

POKROČILÉ VYBAVENÍ

VÝCHOZÍ VARIANTA

Tenhle dokument nahrazuje kapitolu *Vybavení* ze základních pravidel OSE. Jde o kompilát tří věcí: *kapitoly Vybavení ze základních pravidel, volitelných pravidel pro položkové vybavení ze zinu Carcass Crawler II a rozšířené nabídky vybavení ze zinu Carcass Crawler III. Všechno jsou to „oficiální“ varianty pravidel od tvůrce OSE, akorát pro přehlednost prezentované pohromadě.*

*Výchozí varianta znamená, že ceny a váhy předmětů jsou stejné jako v oficiálním znění. Existuje ještě **Markusova varianta** obsahující můj osobní „rebalanc“ cen a váh.*

INVENTÁŘ A ZATÍŽENÍ

Výchozí pravidla OSE počítají váhu vybavení v mincích. V téhle variantě mají postavy na deníku inventář tvořený určitým počtem řádků. Různé předměty zabírají různý počet řádků.

Deník postavy: Použij deník, který má v názvu „položkové zatížení“.

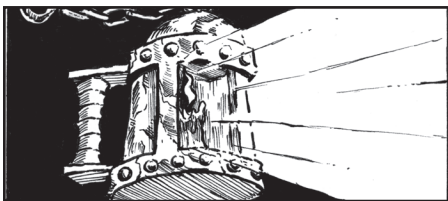
Další vybavení

V dokumentu jsou popsány ty nejběžněji dostupné předměty. Pokud si chce hráčská postava koupit něco, co v seznamu není, může soudit na základě tohoto seznamu odvodit ceny a vlastnosti nových věcí, včetně bojových hodnot (pokud jsou potřeba).

Váha předmětů

U každého předmětu je uvedeno, kolik místa v inventáři zabírá. Každý znak * znamená jeden celý řádek. Znak 1/3 znamená, že předmět zabírá jen třetinu řádku. Jinak platí tato obecná vodítka:

- ▶ **Zanedbatelné předměty**, např. náušnice nebo prsteny, vůbec nezatěžují a zapisují se mezi „nezatěžující předměty“.
- ▶ **Běžné předměty**, které se dají nést v jedné ruce, zabírají 1 řádek. Značí se *.
- ▶ **Velké předměty**, které se musejí nést ve dvou rukách (např. všechny obouruční zbraně, luky a kuše), nebo předměty, které jsou sice celkem lehké, ale neskladné, zabírají 2 řádky. Značí se **.
- ▶ **Velmi těžké a neskladné předměty** (zbroje, uloupené koberce...), můžou vážit i *** nebo klidně ****.
- ▶ **Munice:** Váha jednoho toulce (brašny atd.) munice už je započítaná ve váze střelné zbraně. Každý další toulec zabírá *.
- ▶ **Mince a drahokamy:** Mince z drahých kovů jsou těžké! Každých 100 započatých mincí nebo drahokamů zabírá *.
- ▶ **Běžné oblečení:** Pokud ho má postava oblečené, nijak nezatěžuje. Do zatížení se počítá jen oblečení nesené jako lup.
- ▶ **Drobná zavazadla:** V tomhle systému inventáře není nutné kupovat a evidovat brašny, pytle, váčky atd. Předpokládá se, že postava jich má tak akorát. Výjimkou je *batoh*, ten je nutné koupit, aby se „odemkl“ pravý sloupec inventáře.



Připravené a zabalené předměty

Inventář se na deníku dělí na dva sloupce: *Připravené předměty* (levý sloupec) a *zabalené předměty* (pravý sloupec).

Připravené předměty: Všechno, co držíš, aktivně používáš nebo to máš připravené k bezprostřednímu použití: oblečená zbraň, štít, zbraně v ruce i u pasu, předměty na opasku... V boji můžeš tyto předměty bez omezení střídát.

Zabalené předměty: Všechno uložené v batohu, vacích, tornách a jinde, jen ne po ruce. Vyndání takového předmětu v boji trvá jedno kolo. *Musíš si koupit batoh*, aby se ti tahle část inventáře odemkla. (Batoh samotný není třeba nikam zapisovat.)

Zapísování: Předměty zapisuj odshora dolů.

Účinek síly: Pravý sloupec (zabalené předměty) obsahuje v horní části několik řádků, které jsou „odemčené“ jen postavám s určitou minimální silou.

