezračný, postavy ho vidia ako nejakú veľmi rozmazanú takmer priesvitnú postavu, takmer akoby sa niečo v tvare postavy pohybovalo tak, že určité miesta vidno rozostrene.

Ducha vyvolá postava vtedy, keď sa potrebuje niečo dozvedieť. Má tie vedomosti, ktoré mala osoba, ktorej ducha postava vyvolala, vie aj pomerne veľa o okolitom svete a o dianí v ňom, o úmrtiach a podobne, rozhodne však nevie všetko.

Postava môže duchovi položiť jednu otázku, ak postava vyvolala ducha mŕtvej osoby nad jej hrobom, môže mu položiť 3 otázky, ak má lebku mŕtveho, môže položiť 6 otázok.

Pri vyvolávaní ducha musí postava nakresliť okolo hrobu alebo okolo lebky kruh s priemerom 5 yardov, spotrebuje na to 1 uncu strieborného prášku. Ak sa kruh poruší, duch hneď zaútočí na postavu a všetkých v okolí, avšak nemôže sa pohnúť ďalej ako 50 yardov od miesta vyvolania.

Cesta Mysle

Psychické schopnosti

Postava sa môže psychické schopnosti naučiť jedine na začiatku, v priebehu hry to už nie je možné, je to vrodený dar, ktorý sa výcvikom získať nedá, iba zlepšiť.

Postava, ktorá má nejakú psychickú schopnosť, maximálnu hodnotu PSL má vyššiu o 3, ale má menej rozvinuté fyzické vlastnosti. SIL, OBR a ODL majú maximálnu hodnotu nižšiu o 1.

Keď má postava na hlave železnú helmu, alebo na sebe železné brnenie, náročnosť použitia psychických schopností je vyššia v závislosti od brnenia. Kov nepriaznivo ovplyvňuje prenos psychickej energie.

Telekinéza

Postava nadaná telekinézou môže silou vôle hýbať predmetmi, hádzať ich, ohýbať alebo inak deformovať, môže levitovať, môže na iné postavy útočiť telekinetickým úderom. Postava sa iba skoncentruje a môže vykonať to, čo chce. Na nasledujúcich riadkoch si presnejšie popíšeme, čo postava pomocou telekinézy dokáže a aké to má účinky.

Pohybovanie predmetom

náročnosť: bežná

trvanie: (PSL x úroveň pohybovania predmetu) x10 sekúnd jeden pokus

dosah: (PSL x úroveň zvládnutia) v yardoch

rozsah: 1 predmet s maximálnou hmotnosťou (PSL x úroveň zvládnutia) libier

efekt: Postava môže pohybovať takým predmetom, ktorý vidí, alebo takým, o ktorom presne vie, kde sa nachádza a ako presne vyzerá. Maximálna rýchlosť, akou je postava schopná hýbať predmetom je (PSL x úroveň zvládnutia) yardov za kolo. Predmet premiestňovaný pomocou telekinézy možno zastaviť voľnou rukou bez vynaloženia väčšej

námahy, pozerá sa na to tak, ako keby predmetom hýbala postava so silou rovnou stupňu psychickej sily.

Vrh predmetom

náročnosť: bežná

trvanie: ihneď

dosah: podľa hmotnosti predmetu

rozsah: 1 predmet

efekt: Postava môže namiesto pomalého pohybu predmetom tento predmet vrhnúť. Postava môže vrhať iba takým predmetom, ktorý vidí. Predmet je vrhnutý takou silou, ako keby ho vrhla postava so silou rovnakou ako je stupeň jej psychickej sily.

Deformácia predmetu

náročnosť: náročná

trvanie: ihneď

dosah: (PSL x úroveň zvládnutia) v yardoch

rozsah: 1 predmet

efekt: Postava môže deformovať predmet, napríklad ho ohnúť, zlomiť a podobne. Berie sa to, ako keby daný predmet deformovala ručne postava so silou rovnou psychickej sile postavy. Postava nemôže zároveň predmetom telekineticky pohybovať a aj ho ohýbať.

Telekinetický úder

náročnosť: náročná

trvanie: ihneď

dosah: (PSL x úroveň zvládnutia) v yardoch

rozsah: 1 predmet/osoba

efekt: Táto disciplína umožňuje postave nadanej telekinézou telekineticky udrieť na nejaký predmet alebo postavu. Dokáže rozvíriť prach na zemi, rozhodiť oheň či odhodiť postavu.

Ak je predmet zasiahnutý telekinetickým úderom, odhodí ho na maximálnu vzdialenosť rovnú (stupeň zvládnutia x PSL) yardov, táto vzdialenosť sa delí 1 za každých 10 libier váhy predmetu, zaokrúhľuje sa nahor. Ak sa predmet nepohne, je poškodený tak, ako keby doň udrela päsťou postava veľkosti 2 so silou rovnou PSL.

Ak predmet narazí na prekážku, je poškodený za toľko BKP, koľko je dvojnásobok vzdialenosti v yardoch, ktorú mal ešte preletieť. To isté platí aj o zranení postavy.

Ak je terčom úderu postava, je zranená, ako keby ju päsťou zasiahla postava veľkosti 2 so silou rovnou stupňu psychickej sily telekinetika.

Pomocou telekinetického úderu sa dajú vyrážať aj dvere, deje sa to tak, ako keby tieto dvere vyrážala postava so silou rovnou stupňu psychickej sily.

Príklad: postava má PSL 9. Ovláda telekinetický úder na úrovni majster. Chce zaútočiť na inú postavu telekinetickým úderom. Protivník je vo vzdialenosti 6 yardov, 150 libier. Po zásahu ho to odhodí (3x9/15) dva yardy. Je zranený za 9 KOB. Keby za ním bola stena a nemohol by letieť tie dva yardy, bol by zranený navyše o 4 KOB.

Levitácia

náročnosť: extrémne náročná

trvanie: (PSL x úroveň zvládnutia) minút

dosah: zosielateľ

rozsah: zosielateľ

efekt: Postava sa dokáže udržať silou vôle vo vzduchu, nedokáže však lietať, iba stúpať kolmo hore, alebo pomaly klesať.

Maximálna výška, do ktorej dokáže vystúpiť, je rovná PSL postavy v yardoch. Rýchlosť klesania alebo stúpania je tri yardy za kolo.

Pri levitácii je postava citlivá na vietor, ako každý predmet, ktorý nie je pevne ukotvený.

Ľahký dopad

náročnosť: veľmi náročná

trvanie: ihneď

dosah: zosielateľ

rozsah: zosielateľ

efekt: Postava pri páde z nejakého miesta dokáže do určitej miery zmierniť dopad a znížiť tak zranenie o xk6 KOB. X je rovné úrovni zvládnutia ľahkého dopadu.

Bariéra

náročnosť: veľmi náročná

trvanie: (PSL x úroveň zvládnutia) minút

dosah: zosielateľ

rozsah: guľa s polomerom (bonus za zvládnutie) yardov

efekt: Postava vytvorí okolo seba ochrannú neviditeľnú bariéru guľovitého tvaru so stredom podľa jej určenia. Drobné predmety cez túto bariéru nepreniknú, napríklad šípy a malé kamene. Veľké predmety preniknú, napríklad náboj z katapultu.

Táto bariéra neochráni postavu pred zrúteným stropom, lavínou a podobne.

Ak sa postava hýbe, náročnosť vytvorenia bariéry stúpa o 1 stupeň.

Pyrokinéza

Postava nadaná pyrokinézou môže zapalovať silou vôle rôzne horľavé látky, môže zohriať vodu, rozžeraviť kov a podobne.

Zapálenie predmetu

náročnosť: náročná

trvanie: ihneď

dosah: (PSL x úroveň zapálenia predmetu) yardov

rozsah: 1 predmet

efekt: Hmotnosť látky, ktorú chce postava zapáliť, je nepodstatná. Účinok je taký, ako keby postava priložila k danému miestu plameň sviečky a pokúšala sa to zapáliť. Ak sa postave nepodarí niečo zapáliť, môže sa o to pokúšať toľkokrát, koľkokrát chce. Každý pokus o zapálenie trvá jedno kolo (10 sekúnd).

Zohriatie predmetu

náročnosť: bežná

trvanie: rôzne

dosah: (PSL x úroveň zohriatia predmetu) yardov

rozsah: 1 predmet

efekt: Postava dokáže zohriať predmet o (PSL x úroveň zohrievania) stupňov za 1 kolo (10 sekúnd) predmet s maximálnou váhou (PSL x úroveň zohrievania) libier.

Pyrokinetický útok

náročnosť: veľmi náročná

trvanie: ihneď

dosah: (PSL x úroveň pyrokinetického útoku) yardov

rozsah: 1 tvor

efekt: Postava môže popáliť silou vôle iného tvora. Za jedno kolu ho popáli za PSL KOB.

Zvýšenie telesnej teploty

náročnosť: náročná

trvanie: rôzne

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

efekt: Postava vie seba alebo tvorovi, ktorého sa dotýka, zvýšiť telesnú teplotu. Trvá to 5 minút za 1 stupeň, násobí sa triedou veľkosti.

Udržiavanie telesnej teploty

náročnosť: bežná

trvanie: (úroveň zvládnutia udržiavania telesnej teploty) hodín

dosah: zosielateľ

rozsah: zosielateľ

efekt: Postava si aj v krutom mraze dokáže určitý čas udržať telesnú teplotu. Náročnosť stúpa o 1 stupeň po každých (úroveň zvládnutia udržiavania telesnej teploty) hodinách. Ak postava neuspeje, najbližších 1k6 hodín sa nemôže o to pokúsiť.

Telepatia

Telepatia je schopnosť prenášať a čítať myšlienky na diaľku bez toho, aby postava povedala čo i len slovo.

Zavedieme si dva pojmy a to telepat a cieľ. Telepat je postava, ktorá môže používať telepatiu, cieľ je postava, ktorá je cieľom záujmu telepata, či už jej chce telepat odovzdať nejaké informácie, alebo čítať jej myšlienky.

Na prenos alebo čítanie myšlienok je treba aspoň približne vedieť, kde sa postava nachádza, odchýlka nesmie byť väčšia ako PSL yardov. Najlepšie je keď postava vidí dotyčnú osobu, ktorej chce vnuknúť alebo prečítať myšlienky.

Ak postava nevidí cieľ, náročnosť všetkých telepatických disciplín stúpa o jeden stupeň.

Pri telepatii sú len dve možnosti, buď postava uspeje alebo neuspeje. Ak postava uspeje, dosiahne to čo chcela. Ak neuspeje, pri čítaní myšlienok počuje len neurčitý šum alebo niečo úplne iné, podľa rozhodnutia PH. Pri vnuknutí nemá postava nikdy istotu, že uspela, pretože pri testovaní telepatie hádže za postavu PH.

Psychometabolizmus

Postava dokáže kontrolovať svoje telesné funkcie tak dokonale, že dokáže neuveriteľné veci.

Nebezpečnosť postavy

Nebezpečnosť postavy sa hodnotí číslom. Zvyšuje sa o 1 za každých 10 bodov za schopnosti. Bodové hodnotenie schopnosti závisí od úrovne schopnosti. Takto získaná nebezpečnosť postavy sa ešte násobí triedou veľkosti.

Úroveň	Hodnotenie
Neovláda	0
Začiatočník	1
Pokročilý	3
Majster	5
Veľmajster	7

Príklad: postava má na začiatku 13 schopností na úrovni začiatočník, a teda jej celková nebezpečnosť je 2. Postupom času zbiera skúsenosti a zlepšuje sa. Po určitom

Čase už má 16 schopností, z toho 7 na úrovni pokročilý a 1 na úrovni majster. To je spolu $(1 \times 5 + 7 \times 3 + 8 \times 1)$ 34, teda celková nebezpečnosť postavy je 6.

Vybavenie

Každá postava, predtým, než sa vyberie na dobrodružstvo musí mať nejaké vybavenie. Šaty, zbrane, nejaký vak a veľa iných užitočných vecí, ktoré sa jej môžu hodiť a neraz jej zachránia život.

Vybavenie sa delí na dve kategórie: výstroj a výzbroj. Výstroj sú veci potrebné k obvyčajnému životu, ako napríklad kuchynské náčinie, oblečenie, kapsa, mešec, lano a podobne. Výzbroj sú veci potrebné do boja, napríklad meč, štít, brnenie, kuša a podobne.

Na začiatku už postava nejaké vybavenie má, a nejaké vybavenie si musí dokúpiť.

Výstroj

Vybavenie, ktoré má postava automaticky:

Postava automaticky má kompletne letné lebo zimné oblečenie, podľa toho, kedy sa hráči rozhodnú začať hru.

Kompletne letné oblečenie obsahuje: letné čizmy alebo topánky, onuce, spodná bielizeň, kožené nohavice, opasok, plátennú hrubú košeľu, koženú kazajku a ľahký kožušinový plášť.

Kompletne zimné oblečenie obsahuje: zimné čizmy, onuce, teplé spodná bielizeň, kožušinové nohavice, opasok, plátennú hrubú košeľu, kožušinovú vestu, kožušinovú kazajku, kožušinový plášť, kožušinové rukavice, kožušinovú čiapku.

Postava automaticky má malý mešec, dýku, fľašu, čtoru alebo mech na vodu s objemom 1 kvarta, veľký vak, skromné jedlo na tri dni, kresadlo a sušený mach v koženom vodotesnom váčku, deku 3 x 3 yardy, tieto všetky veci už postava mala alebo sa dajú nájsť bez problémov doma.

Ostatnú výstroj a výzbroj si musí postava dokúpiť. Postava má na začiatku určitý obnos peňazí, za ktoré si môže kúpiť čokoľvek čo chce či potrebuje. Tieto peniaze sú jej doterajšie úspory, dar od rodičov či príbuzných a podobne. Tie peniaze, ktoré nepoužije, jej ostávajú, môže si s nimi robiť čo chce.

Sumu peňazí určí hráč pri vytváraní postavy pri rozdeľovaní bodov medzi zdroje, priateľov a nepriateľov.

Cenník vybavenia so stručným popisom

Uvedené ceny sú priemerné ceny, ktoré sa môžu pohybovať v rozmedzí +-20%, ak je niečoho málo, alebo to nedostatť, cena môže byť niekoľkonásobná. Jednou z charakteristík predmetov je aj ich dostupnosť, niektoré veci sa nedajú kúpiť len tak. PH má pravidlá na určenie dostupnosti jednotlivých predmetov.

Ošatenie	cena	hmotnosť
kompletné letné ošatenie obyčajné	54,5 STR	140 un
kompletné letné ošatenie zdobené	94,5 STR	164 un
kompletné zimné ošatenie obyčajné	85,5 STR	510 un
kompletné zimné ošatenie zdobené	136,5 STR	587 un
kožená kazajka obyčajná	15 STR	20 un
kožená kazajka zdobená	20 STR	22 un
kožené nohavice obyčajné	8 STR	50 un
kožené nohavice zdobené	15 STR	60 un
kožené rukavice obyčajné	2 STR	15 un
kožené rukavice zdobené	5 STR	18 un
kožuštinová čiapka obyčajná	2 STR	15 un
kožuštinová čiapka zdobená	5 STR	18 un
kožuštinová kazajka obyčajná	8 STR	90 un
kožuštinová kazajka zdobená	11 STR	110 un
kožuštinová vesta obyčajná	6 STR	60 un
kožuštinová vesta zdobená	10 STR	70 un
kožuštinové nohavice obyčajné	12 STR	100 un
kožuštinové nohavice zdobené	18 STR	120 un
kožuštinové rukavice obyčajné	3 STR	30 un
kožuštinové rukavice zdobené	7 STR	35 un
kožuštinový plášť obyčajný	18 STR	150 un
kožuštinový plášť zdobený	25 STR	160 un
letné čizmy obyčajné	10 STR	15 un
letné čizmy zdobené	25 STR	20 un
Onuce	5 MD	2 un
opasok obyčajný	4 STR	10 un
opasok zdobený	7 STR	12 un
plátenná hrubá košeľa obyčajná	4 STR	8 un
plátenná hrubá košeľa zdobená	10 STR	10 un
plátenná kazajka obyčajná	8 STR	12 un
plátenná kazajka zdobená	14 STR	15 un
plátenné nohavice obyčajné	5 STR	20 un
plátenné nohavice zdobené	10 STR	25 un
plátenný plášť ľahký obyčajný	11 STR	25 un
plátenný plášť ľahký zdobený	15 STR	28 un
plátenný plášť ťažká obyčajný	20 STR	45 un
plátenný plášť ťažký zdobený	28 STR	55 un
spodná bielizeň	2 STR	10 un
spodná bielizeň teplé	8 STR	20 un
topánky letné obyčajné	7 STR	8 un
zimné čizmy obyčajné	20 STR	25 un
zimné čizmy zdobené	35 STR	30 un

SVET MÝTOV, ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

Kapsy, vaky, ...	cena	hmotnosť
kapsa malá, 6 x 12 x 8 pl, 500 un	6 STR	15 un
kapsa veľká, 12 x 24 x 16 pl, 1200 un	10 STR	35 un
mešec malý, 3 x 3 x 6 pl, 80 un	2 STR	3 un
mešec veľký, 5 x 5 x 12 pl, 150 un	3 STR	6 un
vak malý, 6 x 6 x 20 pl, 300 un	4 STR	10 un
vak veľký, 12 x 12 x 40 pl, 800 un	8 STR	25 un
vrece malé, 15 x 15 x 32 pl, 1000 un	3 STR	35 un
vrece veľké, 25 x 25 x 60 pl, 1500 un	7 STR	45 un
Nádoby	cena	hmotnosť
(hmotnosť aj cena sú pre prázdne nádoby, treba k nim pripočítať cenu a hmotnosť tekutiny v nich, 1 pinta vody váži 20 un)		
ampulka, kovová, 1/8 pinty	5 STR	10 un
ampulka, sklenená, 1/8 pinty	7 MD	2 un
čutora, 2 kvarty	5 STR	20 un
flakón, ¼ pinty	1 STR	4 un
fľaša, 1 pinta	2 STR	5 un
fľaša, 1 kvarta	4 STR	10 un
mech, 1 kvarta	3 STR	20 un
mech sedlový, 2 x 1 galón	15 STR	80 un
súdok, 1 galón	6 STR	50 un
sud, 10 galónov	20 STR	500 un
sud, 30 galónov	50 STR	1500 un
Osvetlenie	cena	hmotnosť
fakľa, kovový držiak	2 STR	50 un
fakľa, násada na kovový držiak, horí 2 h., dosvieti 10 yd	2 MD	15 un
lampáš na sviečky, dosvieti 5 yd	3 STR	18 un
lampáš s okenicami	5 STR	25 un
olej, 1 pinta, v lampáši zhorí za 3 hodiny	5 STR	20 un
olejový lampáš, dosvieti 8 yd	4 STR	25 un
olejový lampáš s okenicami	6 STR	30 un
sviečka, 1 x 4 palce, horí 2 hodiny	2 MD	5 un
kahanec, 1 x 1 palec, svieti 4 hodiny	3 MD	8 un
Jedlo, nápoje, ubytovanie	cena	
grezd, hubový alkohol, 1 pinta	2 STR	
jedlo, 1 deň, luxusné	4 STR	80 un
jedlo, 1 deň, dobré	2 STR	50 un
jedlo, 1 deň, železná zásoba	1 STR	20 un
jedlo v hostinci, raňajky	5-10 MD	
jedlo v hostinci, obed	10-15 MD	
jedlo v hostinci, večera	7-11md	
kúpeľ	1 STR	
medovina, 1 pinta	3 STR	
mýto (na moste, pri mestskej bráne, ...)	2-10 MD	
pivo, 1 pinta	2 MD	
prevoz cez rieku na kompe	4-9 MD	
ubytovanie v hostinci, 1 noc	1-8 STR	
ustajnenie zvierata, potrava, opatera, 1 noc	2 STR	

