

Úvod

Pravidlo výjimky: ve hře se mohou vyskytovat speciální efekty, které mění, či zcela obcházejí pravidla popsaná v tomto dokumentu. Pravidla popsaná zde platí, není-li organizátorem, schopností, či herním předmětem řečeno jinak.

Hráč není postava: Všichni hráči LARPU představují nějakou postavu. Postavy umí spoustu věcí které jejich hráči nedokáží. Na druhou stranu toho většinou ví mnohem méně o světě, jeho fungování a hlavně o postavách kolem sebe. Je důležité mít na paměti, že postavy se často chovají jinak než jejich hráči.

Především v případě organizátorů se navíc může stát, že budou hrát během dne více postav, takže není vhodné jít objímat vesnického mlynáře, pokud má sice podobný obličej, ale jiné oblečení a hlavně vám hrozí mečem.

Černé pláště a ruka na hlavě: Ve hře platí obecné pravidlo, že člověk, který si drží ruku na hlavě, pro potřeby hry neexistuje. Takového člověka nehledejte, nebijte, a pokud s vámi vyloženě nebude interagovat, nikterak si ho nevšímejte.

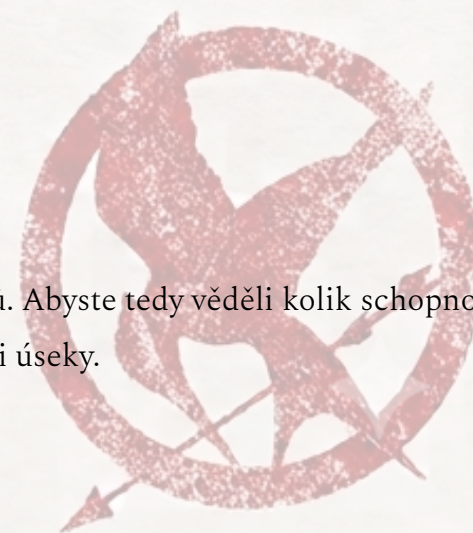
Obdobnou roli plní černé pláště s kapucí. Pokud uvidíte člověka v černém plášti s kapucí, nevšímejte si jej, ve hře neexistuje.

Postavy v černých pláštích mohou plnit roli mechanismů a postava se zbraní v plášti může představovat past v chodbě kterou postavy kráčí.

Zásahy od postav mimo hru jsou platné a nesou plné pravidlové důsledky.

Plynutí času - dny, střety

Celokempovní LARP je pro potřeby schopností, ale i obecné přehlednosti, členěn do jistých časových bloků. Abyste tedy věděli kolik schopností můžete použít, nebo za jak dlouho se u vás projeví nákaza, je dobré znát rozdíly mezi jednotlivými časovými úseky.



Den je období od reálného východu slunce, do dalšího reálného východu slunce. To znamená, že celá odpolední etapa i jakékoliv večerní/noční herní aktivity jsou vždy součástí jednoho dne.

Není-li řečeno jinak, postavy začínají každý den plně uzdravené, bez jakýchkoliv efektů a se všemi použitími svých schopností.

Střet je bojová situace, začíná, když je postava svědkem prvního útoku a končí, když postava nevidí ani neslyší žádné bojující.

Není-li řečeno jinak, postavy se na konci střetu vyléčí do maxima svých životů. (pozor, tohle maximum se může vlivem předchozího boje měnit)

Výjimečně se může stát, že postavy se ocitnou v život ohrožující situaci i bez přítomnosti nepřátel (hořící dům, skákání přes řeku lávy, útěk před stádem pakoní...) Taková situace se také počítá jako střet a končí překonáním překážky nebo pominutím nebezpečí.

Boj

Boj probíhá pomocí schválených měkkčených zbraní, viz

<https://www.letnikempy.cz/wp-content/uploads/2026/05/Pravidla-pro-schvalovani-zbrani-2026.pdf>

Každá jednotlivá rána musí mít náprah.

Rány nesmí být vedeny plnou silou a před dopadem musí být bržděné.

Bodat je zakázáno.

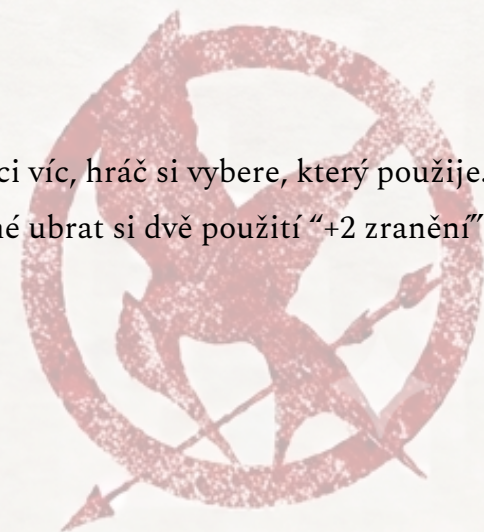
Zbraněmi na blízko je zakázáno krýt a odrážet vržené projektily a šípky.

Zranění za jeden život není potřeba hlásit, vyšší hodnoty ale ano.

Krom zranění může každý útok způsobit **maximálně jeden speciální efekt**. Pokud jich má útok k dispozici víc, hráč si vybere, který použije.

Není možné použít na jeden útok stejnou schopnost zvyšující způsobená zranění vícekrát (není tedy možné ubrat si dvě použití “+2 zranění” a dát jednou ranou za 5).

Šípky ze střelných zbraní/kuší nikdy nemohou způsobovat speciální efekty (vrhací zbraně ano).



