

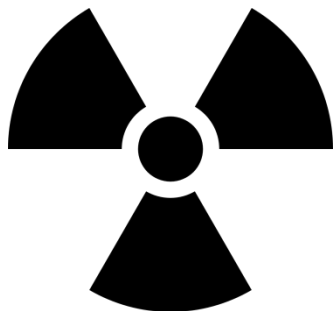


# NÁŘEK MRTVÉHO SVĚTA

JAN KŠANDA

JAN KŠANDA

NÁŘEK  
MRTVÉHO  
SVĚTA



Autorovy předchozí knihy:

## **CYKLUS WARENORSKÉ KRONIKY**

STÍNY PARAMSKÉHO HVOZDU

ZRADA VE FRANORU

Copyright © Jan Kšanda, 2017

Korektura: Kateřina Gemrotová

Vydal: Martin Koláček - E-knihy jedou

Ilustrace na obálce: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

Ilustrace uvnitř knihy: [www.pixabay.com](http://www.pixabay.com)

ISBN:

978-80-7589-291-1 (ePub)

978-80-7589-292-8 (mobipocket)

978-80-7589-293-5 (pdf)

*Všechny obrázky na Pixabay jsou zproštěny autorských práv pod licenci Creative Commons CC0. Můžete si je stáhnout, upravovat, šířit a používat bez licenčních poplatků, zcela jak se vám zlíbí, a to i v komerčních aplikacích. Přisuzování autorství není nutné.*

## OBSAH

<u>MINULOST</u>	4
<u>ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY</u>	5
<u>TVORBA POSTAVY</u>	8
<u>DOVEDNOST</u>	10
<u>REPUTACE</u>	11
<u>PŘEDVOLENÁ POSTAVA</u>	12
<u>FYZICKÝ SOUBOJ</u>	16
<u>OBTÍŽNOST HRY</u>	18
<u>VYBAVENÍ</u>	19
<u>BONUSY A POSTIHY</u>	22
<u>ANGLOAMERICKÁ MĚRNÁ SOUSTAVA</u>	23
<u>PRŮVODNÍ LISTINA</u>	24
<u>LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE</u>	24
<u>MAPA WYOMINGU</u>	27
<u>SOUČASNOST</u>	28
<b><u>NÁŘEK MRTVÉHO SVĚTA</u></b>	<b>30</b>
<u>V CYKLU WARENORSKÉ KRONIKY JIŽ VYŠLO:</u>	288

## MINULOST

Válka se nikdy nemění.

Jejím cílem bylo vždy ničít, pustošit a ubližovat nevinným. Bylo tomu tak již v dávném starověku, je tomu stále i dnes.

Po dvou stech letech už těžko zjistíme, kdo jako první otočil odjišťovacími klíčky a zmáčkl červené tlačítko. S jistotou však můžeme říct, že na svět vypustil hrůzu, která v jeho novodobé historii neměla obdoby. Můžeme ji srovnat s prehistorickými událostmi, jako byl dopad obřího asteroidu a následné vyhubení dinosaurů nebo pozdější dobou ledovou. Ovšem poprvé celou naši krásnou planetu srazil na kolena sám člověk. Byla to ruka nezodpovědného člověka, která do nebe vypustila nukleární hlavice. Bezpečnostní radary světových zbrojních velmocí jako byly Čína, Rusko, Severní Korea, Írán, USA a jiné rychle zareagovaly na vzniklé nebezpečí. Nedokázaly zabránit dopadu zkázonosných bomb, dokázaly jedině opětovat útok. Tak nastal soumrak Země.

Pouhá desetina populace Spojených států amerických dokázala přežít nukleární válku z původních tří set milionů obyvatel. Někteří lidé se dokázali včas schovat do protiatomových krytů rozestavěných po celé zemi, některé šťastlivce dopad bomb minul o pomyslný vlásek. Zbytek obyvatelstva měl prostě smůlu, vypařil se v záblesku světla během zlomku vteřiny. Atomové hříby majestátně stoupaly k nebesům, tlakové vlny pustošily široké okolí, radioaktivní mračna zakryla slunce na dlouhá léta. Země pomalu umírala. Přeživší zbyteček lidí poslouchal její zmučený nářek.