Ostatné veci	cena	hmotnosť
(za názvom bývajú uvedené rozmery (DxŠxV), nosnosť, objem, prípadne vysvetlenie)		
atrament, ¼ pinty	1 STR	5 un
brko, 10 ks	1 MD	2 un
celta, 3 x 3 yardy	8 STR	45 un
celta, 3 x 5 yardov	12 STR	65 un
ďalekohľad, približuje 10x	250 STR	20 un
deka, 3 x 3 yardy	5 STR	35 un
deka, 6 x 6 yardov	10 STR	70 un
ježko, štyri hroty, keď padne na zem, vždy 1 trčí hore	2 STR	7 un
kalamár, ¼ pinty	3 STR	10 un
klince, 100 ks, 4 pl + kladivko	5 STR	40 un
kniha čistá, 8 x 12 palcov, tenká, 100 strán,	10 STR	30 un
kniha čistá, 8 x 12 palcov, stredná, 300 strán,	30 STR	90 un
kniha čistá, 8 x 12 palcov, hrubá, 500 strán,	50 STR	150 un
kniha čistá, 12 x 16 palcov, veľká, tenká, 150 strán,	20 STR	60 un
kniha čistá, 12 x 16 palcov, veľká, stredná, 450 strán	60 STR	180 un
kniha čistá, 12 x 16 palcov, veľká, hrubá, 750 strán	100 STR	300 un
kotlík, medený, 1 galón	5 STR	50 un
kotlík, medený, 1 pinta	2 STR	20 un
kotlík, strieborný, 1 pinta	50 STR	30 un
kotvička, tri hroty	30 STR	40 un
kresadlo	2 STR	4 un
lano, 1 siaha	1 STR	15 un
lupa, zväčšuje X krát	Xx70 STR	3 un
obchodnícke váhy	20 STR	20 un
papier, 10 ks	1 MD	1 un
postroj	5 STR	18 un
postroj zdobený	20 STR	25 un
pergamen, 10 ks, spracovaná koža určená na písanie	1 STR	10 un
presýpacie hodiny (1 hodina)	40 STR	30 un
sedlo letecké	50 STR	250 un
sedlo letecké nákladné	70 STR	180 un
sedlo nákladné	15 STR	100 un
sedlo obyčajné	30 STR	175 un
sedlové tašky malé, 1 taška – 8 x 4 x 12 pl, 150 un	28 STR	70 un
sedlové tašky veľké, 1 taška – 12 x 6 x 16 pl, 300 un	45 STR	100 un
truhlička malá, železná, 12 x 6 x 6 pl	30 STR	80 un
unca čistej medi	1 MD	1 un
unca čistého striebra	1 STR	1 un
unca čistej platiny	100 STR	1 un
unca čistého zlata	10 STR	1 un
unca čistého železa	3 MD	1 un
zrkadielko kovové	3 STR	6 un
zrkadielko sklenené	5 STR	3 un

Zbrane a brnenia

Medzi najdôležitejšie vybavenie hrdinu patrí zbraň a zbroj, pretože bez nich by neprežil v drsnom Svete Mýtov veľmi dlho. Veľakrát sa stalo, že hrdina predal takmer všetko čo mal, aby mal čo jesť, avšak zbraň ani zbroj nikdy.

Zbrane sú rozdelené podľa spôsobu použitia na jednoručné, obojručné, strelné a vrhacie, podľa váhy alebo podľa náročnosti použitia na ľahké, stredné a ťažké.

Jednoručné a obojručné zbrane sa používajú v boji tvárou v tvár nepriateľovi, strelné i vrhacie zbrane slúžia na zranenie protivníka na diaľku, pričom niektoré jednoručné zbrane sa môžu použiť ako vrhacie, a môžu mať niektoré parametre trochu upravené.

Brnenia sa delia na kompletné a na doplnky. Kompletné brnenia chránia spravidla veľkú časť celého tela, doplnky iba jednotlivé časti tela.

Všetky povolania môžu používať všetky zbrane, avšak účinnosť ich použitia závisí od sily postavy a od stupňa zvládnutia danej zbrane.

Zbrane na blízko sa delia na niekoľko druhov, a to:

- biče: patria sem všetky biče
- nože: patria sem všetky nože, tesáky, ľahké obušky, ...
- meče: patria sem všetky meče, kordy...
- sekery: patria sem všetky ťažké drvivé zbrane ako sú sekery, palcáty, remdiky...
- tyčové: patria sem piky, kopije, ...
- improvizované zbrane – reťaz, stolička, a podobne, v ich používaní sa postava nemôže zlepšovať tréningom

Postava môže mať naraz najviac štyri zbrane typu nôž, jednu zbraň typu meč, jednu zbraň typu sekera, jednu tyčovú zbraň, jednu strelnú zbraň, štít a jedno brnenie. Tieto zbrane môže mať na tele pripravené na použitie, ak chce mať viac zbraní, musí ich mať zabalené vo vaku, na nákladom alebo jazdeckom zvierati alebo na nejakom povoze.

Nasledujúca tabuľka ukazuje schopnosť použitia zbrane v závislosti od sily postavy.

Sila Zbrane, ktoré môže postava použiť bez postihu

- 1 Žiadne
- 2-3 ľahké jednoručné
- 4-5 ľahké jednoručné, ľahké obojručné, stredné jednoručné
- 6-7 ľahké jednoručné, ľahké obojručné, stredné jednoručné, stredné obojručné
- 8-9 ľahké jednoručné, ľahké obojručné, stredné jednoručné, stredné obojručné, ťažké jednoručné
- 10-11 všetky
- 12 všetky, obojručné zbrane môže používať jednoručne, ak to nie je proti logike (obojručný meč áno, piku nie, ...)

Postava má postih –1 k ÚČ aj OČ pri používaní zbrane za každý stupeň od maximálne použitej zbrane bez postihu.

ĽJ → ĽO → SJ → SO → ŤJ → ŤO

Príklad: postava so silou 5 má postih –3 pri používaní ťažkej obojručnej zbrane.

Na nasledujúcich riadkoch si popíšeme jednotlivé vlastnosti zbraní a brnení:

Sila zbrane (SZ) – vyjadruje použiteľnosť zbrane v boji. Aké náročné je zasiahnuť danou zbraňou protivníka, ako dobre sa dá brániť danou zbraňou protivníkovmu útoku. Čím je toto číslo väčšie, tým lepšie je zbraň použiteľná v boji.

Útočnosť (ÚT) – vyjadruje, aké veľké zranenie spôsobí daná zbraň pri zásahu.

Dosah (DOS) – vyjadruje, koľko yardov pred postavou musí byť súper.

Nutný priestor (NP) – udáva dĺžku, šírku, a hrúbku zbrane, je to najmenší možný priestor, kde sa dá daná zbraň uschovať.

Typ - vyjadruje, aký typ zbrane je to a aký typ zranenia spôsobuje daná zbraň. Sečná – S, bodná – B, drvivá – D, ostrá – O, tupá – T.

Váha – udáva váhu zbrane v unciach.

Dostrel – udáva dostrel zbrane v siahach, ak sa cieľ nachádza v malom dostrele, má postava +1 k ÚČ, ak sa nachádza cieľ v dlhom dostrele, má postava –1 k ÚČ.

* **Kvalita zbrane** * – všetky zbrane z tabuľky majú kvalitu 100 bodov. Po každom boji klesne kvalita zbrane o 1 bod. Vždy keď klesne kvalita ostrej zbrane o 20 bodov alebo tupej o 30 bodov, má zbraň postih –1 k útočnosti. Keď klesne kvalita zbrane na nulu, je zbraň zničená. Ostré zbrane sa dajú ostriť, jedno ostrenie trvá päť minút a pridá zbrani 5 bodov kvality, avšak zníži maximálnu kvalitu zbrane o 1. Iba kováč dokáže zbraň úplne opraviť.

* **Kvalita brnenia (KB)** * – podobne ako zbrane, aj brnenia sa v boji opotrebovávajú, nemajú však rovnakú kvalitu, jednotlivé hodnoty sú uvedené pri každom brnení zvlášť. Kvalita brnenia klesne po zásahu o toľko, o koľko zníži zranenie. Keď klesne kvalita brnenia o 10 bodov, klesne kvalita ochrany o 1. Brnenia dokážu opraviť iba tí remeselníci, ktorí ich dokážu vyrobiť.

Kvalita ochrany (KO) – je to hodnota brnenia, o ktorú brnenie zníži spôsobené zranenie.

Príklad: postavu v prešivanom kabáte, ktorý má kvalitu ochrany 4, zasiahne protivník a spôsobil by jej zranenie za 10 KOB, od toho sa odpočíta kvalita ochrany, teda 4, postava je zranená za 6 KOB. Kvalita brnenia klesla po zásahu o 4 body.

Postih k obratnosti (PO) – ukazuje, ako znižuje dané brnenie obratnosť postavy. Neznižuje vlastnosť, ale bráni jej v pohybe a je to ako keby mala postava nižšiu obratnosť.

SVET MÝTOV, ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

Improvizované	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
Päsť	TRV	SIL	1	d, t	-	-	-
Noha	TRV+1	SIL+1	1	d, t	-	-	-
Hlava	TRV	SIL+1	1	d, t	-	-	-
Improvizované	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
reťaz	0	SIL+1	1-2	d, t	-	80	5, 5, 5
krátka oceľová tyč	0	SIL+1	1	d, t	-	70	20, 1, 1
stolička	0	SIL+1	1-2	d, t	-	90	-
noha stola	0	SIL+1	1	d, t	-	40	-
fakľa	0	Oheň	1-2		-	-	-
Ľahké jednoručné	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
Dlhý nôž	1	SIL + 3	1	b, o	15	25	15, 2, 1
Dýka	1	SIL + 3	1	b, o	7	8	9, 2, 1
Krátky meč	2	SIL + 3	1	s, b, o	96	40	25, 4, 2
Obušok	1	SIL + 3	1	d, t	30	50	16, 1, 1
Tesák	1	SIL + 3	1	b, o	10	16	10, 2, 1
Vrhací nôž	1	SIL + 3	1	b, o	6	10	6, 1, 1
Stredné jednoručné	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
Bič	0	SIL + 6	2-3	t	15	80	12, 8, 2
Ľahké boj. kladivo	0	SIL + 6	1	d, t	90	150	28, 8, 4
Sekera jednostranná	0	SIL + 6	1	s, d, o	60	100	28, 6, 2
Sekera obojstranná	0	SIL + 6	1	s, d, o	90	150	28, 12, 2
Bastard	1	SIL + 6	1	s, b, o	280	120	40, 4, 2
Štít malý	0	SIL + 3	1	d, t	40	80	
Ťažké jednoručné	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
Bojové kladivo	-1	SIL + 9	1	d, t	144	240	40, 8, 6
Dlhý bič	-1	SIL + 9	3-4	t	25	140	16, 12, 4
Dlhý meč *	0	SIL + 9	1-2	s, b, o	600	250	60, 6, 3
Palcát	-1	SIL + 9	1	d, t	105	175	30, 6, 6
Remdik	-1	SIL + 9	1-2	d, t	120	200	40, 5, 6
Štít veľký	-1	SIL + 6	1	d, t	70	130	
Ľahké obojručné	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
Dutá kovová tyč *	-1	SIL + 5	1-2	d, t	60	100	80, 1, 1
Stredné obojručné	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
Boj. Sekera jednostranná	-2	SIL + 8	1-2	s, d, o	180	300	40, 10, 2
Boj. Sekera obojstranná	-2	SIL + 8	1-2	s, d, o	240	400	40, 20, 2
Halapartňa *	-2	SIL + 8	2-3	s, b, o	85	260	110, 10, 2
Kopia	-2	SIL + 8	1-2	b, o	70	220	100, 1, 1
Rytiersky meč *	-1	SIL + 8	1-2	s, b, o	960	400	60, 10, 2
Ťažké obojručné	SZ	ÚT	DOS	Typ	cena	váha	NP (DxŠxV)
Obojručný meč *	-2	SIL + 11	1-2	s, b, o	1080	450	68, 10, 2
Ťažká boj. sekera *	-3	SIL + 11	1-2	s, d, o	312	520	50, 25, 2
Ťažké boj. kladivo *	-3	SIL + 11	1-2	d, t	300	500	60, 10, 5

SVET MYTOV, ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ

Strel. zbrane ľahké	SZ	ÚT	MD	SD	VD	cena	váha	NP (DxŠxV)
Fúkačka	0	SIL+3	1	2	3	40	17	40, 1, 1
Prak	0	SIL+3	3	5	7	2	10	1, 1, 1
Krátky luk	0	SIL+3	SIL/2	SIL	1,5xSIL	280	50	d, 1, 1
Strel. zbrane stredné	SZ	ÚT	MD	SD	VD	cena	váha	NP (DxŠxV)
Ľahká kuša	-2	OBR+9	5	10	15	180	170	15, 16, 5
Minikuša	-2	OBR+9	2	4	6	220	35	8, 2, 1
Arbalet	-2	OBR+9	4	8	12	200	180	15, 12, 4
Dlhý luk *	-2	SIL+9	SIL	2xSIL	3xSIL	400	80	d, 1, 1
Strel. zbrane ťažké	SZ	ÚT	MD	SD	VD	cena	váha	NP (DxŠxV)
Ťažká kuša *	-4	OBR+15	7	14	21	250	250	40, 25, 6
Skladacia kuša	-4	OBR+15	4	9	13	400	200	15, 5, 5
Vrhacie zbrane ľahké	SZ	ÚT	MD	SD	VD	cena	váha	NP (DxŠxV)
Dýka	0	SIL+1	2	4	6	-	-	-
Vrhací nôž	0	SIL+1	3	6	9	10	10	6, 1, 1
Flakón	0	1+zvl	1	3	5	-	-	-
Kameň	0	SIL+1	4	6	8	-	15	-
Vrhacie zbrane ťažké	SZ	ÚT	MD	SD	VD	cena	váha	NP (DxŠxV)
Fakľa	-2	1+zvl	3	6	9	-	-	3, 3, 16
Fľaša	-2	1+zvl	3	5	7	-	-	-
Kopia *	-2	SIL+5	3	7	11	-	-	-
Lovecká sieť	-2	1+zvl	2	4	6	30	40	10,10,10
Sekera jednostranná	-2	SIL+5	2	4	6	-	-	-
Sekera obojstranná	-2	SIL+5	2	3	4	-	-	-

Brnenie	Chráni	KO	KB	PO	váha	cena
Žiadne (nahý)	Nič	0	0	0	-	-
Letné šaty	všetko okrem hlavy	1	10	0	-	-
Zimné šaty	všetko okrem hlavy	2	20	-1	-	-
Prešívany kož. kabátec	ruky, ramená, trup	4	40	-1	100	240
Kož. kabátec pobitý žel.	ruky, ramená, trup	7	70	-2	230	552
Šupinové	ruky, ramená, trup	10	100	-3	350	840
Kružkové	všetko okrem hlavy	12	120	-2	470	1128
Plátové (rytierske)	Všetko	15	150	-4	800	1920
Doplnok	Chráni	KO	KB	PO	váha	cena
Drôtená kapucňa	krk, hlava, ramená	+1	+10	0	35	84
Drôtená košeľa	ruky, ramená trup	+3	+30	-1	280	672
Helma	Hlava	+1	+10	-1	70	168
Chrániče na nohy	Nohy	+1	+10	-1	70	168
Chrániče na ruky	Ruky	+1	+10	-1	35	84
Chránič ramena	Rameno (jedno)	+1	+10	0	20	48
Kyrýs	Trup	8	80	-4	350	840
Rukavice drôtené	Ruky	+1	+10	-1	20	48
Rukavice železné	Ruky	+2	+20	-3	40	96
Štít malý	všetko okrem nôh	+3	+30	0	80	40
Štít veľký	všetko okrem nôh	+5	+50	0	130	70

Špeciálne vlastnosti niektorých zbraní

Zbrane označené „*“ nemôže používať postava triedy veľkosti 1, lebo je to nemožné vzhľadom na ich veľkosť.

Strelnými zbraňami sa nedá brániť, ak postava použije strelnú zbraň na obranu, má -2 k obrane, zbraň je po úspešnom zásahu protivníkom zničená.

Ľahké zbrane jednoručné majú opravu +2 k iniciatíve, ťažké zbrane jednoručné opravu -2 k iniciatíve, ľahké obojručné zbrane -1 ku iniciatíve, stredné obojručné -3 k iniciatíve, ťažké obojručné -5 k iniciatíve. Je to preto, lebo ľahké zbrane sa ľahšie ovládajú a rýchlejšie sa s nimi dá bojovať, nemajú takú zotrvačnosť ako ťažšie zbrane.

Všetky drvivé zbrane majú +2 k útočnosti proti plátovému brneniu, kyrysu, helme, a krúžkovému brneniu, pretože voči takýmto zbraňam nie sú až také účinné.

Všetky meče majú -2 k útočnosti proti plátovému brneniu, kyrysu a helme, lebo nie sú dostatočne razantné na to, aby prerazili plát plechu.

Kord má bonus +1 k útočnosti proti krúžkovým a drôteným brneniam a doplnkom, pretože je veľmi tenký a krúžky nie sú dosť malé.

Luky a kuše majú +1 k útočnosti proti krúžkovým a drôteným brneniam a doplnkom, pretože šípy majú veľmi tenký hrot a krúžky nie sú dosť malé.

Luky majú -2 k útočnosti proti plátovému brneniu a kyrysu, pretože nemajú potrebnú razanciu na to, aby prerazili plát plechu.

Natiahnutie ľahkej strelnej zbrane je bežná činnosť, strednej náročná, ťažkej veľmi náročná. Použitá vlastnosť je sila. Použitie háku na opasku opravuje hod o -2, použitie kľuky o -4. Táto oprava neplatí pre luky.

Ocelové guľôčky vystreľované z arbaletu majú -1 k útočnosti proti plátovému brneniu a kyrysu, lebo nie sú také ostré ako hroty šípiek z kuše a ťažšie prerazia plát plechu.

Zúbkovaný hrot na šípy má +1 k útočnosti, pri vyťahovaní z rany spôsobí zranenie za 2k6 KOB.

Strieborné zbrane majú vlastnosti ako normálne zbrane, avšak sú niekoľkonásobne drahšie (ľahké 2x, stredné 3x, ťažké 4x), po boji im ubudne nie jeden, ale dva body kvality, vyrobiť a opraviť ich dokáže len majster kováč, ktorý sa pomerne ťažko hľadá. Postava si sama musí zohnať dostatok striebra na vyhotovenie zbrane (strieborné mince, predmety, ...).

Zdobené zbrane stoja 1,5-2x viac.

Ak postavu trafi fakľa, spôsobí jej stratu 1 KOB a popáli ju za 2k6 KOB, ak je postava poliata olejom alebo inou horľavinou, PH určí, koľko kôl bude daná horľavina horieť, každé kolo je postava zranená za 2k6 KOB.

Ak postavu trafi flakón, zraní ju vždy iba za 1 KOB, to ju zraní náraz a úlomky skla, postavu ešte môže zraniť obsah flakónu, napríklad kyselina, jed, výbuch a podobne.

