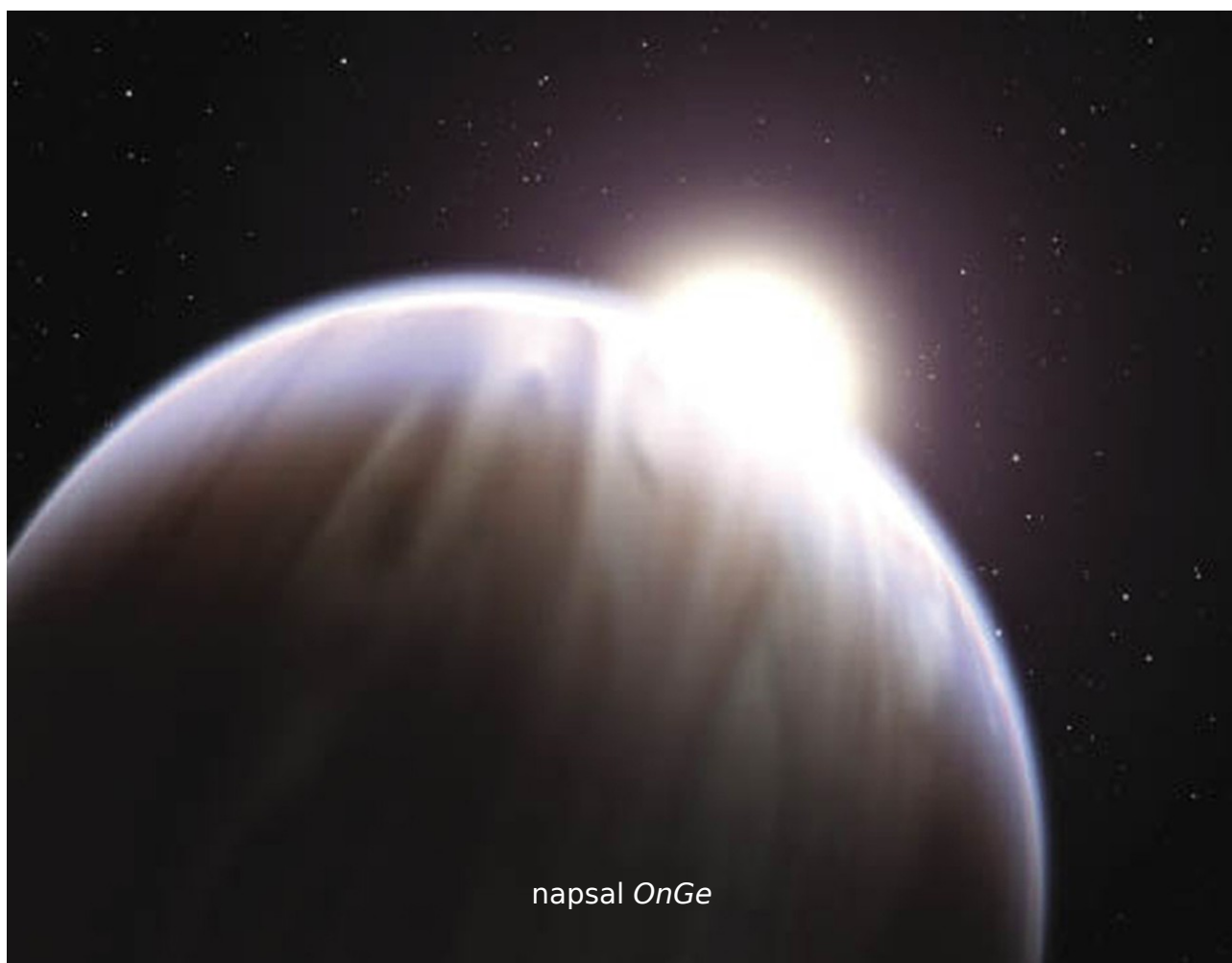


# Za hranice nevšedních dní

mírně potrhlá RPG o tom, co se může stát na jedné zapadlé planetě





## **Vydejte se s námi za hranice nevšedních dní**

*Byli jste už všude a zkusili všechno? Tohle jste ale zaručeně neviděli! Naše kancelář nabízí jako první možnost podívat se na vzdálenou planetu nazvanou jejími obyvateli Xfrg-Saée-Gňrou, což znamená „Bezedný pramen neobvyklých zážitků“. Místní obyvatelé jsou roztomilí, malí a chlupatí, lezou po stromech a valí na turisty svá roztomilá kukadla. Další, ještě menší a ne až tak chlupatí obyvatelé, žijící v méně zalesněných oblastech zas rádi pobaví neokoukanými artistickými výkony a průzkum prokázal přítomnost vyspělé podmořské civilizace, jenž vám může nabídnout neopakovatelné kulinářské zážitky.*

*Až se pro vás za měsíc či dva vrátí naše luxusně vybavená mezihvězdná jachta, nebude se vám chtít odejít. Přihlaste se ještě dnes!*

## **Stručný přehled relevantní historie**

Na počátku byl Velký třesk, po něm následovalo pár miliard vcelku nezajímavých roků, až na jedné celkem obyčejné planetě vznikl život a začal se vyvíjet. Aby bylo jasno – on život vznikl všude možně, ale pro nás je teď zajímavá zrovna tahle jedna hrouda a její obyvatelé. Po stovkách milionů let evoluce se zde totiž objevila civilizace subtilních zelených stvoření, s velkýma hlavama a lesklýma černýma očima. Z počátku se tato civilizace, zvaná Uf`Ounská, bavila stavbou přehnaně velkých špičatých staveb na uchovávání sušených mrtvol, sestavováním kalendářů na pár tisíc let dopředu a hádkami o tom, jestli je jejich planeta placatá, kulatá, nebo hranatá a jestli je nebe na vnější nebo vnitřní straně.

Ačkoliv byly tyto hádky náramě vděčným tématem pro odpolední potlach, bylo jim jednou provždy odzvoněno poté, co planetu obletěla první sonda a definitivně tak rozhodla, jak to vlastně s tím tvarem je. Jelikož se naše civilizace velkohlavých zelených mužíků dále vyvíjela a vyřešila takové nepříjemnosti jako zásobování vším potřebným, nemoci, sociální nepokoje, stárnutí a nepřekonatelnost rychlosti světla, začala být největším nepřítelem nuda.

K čemu jsou třírozměrné pětismyslové filmové trilogie, když všechna témata už byla stokrát zpracována? Na co se věnovat extrémním sportům, když vás záchranný teleport hodí do měkkého křesla vteřinu před tím, než by se vaše lebka roztržila o zem? Co s načatým večerem/týdnem/rokem?

Naštěstí je vesmír opravdu velký a díky možnostem mezihvězdného cestování se může každý Uf`Oun vydat na pouť po všech koutech galaxie, poznat nová místa a obvyčeje a věnovat se radovánkám, jenž ten který vzdálený svět skýtá.

Na druhou stranu, oblíbené turistické destinace, jako třeba Fer`mentské vodopády, které napájí prameny s vysokým obsahem alkoholu, euforické hobové jeskyně v pásech asteroidů okolo jinak nezajímavého bílého trpaslíka, nebo iontové gejzíry Fukionu IV jsou natolik vyhledávané, že velké cestovní agentury nevozí turisty nikam jinam a ačkoliv tam mimo nich nikdo nelétá, je to tam velká zelená hlava na velké zelené hlavě a čekací listina je tak dlouhá, že by třikrát obmotala Uf`Ounskou domovskou planetu okolo rovníku.

Samozřejmě existuje řada dalších lokalit, kam vyrazit za zábavou, avšak taková Perla Modrého Veleobra (ledová koule obíhající okolo velké modré hvězdy – bylo takto pojmenováno několik planet, ale kdo viděl jednu, jako by viděl všechny), ovšem zdaleka ne tak lákavých. Proto celá řada cestovních kanceláří nabízí takzvané „výpravy

za hranice nevšedních dní“. Tento unikátní produkt turistického průmyslu je vlastně hodně dlouhý výlet do zapadlých, celkem neznámých končin vesmíru, kde sice nenajdete dobře vybavené hotely, skanzeny a jiné turistické atrakce, zato však strávíte řadu dní na cizí planetě přesně tak, jak budete chtít.

Mnozí v těchto výpravách vidí skvělou příležitost, jelikož cílem bývají často tak zapadlé končiny, že zde nenaleznete pohodlné hotely, záchanné teleporty, toalety ani kontrolory organizace na ochranu zvířat a nižších druhů, kteří by vám bránili odvést si domů živý suvenýr, případně ulovit parádní trofej a v neposlední řadě dopravní lodě mívají často zpoždění, což je vlastně bonusový pobyt zdarma a stává se dokonce, že už loď co vás má vyzvednout ani nedorazí. Mnozí to ze stejných důvodů za až tak skvělé nepovažují.

A nyní se podíváme na nějaká konkrétní fakta o jedné takové zapadlé planetě:

## **Xfrg-Saée-Gňrou**

Název pochází ze starochapadlónštiny a znamená „Hrbatá hrouda slizu“. Ačkoliv to tak nevyzní, je to jedna z nejhezčích věcí, na které ve starochapadlónštině narazíte. Pokud jde o ostatní obyvatele, tak svoji planetu nazývají prostě „zem“, „hrouda“ a podobně, jelikož Xfrg-Saée-Gňrou se vyslovuje dost těžko, ať máte hlasivky sestavené jak chcete.

Planeta je z větší části pokryta oceánem, který je většinou poměrně mělký. Současně zde nenaleznete větší kontinenty, ale mnoho ostrovů různých velikostí. Na území jednoho z velkých ostrovů byly pozorovány dvě místní primitivní kultury, oceán je zas obydlen vyspělou Chapadlónskou civilizací

Na planetě nějaký čas působili Uf`Ounští misionáři, kteří do větší části obyvatel vpravili translační komunikační čipy. Díky tomu se mohou obyvatelé vzájemně dorozumět, bez ohledu na jejich rodný jazyk, nebo způsob komunikace. Bohužel, translační čipy stále nejsou dokonalé a tak může dojít k jistým nerozuměním (zejména s chapadlóny je těžká domluva).

