

VOID



Fantasy

Základní kniha: Mise

vytvořil Gediman
© 2020

Verze 2.1

www.gediman.cz



Void: 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. Mise	3
2. Zkušenosti.....	5
3. Konec postavy	5
4. Důležité objekty	6
5. Generátor misí	10
6. Sandbox.....	11

Před misí:

V této části dostanou Hrdinové od zadavatele nabídku na misi. Nabídek může být i více, od různých zadavatelů, v tom případě si Hrdinové vyberou jednu. Mohou vybrat podle stručného popisu či výše odměny. Jakmile nabídku přijmou, zadavatel jim dá kompletní brífink. Plně se seznámí s primárními a sekundárními cíli mise a také s tím, kdy a kde se mise bude odehrávat. Zadavatel jim může předat mapu cílové oblasti (pokud ji má GM připravenou) a také seznam případných Důležitých objektů (viz str. 6). Hrdinové se poté připravují na misi podle svého uvážení: za peníze nakupují vybavení, za body zkušeností nakupují zvláštní schopnosti, využívají své Kontakty a podobně.

Finance:

Zadavatel může Hrdinům dát nějaké peníze ještě před misí. Startovní počet peněz před první misí by měl být stejný pro všechny členy týmu. Hrdinové si však mohou peníze přerozdělit podle svého uvážení.

Velitel:

Protože jsou Hrdinové tým, je vhodné vybrat velitele. Kdo bude velitel, to záleží na dohodě mezi hráči. Může jím být Hrdina nejchytřejší (nejvyšší INT), nejcharismatictější (nejvyšší CHA), nebo jednoduše ta nejsilnější (nejvyšší STR). A nebo se Hrdinové mohou ve velení střídat.

Příchod do mise:

Hrdinové mohou být do cílové oblasti dopraveni zadavatelem nebo se do ní mohou dostat vlastními prostředky.

Průběh mise:

V této části hry se čas počítá detailněji. „Edenský den“ má 24 hodin, jak často se střídá bílý den a noc, to záleží na konkrétní tabule (určí GM). Pokud GM připravil mapu, hráči mají lepší přehled o terénu a o vzdálenostech a mohou efektivněji plánovat svůj postup. Pokud mapa není, je nutné se řídit jen GMovým popisem.

Předměty:

Hrdinové si mohou své předměty mezi sebou předávat (i když existují výjimky). Mohou sbírat předměty, které najdou či ukořistí.

Odchod z mise:

Hrdinové mohou být z cílové oblasti odvezeni zadavatelem nebo se z ní mohou dostat vlastními prostředky.

Po misi:

Po skončení mise se Hrdinové opět setkají se zadavatelem, který jim předá odměnu. Taktéž se přidělují body zkušeností.

Cíle:

Mise by měla mít vždy přesně definované cíle, aby hráči měli jasno v tom, co mají udělat. Musí mít minimálně jeden primární cíl. Sekundární cíle jsou nepovinné cíle, které není nutné splnit, ale jejich splněním Hrdinové získají více zkušeností. Splnění cíle může být časově omezené, což Hrdiny nutí jednat co neúspěšněji a neefektivněji. O cílech se Hrdinové většinou dozvídají před zahájením vlastní mise. Je ale možné odhalit další cíle i v průběhu mise. Hrdinové se například mohou dozvědět, že primární cíl se změnil, přibyl nový, nebo se stal sekundárním.

Typy misí:

Nejčastější mise, na které jsou najímáni žoldnéři. Některé operace mohou být vedeny jako BlackOps; v tom případě odhalení a zajetí žoldnéři nesmí prozradit, pro koho pracují. Avšak i kdyby to prozradili, jejich zadavatel stejně všechno popře.

Bojová podpora:

Žoldnéři jsou najati, aby sloužili jako frontoví vojáci během bojové operace. Většinou spadají pod velitelský štáb svého zaměstnavatele, jehož rozkazy se musí řídit. Toto je nejčastější typ zakázky, na kterou jsou žoldnéři najímáni.

Průzkum:

Žoldnéři jsou najati, aby provedli průzkum oblasti.

Pátrání:

Žoldnéři jsou najati, aby vypátrali určitou osobu, předmět nebo budovu v dané lokalitě.

Atentát / zničení:

Žoldnéři jsou najati, aby zabili určitou osobu, zničili předmět nebo budovu v dané lokalitě.

Krádež / vyzvednutí:

Žoldnéři jsou najati, aby získali a přinesli cenný předmět.

Únos / vyzvednutí:

Žoldnéři jsou najati, aby přivedli významnou osobu.

Sabotáž:

Žoldnéři jsou najati, aby tajně sabotovali důležitou stavbu, námořní či éterickou loď. Obvykle to znamená zničit most, narušit chod velkého arkána či kovárny, vyřadit palubní zbraně bitevního křižníku a podobně.

Ochrana:

Žoldnéři jsou najati, aby chránili významnou osobu, cenný předmět, budovu nebo oblast, dokud nebezpečí nepomine.

Záchrana:

Žoldnéři jsou najati, aby zachránili významnou osobu, cenný předmět, budovu nebo oblast od nebezpečí, kterému čelí.

Špionáž:

Žoldnéři jsou najati, aby tajně sbírali informace o zvoleném subjektu. Může se jednat o politickou či vojenskou špionáž, ale třeba také i průmyslovou, kdy žoldnéři musí ukrást výrobní plány.

Lov:

Žoldnéři jsou najati, aby ulovili nebezpečného tvora, živého či mrtvého.

Eskorta:

Žoldnéři jsou najati, aby doprovodili významnou osobu či cenný předmět přes nebezpečné území.