Ak postava neovláda boj s dvoma zbraňami, keď používa v boji dve zbrane súčasne, napríklad krátky meč a dýku, má opravu -2 a -4 k ÚČ, lebo je to veľmi náročné na techniku boja. Získava +1 k OČ a 1 útok za kolo navyše.

Šípy do lukov a šípkové do kuší sa nedajú navzájom meniť, ani šípkové z ľahkej kuše a ťažkej kuše.

10 šípvov do krátkeho luku stojí 1 strieborný, 10 šípiek do ľahkej kuše stojí 12 medených, 10 šípiek do ťažkej kuše stojí 18 medených, 10 šípiek do minikuše stojí 25 medených, 10 ocelových guľôčok do arbaletu stojí 2 strieborné. 1 šíp alebo 1 guľôčka váži 5 uncí. 1 strieborná guľôčka do arbaletu stojí 7 strieborných, 1 šíp so strieborným hrotom stojí 10 strieborných.

Lovecká sieť má rozmer zhruba 2x2 yardy, na okrajoch má olovené závažia. Ak je postava zasiahnutá loveckou sieťou, zamotala sa do siete, ďalšie útoky na ňu prebiehajú ako útok na nehybnú postavu, postava nemôže útočiť.

Súbojový systém

Hrdinovia žijúci vo Svete Mýtov zažijú počas svojho života veľa rôznych súbojov a šarvátok. Preto si na nasledujúcich riadkoch vysvetlíme, ako pri takýchto súbojoch postupovať.

Súboje môžu nastať za rôznych situácií, preto si postupne vysvetlíme niekoľko typov súbojov, a to súboj tvárou v tvár, strelecký súboj, súboj na zvieratách, súboj pod vodou, letecký súboj a súboj s viacerými protivníkmi.

Pohyb a činnosti v boji

Činnosť

Činnosť je niečo, čo postava vykonáva v boji, napríklad útok, obrana, nabíjanie zbrane, pohyb a podobne.

Popis jednotlivých činností

Útok – útok zbraňou na blízko alebo výstrel. Z nabitých strelných zbraní možno strelať ihneď. Nenabitú zbraň treba najprv nabiť.

Obrana – postava sa bráni pred útokom protivníka, aj keď na nej ešte nie je rad, má potom o jednu akciu menej. Ak sa brániť nechce alebo nemôže, je automaticky zasiahnutá a zranená.

Sústredená obrana – hráč na začiatku kola oznámi, že jeho postava neútočí, ale vyčkáva na to, čo urobí súper a sústredí sa na obranu. V tomto kole nemôže postava robiť nič iné, iba sa brániť, avšak má +1 k OČ.

Kúzlenie – postava používa kúzlo/modlitby/psychickú disciplínu.

Čakanie – postava nič nerobí, ide ďalšia postava.

Vytiahnutie zbrane – postava vytiahne zbraň z puzdra, z rukáva a podobne, vytiahne lektvar z vrečka a podobne.

Prezbrojenie – postava odloží zbraň, ktorú má v rukách a vyberie si inú.

Nabítie arbaletu - postava si oprie arbalet o bok, jednou rukou natiahne tetivu, založí ocelovú guľôčku.

Nabítie luku – postava vytiahne z tulca šíp a založí ho do tetivy.

Nabítie minikuše – postava natiahne tetivu, založí šíp

Nabítie ľahkej kuše – postava si oprie kušu o bok, jednou rukou natiahne tetivu a založí šíp.

Nabitie ťažkej kuše – postava oprie koniec kuše o zem, do oka kuše vloží nohu, oboma rukami natiahne tetivu a založí šíp.

Mierenie – za každú akciu použitú na mierenie má postava opravu +1 k útoku. Maximálna oprava je rovný polovici sily postavy. Je to preto, že postava dokáže mieriť iba určitú dobu. Ak má zbraň o niečo opretá, maximálny bonus za mierenie je rovný sile postavy.

Vypitie lektvaru – postava odzátkuje flakón a vypije jeho obsah. Spotrebuje tým jednu akciu. Ak na postavu niekto zaútočí, berie sa to ako útok na sústredenú postavu. Ak niekto postavu trafí, flakón jej z ruky vyletí a rozbije sa, postava nestihne obsah flakón vypiť.

Presun – postava sa za 1 akciu presunie o pohyblivosť yard. Má opravu k útoku aj obrane -1 v danom kole.

Rýchly presun - postava sa za 1 akciu presunie o 2xPOH yardov. Má opravu k útoku aj obrane -2 v danom kole.

Beh – postava sa za 1 akciu presunie o 3xPOH yardov. Má opravu k útoku aj obrane -3 v danom kole.

Akcia

Akcia je časová jednotka, počet akcií vyjadruje náročnosť tej ktorej činnosti a udáva čas potrebný na jej vykonanie. Nie je to niečo ako 1 minúta alebo čosi podobné, pretože postavy môžu mať rôzny počet akcií za kolo. Vyjadruje to skutočnosť, že niektoré postavy môžu zaútočiť v jednom kole i niekoľko krát, pretože vedľa oveľa lepšie bojovať ako iné postavy.

Nasledujúca tabuľka prehľadne zobrazuje možné činnosti v boji a počet akcií potrebných na ich vykonanie.

Činnosť	Akcií
Útok	1
Obrana	1
Sústredená obrana	1
Kúzlenie	-
Čakanie	0
Vytiahnutie zbrane	1
Prezbrojenie	1
Nabitie arbaletu	3
Nabitie luku	1
Nabitie minikuše	3
Nabitie ľahkej kuše	7
Nabitie ťažkej kuše	11
Mierenie	1
Vypitie lektvaru	1
Presun	1
Rýchly presun	1
Beh	1

Ak chce postava vykonať činnosť, na ktorú potrebuje viac akcií, musí všetky za sebou idúce akcie venovať takejto činnosti, až kým ju neukončí.

Príklad: na výstrel z ťažkej kuše ju postava potrebuje mať nabitú. Na nabitie potrebuje 7 akcií, na výstrel 1. Predpokladajme, že v postava má v každom kole 2 akcie. V prvom kole použila 2 akcie, v druhom 2 akcie, v treťom 2 akcie. V štvrtom kole jej stačila 1 akcia na dokončenie nabíjania kuše, v nasledujúcej akcii vystrelila.

Iniciatíva postavy

Množstvo činnosti, ktoré postava môže vykonať v jednom kole, určí iniciatíva.

Základná iniciatíva je rovná pohyblivosti postavy. Iniciatívu ovplyvňuje aj niekoľko ďalších faktorov, ako sú únava, zranenie, náklad, zvládnutie zbraní, ktoré postava používa a schopností súvisiacich s bojom.

Celková iniciatíva v danom kole sa určí podobne ako pri súperení, a teda súčet pohyblivosti a bonusov za použité schopnosti, od ktorého sa odpočíta súčet hodů 2k6 a postihov za zranenie, náklad, ...

Ak protivník postavu prekvapí, napríklad zaútočí nečakane zozadu alebo spoza rohu, má postava postih k základnej iniciatíve -10.

Iniciatíva	Počet akcií
Menej ako 1	1, postih do nasledujúceho kola
1-12	2
13-18	3
19-24	4
25-30	5
31 a viac	6

Príklad: postava má pohyblivosť 7, ovláda boj mečom na úrovni pokročilý (+1), je vyčerpaná (+3). Základná iniciatíva je 8 (7+1), hráč hodí na 2k6 8, výsledná iniciatíva je -3 (8-(8+3)). Postava má len 1 akciu a postih k základnej iniciatíve, v nasledujúcom kole má základnú iniciatívu 5 (8-3).

Priebeh súboja

Čas v súboji sa ráta na kolá. Kolo v súboji je rozdelené na dve časti, v prvej polovici kola postavy použijú polovicu svojich akcií. Potom nasleduje druhá polovica kola, v ktorej použijú zvyšné akcie, ak im ešte nejaké ostali. Postava si nemôže odložiť akcie z prvej polovice kola do druhej.

Súboj vo Svete Mýtov vyzerá tak, že sa najprv určí iniciatíva všetkých účastníkov súboja. Potom podľa toho, kto mal akú iniciatívu, vykonávajú jednotliví účastníci súboja rôzne činnosti, ktoré ich postava chce urobiť.

Poradie je od postavy s najvyššou iniciatívou po postavu s najnižšou iniciatívou. Ak majú dve postavy rovnakú iniciatívu, výsledok ich činnosti sa prejaví odrazu.

Ak postava ešte nič v danej časti kola nerobila a niekto na ňu zaútočí, musí sa brániť, použije na to jednu akciu. Ak sa nebráni, súper ju automaticky zasiahne. Ak sa postava vedome nechce brániť, napríklad sa spolieha na svoje brnenie, musí uspieť v teste na psychickú silu, je to veľmi náročný test. Ak neuspje, musí sa brániť.

Výsledky všetkých akcií sa vyhodnocujú okamžite. Ak už nikto nemá voľné akcie, kolo sa skončilo a môže začať nové.

Súboj tvárou v tvár

V súboji tvárou v tvár sa stretnú dvaja protivníci, ktorí nie sú od seba vzdialení viac ako 1 yard v prípade, že sú neozbrojení, alebo 2 yardy, je aspoň jeden z protivníkov ozbrojený. Pri určovaní výsledku boja sa postupuje ako pri súperení.

Útok

Schopnosť postavy uspieť v boji závisí od dvoch vecí, a to od útoku postavy a od obrany postavy. Postupne si rozoberieme, čo ktorý výraz znamená.

Útok vyjadruje mieru schopnosti postavy zasiahnuť protivníka. Čím je toto číslo vyššie, tým väčšiu šancu má postava, že protivníka zasiahne.

Schopnosť zasiahnuť súpera závisí od toho, aká je postava obratná a aká je silná. Preto je základný útok priemerom sily a obratnosti. Úspešnosť útoku závisí nie len od útoku postavy, ale aj od jej schopností, zranenia, únavy, nákladu a použitej zbrane. Základné útočné číslo sa určí podľa nasledujúceho vzorca:

$$\mathbf{ÚČ = (SIL + OBR)/2 + bonusy za schopnosti a zbraň}$$

Celkový útok sa určí nasledovne:

$$\mathbf{Útok = ÚČ - (2k6 + opravy za, zranenie, náklad, únavu)}$$

Obrana

Schopnosť ubrániť sa útoku protivníka závisí od obratnosti postavy. Základné obranné číslo sa určí podľa nasledujúceho vzorca:

$$\mathbf{OČ = OBR + bonusy za schopnosti a zbraň}$$

Celková obrana sa určí nasledovne:

$$\mathbf{Obrana = OČ - (2k6 + opravy za, zranenie, náklad, únavu)}$$

Postava s väčším číslom vyhrala. Ak mal útočník väčšie ÚČ ako obranca OČ, zasiahol. Ak mal obranca väčšie OČ ako útočník ÚČ, ubránil sa.

Ak útočníkovi padne 1,1, automaticky trafil, ak 6,6, automaticky minul, nezávisle na OČ obrancu.

Ak obrancovi padne 1,1, automaticky sa ubránil, ak 6,6, automaticky bol zasiahnutý, nezávisle na ÚČ útočníka.

Ak útočníkovi padne 1,1 alebo obrancovi 6,6, musí obranca uspieť v náročnom teste na silu, ináč mu vyletí zbraň z rúk.

Zranenie

Na veľkosť zranenia vplýva použitá zbraň, sila útočníka a jeho zručnosť v používaní zbrane. Zranenie dokáže zmenšiť použité brnenie, celková kvalita brnenia sa určí ako súčet kvality jednotlivých častí.

Zranenie, ktoré útočník spôsobil svojmu protivníkovi sa zistí tak, že ku útočnosti útočnickej zbrane sa pripočíta jeho bonus za zvládnutie použitej zbrane a odpočíta sa celková kvalita ochrany brnenia, ktoré používa protivník.

$$\mathbf{Zranenie = útočnosť + bonus za zvládnutie zbrane - kvalita ochrany}$$

Pre jednoduchosť súboja predpokladáme, že kondícia postavy je jej celková kondícia, preto zranenie je celkové zranenie, ktoré sa skladá zo zásahov rôznych častí tela a ukazuje celkový fyzický stav postavy. PH môže, ale nemusí, zahrnúť do hry zranenia rôznych častí tela pre efekt, napríklad malé zranenie bude iba škrabnutie na ruke, ťažšie zranenie bude zásah hlavy a podobne.

Príklad: Bjorn so silou 9 a obratnosťou 8 používa široký meč -1/SIL+6. Boj mečom ovláda na úrovni pokročilý (+1). Na útok hodí na 2k6 5, celkové útočné číslo je -6 (5-(9+8)/2 -1 za meč -1 za boj mečom). Bojuje s Erikom so silou 7 a obratnosťou 9, ktorý sa bráni krátkym mečom (-2/SIL+3) a štítom (0/3). Erik ovláda boj mečom na úrovni pokročilý (+1). Má oblečené šupinové brnenie (-3/10), takže sa ráta, ako keby mal obratnosť iba 6. Na obranu hodí 8, celkové OČ je 0(8 -6 za OBR -2 za meč -1 za boj mečom). Menšie číslo má Bjorn, takže v útoku na Erika uspel a zasiahol ho. Erik bol zranený za 0 KOB (Bjornova útočnosť 9+3+1=13, Erikova kvalita ochrany 10+3=13, 13-13=0), úder smeroval na štít. Keby Erik nemal štít, jeho celková KO by bola 10, Bjorn by ho zranil za 3 KOB.

Špeciálne útoky používané v boji

Útok na plocho – útočiť na plochu sa dá iba nožmi alebo mečmi. Vyzerá to tak, že postava neútočí ostrím, ale plochou alebo rúčkou a snaží sa súpera omráčiť. Tento útok sa používa vtedy, ak postava nechce protivníka zabiť, ale iba zajať.

Kondícia protivníka klesá normálne, ak klesne pod nulu, protivník nie je mŕtvy, iba omráčený, upadne do bezvedomia na 60 – ODL minút, potom sa preberie, časť zranenia zmizne, ostane mu iba 1/3 zranenia.

Útok na sústredenú postavu – je to útok na takú postavu, ktorá pije lektvar, kúzli, využíva mimozmyslovú schopnosť a podobne. Takáto postava má -4 k OČ.

Útok na nehybnú postavu – nehybná postava je taká, ktorá sa chce hýbať ale nemôže, napríklad je veľmi ťažko zranená, je zviazaná, ochrnutá a podobne. Takáto postava má -6 k OČ.

Útok na vyradenú postavu – vyradená postava je taká, ktorá sa hýbať nemôže a ani nechce, pretože je napríklad v bezvedomí, spí alebo už nemá akcie na obranu. Takáto postava je zasiahnutá zbraňou na blízko automaticky. Po zásahu je zranená dvojnásobne.

Útok na neviditeľného protivníka – o útok na neviditeľného protivníka sa jedná vtedy, keď útočník svojho protivníka nevidí, napríklad preto, že je slepý, oslepený, obaja sa nachádzajú v absolútnej tme a podobne. Postava má pri boji s neviditeľným protivníkom k útoku aj k obrane -7.

Útok odzadu – Pri útoku odzadu má útočník +5 k ÚČ a zranenie je o ½ väčšie.

Útok hlavou na tvár – Po zasiahnutí je šanca, že zasiahnutá postava má zlomený nos a bude dezorientovaná. Ak zasiahnutá postava neuspeje v teste na odolnosť, má zlomený nos, -1 k charizme, a je 2k6 kôl dezorientovaná. Náročnosť testu je bežná.

Pri neúspešnom útoku útočník stráca rovnováhu a v nasledujúcom kole má -3 k OČ. Tento útok sa dá použiť iba na postavu bez helmy, protivníci musia stáť tesne pri sebe, maximálna vzdialenosť je 1 stopa.

Útok pästou – Po boji časť zranenia zmizne, ostane iba 1/3 zranenia spôsobeného rukou. Ak má postava boxer, železnú alebo drôtenú rukavicu, zranenie sa počíta normálne.

Útok nohou – Postava, ktorá kope, má v nasledujúcom kole -2 k OČ, zasiahnutá postava má narušenú obranu a preto má v nasledujúcom kole opravu -4 k OČ. Postava môže útočiť nohou iba raz za dve kolá.

Zranenie po boji čiastočne zmizne, ostane iba 1/3 zranenia spôsobeného nohou. Ak má postava okované čizmy, zranenie sa počíta normálne. V prípade neúspešného útoku má postava v nasledujúcom kole -3 k OČ.

Zrážajúci útok - Ak je postava zasiahnutá obojručnou zbraňou, musí urobiť test na silu, či úder ustojí. Ak je útočník slabší, je to bežná náročnosť, ak je rovnako silný, je to náročné, ak je silnejší, je to veľmi náročné, ak má útočník silu väčšiu ako 12, je to extrémne náročné.

Strelecký súboj

Medzi strelcom a cieľom nesmie byť žiadna väčšia prekážka, pretože by znemožnila trafiť terč.

Útok postavy v streleckom súboji závisí najmä od obratnosti postavy. Je to trochu iný útok ako v súboji na blízko, je to skôr test schopnosti streľby a obratnosti postavy.

Ak je cieľ v malom dostrele, má postava -1 k hodú a +1 k účinnosti. Ak je v strednom dostrele, hod sa neopravuje. Ak je v dlhom dostrele, má postava +1 k hodú a -1 k účinnosti.

K hodú sa pripočítava aj oprava za prevýšenie, ktorý sa určí z nasledujúcej tabuľky:

Úroveň	-4	-3	-2	-1	0	1	2
Oprava	-4	-3	-2	-1	0	+1	+2

Jedna úroveň je 10 yardov, záporná úroveň znamená, že cieľ je nižšie ako strelec, kladná úroveň znamená, že cieľ je vyššie ako strelec.

Príklad: lukostrelca na hradbách vo výške 12 yardov má opravu k hodú -2, naopak útočník strieľajúci na tohto lukostrelca má opravu hodú +2.

Ak postava uspeje v teste, trafila. Nasledujúca tabuľka ukazuje náročnosť činnosti v závislosti od situácie:

Náročnosť	Situácia
Bežná	Cieľ sa nehýbe alebo nemôže hýbať
Náročná	Cieľ sa môže hýbať (napríklad uhnúť), je čiastočne skrytý (za stromom, za cimburím)
Veľmi náročná	Cieľ sa hýbe, je dobre skrytý (za skalou, ...)
Extrémne náročná	Cieľ sa hýbe veľmi rýchlo, streľba z pohybujúceho sa zvieratá (koňa), cieľ je veľmi malý

Ak je postava v čiastočnom kryte, má bonus k obrane +1 až +5, štít sa nepovažuje za čiastočný kryt.

Každý stupeň vetra opraví hod o +1, pri uragáne sa nedajú použiť luky ani kuše, iba arbalety.

Súboj na zvieratách.

Postavy môžu bojovať aj na rôznych jazdeckých zvieratách, ktoré boli vycvičené na tento účel, avšak môže jazdiť iba na zvierati o 1 triedu väčšom ako je ona sama.

Pri boji na zvierati nemôže postava používať obojručné zbrane, ak ich nepoužíva v jednej ruke. Nemôže používať štít aj zbraň, ak nevie ovládať zviera nohami, jazdecké zviera musí byť vytrénované na ovládanie nohami.

Pri boji na zvierati si môže postava rátať iba takú opravu za zvládnutie danej zbrane, aká je jej oprava hodu za zvládnutie boja na zvieratách.