Zásahová plocha (kam se smí útočit a platí to) je od kotníků a zápěstí nahoru.

Zakázané plochy (kam se nesmí útok ani naznačovat) jsou hlava, krk a rozkrok.

Je zakázáný kontakt čímkoliv jiným než zbraněmi.

Boj probíhá s rozvahou a ohledem na bezpečí, pokud váš sok couvá do stromu, upozorněte ho.

Zbraně

Zbraně pro boj zblízka

Měkčené zbraně jsou děleny do dvou základních kategorií

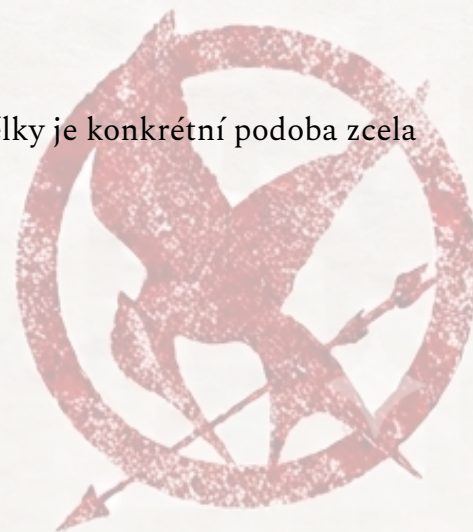
- Zbraně do 70cm délky ("jednoruční")
- Zbraně do 100cm délky ("obouruční")

K používání jedné jednoruční zbraně není potřeba žádná speciální schopnost.

K používání dvou jednoručních zbraní, nebo zbraně obouruční, je potřeba speciální schopnost.

Zásahy zbraněmi pro boj zblízka způsobují zranění za 1 život.

Zbraně pro boj zblízka představují větve, trubky, pálky, improvizované zbraně, ale meče a sekery. Vyjma délky je konkrétní podoba zcela libovolná a nemá vliv na herní vlastnosti zbraně.



Zbraně vrhací

Jsou ve hře reprezentovány látkovými koulemi, typy nožů, kamenů atd., které jsou alespoň 8 cm velké makety a jsou měkčené bez tvrdého jádra.

K používání vrhacích zbraní není potřeba žádná speciální schopnost.

Vrhací zbraně je možno během boje sbírat ze země a znovu používat.

Zásahy vrhacími zbraněmi způsobují zranění za 1 život.

Vrhací zbraně představují nože, kameny, hvězdice a cokoli dalšího vás napadne. Při tvorbě ale vždy pamatujte na to, že zbraně nesmí mít ostré hrany.

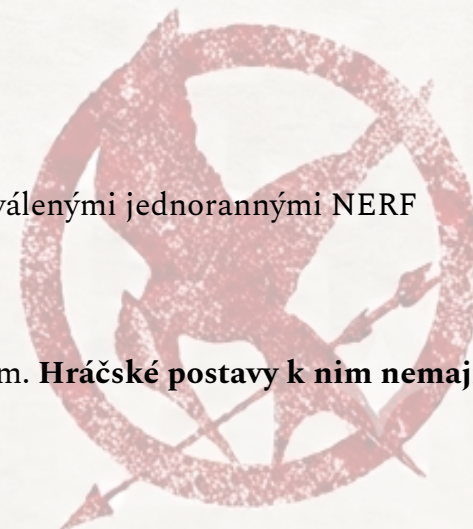
Krom jednotných střel se ve hře mohou objevit i vrhací zbraně plošné. Tyto jsou reprezentovány cizrnou, hrachem, nebo podobnými nosiči. Útokem plošnou vrhací zbraní je zasažena každá postava, kterou trefí některý z vržených projektilů. Jedna postava může být jedním útokem zasažena pouze jednou, nezávisle na počtu projektilů, kterými je zasažena. Používání plošných vrhacích zbraní není hráčským postavám povoleno, pokud není explicitně řečeno jinak.

Zbraně střelné

Ve hře se můžou objevit dva typy zbraní, **kuše** a **samopaly**.

Kuše jsou prosté či improvizované zbraně které jsou ve hře reprezentovány [nerf kušemi](#), nebo jinými schválenými jednorannými NERF zbraněmi.

Samopaly představují moderní střelné zbraně a ve hře jsou reprezentovány NERF zbraněmi se zásobníkem. **Hráčské postavy k nim nemají přístup**, není-li explicitně řečeno jinak.



Všechny střelné zbraně je při používání potřeba držet oběma rukama.

K používání střelných zbraní je potřeba speciální schopnost a často jsou omezeny počtem výstřelů, které během jednoho střetu mohou vystřelit.

Je v pořádku sbírat ze země vystřelené šípky a případně je i znovu používat.

Zásahy střelnými zbraněmi

- Zásah střelnou zbraní sníží postavu na právě 1 život a tato musí provést *taktický ústup* (viz sekce speciální efekty)
- Má-li postava právě 1 život a je zasažena střelnou zbraní, ztrácí jej a je *vyřazena*

Např.: Katniss má 6 životů. Je zasažena šipkou z kuše a ztrácí všechny životy, vyjma 1.

Záhy potom je Katniss zasažena šipkou z kuše znovu a protože má v tu chvíli pouze 1 život, ztrácí jej a je vyřazena.

Život a smrt

Každá postava má určitý počet životů, které představují její fyzickou odolnost. Životy se dají obnovovat, obvykle léčením, avšak dají se i ztrácet - především v boji.