## **Chundeláči**

Tito zhuba metr a půl dlouzí chlupatí tvorové (cca polovinu délky těla tvoří chápavý ocas) žijí většinu času na stromech a živí se hlavně listím. Mají huňatý kožíšek a abnormálně velké oči, díky kterým vidí za všech světelných podmínek. Jejich kultura je na úrovni doby kamenné, s tím rozdílem, že žádné kameny nepoužívají. Veškeré nástroje mají vyrobeny ze dřeva, listů, pavučin a dalších surovin, co najdou na stromech. Sdružují se v matriarchálních tlupách, vedených vždy tou nejchundelatější Chundelkou. Rozdíl mezi Chundeláči a Chnudelkami je na první pohled patrný i nezkušenému pozorovateli, protože zatímco Chundeláči mají hnědý kožíšek, Chundelky jsou listově zelené.

Chundeláči jsou živorodí a první rok svého života tráví na zádech rodičů a dětství i dospívání tráví v korunách stromů. Sestoupit až na zem je pro Chundeláče zkouškou odvahy, ovšem některé kmeny od této tradice již upustili z důvodu, že nemalou část Chundeláčů, kteří evidentně nejsou na zemi ve své kůži, při této zkoušce něco sežere.

Jsou většinou poměrně plaší a v případě ohrožení mizí v korunách stromů, přesto jsou známi případy, kdy se někteří chundeláči postavili šelmám nebo útočníkům a bombardovali je tvrdými šiškami a zkaženým ovocem.

## Zloprcci

Zatímco Chundeláči jsou prakticky neškodní a plaší, Zloprcci jsou jejich pravým opakem. Jsou to robustní, asi metr vysokí humanoidé, žijící v méně zalesněných oblastech, kde staví svá opevněná hradiště. Jejich technická úroveň výzbroje je velmi na výši, ve srovnání s jejich úrovní v ostatních oborech vědy, techniky a kultury. Podle dostupných záznamů vyvinuli Zloprcci dříve katapult, než kolo. Jejich nejcharakterističtější rysem je nesnášenlivost. Nesnáší stromy, nesnáší zvířata, nesnáší Chundeláče a v neposlední řadě se nesnáší a vybíjejí sami mezi sebou, což je možná hlavní důvod, proč ještě nezaplavili celou planetu.

Zloprcci se totiž množí dělením. Dospělí zloprcek je čím dál hádavější, nesnášenlivější a nakonec dospěje do stádia, kdy se neshodne ani sám se sebou. Tou dobou už se většinou začíná svisle dělit a tomuto období se říká „rozkol“. Když je Zloprcek v rozkolu už ale opravdu k nesnesení, je zpravidla dopraven za šamanem, aby to „rozetnul“. Tento zákrok se provádí velkým sekáčkem a urychluje dělení. Rázem jsou z původního jednoho hádavého Zloprcka dva spokojení, tolerantní a vyrovnaní jedinci, se zájmem prohlubovat své poznání a budovat lepší budoucnost. Toto období trvá asi týden, pak začnou Zloprcci zas ztrácet zájem o podobné prkotiny, začnou si hrát se zbraněmi a během měsíce jsou z nich standardně nesnášenliví Zloprcci, až do dalšího rozkolu.

Čipování Uf`Ounskými misionáři znamenalo pro Zloprsky zlom v jejich vnímání světa i zahraniční politice. Zatímco dříve se pouze vrhali do lesů a káceli stromy s Chundeláčky, nebo posílali hlubiné miny do oblastí, kde předpokládali sídliště Chapadlónů, od chvíle kdy mohli se svými sousedy komunikovat při svých nájezdech ještě nevybíravě nadávají a naslouchají tomu, co ostatní chtějí nebo nechtějí, aby mohli udělat pravý opak.

## Chapadlóni

Tito tvorové mají měkká těla, vybavená čtyřmi páry chapadel (dva páry jsou větší a silnější, dva páry menší a obratnější) a jejich jedinou kostí je zoban. Ačkoliv jsou to původně vodní tvorové, často vylézají na souš, aby zde lovili a sbírali ovoce. Když stojí na svých silných chapadlech, dosahují výšky okolo dvou a půl metru, samotná chapadla jsou ale ještě o něco delší.

Pod hladinou moře vzkvétá jejich vyspělá civilizace a jak zjistili již první Uf`Ounští misionáři, Chapadlóni jsou nedostižití v kulinářském umění. V jejich podvodní říši naleznete všechny druhy ryb, škeblí, chaluh i plodů souše připravených na všechny myslitelné i nemyslitelné způsoby. Bohužel, misionáři až příliš pozdě zjistili, že jsou k tabuli pozváni ne jako hosté, ale jako hlavní chod.

Chapadlóni jsou přesvědčeni, že co nemá osm chapadel a hýbe se to, nebo to alespoň roste, to je k jídlu a je třeba to jen náležitě upravit. Díky tomuto přesvědčení a mnohým obětem dokázali najít způsoby, jak zpracovat a zpoživatelnit i ty nejodpornější a nejjedovatější suroviny.

Poznámka pro cestovatele: Pokud se ocitnete na chapadlónském jídelním lístku a



jako jediné co můžete dělat vás napadne nazvat svého budoucího konzumenta „hnusnou slizkou zrůdou“, raději to nedělejte. Pro chapadlóny to totiž znamená něco jako „jsi neuvěřitelně sexy“, což by vaši situaci mohlo ještě znepríjemnit.

## Zajímavé lokality

Ačkoli najzajímavější devizou této planety je zřejmě nezkrocená příroda, najdou se i místa, která stojí za zmínku.

**Opuštěná Uf`Ounská misie** na nepřístupných útesech je (podle všeho) stále funkční zařízení, poskytující veškeré vymoženosti, které si s sebou misionáři přinesli. Bohužel, jelikož byli všichni snědeni Chapadlóny a než odešli „na večeri“ zamkli a zapnuli bezpečnostní systém, je celé zařízení celkem nepoužitelné. Pokud by se však někomu podařilo překonat systém silových stěn, automatických zbraní a stěny a dveře vyrobené z prakticky nezničitelného ufonia, tak na něj čeká jedinečná příležitost přestavět misii na první hotel pro turisty na této planetě a v případě, že by se dovnitř dostali místní obyvatelé, znamenal by přístup k vyspělým technologiím zásadní zvrát v jejich vývoji.

**Zlohrad** je největší stavbou postavenou Zloprcky a je obklopen jejich hlavním městem. Jedná se o ohromnou pevnost nacpanou po zuby ozbrojenými Zloprcky, strážící samotného Velkého Zloprcka. Podle vyprávění je tento svrchovaný vládce, hlava pomazaná a držitel posvátné Pětikoruny jediným pánem všech Zloprcků a tím pádem i jediný, koho budou Zloprcci poslouchat.

Samotného Velkého Zloprcka snad nikdy nikdo neviděl, natož s Pětikorunou na hlavě, ovšem protože mají Zloprcci dost starostí se vzájemným vypalováním měst a pořádáním nájezdů, tak se jednoduše spokojí s tím, že Zlohrad nechají napokoji a Zlohrad nechá na pokoji je.

**Ruiny neznámé civilizace** leží v samotném středu kontinentu, tedy v místech, kde je velké, v současnosti neaktivní, sopka. Říká se, že tato civilizace ukovala Pětikorunu a vložila do ní velikou moc, přesto však byla nakonec zničena běsněním sopky. Ruiny jsou velmi rozsáhlé a je možné zde najít spoustu archeologických zajímavostí.

Za zmínku stojí, že Chundeláči věří, že se v ruinách nachází bájná Pětikoruna, ovšem je těžko říct, jestli je na tom něco pravdy, nebo jestli jen ještě neslyšeli o tom, že Zloprcci používají Pětikorunu jako odznak moci.

**Banketní laguna** je vlastně jedna velká restaurace. Chapadlóni zde připravují ty nejvyhlášenější plody souše a od doby, kdy jim translační čipy umožnili komunikovat se suchozemci se restaurace rozšířila i na pláž, kde jsou obsluhováni i nechapadlónští návštěvníci. Tato část obvykle zeje prázdnotou, protože ne každý je ochoten riskovat, že se stane kanibalem, natož pak součástí jídelníčku.

**Velký prales**, pokrývající větší část ostrova je domovem Chundeláčů, zejména ve svých okrajových oblastech. V hlubinách pralesa totiž údajně žijí velké, nebezpečné a po stromech lezoucí šelmy, takže se Chundeláči raději zdržují po okrajích, kde je loví pouze Zloprcci a Chapadlóni.

## Princip hry

Podstatou hry je, že každý *Hráč* si vytvoří a hraje svoji postavu (nebo postavy), rozhoduje co bude dělat, jak se chová, kam se vydá a vůbec určuje všechny akce, které postava udělá. Mimo *Hráčů* se hry účastní *Vypravěč*, jehož úkolem je popisovat prostředí a situace a rozhodovat o tom, jak na akce hráčských postav bude reagovat

herní svět (to znamená jestli se to, co postavy dělají povede nebo ne, hrát nehráčské postavy a podobně).

Aby mohl *Vypravěč* vyhodnocovat úspěchy a neúspěchy co možná nejspravedlivěji a hlavně aby se z toho nezbláznil, je do hry zapracována jistá mechanika pravidel. Pravidla umožňují s trochou cviku vyřešit jakoukoliv situaci pomocí hodu kostkou. Na druhou stranu, pravidla mají být nástrojem a proto by se měla používat tehdy, kdy je to třeba. Když chcete utáhnout nebo povolit matičku, je na to klíč, ale často to můžete udělat stejně dobře rukou. Stejně tak není potřeba řešit mechanicky situace, kde je výsledek dostatečně očekávatelný pomocí pravidel, ale může se rovnou říct, že to je tak nebo tak.