Príklad: ak postava ovláda boj na zvieratách na úrovni začiatočník a boj mečmi na úrovni majster, ráta sa to ako keby ovládala boj mečmi iba na úrovni začiatočník, a teda má bonus za zvládnutie boja mečom iba +1 namiesto +3.

Ak bojuje postava na koni, je šanca, že namiesto jazdca, ktorý sa ubránil, bude zasiahnuté zviera. Stane sa to vtedy, ak na 2k6 padne menej ako 5.

Ak jazdec bojuje s pešiakom, má jazdec +2 k ÚČ, lebo je vyššie.

Nájazd – je to útok, pri ktorom je medzi útočiacou postavou a jej protivníkom minimálna vzdialenosť 20 yardov, ktorú zviera prebehlo. Pri tomto útoku sa používa kopia, postava má opravu +3 k ÚČ a +3 k útočnosti.

Súboj pod vodou

Súboje pod vodou nie sú časté, avšak môžu sa vyskytnúť, napríklad keď stroskotá loď na jazere alebo rieke, keď sa dvaja protivníci bijú na moste a padnú do vody a podobne.

Postava môže pod vodou bojovať toľko kôl, koľko je jej odolnosť delená 2, ak sa potom nenadýchne, začne sa topiť. Ak sa nenadýchne odolnosť kôl, upadne do bezvedomia, po ďalších ODL kolách od upadnutia do bezvedomia umiera.

Postava bojujúca pod vodou má k útoku aj obrane -5, útočnosť je polovičná. Je to preto, lebo voda sťažuje pohyb.

Postava nesmie mať na sebe kovové brnenie, za kožené má k ÚČ aj OČ -3, za zimné šaty -2, za letné -1.

Pod vodou sa nedajú použiť vrhacie zbrane, luky, pištole ani ručnice, kuše s opravou -3 k ÚČ, a iba s 2/3 útočnosťou.

Za každé kolo boja pod vodou dostáva postava 1 BÚ, po boji jej ostane polovica týchto BÚ.

Letecký súboj

Protivníci sa môžu stretnúť aj v leteckom súboji, a to vtedy, keď obaja letia na nejakej lietajúcej oblude, postava môže lietať iba na oblude väčšej minimálne o jednu triedu veľkosti.

Lietajúce obludy majú vlastnosť, ktorú postavy nemajú, a to manévrovaciu schopnosť (MAS), čo je obdoba pohyblivosti. Od manévrovacej schopnosti lietajúcej obludy závisí, ako dobre sa vie zviera pohybovať vo vzduchu, bojovať či brániť sa.

Lietajúca obluda môže letieť pri pomalom lete maximálnou rýchlosťou rovnou 5-násobku MAS, pri rýchlom lete je to 10-násobok MAS.

Letec aj obluda nemôžu zaútočiť odrazu v jednom kole, ak sa tak stane, treba overiť schopnosť postavy jazdiť na zvierati, je to veľmi náročné. Pri neúspechu postava vypadne zo sedla, pokiaľ nie je pripútaná.

Ak postava vypadne zo sedla, zraní sa pádom. Zranenie pádom je popísané pri ostatných zraneniach.

Súboj s viacerými protivníkmi

Pri boji s viacerými protivníkmi má postava za každého protivníka navyše opravu -1 k ÚČ aj OČ, pretože sa nemôže sústrediť na všetkých protivníkov odrazu. S koľkými protivníkmi môže postava bojovať odrazu, ukazuje nasledujúca tabuľka:

veľkosť protivníkov	1	2	3	4
situácia	počet protivníkov			
sám	8	6	4	2
chrbtom k stene	4	3	2	1
v rohu	2	1	1	1
v úzkej uličke	2	1	1	1
dvaja chrbtom k sebe	4	2	2	2

Príklad: bojovník Thorgal bol zaskočený tlupou ľudí banditov. Ľudia sú veľkosti 2, a keďže zastihli Thorgala na otvorenej lúke, nezávisle na ich počte s ním môže bojovať maximálne 6 banditov. Keby ho prepadli v úzkej uličke, môže na neho spredu útočiť iba 1 bandita.

Turnajový súboj

Turnajový súboj sa od normálneho súboja líši tým, že sa postavy pri ňom nezrania tak veľmi. Pri turnaji nejde o zabitie súpera, ale iba o zasiahnutie. Preto po zásahu postava súpera zraní za 1k6 KOB.

Príklad: žoldnier Malimes sa vybral na turnaj. Silu má 9, používa dlhý meč 0/SIL+9. V normálnom boji by po zásahu zranil protivníka za 18 KOB, v turnaji len za 1k6 KOB. Ak mu padne 4, zraní protivníka za 4 KOB.

Útek z boja a prenasledovanie

Niekedy nastane situácia, že jeden z protivníkov chce utiecť z boja. Postava, ktorá neuteká, má na utekajúceho jeden voľný útok, končí boj a nastáva prenasledovanie.

Počiatočná vzdialenosť medzi prenasledovateľom a prenasledovaným je rovná pohyblivosti prenasledovaného v yardoch.

Prenasledovanie prebieha ako súperenie. Od momentálnej pohyblivosti sa odpočíta hod 2k6 a oba hody sa porovnajú.

Ak má prenasledovaný viac, zväčší svoj náskok o 1 yard. Ak má viac prenasledovateľ, zmenší náskok o 1 yard.

Príklad: trpaslík, ktorý má pohyblivosť 10, bojuje s orkom, ktorý má pohyblivosť 7. Ork je zranený a chce ujsť z boja. Trpaslík na neho ešte raz zaútočí a začína prenasledovanie. Počiatočná vzdialenosť medzi trpaslíkom a orkom je 7 yardov. V prvom kole padlo trpaslíkovi 6, spolu je to 4 a orkovi iba 3, spolu 4. Vzdialenosť medzi trpaslíkom a orkom sa nezmenila.

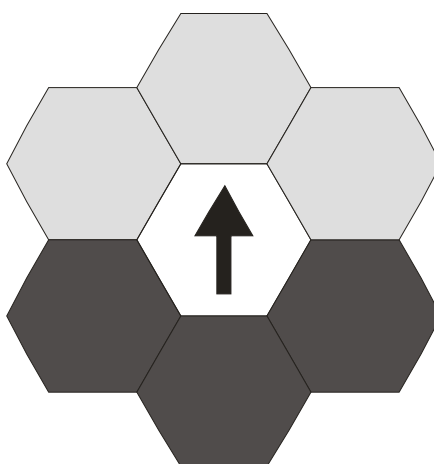
Využitie figúrok na sprehľadnenie súboja

Pre sprehľadnenie boja viacerých postáv je dobré rozmiestniť figúrky predstavujúce jednotlivé postavy na hexový papier. Jeden hex predstavuje jeden yard. Nasledujúca tabuľka ukazuje, koľko hexov zaberie tvor v závislosti od triedy veľkosti.

Trieda veľkosti	Počet hexov
1	0,5
2	1
3	2-6
4	6-12
5	12 a viac

Ak postavy bojujú v miestnosti alebo chodbe, treba tvar bojiska zakresliť. Najjednoduchšie je položiť na čistý hexový papier priesvitnú fóliu ktorá sa používa na premietanie z meotaru, a na ňu nakresliť tvar miestnosti. Na neúplné hexy postava vstúpiť nemôže.

Nasledujúci obrázok ukazuje, čo je pred postavou (svetlé hexy) a čo za postavou (tmavé hexy). Šípka naznačuje orientáciu postavy.



Boj v obmedzenom priestore

Postavám sa často stane, že budú musieť bojovať v obmedzenom priestore, napríklad v miestnosti, v chodbe, v podzemí. V takýchto priestoroch sa nedajú veľké zbrane dobre použiť, nie je tam dostatok miesta. Nasledujúca tabuľka ukazuje postihy v boji k ÚČ aj OČ v závislosti od miery obmedzenia a použitej zbrane. N znamená, že daná zbraň je nepoužiteľná.

Obmedzenie	Popis	LJ	SJ	ŤJ	LO	SO	TO
Malé	Veľká miestnosť (10x10x4 yardy)	0	0	0	-1	-2	-3
Stredné	Miestnosť (5x5x3 yardy)	0	0	-1	-2	-3	-4
Veľké	Malá miestnosť (3x3x2 yardy)	-1	-2	-3	-4	-5	N
Extrémne	Tunel (1x1 yard)	-4	N	N	N	N	N

Luky sa dajú použiť iba v miestnostiach s minimálnou výškou 3 yardy a väčšou.

Súboj väčších skupín

Rozdelenie skupiny na menšie časti

Veľmi často sa stáva, že spolu bojujú dve väčšie skupiny, napríklad posádky dvoch lodí, družiny dvoch pánov, ktorí sa bijú o pôdu a podobne. Bolo by veľmi náročné a zdĺhavé rozhodovať všetky súboje ako keby bojovali postavy.

Keby napríklad bojovali proti sebe dva dirudery s plnou posádkou, bojovalo by proti sebe 160-500 vojakov a počítať takýto súboj by trvalo dlhé nudné hodiny (samozrejme hráčom nič nebráni spraviť takýto súboj). Preto je treba nejako tento súboj zjednodušiť.

Ak hráči chcú, nemusia z 200 vojakov urobiť jednu skupinu, ale môžu ich rozdeliť na niekoľko menších. Skupiny sa delia väčšinou podľa typu zbrane, na jazdu a pechotu, na strelcov a bojovníkov a podobne.

Hráč tak môže manipulovať tak s viacerými skupinami. Na takýto boj je potrebné nakresliť alebo postaviť bojové pole, na ktorom budú rozostavené figúrky symbolizujúce jednotlivé skupiny. Tieto figúrky musia byť rozlíšiteľné, aby nevznikol chaos.

Hráči sa musia dohodnúť, aká je rozumná minimálna veľkosť bojovej jednotky pre danú situáciu. Minimum by malo byť 10 osôb veľkosti 1. Základný počet osôb inej triedy veľkosti sa určí podľa nasledujúcej tabuľky.

Trieda veľkosti	Násobok počtu
1	2
2	1
3	1/2
4	1/3
5	1/4

Bojové pole je najjednoduchšie nakresliť na hexový papier, kde priemer jedného hexu predstavuje X yardov. X je 1 yard za každých 10 vojakov v základnom počte osôb veľkosti 2 v skupine. Zvyšuje sa o 1 za každých ďalších 10 osôb veľkosti 1 v skupine.

Príklad: pre súboj 200 ľudí je vhodné zvoliť ako základný počet 10 osôb veľkosti 2. X je teda 1. Základný počet osôb v jednotke je 10, lebo ľudia sú veľkosti 2. Keby bojovali na koňoch, základný počet jazdeckej jednotky je 5.

Bojová skupina zaberie niekoľko hexov. Koľko, to sa určí nasledovným spôsobom:

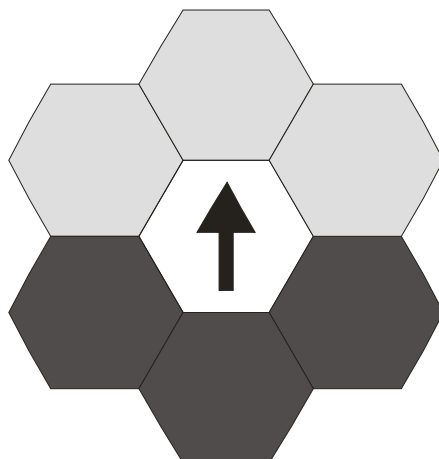
počet členov skupiny : $(10 \times X \times \text{trieda veľkosti})$

Zaokrúhľuje sa na najbližší vyšší počet celých hexov.

Príklad: Základný počet v skupine je 10. V skupine je 50 ľudí, teda zaberie 3 hexy (50: $(10 \times 1 \times 2) = 2.5$, zaokrúhlene 3).

Keď sa používa bojové pole nakreslené na hexovom papieri, bojová jednotka môže zaútočiť iba na jednotku, ktorá sa nachádza na susednom hexe pred jednotkou. Ak zničí nepriateľskú bojovú jednotku, posunie sa na jej miesto.

Nasledujúci obrázok ukazuje, čo je pred jednotkou (svetlé hexy) a čo za jednotkou (tmavé hexy). Šípka naznačuje orientáciu jednotky.



Pri takomto bojovom systéme trvá jedno kolo boja X x 30 sekúnd.

Pohyb skupiny na bojovom poli

Na takomto bojovom poli sa skupiny môžu pohybovať ľubovoľným smerom, rýchlosť je daná pohyblivosťou jednotky a výzbrojou. Musí sa dbať na prírodné podmienky. Základná pohyblivosť skupiny sa určí ako pohyblivosť priemerného jedinca danej rasy.

Nasledujúce tabuľky prehľadne zobrazujú úpravy pohyblivosti.

Zbraň	Pohyblivosť
Improvizovaná	0
Ľahká jednoručná	0
Stredná jednoručná	-1
Ťažká jednoručná	-2
Ľahká obojručná	-3
Stredná obojručná	-2
Ťažká obojručná	-3
Ľahká strelná	-1
Stredná strelná	-2
Ťažká strelná	-3

brnenie	Kvalita ochrany	Pohyblivosť
Ľahké	0 – 6	+0
Stredné	7 – 12	-1
Ťažké	13 a viac	-2

Terén	POH	Počasié	POH
Púšť	-2	extrémna zima	-3
Planina	0	extrémne teplo	-4
Riedky porast	-1	šero,	-1
Hustý porast	-2	svetlá noc, svit luny	-3
Skaly	-1	temná noc, svit hviezd	-5
Močiar	-4	absolútna tma (podzemie,...)	-7
Sneh po členky	-1	Hmla	-2 až -4
Sneh po kolená	-2	Dážď	-2
Sneh po pás	-4	lejak, búrka	-4
Ľad	-2	snehová búrka	-5
Pahorkatina	-1	prachová, piesočná	-6
Vrchovina	-2	Hurikán	nula
Hory	-3		
Veľhory	-4		

Akcia	Akcií
Pohyb o POH hexov	1
Boj	1
Otočka o maximálne 120 stupňov	1
Nabitie ľahkých a stredných strelných zbraní	1
Nabitie ťažkých strelných zbraní	2

Bojové číslo

Zavedieme si nový pojem, ak to bojové číslo (BČ), ktoré určuje schopnosť posádky (alebo nejakej skupiny vojakov) uspieť v boji, zasadiť nepriateľovi úder a vykryť jeho útok.

Bojové číslo sa vypočíta ako súčet osôb v skupine, priemeru sily a obratnosti, triedy veľkosti a sily zbrane. Útočnosť je daná silou alebo obratnosťou a použitou zbraňou. Ak osoby v skupine používajú brnenie, zmenší sa zranenie skupiny. Zníženie zranenia sa určí podľa kvality ochrany brnenia.

$$\text{BČ} = \text{počet} + (\text{OBR} + \text{SIL})/2 + \text{trieda veľkosti} + \text{SZ}$$

Zbraň	BČ	Útočnosť
Improvizovaná	+0	(SIL +0)xX
Ľahká jednoručná	+1	(SIL +1)xX
Stredná jednoručná	+0	(SIL +2)xX
Ťažká jednoručná	-1	(SIL +3)xX
Ľahká obojručná	+0	(SIL +2)xX
Stredná obojručná	-1	(SIL +3)xX
Ťažká obojručná	-2	(SIL +4)xX
Ľahká strelná	+1	(OBR +3)xX
Stredná strelná	+0	(OBR +4)xX
Ťažká strelná	-1	(OBR +5)xX

Brnenie	Zranenie	Kvalita ochrany
Ľahké	-1	0 – 6
Stredné	-3	7 – 12
Ťažké	-5	13 a viac

Počíta sa tým, že obyčajní odvedenci majú rovnaké hodnoty. Odvedenci sa rátajú ako postavy na začiatku s priemernými vlastnosťami.

Skúsenejší vojaci majú niektoré hodnoty vyššie, to si popíšeme neskôr.

Ak je útok vedený na skupinu odzadu, napadnutá skupina má -2 k BČ.

Ak na skupinu útočí viac skupín, napadnutá skupina má -2 k BČ v každom ďalšom boji v jednom kole.

Príklad: na skupinu ľudí útočia dve skupiny skiritov. Pri boji s prvou skupinou skiritou nemajú ľudia postih, pri boji s druhou skupinou majú postih k BČ -2.

Príklad: Predpokladajme, že X je 1. Skupina 20 skiritov veľkosti 1, sila 5, obratnosť 5, vyzbrojených strednými jednoručnými zbraňami a v ľahkých brneniach má BČ 26/7 (20+5+1+0), ich zranenie sa znižuje o 1. Stretnú sa v boji s 10 ľuďmi veľkosti 2, sila 7, obratnosť 7, vyzbrojenými strednými jednoručnými zbraňami a v stredných brneniach. BČ ľudí je 19/9 (10+7+2+0), ich zranenie sa znižuje o 3. Skiriti sú menší, slabší a horšie obrnení, ale je ich viac a tak majú vyššie BČ ako ľudia.

Stretnutie skupín

Pri boji skupín nie je kolo rozdelené na menšie časti, ako pri boji postáv, všetko sa deje odrazu. Od BČ sa v každom stretnutí odpočíta 2k6, takto sa získa ÚČ skupiny. Obe skupiny si porovnávajú výsledné ÚČ.

$$\text{ÚČ} = \text{BČ} - 2k6$$

Keď sa dve skupiny protivníkov stretnú, skupina s väčším ÚČ spôsobí svojmu súperovi zranenie rovné účinnosti použitej zbrane. Skupina s menším výsledným ÚČ spôsobí iba polovičné zranenie. Zranenie znamená zníženie počtu osôb v skupine o účinnosť.

Po každom stretnutí treba adekvátne upraviť BČ. Keď klesne počet osôb v skupine na 0, skupina je rozprášená, nie je schopná boja. Časť skupiny je mŕtva, časť iba neschopná boja.

Ak ešte ostali na obidvoch stranách nejakí protivníci schopní boja, stretnutie sa opakuje, znova sa zistí počet zabitých a vyradených na oboch stranách a tak to pokračuje až do výhry jedného z protivníkov.

Nie všetky osoby, ktoré padli v boji sú mŕtvi, niektoré iba upadli do bezvedomia, alebo boli ťažko zranení. Počet osôb, ktoré prežili boj, aj keď boli vyradené, sa rovná 1/4 osôb, o ktoré skupina prišla počas boja. Ostatní boli zabití v boji alebo zomreli na následky zranení.

Strelba skupiny na skupinu

Strelba skupiny na skupinu sa vyhodnocuje ináč ako boj skupín na blízko. Podobne ako pri strelbe jednotlivca, aj tu je to test obratnosti s rovnakou náročnosťou ako pri strelbe jednotlivca. Rozdiel je v tom, že pri neúspechu je namiesto nulového zranenia účinnosť iba tretinová. Predsa len sa strieľa na väčšiu skupinu, takže je aj väčšia pravdepodobnosť, že bude niekto zasiahnutý.

Zranenie skupiny, ktorá bola ostrelovaná, je rovné účinnosti zbraní útočníka plus 1/3 rozdielu počtu osôb v oboch skupinách.

Príklad: ak strieľa skupina 20 ľudí s priemernou obratnosťou 7 na 8 ľudí ťažkými strelnými zbraňami, ich účinnosť je 16 (7+5+12/3) a teda jedná sa o úplný masaker v prípade úspechu. V prípade neúspechu je účinnosť iba 5.

Dostrel jednotky v yardoch sa vydeli X, maximálne tolko hexov jednotka dostrelí.