Po nekonečných třiceti letech se protiatomové kryty otevřely. Docházely zásoby jídla a vody, filtrační jednotky se porouchávaly, obyvatelé uvnitř se dusili. Lidé narození v krytech poprvé vystoupili na zemský povrch, ti starší již ani nedoufali, že znovu spatří denní světlo. Z každého kousku země dýchalo utrpení a zkáza. Přesto člověk je tvor nezlomný. Lidstvo začalo pěst a začalo znovu osidlovat zem. Staré pořádky ovšem byly pryč. Zákony neplatily, ruka třímající zbraň určovala právo. Přízpůsob se, nebo zemři! Přeživší z krytů brzy zjistili, že problémy, které jim připravil zcela nový svět, jsou mnohem horší než ty v komunitě. Radioaktivita dokázala nevidané divy. Předválečná fauna a flóra se natolik změnily, že se staly lidem nebezpečnými. Radioaktivní hmyz, zdivočelé smečky psů, predátoři, pohybující se masožravé rostliny. A v neposlední řadě lidé, kteří nenašli úkryt v bezpečných krytech. Vypělá civilizace se změnila ve zdegenerované nájezdníky, mutanty, kanibaly. Slovo lidskost již nemá ve světě žádnou váhu.

## ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY

Slouží k vytvoření herní postavy a mají zásadní dopad na průběh dobrodružství. Můžeš si vytvořit silnou postavu bojového zaměření s menší inteligencí nebo naopak inteligentního myslitele a šťastlivce se slabšími fyzickými proporcemi. Možná nepohrdneš ani univerzální postavou, která v sobě kombinuje obě uvedená povolání.

### SÍLA

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvého *útoku*. Vyšší síla vylepšuje útočné výpady proti nepříteli, nižší síla je naopak oslabuje. Síla dále určuje množství předmětů, které můžeš nést s sebou (počítá se zbraň, zbroj, tak věci v batohu).

Základní hodnota tvé síly jsou **3 body**.

Celková síla nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

**1 bod** =  $-2$  k *útoku*

Můžeš nést maximálně 16 předmětů.

**2 body** =  $-1$  k *útoku*

Můžeš nést maximálně 18 předmětů.

**3 body** =  $0$  k *útoku*

Můžeš nést maximálně 20 předmětů.

**4 body** =  $+1$  k *útoku*

Můžeš nést maximálně 22 předmětů.

**5 bodů** =  $+2$  k *útoku*

Můžeš nést maximálně 25 předmětů.

### ODOLNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na hodnotu tvé *obraně*. Vyšší odolnost vylepšuje schopnost krytí před útoky nepřátel a poskytuje lepší životní kondici, nižší odolnost naopak oslabuje schopnost krytí před útoky nepřátel a snižuje životní kondici.

Základní hodnota tvé odolnosti jsou **3 body**.

Celková odolnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

**1 bod** =  $-2$  k *obraně*

$-4$  životní body.

**2 body** =  $-1$  k *obraně*

$-2$  životní body.

**3 body** =  $0$  k *obraně*

$0$  životní body.

**4 body** =  $+1$  k *obraně*

$+2$  životní body.

**5 bodů** =  $+2$  k *obraně*

$+4$  životní body.

## OBRATNOST

Je fyzická veličina mající hlavní vliv na průběh fyzických soubojů. Vyšší obratnost dává větší šanci na kritický zásah (za dvojnásobný počet životních bodů), nižší obratnost naopak možnost kritického selhání (neúčinný zásah).

Základní hodnota tvé obratnosti jsou **3 body**.

Celková obratnost nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

**1 bod** = Hoď jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

**2 body** = Hoď jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritické selhání útoku (zranění nezpůsobí žádnou škodu).

**3 body** = Kritické selhání není možné, kritický zásah není možný. Kostkou se nehází.

**4 body** = Hoď jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

**5 bodů** = Hoď jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah (zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

## INTELIIGENCE

Je psychická veličina mající hlavní vliv na používání selského rozumu. Vyšší inteligence umožňuje lépe využít potenciál léčebných prostředků, vyhandlování nižších cen u obchodníků a efektivnější využití střelných zbraní.

