

VOID



Sci-Fantasy

Soubor misí

Šedé stíny

vytvořil Gediman

© 2017

Verze 1.0

(odpovídá verzi 1.6

Základní knihy)

www.gediman.cz



Void: Sci-Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

Obsah

1. Mrazivá noc	3
2. Mořský kolos	6
3. Oáza smrti	10
4. Lov salamandrů	14
5. Černé zlato.....	18
6. Bitevní plány.....	22
7. Nájezd komanda	26
8. Podzemní teror	30
9. Osvobození	33
10. Krystalové jeskyně.....	36
Mapy	38

Úvod

Toto je soubor misí, který Gamemasterovi i hráčům dává možnost zahrát si hru jen s minimální přípravou. Mise jsou určeny pro žoldnéře, nikoliv pro plenítele Temné ruky.

Zadavatelem misí je nejmocnější Šedá říše, Císařství Smog-grey. Mise se odehrávají v roce 13-752.

Tento soubor je určen pouze pro Gamemastera!

Jsou zde zadání misí a mapy oblastí, ve kterých se odehrávají—tyto informace Gamemaster předá hráčům. Dále je zde seznam nepřátel a další informace, které jsou určeny výhradně Gamemasterovi.

Pro lepší přehled v pravidlech si Gamemaster může stáhnout zjednodušenou příručku [ZDE](#) (dole).

Nejrůznější rady, jak vést hru, jsou uvedeny [ZDE](#).

1. MRAZIVÁ NOC

Typ mise: Sabotáž

Místo: planeta Kirra II, IceRel+

Papežství Snow-white, nejmocnější Bílá říše, již několik desetiletí kontroluje posvátnou planetu Kirra II. Je to ledová planeta, teploty tu jsou přes den velmi nízké a v noci ještě více—pobyt venku je smrtelně nebezpečný. Říši se zde podařilo vybudovat poměrně rozsáhlou kolonii, přímo v okolí pomníku velkého světce. Slouží jako poutní místo. Říše si tímto naklání přízeň Finershy, bohyně míru.

Primární cíle:

Sabotovat komunikační systémy (Astrokom a Telepatium).

Sabotovat tepelné generátory. V místním mrazivém podnebí všichni za pár desítek hodin umrznou.

Sekundární cíle:

Sabotovat skladiště zásob. Je v něm uloženo palivo pro vytápěcí systémy osady a letové kontrolní věže.

Standardní odměna: 10.000 + 2.000 za sekundární cíl.

Protivníci:

V kolonii stabilně žije přibližně 450 civilistů (z toho 10 kněžích) a 50 vojáků z Horlivých sborů.

Informace pro GM:

Zabezpečení: Exteriéry i interiéry kolonie hlídají Družiníci, kteří chodí ve dvojicích.

Komunikační systémy, tepelné generátory i skladiště zásob hlídají oddíly po pěti Družinících.

Jakmile někdo spatří problém, ohlásí ho vysílačkou a spustí se alarm. Tehdy jsou mobilizováni i Rytíři a Kněží, kteří se normálně zdržují v hlavní budově kolonie (A).

Cíl: Skladiště zásob se nachází v budově B.

Tepelné generátory se nacházejí v budově C.

Astrokom i Telepatium se nacházejí v budově D.

Mrazivá noc: Po západu slunce je pobyt venku nebezpečný. Postavy jsou po uplynutí každých pěti minut zasaženy Mrazicím útokem s DAM 10. Tentýž efekt začne platit i v budovách kolonie, jakmile budou tepelné generátory mimo provoz.

Den i noc trvá 5 hodin.

Osada: Nedaleko hlavní budovy se nachází malá osada složená z pěti budov. Každá budova je pro 10 lidí a má vlastní vytápěcí systém. Osada je však závislá na palivu, které získává z hlavní budovy.

Letová kontrolní věž: Má vlastní vytápěcí systém, který je závislý na palivu z hlavní budovy.

● Družiník

Velikost 2, nebezpečí 4

Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12

Zbraně: automatická pyronpuška (DAM 10, OR 200, MR 400, RP-8 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Vybavení: Talismany (pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat).

● Rytíř

Velikost 2, nebezpečí 6

Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16

Zbraně: samonabíjecí éterická puška (DAM 80, OR 100, MR 200, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Vybavení: Talismany (pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat).

Informace:

Mezi obyvateli kolonie jsou také kněží, kteří jsou odhodláni bojovat. Kněze lze vytvořit na základě Rytíře. Od něj se liší tím, že místo pušky má samonabíjecí éterickou pistoli (DAM 40, OR 10, MR 20, RP-4 od RC) a kněžskou hůlku (DAM 10+BS, úderná). Hůlka mu přidává + 3 k CH.

Umí provádět tyto Finershiny rituály:

Mírnost střelby

Rozsah: dohled, Úroveň: 0

Rituál: 1 minuta, Trvání: k20 hodin

Všechny střelné zbraně zvoleného cíle budou mít jen poloviční ničivost.

Mírnost zápasu

Rozsah: dohled, Úroveň: 0

Rituál: 1 minuta, Trvání: k20 hodin

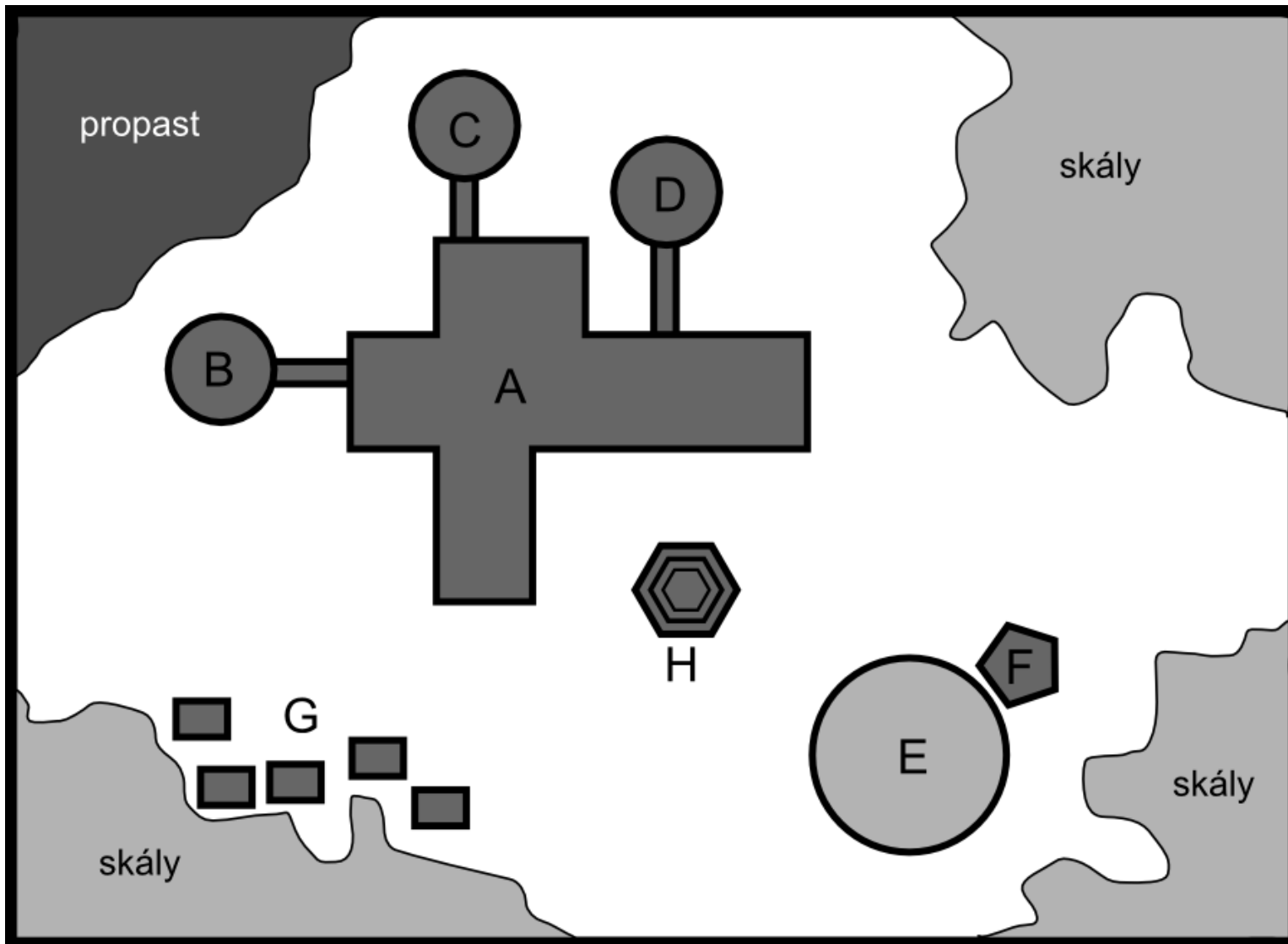
Všechny chladné zbraně zvoleného cíle budou mít jen poloviční ničivost.

Mírnost bojovníka

Rozsah: dohled. Úroveň: 0

Rituál: 1 minuta, Trvání: k20 hodin

Atributy CC, RC, Perception, Will, Charisma a Intelligence zvoleného cíle jsou sníženy o 5.



- A: hlavní budova kolonie
- B: skladiště zásob
- C: tepelné generátory
- D: komunikační systémy
- E: přistávací plocha
- F: letová kontrolní věž
- G: osada
- H: pomník světce

Primární terén: ledová pustina

Měřítko: 1 cm = 50 m

2. MOŘSKÝ KOLOS

Typ mise: Sabotáž

Místo: planeta Szego Prima, WatInd+

Planeta Szego Prima je důležité průmyslové středisko gnómského rodu Teslasteel. Je to vodní planeta, souše je tu minimum. Místní továrny a doky se tedy zaměřují na výrobu námořních plavidel všeho druhu. Říše chystá útok na jednu z továren, ale nejprve musí získat volnou cestu—je nutné eliminovat námořní superdreadnought, který tvoří jádro planetární obrany. Mise je naplánována tak, že žoldněři zastihnou plavidlo v servisním doku. Nebude mít žádnou posádku a jen minimální obranu.

Primární cíle:

Sabotovat námořní superdreadnought.

Standardní odměna: 10.000.

Protivníci:

Dok hlídají desítky gnómských vojáků. Pracují zde tisíce civilistů.

Informace pro GM:

Zabezpečení: Exteriéry a interiéry přístavu i samotný superdreadnought hlídají Legionáři, kteří chodí ve dvojicích. Dvojice Legionářů je i v každé ze tří věží (G).

Pobřeží hlídají Hlídkové čluny.

Jakmile někdo spatří problém, přiběhne k blízkému tlačítku a spustí alarm. Tehdy jsou mobilizováni i Elitní legionáři a Lehké bojové gyroptéry. Elitní legionáři se normálně zdržují v přízemních prostorách každé hlídkové věže. Lehké bojové gyroptéry jsou zaparkované na střeších těchto věží (tři na každé).

Přístav je ze všech stran (kromě severní) obklopen deset metrů vysokou zdí.

Vstup do přístavu po souši tvoří dvě velké brány pro vozidla i osoby. Každou bránu hlídá oddíl deseti Legionářů.

V okolí přístavu jsou tři hlídkové věže. Každá věž má tlačítko alarmu, interkom, pátrací reflektor a automatický hřebíkový kanon (DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -8 od RC), který obsluhuje jeden z Legionářů.

Cíl: Superdreadnought se nachází v suchém doku. Je dobře vidět už z orbity (viz mapa). Pokud gnómští vojáci uznají, že ho již nemohou efektivně bránit, nalodí se na něj provizorní posádka deseti námořníků a superdreadnought během 15 minut vypluje na volné moře. Z celé výzbroje se aktivují pouze malé věže s automatickými hřebíkovými kanony (viz výše). V jedné akci může vystřelit až ze tří věží.

● Legionář

Velikost 1, nebezpečí 4

Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12

Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška (DAM 20, OR 100, MR 200, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	11	11	8	10	10	10	20	20

Boj v budovách: Při boji v budovách má bonus + 2 k iniciativě.

