

Lehká a vážná zranění

Vítězství v bitvě se málokdy obejde bez pachu krve a skřípění oceli. Zatímco škrábance a modřiny vyhojí trocha odpočinku u ohně, jsou rány, které proniknou hlouběji. Zlomená žebra, která pálí při každém nadechnutí, nebo tupá bolest v hlavě po ráně palcátem, to jsou upomínky na chvíle, kdy smrt stála až příliš blízko. Kdo padne v prachu bojiště, málokdy vstane stejný jako dřív.

Vážná zranění jsou stavy s postihy, které postava utrží, pokud je vyřazena

z boje. Je možné je utržit i v rámci hry (kritickým neúspěchem, roleplay) nebo způsobem, který určí Vypravěč.

Jejich přidělování by měl Vypravěč zvážit podle množství k6, které obsahuje utržený Kritický útok. Tabulka je v tomto případě sepsána sestupně (od nejlehčích po nejtěžších).

Většinu zranění není možno léčit pomocí dovednosti První pomoc. Budeš potřebovat medicuse znalého dovednosti **Chirurgie** nebo hraničáře s dovedností **Léčitelství**.

krit. k6	Název zranění	Efekt (postih)	Trvání	Obtížnost
1k6	Naražená žebra	-1 Iniciativa	1k6 dní	10
1k6	Zlomený nos	-1 CHAR	4k6 dní	10
1k6	Naštípnuté zápěstí	-1 SIL, -1 OBR	1k6 dní	12
1k6	Vyvrácený kotník	-2 Iniciativa	2k6 dní	12
2k6	Vnitřní krvácení	-1 život při léčení za každou kostku, vždy však vyléčí aspoň 1	1k6 dní	14
2k6	Zlomená kost	-1 OBR	4k6 dní	14
2k6	Natržené vazy	-1 SIL	4k6 dní	14
2k6	Zraněné oko	-2 OBR	2k6 dní	14
2k6	Otřes mozku	-1 INT	4k6 dní	16
2k6	Krev na plicích	-1 ODO	4k6 dní	16
2k6	Vykloubené rameno	-5/-3 SIL a OBR	3k6 dní	16

krit. k6	Název zranění	Efekt (postih)	Trvání	Obtížnost
2k6	Zející rána	-(1k6+2) z max HP	2k6 dní	16
3k6	Hluchota*	-3 Iniciativa	Do augmentace	18
3k6	Přeseknutá žíla	-(2k6+4) z max HP	1k6 dní	18
3k6	Otevřená zlomenina	-2 OBR, -1 ODO	6k6 dní	20
3k6	Fraktura lebky	-2 k opravám atr., -4 Iniciativa	6k6 dní	20
4k6	Hluboké popáleniny	-3 ODO	10k10 dní	22
4k6	Useklá končetina	-5 OBR/ODO, -HP, -1 končetina	Do augmentace	25

* Hluchotu lze v nouzi dočasně řešit alchymistickým Naslouchátkem, ovšem bez jeho mocných efektů. Pro hluchého funguje naslouchátko jako by slyšel normálně než o sluch přišel.

Běžné a vzácné nemoci

Někdy není největším nebezpečím ostrží meče, ale to, co ulpí na jeho čepeli v temných stokách. Horečka, která rozechvěje i ty nejsilnější svaly, nebo hnisající rány, které nechtějí srůst – nemoci jsou tichými zabijáky, kteří hodují na vyčerpání poutníků.

Často stačí jen jeden doušek ze špatné studny nebo kousnutí od prašivého potkana, a cesta za slávou se změní v boj o poslední dech.

Nemoci způsobují mnohdy jak postih, tak také zranění. Je možné se jimi nakazit důsledkem zranění, přímou nákazou v rámci hry nebo způsobem, který určí PJ.

Nákaza může proběhnout pokud neuspěje postava v hodů na **Výdrž (ODO) vs. Obtížnost**

Většinu nemocí není možno léčit pomocí dovednosti První pomoc. Budeš potřebovat klerika znalého prosby **Uzdrav nemocnéh** ověřovacím hodem na **Prosby (CHAR) vs. Obtížnost**.

