

VERZE 2.0

KRAVEN

JEDEN SYSTÉM. VŠECHNY SVĚTY.

MODERNÍ BOJ

DOPLNĚK PRO HRU V MODERNÍM A BUDOUCÍM
PROSTŘEDÍ

WWW.KRAVEN.CZ

MODERNÍ BOJ

VERZE 2.0

KRAVEN — DOVEDNOSTNÍ SYSTÉM PRO HRANÍ HER NA HRDINY

ZDENDAS · ANTHARON · OLDA · ONDRA · KACHNI A DALŠÍ

WWW.KRAVEN.CZ

OBSAH

ÚVOD

Co doplněk přináší

1 ROZŠÍŘENÍ PRAVIDEL

1.1 Pásma dostřelu

1.2 Výpočet zranění u palných zbraní

1.3 Střelba dávkou

1.4 Kryt

2 DOVEDNOSTI

2.1 Zbraňové dovednosti

2.2 Rozšiřující dovednosti

2.3 Obecné dovednosti

2.4 Co se neřeší zvlášť

3 ZBRANĚ

3.1 Parametry

3.2 Pistole

3.3 Samopaly

3.4 Útočné pušky

3.5 Brokovnice

3.6 Pušky

3.7 Kulomety

3.8 Střelba dávkou — souhrnná tabulka

4 ZBROJE

5 STŘELIVO

6 POZNÁMKY K VEDENÍ MODERNÍ HRY

ÚVOD

Tenhle doplněk přenáší Kraven do doby střelného prachu, kevlaru a aut. Nemění jádro systému. Porovnávací systém, 2k6, zářezy i dovednosti zůstávají, jak jsou. Přidává jen to, co moderní prostředí vyžaduje: střelbu dávkou, jiný způsob výpočtu zranění u palných zbraní a tabulky moderní výzbroje.

Doplňek se dá použít dvěma způsoby. Buď hrajete čistě moderní hru, kde se meče nevyskytnou vůbec, nebo ho míchate s fantasy částí, ani jeden z nich nic nerozbije, protože obojí stojí na stejných vzorcích.

Varování rovnou na úvod: moderní boj je smrtelný. Brokovnice udělá nekrytému člověku kolem 28 zranění, běžná postava má 24 až 31 životů. Jedna rána tedy zabíjí a dvě zásahy z pistole také stačí. **Je to zá-
měr.** V moderní hře se nebojuje, dokud to jde obejít; a když už se bojuje, rozhoduje to, kdo vystřelil první, kdo byl v krytu a kdo měl vestu. Nepočítejte s tím, že si postavy vymění pět kol ran jako šermíři. Tady padne všechno ve dvou kolech.

CO DOPLNĚK PŘINÁŠÍ

- **Pásma dostřelu**, která fungují stejně dobře pro pistoli i pro odstřelovací pušku
- **Střelbu dávkou** s rozptylem a vlastní dovedností
- **Tři typy střeliva** včetně průrazných nábojů, které si poradí se zbrojí
- **Moderní zbroje** od skryté vesty po těžké balistické pláty
- **Moderní dovednosti.** Od odstřelovacích pušek po elektrotechniku



1

ROZŠÍŘENÍ PRAVIDEL

1.1 PÁSKA DOSTŘELU

U palných zbraní je rozpětí dostřelu obrovské. Derringer dostřelí na tři metry, protimateriálová puška na devět set. Původní pravidlo „-2 za každý metr nad optimální dostřel“ bylo stavěné pro luky s dosahem 20 až 35 metrů a na palné zbraně dává nesmysly: upilovaná brokovnice s dostřelem 5 metrů by měla na patnácti metrech postih -20.