● Elitní legionář

Velikost 1, nebezpečí 6

Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16

Zbraně: samonabíjecí šoková puška* (DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	15	15	12	14	14	14	80	80

Boj v budovách: Při boji v budovách má bonus + 2 k iniciativě.

* Elektrický útok

Hřebíkové zbraně mají proti cíli s hodnotou Armor 0 mají dvojnásobnou Ničivost (pokud padne štěstí, tak čtyřnásobnou).

Informace:

Gnómové mají tyto obecné schopnosti:

Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus + 4 k Perception.

Odolnost proti chemickým látkám: Organismus Gnómů je odolnější proti nebezpečným chemikáliím a otravám. Pokud je zasažen Chemickým útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Námořníci tvořící provizorní posádku superdreadnoughtu používají profil Legionáře. Ovládají palubní zbraně.

Proti postavám může stanout kapitán superdreadnoughtu osobně. Jako jediný člen posádky se stále nachází na palubě lodi a je odhodlán ji bránit. Kapitána lze vytvořit na základě Elitního legionáře. Od něj se liší tím, že místo pušky má automatickou šokovou pistoli* (DAM 20, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM) a monomolekulární šavli (DAM 10+BS, sečná/bodná, postih -5 na Armor). Je to Boss, tudíž proti němu nelze využít Předchozí zážitky ani Kontakty.

● Hlídkový člun

Velikost 5, nebezpečí 4, palivo: 5, typ: otevřené, hladinové, Cestovní rychlost: 60 km/h

Posádka: kormidelník, střelec

Pasažéři: 2

Zbraně (otočná věž): automatický hřebíkový kanon (DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -8 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	10	10	11	11	8	16	10	10	100	10

Vybavení: Pátrací reflektor (světlo do 100 m)

● Lehká bojová gyroptéra

Velikost 5, nebezpečí 4, palivo: 5, typ: uzavřené, VTOL, Cestovní rychlost: 300 km/h

Posádka: pilot

Pasažéři: 0

Zbraně (příd'ová střelna): automatický hřebíkový kanon (DAM 40, OR 1000, MR 2000, RP -8 od RC)

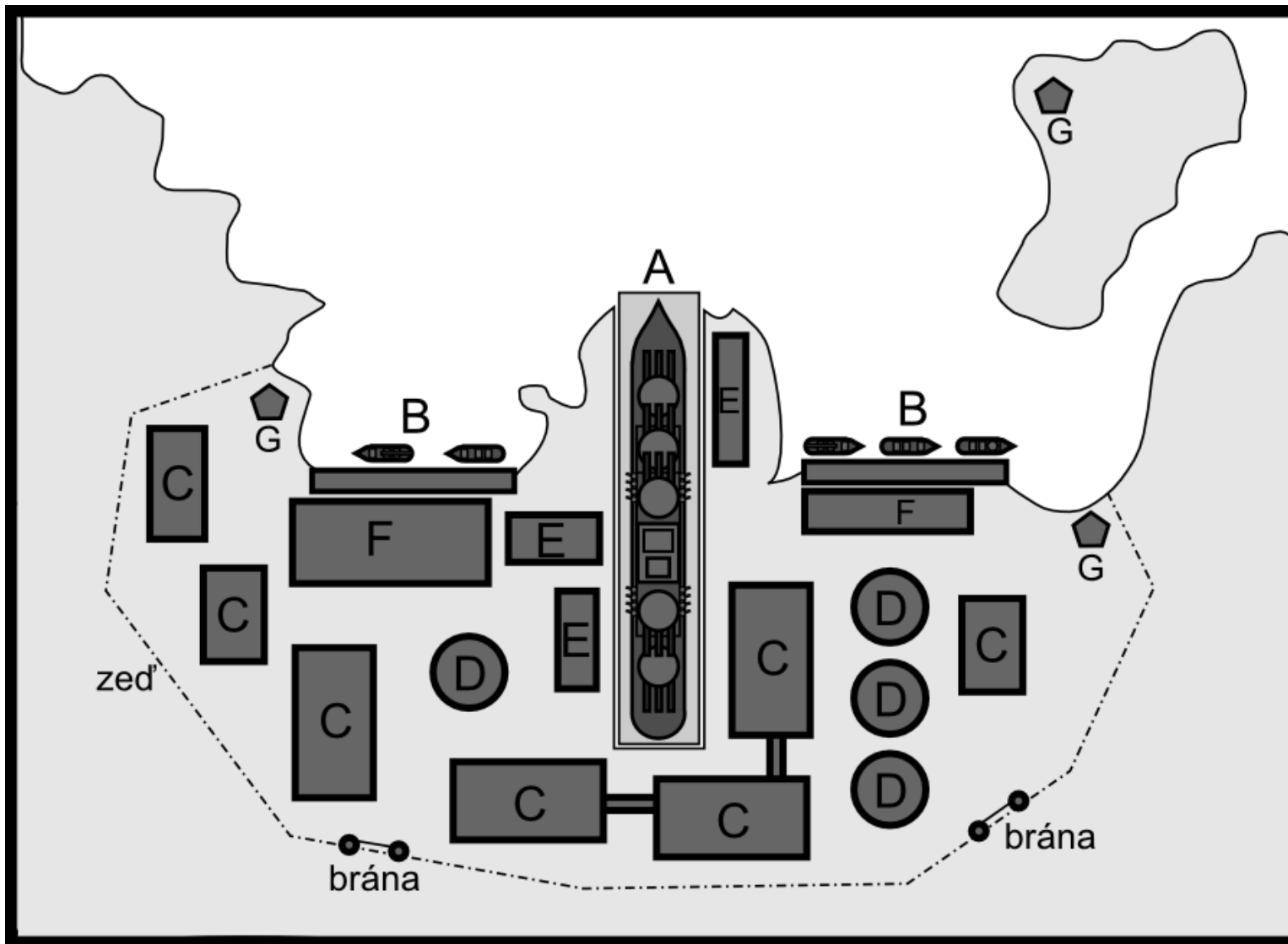
Zbraně (pylony): 6x lehká letecká raketa, tříštivá* (DAM 5, OR 2000, MR 4000, RP -6 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	10	10	11	11	8	14	10	10	100	14

Vybavení: Pátrací reflektor (světlo do 100 m)

* Exploze, dosah 10 metrů

Hřebíkové zbraně mají proti cíli s hodnotou Armor 0 mají dvojnásobnou Ničivost (pokud padne štěstí, tak čtyřnásobnou).



- A: suchý dok
- B: přístavy
- C: výrobní haly
- D: nádrže s palivem
- E: servisní haly
- F: skladiště
- G: hlídkové věže

Primární terén: poušť

Měřítko: 1 cm = 50 m

3. OÁZA SMRTI

Typ mise: Sabotáž

Místo: planeta Ventax, DesFar+

Planeta Ventax je sice pokryta horkými pouštěmi bez života, ale půlčické dynastii Clockwood se tu podařilo vytvořit rozsáhlá pole, udržovaná umělým zavlažováním. Aby se zabránilo expanzi Půlčíků, je nutné tuto zemědělskou oblast znehodnotit.

Primární cíle:

Kontaminovat zásoby vody v zavlažovacím systému. Úspěšnou kontaminaci lze potvrdit z počítačů v kontrolní budově.

Standardní odměna: 10.000.

Protivníci:

Oblast hlídají desítky půlčických vojáků. Pracují zde stovky civilistů.

Informace pro GM

Zabezpečení: Exteriéry a interiéry kolonie hlídají Brigádníci, kteří chodí ve dvojicích.

Cesty mezi poli hlídají Lehká vozidla.

Jakmile někdo spatří problém, přiběhne k blízkému tlačítku a spustí alarm. Tehdy jsou mobilizováni i Elitní brigádníci a Lehké bojové ornitoptéry. Elitní brigádníci se normálně zdržují v ubikacích stráže. Deset lehkých bojových ornitoptér je zaparkováno na střeše kontrolní budovy (C).

Jakmile dojde ke kontaminaci vody ve vodních nádržích (B), spustí se vodní čističky. K nádržím se urychleně přesunou čtyři oddíly Elitních brigádníků, čtyři Lehká vozidla a několik techniků, kteří budou dohlížet na úspěšné vyčištění.

Cíl: Kontaminace je obtížná, vybavení postav na to stačit nebude. Musejí najít jiný způsob. V kolonii jsou však nádrže s chemickým postřikem a hnojivou (E). V kontrolní budově je možné nastavit jejich vypuštění do vodních nádrží (B) v jedné velké dávce. Totéž je možné provést ručním přenastavením čerpadel u nádrží s postřikem a hnojivou. V obou případech se však spustí vodní čističky, které je tedy nutné ručně vyřadit. Čističky se nachází u obou vodních nádrží.

Zemědělská kolonie je obklopena poli, na kterých roste vysoká plodina. V polích se lze proto snadno pohybovat utajeně, ovšem snižují viditelnost.

● Brigádník

Velikost 1, nebezpečí 4

Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12

Zbraně: samonabíjecí šipková puška (DAM 10, OR 200, MR 400, RP -2 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	12	12	10	10	10	12	8	8	20	20

Boj v lese: Při boji v lese má bonus + 2 k iniciativě.

● Elitní brigádník

Velikost 1, nebezpečí 6

Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16

Zbraně: samonabíjecí magnetická puška* (DAM 20, OR 200, MR 400, RP -5 od DAM)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	16	16	14	14	14	16	12	12	80	80

Boj v lese: Při boji v lese má bonus + 2 k iniciativě.

* Magnetický útok, síla odhození 6

Informace:

Půlčící mají tyto obecné schopnosti:

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus + 4 k Perception.

Tichý pohyb: Půlčík se pohybuje naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Odolnost proti biologickým látkám: Organismus Půlčíků je odolnější proti nebezpečným biologickým látkám a nemocem. Pokud je zasažen Biologickým útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Šipkové zbraně mají proti cíli s hodnotou Armor 0 mají dvojnásobnou Ničivost (pokud padne Štěstí, tak čtyřnásobnou).

● Lehké vozidlo

Velikost 5, nebezpečí 4, palivo: 6, typ: otevřené, kolové, Cestovní rychlost: 60 km/h

Posádka: řidič, střelec

Pasažéři: 2

Zbraně (otočná věž): automatický šipkový kanon (DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	12	12	10	10	10	16	10	10	100	10

Vybavení: Pátrací reflektor (světlo do 100 m)

● Lehká bojová ornitoptéra

Velikost 5, nebezpečí 4, palivo: 5, typ: uzavřené, VTOL, Cestovní rychlost: 300 km/h

Posádka: pilot

Pasažéři: 0

Zbraně (příd'ová střílna): automatický šipkový kanon (DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP -4 od RC)