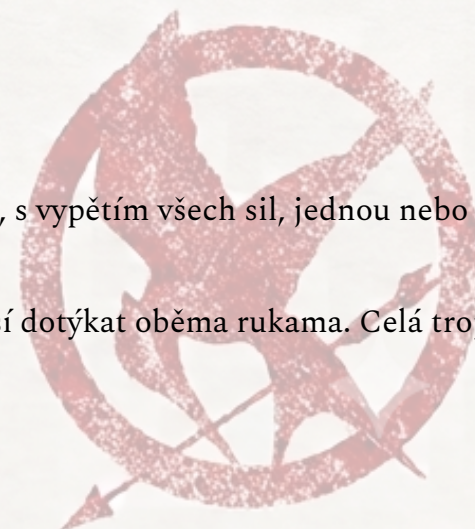
Na začátku hry mají všechny postavy maximum **2 životy**.

Pokud počet životů postavy klesne na **0, je vyřazena**.

Vyřazená postava nemůže bojovat, používat schopnosti, ba ani se pohybovat či nahlas mluvit. Může pouze, s vypětím všech sil, jednou nebo dvakrát zavolat o pomoc. Není-li totiž zrovna na pokraji komatu, má příliš starostí se svým přežitím.

Vyřazenou postavu je možno přesouvat pomocí dvou dalších postav, které se jí po celou dobu přesunu musí dotýkat oběma rukama. Celá trojice se pak může pohybovat pomalým krokem.

pozn.: vyřazené postavy reálně nenoste, stačí když se o vás vyřazený hráč opře.



Pokud není vyřazená postava vyléčena, deset minut po konci střetu sebere dost sil na to, aby se dokázala sama pomalu pohybovat. Vyřazenou postavu je také možné *dorazit*.

K **doražení** vyřazené postavy je potřeba navázat s ní oční kontakt a se slovy “Pozdravuj na druhé straně” jí **lehce**(!) přejít zbraní přes hrudník, nebo naznačit(!) výstřel .

Postava se pak stává *umírající*.

Umírající postava je na tom už skutečně bledě. Ztrácí možnost dělat cokoliv jiného než chroptět a sténat. Hráč umírající postavy současně tiše odpočítává dvě minuty (pomalu v hlavě do 120). Pokud není během této doby postavě vyléčen alespoň 1 život, skonává.

Pokud se stane, že během hry zemřete, vyčkejte prosím do konce střetu a následně vyhledejte organizátory.

Nehráčské postavy nemusí mít tak pevné vazby na tento svět a mohou umírat podle jiných pravidel než postavy hráčské.

Ztráty životů, šrámy a těžká zranění

Ve hře pracujeme s několika termíny a způsoby, jakými mohou být postavy zraňovány. Boj je nebezpečná věc a postavám se může stát celá řada nepříjemných věcí.

Popíšeme si, jaké nepříjemné věci to jsou a jak s nimi ve hře pracujeme.

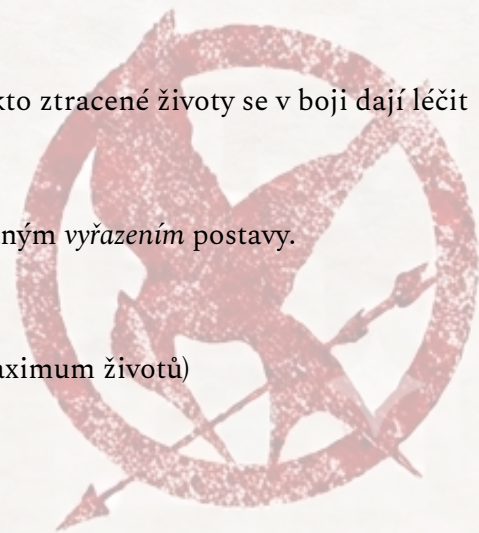
Ztráta životů je relativně běžná, kdykoliv postava utrhne zásah, ztratí odpovídající počet životů ze svého maxima. Takto ztracené životy se v boji dají léčit pomocí schopností a také na konci střetu se všechny postavy vrací na své maximum.

Šrám utrhne postava kdykoliv je vyřazena (tedy padne na 0 životů). Šrámů je možno mít více, nová se získávají opakovaným vyřazením postavy.

Šrámy jsou imaginární, ve hře nejsou nijak reprezentována a každý hráč si je počítá sám.

Každý **Šrám** snižuje maximum životů postavy o 1.

Šrámy se léčí automaticky na konci střetu. (Tedy není-li řečeno jinak, na konci střetu se postavy vrací na původní maximum životů)



Např.: Katniss má maximum 3 životy. Během jednoho střetu jí soupeři všechny seberou a Katniss je vyřazena. Její maximum životů se tak po zbytek střetu sníží o 1 a Katniss tak má pouze 2 životy.

Pokud by byla v témže střetu znovu vyřazena, získá druhý Šrám a její maximum životů je tak pouze 1.

Těžká zranění se objevují ve chvíli, kdy byla postava vlivem nastrádaných Šrámů snížena na maximum 0 životů.

Taková postava je trvale ve stavu vyřazení.

Těžké zranění je představováno kartičkou zranění, která na sobě má napsaný herní efekt a zároveň obvazem, který je nutno mít viditelně ovázaný.

Jakmile postava získá těžké zranění, je tím vyléčena ze všech svých Šrámů.

Není-li řečeno jinak, každá postava může naráz trpět efektem pouze jednoho těžkého zranění.