Základní hodnota tvé inteligence jsou **3 body**.

Celková inteligence nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

**1 bod** = Nedostatečné využití léčebných prostředků (-1 *životní bod* z původní léčebné hodnoty), dražší zboží u obchodníků (+1 dolar k původní ceně předmětu), selhání střelné zbraně (každý třetí tah fyzického souboje ztrácíš svůj útok).

**2 body** = Nedostatečné využití léčebných prostředků (-1 *životní bod* z původní léčebné hodnoty), dražší zboží u obchodníků (+1 dolar k původní ceně předmětu).

**3 body** = Žádný postih, žádný bonus.

- 4 body** = Nadstandardní využití léčebných prostředků (+1 *životní bod* k původní léčebné hodnotě), levnější zboží u obchodníků (-1 dolar z původní ceny předmětu).
- 5 bodů** = Nadstandardní využití léčebných prostředků (+1 *životní bod* k původní léčebné hodnotě), levnější zboží u obchodníků (-1 dolar z původní ceny předmětu), efektivnější využití střelné zbraně (každý třetí tah fyzického souboje můžeš vystřelit dvakrát).

## ŠTĚSTÍ

Je osobní veličina mající hlavní vliv na průběh náhody ve hře. Vyšší štěstí dává větší šanci na vyhnutí se potenciální katastrofě, nižší štěstí naopak možnost katastrofy přiblíží.

Občas můžeš být hrou vyzván k vyzkoušení svého štěstí, tzv. *hod na štěstí*. To znamená, že v dané situaci musíš hodit jednou šestistěnnou kostkou. Hozené číslo vyhodnotíš podle bodů základní charakteristiky štěstí. *Hod na štěstí* nemusí být nutně dílo náhody, dá se ovlivnit počtem bodů samotné charakteristiky.

Základní hodnota tvého štěstí je **3 body**.

Celkové štěstí nemůže být menší než 1 bod a větší než 5 bodů.

**1 bod** = Hod' jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 6, máš štěstí.

**2 body** = Hod' jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, máš štěstí.

**3 body** = Hod' jednou šestistěnnou kostkou, padne-li sudé číslo, máš štěstí.

**4 body** = Hod' jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 1 nebo 2, máš smůlu.

**5 bodů** = Hod' jednou šestistěnnou kostkou, padne-li číslo 1, máš smůlu.



## TVORBA POSTAVY

Než začneš hrát hlavní dobrodružství, musíš si nejprve vytvořit herní postavu a vtisknout jí základní charakteristiky dle vlastního uvážení.

Počáteční stav každé z uvedených charakteristik jsou **3 body** nepřinášející hráči žádné významné bonusy (či postihy). To znamená, že jako hráč budeš ochuzen o mnoho zajímavých situací ve hře. Body v počátečním stavu můžeš přičítat i odečítat (odečteš-li například 1 bod SÍLY, můžeš ho použít například k zvýšení své INTELIGENCE o 1 bod, a naopak).

**POZOR!** Výsledná hodnota každé ze základních charakteristik nesmí být menší než 1 a větší než 5.

Uvedené bonusy (postihy) najdeš v předchozím článku ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY.

Charakteristika	Počáteční stav	Stav hráče
SÍLA	3	
ODOLNOST	3	
OBRATNOST	3	
INTELIGENCE	3	
ŠTĚSTÍ	3	

### ÚTOK

Hod' dvěma šestistěnnými kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvého *útoku*. Výši útoku mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbraně, popř. bonusové předměty. Hodnotu svého *útoku* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

### OBRANA

Hod' dvěma šestistěnnými kostkami a přičti 10. Výsledek ukazuje hodnotu tvé *obrany*. Výši obrany mohou ovlivnit základní charakteristiky, zbroj,

popř. bonusové předměty. Hodnotu své *obrany* si poznamenej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

## **ŽIVOTNÍ BODY**

Hod' dvěma šestistěnnými kostkami a přičti 20. Výsledek ukazuje hodnotu tvých *životních bodů*. Výši životních bodů mohou ovlivnit základní charakteristiky či bonusové předměty. Hodnotu svých *životních bodů* si pozname-nej do příslušné kolonky v *průvodní listině*.