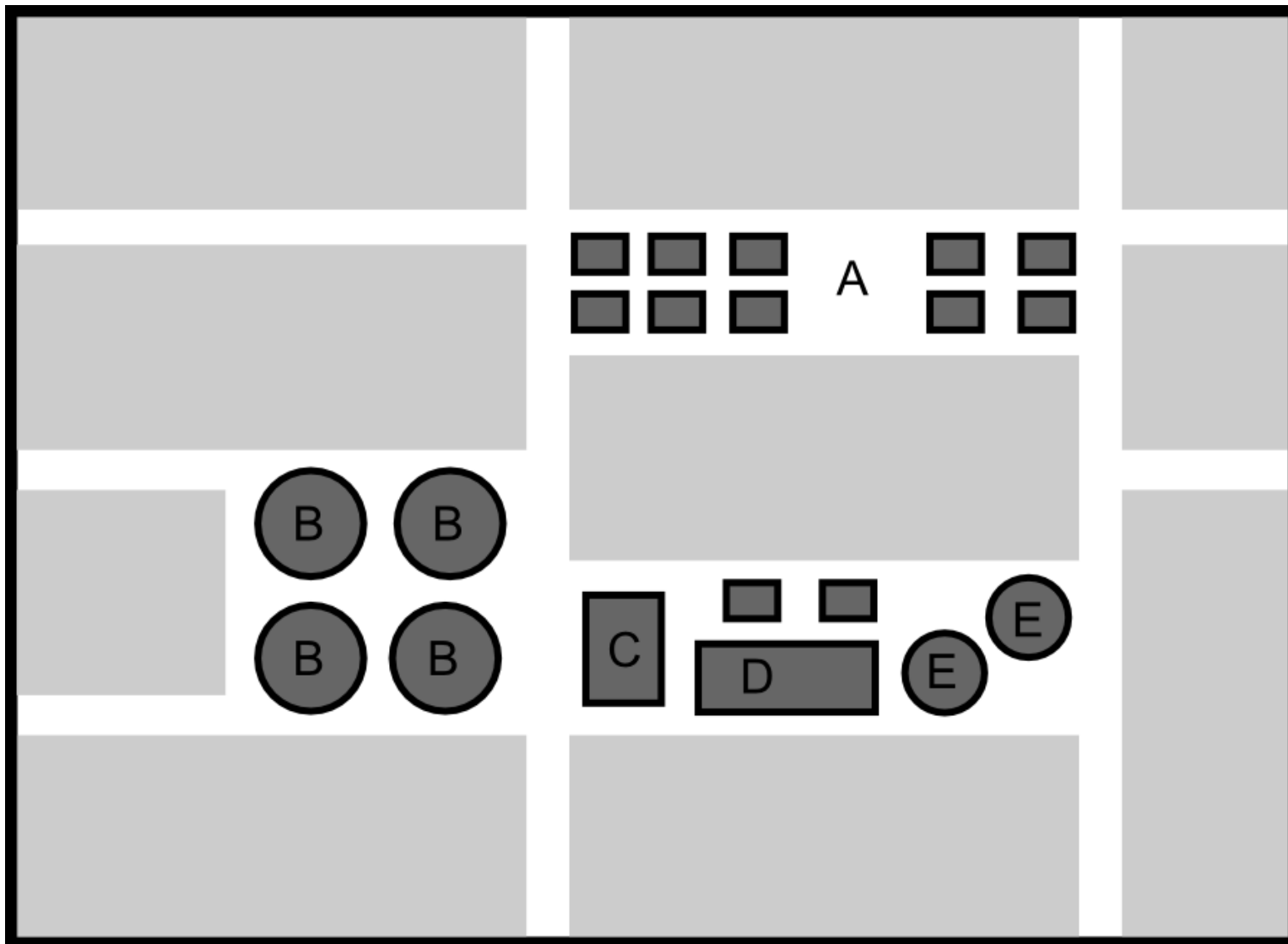
Zbraně (pylony): 6x lehká letecká raketa, výbušná* (DAM 10, OR 4000, MR 8000, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	12	12	10	10	10	14	10	10	100	14

Vybavení: Pátrací reflektor (světlo do 100 m)

* Exploze, dosah 5 metrů

Šipkové zbraně mají proti cíli s hodnotou Armor 0 mají dvojnásobnou Ničivost (pokud padne štěstí, tak čtyřnásobnou).



- A: ubikace zemědělců a stráže
- B: nádrže s vodou
- C: kontrolní budova
- D: skladiště zemědělské techniky
- E: nádrže s hnojivou/postřikem

Primární terén: poušť

Sekundární terén (tmavé části): pole, mohou se v něm schovat jen bytosti do velikosti 4, Efektivní dohled je 10 metrů

Měřítko: 1 cm = 200 m

4. LOV SALAMANDRŮ

Typ mise: Lov

Místo: planeta Jettona Secundus, JunUni+

Džunglová planeta Jettona Secundus je místem, ke žijí jettonští salamandři. Jejich ledviny se používají k výrobě efektivního léku proti různým jedům.

Primární cíle:

Ulovit salamandry, odměna se vyplácí za každý kus.

Standardní odměna: 1.000.

Protivníci:

Různá divoká zvířata.

Informace pro GM:

Zabezpečení: žádné

Cíl: Salamandři se pohybují buď samostatně, nebo v malých skupinkách.

V džungli se nachází několik prvků, na které postavy mohou narazit (v libovolném pořadí):

Člun: Havarovaný výsadkový člun, design odpovídá Vznešeným elfům. Částečně je překrytý porostem, na delší vzdálenost si ho lze všimnout jen díky polámaným stromům. Uvnitř člunu je stále tělo pilota, elfa, podle stádia rozkladu je staré asi měsíc. Systémy člunu jsou nefunkční. V nákladovém prostoru se nacházejí mrazicí krabice, obsahují ledviny salamandrů. Většina krabic je však rozbitá a jejich obsah shnilý. Postavy takto mohou získat až 6 použitelných kusů.

Mrtvola: Mrtvola Vznešeného elfa, má u sebe pušku, mačetu a signální pistoli. Tělo již hnije, částečně je ohlodáno zvěří. Bližší průzkum ukáže, že příčinou smrti byl útok dlouhou bodnou zbraní do hrudi.

Tábor: Stan a vyhaslé ohniště. Je tu záchranný lokační maják, ale rozbitý.

Symboly: Na některých větších stromech je vyřezán symbol Dyrnusie, bohyně přírody.

Chýše: Dřevěná chýše vysoko v koruně velkého stromu. Podle talismanů v ní bydlí uctíváč Dyrnusie, ale není doma. Je tu zásoba oštěpů.

Fanatik: Člověk Bílých říší, fanatický uctíváč Dyrnusie, který chrání zdejší zvěř před lovci. Má všechny atributy na 14, HP 80, SP 80, velikost 2, Armor 14. Má mačetu (DAM 15+BS, sečná), oštěpy (DAM 20+BS, bodná, i vrhací) a přes brnění přehozenou kamuflážní soupravu.

● Salamandr

Velikost 4, nebezpečí 4

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h

Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	4	10	10	10	12	12	50	n/a

Oheň: Může chrlit oheň (hodí si proti RC). Je to Zápalný útok s ničivostí 10. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 10 metrů, MR je 20 metrů.

Slizká kůže: Poskytuje Armor 15, ale jen proti Zápalným útokům způsobených ohněm.

● Velký pavouk

Velikost 1, nebezpečí 2

Informace: Cestovní rychlost 5 km/h

Zbraně: kusadla (DAM 10 + BS)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	n/a	6	2	4	4	14	4	6	10	n/a

Jedovaté kousnutí: Postava zasažená kousnutím je otrávena jedem se závažností 7. Jed způsobuje postih – 3 na Agility a Strength a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Pavučina: Pavouk může velmi rychle obmotat zvolený cíl pavučinou. Tento útok je útok zblízka (pavouk si hází proti CC; útoku nelze uhnout a nemůže být vykryt) a pokud se povede, cíl je kompletně znehybněn. Může se pouze pokusit pavučinu roztrhnout hodem proti Strength, ale v boji to zabírá jednu akci.

Tygr

Velikost 2, nebezpečí 3

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h, může být ochočen jako Osobní zvíře

Zbraně: drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	12	6	10	10	14	10	10	30	n/a

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Tichý pohyb: Pohybuje se naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Obratnost: Dokáže šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadne z výšky, dokáže vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat. Při Vylézání a Slézání provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Had, škrtič

Velikost 0, nebezpečí 1

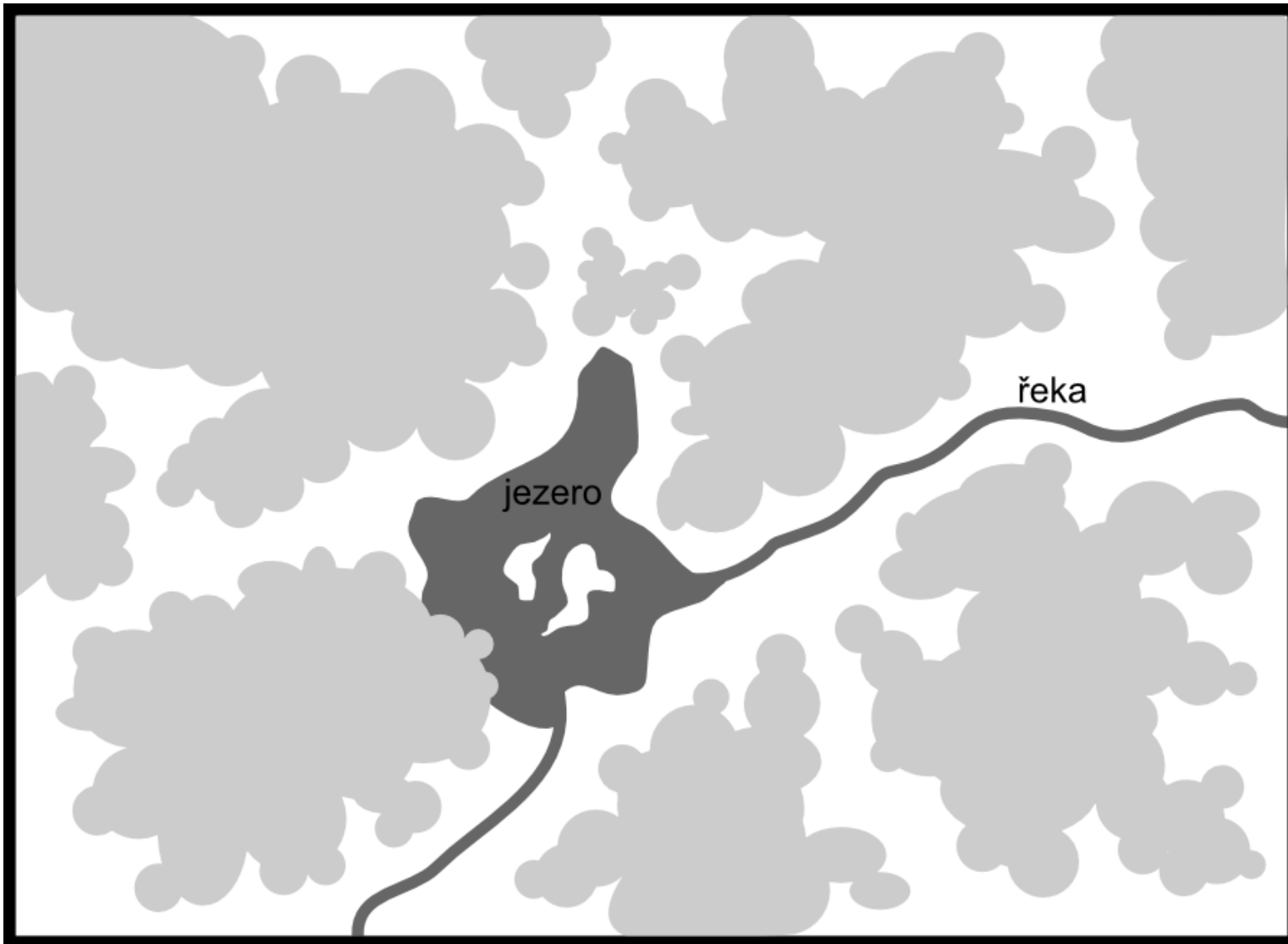
Informace: Cestovní rychlost 10 km/h, může být ochočen jako Osobní zvíře

Zbraně: čelisti (DAM 1)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	12	2	6	6	14	4	10	5	n/a

Škrceň: Had může obmotat bytost do velikosti 2 kolem krku. Tento útok je útok zblízka (had si hází proti CC; útoku nelze uhnout, ale může být vykryt) a pokud se povede, cílová bytost je škrcena. Pokud se hada nezbaví včas, začne se dusit. Může se pokusit hada strhnout hodem proti Strength, ale to v boji zabírá jednu akci. Had se násilnému strhnutí může bránit hodem proti Strength. Škrťící had nemůže provádět žádné jiné akce.

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus + 4 k Perception. **Tupé smysly:** Pátrací dosah zrakem a sluchem je poloviční. **Noční navigace:** Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.



Hloubka řeky: 3 metry

Hloubka jezera: 10 metrů

Primární terén: řídký les

Sekundární terén (tmavé části): džungle

Měřítko: 1 cm = 1 km

5. ČERNÉ ZLATO

Typ mise: Sabotáž

Místo: planeta Faar-Tal, SwaMin+

Planeta Faar-Tal je pokryta nehostinnými bažinami. Vyskytují se tu velké zásoby černoleje (ropy), Trpaslíci z klanu Steamrock tu proto vybudovali kolonii se čtyřmi výkonnými vrtnými věžemi. Černolej prodávají konkurenčním říším, což je nepřijatelné. Prozatím není možné kolonii obsadit, takže je lepší vrtné věže alespoň vyřadit z provozu.