Tedy pokud by se stalo že je postavě potřeba dát druhý obvaz a kartičku zranění, efekt tohoto zranění neplatí a není potřeba se jím řídit (postavě se tak pouze vyléčí Šrámy)

Těžká zranění přetrvávají mezi střety a léčí se vždy při příchodu do tábora (obvazy i karty se odevzdají do krabice).

Kartičky těžkých zranění a obvazy raněnému přiděluje postava, která prováděla resuscitaci.

Např.: Katniss pokračuje v boji a je znovu vyřazena. Tím získává třetí Šrám a její maximum životů je tak rovno 0.

Spřátelený léčitel jí v lese najde, ováže obvazem a předá kartičku těžkého zranění.

Katniss se tím vyléčí všechny Šrámy (má znovu maximum 3 životy), ale musí nosit obvaz a řídit se podle efektu popsaného na kartě těžkého zranění.



HP

4/4	Šrám = snížené maximum hp	Šrám = snížené maximum hp	Šrám = snížené maximum hp	4/4 ALE DOSTAL JSEM TĚŽKÉ ZRANĚNÍ(obvaz)	Šrám = snížené maximum hp
3/4	3/3	Šrám = snížené maximum hp	Šrám = snížené maximum hp	3/4	3/3
2/4	2/3	2/2	Šrám = snížené maximum hp	2/4	2/3
1/4	1/3	1/2	1/1	1/4	1/3
0/4	0/3	0/2	0/1	0/4	0/3

Hunger Games - schopnosti

Schopnosti jako vybavení

Schopnosti ve hře reprezentují kusy/sady vybavení které postavy využívají k přežití a používání svých schopností.

Schopnosti se dělí na

Sady vybavení - často zahrnují několik pravidlových efektů a možností jak je rozvíjet.

Kusy výstroje - menší, doplňující schopnosti

Každá postava může mít najednou vybavené nejvýše

2 sady vybavení.

1 kus výstroje



Vybavená schopnost poskytuje svůj základní efekt a všechna vylepšení, odemčená investovanými body zásob (více o zásobách níže). Každá sada vybavení má až 3 větve. Body zásob vložené do jedné větve se počítají pouze pro tuto větev. Efekty ve větvi jsou kumulativní: pokud má hráč ve větvi 6 bodů, má odemčené i efekty na nižších hodnotách téže větve. Pokud schopnost poskytuje omezený počet použití za střet, všechna použití se obnoví na začátku dalšího střetu. Pokud schopnost říká "bezprostředně", musí být použita hned po popsání situace, než hráč začne řešit jinou herní akci.

Zásoby

Rozvoj postav bude probíhat skrze přístup k zásobám (bodům zásob). Předpokládáme, že postavy jsou schopné a zkušené ve svých oborech, ale v herním prostředí jsou limitované polními podmínkami ve kterých si budou muset poradit.

Zásoby představují celkovou míru vybavenosti postav, kvalitu a množství potřebného materiálu apod.

Rozdělení bodů zásob mezi jednotlivé sady vybavení pak představuje prioritizaci kterou každá postava dělá.

Každá postava má na daný den určitý počet zásob.

Tento počet je stejný pro všechny postavy (není-li řečeno jinak).

Body zásob nelze mezi hráči předávat, nejedná se o konkrétní věci, nýbrž o celkovou míru "komfortu" a "zásobenosti".

Rozdělení zásob mezi jednotlivé sady vybavení/výstroje je možné měnit kdykoliv v táboře.

Postavy začínají hru s 4 body zásob a končit ji budou s cca 20.

Množství zásob, které mají postavy k dispozici se může v průběhu hry měnit na základě rozhodnutí hráčů, úspěchu ve hře, sponzorských darech, nebo rozhodnutí vypravěčů.

Formát popisu schopnosti

Každá schopnost je popsána stejnou strukturou:

- Základ: Efekt, který schopnost poskytuje bez investovaných bodů.
- Větev: Přehled odemykaných vylepšení. Číslo v závorce uvádí počet bodů potřebných v dané větvi.
- Poznámky: Upřesnění, limity nebo pravidlové vazby.



Speciální efekty

Léčení: Obnovení ztracených životů. Léčení nemůže zvýšit aktuální životy nad maximum postavy, pokud schopnost výslovně neříká jinak. Léčení běžně nezvedá vyřazenou postavu z vyřazení; k tomu je potřeba schopnost, která výslovně umožňuje resuscitaci.

Neprůstřelný: Získáváš 1 použití Neprůstřelnosti za střet. Bezprostředně po zásahu střelnou zbraní můžeš zahlásit "Neprůstřelný!" a neztratíš zásahem žádné životy. Následně musíš provést taktický ústup.

Taktický ústup

- Taktický ústup představuje schopnost postavy na poslední chvíli uskočit do krytu a udělat ze sebe co nejmenší cíl.
- Taktický ústup je nepřerušovaný pohyb o 10 kroků směrem od nepřítele, či do boku, nikoliv tedy k nepříteli
- Taktický ústup je ukončen tím, že si postava lehne, nebo klekne
- Taktický ústup je možné ukončit předčasně, pokud se postava nachází v krytu
- Kryt je pevná překážka, nebo terénní vlna dostatečné velikosti, která se nachází mezi střelcem a zasaženou postavou

Během taktického ústupu je postava imunní na zranění a efekty, ale nemůže provádět žádné herní akce (bojovat, nabíjet, ba ani mluvit)

Šok: Zasažená postava musí na několik vteřin zastavit, přerušit útok a sklopit zbraně. Poté může normálně pokračovat.

