

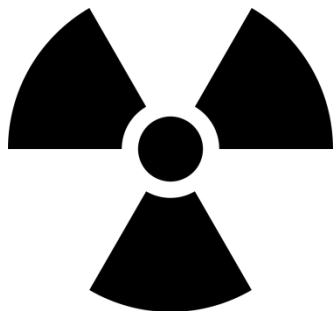


NÁŘEK MRTVÉHO SVĚTA

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

Ilustrace uvnitř knihy: 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>	<u>4</u>
<u>ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY</u>	<u>5</u>
<u>TVORBA POSTAVY</u>	<u>8</u>
<u>DOVEDNOST</u>	<u>10</u>
<u>REPUTACE</u>	<u>11</u>
<u>PŘEDVOLENÁ POSTAVA</u>	<u>12</u>
<u>FYZICKÝ SOUBOJ</u>	<u>16</u>
<u>OBTÍŽNOST HRY</u>	<u>18</u>
<u>VYBAVENÍ</u>	<u>19</u>
<u>BONUSY A POSTIHY</u>	<u>22</u>
<u>ANGLOAMERICKÁ MĚRNÁ SOUSTAVA</u>	<u>23</u>
<u>PRŮVODNÍ LISTINA</u>	<u>24</u>
<u>LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE</u>	<u>24</u>
<u>MAPA WYOMINGU</u>	<u>27</u>
<u>SOUČASNOST</u>	<u>28</u>

<u>NÁŘEK MRTVÉHO SVĚTA</u>	<u>30</u>
----------------------------	-----------

<u>V CYKLU WARENORSKÉ KRONIKY JIŽ VYŠLO:</u>	<u>288</u>
--	------------

MINULOST

Válka se nikdy nemění.

Jejím cílem bylo vždy ničit, 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 jediné 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 otevířely. 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. Přizpůsob 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, pohyblivé 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 <i>útoku</i>	Můžeš nést maximálně 16 předmětů.
2 body = -1 k <i>útoku</i>	Můžeš nést maximálně 18 předmětů.
3 body = 0 k <i>útoku</i>	Můžeš nést maximálně 20 předmětů.
4 body = +1 k <i>útoku</i>	Můžeš nést maximálně 22 předmětů.
5 bodů = +2 k <i>útoku</i>	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 <i>obraně</i>	- 4 <i>životní body</i> .
2 body = -1 k <i>obraně</i>	-2 <i>životní body</i> .
3 body = 0 k <i>obraně</i>	0 <i>životní body</i> .
4 body = +1 k <i>obraně</i>	+2 <i>životní body</i> .
5 bodů = +2 k <i>obraně</i>	+4 <i>životní body</i> .

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).

INTELIGENCE

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 vyhodnot' 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 *obran*y. 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 hrou. 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 vyprávět.

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:

Bodová hodnota	Popisek reputace
-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 nejvhodnější 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 trochu popletené.“

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

ÚTOK: 20

OBRANA: 19

ŽIVOTNÍ BODY: 28

DOVEDNOST: Tvrd'ák

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, počekejte 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 otci 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.“

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

ÚTOK: 17

OBRANA: 15

ŽIVOTNÍ BODY: 25

DOVEDNOST: Skautík

FYZICKÝ SOUBOJ

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 SOUBOJE

Abys lépe pochopil průběh fyzických soubojů, zde najdeš 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

útok – 15 (+3)

OBRATNOST – 4

obrana – 19 (+1)

životní body – 29

NEPŘÍTEL

útok – 17

OBRATNOST – 5

obrana – 16

životní body – 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 *útoku*.
2. Hod' dvěma kostkami a k součtu přičti hodnotu *obranu* 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*u 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*u 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 střelných 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 střelných 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-

ná. Pro náboje je v *průvodní listině* vyhrazeno pouze pět kolonek. Pokud tedy naleznáš další náboje, které u sebe ještě nemáš, a budeš si je chtít vzít, musíš některé z nábojů, které již vlastníš, vyhodit.