Aby pravidla mohla fungovat, je třeba popsat *objekty*, se kterými se hraje (ať už si pod tím představíte postavy, jejich vybavení, nebo třeba strom v lese) způsobem, který umožní jejich mechanické zpracování. K tomu slouží *vlastnosti* a *schopnosti objektů*.

*Vlastnosti* jsou jednoduchá čísla udávaná v rozsahu, která zachycují aktuální stav *objektu*. Výdrž 5/10 znamená, že daný *objekt* vydrží poškození až za 10 bodů, ale protože už utrpěl, tak má právě výdrž pouze 5. Může se uzdravit/opravit až na maximálních 10 bodů, ale nikdy ne na víc. Pokud daná *vlastnost* klesne na 0, znamená to, že objekt danou *vlastnost* zcela ztratil a to většinou znamená něco nepříjemného. Co to bude, to záleží na *vlastnosti*. V případě výdrže 0 znamená, že pokud se jedná o neživý objekt, je zničen, pokud se jedná o postavu, je zraněna na tolik, že upadá do bezvědomí. O tom si povíme podrobněji později.

*Schopnosti* jsou také reprezentovány číslem, ale jejich hodnota se téměř nemění. Udávají, jak moc je objekt dobrý v dané činnosti nebo použití. Například postavy mají *schopnost* Atletika, která vyjadřuje jejich fyzickou kondici a využije se při vyhodnocování skoků, běhu, akrobacie, uhýbání a podobných činností.

Číslo, reprezentující danou *schopnost*, určuje také jak těžké nebo snadné je s danou schopností dosáhnout úspěchu. Za úspěch se považuje, pokud při hodu kostkou padne číslo nižší nebo rovné dané *schopnosti*. Má to ovšem háček – pokud padne 6, jedná se vždy o neúspěch, bez ohledu na výši *schopnosti*. Říkáte si, že pak není důvod, aby jakákoliv *schopnost* přesáhla 5? Není tomu tak. Za každý bod, který je nad 5 můžete znovu hodit kostkou v případě neúspěchu a za dva body můžete dokonce házet další kostkou.

To znamená, že se *schopností* 3 dosáhnete úspěchu pouze pokud hodíte 1, 2 nebo 3. Se *schopností* 5 vám stačí hodit cokoliv kromě 6. *Schopnost* 6 vám dává možnost jednou hodit znovu, když by vám náhodou padla šestka a tedy neúspěch. Se *schopností* 7 si můžete vybrat, jestli budete házet dvěma kostkami, nebo jednou s možností dvakrát opakovat hod. Rozhodnutí o počtu kostek musí padnout dřív, než začnete házet.

V některých náročných situacích je třeba hodit víc než jeden úspěch, aby se vám to, co chcete podařilo. To znamená, že se *schopností* 6 a nižší nemůžete uspět v ničem, co vyžaduje 2 úspěchy naráz. Na druhou stranu by mělo platit, že na všechny běžné úkony by měl stačit pouze jeden úspěch. Neobvyklé výkony by měli vyžadovat nejvýš 2 úspěchy a opravdu odvážné kousky by měli být za 3 úspěchy. Samozřejmě, můžete se pustit i do přímo šílených kousků, ne které bude potřeba více úspěchů, ale v takových situacích by možná bylo na místě zvážit, jestli neexistuje jiná, snažší cesta.

Více úspěchů může být potřeba, mimo okamžité výkony, také při dlouhodobější

práci. V takových případech se hází za každou hodinu (herního, nikoliv reálného času) práce a můžete úspěchy sbírat postupně – jen vám to bude dále trvat. Pokud si budete chtít postavit Uf`Ounský stan, potřebujete k tomu 2 úspěchy s Technikou, ale klidně můžete hodit jeden úspěch za první hodinu práce, pak dvakrát neuspět a až za čtvrtou hodinu hodit další úspěch – stan postavíte stejně (jen na tom strávíte odpoledne).

Je na zvážení, jestli potřebujete vědět, jak dlouho trvalo postavit stan, stejně jako je na zvážení, jestli má cenu mechanicky vyhodnocovat situace, které mají prakticky jen jediné východisko. V takových případech nemá cenu mechaniku vytahovat, ale prostě to vezměte tak, že ten stan jste (nějak) postavili a nebo že k tomu jedinému východisku nakonec došlo. Pravidla mají pomáhat a usnadňovat, ne se stávat přítěží.

## Postavy

Každé RPG je především o postavách. Postavy lze rozlišit na hráčské (tj. ty co jsou pod přímou kontrolou *Hráče*) a nehráčské (které hraje *Vypravěč*). Stejně jako cokoliv jiného, postava je *objekt*, definovaný řadou *vlastností* a *schopností*. Aby nedocházelo ke kvalitativní nevyrovnanosti hráčských postav, je pro jejich tvorbu připraven bodový systém, kde si za body můžete pro svoji postavu nakoupit různé výhody a určit si, co bude postava umět. Vypravěč se tímto při tvorbě nehráčských postav řídit nemusí (pokud je úkolem nehráčské postavy doručit vzkaz, nebo být prodavač v obchodě, není ani důvod k tomu, aby nějaké *vlastosti* a *schopnosti* měla) a může nehráčské postavy vytvářet zcela dle vlastního uvážení (nehráčských postav mohou být desítky, nebo i stovky – uznejte že by se z toho musel chudák Vypravěč zbláznit). Samozřejmě nic *Vypravěči* nebrání využít bodový systém i při tvorbě významějších nehráčských postav.

## Tvorba postavy

Postavy jsou ale něco víc, než jen hrstka čísel. Jako první krok při tvorbě postavy by si *Hráč* měl udělat představu o cílech, osobnosti, postavení a detailech odlišujících postavu od anonymní atrarpy typu „Větrek ošlehaný kapitán s trojčípým kloboukem a papouškem na rameni“. Klidně si vymyslete takový základ, ale pokuste se u něj nezůstat a dát své postavě hloubku.

Následujte tedy tyto body a zamyslete se nad nimi. Určitě vám pomohou udělat si lepší představu o postavě, dodat jí plasticitu a v konečném důsledku lepší zážitek ze hry pro vás i ostatní. Pokud vás během tvorby napadne něco k předchozím bodům, klidně se k nim ještě vraťte. A pokud vás u daného bodu už nic nenapadá, pokračujte dál a vraťte se později.

Na vytvoření postavy máte 50 bodů, za které si můžete koupit různé výhody, stejně jako za nevýhody body naopak dostanete. Body využijete především později při určování *vlastností* a *schopností* (o tom v další kapitole).

Pokud se na to budete cítit, můžete si vytvořit i víc postav najednou, ovšem musíte si vystačit s 50 body, které mezi ně musíte rozdělit a to tak, že do každé postavy musíte investovat alespoň 15 bodů (takže můžete mít teoreticky až 3 postavy). Nesporná výhoda je v tom, že můžete „být“ na několika místech současně a smrt jedné z postav vás ani na chvíli nevyřadí ze hry. Nevýhodou je, že postavy budou obecně slabší (kvůli menší ceně) a bude pro vás těžší je všechny hrát a tím pádem se může častěji stát, že některou svoji postavu zahrajete špatně (proti jejím cílům nebo zásadám) a vykoledujete si *trestný bod*.

Příklad základního „náčrtku“:

**Zelenka** – Chundelka, dcera matriarchy.



**Boural a Skácel** – Zloprcci. Boural je větší a silnější, skácel zas rychlejší a obratnější

**Ťan`Mar** – Uf`Ounský průvodce turistů

**Octavius Slizoun** – Chapadlónský lovec suchozemců

## **Cíle**

Každý má nějaký cíl – něco co chce dokázat, plány do budoucna, nebo třeba jen touhu zůstat v pohodě a žádné cíle neřešit. To všechno jsou cíle. Nezáleží na tom, jak se mohou jevit malicherné, nedosažitelné, absurdní nebo hloupé – podstatné je, že postavě na nich záleží a bude se snažit své cíle naplnit.

Postava musí mít jeden hlavní cíl a dále 1 až 3 další cíle, což jsou jednoduše věci, na kterých postavě záleží, ale na rozdíl od hlavního cíle se nemusí snažit tyto cíle sledovat za každou cenu. Pokud není postava do děje dobrodružství vtažena proti své vůli, měl by některý z cílů být také důvodem, proč se vlastně účastní.

Zejména v průběhu delšího času se mohou cíle a jejich priority měnit. Vždy by tomu ale mělo něco předcházet, ne že se postava jednoho dne probudí a řekne si, že místo služby vlastní, jenž byla jejím cílem, se radši přidá k nepříteli.

### **Zelenka**

- utéct co nejdál od rodiny (myslí si, že jí brání v rozletu)
- skamarádit se s Uf`Ouny

### **Boural**

- bořit všechny možné příbytky
- stát se boháčem a pořídit si sbíječku

### **Skácel**

- vymýtit prales
- vyhubit Chundeláče

### **Ťan`Mar**

- odhalit všechna tajemství planety, která stojí za odhalení
- zažít dobrodružství

### **Octavius Slizoun**

- ulovit každého exotického tvora
- stát se šéfkuchařem

## **Povahové rysy**

Charakterizujte povahu své postavy alespoň třemi slovy nebo slovními spojeními. Příliš se nerozepisujte, pouze heslovitě.

### **Zelenka**

paličatá, drzá, bezstarostná

### **Boural**

permanentně naštvaný, mlčenlivý, hamoun

### **Skácel**

vztahovačný, sprostý, kutil

### **Ťan`Mar**

naivní, přesto přesvědčivý (protože věří tomu co říká, i když si to sám vymyslel), často říká „Přicházíme v míru“

### **Octavius Slizoun**

gurmán, zákeřný lovec, intrikán

## **Zásady**

Každý má nějaké zásady – normy chování, které ho v nějakém směru omezují, nebo činí vypočitatelným. Dokonce i lidé, co se zakládají na tom, že žádné zásady nemají budou zpravidla jednat (pokud jsou ve své bezzásadovosti zásadoví) v přímém rozporu s tím, co po nich chce někdo odvolávající se na zásady. Za zásadu lze považovat i nějaký každodenní rituál, pokud je vykonávaný s železnou pravidelností a jeho neprovedení by postavě zkazilo den (např. „každý den ráno si kupuje čerstvé rohlíky a noviny“).