Vliv zatížení na rychlost

Inventář má čtyři odstupňované kategorie rychlosti – jsou uvedené jako číselné hodnoty mezi oběma sloupci. Postupným zapisováním předmětů odshora „aktivuješ“ nižší a nižší kategorie rychlosti. Platí pro tebe ta *nejnižší*, na kterou se dostane *kterýkoli z obou sloupců* inventáře.

Zatížení a zvířata nebo vozidla

Nosnost zvířat a vozidel je v *OSE* v kapitole *Vozidla a zvířata* uvedená v mincích. To je potřeba přepočítat na řádky inventáře. Každých 100 mincí je 1 rádek (*).

ZBRANĚ

Zbraně

Zbraň	Cena (zl.)	Váha
Bič	10	*
Bola	5	*
Dlouhý luk	40	**
Dýka	3	*
Foukačka	3	*
Halapartna	7	**
Hůl	2	**
Jezdecké kopí	5	**
Kopí	4	*
Krátký luk	25	**
Krátký meč	7	*
Kuše	30	**
Kyj	3	*
Meč	10	*
Meč bastard	15	*
Obouruční meč	15	**
Obušek	1	*
Oštěp	1	*
Palcát	5	*
Prak	2	*
Sekera	4	*
Síť	5	*
Stříbrná dýka	30	*
Škrticí šňůra	1	*
Válečná sekera	7	**
Válečné kladivo	5	*

Munice

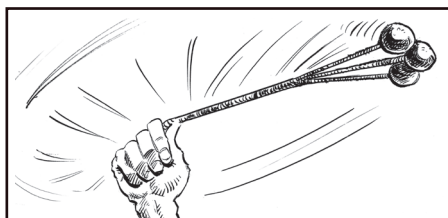
Munice	Cena (zl.)
Kameny do praku	zdarma
Postříbřený šíp (1)	5
Šípky do foukačky (pozdro s 5)	1
Šípky do kuše (pouzdro se 30)	10
Šípy (toulelec s 20)	5

Váha munice: První toulec apod. munice už je započítány ve váze střelné zbraně. Každý další váží *.

Bojové hodnoty zbraní

Zbraň	Zranění	Vlastnosti
Bič	1k2	na blízko, omotání
Bola	1k2	na dálku (5'-20' / 21'-40' / 41'-60'), omotání, tupá
Dlouhý luk	1k6	na dálku (5'-70' / 71'-140' / 141'-210'), obouruční
Dýka	1k4	na blízko, na dálku (5'-10' / 11'-20' / 21'-30')
Foukačka	žádné	na dálku (5'-10' / 11'-20' / 21'-30')
Halapartna	1k10	na blízko, obouruční, pomalá, zapření
Hůl	1k4	na blízko, obouruční, pomalá, tupá
Jezdecké kopí	1k6	na blízko, zteč
Kopí	1k6	na blízko, na dálku (5'-20' / 21'-40' / 41'-60'), zapření
Krátký luk	1k6	na dálku (5'-50' / 51'-100' / 101'-150'), obouruční
Krátký meč	1k6	na blízko
Kuše	1k6	na dálku (5'-80' / 81'-160' / 161'-240'), nabíjení, obouruční, pomalá
Kyj	1k4	na blízko, tupá
Meč	1k8	na blízko
Meč bastard	1k6+1	na blízko, všestranná (1k8+1)
Obouruční meč	1k10	na blízko, obouruční, pomalá
Obušek	1k2	na blízko, omráčení, přepadení, tupá
Olej, hořící	1k8	na dálku (5'-10' / 11'-30' / 31'-50'), rozstříknutí
Oštěp	1k4	na dálku (5'-30' / 31'-60' / 61'-90')
Palcát	1k6	na blízko, tupá
Pochodeň	1k4	na blízko
Prak	1k4	na dálku (5'-40' / 41'-80' / 81'-160'), tupá
Sekera	1k6	na blízko, na dálku (5'-10' / 11'-20' / 21'-30')
Síť	žádné	na dálku, (5'-10' / 11'-20' / 21'-30'), omotání, tupá
Škrticí šňůra	1k4	dušení, na blízko, obouruční, přepadení
Stříbrná dýka	1k4	na blízko, na dálku (5'-10' / 11'-20' / 21'-30')
Svěcená voda	1k8	na dálku (5'-10' / 11'-30' / 31'-50'), rozstříknutí
Válečná sekera	1k8	na blízko, obouruční, pomalá
Válečné kladivo	1k6	na blízko, tupá

Zranění: Určuje typ kostky, kterou se hází při používání pravidla o různém zranění zbraněmi (viz *Boj*, str. 130).