Pásma dostřelu (platí nově i pro luky a kuše v Základních pravidlech):

VZDÁLENOST K CÍLI	POSTIH K ÚTOKU
do optimálního dostřelu	0
do dvojnásobku	-4
do trojnásobku	-8
dál	nelze střílet

ZBRÁNĚ	BEZ POSTIHU	-4	-8
Derringer	3 m	6 m	9 m
Upilovaná brokovnice	5 m	10 m	15 m
Glock	20 m	40 m	60 m
Uzi	100 m	200 m	300 m
AK 47	200 m	400 m	600 m
M 82	900 m	1800 m	2700 m

To samé pravidlo teď platí i pro dlouhý luk: bez postihu do 35 m, do 70 m za -4 a do 105 m za -8. Dřív měl na čtyřiceti metrech postih -10 a na padesáti už -30.

Úprava podle Síly zůstává beze změny pro luky, kuše a vrhací zbraně: za každý bod Síly nad 7 se optimální dostřel zvyšuje o 1 metr. **Na palné zbraně se neuplatňuje.** Prach nemá o síle střelce ponětí.

1.2 VÝPOČET ZRANĚNÍ U PALNÝCH ZBRANÍ

V základních pravidlech závisí zranění střelné zbraně jen na vystřeleném projektilu. U moderních zbraní to nestačí. Zranění závisí mnohem víc na zbraně samotné, protože ta určuje ústřední rychlost.

Celkové zranění = zranění střeliva + úprava zbraně + polovina zbraňové dovednosti + 1k6 - ochrana zbroje

Je to tedy obvyklý vzorec z Základních pravidel, jen se základ zranění skládá ze dvou čísel místo jednoho.

Postava střelí z AK 47 (úprava +7) obyčejnými náboji (8 B) a má dovednost Útočné pušky na 6. úrovni. Základ zranění je $8 + 7 = 15$, k tomu polovina dovednosti (3) a 1k6. Proti nekrytému cíli to dělá v průměru 21,5 životů, tedy zhruba tři čtvrtiny života běžného člověka jednou kulkou.

1.3 STŘELBA DÁVKOU

U každé zbraně, která umí střílet dávkou, je uvedena **dávka** (nejvyšší počet výstřelů v jedné dávce) a **rozptyl** (jak zbraň cuká a uskakuje). Čím nižší rozptyl, tím přesněji se dávkou střílí.

Při střelbě dávkou se hází na útok a obranu úplně normálně. Mění se jen způsob, jak se určí zásah:

Přesnost zásahu = hod na útok – hod na obranu (*jen je-li kladná*)

Počet kulek, které zasáhly = $\text{přesnost} / \text{rozptyl}$, zaokrouhleno dolů

Nejvýše však **třetina dávky** a nikdy víc než 5 kulek.

Pro každou zasaženou kulku se zranění i místo zásahu počítají samostatně podle běžných pravidel.

Rozptyl snižuje dovednost **Střelba dávkou** o 1 za každé **4 úrovně** (nejvýše tedy o 3). Rozptyl nikdy neklesne pod 1.

Nové rozptyly jsou 2 až 5, dovednost snižuje pomaleji a počet zásahů má strop. Dávka tím začne fungovat i pro nevycvičeného střelce a přestane být jednorázovým vyhlazením místnosti.

Kolik kulek v průměru zasáhne za kolo (střelec s Obratností 10 proti nekrytému cíli s Obratností 10):

ZBRAŇ	BEZ DOVEDNOSTI	DOVEDNOST 6	DOVEDNOST 12
Thompson	0,05	0,10	0,36
Uzi	0,27	0,43	1,00
P 90	0,55	1,02	1,02
AK 47	0,73	1,11	3,27
M 16	1,11	1,87	3,27
OICW	1,39	2,29	3,73
MG42 (z podstavce)	0,54	0,85	2,76

1.4 KRYT

Protože je moderní boj smrtelný, stává se z krytu nejdůležitější věcí na bojišti. Kryt se připočítává k obraně:

KRYT	BONUS K OBRANĚ
Nízká zed', roh, strom, zárubeň (polovina těla)	+4

KRYT	BONUS K OBRANĚ
Pytle s pískem, převrácený stůl, auto (tři čtvrtiny těla)	+7

KRYT	BONUS K OBRANĚ
Střílna, okop, jen hlava nad krytem	+10

Kryt se nesčítá se štítem. Počítá se vždy jen ten vyšší z obou. Mířený zásah na část těla, kterou kryt zakrývá, není možný.