Jednotka môže vystreliť na inú jednotku, ak sa nachádza v dostrele a nie je mimo čelného priestoru jednotky. Ak chce strieľať na jednotku, ktorá je mimo čelného priestoru, musí sa otočiť.

Na hexoch medzi útočníkom a cieľom strelby sa nesmie nič nachádzať.

Morálka skupiny

Pri boji skupín je potrebné zaviesť ďalší pojem, a tým je morálka skupiny. Morálka vyjadruje psychickú pohodu vojska, či sú vojaci spokojní či nespokojní, či sú odhodlaní bojovať až do posledného dychu alebo pri najmenších ťažkostiach dezertujú. Podobne ako ostatné vlastnosti, aj morálka má rozsah 2-12.

Morálku môžu ovplyvňovať rôzne faktory, napríklad:

Faktor	oprava hodu
Smrť dôstojníka	opačný oprava
Vysoký žold	-1
Malé straty v predchádzajúcich bojoch	-1
1 týždeň zlej stravy	+2
1 týždeň bez žoldu	+2
dlhé nerozhodné obliehanie	+2

Smrť dôstojníka ovplyvní všetky skupiny na susedných hexoch.

PH ešte môže upraviť morálku skupiny, napríklad ak už vojaci nemajú čo stratiť, pretože nepriateľ im vypálil mesto a povraždil ich rodinu, z boja neutečú. Ak bránia svoje domovy, majú veľmi vysokú morálku, ktorú takmer nič neznižuje, ani hlad a nepohoda, pretože chcú nepriateľa zničiť za každú cenu a budú bojovať do posledného dychu.

Opačným príkladom, teda že vojaci majú nízku morálku, je situácia, keď sú zajatí vojaci hnaní v prvej línii proti svojim bývalým druhom.

Morálka obyvateľstva sa ešte upravuje podľa jeho nálady, neutrálna nálada nedáva žiadnu opravu, za každý stupeň smerom hore je oprava -1, za každý stupeň smerom dole je oprava +1. (stupne nálady obyvateľstva vid' schopnosť Ovládanie siete)

Morálka sa testuje vždy vtedy, ak nastane situácia, v ktorej by morálka skupiny mohla nejako zvrátiť priebeh situácie, napríklad pri neočakávanom útoku odzadu, pri neočakávanom príchode posíl nepriateľa, pri smrti veliaceho dôstojníka, pri boji s niekoľkonásobnou presilou a podobne. Tieto situácie posudzuje PH, on pozná aj šancu na úspech.

Ak skupina neuspeje v teste na morálku, obráti sa na útek. Na takúto skupinu má útočník jeden voľný útok, v ktorom nie je zranený.

Utekajúca skupina môže vyvolať hromadný útek vojska z bojiska, preto si morálku testuje každá skupina, popri ktorej prejde utekajúca skupina. Morálka sa testuje vždy, keď už zostala zo skupiny iba 1/3 pôvodného počtu.

Bojové schopnosti a úroveň skupiny

Bojové schopnosti skupiny nie sú stále rovnaké, skupina sa v bojoch s nepriateľom zakaluje, získava skúsenosti a jej nebezpečnosť rastie.

Za každú porazenú skupinu dostane víťazná skupina 1 bod skúsenosti.

Od počtu bodov skúseností závisia bojové schopnosti skupiny. Skúsenosti sa dajú získať aj výcvikom, za 1 týždeň výcviku získa skupina 1 bod skúsenosti. Z toho je jasné, že keď sa skupina zúčastní nejakého boja, získa oveľa viac bodov skúsenosti, ako na cvičisku. Aby sa skupina mohla zúčastniť boja, musí mať aspoň 4 body skúsenosti.

Nasledujúca tabuľka popisuje rast bojových schopností skupiny v závislosti od skúsenosti skupiny. Bonus k BČ zvyšuje BČ. Zranenie znamená zníženie strát o dané číslo, ale iba v priamom stretnutí, nie pri strelbe. Bonus k pohyblivosti a morálke zvyšuje vlastnosť.

nebezpečnosť	skúsenosť	BČ	útočnosť	zranenie	pohyblivosť	morálka
1	0	+0	+0	+0	+0	+0
2	12	+1	+1	-1	+0	+1
3	24	+2	+2	-2	+1	+1
4	48	+3	+3	-3	+1	+2
5	96	+4	+4	-4	+2	+2
6	192	+5	+5	-5	+2	+3
7	384	+6	+6	-6	+3	+3
8	768	+7	+7	-7	+3	+4

Dôstojníci

Trochu iné pravidlá platia pre dôstojníkov. Dôstojník je bojovou skupinou s jedným členom. Vždy zaberá 1 hex. Nie je na neho možné zaútočiť, ak sa na niektorom zo susedných hexov nachádza jeho bojová jednotka.

Ak je dôstojník na susednom hexe ako jeho bojová skupina, BČ skupiny je vyššie. Zvýšenie BČ závisí od hodnoty dôstojníka.

Boj dôstojníka a skupiny prebieha ako boj skupín. Ak je výsledok boja dôstojníka a skupiny zranenie dôstojníka, dôstojník umrie, ak ho neochráni brnenie.

Hodnoty vojenských dôstojníkov

Nasledujúca tabuľka prehľadne zobrazuje vojenskú hierarchiu dôstojníkov, s popisom, koľkým mužom maximálne velia, a vplyvom na bojovú skupinu. Dôstojník má ku BČ aj morálke rovnaký bonus, ako skupina, ktorej velí.

Názov	Počet mužov	BČ	Morálka
Desiatnik	10	+1	+1
Hajtman	50	+2	+2
Stotník	100	+3	+3
Kapitán	1 000	+4	+4
Plukovník	10 000	+5	+5
Generál	100 000	+6	+6

Najbežnejšie typy vojakov

Na nasledujúcich riadkoch si popíšeme typy vojakov, na aké sa najčastejšie delí väčšia skupina. Potom bude nasledovať tabuľka, v ktorej bude udané, ktorý typ vojaka používa aké brnenie, aké zbrane, aký je jeho týždenný žold a aká je jeho pohyblivosť.

Žold je udávaný v strieborniakoch na týždeň, platí pre vojakov, ktorým zbrane zadováži ten, ktorý si ich najíma. Ak si niekto najíma už ozbrojenú skupinu žoldnierov, ktorí sa sami starajú o dostatok svojich zbraní, žold je dvojnásobný. Ak je skupina na vyššej úrovni, žold sa ešte násobí nebezpečnosťou skupiny.

Pohyblivosť udáva, koľko políčov prejde bojová jednotka zložená z jedného typu vojakov v jednom kole.

Zved – je to veľmi ľahko obrnená a ozbrojená jednotka, jeho úlohou je preskúmať pozície nepriateľa a nie bojovať v prvých radách. Je veľmi rýchly, aj keď sa pohybuje pešo.

Ľahký strelec – je ľahko obrnený, jeho zbraňou je ľahká kuša alebo krátky luk. Jeho úlohou je ostreľovať nepriateľské jednotky. Kvôli svojej rýchlosti je využívaný aj ako záložný oddiel, ktorého úlohou je zasiahnuť tam, kde je ho najviac treba.

Ťažký strelec – je dobre obrnený, jeho zbraňou je ťažká kuša alebo dlhý luk. Je menej pohyblivý, preto sa využíva skôr na barikádach a hradbách, ako v poli.

Ľahká pechota – ľahko obrnená a ozbrojená jednotka, používa sa na výpady najmä na krídlach vojska, je pomerne pohyblivá.

Ťažká pechota – je to ťažko obrnená a ozbrojená jednotka, je jadrom každého vojska, avšak je pomalšia ako ľahká pechota.

Ľahká jazda – pomerne ľahko obrnená a ozbrojená jednotka, používa sa na bleskové výpady na krídlach vojska, pretože je veľmi rýchla, často sa využíva ako záloha v prípade nepriaznivého vývoja na bojisku.

Ťažká jazda – je to najlepšie obrnená a vyzbrojená jednotka, jej zdrvivý útok prežije málokto. Ak sa na nejakú skupinu rúti ťažká jazda, skupina musí testovať svoju morálku, je to náročné. Ak ťažká jazda útočí z nájazdu, má v prvom stretnutí bonus +2 k BČ.

Jazdec–strelec – je trochu lepšie obrnený ako ľahký strelec, používa ľahkú kušu alebo krátky luk. Je to pomerne rýchla jednotka, používa sa na bleskový útok, po ktorom sa rýchlo stiahne pod ochranu pechoty.

Vojenský inžinier – nezúčastňuje sa priamych bojov, nenesí zbraň ani brnenie. Jeho úlohou je navrhovať a stavať mosty cez rieky a iné prekážky v ceste, navrhovať a konštruovať bojové stroje, podkopať hradby nepriateľskej pevnosti a podobne. Každý inžinier je na niečo špecializovaný. Je veľmi drahý, preto ich vo vojsku veľa nebyva. To, čo vojenský inžinier naplánuje, stavajú vojaci pod dohľadom jeho pomocníkov a jeho samotného.

Typ vojaka	brnenie	zbraň	žold	POH
Zved	prešívany kabátec, drôtená kapucňa	Ľ	5	10
Ľahký strelec	prešívany kabátec, drôtená kapucňa, helma	ľahká kuša/ krátky luk	8	7
Ťažký strelec	šupinové brnenie, drôtená kapucňa, helma	Ťažká kuša	10	5
Ľahká pechota	kož. kabátec pobitý železom, drôt. kapucňa, helma, malý štít	Ľ, SJ	8	8
Ťažká pechota	krúž. brnenie, drôt. kapucňa, helma, veľký štít	ŤJ	11	5
Ľahká jazda	kož. kabátec pobitý železom, drôtená kapucňa, helma, malý štít	Ľ, SJ	13	25
Ťažká jazda	plátové brnenie, veľký štít	ŤJ	15	20
Jazdec - strelec	kož. kabátec pobitý železom, drôtená kapucňa, helma	ľahká kuša/ krátky luk	13	22
Vojenský inžinier	nenosí	nenosí	150	-
Pomocník vojenského inžiniera	nenosí	nenosí	80	-

Postava v boji skupín

Postavy by sa nemali zúčastňovať regulárneho boja, mali by skôr plniť špeciálne úlohy, ako napríklad prieskum terénu, prieskum pozícií nepriateľa, prienik do nepriateľského tábora alebo pevnosti a podobne.

Ak sa dostanú do situácie, že majú možnosť veliť nejakej skupine vojakov, boj by sa mal odohrať normálne, pre útočenie na postavy platí to čo pre útočenie na dôstojníka.

Ak má nejaká skupina možnosť zaútočiť na postavy, PH by mal prerušiť boj, odohrať normálne stretnutie postáv s protivníkmi a po skončení súboja postáv s útočníkmi sa vrátiť k boju skupín.

Týmto jednoduchým systémom sa dajú rozhodovať strety akýchkoľvek veľkých skupín.

Obliehanie pevností

Bojové stroje

Postavy sa pri svojich potulkách určite zúčastnia na obliehaní a dobývaní nejakej pevnosti, či už na strene útočníkov alebo obrancov, preto si teraz popíšeme, ako také obliehanie a dobývanie vyzerá.

Pri obliehaní sa používajú bojové stroje, ktoré slúžia na narušenie a zbúranie hradieb pevnosti alebo brány, aby sa útočníci mohli dostať dnu. Nasledujúca tabuľka zobrazuje vlastnosti bojových strojov.

Typ – udáva, či sa jedná o stroj strieľajúci priamo na cieľ, podobne ako luk, alebo strieľajúci nepriamo, ako keď niekto hádže kameň oblúkom, aby dohodil čo najďalej.

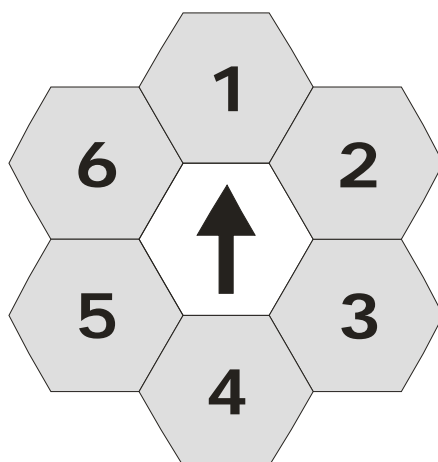
Sila zbrane (SZ) – znamená to isté, čo u iných zbraní, a teda ako ľahko sa ňou zasiahne cieľ. Proti zbraniam s priamym typom strelby si postava hádže na obranu, pri

strelbe zo zbraní nepriameho typu strelby musí len dúfať, že ju projektil netrafí, pretože by to takmer isto znamenalo jej smrť.

Útočnosť (útoč.) – udáva rozsah škody, ktoré spôsobí pri zásahu. Je to počet štvorčiekov, ktoré zasiahne.

Dostrel – udáva dostrel v yardoch, MND – minimálny dostrel, MD – malý dostrel, SD – stredný dostrel, VD – veľký dostrel, MXD – maximálny dostrel.

Rozptyl – udáva, koľko krát sa testuje schopnosť postavy strieľať z bojového stroja. Každý neúspech vychýli projektil o 1 yard. Pri súboji skupín na hexovom papieri sa smer vychýlenia projektilu určí hodom 1k6 podľa nasledujúceho obrázku. Šípka označuje smer strelby.



Váha – je to váha stroja v librách.

Cena – cena bojových strojov sa udáva v zlatákoch.

Stroj	typ	SZ	Útoč	MND	MD	SD	VD	MXD	Rozptyl	váha	cena
Karigen	p	+1	1(10x2k6)	5	80	160	240	x	X	800	200
Balista	p	+1	1(10x2k6)	5	100	200	300	x	X	800	200
Malý katapult	n	+0	1(20x2k6)	50	150	300	450	600	1	1400	300
STR. katapult	n	-1	5(30x2k6)	100	200	400	600	900	3	2400	500
Veľký katapult	n	-2	8(50x2k6)	150	250	500	750	1000	5	3000	1000
Obrí katapult	n	-3	13(70x2k6)	200	400	600	800	1200	7	4800	1800

Balista – vyzerá ako obrovská kuša, metajú sa z nej obrovské oštepky. Dá sa z nej vystreliť raz za minútu, musia ho obsluhovať 4 osoby.

Karigen – vyzerá ako obrovská kuša, metajú sa z neho ocelové alebo kamenné gule s priemerom 5-10 palcov. Dá sa z neho vystreliť raz za minútu, musia ho obsluhovať 4 osoby.

Katapult – je to stroj na štyroch kolesách, má jedno obrovské rameno, na jednom konci ramena je kôš na projektily, na druhom konci je protizávažie, ktorého váha vymrští projektil na cieľ. Katapult musí obsluhovať posádka 5 osôb za každý stupeň katapultu, katapult môže vystreliť raz za 5 minút za každý stupeň katapultu.

Baranidlo je dlhá hrubá tyč, na jednom konci má zväčša ťažký oceľový hrot. Je zavesené na pohyblivej konštrukcii, používa sa na vyrážanie brán, dverí a na búranie improvizovaných barikád.

Na 1 yard dĺžky baranidla musia byť dve postavy. Vyrážanie brány je overovanie priemernej sily útočníkov, majú +1 k sile za každých 5 osôb. Náročnosť závisí od kvality brány. Pri každom ďalšom útoku majú útočníci -1 k hodiu, pretože bránu už trochu poškodili pri predchádzajúcom útoku. Keď uspejú, brána je zničená.

Rebrík

Rebrík používaný na dobývanie opevnení má na hornom konci dva háky, aby sa mohol zachytiť o hradby, na dolnom konci má dva hroty, ktoré sa zapichnú do zeme, aby sa rebrík nehýbal. Postava sa po rebríku šplhá rýchlosťou 1 yard za kolo.

Náročnosť odtlačenia rebríka je rôzna, podľa počtu osôb na rebríku, je to overovanie sily. Ak je rebrík úspešne odtlačený, všetky osoby na rebríku sú zranené pádom z takej výšky, v akej boli v momente odtlačenia rebríka.

1 yard rebríka stojí 10 strieborných, váži 4 libry. Rebrík je široký jednu stopu. Skupina s rebríkmi sa pohybuje iba polovičnou rýchlosťou.

Olej

Obrancovia majú ďalšiu možnosť okrem odtlačenia rebríka, ako sa zbaviť dotierajúcich útočníkov lezúcich na hradby, a to liať na nich vriaci olej. Kotol s vriacim olejom musia niesť postavy s minimálnym súčtom stupňov sily 30, pohybujú sa rýchlosťou 2 yardy za kolo. Keď vylejú olej na útočníkov, olej ich popáli.

Útočnosť vriaceho oleja je 2k6. Ak ho obrancovia zapália, horí 2k6 kôl, každé kolo zraní horiacu postavu za Xk6 KOB, X závisí do veľkosti olejom zasiahnutej plochy, 3 je maximum. Do KO postavy sa neráta nič, je teda 0, pretože olej prenikne aj brnením a šatami.

Jediná ochrana pred ohňom a olejom je kožená deka napustená vodou, postava pod takouto dekou nemôže bojovať, šplhať po rebríku a môže sa pohybovať rýchlosťou maximálne 3 yardy za kolo.

Lodný súboj

Zahákovanie lode

Aby mohlo dôjsť k boju posádok, musí najprv loď útočníkov priraziť k lodi obrancov a zahákovať sa o ich loď, ktorí sa tomu snažia zabrániť. Prebieha to tak, že keď loď útočníkov sa snaží manévrovať tak, aby prirazila bokom k lodi obrancov, loď obrancov sa pokúša manévrovať tak, aby sa to útočníkom nepodarilo. Tu už nie je rozhodujúca len rýchlosť lode, ale aj jej manévrovací schopnosť.

Manévrovanie prebieha podobne ako prenasledovanie. Od momentálnej manévrovacej schopnosti lode sa odpočíta hod 2k6 a oba hody sa porovnajú.

Ak má prenasledovaný viac, zväčší svoj náskok o 100 yard. Ak má viac prenasledovateľ, zmenší náskok o 100 yard. Ak sa vzdialenosť skrúti na 0, treba overiť počet osôb, ktoré sa pokúšajú zahákovať protivníkovu loď. Za každé 3 osoby sa zvýši „útočné číslo“ o 1, overuje sa ako keby to bola vlastnosť. Ak útočník uspeje, zahákoval loď. Až keď sú lode zahákované, môže dôjsť k boju posádok. Loď s vyššou palubou má prvé tri strety +1 k BČ.

Príklad: obchodnú loď sa pokúša zahákovať 20 pirátov. Ich „ÚČ“ je 6 (20/3), hráč musí hodiť na 2k6 menej alebo rovnako aby uspel.

Ak sa chcú obe posádky lodí stretnúť v súboji, je zbytočné všetko prenasledovanie, proste k sebe prirazia a boj môže začať.

Taranovanie lode

Ak útočník nechce obrancovu loď zajať, ale potopiť, bude sa ju snažiť taranovať, to znamená, že do nej zboku vrazí útočným baranidlom namontovanom na prednej časti lode, diruder má toto baranidlo namontované na strednom plaváku. Taranovať môžu iba monruder, diruder a drakkar, pretože po narazení treba vycúvať, aby sa útočnickova loď nepotopila zároveň s obrancovou.

Taranovanie prebieha rovnako ako zahákovanie, ak vzdialenosť lodí klesne na nulu, útočník úspešne taranoval, to znamená že narazil do protivníkovej lode a poškodil ju. Ako vážne ju poškodil závisí na tom, aká je maximálna kvalita útočnickovej lode.