Co je ale podstatné je, že když to má být zásada, postava se jí musí řídit a porušit ji může jen tehdy, když k tomu má opravdu dobrý důvod (zásada „nikdy nechodit do lesa po setmění“ může snadno vzít za své, když se potřebujete urychleně dostat do sousední vesnice k doktorovi). Zásada by měla být dostatečně obecná na to, aby mohly snadno nastat situace, kdy bude postava muset jednat podle své zásady.

Postava musí mít alespoň jednu zásadu, ale může jich být i víc.

### **Zelenka**

- nemluvit s Chapadlóny

### **Boural**

- nebrat zajatce

### **Skácel**

- vždy s sebou nosit střelnou zbraň

### **Ťan`Mar**

- pacifista – žádné zbraně ani útoky

### **Octavius Slizoun**

- koření vždy po ruce (zabírá 1 místo v batohu)

## **Zvláštnosti**

Většina lidí má různé drobné zvláštnosti, které neznamenaají významnou výhodu ani nevýhodu, přesto dokreslují charakter postavy. Může to být tetování, průpovídka, různé slabůstky, nelibosti, značka zanechaná na místě činu, znalost pí na 100 desetinných míst, pokrová tvář, nebo cokoliv jiného si vymyslíte.

Podmínkou je pouze to, že zvláštnosti nesmí postavu výrazně zvýhodňovat nebo handicapovat. Pokud ze zvláštnosti plynou nějaké drobné výhody (pokrová tvář je k nezaplacení, když blufujete) nebo nevýhody (vyřezávat monogram do nábytku, zatímco stráže dupou po schodech není úplně nejlepší), tak za zvláštnost zaplatíte

nebo dostanete jeden bod .

Zvláštností můžete mít kolik chcete – klidně žádnou.

### **Zelenka**

- žlutý kožíšek na krku (výrazné poznávací znamení)

### **Boural**

- nemá rád ukecané Zloprcky

### **Skácel**

- střílí co vidí

### **Ťan`Mar**

- má snahu se vyfotit se vším, co ho zaujme

### **Octavius Slizoun**

- alergický na sladkou vodu (nevýhoda +1 bod)

## **Majetek**

Je dobré si udělat představu o tom, jak je na tom postava s majetkem. Čím lépe na tom je, tím více vybavení bude mít (o vybavení a jeho nákupu si povíme později).

Je několik stupňů majetnosti:

1. **Nic** – postava má jen oblečení co má na sobě a pár bezcenných věcí (+2 body)
2. **Chudoba** – 20 bodů na nákup vybavení (+1 bod)
3. **Soběstačný** – 100 bodů na nákup vybavení
4. **Zajištěný** – 500 bodů na nákup vybavení (stojí 1 bod)
5. **Zbohatlík** – 2 500 bodů na nákup vybavení (stojí 3 body)
6. **Boháč** – 5 000 bodů na nákup vybavení (stojí 5 bodů)
7. **Magnát** – 10 000 bodů na nákup vybavení – za tohle můžete luxusně vybavit celou skupinu (stojí 10 bodů)

## **Kontakty**

Je dobré mít známosti, když se chcete dostat někam, kde je omezený přístup, nebo se chcete dozvědět něco, co není veřejně známé. Kontakty mohou být informátoři, známí, nebo třeba jen instalatér, který je vám zavázaný a přide vám kdykoliv zdarma spravit vodovod.

Každý kontakt stojí 1 bod. O konkrétní podobě a rozsahu kontaktů se domluvte s Vypravěčem.

### **Zelenka**

- matka – matriarcha kmene, když po ní něco chce, musí se na to oklikou

### **Boural**

- předák Zlohradské demoliční firmy – Boural pro ně pracuje jako externista

### **Skácel**

- výrobce zbraní – může pomoci s vylepšováním zbraní

### **Tan`Mar**

- nikoho tu nezná

### **Octavius Slizoun**

- kuchař z Banketní laguny – nakupuje suroviny

## **Postava jako *objekt***

Jak bylo řečeno na začátku, *objekty* jsou základem pro herní mechaniku a proto jsou i postavy *objekty*. *Třída* postavy určuje základní hodnoty *vlastností* a *schopností*, které si následně upravíte podle svých představ.

Všimněte si, že řada věcí je stejných (Hodnotu mají všichni 50/50), něco se liší pouze hodnotami (zatímco Chundeláči jsou tak rychlí, že vylezou na špičku stromu dřív, než stačíte něco říct, Chapadlón tam nevyleze ani než správně vyslovíte Xfrg-Saéeé-Gňrou) a některé věci jsou specifické pro konkrétní třídu (Pilotovat umí jen Uf`Ouni).

### **Chundeláč**

- **Výdrž** **10**  
/ 10

- **Hodnota** **0 / 50**

■ <b>Rychlost</b>	<b>10</b>
■ <b>Síla</b>	<b>2</b>
■ <b>Atletika</b>	<b>5</b>
■ <b>Bojová umění</b>	<b>2</b>
■ <b>Přesvědčování</b>	<b>2</b>
■ <b>Tvrdošíjnost</b>	<b>2</b>
■ <b>Střelba</b>	<b>2</b>
■ <b>Házení</b>	<b>3</b>
■ <b>Plavání</b>	<b>2</b>
■ <b>Lezectví</b>	<b>5</b>
■ <b>Technika</b>	<b>2</b>
■ <b>Medicína</b>	<b>3</b>
■ <b>Vaření</b>	<b>2</b>
■ <b>Maskování</b>	<b>4</b>
■ <b>Špionáž</b>	<b>3</b>
■ <b>Skákání</b>	<b>3</b>



Chundeláči vidí stejně dobře za světla jako za tmy a díky tomu, že vidí i v infračerveném spektru se dokáží orientovat i ve zcela temném prostředí (ovšem to už není ono)

## Zloprcek

● Výdrž 15 / 15

● Hodnota 10 / 50

■ Rychlost	6
■ Síla	5
■ Atletika	5
■ Bojová umění	5
■ Přesvědčování	2
■ Tvrdošijnost	3
■ Střelba	4
■	
■ Házení	3
■ Plavání	2
■ Lezectví	2
■ Technika	2
■ Medicína	2
■ Vaření	2
■ Maskování	3
■ Špionáž	2
■ Jezdectví	3



Zloprcci mají zvláštní způsob boje, kdy se jeden Zloprcek posadí druhému za krk a v podstatě na něm jezdí. Tím získají převýšení a tedy i vyhodu, zejména v boji proti větším protivníkům, střelbě nebo boji ve vysoké trávě. Takto se na sebe mohou naskládat až tři Zloprcci.

Aby mohl Zloprcek nést jiného Zloprcka, musí mít Sílu alespoň 3 +1 za každý předmět v batohu a jednoruční zbraň (+2 za obouruční) neseného Zloprcka. Nesený Zloprcek navíc nesmí nést žádné břemeno na zádech. Takto je možné vršit Zloprcky tak dlouho, dokud všichni níže položení Zloprckové unesou ty co jim sedí na zádech.

Pokud chci nést jednoho Zloprcka s palcátem a štítem a bez dalších zavazadel, potřebuji Sílu 5 (3+2). Pokud se má nahoru posadit ještě Zloprcek s automatickou puškou a dvěma zásobníky v batohu, tak nejnižší Zloprcek potřebuje sílu 12 (3+2+3+4), prostřední 7 (3+4).

+1 střelba za každé patro (1. patro +1, 2. patro +2...)

v boji na blízko útočí všechna patra naráz a proto se jim hůř brání

Pokud je některý Zloprcek zasažen, musí uspět v hodu na Jezdectví, aby se nezapotácel a neshodil tak všechny co mu sedí na ramenou. Pokud by se zapotácel, tak všichni Zloprcci co mu sedí na ramenou musejí uspět v hodu na Jezdectví, aby nespadli (postupujte od zdola nahoru – pokud některý Zloprcek spadne, padají i všichni nad ním). Pokud Zloprcek ztratí vědomí, padá automaticky. Pád způsobí tolik zranění, v kolikátém „patře“ Zloprcek seděl.

Stejným způsobem je možné nosti i Chundeláče, ti ale nikoho na zádech nosit nebudou,

nikdy nespádnou, když se pod nimi Zloprcek zapotáčí a pokud Zloprcek pod nimi spadne, Chundeláč jen seskočí a nic se mu nestane.

## Chapadlón

● Výdrž	20 /
● Hodnota	30 / 50
■ Rychlost	4
■ Síla	5
■ Atletika	3
■ Bojová umění	2
■ Přesvědčování	3
■ Tvrdošíjnost	5
■ Střelba	3
■ Házení	2
■ Plavání	7
■ Lezectví	3
■ Technika	3
■ Medicína	2
■ Vaření	5
■ Maskování	2
■ Špionáž	2
■ Vodní aktivity	4



Chapadlóni jsou doma ve vodě, proto jsou na souši pomalí a neohrabaní. Jakmile jsou ale ve vodě, mohou si místo na Sílu, Bojová umění, Střelbu a Maskování házet na Vodní aktivity.

Další Chapadlónskou zvláštností je, že mohou ve svých Chapadlech třítat až čtyři jednoučnní, dvě dvouručnní nebo jednu těžkou zbraň. Chapadlón ovšem musí mít pro manipulaci s tolika zbraněmi také odpovídající sílu.