## DOVEDNOST

Vyber si jednu ze čtyř nabízených dovedností, které ti jednou za čas mohou být nápomocny v postupu hry. Každá z dovedností je odlišná, proto je doporučeno při opakovaném hraní hry volit jiný výběr dovednosti. Tím tě pokaždé čeká jiné dobrodružství.

### **Tvrďák**

Svaly upřednostňuješ před mozkiem. Celý svůj dosavadní život tužíš své tělo fyzickým cvičením, ale na společenskou konverzaci o filozofii tě moc neužije. Žádná fyzická námaha ti není cizí a tvé síle odolá máloco. Starý boxovací pytel ve vaší stodole by mohl vyprávnět.

### **Chytrák**

Dlouhá léta ležení v knihách z tebe udělala vědomostního intelektuála, který dovede celý večer zasvěceně hovořit na téma předválečné historie, ale jsi bohužel bez posluchačů. Děvčata vždy upřednostňovala svalovce. Fyzické práce se děšíš, ale jakmile jde o počítače a opravy toustovačů, nemáš sobě rovného. Taktéž dokážeš člověku vykecat díru do hlavy.

### **Chmaták**

Kdo nekrade, okrádá vlastní rodinu – to bylo předválečné heslo, ve kterém ses rozhodně zhlédl. Populární mezi přáteli příliš nejsi, ale co, když tě hřejí plné kapsy. Plížení, krádeže a páčení zámků, to je celý tvůj svět.

### **Skautík**

Sbírka předválečných časopisů a knih o skautství z tebe vychovala rovného a čestného chlapíka. Sice jsi už poznal, že padouši to mají v životě snazší, ale málokterí z nich dokonale ovládají poskytnutí první pomoci, rozumí si se zvířaty a jsou celkově oblíbení u lidí.

## REPUTACE

Dobrá pověst je v životě dobrodruha důležitá věc. Po celé zemi vyhlášeného hrdinu mají lidé rádi a chovají se k němu s patřičnou úctou. Naopak k zbabělcům a zloduchům se obrací zády.

Občas ve hře vykonáš činy, při kterých se bodová hodnota tvé reputace změní, záleží na tom, jakým způsobem problém vyřešíš. Hodnota reputace se jako jediná může dostat i do záporných čísel. Pokud se tak stane, rozhodně se nemůžeš považovat za čestného a příkladného hrdinu. Hodnotu své *reputace* si pravidelně zaznamenávej do příslušné kolonky v *průvodní listině*. Výchozí hodnota tvé *reputace* na začátku dobrodružství je 0.

*Reputační tabulka:*

<b>Bodová hodnota</b>	<b>Popisek reputace</b>
-5 a méně bodů	Satanáš
-4 body	Padouch
-3 body	Hajzlík
-2 body	Darebák
-1 až +1 bod	Neutrál
+2 body	Dobrák
+3 body	Vzor
+4 body	Hrdina
+5 a více bodů	Legenda

## PŘEDVOLENÁ POSTAVA

Pokud se nechceš zabývat tvorbou vlastní postavy, můžeš si zvolit jednu ze čtyř již předvolených postav. Každá z postav má jiný charakter a vlastnosti. Zkus si vybrat tu, kterou považuješ za nejhodnější pro herní dobrodružství.