Útočník zníži kvalitu protivníkovej lode o 1/3 svojej maximálnej kvality, svoju loď pritom tiež poškodí, takže jej kvalita klesne o 1/6 pôvodnej kvality lode.

Keď loď úspešne taranovala, je treba vycúvať, aby sa loď nepotopila. Je to overovanie MAS.

Zranenia

Hrdinom sa veľmi často stáva, že sú zranení, či už v bitke v krčme, v boji s obludami alebo inými postavami, je to pre nich každodenná samozrejmosť. Preto sú nasledujúce riadky venované podrobnému popisu zranení, ich vplyvu na rôzne činnosti a vlastnosti postavy a ich liečeniu.

Zranenie v boji

Ak je kondícia postavy zraneniami znížená pod 0, postava upadne do bezvedomia a bez pomoci niekoho iného vykrváca.

Ak je kondícia postavy znížená na nulu jedným útokom, v ktorom príde postava minimálne o ¼ celkovej kondície, je postava okamžite mŕtva.

Postave sa každé kolo boja znižuje kondícia o 1 za každých načatých 6 KOB zranenia, postava krváca zo zranení. Po boji je krvácanie pomalšie, postave sa znižuje kondícia o 1 za každých načatých 6 KOB zranenia každú minútu bez ošetrenia. Každú minútu klesne sila krvácania o 1KOB. Krvácanie trvá dovtedy, kým postava nie je ošetrená, alebo kým nevykrváca, alebo kým sa krvácanie samo nezastaví.

Ak postave klesne kondícia pod 1/6 celkovej kondície, je natoľko zranená, že upadne do bezvedomia, ak neuspeje pri overovaní odolnosti.

Na ošetrenie zranenia za 2k6 KOB treba 1 dávku liečiv (čistá látka na obvaz, alkohol na dezinfekciu, bylinky na zastavenie krvácania...). Jedna dávka liečiv váži 3 unce a stojí 2 MD.

Ak je postava ošetrená iba improvizovane (odtrhnutý rukáv, ...), krvácanie trvá dvojnásobne dlho.

Pre zjednodušenie systému sa neuvažuje o stave jednotlivých častí tela, ale o celkovom stave. Ak PH chce, môže po útoku zahlásiť, že strata 2 KOB je iba malý škrabanec, strata 15 KOB je už vážnejšia, ak bola spôsobená mečom, je to vážna sečná rana, ak nejakou tupou zbraňou, je to takmer isto zlomenina.

Vo všeobecnosti môžeme zaviesť pravidlo, že zranenie za 1/3 maximálnej kondície jedným útokom je také vážne, že jeho výsledok treba posúdiť špeciálne:

2k6	Následok
2	odťatá/rozmliaždená končatina/bezvedomie, pri zásahu ruky postava neudrží zbraň, pri zásahu nohy nedokáže stáť
3-5	takmer odťatá končatina/zlomená končatina/bezvedomie, pri zásahu ruky postava neudrží zbraň, pri zásahu nohy nedokáže stáť
6-9	Vážna sečná rana/pomliaždenina, postava musí uspieť v teste na odolnosť, ináč sa neudrží na nohách/že neudrží zbraň v rukách
10-11	rana síce vyzerá škaredo, ale nie je to tak, zranenie je iba polovičné
12	zranenie je kritické, napríklad bola zasiahnutá tepna a podobne, postava je mŕtva.

Po spánku, ktorý trvá 8 hodín, pribudne postave 1/12 kondície KOB, ak spí vo voľnej prírode. Ak spí v hostinci alebo nejakej budove, tak jej pribudne 1/6 maximálnej kondície KOB. Zaokrúhľuje sa normálne, postave pribudne najmenej 1 KOB. Ak postava spí menej ako 8 hodín, musí uspieť pri overovaní odolnosti, náročnosť je bežná, stúpa o jeden stupeň za každé skrátenie spánku o hodinu.

Príklad: ak je kondícia postavy 24 KOB, je zranená a spí v lese pod stromom, po spánku jej pribudnú 2 KOB (24/12). Ak by spala v hostinci, pribudli by jej 4 KOB (24/6).

Zranenia svalov sa vyliečia, stačí ich zošíť a 3-5 dní nenamáhať. Ak sa postava namáha, musí sa overiť jej odolnosť. Ak neuspeje, rany sa otvoria a zapália.

Zranenia kostí sa vyliečia, kosti treba narovnať, dať do dlahy a 2k6+12 dní nenamáhať, ináč sa kosti zle zrastú a postava bude mať zníženú silu i obratnosť podľa úvahy PH.

Ak nie je zranenie obviazané čistým obvazom a vydezinfikované, je šanca, že postava dostane ranovú horúčku, ktorá trvá 5+2k6-odolnosť dní, každý deň sa zníži kondícia postavy o 2k6 KOB. Postava s horúčkou nie je schopná cestovať na zvierati, iba na voze a musí ležať.

Popáleniny treba udržiavať v čistote a ošetrovať špeciálnou masťou. Popáleniny môžu vzniknúť priamym kontaktom s plameňom alebo dotykom s rozžhaveným predmetom.

Ošetrovanie zranenia kondíciu nezvyšuje, iba zastavuje krvácanie!

Vplyv zranenia na úspech v teste

Keď je postava zranená, všetky činnosti sa jej vykonávajú ťažšie. Nasledujúca tabuľka ukazuje závislosť opravy hodu od veľkosti celkového zranenia.

Stav	Kondícia	Oprava hodu
Zdravý	Viac ako 4/5 KON	+0
Ľahko ranený	Viac ako 3/5 KON	+1
Ranený	Viac ako 2/5 KON	+3
Vážne ranený	Viac ako 1/5 KON	+5
Veľmi váž. ranený	Menej ako 1/5 KON	+7

Ak postava po zranení prejde do stavu vážne ranený alebo veľmi vážne ranený, musí uspieť v teste na odolnosť, ináč upadne do bezvedomia.

Príklad: postava s odolnosťou 8 s celkovou kondíciou 40 KOB je zdravá, kým jej kondícia neklesne pod 32 ($40/5 \cdot 4$), ľahko ranená do 24 KOB, ranená do 16 KOB, vážne ranená do 8 KOB, veľmi vážne ranená, ak jej kondícia klesne pod 8 KOB. Dostala zásah mečom a jej celková kondícia klesla pod 16 KOB. Hráč musí overiť odolnosť postavy. Padlo mu 6, spolu je to 11 ($6+5$), postava upadla do bezvedomia.

Zranenie ohňom

Obyčajný plameň zraňuje postavu za $Xk6$ KOB za kolo, X je veľkosť plameňa.

Veľkosť plameňa	X
Veľmi malý (sviečka)	0 (1 KOB)
Malý (fakľa)	1
Stredný (táborák)	2
Veľký (hranica)	3
Veľmi veľký (požiar)	4

Vplyv nedostatku potravy a tekutín na kondíciu a vlastnosti postavy

Ak postava hladuje a má nedostatok tekutín, veľmi rýchlo zoslabne. Ako sa to deje, ako dlho vydrží postava bez jedla a všetky veci s tým súvisiace si popíšeme na nasledujúcich riadkoch.

Nedostatok jedla

Postava vydrží bez jedla, to znamená, že prijíma iba tekutiny, $(SIL + ODL)/2$ dní. Každý deň bez jedla klesne kondícia postavy o toľko KOB, koľko je maximálna kondícia postavy delená počtom dní, ktoré postava vydrží bez jedla.

Príklad: postava so silou 12 a odolnosťou 12 vydrží bez jedla $(12+12):2=12$ dní. Ak má maximálnu kondíciu 48 KOB, každý deň sa jej zníži kondícia o $48:12=4$ KOB.

Kondičné body stratené hladom sa nedajú navrátiť kúzлами ani liečivými lektvarmi, iba jedlom. Ak postava zase začne prijímať potravu, zvýši sa jej kondícia o dvojnásobok KOB, ktoré jej ubudli každý deň. Takto sa obnovujú iba KOB stratené hladom, nie zranenia.

Príklad: ak vyššie spomenutá postava po štvordňovej hladovke zase začne jesť, každý deň jej pribudne 8 KOB, to znamená, že kondícia stratená v dôsledku nedostatku potravy sa mu obnoví za dva dni.

Nedostatok jedla sa prejaví nielen znížením kondície. Postava má pri overovaní akejkoľvek činnosti +1 k hodú za každý deň bez jedla.

Postava musí denne prijať 1 dávku skromného jedla, ináč začne hladovať. Ak postava prijíma skromné alebo dobré jedlo, nemá žiadne postihy. Ak postava prijíma iba železnú rezervu, vydrží 6 násobok doby, ktorú vydrží bez jedla. Má +1 k hodú pri overovaní za každé 2 dni, ktoré prijíma iba železnú rezervu. Ak má postava jednu železnú rezervu na dva dni, vydrží trojnásobok doby, ktorú vydrží bez jedla. Opravy k hodú má ako keby hladovala.

Nedostatok tekutín

Viac ako nedostatkom potravy trpí postava nedostatkom tekutín. Postava vydrží bez tekutín maximálne $(SIL + ODL):5$ dní, každý deň jej klesne kondícia o toľko KOB, koľko je maximálna kondícia postavy delená počtom dní, ktoré postava vydrží bez tekutiny.

Nedostatok tekutín sa prejaví nielen znížením kondície. Postava má pri overovaní akejkoľvek činnosti +2 k hodú za každý deň bez tekutín.

Postava musí denne prijať minimálne 2 pinty vody, ak prijíma iba jednu pintu vody denne, vydrží šesť násobok doby, ktorú vydrží bez vody, oprava k testu je iba +1 za každý deň bez tekutín. Ak postava prijíma iba ½ pinty denne, vydrží trojnásobok doby, ktorú vydrží bez vody, opravy k hodú má ako keby tekutiny neprijímala.

Zranenie pádom

Keď postava padne z určitej výšky, napríklad z lietajúcej obludy alebo pri šplhaní zo steny, zraní sa podľa toho, z akej výšky padla a na aký povrch dopadla.

Postava pri páde overuje obratnosť. Náročnosť overovania je závislá od výšky, z akej postava spadla. Zranenie v prípade úspechu aj neúspechu je popísané v tabuľke.

Hod 1,1 je automatický úspech, zranenie je polovičné. Hod 6,6 znamená smrť, aj pri páde z minimálnej výšky.

Výška	Náročnosť	Zranenie
Do 2 yd	Ľahká	-/2k6
3-4	Bežná	-/4k6
5-7	Náročná	3k6/7k6
8-15	Veľmi náročná	7k6/smrť
15 a viac	Extrémne náročná	10k6+1k6 za každých ďalších 10 yardov/smrť

Hod 2k6 sa upravuje podľa povrchu, na ktorý postava dopadla.

Povrch	Oprava	poznámka
Skaly	+2	
Piesok	-1	
1 yard bahna	-1	
Voda	-X	X je hĺbka vody v yardoch, maximálne 5
machový porast 1 yd hrubý	-1	
sneh	-X	X je hrúbka snehu v yardoch, maximálne 3
zahrotené koly	+3	

Príklad: postava s obratnosťou 9 a kondíciou 30 KOB spadne z výšky 10 yardov. Uspieť v overovaní obratnosti je veľmi náročné, má teda +3 k hodú 2k6. Ak je celkový súčet viac ako 9, postava sa zabila, ak je menej alebo maximálne 9, postava je zranená za 7k6 KOB. Ak by padlo 1,1, postava by bola zranená iba za 4k6 KOB, ak by padlo 6,6, postava by sa za bila.

Únava a odpočinok

Každá činnosť, ktorú postava vykonáva, ju unavuje. Rôzne činnosti spôsobujú rôznu únavu, je predsa rozdiel pracovať celý deň v kameňolome a chytať ryby.

Postava za každú činnosť, ktorú vykoná, dostane určitý počet bodov únavy (BÚ), ktoré sa sčítajú. Vždy, keď dosiahne postava toľko bodov únavy, koľko je jej hranica únavy, únava sa jej zvýši o jeden stupeň. Dôsledky únavy zobrazuje nasledujúca tabuľka. BÚ znamená násobok hranice únavy.

Hranica únavy je (SIL + ODL + PSL)/3 bodov.

BÚ	stav	popis dôsledkov
<1 až 1	čerstvý	postava je čerstvá, oddýchnutá, bez postihov
>1 až 2	unavený	postava je unavená, má opravu ku všetkým testom +1
>2 až 3	vyčerpaný	postava je vyčerpaná, má opravu ku všetkým testom +3
>3 až 4	Úplne vyčerpaný	postava je úplne vyčerpaná, má opravu ku všetkým testom +5
>4	bezvedomie	postava upadne od únavy do bezvedomia na X hodín, X je rozdiel aktuálneho počtu bodov únavy a hranice bezvedomia (4-násobok hranice únavy). Ak neuspeje pri overovaní odolnosti (náročné), umiera od vyčerpania.

Príklad: postava so silou 6, odolnosťou 5, psychickou silou 8 má hranicu únavy $(6+5+8)/3=6$. Po 4 hodinách fyzickej práce má 8 BÚ, je unavená. Po ďalších 3 hodinách má ďalších 6 BÚ, spolu 14. Je vyčerpaná. Zošle kúzlo, ktoré jej pridá 16 BÚ. Spolu má 30 BÚ, jej hranica bezvedomia je 24 (6×4) BÚ. Postava upadne do bezvedomia na 6 ($30-24$) hodín. Hráč hodil na 2k6 4, spolu 5 ($4+1$ za náročnosť), čo je rovné odolnosti jeho postavy, postava prežila.

Činnosti, ktoré spôsobujú únavu	BÚ
2 kolá súboja	1
1 hodina ľahkej fyzickej práce	1
1 hodina fyzickej práce	2
1 hodina ťažkej fyzickej práce	3
15 minút plávania	2
1 hodina prechádzky	1
1 hodina chôdze	2
½ hodina ponáhľania sa	2
15 minút klusu	3
6 kôl behu	1
10 minút behu	2
1 hodina behu	12
1 kolo šprintu	2
1 hodina letu	2
½ hodina rýchleho letu	2
1 hodina psychickej práce	1
1 hodina napätia (v podzemí, ...)	2

Postava, ktorá cestuje na nejakom zvierat alebo povoze, ktorý nie je na ľudský pohon, dostáva polovicu únavy, ktorú dostane jazdecké alebo letecké zviera.

Boj pôsobí iba čiastočnú únavu, po 15 minútach oddychu zmiznú postave dve tretiny únavy nadobudnutej bojom.

Postave sa po 8 hodinovom spánku zníži stupeň únavy o 1. To znamená, že postava má po spánku toľko bodov únavy, koľko je minimálna hranica stupňa únavy o 1 nižšom, než s akým išla postava spať. Ak postava nie je unavená, nemôže hocikedy spať. Postava môže spravidla spať len raz za deň, a to v noci.

Ak postava spí menej ako 8 hodín, musí uspieť pri overovaní odolnosti, aby si oddýchla. Náročnosť je bežná, stúpa o jeden stupeň za každé skrátenie spánku o hodinu.

Príklad: postava s hranicou únavy 6, má 20 bodov únavy, je teda vyčerpaná. Keď sa dobre vyspí, únava jej klesne o jeden stupeň, je teda unavená a má 7 bodov únavy (6 je maximálny počet bodov únavy, kedy je postava ešte čerstvá).

Vzorové archetypy

Žoldnier

Postava, ktorá sa nechá najímať za peniaze na stráženie objektov, karaván a iných vecí, na stráženie a ochranu mesta alebo nejakej osoby, prípadne na boj proti inému mestu. Vie vynikajúco bojovať rôznymi zbraňami, je silný a odolný. Niektorí žoldnieri využívajú v boji hrubú silu, niektorí rôzne šermiarske triky. Primárnou cestou je Cesta Bojovníka.

Zvláštne schopnosti:

Boj s dvoma zbraňami	OBR
Boj s viacerými protivníkmi	OBR
Boj so štítom	OBR
Chladnokrvnosť	PSL
Klamný útok + sek zozadu	OBR
Kryt	OBR
Omráčenie	OBR
Použitie konkrétnej zbrane	SIL
Prebodnutie	OBR
Univerzálnosť	OBR
Útok z otočky	SIL
Velenie v boji	INT
Zastrašenie protivníka	
Zohranosť	OBR

Bojovník

Bojovník je silný, odolný, avšak trochu neobratný, preto sa spolieha iba na rozdávanie silných, zdrvivých rán a nie na rôzne šermiarske finty. Bojovníci väčšinou pochádzajú spomedzi severanov alebo horalov, všeobecne spomedzi menej civilizovaných divokých kmeňov. Primárnou cestou je Cesta Bojovníka.

Zvláštne schopnosti:

Bojová pieseň	SIL
Brutálny zabijak	SIL
Drvivý útok	SIL
Kruh smrti	SIL
Omráčenie	SIL
Použitie konkrétnej zbrane	SIL
Používanie obojručných zbraní	SIL
Sťatie	OBR
Útok z otočky	SIL
Velenie v boji	INT
Vodorovný švih	SIL
Vyrazenie zbrane	SIL
Zastrašenie protivníka	
Zohranosť	OBR

Šermiar

Nie je taký silný a odolný ako bojovník, avšak je veľmi obratný a v boji používa rôzne šermiarske finty namiesto hrubej sily. Šermiar je veľmi nebezpečný protivník. Šermiari väčšinou pochádzajú z civilizovanejších spoločností. Primárnou cestou je Cesta Bojovníka.

Zvláštne schopnosti:

Boj poslepiacky	OBR
-----------------	-----

Boj s dvoma zbraňami	OBR
Boj s viacerými protivníkmi	OBR
Klamný útok + sek zozadu	OBR
Kryt	OBR
Nabehnutie na zbraň	OBR
Oceľový vejár	OBR
Odrazenie šípu	OBR
Omráčenie	OBR
Použitie konkrétnej zbrane	SIL
Prebodnutie	OBR
Útok z otočky	OBR
Velenie v boji	INT
Vyrazenie zbrane	SIL
Zastrašenie protivníka	
Zohranosť	OBR

Lovec

Lovec trávi väčšinu svojho života v divokej prírode, do civilizovaných oblastí zájde len občas, keď chce predať svoj úlovok alebo potrebuje veci, ktoré si nedokáže zaopatriť v divočine. Primárna cesta je Cesta Prírody.

Zvláštne schopnosti:

Boj so zvieratami	INT
Ľahký spánok	
Lov	OBR
Napodobenie zvieracích stôp	OBR
Napodobenie zvieracích zvukov	OBR
Nenápadnosť v prírode	OBR
Odhad nebezpečnosti cesty	INT
Odhad presvedčenia	INT
Orientácia v prírode	INT
Predpoveď počasia	INT
Presné oko, istá ruka	OBR
Priateľ zvierat	CHR
Rýchly pohyb prírodou	OBR
Stopovanie	INT
Tichý pohyb prírodou	OBR
Zahladenie stôp	OBR
Zapaľovanie ohňa v prírode	OBR
Znalosť prirodzených prírodných javov	INT

Zlodej

Je to osoba, ktorá sa živí okrádaním druhých. Je veľmi obratný, šikovný, vie otvárať zámky, šplhať po stenách, okrádať druhých tak, že si to ani nevšimnú. Mesto, v ktorom žije, pozná ako svoju dlaň, je veľmi ťažké chytiť ho tam. Zlodeji sa väčšinou združujú do rôznych spoločenstiev, aby boli silnejší. Primárnou cestou je Cesta Tieňa.