Skrytí: Skrytá postava zkříží prázdné ruce na hrudníku. Nepřátelé ji nemají aktivně vyhledávat ani na ni útočit, pokud ji během přípravy skrývání jasně neviděli, neodhalí ji zvláštní schopností, nebo se skrytá postava nezačne sama prozrazovat. Skrytí končí pohybem z místa, útokem, použitím jiné schopnosti nebo odhalením.

Stop, Drop & Roll - (též *Uhašení*) Zasažená postava se musí zastavit, lehnout si na zem, prázdnýma rukama si zakrýt obličej a následně se třikrát převalit doleva a doprava. Alternativně se postava může třikrát v následujícím pořadí poklepat .

- po ramenou
- po kolenou,
- po špičkách nohou
- pak zase po kolenou
- nakonec znovu po ramenou

Toxin - *Toxin* ti přivodí jeden Šrám. Každý, kdo se tě dotkne, také získává efekt *Toxin*.

Elementy (efekty a barevné kódy)

Elementy (živly) představují nebezpečí způsobované prostředím.



Postavy mohou být ohroženy dvěma způsoby:

Zóny

Zóny představují oblasti vystavené danému elementu do té míry, že pouhý pohyb v nich je nebezpečný (hořící dům, jezero kyseliny).

Zóny jsou vyznačeny fáborky, které vytyčují hranice.

Postavy mohou do Zón vstupovat bez omezení, ale pobyt v nich obvykle nese neblahé důsledky.

Ve výjimečných případech je možné, že se budou dvě Zóny překrývat (hořící dům může být červená i žlutá zóna) - v takovém případě platí oba efekty.

Nebezpečí způsobované prostředím má dvě úrovně. První úroveň je značena fáborkem v dané barvě, druhá úroveň má krom barvy elementu ještě fáborek bílý.

Lvl 1 Zóna - barevný fáborek

Lvl 2 Zóna - fáborek barvy elementu + bílý fáborek

Nosiče

Nosiče je souhrnný název pro zásahy nabité daným elementem. Může se jednat o zbraň nablízko, vrhací projektil, plošný projektil, nebo jakýkoliv jiný způsob předání.

Nosiče způsobující zranění daným elementem budou omotány fáborkem odpovídající barvy. Kde to není možné, hlásí se při každém zásahu název elementu (*Oheň, Toxin* atd.)

Zásahy nosičem nezpůsobují zranění, není-li zároveň explicitně zahlášeno

Katniss musí proběhnout hořícím lesem.

Po cestě na ni spadne hořící větev, představovaná člověkem v černém plášti, který ji zasáhne zbraní označenou červeným fáborkem.

Katniss utrpěla zásah nosičem ohně a musí nést důsledky.

Peeta musí také proběhnout hořícím lesem.

Nemá však takové štěstí a spadne na něj velká hořící větev.

Člověk v černém plášti tentokrát při útoku hlásí "za 2 oheň".

Peeta tedy ztrácí dva životy a navíc efekt Ohně.



- **Bublinkovač** - speciální environmentální nosič

Bublinkovač slouží jako plošný nosič elementu *Oheň*. Vytváří nebezpečný a těžko předvídatelný terén, který komplikuje činnost v jeho okolí.

Zásah - Za zásah se považuje jakýkoliv fyzický kontakt letící bubliny s tělem, oděvem nebo výstrojí.

Účinek - Zásah bublinou nezpůsobuje okamžité zranění, ale přenáší efekt *Oheň*. Zasažená postava se musí ihned zastavit a provést mechaniku *Uhašení*.

Oheň - červená

Zóna I - Pokaždé, když vstoupíš do zóny, nebo v ní uděláš dva kroky, ztrácíš 1 život.

Zóna II - Pokaždé, když vstoupíš do zóny, nebo v ní uděláš jeden krok, ztrácíš 1 život.

Nosič - Není-li zahlášeno číslo, nezpůsobuje poškození. ale dokud neprovedeš *Uhašení* (stop drop and roll), ztrácíš 1 život při každém nádechu.

Plyn - žlutá

Zóna I - Pokaždé, když se v zóně nadechneš, ztrácíš 1 život.

Zóna II - Pokaždé, když se v zóně nadechneš, ztrácíš 2 životy.

Nosič - Není-li zahlášeno číslo, způsobuje poškození za 1. Dokud ti není alespoň jeden život vyléčen, tvoje postava nemůže mluvit.

Toxin- zelená

Zóna I - Vstup do zóny ti přivodí efekt *Toxin*, pokud ho nemáš.

Zóna II - Vstup do zóny ti přivodí jeden *Šrám*. K tomu získáváš ještě efekt *Toxin*, pokud ho nemáš.

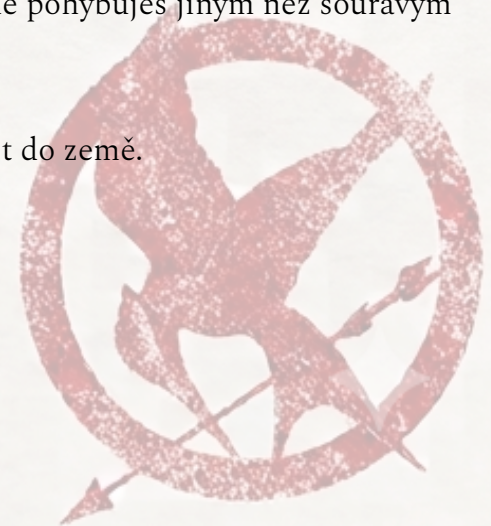
Nosič - Získáváš efekt *Toxin*

Elektřina - modrá

Zóna I - Pokaždé, když vstoupíš do zóny, ztrácíš 1 život za každou zbraň, kterou máš u sebe. Pokud se v zóně pohybuješ jiným než šouravým krokem (pata na špičku), ztrácíš 1 život za každý krok, který uděláš.