Popisy některých zbraní

Bič: 10 stop dlouhý řemen ze zaplétaných kožených provázků. Při úspěšném útoku se útočník musí rozhodnout, jestli způsobí zranění, *nebo* cíl omotá.

Bola: Provázek zatížený koulemi na koncích. Roztočí se, hodí na cíl a omotají ho.

Foukačka: 3 stopy dlouhá trubička sloužící ke střelení drobných šipek. Šipky nijak nezraňují, ale můžou sloužit k přenosu jedů působících v krvi (například těch popsaných v *OSE Advanced Fantasy*).

Meč bastard: Dlouhý meč, kterým se dá bojovat jednoručně i obouručně.

Obušek: Kožený váček naplněný pískem nebo olovenými broky. Využívá se k nehluchnému omračování obětí.

Sít: Z provázků pletená síť ve tvaru čtverce o hraně 6 stop. Po vržení může zamotat cíl o velikosti člověka nebo menší.

Škrtecí šňůra: 2 stopy dlouhá šňůra nebo drát s rukojetmi na obou koncích. Slouží k tichému škrcení obětí.

Vlastnosti zbraní

Na blízko: Zbraň na boj zblízka (do 5 stop).

Na dálku: Vrhací nebo střelná zbraň (vzdálenosti nad 5 stop). V závorce je uvedený dostřel ve stopách: na krátkou (+1 k zásahu), střední a dlouhou (-1 k zásahu) vzdálenost.

Nabíjení (volitelné pravidlo): Nabíjení zbraně trvá jedno kolo. Střílet je tedy možné jenom každé druhé kolo.

Obouruční: Vyžaduje obě ruce, postava nemůže používat štít.

Omotání: Při úspěšném zásahu musí cíl uspět v *záchrane proti paralýze*, jinak se nemůže hýbat ani jednat. V každém kole může na záchranu házet znovu a snažit se vysvobodit.

Omráčení: Při úspěšném zásahu musí cíl uspět v *záchrane proti paralýze*, jinak je na 1k6 směn omráčený.

Pomalá: Postava jedná v každém kole jako poslední (viz *Boj, str. 130*).

Přepadení: Dá se použít jen k útoku zezadu na nic netušící osobu (tj. člověka i nelidské rasy/povolání, případně humanoidní nestvůry s KŽ maximálně 4+1). (Neživí tvorové jsou imunní.)

Rozstříknutí: Při úspěšném útoku se nádoba rozbije a postříká cíl tekutinou. Uvedené zranění se projeví ve dvou kolech, potom tekutina steče.

Škrčení: Po úspěšném zásahu v každém dalším kole způsobuje zranění automaticky. Oběť se nemůže hýbat a má postih -2 k útokům. Při úspěšném zásahu útočníka se oběť může vysvobodit.

Tupá: Zbraň můžou používat klerici.

Všestranná: Dá se používat jednoručně i obouručně. Při obouručním držení se využívá hodnota zranění uvedená v závorkách (postava ale nemůže používat štít).

Zapření: Když se zbraň zapře o zem, způsobuje dvojnásobné zranění ztečujícím nestvůrám.

Zteč: Při útoku za jízdy rychlostí aspoň 60 stop za kolo se zranění způsobené úspěšným útokem zdvojnásobí.

ZBROJE

Základní pravidla OSE nabízejí zjednodušený výběr zbrojí. Tahle klasická nabídka zbrojí má výhodu jednoduchosti.

Klasické zbroje

Zbroj	TZ	Cena (zl.)	Váha
Kožená	7 [12]	20	*
Kroužková	5 [14]	40	**
Plátová	3 [16]	60	**
Štít	Bonus +1	10	*

Pokročilé zbroje (volitelné pravidlo)

Volitelně může sudí nabídku rozšířit i o následující zbroje a tím hru přiblížit *první edici AD&D*.

Pokročilé zbroje

Zbroj	TZ	Cena (zl.)	Váha
Prošivaná	8 [11]	5	*
Kožešiny	7 [12]	10	*
Okovaná kožená	6 [13]	25	*
Lamelová	4 [15]	50	**
Plná plátová	2 [17]	1 000	**

Zloději a okovaná kožená zbroj (volitelné pravidlo)

Zlodějům a podobným povoláním, která jsou běžně omezená jen na koženou zbroj (např. akrobati, assassini), je možné povolit i používání okované kožené zbroje. V tom případě ale mají postih -25 % na schopnosti obnášející lezení, rovnováhu nebo akrobacii a postih -10 % na schopnosti obnášející nenápadnost.