Zvláštne schopnosti:

Čítanie z pier	INT
Imitácia hlasu	OBR
Maskovanie sa	OBR
Nenápadnosť	CHR
Odhad ceny šperku	INT
Odhad mesta	INT
Odhad postavy	INT
Odhad siete	INT

Okrádanie	OBR
Otváranie zámkov	OBR
Pohyb mestom	OBR
Šifrovanie	INT
Šplh po lane	OBR
Šplh po stene	OBR
Tichý pohyb mestom	OBR
Únik z pút	OBR
Viazanie uzlov	OBR
Zneškodnenie mechanizmu	OBR

Vrah

Člen cechu vrahov je veľmi nebezpečná postava. Vyzná sa vo všelijakých jedoch, zbraniach a spôsoboch zabíjania, väčšinou si ho najímajú na odstránenie nepohodlnej osoby. Je veľmi obratný, silný a inteligentný, je to nebezpečný smrtiaci protivník. Jeho primárnou cestou je Cesta Tieňa, ďalšie schopnosti sú z Cesty Bojovníka a alchýmia z Cesty Mystika.

Zvláštne schopnosti:

Alchýmia – jedy	INT
Boj s plášťom	OBR
Chladnokrvnosť	PSL
Maskovanie sa	OBR
Nabehnutie na zbraň	OBR
Nenápadnosť	CHR
Odhad úrovne postavy	INT
Otváranie zámkov	OBR
Pohyb mestom	OBR
Škrtenie	SIL
Šplh po lane	OBR
Šplh po stene	OBR
Tichý pohyb mestom	OBR
Zabitie	SIL
Znalosť jedov	INT
Zneškodnenie mechanizmu	OBR

Šaman

Kmeňový kňaz, ktorý sa vyzná v liečení, bylinkárstve, pozná prírodné zákony, pozná a dokáže veľa vecí, aké obyčajný smrteľník nie. Je ochrancom tradícií a zvykov svojho kmeňa, jeho požehnanie rozhoduje o úspechu či neúspechu v živote príslušníka kmeňa. Povráva sa, že šaman si veľmi dobre rozumie so zvieratami. Jeho primárna cesta je Cesta Viery, má pomerne veľa schopností z Cesty Prírody.

Zvláštne schopnosti:

Alchýmia - bylinkárstvo	INT
Komunikácia so zvieratami	INT
Nekromancia	INT
Odvracanie astrálnych bytostí	PSL
Ovládanie zvierat	PSL
Predpoveď počasia	INT
Prevtelenie sa do zvieratá	PSL
Uvoľnenie duše	PSL
Vyvolávanie astrálnych bytostí	INT

Člen tajnej služby

Tajná služba je špeciálna časť armády. Člen tajnej služby je v službe nejakého šľachtica alebo cirkvi, vyzná sa nie len v boji, ale aj v narkotikách, únosoch, šifrovaní, nenápadnom pohybe a podobne. Jeho úlohou je robiť špinavú robotu tak, aby ho nik neodhalil. Primárnou cestou je Cesta Bojovníka, má veľa schopností Cesty Tieňa.

Zvláštne schopnosti:

Alchymia - narkotiká	INT
Boj s dvoma zbraňami	OBR
Boj s improvizovanými zbraňami	SIL
Boj s viacerými protivníkmi	OBR
Čítanie z pier	INT
Chladnokrvnosť	PSL
Kryt	OBR
Maskovanie sa	OBR
Nabehnutie na zbraň	OBR
Nenápadnosť	CHR
Oceľový vejár	OBR
Omráčenie	OBR
Pohyb mestom	OBR
Šifrovanie	INT
Škrtenie	SIL
Šplh po stene	OBR
Taktika boja	INT
Tichý pohyb mestom	OBR
Univerzálnosť	OBR
Útok z otočky	SIL
Velenie v boji	INT
Zohranosť	OBR

Čarodej

Človek, ktorý dokáže využívať silu mágie a dokáže rôzne nepredstaviteľné a úžasné veci. Je veľmi vzdelaný a inteligentný, avšak jeho fyzické vlastnosti nie sú veľmi rozvinuté, pretože takmer celý život presedí vo svojej veži pri štúdiu a pokusoch.

Zvláštne schopnosti:

Alchymia - lektvary	INT
Kúzlenie	PSL
Teória mágie	INT
Magická intuícia	INT
Meditácia	PSL

Pobyt vo voľnej prírode

Pretože postavy strávia vo voľnej prírode pomerne veľa času, povieme si teraz niečo o pobyte vo voľnej prírode.

Zakladanie ohňa vo voľnej prírode

Základnou potrebou prežitia vo voľnej prírode je oheň, ktorý zohreje, uvarí a neraz zachráni život. Náročnosť zapálenia ohňa sa mení v závislosti od podmienok. Overuje sa prežitie v divočine.

Základná náročnosť úspešného založenia ohňa je 3, ak postavy majú kresadlo a drevo. Za každý stupeň vetra stúpa pravdepodobnosť založenia ohňa o 1. Za každý stupeň dažďa stúpa pravdepodobnosť založenia ohňa o 1. Čerstvé drevo zvýši náročnosť o 1, vlhké o 2, mokré o 3. Pokus o zapálenie ohňa možno opakovať každých 20 minút, pri každom ďalšom pokuse je náročnosť úspechu vyššia o 1.

Nasledujúca tabuľka udáva prehľad rôznych materiálov a opravu náročnosti založenia ohňa pri priamom kontakte s plameňom alebo pri teplote plameňa.

Podmienky	Náročnosť
Veľmi horľavé látky, pec	Ľahká
Suché drevo	Bežná
Vlhké drevo, fúka	Náročná
Mokré drevo, silný vietor	Veľmi náročná
Mokré drevo, slabo horľavý materiál, víchrica	Extrémne náročná

Teplota a zima

Na postavy vplyva okolité prostredie, postavy sú citlivé na tepelné zmeny. Na nasledujúcich riadkoch si popíšeme následky pôsobenia tepla a zimy na postavy.

V tabuľke je zobrazený vzťah teploty vzduchu a jej slovnej charakteristiky, ako aj rýchlosť vetra v míľach za hodinu a jeho slovnej charakteristiky. Je tam uvedený aj vplyv teploty na úspešnosť postavy pri overovaní.

Teplota (°C)	Slovná charakteristika	Oprava	Vietor	Rýchlosť (m/h)
36 <	extrémne teplo	+5	bezvetrie	0 – 1
31 - 35	veľké teplo	+3	slabý	2 – 8
26 - 30	mierne teplo	+1	silný	9 - 15
15 – 25	teplo	+0	búrka	16 - 30
10 – 14	mierne chladno	+0	hurikán	31 <
5 – 9	chladno	+0		
0 – 4	veľmi chladno	+0		
-1 - -5	mierny mráz	+0		
-6 - -15	mráz	+1		
-16 - -30	silný mráz	+3		
-30 <	extrémny mráz	+5		

Každý stupeň vetra posúva subjektívny vnem teploty o jeden stupeň nadol, napríklad ak je teplo a fúka silný vietor, postavu sa zdá, že je chladno. Ak je postava v budove, do ktorej nefúka, vplyv vetra sa zanedbáva. Nahá postava príde v dôsledku chladu o 1k6 KOB za hodinu za každý stupeň chladu začínajúc stupňom chladno.

Príklad: ak je veľmi chladno a postava nie je chránená proti zime, klesne jej kondícia každú hodinu o 2K6 KOB v dôsledku podchladenia.

V nasledujúcej tabuľke sú rôzne faktory, ktoré potlačujú alebo napomáhajú mrznutiu, „+“ znamená posun nahor, „-“ posun nadol, číslo udáva o koľko sa posunie vnem tepla.

Faktor	Posun	Počasia	Postava premokne za
letný odev	+2	mrholenie	2 hodiny
zimný odev	+4	dážď	1 hodina
Oheň	+2	lejak	10 minút
vlhký odev	-1	prietrž mračien	1 minútu
mokrý odev	-3	mierne sneženie	3 hodiny
provizórny prístrešok (stan,...)	+1	sneženie	2 hodiny
schátralá budova	+2	husté sneženie	1 hodinu
kvalitná budova	+3		
postava je v pohybe (cestuje,...)	+1		
postava sa nehýbe (spí,...)	-1		
postava leží priamo na zemi	-1		
spací vak	+2		
hrubá kožušinová prikrývka	+2		
Deka	+1		

V tabuľke je udaný čas, za aký bude mať postava úplne premočené šaty, vlhké šaty má už po polovičnom čase.

Príklad: aj keď je vonku extrémny mráz, postavu stačí mať letné šaty, byť v uzavretej miestnosti, do ktorej nefúka a kde sa kúri, aby nezamrzla. Celkový posun je o 7 nahor, to znamená, že postava cíti, ako keby bolo vonku teplo a teda nemrzne.

Blúdenie

Postavám sa na ich potulkách svetom neraz stane, že zabľúdia v divočine, či už z nedostatku vedomostí a znalosti daného kraja alebo vinou zlého počasia. V takýchto prípadoch neostáva nič iné, iba sa vrátiť po svojich stopách do miest, kde ešte postavy neblúdili a pokúsiť sa nájsť tú správnu cestu, alebo ak to nie je možné, proste sa pokúsiť odhadnúť správny smer a postupovať vpred dovtedy, kým nestretnú niekoho, kto by im poradil.

Na blúdenie by si mali postavy dávať dobrý pozor, pretože už veľa pútnikov zabľúdilo a mnoho z nich už nikdy nikto nevidel.

Proti zabľúdeniu môže postavám pomôcť prítomnosť sprievodcu, ktorý dokonale pozná daný kraj alebo nejaká pomerne spoľahlivá mapa, na ktorej nie je veľmi veľa chýb a vymyslených miest, čo sa pomerne často stáva.

Ak sa postavy pohybujú mimo ciest, PH každú hodinu overuje prežitie v divočine postavy, ktorá vedie družinu. Môže využiť aj schopnosť orientácia v prírode, pokiaľ ju postava ovláda.

Pobyť v meste

Výhody a nevýhody mesta

Povolenie na vstup do určitých častí alebo v noci

Všetky mestá bez výnimky majú od západu do východu slnka zatvorené brány, stráž nikoho nepustí do mesta, pokiaľ to nie je vysoko postavený občan mesta, šľachtic alebo posol, a aj to si dôkladne overujú. Poslov síce do mesta pustia, ale iba do strážnice, z tej ho pustia až ráno. Hradby bývajú dobre osvetlené a prechádzajú sa po nich stráže, ktoré nemajú radi nočné návštevy.

Aj cez deň sú niektoré časti mesta pre obyčajných ľudí a kadejaké podozrivé živly neprístupné, napríklad mestský hrad, sídla šľachty a podobne. Takéto miesta sú dobre strážené a stráže nepustia dnu hocikoho, najmä keď vyzerá ako trhan alebo žobrák.

Mýto pri vstupe

Každý, kto chce vstúpiť na územie mesta, musí pri vstupe zaplatiť mýto. Ak nezaplatí, stráže ho nepustia dnu. Výška mýta býva spravidla okolo 2 až 10 medených, môže sa však stať, že bude aj vyššie.

Dodržiavanie zákonov a dohlád nad ich dodržiavaním

Predstavitelia mesta sú veľmi citliví na to, keď niekto nedodržiava zákony, ktoré oni vydali, a preto je v každom meste mestská hliadka, ktorá sa stará o dodržiavanie zákonov.

Úlohou hliadky je udržiavať poriadok v meste, chytať zlodejov, vrahov a iné kriminálne živly, zabrániť krčmovým bitkám a pouličným súbojom, dozerať na čestnosť obchodníkov na trhu aj v obchodíkoch a podobne.

Zločin

Aj napriek snahám predstaviteľov mesta a mestskej hliadke sa v každom meste pohybuje veľa zlodejov, ktorí len čakajú na vhodnú príležitosť niekoho okradnúť. Veľmi často sa združujú do organizovaných skupín, aby sa im lepšie a bezpečnejšie kradlo.

Okrem zlodejov sa v meste vyskytujú aj iné kriminálne živly, rôzni vrahovia, podvodníci, vydierači a podobne, ktorí nemajú žiadne zábrany a za svojimi čiernymi cieľmi idú aj cez mŕtvolu. Niektoré mestské štvrte, v ktorých žije mestská chudoba a spodina, majú takú zľú poveseť, že obyčajní obyvatelia sa tam neodvážia vkročiť ani cez deň, nie to ešte v noci. Ak tam niekto omylom v noci zablúdi, už ho väčšinou nikto živého neuvidí.

Krčmové bitky

Krčmové bitky sú pomerne časté, avšak nejde v nich väčšinou o život, kým niekto nevytiahne zbraň. Vtedy už ide do tuhého a vždy sa nájde niekto, kto zavolá mestskú hliadku a tá nemá rada ozbrojených výtržníkov. Ak sa stane, že niekto zomrie pri potýčke v krčme, jeho kamaráti sa určite budú snažiť pomstiť druhovu smrť a môže sa z toho strhnúť pomerne veľký boj na život a na smrť.

Bitky a prenasledovanie v meste

Podobne ako krčmové bitky, niekedy sa strhnú bitky aj na ulici. Toto nemá mestská hliadka veľmi rada a tak sa často stane, že súper spoľočne utekajú pred mestskou hliadkou, aby potom, čo utečú, svoj boj dokončili.

Viac majstrov v rôznych remeslách, viac tovaru

Všeobecne platí, že čím väčšie mesto, tým je v ňom viac majstrov rôznych remesiel a tým ľahšie sa dá získať nejaké špeciálne alebo veľmi kvalitné vybavenie. Nie vždy sa dá všetko zohnať na jednom mieste alebo v jednom meste. Ak postava potrebuje niečo špeciálne, musí obvykle hľadať vo viacerých mestách.

Viac učiteľov

Podobne ako o majstroch remesiel, aj o učiteľoch platí to, že vo väčšom meste postava skôr nájde nejakého učiteľa, ktorý by ju naučil niečo nové, ako v malom mestečku či dedine.

Ubytovanie a stravovanie

Typy podnikov

V každom meste sa dajú nájsť rôzne typy podnikov a hostincov. Od tých najdrahších s najlepšou povestou až po najpodradnejšie prístavné krčmy, do ktorých vojsť znamená koledovať si o problém. Väčšinou každý takýto podnik má nejakého miestneho siláka, ktorý len čaká na príležitosť vyvolať nejakú bitku. Ak na neho niekto vytiahne zbraň, vrhne sa na neho celá krčma a dotyčný bude mať veľmi veľké šťastie, ak prežije.

Kde sa smie a kde sa nesmie spať

Mestská hliadka nemá rada, keď sa po meste pohybujú rôzne podozrivé existencie, ktoré prespávajú, kde sa dá. Ak niekoho takého nájdú, vyhodia ho z mesta.

Sú však štvrte, kde sa mestská hliadka veľmi nezdržuje, lebo to pre ňu nie je veľmi zdravé. V týchto štvrtiach je dosť prázdnych a opustených domov, kde prespávajú rôzni žobráci, squatteri a podobné individua.

Aj postavy môžu skúsiť prespať v nejakom opustenom dome, ak nemajú peniaze alebo z nejakého iného dôvodu nechcú spať v hostinci. Je to pomerne nebezpečné, lebo domáce gangy nemajú radi návštevy a ak sa tam niekto nový objaví a domáci tušia, že by mohol mať peniaze, okamžite organizujú prepád.

Najbezpečnejšia možnosť, ako stráviť noc v meste, je prespať v nejakom hostinci v lepšej štvrti, ktorý má dobrú povesť. Ak sa postavy ubytujú v hostinci, ktorý je v nejakej štvrti so zlou povestou, a samotný hostinec nemá najlepšiu povesť, môže sa stať, že priamo hostinský dá tip nejakým lupičom.

Možnosti stravovania

Možnosti stravovania v meste sú celkom dobré, postavy si môžu kúpiť niečo na trhu, alebo sa najesť v nejakom hostinci. Jedlo v hostinci je drahšie, ako keď by si ho kúpili suroviny na trhu a uvarili si ho sami, ale je s obsluhou a zaberie im to menej času a okrem toho sa postavy môžu v hostinci dozvedieť o nejakej zaujímavej a dobre platenej robote, alebo nájsť nejakú náhradu za mŕtveho druha.

Ak majú postavy nejaký vlastný dom v meste a majú nejakú osobu, ktorej platia za starostlivosť o dom v ich neprítomnosti, táto osoba sa o ich dom stará a keď sú postavy v ňom, varí im. Je to veľmi výhodné pre prípad prezimovania, lebo postavám odpadnú náklady spojené s prezimovaním v hostinci.

Prezimovanie postáv

Hráč si musí uvedomiť, že väčšina postáv sa na svoje dobrodružné výpravy nevydáva v zime, lebo zima nie je práve najvhodnejšie obdobie na dobrodružstvá.

Dobrodruhovia sú väčšinou ľudia, ktorí z nejakého dôvodu neboli spokojní s obyčajným životom remeselníka alebo roľníka a tak sa dali na dráhu dobrodruha. Cez leto podnikajú rôzne dobrodružstvá s cieľom získať dostatok peňazí na pohodlné prezimovanie niekde v teple hostinca pri pohári piva či medoviny, pri speve nejakého barda a v náručí nejakej peknej devy.

Prezimovanie v nejakom lacnejšom hostinci, kde nie je veľmi drahé ubytovanie ani strava, ale ani kvalita stravy a bývania nie je vysoká, stojí zhruba 120 strieborných na 1

mesiac a tak sa môže postavam stať, že budú musieť zháňať peniaze na prezimovanie až do neskorej jesene a skoro na jar, keď je ešte stále pomerne nevlúdne počasie, sa budú musieť s prázdnyimi žalúdkami vybrať za zárobkom.

Informácie

Význam informácií

Informácie sú veľmi dôležité. Ten, kto vie rýchlo a spoľahlivo zistiť pravdivé informácie, dokáže rýchlo a správne reagovať na akúkoľvek situáciu a vie sa jej prispôbiť. Informácie sú niekedy veľmi výnosným obchodným artiklom, avšak niekedy je veľmi nebezpečné vedieť príliš veľa. Veľa osôb už neraz veľmi trpelo ba aj zomrelo, pretože niečo nebezpečné vedeli, alebo si niekto myslel, že niečo vedia.

Získavanie informácií

Nie každému sa vždy podarí získať informácie, ktoré potrebuje. Všetko závisí od prostredia, kde sa postava nachádza, od jej schopností a rasy. Napríklad človek zlodej v ľudskom meste má oveľa vyššie šance získať nejaké informácie, ako povedzme trpaslík bojovník v tom istom meste. Človek zlodej vie, na koho sa pri získavaní informácií obrátiť, vie, ako sa má pýtať a nevyzerá veľmi cudzo, naproti tomu trpaslík bojovník, po zuby ozbrojený, nebudú v ľuďoch veľkú dôveru.

Pri hre môžu hráči zvoliť dva spôsoby získavania informácií. Prvý spôsob je, že povedia PH, koľko času a peňazí sú ochotní venovať na získanie informácie a PH im povie výsledok ich pátrania.

Druhý spôsob je síce dlhší, ale herne zaujímavejší a PH aj hráči by ho mali uprednostňovať. Hráči budú PH popisovať kade chodia, koho sa čo pýtajú a aký veľký úplatok mu ponúkajú. Pri druhom spôsobe zisťovania informácií je vyššia šanca, že niečo zistia, lebo môžu na prvý krát vojsť do tej správnej krčmy a zbadať tú správnu osobu, ako keď iba PH hodí kockou a podľa toho, čo mu padlo, povie hráčom, čo zistili.