Zóna II - Jako Zóna I, navíc ztrácíš 1 použití každé své aktivní schopnosti.

Nosič - Za každou zbraň, kterou máš u sebe, ztrácíš 1 život. Máš-li nabitou střelnou zbraň, musíš 1x vystřelit do země.



Sady Vybavení

Lékárnička

Základ: Můžeš si do konce střetu snížit maximum životů o 1 a 15 vteřinovým ošetřením vyléčit jiné postavě 2 životy. Tímto nelze zvednout vyřazenou postavu, pokud nemáš jinou schopnost, která to umožňuje.

Bod y	Větev A	Větev B	Větev C
1		1x za střet můžeš 15 vteřinovým ošetřením vyléčit sobě nebo jiné postavě 3 životy.	
2			
3	Tvé maximum životů je o 1 vyšší.	Získáváš další použití tohoto léčení za střet.	
4			Všechna tvá léčení obnovují o 1 život více, včetně resuscitace.
5		Získáváš další použití tohoto léčení za střet.	
6	Tvé maximum životů je o další 1 vyšší.		
7		Získáváš další použití tohoto léčení za střet.	
8			
9		Získáváš další použití tohoto léčení za střet.	

Poznámky: Bonus z větve C se vztahuje na základ Lékárničky i na léčení z větve B.



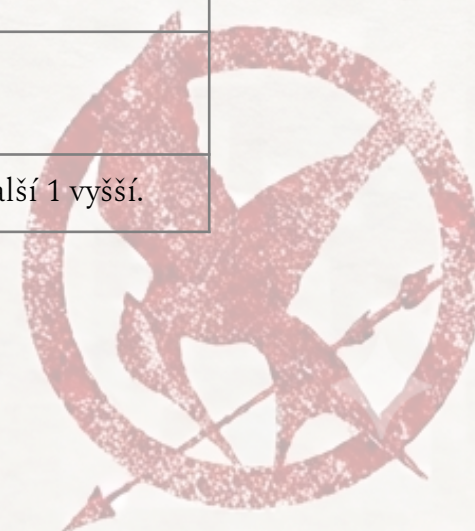
Resuscitační sada

Základ: Můžeš léčit vyřazené postavy. Resuscitace trvá 30 vteřin a je potřeba ji zahrát jako ošetření, kontrolu stavu a pomoc se zvednutím.

Resuscitovaná postava se zvedá s 1 životem.

Společně s touto schopností si v táboře vyzvedni balíček těžkých zranění a obvazy. Kdykoliv léčíš vyřazenou postavu, optej se tiše na její zbývající počet životů a pokud by měl klesnout na 0, ovaž jí obvazem a vydej jednu kartičku těžkého zranění. Obvazy a kartičky si můžeš v táboře volně doplňovat.

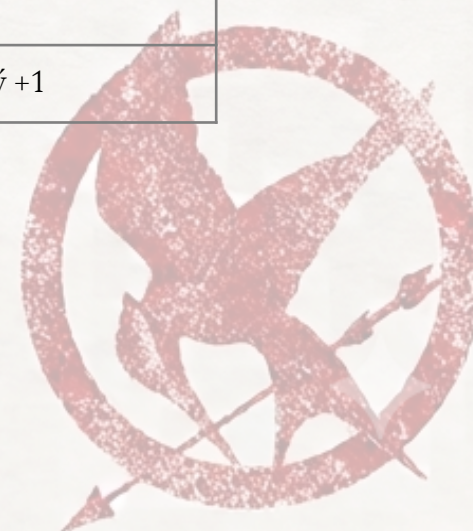
Body	Větev A	Větev B
1		
2		
3		Tvé maximum životů je o 1 vyšší.
4	Resuscitovaná postava se zvedá s 1 životem navíc.	
5		
6		Tvé maximum životů je o další 1 vyšší.
7		
8	Resuscitovaná postava se zvedá s dalším 1 životem navíc.	
9		Tvé maximum životů je o další 1 vyšší.



Kuše

Základ: Bez investice do větve A kuši neumíš pravidlově používat.

Body	Větev A	Větev B
1		
2		
3	Můžeš používat kuši. Na začátku každého střetu máš 3 projektily.	Získáváš Neprůstřelný +1.
4	Na začátku střetu máš o 1 projektil více.	
5	Na začátku střetu máš o 1 projektil více.	
6	Na začátku střetu máš o 1 projektil více.	Získáváš další Neprůstřelný +1
7	Na začátku střetu máš o 1 projektil více.	
8	Projektily kuše nejsou omezené počtem použití schopnosti.	
9		Získáváš další Neprůstřelný +1

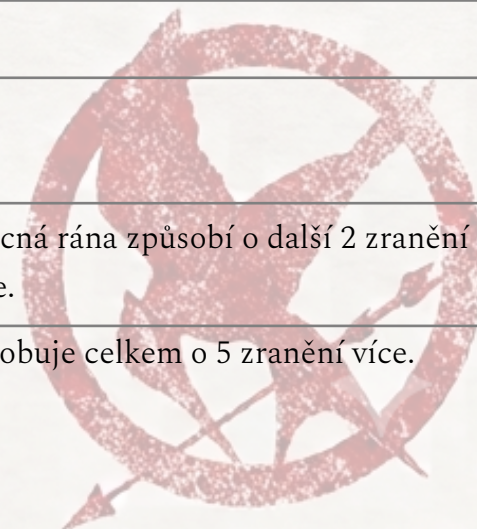


Lovecká zbraň

Základ: 1x za střet můžeš použít Mocnou ránu, která při platném zásahu způsobí o 1 vyšší zranění.