Používání nových typů zbrojí

Postavy schopné používat koženou zbroj: Můžou používat i prošivanou a kožešiny.

Postavy schopné používat kroužkovou zbroj: Můžou používat i okovanou koženou.

Postavy schopné používat plátovou zbroj: můžou používat i plnou plátovou.

Popisy nových typů zbrojí

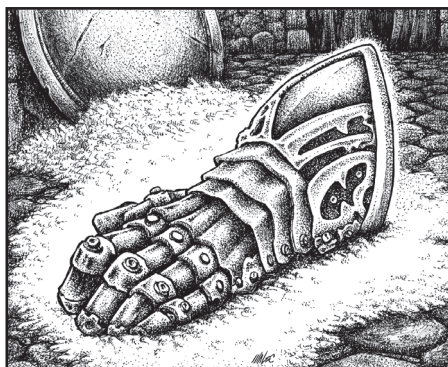
Prošivaná zbroj: Vrstvy látky a prošivané vycpávky.

Kožešiny: Natlusto navrstvené kůže a kožešiny různých druhů. Obvykle je nosí ti, kdo nemají prostředky na výrobu lepších zbrojí.

Okovaná kožená zbroj: Bunda z pružné kůže pobitá stovkami kovových cvoků.

Lamelová zbroj: Vodorovné kovové desičky přinýtované ke kožené prošivanici. Klouby jsou zakryté kousky kroužkové zbroje.

Plná plátová: Dokonale se překrývající kovové pláty, pod nimi kroužková zbroj a prošivanice. Plná plátová zbroj se vyrábí jen na zakázku a na míru konkrétní osobě. Nošení plné plátové zbroje dělané na někoho jiného je nepohodlné a postava v ní má jen TZ 3 [16].

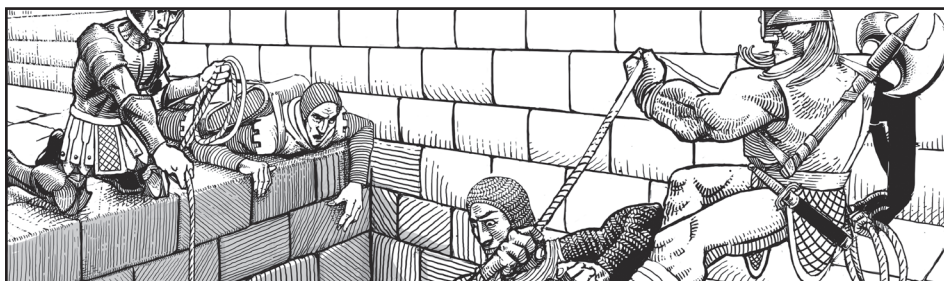


DALŠÍ VYBAVENÍ

Dobrodružné vybavení

Předmět	Cena (zl.)	Váha
Batoh	5	–
Brk	1	–
Česnek	5	–
Dláto	2	*
Dřevěný kolík	1	1/3
Dřevěná palička	1	*
Dříví na otop (svazek)	1	**
Hudební nástroj (dechový)	5	*
Hudební nástroj (strunný)	20	**
Inkoust (lahvička)	1	–
Ježci (váček, 20)	1	*
Kladívko	2	*
Kladka	5	*
Kotlíky	3	*
Kotvička na lano	25	*
Krumpáč	3	**
Křesadlo	3	*
Křídý (10 kusů)	1	*
Lano (50 stop)	1	*
Lopata nebo rýč	2	**
Lucerna	10	*
Lucerna (směrová)	20	*
Lupa	3	–
Měch na vodu	1	*
Motouz (klubko, 100 stop)	1	*
Okovy	15	*
Olej (1 lahvička)	2	*