### OCELOVÝ BOB

Do smrti své matky býval Bob roztomilý a hodný chlapec, radost pohledět. V deseti letech, kdy si Bůh matku povolal k sobě, se srdce mladíka zatvrdilo a Bob zanevřel na celý svět. Svůj chladný vztek a žal napřel do nové vášně. Tou se stala trýznivá fyzická námaha, která zformovala chlapcovo nyní již dospělé tělo do obludných rozměrů, ovšem radiací ozářené potraviny, které Bob hltal kvůli své fyzické konstituci po librách, negativně deformovaly jeho mozek. Bob snadno zvedne krávu nad hlavu, ale pokud se dostane k počtům převyšujícím jeho počet prstů na rukou, je v koncích. Lidé o Bobovi často říkají: „Je to silný chlapec s dobrým srdcem, jen v hlavě to má trošku popletené.“

Charakteristika	Počáteční stav
SÍLA	4
ODOLNOST	4
OBRATNOST	3
INTELIGENCE	2
ŠTĚSTÍ	2

**ÚTOK:** 20

**OBRANA:** 19

**ŽIVOTNÍ BODY:** 28

**DOVEDNOST:** Tvrděák

## HLAVIČKA JACK

Když Jackovu matku strávila pomalá a bolestivá rakovina z radioaktivního ozáření, malý chlapec se na dva dny uzavřel ve svém pokoji, kde plakal a proklínal Boha. Poté dveře pokoje odemkl a udivenému otci oznámil, že se postará, aby již podobnou bolest nikdy necítil. Začal pečlivě studovat předválečné literární svazky, jichž měl otec mnoho ve své rančerské knihovně. Zprvu se věnoval pouze lékařské vědě, později jeho po věděni nenasytný mozek hltal veškerou literaturu. Tak z Jacka vyrostl vědátor a kutil v jedné osobě. Do dnešní doby postavil a opravil mnoho vynálezů, z nichž dobrá polovina slouží k lékařským účelům.

Lidé o Jackovi často říkají: „Ten chlapec jednou vynalezne stroj času, počkejte a uvidíte.“

Charakteristika	Počáteční stav
SÍLA	2
ODOLNOST	2
OBRATNOST	3
INTELIGENCE	4
ŠTĚSTÍ	4

**ÚTOK:** 15

**OBRANA:** 16

**ŽIVOTNÍ BODY:** 25

**DOVEDNOST:** Chytrák

## LEVÁK TOMMY

Smrt matky Tommyho úplně změnila. Z dosud hodného a milého chlapce se téměř přes noc změnil ve vykutáleného grázlíka, jemuž není žádná špinavost cizí. Okrádá své přátele, vypáčil sejf svého tatky, prodal poníka své mladší sestry Sofie. Následným trestům se vždy vysmíval, řemen v otcově ruce a jelita na Tommyho zadnici kýženou nápravu nepřinesly. Nyní je Tommy dospělý a společně s jemu podobnými kumpány smýšlí o opuštění dobrého bydla a vydání se do Pustiny. Tam teprve mohou přijít k pořádné kořisti.

Lidé o Tommym často říkají: „Tomu chlapci nevěřte ani nos mezi očima. Kruci, kde mám peněženku?“

Charakteristika	Počáteční stav
SÍLA	2
ODOLNOST	2
OBRATNOST	4
INTELIGENCE	4
ŠTĚSTÍ	3

**ÚTOK:** 16

**OBRANA:** 15

**ŽIVOTNÍ BODY:** 24

**DOVEDNOST:** Chmaták

## **PŘÍMÝ JOHN**

Smrt matky Johnem otřásla, přesto se nijak nezměnil. Stále to byl ten hravý a usměvavý chlapec. Miloval předválečné časopisy a knihy o skautství, chtěl být pevný a čestný jako ti hoši před dvěma sty lety, o nichž si tak tuze rád četl. Dosud rád pomáhá otcí na ranči, dělá průvodce své sestře Sofii nebezpečným okolím a stále sní o lepších zítčích. Jeho bystrá mysl se stále zaobírá místní faunou a flórou, nedávno dokonce začal sbírat předválečné poštovní známky. Děvčata z okolí Johna pokládají za nudného patrona, což mu nikterak nevadí. Utíká ke svým ohmataným skautským časopisům a je dokonale šťastný.