Výbušniny

V průběhu hry můžeš nalézt i několik druhů výbušnin. Některé se dokonce dají použít při fyzickém souboji, použití tě stojí jeden tah. Se škodlivými účinky výbušnin na nepřátele budeš seznámen při jejich nález. Před útokem výbušninou není obrany, zraní protivníka pokaždé za uvedené množství *životních bodů*. Některé výbušniny slouží pouze pro odstranění případné fyzické překážky v cestě či k vyvolání zmatku u nepřátel, nemohou být tedy použity při fyzickém souboji.

Zbroj

Zbroj je nedílnou součástí tvého vybavení. Po celé dobrodružství u sebe budeš mít nějakou zbroj. Ve hře můžeš nalézt několik druhů zbrojí, o jejichž charakteristikách a výhodách budeš informován. Zbroj se dělí na jednotlivé části: hlava, hrud', doplňková zbroj, nohy, boty – každá část ti může přinést bonus k *obraně*. Tvá postava může mít na sobě vždy pouze jednu z těchto věcí.

Výjimku z pravidla tvoří pouze takzvaná *doplňková* zbroj. Takové předměty se dají nosit zároveň s ostatními součástmi zbroje a můžeš jich mít více na sobě. Jsou to například pláště, chrániče končetin apod.

Předměty v batohu

Batoh je nedílnou součástí tvého vybavení, budeš ho nosit na zádech po celé dobrodružství. Přenášíš v něm všechny věci mimo zbroje a předmětů, které se nosí na těle. Ve hře můžeš najít spoustu předmětů, které nemají pro další postup příběhem žádný významný užitek. Takové předměty jsou označeny jako *veteš* a mohou být prodány obchodníkům. Každý takový předmět ti vynese 1 dolar. Ovšem POZOR! Nosnost batohu je omezená v závislosti na tvé *SÍLE*. Proto dobře rozvaž, jaké vybavení chceš mít v batohu uskladněno.

Proviant

Abys při svém putování nehladoval, nezbytnou součástí dobrodružství jsou i zásoby jídla a vody (počítají se jako jeden předmět v batohu). Najíst se můžeš, kdykoliv uznáš za vhodné (pokud budeš mít co), jídlo ti dodá potřebnou energii, pokaždé si přičti 2 *životní body* (není ovšem možné přesáhnout

nout jejich povolené maximum). POZOR! Budeš však v dobrodružství několikrát vyzván, aby ses najedl. Pokud tak neučiniš buď z důvodu nedostatku proviantu, nebo šetření jídlem, musíš si odečíst 2 *životní body* jako postih za oslabení organismu.

Peníze

I když se svět po nukleární válce proměnil v divokou Pustinu, kde přestala platit veškerá humánní pravidla, jedna věc si zachovala svou stabilitu. Americké dolary jsou univerzální tvrdá měna. Slouží k nakupování zboží u obchodníků, podplácení, hazardu apod. Pamatuj ovšem, že peněz nikdy není nazbyt, proto je utrácej s rozumem. Peníze se kromě jiného dají vydělávat i prodejem *veteše* obchodníkům, viz **Předměty v batohu**.

BONUSY A POSTIHY

Bonus

Ve hře občas můžeš nalézt i unikátní předměty, které zlepšují tvé ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY. Takové předměty si zapisuj do *průvodní listiny* do kolonky *Bonus*. Můžeš využívat vlastnosti více unikátních předmětů najednou. I když je pro tyto předměty v *průvodní listině* vyhrazena speciální kolonka, stále jsou to předměty, které ti zabírají místo v batohu na úkor jiných věcí, proto si je řádně zapiš i jako položku v batohu.