Předmět	Cena (zl.)	Váha
Páčidlo	10	*
Palice	5	**
Papír/pergamen (2 listy)	1	*
Pila	1	*
Píšťalka	1	*
Pochodeň	0,2	1/3
Pokrývka	2	**
Rybářské náčiní	4	*
Řetěz (10 stop)	30	**
Skleněné kuličky (20)	1	*
Stan	20	****
Svatý symbol (dřevěný)	5	–
Svatý symbol (stříbrný)	25	–
Svatý symbol (zlatý)	100	*
Svěcená voda (lahvička)	25	*
Svíčky (10)	1	*
Tyč (10 stop, dřevěná)	1	**
Víno (1 litr)	1	*
Vlčí mor (1 trs)	10	*
Zámek	20	*
Zásoby (1 den)	1	1/3
Zásoby (železné, 1 den)	3	1/3
Zlodějské náčiní	25	*
Zrcátko (ocelové)	5	*
Zvoneček (malinký)	1	–
Žebřík (dřevěný, 10 stop)	5	10
Železné hřeby (12)	1	*



Nádoby a zavazadla

Předmět	Cena (zl.)	Váha
Batoh	5	–
Brašna na opasek	1	–
Lahvička (skleněná)	1	*
Měch na vodu	1	*
Pytel (malý)	1	–
Pytel (velký)	2	–
Schránka (železná, malá)	10	**
Schránka (železná, velká)	30	6
Sud	1	40
Truhla (dřevěná)	5	20
Truhlíčka (dřevěná)	1	*
Tubus na svítky	1	–
Vědro	1	*

Drobná zavazadla (–): V tomhle systému inventáře není nutné kupovat a evidovat brašny, pytly, váčky atd. Předpokládá se, že postava jich má tak akorát. Jsou tu uvedené pro úplnost a zvláštní účely. Výjimkou je *batoh*, ten je nutné koupit, aby se „odemkl“ pravý sloupec inventáře.

Popisy

Batoh: Zakoupením batohu si v inventáři „odemkneš“ sloupec na zabalené předměty.

Brašna na opasek: Kožená brašna, která pojme až 50 mincí.

Brk: Dlouhý brk zaostřený do špičky, kterou se dá psát.

Dláto: Dají se jím rýt značky do kamene.

Dřevěné kolíky: Tři kolíky dlouhé 18 palců. Hodí se při střetnutích s upíry.

Dřevěná palička: Vhodná k zatloukání dřevěných kolíků do upírů.

Dříví na otop: Svazek suchého dříví. Hoří 4 hodiny.

Hudební nástroj: Dechový (např. flétna nebo píšťala) nebo strunný (např. loutna nebo mandolína) nástroj. Uvedená cena odráží běžnou kvalitu. Kvalitnější nástroje mohou být až desetkrát dražší.

Inkoust: Lahvička černého inkoustu. Barevný inkoust stojí dvojnásobek. Stačí na 50 popsáných stránek.

Ježci: Malé kovové hřeby, dost na pokrytí prostoru o rozměru 5 × 5 stop. Procházející tvorové mají šanci 2 z 6, že stoupnou na ježka. Oběť má na 24 hodin (nebo pokud nebude magicky uzdravena) sníženou rychlost pohybu o 50 %.

Kladívko: Používá se při stavění, ale dají se jím taky zatloukat železné hřeby nebo dřevěné kolíky.

Kladka: Slouží ke zvedání a přemísťování těžkých předmětů. Snižuje váhu nákladu o 75 %. Vyžaduje 4× větší délku lana.

Kotlíky: Kotlíky, hrnce a pánvičky na vaření u táborového ohně.

Kotvička na lano: Má 3 nebo 4 háky. Slouží k uchycení lana.

Krumpáč: Na rozbíjení skály.

Křesadlo: Pazourek, ocílka a trouď. Slouží k rozdělování ohňů a zapalování pochodní. Použití trvá jedno kolo. V každém kole je šance na rozdělení ohně 2 z 6.

Křídly: Dají se jimi psát značky na kámen.

Lahvička: Skleněná lahvička, která pojme až 250 ml.

Lano: Udrží váhu přibližně tří bytostí o velikosti člověka.

Lopata nebo rýč: Na kopání zeminy.

Lucerna: Dá se zavřít, aby světlo nebylo vidět. Spotřebuje jednu láhev oleje na čtyři hodiny (24 směn) svícení. Svítí do vzdálenosti 30 stop.

Lucerna, směrová: Vrhá světlo v úzkém kuželu 60 stop dlouhém a 20 stop širokém na konci. Dá se zavřít a tím světlo skrýt. Spotřebuje jednu láhev oleje na čtyři hodiny (24 směn).

Lupa: Slouží ke zkoumání jemných detailů.