Primární cíle:

Sabotovat všechny čtyři vrtné věže.

Standardní odměna: 4.000.

Protivníci:

Kolonii hlídají desítky trpaslických vojáků. Pracují zde stovky civilistů.

Informace pro GM

Zabezpečení: Exteriéry a interiéry kolonie hlídají Gardisté, kteří chodí ve dvojicích. V podzemní strojovně pod každou vrtnou věží hlídá oddíl pěti Gardistů.

Okolí kolonie hlídají Lehká vozidla.

Jakmile někdo spatří problém, přiběhne k blízkému tlačítku a spustí alarm. Tehdy jsou mobilizováni i Elitní gardisté a Střední kráčedla. Elitní gardisté se normálně zdržují v ubikacích stráže. Čtyři Střední kráčedla jsou zaparkována u každé skupiny ubikací. Do podzemní strojovny pod každou vrtnou věží se přesune oddíl pěti Elitních gardistů.

Kolonie je ze všech stran obklopena deset metrů vysokou zdí.

Vstup do kolonie tvoří dvě velké brány pro vozidla i osoby. Každou bránu hlídá oddíl deseti Gardistů. Gardisté brány normálně otevřou jen pro cisternové vozy (kolové, uzavřené, velikost 10, Cestovní rychlost 30 km/h, 300 HP, Strength a Durability 14, Agility 6, Armor 10, ostatní atributy 10), které jezdí pro černolej. Každých pět hodin přijede jeden a to buď jižní nebo severní bránou. Načerpání černoleje mu zabere 30 minut, pak stejnou bránou zase odjede.

Cíl: Zranitelnou částí každé věže je motor, který se nachází v podzemní strojovně.

● Gardista

Velikost 1, nebezpečí 4

Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12

Zbraně: samonabíjecí harpunová pistole (DAM 20, OR 5, MR 10, RP -8 od RC) + sekyra (DAM 25+BS)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	8	8	10	10	10	8	12	12	20	20

Boj v podzemí: Při boji v podzemí má bonus + 2 k iniciativě.

● Elitní gardista

Velikost 1, nebezpečí 6

Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16

Zbraně: samonabíjecí fúzní pistole* (DAM 40, OR 5, MR 10, RP -10 od DAM) + sekyra (DAM 25+BS)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	12	12	14	14	14	12	16	16	80	80

Boj v podzemí: Při boji v podzemí má bonus + 2 k iniciativě.

* Zápalný útok

Informace:

Trpaslíci mají tyto obecné schopnosti:

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá Trpaslík žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Spánek: Trpaslík nemusí spát, ovšem za každý den, kdy nespí, ztratí 1 SP. Jakmile se vyspí, ztracené SP se regenerují.

Odolnost proti radioaktivitě: Organismus Trpaslíků je odolnější proti radioaktivnímu záření. Pokud je zasažen Radiačním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Harpunové zbraně mají proti cíli s hodnotou Armor 0 mají dvojnásobnou Ničivost (pokud padne Štěstí, tak čtyřnásobnou).

● **Lehké vozidlo**

Velikost 5, nebezpečí 4, palivo: 6, typ: otevřené, kolové, Cestovní rychlost: 60 km/h

Posádka: řidič, střelec

Pasažéři: 2

Zbraně (otočná věž): samonabíjecí harpunový kanon (DAM 80, OR 500, MR 1000, RP -8 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	8	8	10	10	10	16	10	10	100	10

● **Střední kráčedlo**

Velikost 8, nebezpečí 4, palivo: 4, typ: uzavřené, kráčedlo, Cestovní rychlost: 30 km/h

Posádka: řidič, velitel, střelec

Pasažéři: 0

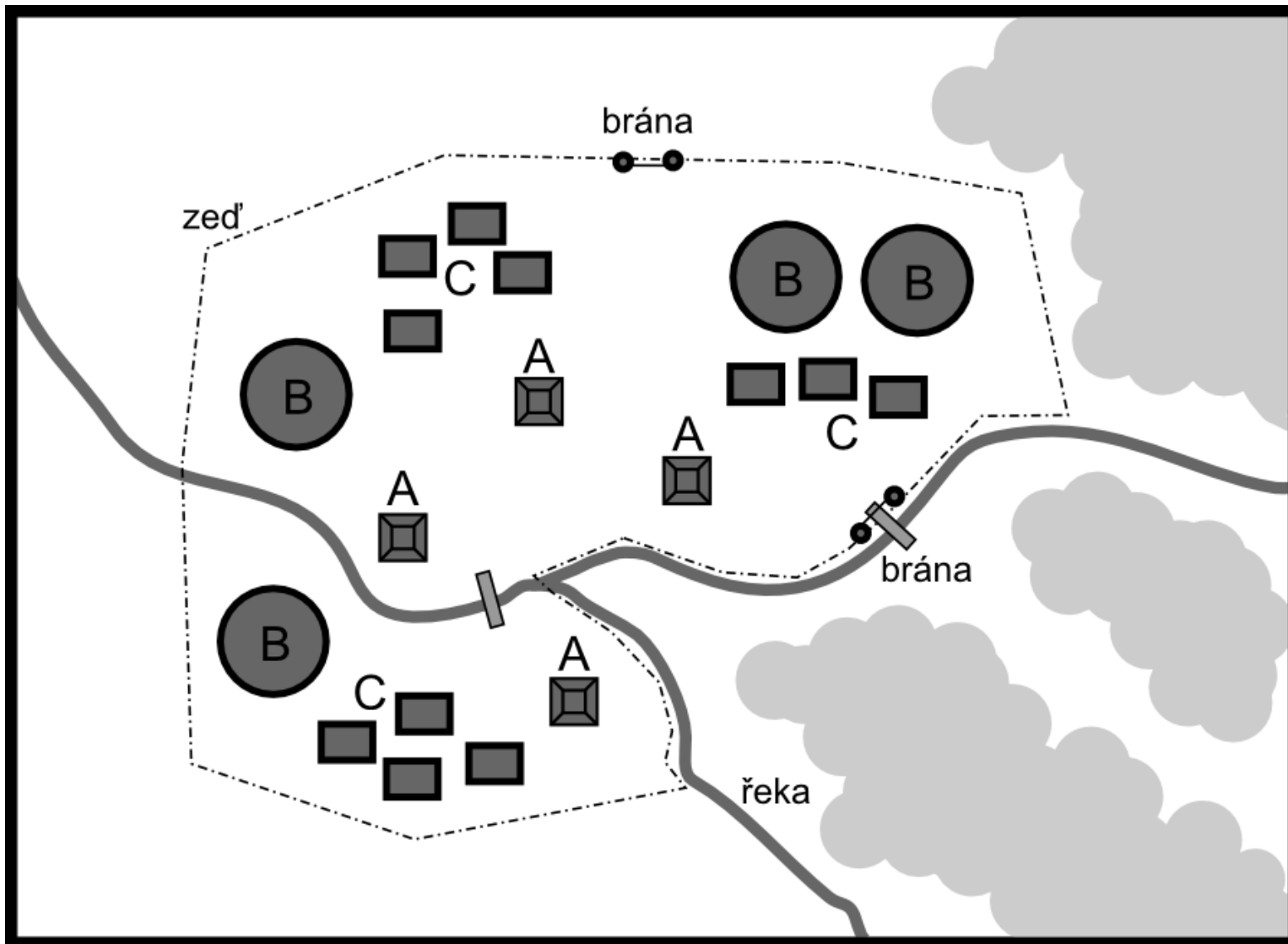
Zbraně (2x paže): automatický harpunový kanon (DAM 80, OR 500, MR 1000, RP -16 od RC)

Zbraně (příd'ová věž): těžký termomet* (DAM 20, OR 10, MR 25, RP n/a)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
12	8	8	10	10	10	10	14	14	300	16

* Zápalný útok, Rozptylová zbraň

Harpunové zbraně mají proti cíli s hodnotou Armor 0 mají dvojnásobnou Ničivost (pokud padne Štěstí, tak čtyřnásobnou).



A: vrtné věže

B: nádrže s černolejem

C: ubikace těžařů a stráže

Primární terén: bažina

Sekundární terén (tmavé části): řídký les

Měřítko: 1 cm = 200 m

6. BITEVNÍ PLÁNY

Typ mise: Krádež

Místo: planeta Orrkan III, TemMil+

Planeta Orrkan III funguje jako vojenské velitelství Království Eaglegrey pro několik soustav. Vztahy s touto Šedou říší jsou chladné, očekává se válka. Proto je nutné získat přehled o rozmístění bojových sil v klíčových oblastech. V centrální budově velitelství je umístěna strategická mapa pro operace v soustavě Duuzia, ale kromě ní tam jsou ještě tři poměrně významné mapy.

Primární cíle:

Ukrást strategické mapy pro soustavu Duuzia.

Sekundární cíle:

Ukrást strategické mapy pro soustavu Chalrego.

Ukrást strategické mapy pro soustavu Mezzax.

Ukrást strategické mapy pro soustavu Loovter.

Standardní odměna: 5.000 + 1.000 za každou další mapu.

Protivníci:

Vojenská základna obsahuje tisíce vojáků Armády a stovky kusů obrněné techniky.

Informace pro GM

Zabezpečení: Exteriéry a interiéry základny hlídají Pěšáci, kteří chodí ve dvojicích. Výjimkou je hlavní budova velitelství, kde Pěšáci hlídají v oddílech po pěti členech. Dvojice Pěšáků je i v každé z osmi věží (J).

Jakmile někdo spatří problém, ohlásí ho vysílačkou a spustí se alarm. Tehdy jsou mobilizovány i Armádní komanda, Lehká vozidla a Obrněné pěchotní transportéry. Armádní komanda se normálně zdržují v kasárnách. Lehká vozidla a Obrněné pěchotní transportéry jsou zaparkovány v garážích. Při mobilizaci Obrněné pěchotní transportéry vyrazí ke kasárnám, kde naloží Pěšáky. Ty pak rychle přesunou na potřebné místo a vypustí je rovnou do bitvy (viz pravidlo Motorizovaný výsadek).

Základna je ze všech stran obklopena deset metrů vysokou zdí s osmi hlídkovými věžemi. Každá věž má tlačítko alarmu, interkom, pátrací reflektor a dvojhlavňový automatický blokokanon (DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RC), který obsluhuje jeden z Pěšáků.

Vstup do základny tvoří jedna velká brána pro vozidla a jedna menší pro osoby, jsou umístěné hned vedle sebe. Hlídá je oddíl deseti Pěšáků.

Cíl: Bitevní plány se nacházejí v různých kancelářích hlavní budovy velitelství (A).

● **Pěšák**

Velikost 2, nebezpečí 4

Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12

Zbraně: automatická blokopuška (DAM 10, OR 100, MR 200, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Motorizovaný výsadek: Na bitevní pole jsou dopravováni buď obrněnými pěchotními transportéry nebo bojovými vozidly pěchoty. Pokud jsou do boje vysazeni tímto způsobem, získávají v prvním kole bonus + 5 k iniciativě.

● **Armádní komando**

Velikost 2, nebezpečí 6

Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16

Zbraně: samonabíjecí laserová puška (DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Vybavení: Malý štít (+ 5 k Armor, hodem proti CC může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi), ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih - 2 na Agility.

Informace:

Proti postavám může stanout velitel základny osobně. Obvykle se zdržuje v hlavní budově (A). Velitele lze vytvořit na základě Armádního komanda. Od něj se liší tím, že místo pušky má automatickou laserovou pistoli (DAM 20, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM) a monomolekulární šavli (DAM 10+BS, sečná/bodná, postih -5 na Armor). Je to Boss, tudíž proti němu nelze využít Předchozí zážitky ani Kontakty.