Body	Větev A	Větev B	Větev C
1			
2	Můžeš používat obouruční zbraň.	Mocnou ránu můžeš použít o 1x za střet více.	
3			Mocná rána způsobí o další 1 zranění více.
4		Mocnou ránu můžeš použít o další 1x za střet více.	
5	Pokud držíš obouruční zbraň oběma rukama, všechny její zásahy způsobují o 1 vyšší zranění.		
6		Mocnou ránu můžeš použít o další 1x za střet více.	Mocná rána způsobí o další 1 zranění více.
7			
8		Mocnou ránu můžeš použít o další 2x za střet více.	
9			Mocná rána způsobí o další 2 zranění více.

Poznámky: Bonusy k Mocné ráně jsou kumulativní. Při maximálním rozvoji větve C tedy Mocná rána způsobuje celkem o 5 zranění více.



Příručka přežití

Základ: 1x za střet můžeš použít jeden z rozkazů. Rozkaz platí na tvoji vypravěčskou družinu, nebo až 5 postav včetně tebe, se kterými se předem dohodnete, že utvoříte četou. Každá postava může být členem maximálně jedné čety.

- Hrr na ně! - Každý člen tvé čety způsobí příštím zásahem nablízko o 1 vyšší poškození.
- Kryjte se! - Každý člen tvé čety získává do konce střetu 1 použití efektu Neprůstřelný. Toto použití nelze nijak doplnit ani dobít.
- Na můj povel! - Příští výstřel každého v četě nespotřebuje použití projektilu.
- Zabezpečte okolí! - Tvoje četa může pročesat přilehlé okolí, aby odhalila skryté postavy.

Body	Větev A	Větev B	Větev C
1			
2		Pokaždé, když použiješ rozkaz, tvůj příští zásah zbraní nablízko způsobí o 1 větší zranění.	Pokaždé, když použiješ rozkaz, vyleč si 1 život.
3	Můžeš použít 2 různé rozkazy za střet.		
4			
5			
6	Můžeš použít 3 různé rozkazy za střet (nahrazuje předchozí bod).		
7			
8	Můžeš použít 3 libovolné rozkazy za střet (nahrazuje předchozí body).		

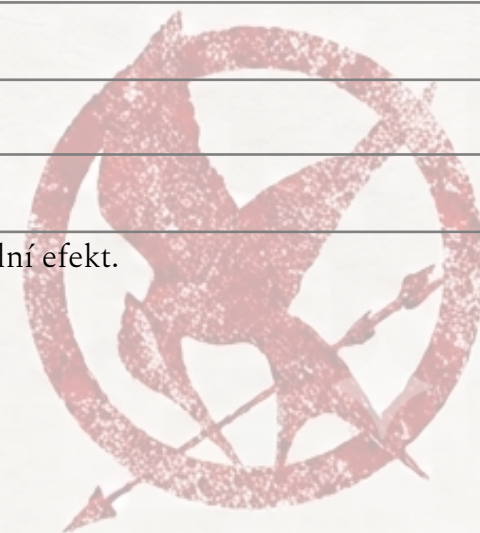


Vrhací zbraně

Základ: Tvoje zásahy vrhacími zbraní způsobuje zranění za 2.

Body	Větev A	Větev B	Větev C
1			
2			1x za střet můžeš při útoku vrhací zbraní způsobit o 2 vyšší zranění.
3	Tvé běžné zásahy vrhacími zbraněmi způsobují o 1 vyšší zranění.	1x za střet můžeš při útoku vrhací zbraní zhlásit Šok.	
4			Získáváš další použití brutálního hodu za střet. Toto použití způsobí o 2 vyšší zranění.
5			
6	Tvé běžné zásahy vrhacími zbraněmi způsobují o další 1 vyšší zranění.	Získáváš další použití Šoku za střet.	Získáváš další použití brutálního hodu za střet. Schopnost této větve působí o 4 vyšší zranění.
7			
8			
9		Získáváš další použití Šoku za střet.	

Poznámky: Při jednom útoku můžeš použít nejvýše jeden aktivní bonus ke zranění a nejvýše jeden speciální efekt.



Záložní zbraň

Body	Větev A	Větev B	Větev C
1	Můžeš držet dvě jednoruční zbraně zároveň. Útoky jedné z nich (dle tvého výběru) ale vždy způsobují zranění maximálně za 0 (nemůžeš s ní útočit, pouze se krýt)		
2		Pokud zasáhneš soupeře druhou zbraní než při předchozím zásahu, způsobíš o 1 vyšší zranění	
3			Předloktí jedné z tvých rukou ve které držíš zbraň se nepočítá jako zásahová plocha.
4	Můžeš plnohodnotně používat obě zbraně	Pokud vykryješ útok nablízko od nepřítele zbraní, můžeš témuž nepříteli bezprostředně následujícím útokem druhou zbraní způsobit efekt "šok"	
5			
6			
7		Pokud zasahuješ stejného nepřítele střídavě oběma zbraněmi, zvyšuje se tvé zranění v řadě: 1 - 1 - 2 - 2 - 3 - 3 - 4 - 4... atd.	