Knižnice verejné a súkromné

Vo Svete Mýtov neexistujú verejne prístupné knižnice ako také. Mestský kronikár môže mať nejaké knihy, ktoré patria mestu, v niektorých mestách sa systematicky tvorí veľká knižnica v správe mesta, avšak tieto knižné zbierky nie sú verejne prístupné. Na vstup do nich treba získať povolenie od mestskej rady, ktorá za to však požaduje pomerne vysoký finančný obnos alebo nejakú službu a aj tak vstup nepovolí len tak nejakému trhanovi.

V niektorých mestách sú univerzity, kde študujú rôzne osoby za klerikov, architektov, bojových inžinierov a podobne. Tieto univerzity majú pomerne slušné archívy, kde sa dá všeličo nájsť, avšak tieto archívy sú prístupné iba pre študentov a profesorov univerzity a vstup do nich sa dá vybaviť len veľmi ťažko.

Ďalšie osoby, ktoré môžu mať súkromnú zbierku rôznych kníh, sú rôzni alchymisti, klerici, vo všeobecnosti učenci rôzneho druhu. Tí však neroztrubujú do sveta, že majú súkromnú knižnicu a veľmi si ju strážia, nepustia k nej takmer nikoho. Väčšina súkromných zbierok kníh je veľmi úzko špecializovaná na odbor, ktorému sa daná osoba venuje.

Časová náročnosť vyhľadávania určitej informácie v knižnici je 2k6 hodín za každých načatých 100 zväzkov. Postava nemá informáciu o počte zväzkov v knižnici, to vie iba PH. Test robí PH, nie postava. Hráč iba oznámi čas, ktorý je ochotný stráviť v knižnici. PH robí test každých načatých 100 zväzkov, ktoré postava prehľadá.

Náročnosť získania informácie je rôzna, podľa toho, ako je informácia, ktorú postava hľadá, dostupná. Nájst meno panovníka v určitej zemi je ľahké, nájst stavebné plány mestského hradu aj s tajnými chodbami je extrémne náročné.

Učenci

V každom meste sa nájde nejaký učenec, vo väčších mestách je ich viac. V niektorých mestách sú dokonca založené akadémie, kde takíto učitelia študujú a v takých mestách je ich oveľa viac, ako inde. Ak postavy hľadajú nejaké špeciálne informácie, mali by vyhľadať pomoc nejakého učenca.

Príklady učencov: architekt, astronóm, čarodej, alchymista, klerik, kartograf, knihovník a podobne.

Narábanie s informáciami

Postavy by mali so získanými informáciami narábať opatrne a uvážlivo, lebo nie všetko, čo sa dozvedia, sa zakladá na pravde, pomerne veľa zo získaných informácií sú všelijaké fámy a klebety, niektoré sú vyložene rozširované s úmyslom dezinformovať.

Nemali by do sveta len tak roztrubovať závažné alebo nebezpečné informácie, je to veľmi nebezpečné. Často je najlepšie hrať hlupáka, ktorý nič nevidel, nič nepočul a nič nevie. Postavy by si mali uvedomiť cenu informácií, presné a spoľahlivé informácie sú veľmi cenné.

Cestovanie a preprava po súši a vode

Postavy väčšinou netrávia všetok svoj čas v jednom meste, ale putujú po krajine, hľadajú zábavu, dobrodružstvo, peniaze, prenasledujú niekoho, pretože im niečo ukradol alebo zajal ich druhá v zbrani, alebo sú sami prenasledovaní kvôli krádeži nejakej vzácnej veci či preto, že zabili niekoho, kto má veľa vplyvných priateľov.

Väčšinou necestujú peši, ale na nejakom zvierati, alebo si zaobstarajú nejaký povoz, či už na vlastný pohon, alebo ťahaný nejakým zvierateľom či zvieratami.

Cestovanie po súši

Zvieratá

Na cestovanie po súši sa využíva niekoľko druhov zvierat, ktoré si popíšeme na nasledujúcich riadkoch. Je to len hrubý popis, presné údaje vie PH, keď postava získa dané zviera, PH jej povie potrebné údaje.

Kôň bojový – kôň cvičený na boj, nezvykne sa plašiť ani v bojovej vrave, ani pri požiari, poslúcha len svojho pána, je veľmi dobrým pomocníkom v boji. Pre svoj výcvik je veľmi drahý.

Kôň jazdecký – je určený na jazdu, je rýchly ale nie veľmi silný.

Kôň ťažný – nie je taký rýchly ako jazdecký kôň, avšak unesie alebo utiahne veľmi veľký náklad.

Poník – nie je taký veľký ako kôň, ani taký silný a rýchly, ale v horách je vhodnejší.

Severský pes – je to pes, ktorý dorastá do veľkosti asi 28 palcov v kohútiku, v severných oblastiach je veľmi využívaný, hlavne v zime na ťahanie saní. Je veľmi dobre prispôsobený podnebiu, prežije aj snehovú búrku iba zahrabaný v snehu, je veľmi odolný.

Povozy

Postava nemusí na cestovanie využívať len zvieratá, ale môže využiť aj rôzne povozy, či už na zvierací alebo ľudský pohon. Teraz si takéto povozy popíšeme.

Bojový dvojkolesový voz – používa sa v boji, postava v ňom musí stáť a jednou rukou držať opraty, v druhej môže mať iba jednoručnú zbraň, nemôže používať štít. Ak sú na bojovom voze dve postavy, jedna riadi, druhá bojuje, aj tak nemôže bojujúca postava používať obojručné zbrane, výnimkou sú kopia a strelné zbrane. Na bojovom voze sa dá použiť špeciálny útok – nájazd. V lese sa bojový voz nedá použiť.

Cestovný dvojkolesový voz – používa sa na cestovanie po cestách a pláňach, v lese sa použiť nedá. Slúži na prepravu jednej osoby a jej vecí.

Dostavník – slúži na dopravu viacerých osôb, väčšinou premáva medzi dvoma väčšími mestami. Riadi ho kočiš, s kočišom je na kozlíku aj jeden alebo dvaja strážcovia, ktorí sú ozbrojení a majú za úlohu chrániť dostavník a cestujúcich.

Nákladná dvojkolesová kára – používa sa na prepravu nevelkých nákladov.

Nákladný štvorkolesový voz – uvezie pomerne veľký náklad, je však veľmi pomalý, na cestovanie sa postavám veľmi nehodí.

Sane – sú to malé sane, používajú sa na dopravu osôb a malých nákladov, rádovo do 200 libier. Sú dlhé zhruba 2-3 yardy. Postava stojí vzadu, odkiaľ bičom a pokrikmi ovláda záprah, v ktorom je za sebou zapriahnutých niekoľko severských psov. Tieto sane sa používajú na dopravu iba v zime.

V nasledujúcej tabuľke sú údaje o dopravných prostriedkoch, niektoré pojmy je treba vysvetliť alebo spresniť: dĺžka aj šírka sú uvedené v yardoch, počet osôb určuje maximálny počet osôb, ktoré sa do dopravného prostriedku vojdú, nosnosť je udaná v librách, kvalita je obdobou kondície postáva a udáva sa v bodoch kvality predmetu (BKP), rýchlosť je určitý diel rýchlosti postavy alebo ťažného zvierata.

Povoz	dĺžka	šírka	osôb	nosnosť	kvalita	rýchlosť
Boj. dvojkol. voz	5	1,5	2	700	600	2/3 POH
Cest. dvojkol. voz	6	2	2	1000	450	2/3 POH
Dostavník	8	3	6+3	3000	800	2/3 POH
Nákl. dvojkol. Kára	6	2	0+1	1500	500	2/3 POH
Nákl. štvorkol. voz	8	2	1+10	4000	600	½ POH
Sane	2-3	1	1+1	600	500	POH

Vplyv počasia a terénu na rýchlosť cestovania

Na rýchlosť cestovania vplyva počasia aj terén. Nasledujúca tabuľka zachytáva rôzne terény a typy počasia. Ak na rýchlosť postavy vplyva niekoľko faktorov, ich účinok sa spočíta.

Terén	POH	počasie	POH
Púšť	-2	extrémna zima	-3
Planina	+0	extrémne teplo	-4
Riedky porast	-1	šero,	-1
Hustý porast	-2	svetlá noc, svit luny	-3
Skaly	-1	temná noc, svit hviezd	-5
Močiar	-4	absolútna tma (podzemie,...)	-7
Sneh po členky	-1	hmla	-2 až -4
Sneh po kolená	-2	dážď	-2
Sneh po pás	-4	lejak, búrka	-4
Ľad	-2	snehová búrka	-5
Pahorkatina	-1	prachová, piesočná	-6
Vrchovina	-2	hurikán	nula
Hory	-3		
Veľhory	-4		

Cestovanie po vode

Na cestovanie po vode sa používajú rôzne člny a lode. Lode sa delia na dva základné typy, a to na morské a riečne. Na nasledujúcich riadkoch budú popísané morské lode, riečne lode sú oveľa menšie.

Morské lode

Teriad – obchodný katamaran, má jeden alebo dva sťažne, veslá nemá. Má nákladný priestor vysoký zhruba 4 stopy po celej dĺžke lodi, na zadnej časti lodi je postavený prístrešok pre posádku. Pomerne ľahko sa s ním manévruje a s dobrým vetrom v plachtách dosahuje výbornú rýchlosť.

Monruder – bojový katamaran, má jeden rad vesiel a žiadne plachty. Pri každom vesle sú 1-2 veslári. Pri veslách sú väčšinou otroci alebo veslári, vojaci neveslujú. Vpredu a vzadu má vyvýšené paluby, na ktorých sú strelci. Vzadu je okrem strelec aj veliteľ lode a bubeník, ktorý bubnovaním udáva tempo lode. V boji sa hodí viac na zahákovanie ako na taranovanie.

Diruder - obrovský bojový trimaran, má dva rady vesiel a žiadne plachty. Pri každom vesle sú 2-3 veslári. Aj na diruderi veslujú otroci alebo veslári, nie vojaci. Vpredu aj vzadu má podobne ako monruder vyvýšené paluby, na ktorých má malé bojové stroje. Je to obrovský kolos, ktorého najsilnejšou zbraňou je taranovanie. Nie je taký rýchly ako monruder.

Drakkar –vikingská drevená loď, má jeden rad vesiel, jeden stožiar s plachtou, vpredu aj vzadu má vykovanú dračiu hlavu. Je dlhá, úzka, s malým ponorom. Pri každom vesle je jeden viking, veslujú bojovníci, ktorí sa okamžite po zahákovaní nepriateľskej lode vrhnú na nepriateľa. Každý veslár je chránený štítom zaveseným na kraji lode. Drakkar je oveľa rýchlejší ako monruder a diruder, pretože je menší a štíhlejší, vikingsia veslujú z vlastnej vôle a nie z prinútenia a sú dobre živení na rozdiel od otrokov veslujúcich na monruderoch a diruderoch.

Katamaran – je oveľa menší ako bojové a obchodné lode, používajú ho rybári, unesie len niekoľko osôb. Má len jeden stožiar a jednu plachtu, žiadne veslá ani prístrešky. Má dva plaváky, na ktorých je postavená paluba.

Trimaran – je rovnaký ako katamaran, ale má tri plaváky.

Čln – je malý, plechový alebo drevený, používa sa na dopravu po rieke a jazerách.

Vlastnosti morských lodí

Na nasledujúcich riadkoch si popíšeme jednotlivé vlastnosti lodí, čo ktorá znamená, potom bude nasledovať tabuľka, v ktorej budú údaje o jednotlivých lodiach a po nej tabuľka rýchlosti jednotlivých lodí.

Rozmery – dĺžka, šírka aj ponor sú v yardoch, ponor je veľmi dôležitý, pretože jedna loď môže určitým miestom preplávať bez problémov a druhá tam uviazne. Ak si chce postava dať postaviť loď, jediná vlastnosť, ktorú si môže vybrať, je dĺžka, od dĺžky závisia všetky ostatné vlastnosti lode. Ak si postava vyberie dĺžku z dolnej časti rozsahu, aj ostatné vlastnosti musia byť z dolnej časti rozsahu.

Veslá – udáva počet vesiel spolu, na každej strane lodi je teda polovica vesiel.

Posádka – udáva minimálny počet námorníkov, ktorí sú potrební na ovládanie. Otroci nemusia byť námorníci. Ak sú na palube lodi iba 2/3 posádky, nebezpečnosť potopenia stúpa o 4, ak je na lodi 1/3 posádky, nebezpečnosť potopenia stúpa o 8, ak je na palube menej ako 1/3 posádky, loď je neovládateľná.

Vojsko – udáva počet vojakov, ktorí sú na lodi. V prípade ohrozenia sa všetci vikingovia na drakkare počítajú ako vojaci.

Výzbroj - udáva počet vojnových strojov na palube.

Kvalita – je obdobou kondície postavy, udáva sa v BKP, bodoch kvality predmetu.

Odolnosť – udáva schopnosť lode odolávať nepriazni počasia.

Manévrovací schopnosť (MAS) – je to schopnosť lode manévrovať na mori, od toho závisí, o aký stupeň sa loď za určitý čas môže otočiť, či sa jej podarí úspešne taranovať, či taranovaniu sa vyhnúť.

Cena – udáva cenu lode v zlaťákoch. Neráta sa do nej cena za bojové stroje, plat vojska a posádky.

Tabuľka vlastností lodí

Lod'	dĺžka	šírka	ponor	veslá	posádka	vojsko	výzbroj
Čln	3-8	1-3	0,5-1	2-8	1-12	0	-
Katamaran	5-10	3-5	0,5	-	2-8	-	-
Trimaran	8-15	4-8	0,5-1	-	4-15	-	-
Teriad	10-40	5-15	1-2	-	6-35	10-30	-
Drakkar	15-20	4-6	0,5-1	16-20	25-50	10-20	-
Monruder	20-35	8-18	1-2,5	30-50	40-150	50-150	-
Diruder	30-50	12-20	2-3	40-80	80-240	80-250	4 karigeny

Lod'	kvalita	odolnosť	MAS
Čln	100-400	2	12
Katamaran	500-1000	5	9
Trimaran	1000-2000	6	8
Teriad	1000-4000	8	8-5
Drakkar	2000-2600	10	10
Monruder	3000-5250	9	7-3
Diruder	6000-10000	11	5-2

Rýchlosť lode

Rýchlosti lodí sú udávané v míľach za hodinu.

Pri rýchlosti lodi poháňanej vetrom si je potrebné uvedomiť, že menšia loď dokáže využívať vietor lepšie, ako veľká, preto je pri plachetniciach číslo v dolnej časti rozsahu menšie ako číslo v hornej časti rozsahu. Tieto čísla platia vtedy, keď vietor fúka lodiam do chrbta.

Rýchlosť sa mení aj podľa smeru vetra, a to tak, že keď loď pláva šikmo po vetre, rýchlosť je o 1/3 väčšia, ak pláva kolmo po vetre, rýchlosť je o 2/3 väčšia. Ak loď pláva proti vetru, takzvané križuje, jej rýchlosť je taká, ako keby plávala kolmo na smer vetra, ale za hodinu prejde tým smerom, kde chce ísť iba tretinovú vzdialenosť.

Čísla u lodí poháňaných veslami sú naopak v hornej časti rozsahu, ktorá platí pre väčšie lode, väčšie, pretože tam je väčší počet veslárov. Posádka sa pri veslovaní unaví. Platí, že:

- 1 hodina normálneho veslovania spôsobí 1 bod únavy
- 1 hodina rýchleho veslovania spôsobí 2 body únavy
- 5 minút veľmi rýchleho veslovania spôsobí 1 bod únavy
- 1 hodina oddych zníži únavu o 1 bod únavy

V tabuľke rýchlostí je vlastnosť posádky, a to vytrvalosť, je to niečo ako odolnosť postavy. Keď počet bodov únavy prekročí hranicu vytrvalosti, posádke stúpne únava o jeden stupeň. Unavená posádka nemôže veľmi rýchlo veslovať, vyčerpaná ani rýchlo, veľmi vyčerpaná posádka neovláda loď a aj pri najmenej búrke je možnosť, že loď sa potopí.

Drakkar, jediná veslica, ktorá dokáže využívať vietor, prejde pri priaznivom vetre o 1/3 viac, ako je uvedené v tabuľke, nedokáže križovať proti vetru ani plávať kolmo na vietor, ak má napnutú plachtu. Vietor nijako neovplyvňuje veslice, tie môžu plávať aj proti vetru.

Lod'	veslovanie			vytrvalosť
	normálne	rýchle	veľmi rýchle	
čln	0,25-0,5	0,5-0,75	0,75-1	6
drakkar	1,5-2	2-2,5	2,5-3	10
monruder	0,5-1	1-1,5	1,5-2	7
diruder	1-1,5	1,5-2	2-2,5	8

Lod'	slabý vietor	silný vietor	búrka	hurikán
teriad	1,5-1	2,5-2	2-1,5	3-2,5
katamaran	2-1,5	3-2,5	2,5-2	3,5-3
trimaran	2,5-2	3,5-3	3-2,5	4-3,5

Vplyv nepriaznivého počasia na rýchlosť lodí

Za bezvetria je rýchlosť plachetníc nulová, bezvetrie nemá vplyv na veslice.

Keď je búrka, plachetnice plávajú pod čiastočne skasanými plachtami, rýchlosť veslíc je iba polovičná, drakkar musí mať počas búrky aj počas hurikánu skasanú plachtu.

Počas hurikánu musia mať plachetnice skasané plachty, ináč by im ich vietor potrhá, posádka veslíc nemôžu veslovať.

Počas búrky aj hurikánu je určitá možnosť, že loď pôjde ku dnu aj so svojou posádkou a nákladom. Každú hodinu počas trvania búrky aj hurikánu sa overuje odolnosť lode a schopnosti postavy najvyššie v hierarchii velenia na lodi.

Počas búrky je plavba náročná, pri neúspechu príde loď o 100 BKP a začne sa potápať, pri úspechu iba o 50 BKP. Keď loď príde o všetky BKP, potopí sa.

Počas hurikánu je plavba veľmi náročná, pri neúspechu príde loď o 200 BKP a začne sa potápať, pri úspechu iba o 100 BKP. Použitá vlastnosť je odolnosť lode.

Prítomnosť niektorých povolání na palube znižuje pravdepodobnosť potopenia, znižuje ju iba povolanie, ktoré je najvyššie v hierarchii. Hierarchia od najvyššej autority po najnižšiu: kapitán, navigátor, loďmajster, bocman, ostatní.

Vplyv poškodenia na loď

Stupeň poškodenia zodpovedá stupňu zranenia postavy dáva lodi rovnaké opravy hodů pri manévrovaní a overovaní, či sa nepotopí.

Osvetlenie

Vplyv osvetlenia na schopnosti postavy

Úspech postavy pri vykonávaní nejakej činnosti závisí aj od osvetlenia, ktoré vplýva podstatnou mierou na výsledok činnosti.

osvetlenie	Oprava hodů
Prudké svetlo svietiace do očí	+3
Šero	+1
Jasná noc (svieti luna, hviezdy, čisté nebo)	+3
Temná noc (nesvieti luna, zamračené)	+5
Absolútna tma (v podzemí, ...)	+7

Rady ako hrať a čo robiť v určitých situáciách

Hranie charakteru

Základné rady do života

Rady pre jednotlivé cesty

Vyjednávanie

Boj

Obchodovanie

Prezimovanie

Smrť

Výmena postavy