● **Lehké vozidlo**

Velikost 5, nebezpečí 4, palivo: 6, typ: otevřené, kolové, Cestovní rychlost: 60 km/h

Posádka: řidič, střelec

Pasažéři: 2

Zbraně (otočná věž): samonabíjecí blokkanon (DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	10	10	10	10	10	16	10	10	100	10

● **Obrněný pěchotní transportér**

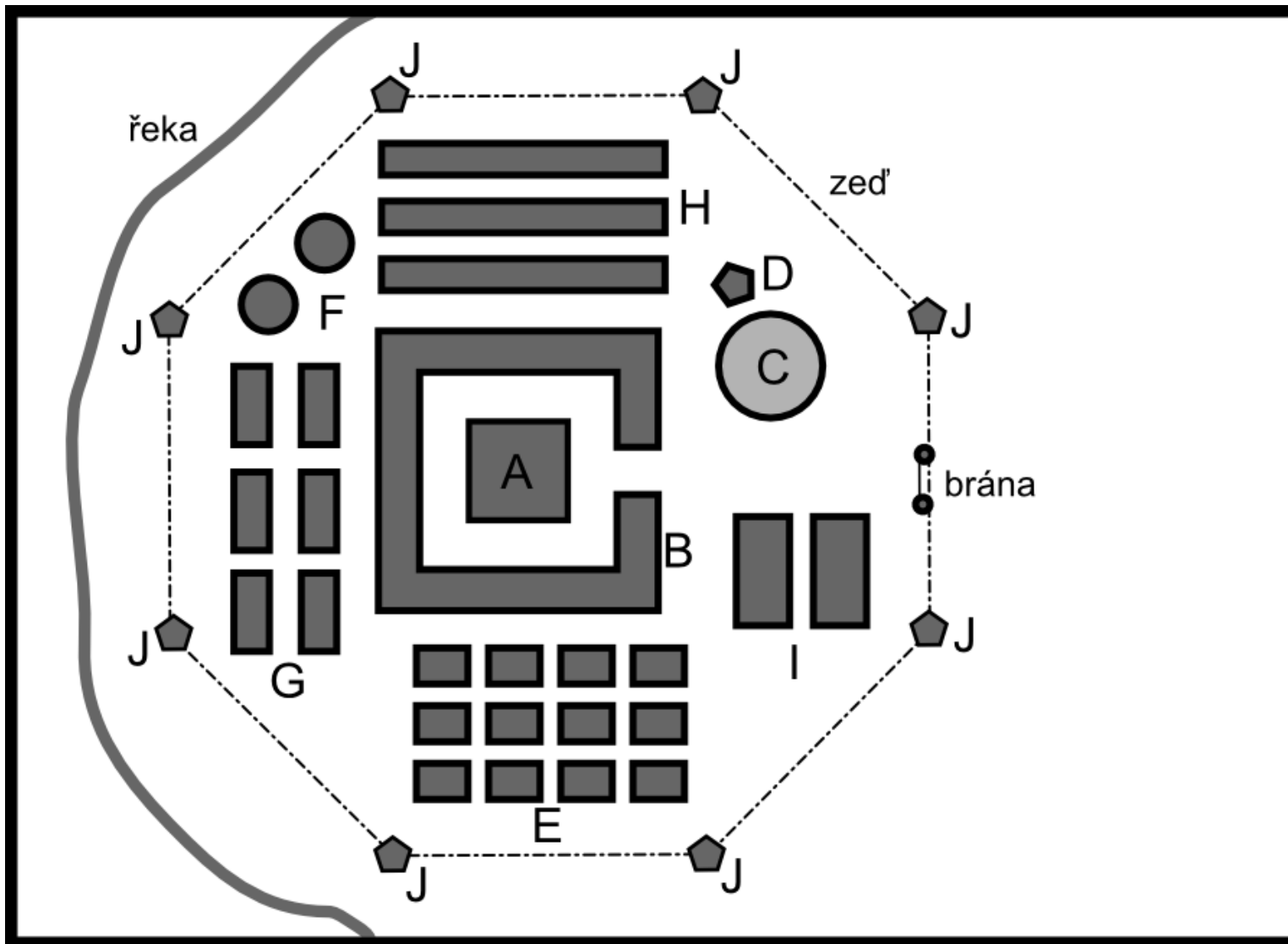
Velikost 6, nebezpečí 4, palivo: 6, typ: uzavřené, kolové, Cestovní rychlost: 50 km/h

Posádka: řidič, střelec

Pasažéři: 12

Zbraně (otočná věž): automatický blokkanon (DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	10	10	10	10	10	12	12	10	150	14



- A: hlavní budova velitelství
- B: kanceláře
- C: přistávací plocha
- D: kontrolní věž
- E: kasárny
- F: nádrže s palivem
- G: arzenály a sklady munice
- H: garáže
- I: ubytovny důstojníků
- J: hlídkové věže

Primární terén: kamenitá pláň

Měřítko: 1 cm = 100 m

7. NÁJEZD KOMANDA

Typ mise: Únos

Místo: planeta Wecco Tipp, MagSci+

Wecco Tipp je výzkumná planeta, na které se nachází jedna významná laboratoř Prezidentství Scarab-black, nejmocnější Černé říše. Říše Smog-grey se nemůže dostat k informacím o zdejších projektech, proto se odhodlala k ráznému řešení—získat hlavního vědce.

Primární cíle:

Unést hlavního vědce. Jeho jméno známo není, ale žoldnéři mají k dispozici jeho fotografii.

Standardní odměna: 10.000.

Protivníci:

Laboratoř a její okolí hlídají stovky vojáků z Kybernetických sborů. V laboratoři pracují stovky civilistů.

Informace pro GM

Zabezpečení: Exteriéry a interiéry laboratoře hlídají Fyzilíři, kteří chodí ve dvojicích. Dvojice Fyzilírů je i v každé ze čtyř věží (E).

Jakmile někdo spatří problém, ohlásí ho vysílačkou a spustí se alarm. Tehdy jsou mobilizováni i Kyrýsníci, Lehká vznášedla a Těžké bitevní helikoptéry. Hlavní vědec dostane ochranu složenou z oddílu Kyrýsníků. Kyrýsníci se normálně zdržují v ubytovnách vojáků. Lehká vznášedla jsou zaparkována u ubytoven vojáků, Těžké bitevní helikoptéry jsou zaparkovány na přistávací ploše.

V okolí laboratoře jsou čtyři hlídkové věže. Každá věž má tlačítko alarmu, interkom, pátrací reflektor a automatický termokanon (DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP -8 od RC), který obsluhuje jeden z Fyzilírů.

Cíl: Hlavní vědec má všechny atributy na 10, pouze Intelligence má 19, HP 20, SP 40, velikost 2, nemá žádné zbraně ani brnění.

● Fyzilír

Velikost 2, nebezpečí 4

Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12

Zbraně: automatická termopuška (DAM 10, OR 200, MR 400, RP -8 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Vybavení: implantáty (pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat).

● Kyrýsník

Velikost 2, nebezpečí 6

Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16

Zbraně: samonabíjecí plazmová puška (DAM 80, OR 100, MR 200, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Vybavení: implantáty (pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat).

● **Lehké vznášedlo**

Velikost 5, nebezpečí 4, palivo: 6, typ: otevřené, vznášedlo, Cestovní rychlost: 60 km/h

Posádka: řidič, střelec

Pasažéři: 2

Zbraně (otočná věž): automatický termokanon (DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP -8 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	10	10	10	10	10	16	10	10	100	10

Vybavení: Pátrací reflektor (světlo do 100 m)

● **Těžká bojová helikoptéra**

Velikost 10, nebezpečí 4, palivo: 10, typ: uzavřené, VTOL, Cestovní rychlost: 150 km/h

Posádka: pilot, střelec

Pasažéři: 0

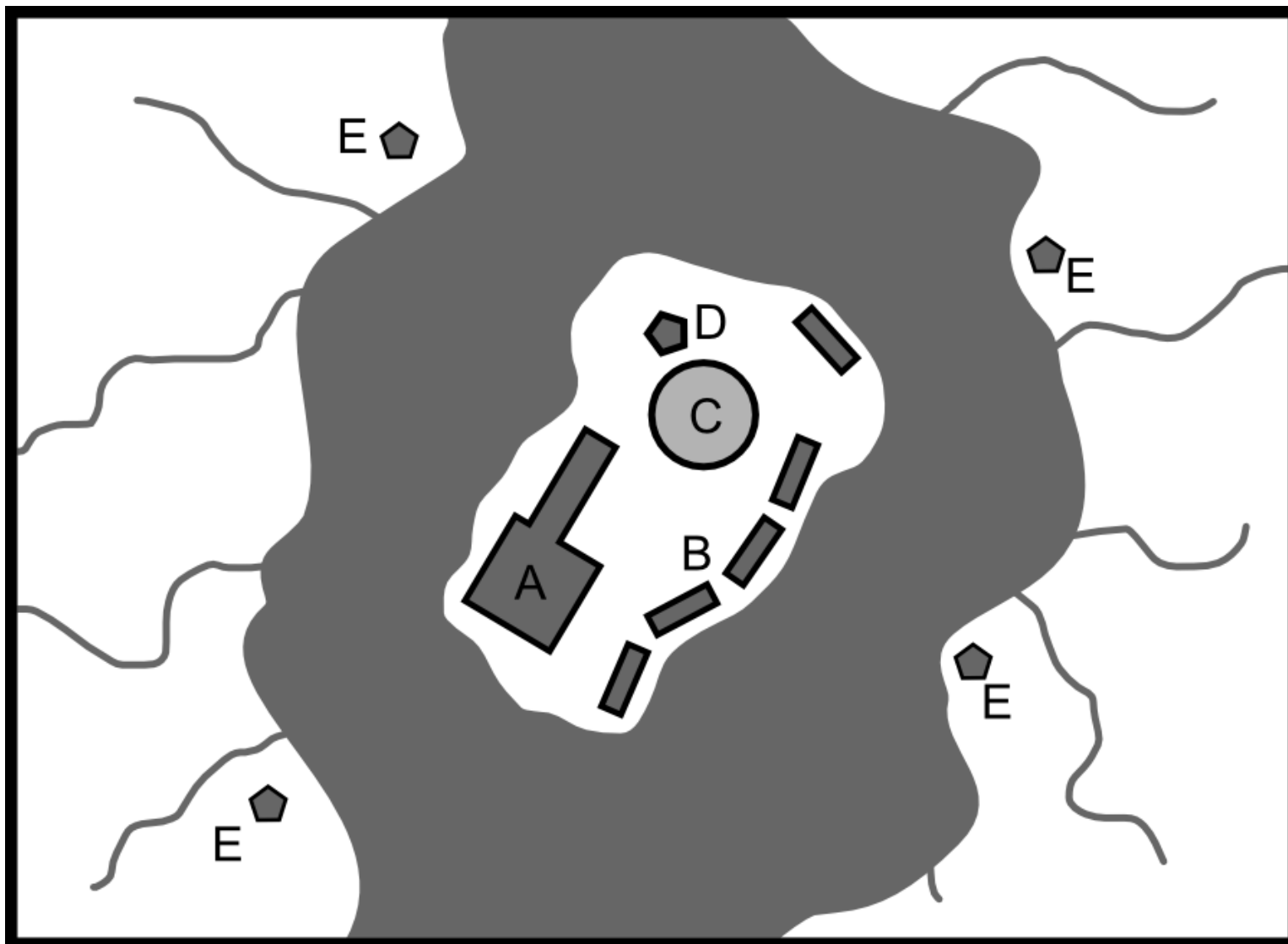
Zbraně (příd'ová střílna): automatický termokanon (DAM 20, OR 2000, MR 4000, RP -8 od RC)

Zbraně (pylony): 12x lehká letecká raketa, kumulativní* (DAM 20, OR 1000, MR 2000, RP -3 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	AR
n/a	10	10	10	10	10	10	12	12	200	16

Vybavení: Pátrací reflektor (světlo do 100 m)

* postih -5 na Armor, žádný výbuch



- A: výzkumná budova
- B: ubytovny vědců a vojáků
- C: přistávací plocha
- D: kontrolní věž
- E: hlídkové věže

Primární terén: kamenitá pláň

Sekundární terén (tmavé části): láva

Měřítko: 1 cm = 400 m

8. PODZEMNÍ TEROR

Typ mise: Lov

Místo: planeta Brimma IX, RocMin+

Brimma IX je jedna z těžebních planet Císařství Smog-grey. Před 8 dny ztratilo kontakt s těžební kolonií. Žádné nouzové volání nebylo zachyceno. Jeden z horníků, který tam kdysi pracoval, mluvil o legendách, že v podzemí žijí wyrmové. Sám ale nikdy žádného neviděl. Pokud je tato legenda pravdivá, pak zjevně stojí za útokem na kolonisty. Ať je to jakkoliv, hrozbu je nutné eliminovat.