## Uf`Oun

- Výdrž 12 / 12
- Hodnota 10 / 50

■ Rychlost	5
■ Síla	2
■ Atletika	2
■ Bojová umění	2
■ Přesvědčování	5
■ Tvrdošíjnost	3
■ Střelba	3
■ Házení	2
■ Plavání	2
■ Lezectví	2
■ Technika	7
■ Medicína	3
■ Vaření	2
■ Maskování	2
■ Špionáž	2
■ Pilotáž	5



Uf`Ouni jsou obecně zhýčkaní a díky moderním výtvarným svém civilizace nemusejí prakticky nic dělat, krom toho, že se starají o svoji techniku, marketing a pravidelně cestují létajícími dopravními prostředky. To se poněkud nepříznivě odráží na jejich schopnostech - mimo Techniku, Přesvědčování a Pilotáž (které ovšem zvládají výborně) jsou skoro nepoužitelní.

Na druhou stranu, Uf`Ounská technika je to nejlepší, co se na planetě dá pořídit a bohatí Uf`Ouni si mohou dokonce pořídit svůj létající talíř. Pokud chtějí létat i ti méně bohatí, mohou investovat nemalou část svého jmění do antigravitačního batohu. Tak nebo tak, k používání těchto hraček slouží právě dovednost Pilotáž.

## Popis vlastností a schopností postav

**Výdrž** určuje, jak velká zranění postava přežije. Pokaždé, když je postava zasažena úderem nepřítele, spadne jí kámen na hlavu, spálí se nebo onemocní, ztrácí výdrž. Pokud výdrž klesne na 0, postava upadá do bezvědomí, pokud se jí během hodiny nedostane ošetření, postava umírá.

**Hodnota** udává počet bodů, které vám zbývají (vyplňte až nakonec)

**Rychlost** představuje schopnost postavy rychle se pohybovat i rychle jednat. Rychlost určuje pořadí, v jakém se provádějí akce v boji a je to *schopnost* na kterou si hodíte když potřebujete zjistit, jestli někomu, nebo něčemu, utečete.

**Síla** představuje hrubou sílu a využijete ji když potřebujete pohnout něčím těžkým a také pro manipulaci s těžkým vybavením

**Atletika** celková fyzická kondice. Atletika shrnuje veškeré fyzické výkony, od skákání přes propast, přes metání kotrmelců až po uhýbání nepřátelké palbě.

**Bojová umění** jsou schopnost postavy bojovat tváří v tvář. Tato schopnost tvoří základ v boji na blízko.

**Střelba** je zhuba to samé co Bojová umění, ale aplikuje se při střelbě

**Házení** je zhruba to samé jako Střelba ale použije se když házíte kamení, granáty...

**Plavání** je schopnost neutopit se a pohybovat se ve vodě, potápění a podobně

**Lezectví** lezení po skalách, stromech, slaňování a tak vůbec

**Technika** je schopnost obsluhovat, udržovat a sestavovat všemožná technická udělátka.

**Medicína** slouží k ošetřování postav. Každý den je možné ošetřit postavu a obnovit jí tolik výdrže, kolik dostanete úspěchů v medicíně (ošetřovat jednoho pacienta lze pouze jednou denně)

**Vaření** - hodem na tuto *schopnost* zjistíte, jestli se vám z dostupných surovin podařilo uklohnit něco požitelného. Pokud ano, nadlábnete se, postava si obnoví 1 Výdrž. Pokud budete někde, kde není moc co uvařit, bude potřeba hodit více než jeden úspěch. Jíst se dá nejvýš třikrát denně (Zloprcci nejsou hobiti, aby se v jednom kuse cpali). Je samozřejmě možné navařit i pro ostatní, pokud je z čeho.

**Maskování** využijete, kdykoliv se budete chtít schovat. Úspěch znamená, že vás to, před čím se schováváte, neuvidí.

**Špionáž** schovat se je jedna věc, ale proplížit se někam, něco zjistit, nebo sebrat, to už vyžaduje tuto *schopnost*.

**Skákání** je zvláštní *schopnost* Chundeláčů, kterou mohou využít při obraně, nebo místo Lezectví když se chtějí dostat na strom. Pochopitelně nahrazuje i Atletiku pro účely skákání kamkoliv a přes cokoliv.

**Jezdectví** je zvláštní *schopnost* Zloprcků, určená k ježdění na ramenou svých spolubojovníků.

**Vodní aktivity** jsou zvláštní schopnost Chapadlónů. Jakmile jsou ale ve vodě, mohou si místo na Sílu, Bojová umění, Střelbu a Maskování házet na Vodní aktivity.

**Pilotáž** je Uf`Ounská zvláštní schopnost používaná pro řízení Uf`Ounských hejblátek.



## Inventář a vybavení

To, co postava umí a jak dobře je jedna věc, ale vhodné vybavení může značně ovlivnit šance na úspěch. To, co postava nese, se zaznamenává v Inventáři, kde je náklad rozdělen několik různých kategorií:

**Drobnosti** – různé drobné předměty, které vždy nějak odnesete – může jich být neomezený počet.

**Větší předměty** se nosí v batohu. Postava může nést až šest takovýchto předmětů.

**Břemeno** – některé věci jsou opravdu velké a těžké, proto je třeba je vláčet na zádech a není možné s nimi vláčet moc jiných věcí. Proto, když nesete břemeno, nemůžete nést víc jak 2 věci v batohu a můžete mít jen jednu sadu zbraní.

Každá postava může nést až dvě **sady zbraní**, přičemž za sadu se považuje jedna nebo dvě **jednoruční** zbraně, případně jedna **dvouruční** zbraň. V boji pak může používat vždy jen jednu z těchto sad naráz a proto je dobré si zkombinovat zbraně nějakým vhodným způsobem. Pokud postava nese břemeno, může mít jen jednu sadu zbraní, ale pokud je břemeno také zbraň, tak může mít jednu sadu jako záložní.

Chundeláči nemohou skákat, pokud nesplní podmínky pro nesení břemene, ale současně žádné břemeno nenesou (to znamená mají nejvýš jednu sadu zbraní a dvě věci v batohu).

**Brnění** je další zvláštní druh vybavení, které je unikátní pro každou rasu (dokážete si představit, jak by se Chapadlón soukal do brnění po Zloprckovi?) a poskytuje především ochranu, ale v případě Uf`Ounů a Chapadlónů navíc udržuje zásobu vzduchu/vody a umožňuje tak nositelům dýchat. Toto je kritická vlastnost zejména pro Uf`Ouny, Chapadlóni se mohou v případě nutnosti alespoň vrhnout do nejbližšího moře. Zásoba vzduchu/vody se zaznamenává na počítadle nahoře v inventáři, kde každé políčko symbolizuje zásobu na jeden den.

A teď se podíváme trochu blíže na to, jak se s vybavením vlastně pracuje. Většina vybavení poskytuje bonusy nebo postihy ke *schopnostem* postavy (jako +1 Bojová umění nebo -1 Lezectví), ale mohou mít i své vlastní *schopnosti* (jako třeba Absorpce, která pohltí tolik zranění, kolik hodíte úspěchů) nebo *vlastnosti* (jako třeba Střelivo u zbraní, nebo Palivo Uf`Ounských hraček)

Vybavení (pouze za svoji rasu) si můžete nakoupit za body, které získáte za Majetek při tvorbě postavy. To je vybavení, se kterým začínáte, ale později můžete najít, nebo jinak získat další vybavení, dokonce i od jiných ras (kromě brnění, jiné vybavení má pouze postih -2 ke všem *schopnostem* a bonusům, co dává a +1 ke všem požadavkům)

Za zmínku stojí, že Chundeláči, vzhledem ke svému způsobu života, mají jen málo použitelného vybavení, zatímco Uf`Ouni mají na co si vzpomenete.

## Seznam základního vybavení

Zde je několik připravených věcí, které můžete koupit svým postavám a které můžete během dobrodružství nacházet. Seznam v žádném případě není konečný výčet, má to být jen taková ochutnávka a vzor. Nestyďte se vymyslet si vlastní vybavení.

Vybavení je rozděleno podle ras, které jej vyrábějí.

## **Chundeláči**

Jelikož jsou na technické úrovni doby kamené, ale nepoužívají kameny, škála použitelného vybavení produkovaného Chundeláči je velice malá.

### **Křidélka [brnění]**

Toto jednoduché zařízení z lýka a tenkých slupek jednoho zdejšího ovoce si mohou Chundeláči připevnit k rukám a nohám a plachtit při skákání z větve na větev

Cena: 10

+1 Skákání

### **Listový štít [obouruční]**

Tento velký, dužnatý a houževnatý lupen využívají Chundeláči jako úkryt a štít. Je dost velký, aby se za ním Chundeláč mohl pohodlně schovat a protože si list i po uschnutí zachovává svěže zelenou barvu, tak v korunách stromů náramě splývá. Další nespornou výhodou je, že list plave a dá se tedy použít jako záchraný člun.

Cena: 20

Krytí: 5

+2 Maskování

+1 Plavání

### **Smrduké bobule [drobnost]**

Tyto malé bobule se dají vrhat na nepřátele a protože po dopadu rozprsknou tekutinu, ze které by bylo i tchoři mdlo, není takový zásah žádná slast. Pozor, ať se vám nerozmačkají v kapse!

Zasažený nepřítel má postih -2 na všechyny akce, dokud se nevykoupe (není kumulativní). Pokud mají Chapadlóni a Uf`Ouni skafandr, tak na ně nepůsobí

Cena: 1

### **Železná šiška [batoh]**

To nejtvrdší a nejtěžší, co Chundeláči na stromech najdou. Tyto šišky jsou nebezpečnou zbraní vrhanou na hlavy nepřátel. Dostat ránu kokosovým ořechem je proti tomu jako pohlazení mírného vánku. Šišky se dají po použití znovu sebrat – jsou tak tvrdé, že je prostě nerozbijete.

Škody (Házení): +3

Cena: 5

### **Zloprccci**

Ačkoliv jsou na úrovni středověku, mají Zloprccci velmi pokrokové a účinné zbraně. Zbrojení je totiž skoro jediný obor, ve kterém se obtěžují s výzkumem.

### **Kudla [jednoruční]**

Univerzální zbraň i nástroj

Cena: 10

+1 Bojová umění

### **Palcát [jednoruční]**

Ideální k mlácení po hlavách nepřátel.