2

DOVEDNOSTI

Moderní prostředí nemění to, co postava dělá. Mění nářadí, kterým to dělá. Většina dovedností ze Starých umění proto platí beze změny a tahle kapitola přidává jen to, co v nich chybí.

Dvanáct dovedností níž patří výhradně do moderní hry. Ve středověké družině nemají co dělat a ve Starých uměních je nenajdete.

2.1 ZBRAŇOVÉ DOVEDNOSTI

Palné zbraně se dělí podle toho, jak se drží a jak se z nich střílí, ne podle ráže. Kdo umí pistolí, neumí tím pušku.

PISTOLE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** krátké palné zbraně

Pistole je zbraň pro vzdálenost, na kterou je vidět do obličeje. Je rychlá, nenápadná a na dvacet metrů už se s ní skoro nedá trefit. Střelec ji vytáhne, než si toho někdo všimne, a to je celá její výhoda.

Mechanika: připočítává se k útoku.

PUŠKY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** dlouhé palné zbraně

Puška se opírá o rameno a tím se z nepřesné zbraně stává přesná. Střelec musí umět dýchat, mačkat spoušť plynule a počítat s tím, že po každé ráně se mu zbraň zvedne.

Mechanika: připočítává se k útoku.

BROKOVNICE

Vlastnost: obratnost · **Použití:** brokovnice a podobné zbraně na krátkou vzdálenost

Brokovnice nemíří, brokovnice pokrývá. Na deset metrů udělá nekrytému člověku tolik zranění, že se o druhý výstřel nemusí nikdo pokoušet. Na padesáti metrech je k ničemu.

Mechanika: připočítává se k útoku.

SAMOPALY

Vlastnost: obratnost · **Použití:** samopaly a pistolové automaty

Krátká automatická zbraň do místnosti a do auta. Střílí rychle, nese hodně nábojů a na větší vzdálenost rozhází dávku po celé zdi.

Mechanika: připočítává se k útoku.

KULOMETRY

Vlastnost: síla · **Použití:** kulometry a těžké automatické zbraně

Kulomet není zbraň na zabíjení, je to zbraň na to, aby nikdo nevystřčil hlavu. Drží se vahou těla a od boku se z něj střílet dá, jen to nemá smysl.

Mechanika: připočítává se k útoku. Postih za střelbu od boku zbraň ztrácí, až když je rozložená na podstavci.

ODSTŘELOVACÍ PUŠKY

Vlastnost: zrak · **Předpoklady:** Pušky min. 2. úroveň · **Použití:** pušky s optikou na velké vzdálenosti

Jediná zbraňová dovednost, která nestojí na ruce, ale na oku. Odstřelovač leží, čeká a počítá. Vítr, vzdálenost, pohyb cíle, pokles střely. Výstřel je nejkratší část celé práce.

Mechanika: připočítává se k útoku.

2.2 ROZŠÍŘUJÍCÍ DOVEDNOSTI

AUTOMATICKÁ STŘELBA

Vlastnost: síla · **Druh:** pasivní · **Použití:** střelba z automatických zbraní

Zbraň v dávce nejde udržet na místě. Zpětný ráz ji tlačí nahoru a doprava a každá další kulka letí dál od té první. Výcvik spočívá v tom, naučit se tomu tlaku odporovat tělem.

Mechanika: polovina úrovně snižuje postih za další kulky vypálené dávkou.

STŘELBA DÁVKOU

Vlastnost: síla · **Druh:** pasivní · **Předpoklady:** libovolná dovednost pro automatickou zbraň min. 2. úroveň

Zatímco Automatická střelba řeší postih, tahle dovednost řeší rozptyl, tedy to, jak daleko od sebe kulky dopadnou. Vycvičený střelec drží dávku pohromadě a položí ji tam, kam chtěl.