Primární cíle:

Ulovit to, co obývá důlní šachty.

Standardní odměna: 5.000.

Protivníci:

Neznámí.

Informace pro GM

Gamemaster si sám vybere, jací tvorové způsobili tento problém:

Wyrmové: Skutečně se může jednat o wyrmy. Wyrmy je díky jejich odolnosti vhodné nasadit jako jednotlivé protivníky.

Hydry: Hydry je díky jejich odolnosti vhodné nasadit jako jednotlivé protivníky.

Salamandři: Smečky salamandrů. Smečka může mít 3 až 6 členů, jsou to jednotlivci.

Velcí pavouci: Hejna velkých pavouků. Je vhodné je nasadit jako Oddíly po 10 členech. Přítomnost velkých pavouků lze snadno odhalit podle pavučin, ve kterých stále mohou být zalepené mrtvoly horníků.

Podzemí samozřejmě může obsahovat další zvířata, nebude jich však zdaleka tolik, jako „primárních protivníků“. Ideálně to mohou být salamandři či velcí pavouci, nebo dokonce i wyrmové a hydry—těch ale jen maximálně pár kusů.

Světlo: Většina důlních šachet je dobře osvětlena, ale v některých jsou světla mimo provoz (snížená viditelnost či naprostá tma).

● Wurm

Velikost 8, nebezpečí 5

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h

Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	8	8	14	14	12	16	18	500	n/a

Škrčení: Wurm může obmotat bytost do velikosti 10 kolem krku. Tento útok je útok zblízka (wurm si hází proti CC; útoku nelze uhnout, ale může být vykryt) a pokud se povede, cílová bytost je škrčena. Pokud se wurma nezbaví včas, začne se dusit. Může se pokusit wurma strhnout hodem proti Strength, ale to v boji zabírá jednu akci. Wurm se násilnému strhnutí může bránit hodem proti Strength. Škrťící wurm nemůže provádět žádné jiné akce.

● Hydra

Velikost 5, nebezpečí 5

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h

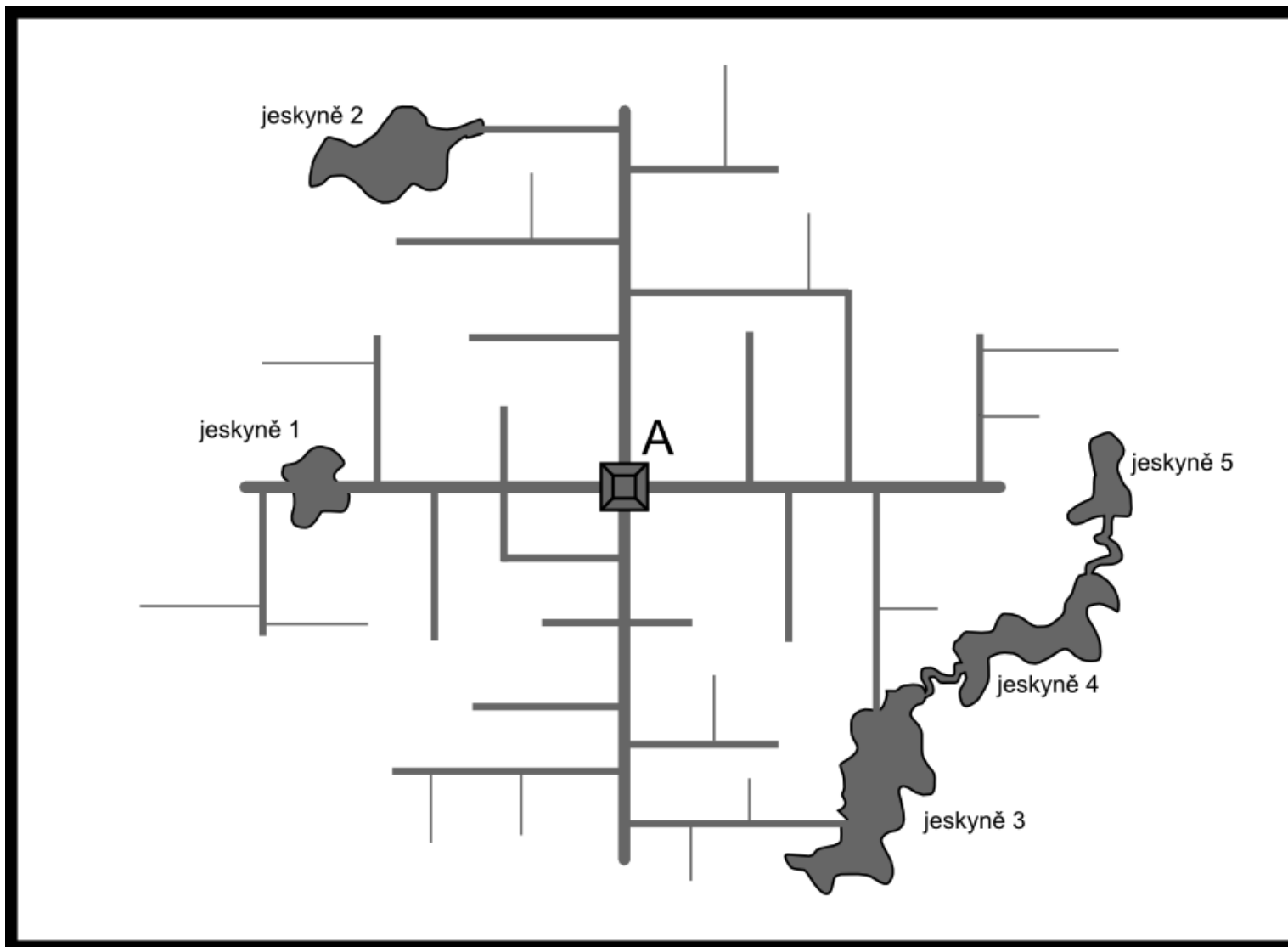
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	n/a	8	6	14	14	10	14	16	300	n/a

Více hlav: Hydra má standardně tři hlavy, může provést tři útoky za akci.

Regenerace: Na začátku každého kola boje (resp. každou minutu) si regeneruje ztracených 50 HP.

Růst dalších hlav: Pokud ji jeden útok způsobí zranění za 100 a více HP a Hydra je stále naživu, znamená to, že přišla o jednu hlavu. Na začátku příštího kola (resp. za minutu) ji však narostou dvě hlavy. Každá hlava navíc ji přidává jeden útok za akci a zvyšuje Perception o 1. Maximální počet hlav je dvanáct.



A: šachta výtahu

Jeskyně 1: prostornost 10

Jeskyně 2: prostornost 8

Jeskyně 3: prostornost 10

Jeskyně 4: prostornost 6

Jeskyně 5: prostornost 2

Primární terén (jeskyně): kamenitá pláň

Tlusté čáry: velké šachty, prostornost 10

Tenčí čáry: malé šachty, prostornost 5

Nejtenčí čáry: vedlejší šachty, prostornost 2

Měřítko: 1 cm = 500 m

Prostornost: Bytosti do velikosti X nemají žádný postih. Bytosti velikosti X+1 mají postih - 5 na CC a Agility, bytosti velikosti X+2 dokonce - 10 na CC a Agility. Větší bytosti se do takto velkého interiéru ani nevejdou.

Pokud tu jsou přítomny kameny či krápníky, je možné se za nimi schovat i krýt (křehké + 2 k Armor, odolné + 4 k Armor).

9. OSVOBOZENÍ

Typ mise: Vyzvednutí

Místo: planeta Yepon'tan, GasPri-

Yepon'tan je plynná planeta bez dýchatelné atmosféry. Nachází se tu vězeňský komplex, který ovládají Hobgoblini z kmene Adamantium Armor. V komplexu je uvězněno mimo jiné šest dopadených tajných agentů říše Smog-grey. Musí být přivezeni zpět, aby mohli předat své informace.

Primární cíle:

Přivést šestici agentů z místního vězení. Žoldníci mají k dispozici jejich fotografie a krycí jména: Star-6, Wolf-7, Book-3, King-2, Road-8 a Mace-5.

Standardní odměna: 5.000.

Protivníci:

Vězeňský komplex hlídají stovky vojáků. Jsou v něm drženy tisíce vězňů.

Informace pro GM

Vstup: Jedinou možností, jak se do věznice dostat, je přistát do jednoho ze dvou hangárů (pokud samozřejmě postavy nemají nějakou možnost teleportace). Věznice se o přiletu cizího letounu dozví a bude po něm vyžadovat identifikaci.

Pokud se postavám podaří přesvědčit stráž, že nejsou nepřátelé, dostanou povolení přistát a stráž se k nim bude chovat neutrálně, dokud nezačnou dělat problémy. Pokud se stráž nepodaří přesvědčit, postavy budou ihned po přistání napadeny větším množstvím Zákopníků a okamžitě bude spuštěn alarm.

Zabezpečení: Interiéry věznice hlídají Zákopníci, kteří chodí ve dvojicích.

Všude jsou kamery, které kontrolují Zákopníci ze stanic vězeňské stráže (N). Jakmile někdo spatří problém, ihned odtud spustí alarm. Tehdy jsou mobilizováni i Obrnění zákopníci, kteří se normálně zdržují v ubytovnách vězeňské stráže (P).

Dveře vězeňský cel (A, B, C, D) se ovládají ze stanic vězeňské stráže (N).

Jakmile je spuštěn alarm, vrata hangárů se uzamknou. Je možné je odemknout pouze z velitelství věznice (F).

Cíl: Agenti mají všechny atributy na 12, HP 20, SP 20, velikost 2, nemají žádné zbraně ani brnění.

Velitelství věznice: Dveře velitelství jsou chráněny dvěma vestavěnými sentry turrety se samonabíjecími mikrovlnnými kanony (DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -20 od DAM, Mikrovlnný útok). Mají RC 10, HP 20, Armor 16, velikost 1.

● **Zákopník**

Velikost 2, nebezpečí 4

Brnění: střední brnění + střední přilba + flak kabát = Armor 15

Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška s bajonetem* (DAM 20, OR 100, MR 200, RP -4 od RC)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus + 1 k Armor.

Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih - 6 na RC a bonus jen + 2 k CC.

● **Obrněný zákopník**

Velikost 2, nebezpečí 6

Brnění: střední brnění + střední přilba + flak kabát = Armor 15

Zbraně: samonabíjecí mikrovlnná puška** s bajonetem* (DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM)

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Krytí: Může se Krýt všude, nehledě na typ terénu. Během Krytí získává další bonus + 1 k Armor.

Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih - 6 na RC a bonus jen + 2 k CC.

* bajonet-nůž, DAM 10+BS, bodná/sečná

** Mikrovlnný útok

Hřebíkové zbraně mají proti cíli s hodnotou Armor 0 mají dvojnásobnou Ničivost (pokud padne štěstí, tak čtyřnásobnou).