Cena: 25

+2 Bojová umění

+1 škody

Vyžaduje Sílu 3 a vyšší

### **Perlík [obouruční]**

Pořádně velké kladivo na pořádně velké rány

Cena: 100

Přidá polovinu Síly k Bojovým uměním

+4 škody

Vyžaduje Sílu 4 a vyšší

### **Malý štít [jednoruční]**

Cena: 20

Krytí: 4

+1 Bojová umění

### **Kuše [obouruční]**

Cena: 50

Střelná zbraň

+1 škody

### **Šipky do kuše [batoh]**

Cena: 2

Střelivo do Kuše na 5 kol boje

### **Bouchačka [jednoruční]**

Cena: 100

+1 Střelba

+2 škody

### **Patrony do Bouchačky [batoh]**

Cena: 5

Střelivo do Bouchaček na 6 kol boje

### **Samopal [jednoruční]**

Ačkoliv Zloprcci ještě nevynalezli vodovod, princip automatických zbraní znají poměrně dobře

Cena: 250

+3 Střelba

+3 škody

### **Zásobník do samopalu [batoh]**

Cena: 10

Střelivo do samopalu na 3 kola boje

## **Chapadlóni**

### **Smáčecí klobouk [brnění]**

Cena: 10

Má zásobu slané vody na 3 dny

### **Kanistr slané vody [batoh]**

Zásoba slané vody na 2 dny

### **Suchozemský skafandr [brnění]**

Cena: 50

Absorpce: 2

+1 Obrana

Má zásobu vody na 5 dní

### **Luxusní suchozemský skafandr [brnění]**

Cena: 1000

Absorpce: 4

+2 Obrana

Slanou vodu recykluje a má jí proto neomezenou zásobu

### **Suchozemecká síť [obouruční]**

Cena: 10

Tato vrhací zbraň při zásahu cíli nic neudělá, pouze ho znehybní

## **Grillomix [obouruční]**

Tento nástroj, nebo chcete-li zbraň, používají Chapadlóni při svých výpravách na pevninu, jelikož v sobě kombinuje elektrickou pušku, plamenomet, mixér a gril. Tato jedinečná kombinace zajišťuje vysokou použitelnost ve všech myslitelných situacích

Cena: 700

Vyžaduje Sílu 4 a vyšší

+2 Vaření

Blesk:

+2 Střelba

+3 škody

Plamenomet:

+3 Bojová umění

+3 škody

Pokud na Chapadlóna chce někdo útočit z blízka a Chapadlón na běžícího úročníka střílí, může vystřelit jak z blesku, tak z plamenometu. Grillomix má výkonné baterie, proto se blesky dají vrhat prakticky pořád, ovšem do plamenometu je třeba dodávat palivo.



## **Palivo do plamenometu [batoh]**

Dostatek paliva na 4 kol boje, nebo 4 vaření

## **Uf`Ouni**

### **Uf`Ounský skafandr [brnění]**

Cena: 10

Poskytuje zásobu vzduchu na 3 dny

### **Rezervní vzduch [batoh]**

Cena: 1

Zásoba vzduchu na 5 dní

### **Pořádný Uf`Ounský skafandr [brnění]**

Cena: 150

Zásoba vzduchu na 7 dní

+2 Obrana

### **Výletnický skafandr [brnění]**

V tomhle skafandru s vestavěným generátorem štítu vás jen tak něco nezaskočí

Cena: 800

Neomezená zásoba vzduchu

Absorpce: 5

Bariérový štít: 10

Štít se sám dobíjí o 1 bod za hodinu

### **Uf`Ounský bojový skafandr [brnění]**

Ačkoliv Uf`Ouni nevyhledávají násilí, občas se něco semele. Pak se navlečou do těchto skafandrů, pokud možno si na záda hodí Válečný kanón a mohou se vydat odrážet nepřátelskou ofenzivu...sami.

Cena: 5 000

Vyžaduje Pilotáž 6 a vyšší

Neomezená zásoba vzduchu

má vestavěnou zbraň, kterou můžete střílet současně se zbraněmi co držíte v ruce:

+2 Střelba

+2 Bojová umění

+1 škody

+3 Obrana

+3 Maskování

Absorpce: 8

Bariérový štít: 25

Štít se sám dobíjí o 1 bod za hodinu

### **Uf`Ounský válečný kanón [břemeno]**

Velký rychlopalný paprskomet, doplněný pulsním prstencem, který odhodí nepřátele, kteří přijdou moc blízko. Na střelbu potřebuje spoustu energie a proto se musí ládovat antihmotnými bateriemi

Cena: 4 500

+5 Střelba

+15 škody

+2 Bojová umění

### **Antihmotní baterie [batoh]**

Cena: 100

Střelivo pro válečný kanón na dvě kola

## Jetpack 2000 [břemeno]

Tahle hračka umožňuje Uf`Ounům létat. Sice dělá randál a nedá se moc řídit, přesto je to levný a užitečný způsob dopravy. Tento model má vestavěný výkoný generátor, takže nepotřebuje baterie ani palivo...je jen trochu větší.

Cena: 1 000

Vyžaduje Pilotáž 7 a vyšší

+5 Rychlost

umožňuje létat

## Svačínový talíř [batoh]

Tento objev teleshopnigu vám uklohní požitelnou baštu z čehokoliv, co na něj dáte...většinou

Cena: 100

+5 Vaření

Vyžaduje Techniku 6 a vyšší

## Létající talíř [vozidlo]

Tradiční Uf`Ounský dopravní prostředek. Pochopitelně ho nikde nenosíte, ale vozíte se v něm. Tento jednomístný kabriolet se stahovací střecho vám umožňuje letět kamkoliv fantastickou rychlostí a díky výkonému štítu máte i slušnou šanci, že tam doletíte.

Cena: 8 000

Vyžaduje Pilotáž 7 a vyšší

+10 Rychlost

Absorpce: 12

Bariérový štít: 30

létá

## Boj

Boj probíhá na kola, během kterých může každá ze zúčastněných stran provést dvě akce. Možné akce jsou útok, obrana a únik, to znamená, že si můžete vybrat libovolné dvě z těchto akcí, nebo klidně jednu akci dvakrát. Počet útoků a obran pro dané kolo boje je třeba určit tajně ještě před začátkem kola (napíšte to, vezměte si do ruky žetony z Dámy, kde bílé budou útok, černé obrana, nic znamená únik nebo si na to udělejte kartičky)

**Útok** probíhá tak, že si zvolíte svůj cíl (nebo víc cílů, pokud se cítíte), sadu zbraní, kterou chcete používat a typ útoku, jaký zvolíte.

**Útok na dálku** vám umožňuje střílet na kohokoliv (pokud tomu něco nebrání a máte čím střílet). Vezměte *schopnost* Střelba (nebo Házení, pokud házíte třeba granáty), přičtěte všechny bonusy a postihy za vybavení a situaci (např. po tmě budou mít všichni, kromě Chundeláčů, postih) výsledek vám určí vaši *schopnost* Útoku, na kterou si hodíte. Počet úspěchů se rovná počtu zásahů. Nezapomeňte si odečíst

střelivo, pokud ho vaše zbraně potřebují.

Nyní zásahy rozdělte mezi své cíle. Pokud měl kterýkoliv z cílů naplánovanou obranu jako akci, může ji nyní spotřebovat a hodit si na některou ze *schopností* použitelných v obraně (například Atletika pro uhýbání ve volném prostoru, Lezectví když zrovna někde visí, Plavání když je ve vodě, případně Maskování v nepřehledném terénu. Uf`Ouni řídící své létající, jezdící a chodící nesmysly házejí na Pilotáž, Zloprcci jedoucí na zádech svých kamarádů si hází na Jezdectví a Chundeláči mohou využít Skákání, kdykoliv jsou v dostatečně velkém prostoru). Pokud máte štít, můžete mimo to využít jeho *schopnost* Krytí, pokud není žádná vaše *schopnost* lepší. Přičtete také bonusy a postihy za vybavení a situaci (třeba cimbuří nebo bunkr může poskytovat hezký bonus k Obraně). Každý úspěch může odstranit jeden zásah (úspěchy, které se teď nespotřebují si můžete schovat pro dalšího útočníka).

Pokud nějaké zásahy zbyly, cíl to schytl. Řada zbraní způsobuje další Škody, které přičtete k zásahům (pozor! Pokud nemáte žádný zásah, nic se nepřičítá – prostě vedle jak ta jedle). Součet je zranění, které cíl utrpí...tedy pokud nemá něco se *schopností* Absorpce. Hod na tuto *schopnost* sníží zranění za každý úspěch. Co zbyde, o to se sníží Výdrž cíle a pokud klesne na (nebo pod) 0, cíl je vyřazen z boje.

Pozor! Některé Uf`Ounské vybavení má navíc Bariérový štít, který pohlcuje zranění místo postavy. Jelikož se jedná o energetický štít, tak jsou nepřátelské útoky pohlceny dřív, než vůbec dopadnou na postavu a proto se při použití Bariérových štítů hází na Absorpci až pokud něco projde štítem.

**Útok na blízko** probíhá podobně jako Útok na dálku, ovšem s tím zásadním rozdílem, že pokud už s cílem nejste v kontaktu (tj. v minulém kole jste spolu už na blízko bojovali), tak se musíte k cíli nejprve dostat. Jednak to musí být vůbec proveditelné (zdi, propasti a tekuté písky jsou problém) ale to cíly dává dost času, aby zaútočil první Útokem na dálku (pokud má v tomto kole naplánovaný útok a může střílet, tak ho může takto spotřebovat).

Když k tomu dojde, můžete si hodit na Obranu, s použitím Atletiky nebo Krytí (nebo Skákání, nebo Pilotáže když něco řídíte). Toto se nepočítá jako akce obrana, ale při chystaném útoku budete muset zahodit polovinu zásahů (protože jste se cestou moc zdrželi a nebudete mít tolik času bušit do nepřítele). Když zatnete zuby a proběhnete deštěm kulek bez nějaké snahy o obranu, zaútočíte plnou silou (tedy pokud se vám povede to přežít dostatečně ve zdraví).