Název	Efekt	Nákaza	Obtížnost
Zimnice	ztráta pohyblivosti o 1/4, imunita proti efektu lektvaru Rychlost, délka léčby 1k6/2 dní	Vojáci, lazarety	10
Třesavka	ztráta pohyblivosti o 1/2, -1 útok za 2 kola, délka léčby 1k6 dní	hlodavci	14
Bažinná horečka	Každou hodinu hod <u>Výdrž</u> (ODO) vs. 14 na ztrátu vědomí na 1 směnu, délka léčby 1k6 dní	bodavý hmyz	14
Plíživá demence	-5 nevýhoda na jakýkoliv hod na Vůli, Postřeh a znalostní dovednosti, délka léčby 1k6 dní	následky šoku	14
Mastné neštovice	postih -2 CHAR za každý den neléčení až do hranice opravy -5, délka léčby 1k6 dní	hlodavci, další nemocní	14
Mozkovec stočený	postih -5 Vůle, Síla kouzel, Prosby a Pouto s přírodou, délka léčby 2k6 dní	nečistá voda, infikované maso	14
Zánět mozkových blan	-5 nevýhoda na jakýkoliv hod na fyzické dovednosti (Atletika, Akrobacie, Plavání, Plížení, Jízda na zvířeti, Řemesla, Mechanika, Přežití), délka léčby 2k6 dní	hmyz, nečistá voda	16
Pakostnice	postih -2 OBR, délka léčby 2k6 dní	mrchožrouti	16
Hnilobná plíseň	Každých 6 směn zraní za 1k6, délka léčby 2k6 dní.	mršiny, další nemocní	16
Mrtvolný chřad	postih -2 ODO a ztráta 1 smyslu, délka léčby 2k6 dní.	nemrtvé kousnutí	16
Souchotiny	postih -2 SIL, délka léčby 2k6 dní.	Prach, staré kůže, další nemocní	16

Syfilis	postih -2 INT, délka léčby 2k6 dní.	paraziti, nečistá voda	16
Rezavý Mor	postih -1 všech atributů kromě INT, délka léčby 3k6 dní.	hlodavci, ptáci, blechy	20
Popelavá sněť	Každé 4 hodiny zraní za 1k6, délka léčby 3k6 dní.	Hmyz, pavoukovci	20
Spórový kašel	Dává postih -10 ke všem fyzickým dovednostem, délka léčby 3k6 dní.	Houby v jeskyních	20

Magické nemoci a kletby

Existují neduhy, na které jsou bylinky a masti krátké. Jsou to rány zasazené samotnou strukturou magie nebo zlobou prastarých entit. Kletba není jen nemocí těla, je to vězení pro duši, které vás pomalu sžírá zevnitř. Tam, kde selhává rozum i medicína, zbývá jen pokorná prosba k

bohům a moc víry, která dokáže přetrhnout i ta nejčernější pouta osudu.

Přenos magické nemoci či kletby může proběhnout pokud neuspěje postava v hodu na **Vůle (CHAR) vs. Obtížnost**.

Magické nemoci a kletby se léčí pomocí klerické prosby **Odstraň kletbu**.

Název	Efekt	Nákaza	Obtížnost
Akolytova deprese	Zvyšuje obtížnost k Seslání kouzel, Poutu s přírodou a Kumštýřství* o +5	Neúmyslné zabití či vyřazení spolubojovníka z boje	20
Lyšáková mánie	Ovlivňuje chování kleptomanickým pokušením, rozhoduje Vypravěč	Okradení žebráka	20
Nurkenská nákaza	Postupně se z člověka stává kanibal; nedokáže strávit nic jiného než lidské maso	Vyšší nemrtví a ghoulové	22

Dračí blud	Projevuje se bludy a nočními můrami. Odpočinek se prodlužuje na dvojnásobek	Prohraný mentální souboj s drakem	24
-------------------	---	-----------------------------------	----

**Kumštýřství je dovednost Barda (viz Homebrew povolání Bard)*