Mechanika: snižuje rozptyl zbraně o 1 za každé 4 úrovně, nejvýše o 3. Rozptyl nikdy neklesne pod 1.

2.3 OBECNÉ DOVEDNOSTI

ELEKTROTECHNIKA

Vlastnost: inteligence · **Předpoklady:** Konstrukce technických předmětů min. 2. úroveň · **Pomůcky:** měřicí přístroje, pájka, nářadí

Obvod je cesta, po které někam teče proud, a kdo ji umí přechít, umí ji taky přerušit nebo obejít. Zámky, poplašné systémy, rozvody.

Mikrotechnika pracuje s jemnou elektronikou, Opravář se spotřebiči. Elektrotechnika je o obvodu samotném.

Mechanika: od 4. úrovně dokáže postava obejít elektronický zámek nebo poplašný systém, od 7. úrovně vyrobit rozbušku či časovač.

MIKROTECHNIKA

Vlastnost: hmat · **Pomůcky:** elektrikářské náčiní, pájka, součástky

Práce s věcmi, které se vejdou pod nehet. Opravit, upravit, zničit. Vyrobit se dá jen to nejjednodušší, protože na kolenní grafickou kartu nepostaví ani největší odborník.

Mechanika: hází se při opravě a úpravě jemné elektroniky. Úroveň určuje složitost zařízení.

OPRAVÁŘ

Vlastnost: obratnost · **Pomůcky:** nářadí podle potřeby

Postava nic nevytváří, zato skoro všechno spraví. Vůz, pračka, generátor, vodovod. Na každé misi se něco rozbije a opravář ušetří hodiny.

Mechanika: hází se při opravě. Náročnost určuje rozsah poruchy a dostupnost náhradních dílů.

ŘÍZENÍ VOZIDEL

Vlastnost: postřeh · **Předpoklady:** inteligence min. 4, obratnost min. 3 · **Pomůcky:** vozidlo

Jezdit umí každý. Jezdit, když se po vás střílí, když je mokro a když je potřeba projet mezerou, která je o deset centimetrů užší než vůz, umí málokdo.

Mechanika: od 3. úrovně není nutné dovednost ověřovat v běžném provozu, od 6. úrovně ani v náročném terénu.

2.4 CO SE NEŘEŠÍ ZVLÁŠT

Moderní hra svádí k tomu rozdrobit dovednosti na desítky úzkých specializací. V Kravenu to nedělejte: strop počtu dovedností je daný Inteligencí a naplnil by se dvakrát rychleji. Pro tyto činnosti použijte dovednosti, které už máte.

ČINNOST	POUŽIJTE
První pomoc	Léčení
Chirurgie	Polní chirurgie
Farmacie, drogy, jedy	Lékárnictví nebo Apatikářství
Jemné mechanismy	Mikrotechnika
Mechanika, těžká technika	Opravář
Konstrukce zbraní	Konstrukce technických předmětů
Zámky a pasti	Páčení zámků, případně Hledání
Vykrádání, kapsářství	Kradení
Útěk z pout, pády, skoky	Akrobacie
Vyhrožování	Zastrašení

ČINNOST	POUŽIJTE
Získání důvěry, lhaní	Přesvědčování
Naslouchání, odhad vzdálenosti	příslušný smysl
Rychlá regenerace	Asketismus
Přežití, odolnost	Odolej bolesti
Reflexy	Schopnost reagovat



3

ZBRANĚ

3.1 PARAMETRY

Útok. Hodnota zbraně pro soubojový systém. **Zranění.** Úprava, která se přičítá ke zranění použité munice. **Kategorie.** Zbraňová dovednost, kterou se boj s touto zbraní zlepšuje. **Min. síla.** Minimální síla pro používání. **Dostřel.** Optimální dostřel v metrech (dál platí pásma z oddílu 1.1). **Váha** v kilogramech. **ABP.** Před lomítkem počet akčních bodů na zacílení a výstřel, za lomítkem doba výměny zásobníku. **Zásobník.** Počet nábojů; víc hodnot oddělených lomítkem znamená víc velikostí zásobníku.