Boj na blízko je vždy celkem nebezpečný. Sice máte šanci vykrýt útoky nepřítele, ale nepřítel může mydlit vás. Cíl napadený v útoku na blízko může využít buď akce obrana a odrážet zásahy (obrana funguje stejně jako proti střelbě, ale není možné použít *schopnost* Maskování – už se mu neschováte), nebo spotřebovat útok (ano, je možné útočit na běžícího nepřítele střelbou a pak ho ještě druhým útokem tlouctz blízka) a přejít do protiútku.

Když na sebe dva bojovníci útočí na blízko, hodí si oba na svoji *schopnost* Bojová umění (nebo Jezdectví, nebo Pilotáž, nebo Vodní aktivity – dle situace), připočítají bonusy a postihy za vybavení a situaci (pokud má za sebou jeden z bojovníků propast, je to problém) a každý si hodí na Útok. Každý z bojovníků pak může obětovat libovolný počet svých zásahů za zrušení zásahů soupeře. Pokud zbydou nějaké zásahy, pak se přičtou škody zbraně a provede se zranění, jak bylo popsáno výše.

Nyní jsou tito dva bojovníci **v kontaktu**. To znamená, že v příštím kole na sebe mohou útočit na blízko bez přibližovací fáze, žádný z nich nemůže střílet, ani útočit na nikoho, s kým není v kontaktu. Pokud se střílí nebo hází po bojovnících v kontaktu, pak se zásahy rozdělují tak, že původní cíl dostane 2/3 zásahů, zbytek se rozdělí mezi další



bojovníky v kontaktu (tj. může být v kontaktu i víc než jen dva bojovníci)

Z kontaktu je možné se vymanit pouze akcí **únik**. Ta se provede tak, že se hodí na Rychlost (nebo Pilotování, nebo Jezdectví podle situace, Chundeláči mohou použít Skákání) a počet úspěchů musí být stejný, nebo větší než počet bojovníků v kontaktu s postavou (překážejí jak nepřátelé, tak přátelé). Úspěšný únik znamená, že postava už není v kontaktu s nikým a může jako další akci klidně střílet, nebo se vrhnout na někoho úplně jiného.

Další možnost použití **úniku** je útěk z boje, pokud postava není v kontaktu. V takovém případě je třeba hodit tolik úspěchů na Rychlost nebo Maskování (nebo Pilotování, nebo Jezdectví podle situace, Chundeláči mohou použít Skákání), kolik je v boji nepřátel, aby se podařilo postavě uniknout z bojiště. Pokud se to podaří, tak už postava do boje nezasahuje a nemůže na ni nikdo útočit.

**Únik** je jediná akce, kterou si můžete rozmyslet, protože se změnila situace a už z nějakého důvodu nechcete unikat. V takovém případě můžete místo úniku provést obranu.

Již na začátku padlo, že pokud Výdrž klesne pod 0, je postava vyřazena z boje, protože je v bezvědomí.

## Ukázková hra

Řekněme, že se čtyři *Hráči* chtějí hrát s postavami, které jsme použili jako příklady při tvorbě postavy (jelikož některé zásady a cíle jdou dost proti sobě, tak to bude jak pro *Hráče* tak *Vypravěče* docela výzva). Dohodli se, že chtějí dobrodružnou výpravu za pokladem – půjdou pátrat do Ruin Neznámé civilizace po bájně Pětikoruně.

Uf`Oun Ťan`Mar se dozvěděl o této legendě a rozhodl se ve volném čase, než dorazí turisti, podívat jestli by se v Ruinách nenalezlo něco zajímavého (*tím sleduje jak hlavní cíl, tak vedlejší cíl*). Nechá se proto přenést paprskem do blízkosti Ruin uprostřed noci (tak je to přeci dobrodružnější).

Paprsku si všimla Zelenka, která (zase) utekla od své rodné tlupy (*hlavní cíl*) a když uviděla paprsek, řekla si že to musí být Uf`Ouni (*vedlejší cíl*) a vydala se k tomu místu jak jen to šlo rychle.

Octavius Slizoun, který v lesích kolem ruin sbíral houby a suchozemce paprsek také viděl a řekl si, že to musí být něco zajímavého, co by se jistě dalo ulovit (*hlavní cíl*) a uvařit. Proto neváhal a vydal se tím směrem co mu chapadla stačila.

Zloprcci Boural a Skácel (*oba hraje jeden Hráč*) tou dobou byli na výletě, kde chtěl Boural ještě víc pobořit Ruiny (*hlavní cíl*) a Skácel zas chtěl udělat v lese pořádnou paseku (*hlavní cíl*). Jelikož tím že dělal paseku strávil celé odpoledne, byli Zloprcci nuceni se na pasece utábořit a shodou okolností byla paseka nejbližším dostatečně volným prostranstvím u Ruin a proto je to místo, kde přistál Ťan`Mar.

**Hráč Bourala a Skácela:** Skácel vytáhne bouchačku a strelí (*zásada*) po Ťan`Marovi a mine, před dalším výstřelem po něm Boural ale hodí botu a zařve „Ticho, šmejde!“

**Vypravěč:** Dobře, za jeden výstřel si nemusíš odečítat střelivo.

**Hráč Ťan`Mar:** „Přicházíme v míru.“

**Hráč B & S:** „Ty bud' taky zticha,“ zařve Boural

**Hráč Ťan`Mar:** Nastavím foťák na automatickou spoušť a stoupnu nechám se

vyfotit se Zloprcky v pozadí (*zvláštnost*). Pak na ně zavolám:

„Promiňte pánové, slyšel jsem, že tu leží nějaké ruiny se zapomenutou Pětikorunou. Můžete mi ukázat cestu kudy...“

**Hráč B & S:** „Cože?“ Vyprskne Skácel, „Pětikorunu má přeci na halvě Velkej Zloprcek na Zlohradě, že jo Bourale.“

„Já ho nikdy neviděl a ani mě to nezajímá! Chci spát!“

„Víš co, zelenáči? Koukej mazat, než tě odprásknu.“

Boural už se zvedá: „Tady bude ticho!!!“

**Hráč Zelenky:** V tom z lesa vyskočí Zelenka a skočí Ťan`Marovi za krk. „Honem pryč,“ zašeptá a hned pádí k lesu.

**Hráč B & S:** Protože Skácel po ní začne střílet (*zásada a cíl*). Střelba 8+2, kolik mám postih za tmu?

**Vypravěč:** Svítí hvězdy, ale stejně je pořádná tma, navíc Chundelka už utíká. To bude za -3

**Hráč B & S:** Hodí 2 kostky, padne 1 úspěch. Odečte si střelivo

**Vypravěč:** Jeden zásah Chundelka určitě ubrání – šlo to vedle. (*v zájmu urychlení je dobré některé situace řešit spíš logicky, než házením*)

**Hráč B & S:** Dobře, mezitím se ale Boural vrhnul po Skácelovi a perou se. Trochu se potlučou, ale ne moc – každému odečtu 1 od Výdrže.

**Hráč Ťan`Mar:** Zatímco se Zloprcci perou a Zelenka mizí v lese, zkusím je přesvědčit, aby toho nechali a šli se mnou hledat poklad.

„Prosím, žádné násilí (*zásada*). Poslyšte, co kdybychom se všichni uklidnili a probrali to? Co byste řekli tomu, kdybychom se všichni společně vydali na výpravu do Ruin a přesvědčili se sami, jak to s tou Pětikorunou je?“

Hodí si na Přesvědčování (7) za každého z přítomných. Každý si hodí na svoji Tvrdošijnost a podle svých cílů a zásad si přidá nebo ubere kostky. -2 kostky na Bourala (*návrh se shoduje s jeho cíly – může zbohatnout a navíc chce stejně v Ruinách bořit*). Tím pádem nemá čím házet a je automaticky přesvědčen. +1 pro Skácela, protože by to obnášelo cestovat s Chundelkou, kterou nemůže zastřelit a to je proti jeho přesvědčení. Má Tvrdošijnost 3 a hází dvěma kostkami – padnou mu dva úspěchy, což zneutralizuje dva úspěchy v Přesvědčování, které hodil Ťan`Mar. Není přesvědčen, ale stále je možné zkusit ho přesvědčit znovu. Zelenka má -1 kostku, protože jejím cílem je skamarádit se s Uf`Ounem, může tedy házet jen jednou kostkou a protože i za ni padli Ťan`Marovi dva úspěchy, nemá smysl znovu házet a je také přesvědčena.

**Hráč Zelenky:** Zelenka vyskáče na strom na kraji paseky a chvíli přemýšlí o návrhu, ale už teď je jasné, že bude souhlasit.

**Hráč B & S:** Boural přestane tlouct Skácela a chvíli si ztrácí v představě jak v rozbořené kamené budově nachází hromadu zlata. Skácel ho ale ranou pěstí vytrhne ze snění a řekne svůj názor: „Tak to teda zapomeň!“.

Boural mu ale začne svými pádnými argumenty vysvětlovat, že je to dobrý návrh a když už je Skácel samá modřina, tak nakonec svolí. Odečtu další bod Výdrže.

Všichni se tedy sejdou uprostřed paseky, Skácel se zašklebí pokaždé, když pohledem zavadí o Zelenku a má nutkání sáhnout po bouchače. Zelenka se schovává za Uf`Ounem. K Bouralově radosti se domluví, že vyrazí ráno.

**Hráč Slizouna:** Nezapoměli jste na mě? Octavius zrovna v tu chvíli dorazil na

paseku a nevěřil svým očím, když uviděl takovou pěknou sbírku suchozemců a už si chystal grillomix.