Lidé o Johnovi často říkají: „Charakter toho chlapce je tak pevný, že se o něj klidně můžete opřít.“

<b>Charakteristika</b>	<b>Počáteční stav</b>
SÍLA	3
ODOLNOST	2
OBRATNOST	2
INTELIGENCE	4
ŠTĚSTÍ	4

**ÚTOK:** 17

**OBRANA:** 15

**ŽIVOTNÍ BODY:** 25

**DOVEDNOST:** Skautík



## FYZICKÝ SOBOJ

Občas se jako hráč dostaneš do situace, kdy si další postup dobrodružstvím budeš muset vybojovat. Každý takový souboj bude znázorněn fyzickými vlastnostmi tvého soupeře. Tyto vlastnosti, včetně jména nepřítele, si zapiš do listu *Fyzický souboj*. Potom musíš s nepřítelem bojovat podle níže uvedených pravidel.

### PŘÍKLAD FYZICKÉHO SOBOJE

Abys lépe pochopil průběh fyzických soubojů, zde naleznáš simulaci jedné takové potyčky.

**Hráč** (Ty) - má **SÍLU** 4 (+1 k útoku), **ODOLNOST** 3 (0 k obraně a 0 k životním bodům) a **OBRATNOST** 4 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu). Používá naostřenou tyč (+2 k útoku) a koženou bundu (+1 k obraně).

**Nepřítel** – používá dlouhé ostré drápy, jeho kůže je tvrdá, ne však odolná proti zásahu naostřenou tyčí, ale je mimořádně mrštný, tudíž má **OBRATNOST** 5 (při úspěšném útoku hod' kostkou, padne-li číslo 5 nebo 6, přichází kritický zásah – zranění způsobí dvojnásobnou škodu).

### HRÁČ

<i>útok</i> – 15 (+3)	<i>obrana</i> – 19 (+1)
<b>OBRATNOST</b> – 4	<i>životní body</i> – 29

### NEPŘÍTEL

<i>útok</i> – 17	<i>obrana</i> – 16
<b>OBRATNOST</b> – 5	<i>životní body</i> – 28

V každém fyzickém souboji bude jasně určeno, kdo jako první zaútočí. V tomto případě se ti podařilo nepřítele překvapit, útočíš tedy jako první.

1. Hod' dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu svého *útok*.
2. Hod' dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu *obran*y nepřítele.
3. Je-li tvůj *útok* vyšší než *obrana* nepřítele, podařilo se ti ho zasáhnout. Rozdílné číslo mezi oběma veličinami udává počet *životních bodů*, o které jsi nepřítele připravil. Hod' kostkou a vyzkoušej OBRATNOST na kritický účinek (viz poznámka)
4. Je-li tvůj *útok* menší než/stejný jako *obrana* nepřítele, nepodařilo se ti ho zranit. Kostkou na vyzkoušení OBRATNOSTI není možno házet (viz poznámka).
5. Pořadí souboje se otáčí, nyní na tebe útočí nepřítel.
6. Pokračuj opět body 1 a 2, tentokrát v opačném pořadí.
7. Souboj končí smrtí toho, jehož *životní body* dosáhnou jako první hodnoty 0.

Poznámka:

OBRATNOST určuje šanci každého tvého (nebo nepřátelského) útoku na kritický účinek (žádné zranění nebo dvojnásobné zranění). Při každém úspěšném útoku (viz krok č. 3 v příkladu fyzického souboje) hod' ještě jednou kostkou (je-li hodnota OBRATNOSTI 3, kostkou se nehází). Protože je OBRATNOST základní charakteristika, je v soubojích vyznačena velkými písmeny.

## **BOJ S VÍCE PROTIVNÍKY**

Může se stát, že v souboji narazíš na více protivníků najednou. Boj probíhá standardně, jako bys bojoval s jedincem, větší počet nepřátel pouze znamená vyšší statistiky protivníků, zejména v počtu životních bodů. Pokud v souboji zvítězíš, znamená to, že jsi porazil všechny nepřátele v daném fyzickém souboji.

## OBTÍŽNOST HRY

Zdá-li se ti předvolená (normální) obtížnost hry během hraní příliš těžká (jsi hráč začátečník) nebo naopak velice jednoduchá (jsi zkušený hráč), můžeš si kdykoliv změnit obtížnost hry. Změny se týkají předem definovaných charakteristik nepřátel a předmětů, z nichž získáváš užitek/postih. Údaj o obtížnosti hry si zaznamenej do *přívodní listiny*.