3.2 PISTOLE

ZBRAŇ	ÚTOK	ZRANĚNÍ	KATEGORIE	MIN. SÍLA	DOSTŘEL	VÁHA	ABP	ZÁSOBNÍK	ZVLÁŠTNÍ
Revolver	-4	-1	Pistole	3	15 m	1,25	4 / 10	6	nikdy se nezasekne
Glock	-4	-3	Pistole	2	20 m	1	4 / 8	10 / 19 / 31	
Desert Eagle	-5	-2	Pistole	3	23 m	1,5	5 / 8	10 / 15	
Derringer	+1	-5	Pistole	2	3 m	0,5	2 / 15	1 / 2	skryje se v dlani
Magnum	-3	-3	Pistole	3	17 m	1	4 / 10	6 / 10	
Mauser 9mm	-2	-4	Pistole	3	23 m	1,75	4 / 12	7 / 15	dávka

Revolver měl útok -6 a zranění -3, takže ho Glock i Magnum překonávaly úplně ve všem. Teď má lepší zranění a jedinou věc, kterou automat nikdy nenabídne: nezasekne se. Při kritickém neúspěchu u revolveru rána prostě mine, zatímco samonabíjecí zbraň se zasekne a vyžaduje akci za 2 ABP.

3.3 SAMOPALY

ZBRAŇ	ÚTOK	ZRANĚNÍ	KATEGORIE	MIN. SÍLA	DOSTŘEL	VÁHA	ABP	ZÁSOBNÍK	ZVLÁŠTNÍ
Uzi	-2	-1	Samopaly	5	100 m	4,25	4 / 8	25 / 32 / 40	
MP 5	-3	+1	Samopaly	5	100 m	4,5	4 / 10	30	
P 90	-3	+1	Samopaly	3	100 m	3	3 / 20	50	ignoruje 4 body ochrany zbroje
Samopal	-4	0	Samopaly	4	75 m	4,2	4 / 15	30	levný a všude k sehnání
Thompson	-4	+3	Samopaly	4	85 m	5	3 / 20	50	

P 90 mělo původně zranění +5, čímž překonávalo celou kategorii. Místo toho dostalo to, čím je ve skutečnosti pověstné: malorážový náboj s vysokou průrazností. Nízké zranění, zato projde vestou. **Thompson** byl překonaný ve všem. Teď má nejtěžší ránu v kategorii, protože střílí pomalý náboj velké ráže.

3.4 ÚTOČNÉ PUŠKY

ZBRAŇ	ÚTOK	ZRANĚNÍ	KATEGORIE	MIN. SÍLA	DOSTŘEL	VÁHA	ABP	ZÁSOBNÍK
M 16	+1	+6	Útočné pušky	4	225 m	4	5 / 10	20 / 30 / 100
M 4	0	+7	Útočné pušky	3	300 m	3	5 / 10	30
AK 47	+1	+7	Útočné pušky	5	200 m	4,25	5 / 8	30
OICW	+2	+8	Útočné pušky	6	250 m	5,5	4 / 12	30

3.5 BROKOVNICE

ZBRAŇ	ÚTOK	ZRANĚNÍ	KATEGORIE	MIN. SÍLA	DOSTŘEL	VÁHA	ABP	ZÁSOBNÍK
Remington 1100 (pumpa)	+7	+12	Brokovnice	5	8 m	4	5 / 45	9
Over-Under	+6	+9	Brokovnice	4	6 m	3,75	3 / 15	2
Automatická brokovnice	+7	+10	Brokovnice	4	7 m	5	4 / 5	9
Upilovaná brokovnice	+5	+14	Brokovnice	3	5 m	3,25	3 / 15	2
Opakovací brokovnice	+6	+11	Brokovnice	5	8 m	6,5	4 / 15	12

Remington stál původně 7 ABP na výstřel, takže ho nestihla vystřelit ani postava s Obratností 12 (ta má 6 ABP). Teď stojí 5. Pořád nejpomalejší brokovnice, ale použitelná.