Postih

Svět Pustiny je nebezpečný a zákeřný. Radioaktivní spad, špína, otravy a nemoci jsou k vidění na každém kroku a ani ty nejsi proti nim imunní. Může se stát, že tě postihne některá z uvedených či podobných událostí, budeš na to řádně upozorněn a musíš si udělat příslušnou poznámku do kolonky *Postih* v *průvodní listině*. Jelikož postihy negativně ovlivňují ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKY, buď proto obzvláště opatrný. Neklesej ovšem na duchu, tyto negativní příznaky se dají vyléčit, pouze najdeš-li příslušný protilék, případně osobu, která ti pomůže s léčbou.

ANGLOAMERICKÁ MĚRNÁ SOUSTAVA

Jelikož se děj knihy odehrává v Severní Americe, je pro větší autentičnost v příběhu zachována angloamerická měrná soustava. Na některé čtenáře to může působit jako mírný rušivý element, proto je zde pro uvedené veličiny přiložena převodní tabulka na měrný systém, jaký známe u nás.

Jednotky délky	
Jednotka	cca
palec	2,54 cm
stopa	30,5 cm
yard	91,4 cm
míle	1,61 km

Jednotky váhy	
Jednotka	cca
unce	28,4 g
libra	0,45 kg

PRŮVODNÍ LISTINA

Je takový osobní deník, do kterého si můžeš zaznamenávat všechny změny, které se u tvé postavy projeví. Tudíž nejenom změny v osobních statistikách, ale i předmětech, které máš u sebe.

Jelikož se budou údaje v průvodní listině často měnit, je vhodné k jejich vyplňování používat obyčejnou tužku, která se dá snáze vygumovat.

LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE

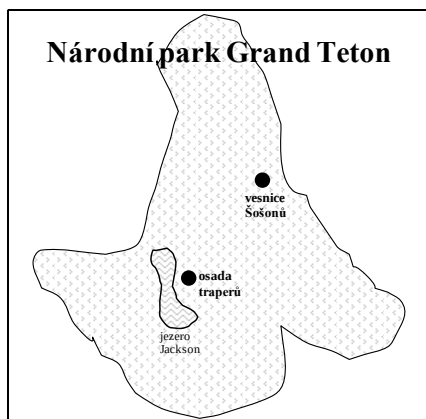
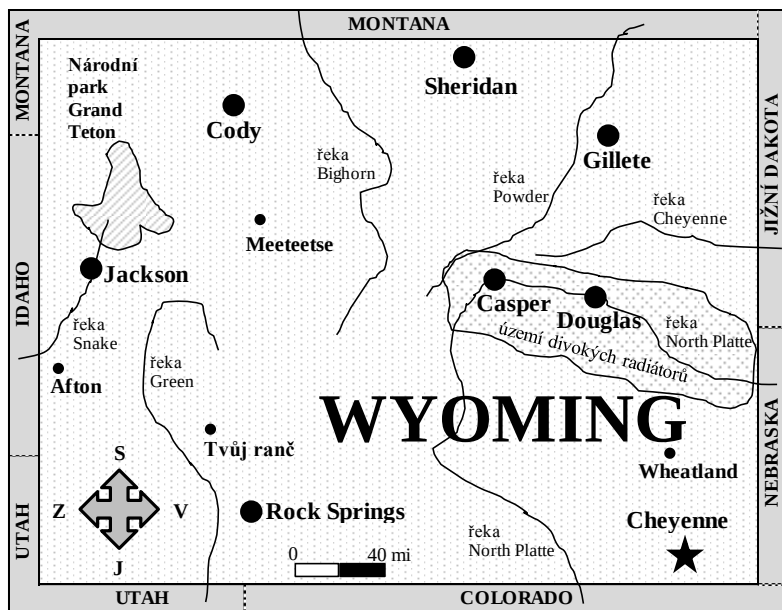
Je dokument, do kterého si můžeš zaznamenávat střetnutí s nepřáteli, s kterými se utkáš během svého dobrodružství.