Měch na vodu: Nádoba vyrobená z vyčištěné kůže. Pojme 1 litr tekutiny.

Motouz: Klubko tenkého provázku nebo šňůrky. Udrží váhu odpovídající ***.

Okovy: Železné okovy spojené řetězem. Poutají se jimi ruce a nohy.

Olej: Slouží jako palivo do lucerny. Jedna lahev vydrží čtyři hodiny (24 směn). Dá se ale použít i jako zbraň:

► **Hození:** Lahvička s olejem se dá zapálit a hodit (viz *Bojové hodnoty zbraní, str. 3*).

► **Louže:** Olej je možné vylít na zem a zapálit. Pokryje prostor o průměru 3 stop a hoří 1 směnu. Zraní každou postavu nebo nestvůru, která se hořící louží pokusí přejít.

► **Imunita:** Hořící olej nezraňuje nestvůry, které mají přirozený ohnivý útok.

Páčidlo: 2 až 3 stopy dlouhé, vyrobené z pevného železa. Dají se jím vylamovat dveře a jiné objekty.

Palice: Velké těžké kladivo na rozbíjení kamenů.

Papír nebo pergamen: Listy veliké zhruba 1 × 1 stopu.

Pila: Jednoruční pilka na řezání dříví.

Píšťalka: Hodí se k signalizaci nebo k falšování ptačího zpěvu.

Pochodeň: Pochodeň hoří 1 hodinu (6 směn) a jasně osvětluje prostor do vzdálenosti 30 stop. Pochodně se dají využít i v boji (viz *Bojové hodnoty zbraní, str. 3*).

Pokrývka: Těžká vlněná deka s polštářkem.

Pytel, malý: Unese až 200 mincí.

Pytel, velký: Unese až 600 mincí.

Rybářské náčiní: Udice, vlasec, háček a krabička s návnadou.

Řetěz: 10 stop dlouhý těžký železný řetěz.

Schránka, železná: Bedýnka celá ze železa. Malá pojme až 250 mincí, velká až 800 mincí.

Skleněné kuličky: Pytlík barevných skleněných kuliček.

Stan: Veliký pro 2 dospělé lidi.

Sud: Dřevěný sud na 150 litrů.

Svatý symbol, dřevěný: Dává postih – 1 k hodu 2k6, kterým se určuje úspěšnost odvracení nemrtvých.

Svatý symbol, stříbrný: Postavy používající božskou magii musejí vlastnit svatý symbol svého boha. Často ho nosí jako amulet. Každá víra má vlastní symbol.

Svatý symbol, zlatý: Dává bonus +1 k hodu 2k6, kterým se určuje KŽ odvrácených nemrtvých.

Svěcená voda: Voda posvěcená duchovním. Využívá se v některých náboženských rituálech a způsobuje zranění nemrtvým (viz *Bojové hodnoty zbraní, str. 3*). Svěcenou vodu je nutné uchovávat ve speciální lahvičce, ve které byla posvěcena, jinak ztratí svoji moc.

Svíčka: Vrhá mdlé světlo do vzdálenosti 5 stop, hoří 1 hodinu.

Truhla, dřevěná: Pojme až 1 000 mincí.

Truhlička: Pojme až 300 mincí.

Tubus na svítky: Tubus z naolejované kůže se zátkami. Není úplně vodotěsný.

Tyč, 10 stop: Dva palce tlustá dřevěná tyč vhodná na štouchání do podezřelých věcí v jeskyni.

Vědro: Pojme 20 litrů.

Vlčí mor: Bylina sloužící k zahánění lykantropů. Lykantropa je nutné zasáhnout bylinou v boji zblízka.

Zámek: Železný visací zámek s klíčem.

Zásoby, běžné: Čerstvé, netrvanlivé potraviny.

Zásoby, železné: Sušené a trvanlivé zásoby vhodné na dlouhé cesty, když je dostupnost čerstvých potravin nejistá.

Zlodějské náčiní: Sada obsahující všechny nástroje potřebné k otevírání zámků.

Zrcátko: Hodí se k nahlížení za roh nebo odrážení smrtících pohledů.

Zvoneček: 1 palec veliký mosazný zvoneček.

Žebřík: Jednoduchý dřevěný žebřík.

Železné hřeby: Dají se jimi zaklínit dveře v otevřené i zavřené poloze (viz *Dobrodružství v jeskyních, str. 118*), je k nim možné přivázat lano anebo je využít mnoha jinými způsoby.