3.6 PUŠKY

ZBRAŇ	ÚTOK	ZRANĚNÍ	KATEGORIE	MIN. SÍLA	DOSTŘEL	VÁHA	ABP	ZÁSOBNÍK
Vzduchovka	-2	-4	Pušky	3	30 m	3,5	5 / 20	1
Lovecká	+2	-1	Pušky	4	120 m	4,5	5 / 15	1 / 2
Trubková puška	+3	0	Pušky	5	90 m	4,5	5 / 10	1
M 40	+3	+1	Odstřelovací pušky	5	450 m	6,5	6 / 15	5
SVD Dragunov	+4	+2	Odstřelovací pušky	6	650 m	4	4 / 15	10
M 82	+4	+3	Odstřelovací pušky	7	900 m	14,75	6 / 15	10

M 82 stálo 8 ABP, Lovecká a Trubková po 7. Všechny tři nešlo vystřelit v jednom kole. Teď stojí 6, 5 a 5. M 82 tedy při Obratnosti 10 a méně pořád zabere dvě kola, což je pro čtrnáctikilovou protimateriálovou pušku v pořádku.

3.7 KULOMETRY

ZBRAŇ	ÚTOK	ZRANĚNÍ	KATEGORIE	MIN. SÍLA	DOSTŘEL	VÁHA	ABP	ZÁSOBNÍK	ZVLÁŠTNÍ
MG42	-6	+10	Kulometry	6	600 m	18,5	3 / 30	100	z podstavce útok +6
Gatling	-6	+9	Kulometry	6	500 m	22	2 / 25	150	vyžaduje podstavec, útok +6

Kulometry měly útok -6 a při střelbě dávkou tím prakticky nikdy netrefily ani jednu kulku. Průměrně 0,03 zásahu za kolo, tedy méně než pistole. Postih -6 teď platí jen při střelbě od boku; rozložená na podstavci, bipodu nebo opřená o kryt zbraň postih ztrácí a zasáhne průměrně 0,5 až 2,8 kulky podle výcviku. To je přesně to, k čemu kulomet slouží: zakopat se a držet směr.

Rozložení podstavce stojí 4 ABP. Gatling se bez podstavce vystřelit nedá vůbec.

3.8 STŘELBA DÁVKOU — SOUHRNNÁ TABULKA

ZBRAŇ	DÁVKA	ROZPTYL	STROP ZÁSAHŮ
Mauser 9mm	3	4	1
Samopal	5	4	1
Uzi	6	4	2
MP 5	10	3	3
P 90	10	2	3
Thompson	10	5	3
M 16	15	3	5
M 4	15	3	5
AK 47	20	4	5
OICW	30	3	5
MG42	neomezeně	4	5
Gatling	neomezeně	5	5



4

ZBROJE

Ochrana je v pořadí **bodné / sečné / drtivé**. **Postih** se vztahuje k Obratnosti, a protože se z ní počítají ABP i obrana, projeví se dvakrát.

ZBROJ	B	S	D	POSTIH K OBR.	MIN. SÍLA	KATEGO- RIE	VÁHA	KRYJE	ZVLÁŠTNÍ
Lehká neprůstřelná vesta	7	1	9	-1	2	Lehká	1	6–9	Ize nosit nepozorovaně pod oblečením
Těžká neprůstřelná vesta	9	3	11	-2	2	Lehká	2,5	6–10	
Kevlarová zbroj	11	6	13	-4	5	Těžká	5	4–11	

Co která zbroj kryje:

- **Lehká vesta.** Podbřišek, břicho a hrudník (hody 6–9)
- **Těžká vesta.** Totéž plus genitálie (6–10)
- **Kevlarová zbroj.** Hrudník, břicho, podbřišek, genitálie, krk a ruce (4–11)

Ke každé lze dokupovat **doplňky**. Helmu, chránič rukou a chránič nohou. Doplněk poskytuje na dané části těla stejnou ochranu, jakou by měla celá zbroj.