PRŮVODNÍ LISTINA				
Charakteristika	Stav hráče	JMÉNO HRÁČE:		OBTÍŽNOST HRY:
SÍLA		ÚTOK:		OBRANA:
ODOLNOST				
OBRATNOST		DOVEDNOST:		ŽIVOTNÍ BODY:
INTELIGENCE				
ŠTĚSTÍ				REPUTACE:
Hlava: Hrud': Doplňková zbroj: Nohy: Boty:		 Chladná zbraň: Střelná zbraň: Výbušina: Bonus: Postih:		
PŘEDMĚTY V BATOHU				NÁBOJE
Dolary:	\$			

LISTINA FYZICKÉHO SOUBOJE			
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>
PROTIVNÍK:		PROTIVNÍK:	
<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>	<i>útok:</i>	<i>obrana:</i>
OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>	OBRA TNOST:	<i>životní body:</i>

MAPA WYOMINGU

Protože umění kartografie není po jaderné válce na příliš vysoké úrovni, nemusí se měřítko a místa na mapě přesně shodovat se záznamy z předválečných map, které jsou bohužel definitivně ztraceny.



SOUČASNOST

Po smrti matky před deseti lety jsi měl pocit, že tvůj svět skončil. Chodil jsi jako tělo bez duše, stranil se veškerých zálib, na snahu zbytku rodiny o konverzaci nepřátelsky odsekával. Byl jsi našťvaný na celý svět. Proč se muselo stát, co se stalo? Matka byla pro tebe jako anděl, proč si ji musel povolát Bůh k sobě? Až s přibývajícimi roky sis uvědomil, že zlo, co ti násilně ukradlo matku, ve skutečnosti nebyl Bůh, ale zhoubná rakovina z všudypřítomného radioaktivního záření. Nakonec čas trýznivou bolest duše odvál a v tvém životě převážilo to dobré – tvůj otec, mladší sestra Sofia, pár blízkých přátel, takže chuť do života se ti pomalu vrátila. S otcem a sestrou žijete na skromném ranči, chováte pár kusů dobytka, pěstujete neduživou kukuřici. Neznáš nic jiného než úmornou dřinu. Živobytí je to tvrdé, přesto může být mnohem hůř. To vám vypráví otec každý večer po večeři, kdy si najdete chvíli na společné rodinné posezení. Otec v ruce drží sklenku domácí kukuřičné pálenky, pokuřuje ručně balené cigarety a vypráví o světě. Tom nynějším i o tom předválečném. Samozřejmě, že nezažil dobu, kdy bylo lidstvo téměř na pokraji vyhlazení po pádu jaderných bomb, pouze o ní četl ve svých oblíbených knihách, to však ani v nejmenším nesnižuje váhu jeho slov a na každovečerní vyprávění se nesmírně těšíte. Kolikrát napětím se sestrou ani nedýcháte. Otec smutně dokončí historii o americké občanské válce, zvláště ta je tvé oblíbené téma. Wyoming v době konfliktu Severu proti Jihu ještě nebyl oficiálním americkým státem a nezažil tak lité boje bratrovraždných bojů. Uvažuješ, na čí stranu by ses vůbec sám postavil? Unie nebo Konfederace? Z vyprávění si dobře pamatuješ, že vlastně ani jedna z bojujících stran nebyla ta zlá a špatná. Ale otroctví se ti hnusí, to si přiznáš bez okolků. Otec se postaví, láskyplně shlédne na své dva potomky, na krbové římské s bolestným povzdechem pohladí rámeček s obrázkem své zesnulé ženy.

„Je čas jít spát, mládeži. Zítra nás čeká hromada práce. Přijede překupník dobytka, když budeme mít štěstí, vyděláme slušné peníze. Za ty pak nakoupíme kvalitnější sazenice kukuřice,“ řekne otec. Pak vás oba políbí na tvář a vyžene spát. Sám ještě na chvíli usedne do oblíbeného ušáku a ubalí si další cigaretu.

Ve svém prostém pokoji ze sebe svlékneš propocené farmářské oblečení, oplácheš se studenou vodou z plechového lavoru a brzy zalehneš do postele. Přes tenké zdi slyšíš, jak tvá sestra Sofia udělala to samé. Nemůžeš se