Informace:

Hobgoblini mají tyto obecné schopnosti:

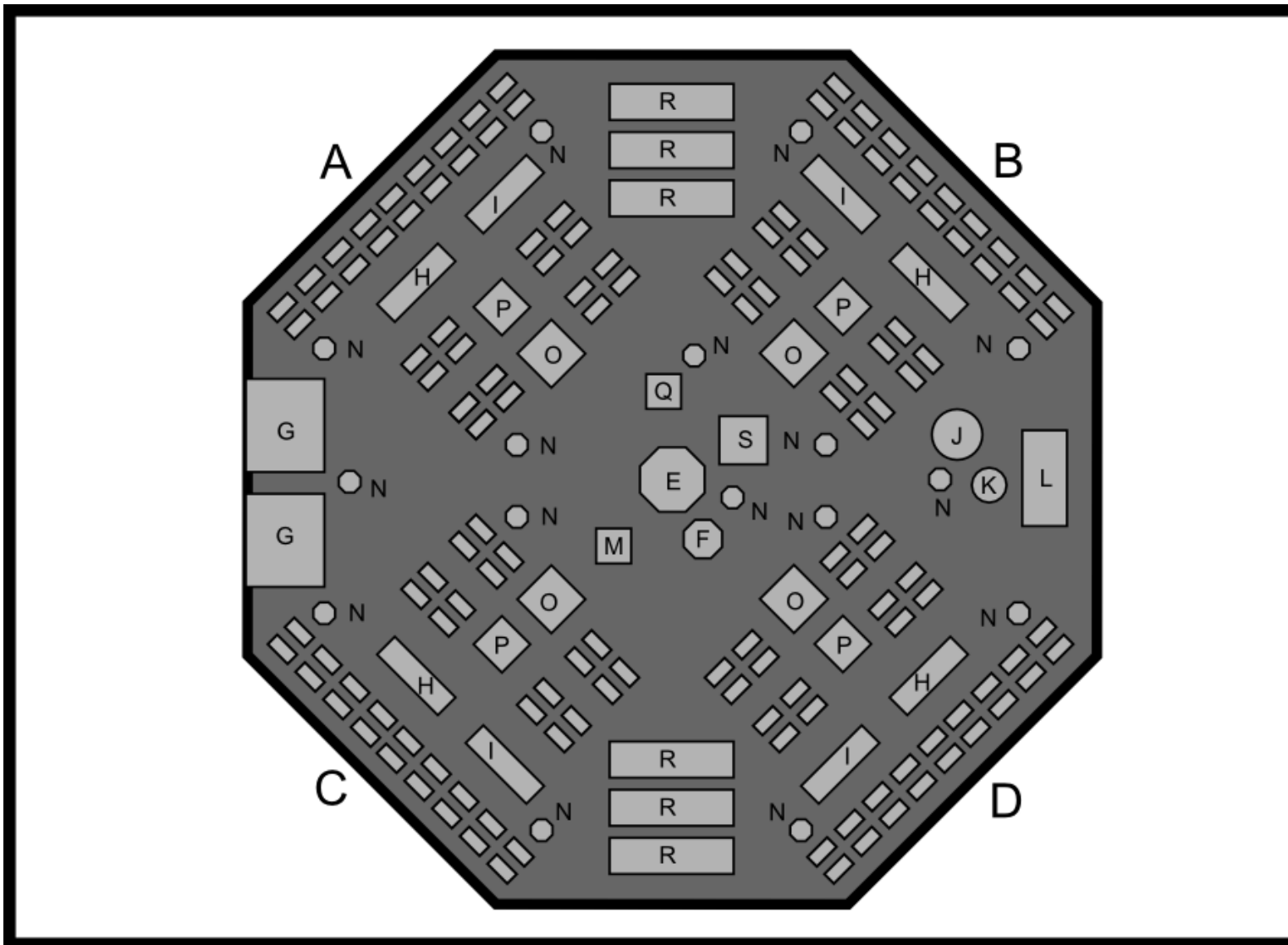
Bezbolestnost: Hobgoblini, stejně jako ostatní Skřeti, necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

Spánek: Organismus Skřetů nepotřebuje spánek. Hobgoblin nemusí (a ani nemůže) spát.

Odolnost proti nebezpečným látkám: Organismus Skřetů je odolnější proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otravám. Pokud je zasažen Biologickým, Chemickým nebo Radiačním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Slabost na extrémní teploty: Organismus Skřetů je náchylnější na extrémně nízké či vysoké teploty. Pokud je zasažen Zápalným nebo Mrazicím útokem, musí provést jeden Kazící hod při jeho odolávání.

Proti postavám může stanout ředitel věznice osobně. Zdržuje se buď ve své kanceláři (Q) nebo ve velitelství (F). Ředitele lze vytvořit na základě Obrněného zákopníka. Od něj se liší tím, že místo pušky má automatickou mikrovlnnou pistoli** (DAM 20, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM) a monomolekulární tesák (DAM 20+BS, sečná, postih -5 na Armor). Je to Boss, tudíž proti němu nelze využít Předchozí zážitky ani Kontakty.



- A: vězeňský blok A
- B: vězeňský blok B
- C: vězeňský blok C
- D: vězeňský blok D
- E: generátor energie
- F: velitelství věznice
- G: hangár
- H: vězeňská nemocnice
- I: vězeňská kantýna
- J: výslechová místnost
- K: popraviště
- L: márnice
- M: komunikační centrála
- N: stanice vězeňské stráže
- O: zbrojnice vězeňské stráže
- P: ubytovna vězeňské stráže
- Q: kancelář ředitele
- R: skladiště
- S: ovládání podpory života

Měřítko: 1 cm = 100 m

Prostornost místností je 5, prostornost chodeb je 4. Bytosti do velikosti X nemají žádný postih. Bytosti velikosti X+1 mají postih - 5 na CC a Agility, bytosti velikosti X+2 dokonce - 10 na CC a Agility. Větší bytosti se do takto velkého interiéru ani nevejdou.

Pokud tu je přítomen nábytek, je možné se za ním schovat i krýt (křehký + 2 k Armor, odolný + 4 k Armor).

10. KRYSTALOVÉ JESKYNĚ

Typ mise: Průzkum

Místo: planeta Ci Saa, RocUni+

Na planetu Ci Saa říše Smog-grey přišla teprve před čtyřmi měsíci. Je neobydlená, ale strategicky významná. Před týdnem byl objeven rozsáhlý podzemní komplex tunelů a jeskyň. Průzkumné senzory mohly pořídit pouze hrubou mapu, přesnější informace nebylo možné získat díky množství krystalů, které signály ruší. Obsah podzemí je tedy neznámý. Existuje jisté podezření, že by se tam mohli ukrývat nepřátelé. Jeskyně musí být prozkoumány a všechny hrozby identifikovány.

Primární cíle:

Prozkoumat síť podzemních jeskyň.

Sekundární cíle:

Pořídit fotografie podzemního terénu.

Pořídit fotografie či videonahrávky případných nepřátel.

Standardní odměna: 5.000 + 100 za každou významnou fotografii terénu + 200 za každou významnou fotografii nepřítele + 400 za každou významnou videonahrávku nepřítele.

Protivníci:

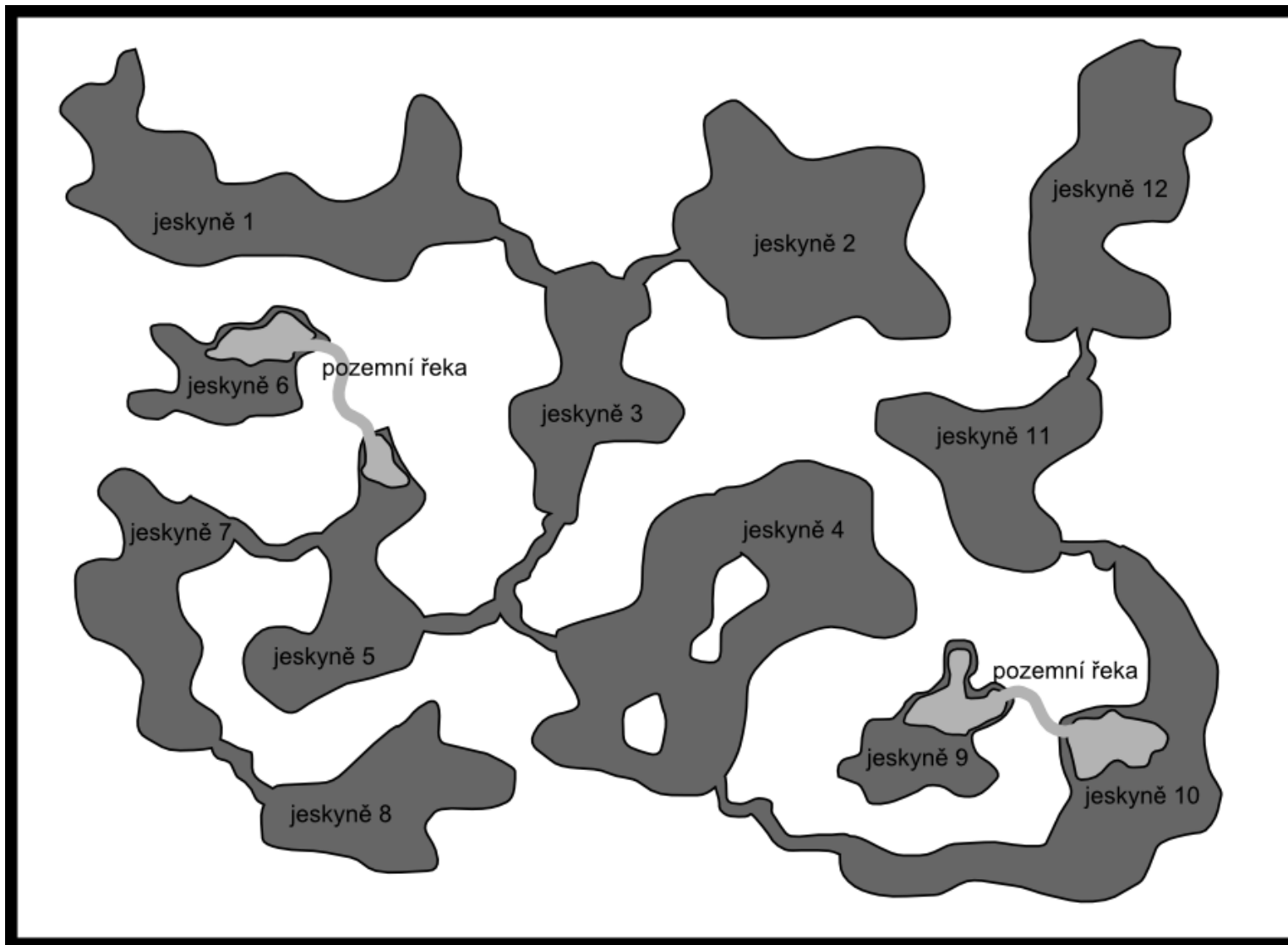
Neznámí.

Informace pro GM:

Gamemaster si sám vybere, jací protivníci se v oblasti vyskytují—může například použít jakékoli uvedené v této příručce.

Vstup: Vstup do podzemí je v jeskyni 1.

Světlo: Celá jeskyně 1 je dobře osvětlena, sluneční svit se díky krystalům odráží i hlouběji do podzemí, ovšem s rostoucí vzdáleností slábne. V jeskyni 2 a 3 platí snížená viditelnost. Ve vzdálenějších částech je pak naprostá tma.