Pytlácká výstroj

Základ: Kdykoliv bezprostředně po přerušení skrývání zasáhneš zbraní nablízko, či vrhačkou, způsobíš takovým zásahem o 3 vyšší zranění.

Body	Větev A	Větev B	Větev C
1		Při používání Chůze vánku můžeš udělat až 10 kroků.	
2	1x za střet můžeš zkřížit ruce na hrudi a udělat až pět rychlých kroků. Po dobu tohoto přesunu jsi nezranitelný a skrytý.		Pokud bezprostředně po přerušení skrývání vystřelíš z kuše, takový výstřel se nepočítá do limitu výstřelů na střet
3		Pokud bezprostředně po dokončení Chůze vánku zaútočíš, zásah způsobí efekt šok.	
4	získáváš +1 použití této schopnosti	Při používání Chůze vánku můžeš udělat až 15 kroků.	
5	získáváš +1 použití této schopnosti		
6		Pokud při použití Chůze vánku nevyužiješ před útokem všechny kroky, můžeš okamžitě po útoku opět zkřížit ruce na hrudi a využít zbytek pohybu. Pozor, na konci tohoto druhého skrytého pohybu už nemůžeš uplatnit zvýšené poškození při přerušení skrývání ani další podobné bonusy.	

Improvizovaná zbroj

Body	Větev A	Větev B
1	Tvé maximum životů je o 1 vyšší.	
2		
3		
4	Tvé maximum životů je o další 2 vyšší.	
5		Získáš Neprůstřelný +1.
6		
7	Tvé maximum životů je o další 2 vyšší.	



Maskovací plášť

Základ: 1x za střet se můžeš po 15 vteřinách přípravy stát skrytým. Během přípravy musíš zůstat na místě a nesmíš bojovat ani používat jiné schopnosti.

Body	Větev A -	Větev B	Větev C
1			
2	Skrytí můžeš použít o 1x za střet více.	Stejným použitím můžeš skrýt o 1 další svolnou postavu, které se během přípravy dotýkáš.	
3			Můžeš použít Maskovací plášť k tomu, abys vypadal jako mrtvý nebo vyřazený. Lehni si na zem a nehýbej se. Efekt končí, jakmile se pohneš, promluvíš, zaútočíš, použiješ jinou schopnost nebo tě někdo zblízka zkontroluje.
4	Skrytí můžeš použít o další 1x za střet více.	Stejným použitím můžeš skrýt o další 1 postavu.	
5			
6	Skrytí můžeš použít o další 1x za střet více.	Stejným použitím můžeš skrýt o další 1 postavu.	



Hazmat suit

Body	Větev A	Větev B	Větev C
1	Zásahy elementy (nebo zbraní s fáborkem) ti způsobují o 2 menší zranění (do minima 1)	1x za střet můžeš odolat libovolnému efektu s výjimkou strachu	
2			
3	Můžeš se bez omezení pohybovat v prvním pásmu nebezpečí	Získáváš další 2 použití schopnosti	Tvé maximum životů je o 1 vyšší.
4			
5	Můžeš se bez omezení pohybovat v druhém pásmu nebezpečí	Získáváš další 2 použití schopnosti	
6			Tvé maximum životů je o další 1 vyšší.



Kusy výstroje:

Sada první pomoci

Body	Větev
1	
2	
3	1x za střet můžeš 15 vteřinovým ošetřením vyléčit sobě nebo jiné postavě 3 životy.
4	
5	Získáváš další použití tohoto léčení za střet.

Nehořlavá deka

Body	Větev
1	Můžeš 1x za střet ignorovat efekt Oheň
2	
3	Zóna Ohně na tebe má o 1 úroveň menší efekt. (Zóna II na tebe působí jako Zóna I, Zónu I můžeš ignorovat)
4	
5	Zóna Ohně na tebe má o 2 úrovně menší efekt.



Respirátor

Body	Větev
1	Můžeš 1x za střet ignorovat efekt Plyn
2	
3	Zóna Plynu na tebe má o 1 úroveň menší efekt. (Zóna II na tebe působí jako Zóna I, Zónu I můžeš ignorovat)
4	
5	Zóna Plynu na tebe má o 2 úrovně menší efekt.

Galoše

Body	Větev
1	Můžeš 1x za střet ignorovat efekt Elektřina
2	
3	Zóna Elektřiny na tebe má o 1 úroveň menší efekt. (Zóna II na tebe působí jako Zóna I, Zónu I můžeš ignorovat)
4	
5	Zóna Elektřiny na tebe má o 2 úrovně menší efekt.



Autosérum

Body	Větev
1	Můžeš 1x za střet ignorovat efekt Toxin
2	
3	Zóna Toxinu na tebe má o 1 úroveň menší efekt. (Zóna II na tebe působí jako Zóna I, Zónu I můžeš ignorovat)
4	
5	Zóna Toxinu na tebe má o 2 úrovně menší efekt.



Čichací soli

Společně s touto schopností si v táboře vyzvedni balíček těžkých zranění a obvazy. Kdykoliv léčíš vyřazenou postavu, optej se tiše na její zbývající počet životů a pokud by měl klesnout na 0, ovaž jí obvazem a vydej jednu kartičku těžkého zranění. Obvazy a kartičky si můžeš v táboře volně doplňovat.

Body	Větev
1	
2	Můžeš léčit vyřazené postavy. Resuscitace trvá 30 vteřin a je potřeba ji zahrát jako ošetření, kontrolu stavu a pomoc se zvednutím. Resuscitovaná postava se zvedá s 1 životem.
3	
4	
5	Resuscitovaná postava se zvedá s 1 životem navíc.