Všimněte si hodnoty proti sečnému zranění. Lehká vesta chrání proti noži za 1, těžká za 3. Neprůstřelná vesta je dělaná na kulku, ne na čepel, a nůž jí projde skoro bez odporu. Postava v plné výstroji, která se nechá dostat do kontaktního boje s někým, kdo má nůž, je v daleko horší situaci, než se jí asi zdá.

5 STŘELIVO



MODERNÍ ARZENÁL

Pro jednoduchost uvádíme jen tři typy a neřešíme ráže.

NÁZEV	ZRANĚNÍ	ZVLÁŠTNÍ
Obyčejné náboje	8 B	—
Průrazné náboje	7 B	ignorují 6 bodů ochrany zbroje
Expanzivní náboje	14 B	proti zbroji se ochrana počítá dvojnásobně

Všechny tři typy lze použít v jakékoliv zbraní.

Kolik projde ke zranění při základním náboji bez úpravy zbraně:

MUNICE	NEKRYTÝ CÍL	LEHKÁ VESTA	TĚŽKÁ VESTA	KEVLAR
Obyčejné	8	1	0	0
Průrazné	7	6	4	2
Expanzivní	14	0	0	0

Každý typ má tím jasnou roli: obyčejné jsou levný standard, průrazné jediná odpověď na vestu, expanzivní devastující proti nechráněnému cíli a bezcenné proti vyzbrojenému. Volba munice se tak stává rozhodnutím, které se dělá **před** akcí, podle toho, koho čekáte.



POZNÁMKY K VEDENÍ MODERNÍ HRY

Souboj trvá dvě až tři kola. Nepočítejte s dlouhou výměnou. Scéna má být o tom, kdo se kam dostane, kdo koho uvidí první a kdo je za čím schovaný. Samotná střelba je pak rychlá a většinou konečná.

Kryt rozhoduje víc než zbroj. Kevlar dává 11 bodů, dobrý kryt +10 k obraně. Postava bez krytu je mrtvá bez ohledu na to, co má na sobě.

Překvapení je skoro vítězství. Útok ze zálohy znamená, že obránce hází jen 2k6, tedy obrana kolem 7 proti útoku kolem 12. Zásah je prakticky jistý a jeden zásah obvykle stačí.

Nemíchejte dávku s mířeným zásahem. Dávka zasáhne náhodná místa; chce-li postava mířit, střílí jednotlivě.

Zaseknutí. Při kritickém neúspěchu se samonabíjecí a automatická zbraň zasekne a odstranění závady stojí 2 ABP. Revolver, brokovnice s pumpou a jednoranné pušky se nezaseknou nikdy, rána prostě mine.

Hlučnost. Výstřel je slyšet na stovky metrů a v uzavřeném prostoru ohluší. Není to jen barva: po první ráně ví o střelbě celá budova, a to by měl vypravěč odehrát.



OFICIÁLNÍ SVĚT PRO KRAVEN

ZEMINAROD



Kraven je systém bez vlastního světa. Zeminarod je svět, který ho má za pravidla. Hotová mapa, dějiny, národy a místa, do kterých se dá rovnou vyrazit, aniž byste museli cokoliv vymýšlet od začátku.

WWW.ZEMINAROD.CZ



Moderní boj — Verze 2.0. Pravidla jsou psaná tak, aby byla nezávislá na herním světě: stejný systém unese středověk, současnost i vzdálenou budoucnost.

ZDENDAS · ANTHARON · OLDA · ONDRA · KACHNI A DALŠÍ

WWW.KRAVEN.CZ

JEDEN SYSTÉM. VŠECHNY SVĚTY.