### LEHKÁ OBTÍŽNOST

Nepřátelé mají snížený *útok* o 2 body

Nepřátelé mají sníženou obranu o 2 body

Nepřátelé mají o 4 *životní body* méně

OBRATNOST nepřátel ve fyzickém souboji je vždy 3 a méně

Zbraně, které používáš ve fyzickém souboji, mají o 1 bod *útok* více

Výbušniny, které používáš ve fyzickém souboji, zraňují protivníka o 1 *životní bod* více

Náboje, které nalezneš, obsahují vždy o 1 náboj více

Léčebné prostředky, které použiješ, ti vyléčí o 1 *životní bod* více

*Veteš*, kterou nalezneš, má prodejní hodnotu 2 dolary

*Postihy* na tebe nemají žádný účinek

### TĚŽKÁ OBTÍŽNOST

Nepřátelé mají zvýšený *útok* o 2 body

Nepřátelé mají zvýšenou obranu o 2 body

Nepřátelé mají o 4 *životní body* více

OBRATNOST nepřátel ve fyzickém souboji je vždy 5

Zbraně, které používáš ve fyzickém souboji, mají o 1 bod *útok* méně

Výbušniny, které používáš ve fyzickém souboji, zraňují protivníka o 1 *životní bod* méně

Náboje, které nalezneš, obsahují vždy o 1 náboj méně

Léčebné prostředky, které použiješ, ti vyléčí o 1 *životní bod* méně

*Veteš*, kterou nalezneš, nemá žádnou prodejní hodnotu

*Bonusy* na tebe nemají žádný účinek

## VYBAVENÍ

Tvá postava u sebe může mít najednou několik užitečných věcí, které ti usnadňují postup hrou nebo jsou přímo vyžadovány k jejímu úspěšnému dokončení. Tyto věci jsou rozděleny na:

### **Chladné zbraně**

Chladná zbraň je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou chladnou zbraň, abys vůbec mohl vést fyzické souboje s nepřáteli. Ve hře můžeš nalézt několik dalších chladných zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat pouze jednu chladnou zbraň. Pokud nalezneš chladnou zbraň, která má lepší charakteristiku či je ti více sympatická, musíš předchozí chladnou zbraň odhodit nebo ji uložit do batohu (zapsat si ji jako předmět do *průvodní listiny*). Pokud při fyzickém souboji použiješ chladnou zbraň, nemůžeš v tom samém tahu použít i střílnou zbraň.

### **Střílné zbraně**

Střílná zbraň je doplňkovou součástí tvého vybavení. Ve hře můžeš nalézt několik střílných zbraní, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Tvá postava může používat pouze jednu střílnou zbraň. Pokud nalezneš střílnou zbraň, která má lepší charakteristiku či je ti více sympatická, musíš předchozí střílnou zbraň odhodit nebo ji uložit do batohu (zapsat si ji jako předmět do *průvodní listiny*). Střílné zbraně logicky spotřebovávají náboje (s každým výstřelem = tahem přijdeš o jeden náboj, střelba v dávkách není možná), těch je ovšem kritický nedostatek, proto se vyplatí jimi šetřit. Pokud při fyzickém souboji použiješ střílnou zbraň, nemůžeš v tom samém tahu použít i chladnou zbraň.

### **Náboje**

V průběhu hry můžeš nalézt několik druhů nábojů do různých střílných zbraní. Nábojů je veliký nedostatek, proto se jimi rozhodně vyplatí šetřit a v případě slabších protivníků raději využívat chladné zbraně. Pokud už použiješ střílnou zbraň, každý výstřel = jeden tah tě stojí jeden náboj, proto si musíš po skončení fyzického souboje odečíst příslušný počet nábojů z *průvodní listiny*. Střílnou zbraň můžeš využít pouze v případě, že do ní máš příslušné náboje. Zbraň bez nábojů je ve fyzickém souboji nepoužitel-