**Hráč B & S:** Zloprcci se okamžitě chopí zbraní a zamíří na Chapadlóna.

**Vypravěč:** Zkuste se nepozabíjet hned na začátku...

**Hráč Ťan`Mar:** Vystoupím před ostatní a zavolám na Slizouna: „Přicházíme v míru“

**Hráč Slizouna:** Zas schovám grillomix. „To já přeci také, milí suchozemci. Sbíráš tu v lese koření, když v tom jsem spatřil světelný sloup a spěchal se podívat. Copak vy tu děláte?“

**Hráč Ťan`Mar:** „Hned ráno vyrážíme na průzkum Ruin, jestli chceš, můžeš se přidat.“

**Hráč Zelenky:** „To ne, chce nás všechny sežrat.“

**Hráč Ťan`Mar:** „To snad ne, Chapadlóni jsou přeci civilizovaní, to by neudělal“

**Hráč Slizouna:** „Ale ovšem, s chutí vás doprovodím.“

Navzdory Slizounovým plíživým pokusům se v noci nic zlého neudálo. Zelenka spala v korunách stromů, Zloprcci se střídali na hlídce a Uf`Oun nocoval ve svém nezníitelném stanu. Ráno se společně vydali do Ruin, kde se zkoušeli najít nějaký vchod do podzemí, nebo zachovalejší stavbu. Boural se Skácelem při tom změnili nejednu rozvalinu v haldu kamení.

Slizoun se mezitím snaží vyčíhat si Ťan`Mara odděleného od ostatních, což není lehké, protože se ho Zelenka drží jako klíště. Nakonec se mu naskytne příležitost, když se Chundelka spustí do malé trhliny v zemi – jako nejlepší a nejmenší lezec ze všech je k tomu úkolu ideální.

**Hráč Slizouna:** Zatímco je Zelenka v díře, jdu ugrilovat Ťan`Mara poslouchajícího u díry.

**Vypravěč:** Když už máš nic netušícího Uf`Ouna na mušce, tak se z rozvalin za jeho zády začne lézt něco jako obří larva mravkolva. Nikdy jsi nic takového neviděl, ale je to dost velké, aby to Uf`Ouna sluplo jako malinu.

**Hráč Slizouna:** Bezva, tak místo Uf`Ouna ugriluju mravkolva – taky exotický suchozemec.

**Vypravěč:** Tohle bude boj, zvol si druhou akci a Ťan`Mar má jednu akci, kvůli momentu překvapení. Zloprcci jsou jinde, Zelenka je zalezlá v díře.

**Hráč Ťan`Mar:** Já si dám únik.

**Hráč Slizouna:** Dvakrát útok. Střílím blesk – Střelba 8+1, házím 3 kostky (2 úspěchy).

**Vypravěč:** Mravkolev se nebrání, protože jde po Uf`Ounovi. Takže to schytal za 2+3. Teď tedy jde po Uf`Ounovi – hodí tři kostky, s jedním přehozením má 3 úspěchy.

**Hráč Ťan`Mar:** Zkusím utéct – hodí neúspěch.

**Vypravěč:** Smůla. Škody 3+5, takže za 8.

**Hráč Ťan`Mar:** Tohle se zastavilo o štít, zbývají mi 2/10.

**Vypravěč:** Mravkolev chytne Ťan`Mara do kusadel, ale pro jeho Bariérový štít nemůže skousnout. Štít prská, ale drží. Co bude dál?

**Hráč Slizouna:** Ještě jednou střílím blesk na mravkolva – Střelba 8+1, házím 3

kostky (3 úspěchy).

**Vypravěč:** Mravkolev se tentokrát snaží schovat za rozvaliny. Hází jednou kostkou a hodí úspěch. Takže zase 2+3, ale jeden zásah jde na Ťan`Mara. Jaké budou akce?

**Hráč Slizouna:** Dvakrát útok

**Hráč Ťan`Mar:** Dvakrát únik

**Hráč Zelenky:** Dokud bude nahoře takový brajgl, tak radši polezu čím dál hlouběji.

**Hráč B & S:** Bournal a skácel slyší hluk a běží se taky přidat.

**Vypravěč:** Dobře, dorazí nejdřív za 2 kola. Ťan`Mar jde první, Mravkolev a Chapadlón si hodí.

**Hráč Ťan`Mar:** Únik – hází na Rychlost jednou kostkou, padne úspěch. Už nejsou v kontaktu.

Vypravěč a Hráč Slizouna si hodí na Rychlost. Na třetí pokus, kdy oboum padne úspěch dá Vypravěč vybrat Hráči, jestli chce táhnout první.

**Hráč Slizouna:** Jdu první a útočím – zase blesk, 3 kostky 2 úspěchy.

**Vypravěč:** Mravkolev se nebrání, schytl za 5. Teď útočí na Slizouna na blízko.

**Hráč Slizouna:** Jdu do protiútoku, takže blesk a plamenomet, jednou to máme za 2 úspěchy, podruhé 3.

**Vypravěč:** Mravkolev uhýbá, takže jeden zásah se ruší. Je to tedy 2+3+3+3-1, to je za 10. Mravkolev pořád žije a kouše Chapadlóna – 3 zásahy +5, takže za 8, ale protože uhýbal, tak jen polovina – tak 4.

**Hráč Slizouna:** Skafoandr má Absorpci 4, úspěch, takže 3 Výdrže pryč.

**Hráč Ťan`Mar:** No a já беру do zajecích. Úspěch – jsem pryč z boje.

**Hráč Slizouna:** Zelenej zbabělec...

**Vypravěč:** Mravkolev zas útočí, tentokrát už jste v kontaktu, nemáš útoky ani obrany, takže 3+5, tedy 8.

**Hráč Slizouna:** neúspěch, takže 8 Výdrže pryč.

**Vypravěč:** Další kolo – v příštím už dorazí Zloprcci. Co budeš dělat.

**Hráč Slizouna:** (prohlíží inventář a list postavy a zvažuje svoje možnosti) Jak to s tím Mravkovem vypadá, je už alespoň na umření?

**Vypravěč:** Je místy trochu osmahnutý, ale pořád až nepříjemě živý.

**Hráč Slizouna:** Bezva...tak sáhnu do své torny s kořením, vytáhnu nějaké extra pálivé kousky a nacpu mu je do chřtánu.

**Vypravěč:** Konec konců, proč by ne. Mravkolev vytřeští své složené oči a začne prskat. V tomhle kole je neschopný cokoliv udělat. Máš druhou akci (*toto kolo se díky improvizaci poněkud odchýlilo od běžných pravidlových situací – a to je dobře*).

**Hráč Slizouna:** Zkusim mu utéct

**Vypravěč:** Dobře, podařilo se ti uniknout, házet nemusíš. Další kolo, přibíhají Zloprcci. První táhnou Bournal a Skácel, Slizoun a Mravkolev si hází.

**Hráč B & S:** Skácel vyleze Bournalovi na záda a jdou do útoku na blízko, Skácel cestou střílí ze dvou bouchaček. Házím na Skácelovo Jezdectví (6) +2 za bouchačky, +1 za jízdu, 3 zásahy. Odečte střelivo z každé bouchačky

**Vypravěč:** Mravkolev nestaví čelisti a přechází do protiútoku. Takže žádná obrana

proti střelám. To je 3+2+2, takže za 7. A teď boj na blízko s Bouralem – to máme zase 3+5, takže 8

**Hráč B & S:** Bojová umění (8) +polovina Síly (8) za Perlík, to máme 12, hází 4 kostky, 4 úspěchy +4 škody, dohromady 8. Takže zruším všech 8 mravkolvových zásahů.

Vypravěč a Hráč Slizouna si hodí na Rychlost, vyhrává Slizoun.

**Hráč Slizouna:** Střílím blesk na mravkolva. 2 zásahy.

**Vypravěč:** Mravkolev se nebrání, takže 2+3 zásahy, 4 jdou do mravkolva, další na duo Boural/Skácel.

**Hráč B & S:** Skácel hodí v hodu na Jezdectví 6, protože za 1 zásah má postih -1, tak nemůže přehodit a neuspěl – to znamená, že padá na zem a dostane zranění za 1 výdrž.

Díky za spolupráci, Slizoune!

Takže Boural sám útočí na mravkolva Perlíkem, dohromady 8

**Vypravěč:** Mravkolev jde do protiútoků, neruší žádné zásahy.

**Hráč B & S:** Tak já je zruším.

**Hráč Slizouna:** Jestli už tedy mravkolev nemá jak útočit, tak seberu grillomix a jdu na něj plamenometem. Bojová umění 8+2, to máme 10, takže 3 kostky, s přehozením i 3 zásahy, +3 škody. Takže za 6.

**Vypravěč:** Mravkolev sebou seknul na záda a zatřepal nožičkami. Je po něm.

## **Zavolejte kuchaře**

Vzhledem k poněkud hektickým podmínkám má tento výtvor nesporně daleko k dokonalosti, proto vás žádám o vaše postřehy, náměty a komentáře. Můžete mě najít na <http://rpgforum.cz/> nebo na mém blogísku <http://stoh-myslenek.blogspot.com/>. Nebo mi taky můžete poslat mail: [onge@centrum.cz](mailto:onge@centrum.cz) (spam a výhrůžné dopisy vítány)

## **Použité volně dostupné fonty**

DejaVu Sans (<http://dejavu-fonts.org/>)

Rexlia Free (<http://www.ceskefonty.cz/ceske-fonty/rexlia>, <http://typodermic.com/>)

## **Použité ilustrace**

Obrázek na úvodní straně pochází z archivu NASA

Ostatní ilustrace pocházejí z ruky autora

## **Licence**

Tento výtvor je k dispozici pod licencí „Creative Commons - Uvedte autora-Neužívejte dílo komerčně-Zachovejte licenci 3.0 Česko“. To v zásadě znamená, že jej můžete nekomerčně šířit a používat v nezměněné formě, nebo upravovat a vytvářet odvozeniny (pokud se vám do toho tedy chce), dokud mě zmíníte jako původního autora a budete svůj výtvor šířit pod stejnou, nebo podobnou licencí.

Plné znění licence: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/cz/>