Měřítko: 1 cm = 500 m

- Jeskyně 1: prostornost 10
- Jeskyně 2: prostornost 10
- Jeskyně 3: prostornost 8
- Jeskyně 4: prostornost 10
- Jeskyně 5: prostornost 7
- Jeskyně 6: prostornost 4
- Jeskyně 7: prostornost 7
- Jeskyně 8: prostornost 9
- Jeskyně 9: prostornost 3
- Jeskyně 10: prostornost 10
- Jeskyně 11: prostornost 6
- Jeskyně 12: prostornost 8

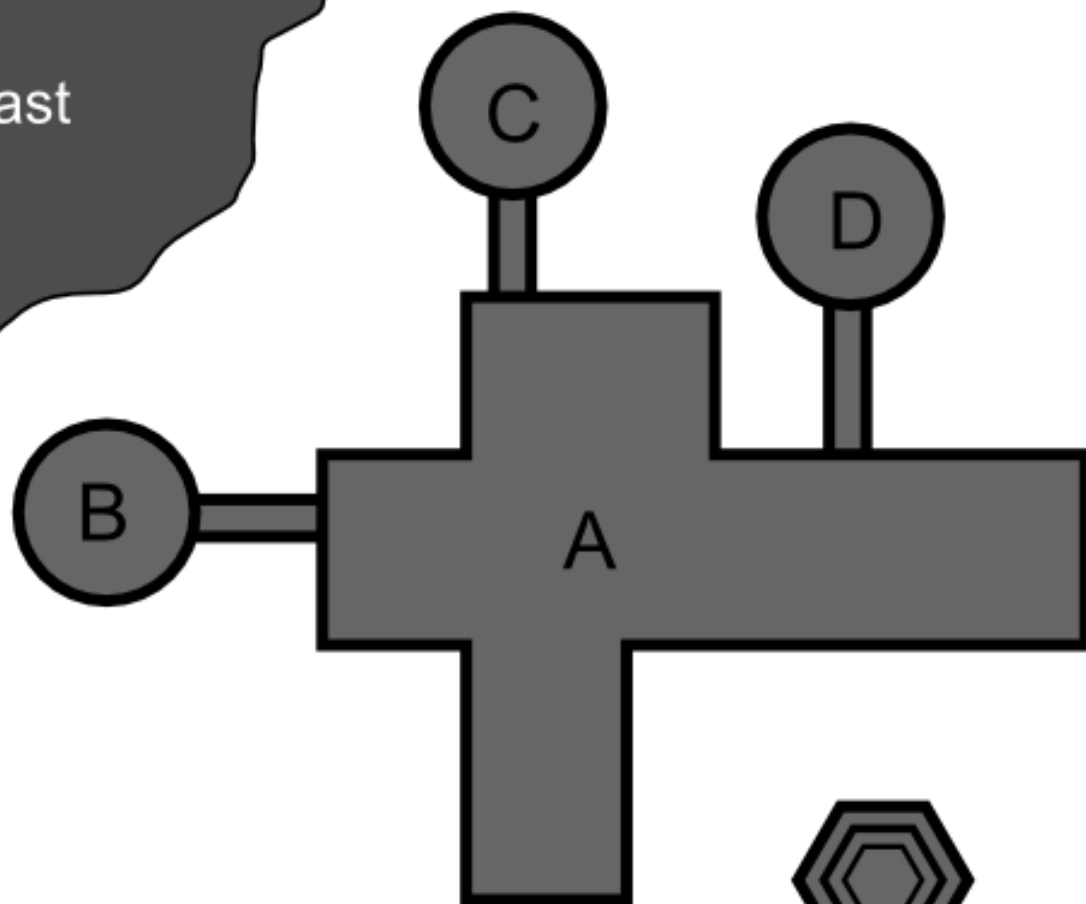
Prostornost: Bytosti do velikosti X nemají žádný postih. Bytosti velikosti X+1 mají postih - 5 na CC a Agility, bytosti velikosti X+2 dokonce - 10 na CC a Agility. Větší bytosti se do takto velkého interiéru ani nevejdou.

Pokud tu jsou přítomny kameny či krápníky, je možné se za nimi schovat i krýt (křehké + 2 k Armor, odolné + 4 k Armor).

MAPY

Mapy vytiskněte tak, aby přesahovaly celý papír formátu A4.

propast



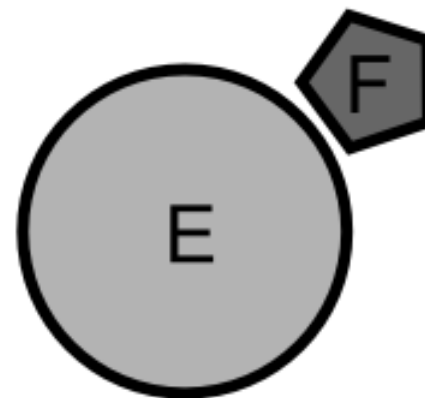
skály



H



G

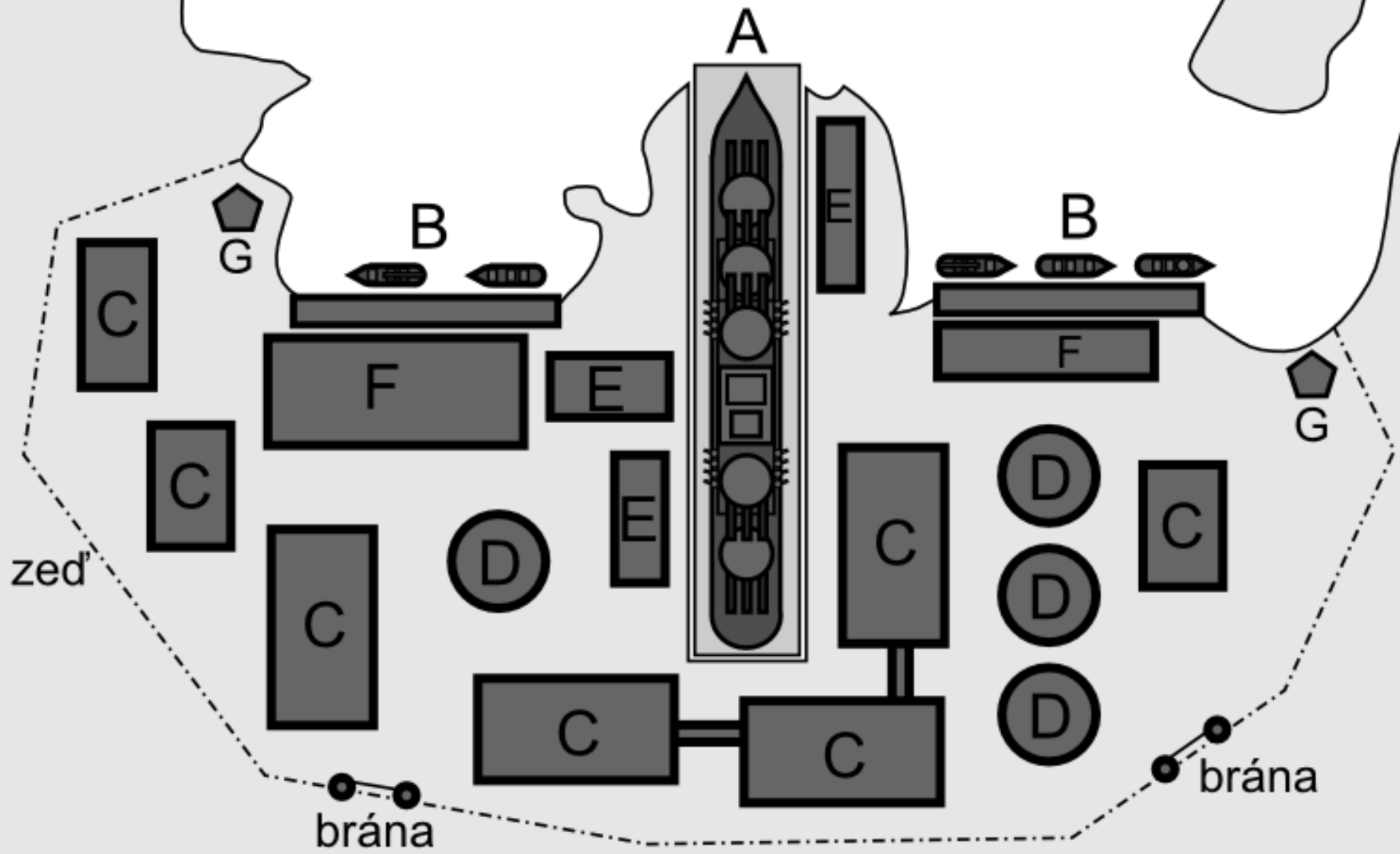


E

F

skály

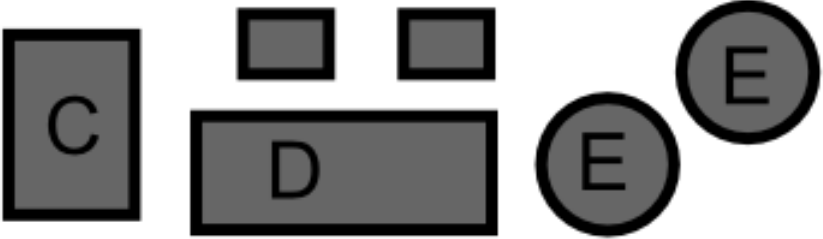
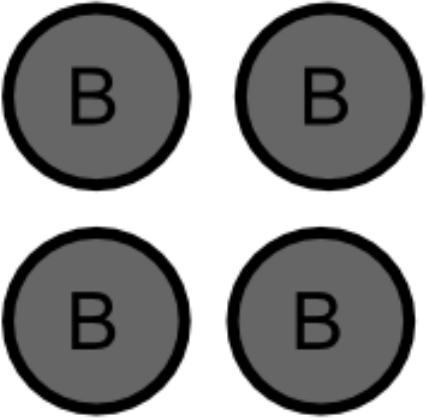
skály

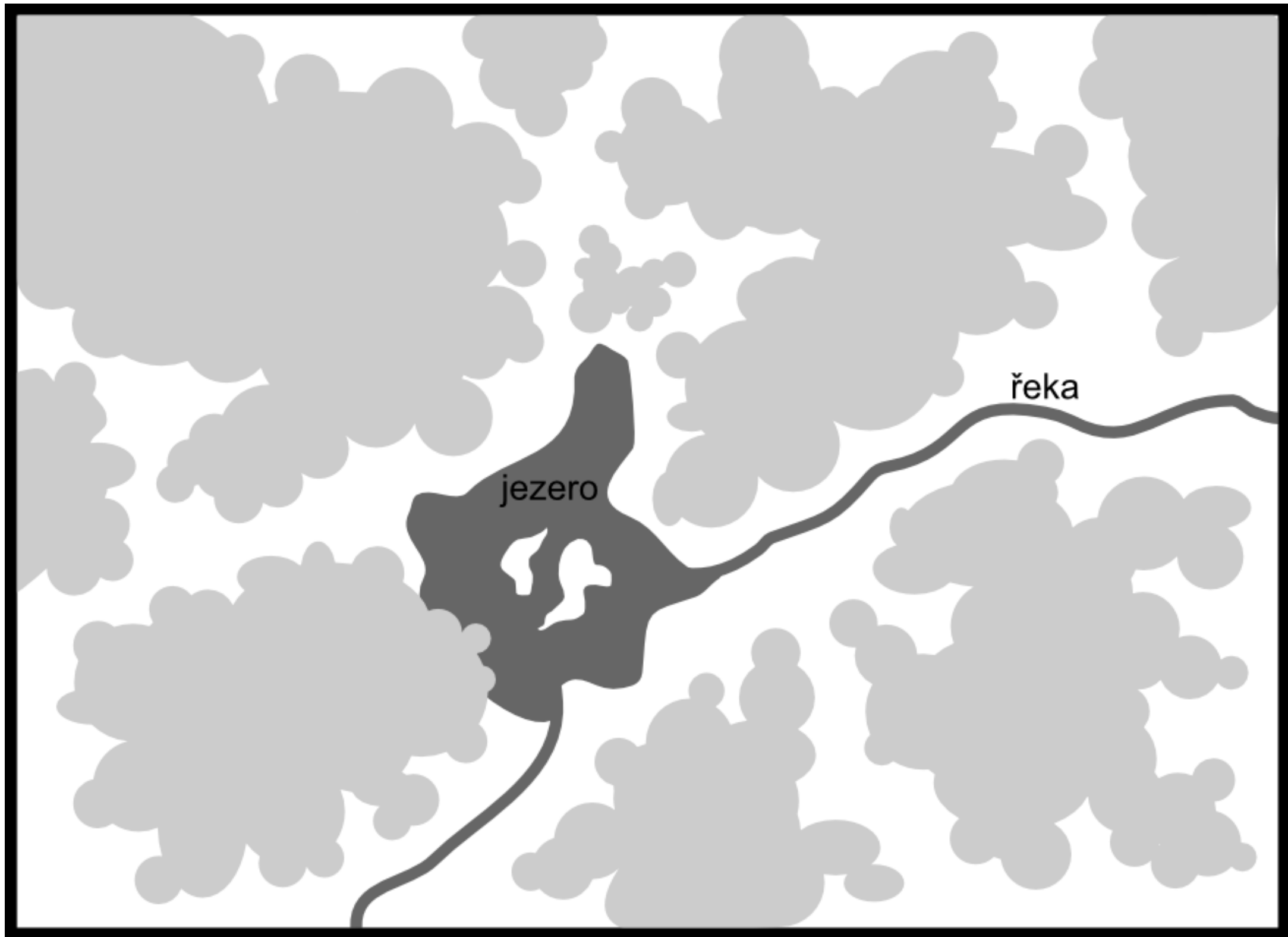


zed'

brána

brána





jezero

řeka