Dobyť:

Žoldnéři jsou najati, aby dobyli a zajistili významnou budovu nebo oblast. Tu pak předají pod kontrolu svého zaměstnavatele.

Konzultace:

Žoldníci jsou najati, aby radili vojenským velitelům, jak nejlépe postupovat v dané misi. Žoldníci mají mnoho nejrůznějších zkušeností a mnohdy jsou říše ochotné zaplatit jen za to, aby se s nimi podělili s důstojníky. Žoldníci v tomto případě působí jako poradci a asistenti a nepředpokládá se, že se účastní bojové akce přímo. Ačkoliv někdy k tomu dojde...

Trénink:

Žoldníci jsou najati, aby vytrénovali vojenskou jednotku. Žoldníci v tomto případě slouží jako instruktoři, kteří předávají vojákům své bohaté zkušenosti. Často se stává, že žoldníkům je předáno velení nad jednotkou rekrutů a jsou vysláni na jednoduchou misi. Někdy se však tato mise může zvrtnout...

Vyšetřování:

Žoldníci jsou najati, aby vyšetřili nějaký zločin. Toto není běžný typ zakázky, protože na vyšetřování jsou najímáni hlavně soukromí detektivové. Někdy však zaměstnavatel dá přednost žoldníkům, kvůli jejich zkušenostem a nezaujatosti.

Vyjednávání:

Žoldníci jsou najati, aby s cizí frakcí uzavřeli nějakou smlouvu nebo dohodu. K této práci jsou najímáni neutrální žoldníci obvykle v případech, kdy se zaměstnavatel nechce nebo ani nemůže setkat se svým protějškem, například pokud není žádoucí, aby se o jejich setkání dozvěděl někdo nepovolaný.

Potlačení vzpoury:

Žoldníci jsou najati, aby potlačili vzpuru či povstání v oblasti. K tomu dochází v případech, kdy se vláda nemůže spolehnout na svoji vlastní armádu, nebo když se armáda již zcela obrátila proti ní. Žoldníci jsou k této práci nevhodnější, protože se nestarají o vnitřní politiku říše.

Humanitární pomoc:

Žoldníci jsou najati, aby pomáhali s odstraňováním následků přírodních katastrof, epidemie nebo nějaké velké nehody. To zahrnuje záchranu či evakuaci místního obyvatelstva, ošetřování zraněných a nemocných, opravu poškozených a rekonstrukci zničených zařízení a budov. Mise se může dosti zkomplikovat, pokud je přítomna další hrozba stejného nebo i jiného druhu.

Testování:

Žoldníci jsou najati, aby otestovali nějakou novou technologii. Může to být zbraň, obléhací stroj, letoun, nebo dokonce i námořní či éterická loď. Technologie může být nově zkonstruována, nebo se může jednat o prastarou technologii z dávných dob. Eventuálně se ani nemusí jednat o technologii, ale o magický či božský artefakt. Říše testováním pověřují žoldníky, aby tak zakryly, komu zkoušený objekt skutečně patří. V případě selhání se tak mohou snadno vzdát veškeré odpovědnosti.

Provokace:

Žoldníci jsou najati, aby protivníka vyprovokovali k jednání. Může to být proto, aby ukrytý či neznámý protivník odhalil svoji pozici, identitu, sílu a další taktické údaje. Nebo zaměstnavatel může chtít, aby to vypadalo, že protivník zaútočil jako první. Provokace se však někdy může vymknout z ruky, protože žoldníci mohou zjistit, že protivník je mocný až příliš...

Zkušenosti

Po skončení každé mise vydělají Hrdinové body zkušeností. Za ty si mohou nakoupit zvláštní dovednosti či schopnosti. Zkušenosti se dělí na Týmové a Individuální. Týmové zkušenosti získává každý člen týmu neohledně na to, co všechno během mise udělal. Individuální zkušenosti získává jen ten Hrdina, který splnil uvedené podmínky.

Týmové:

Za splnění primárního cíle: **10**

Za splnění sekundárního cíle: **5**

Za rychlé splnění primárního cíle (pokud byl časově omezený): **dalších 5**

Za rychlé splnění sekundárního cíle (pokud byl časově omezený): **další 3**

Individuální:

Za přežití mise: **1**

Za přežití mise bez zranění (ztráta HP) v celém jejím průběhu: **další 2**

Za přežití mise bez psychické újmy (ztráta SP) v celém jejím průběhu: **další 2**

Za nápadité vyřešení problému: **5**

Za vyřešení problému pomocí spolupráce (využití kombinace schopností či vybavení více Hrdinů): **3**

Za vyřešení problému pomocí dovednosti specializace: **1**

Prestiž

Čím více úspěšných misí má žoldněř na svém kontě, tím je mezi zaměstnavateli oblíbenější a dostává i větší odměny. Za každou úspěšnou misi získává Hrdina 1 bod prestiže, za každou neúspěšnou 1 bod naopak ztrácí. Mise se považuje za úspěšnou pouze pokud byly splněny její primární cíle, nikoliv sekundární. Celkovým počtem bodů se pak násobí finanční odměna, která byla za splnění mise slíbena. Body mohou jít i do záporné hodnoty, tehdy se jejich počtem odměna dělí. Pokud má Hrdina 0 bodů, 1 bod nebo -1 bod, odměna se nijak neupravuje.

Např. Žoldněř splní misi, za kterou bylo nabízeno 10.000 peněz. Protože má 5 bodů prestiže, vydělá si 50.000 peněz. Naopak, pokud má žoldněř -5 bodů, vydělá si pouze 2000 peněz.

Další využití Prestiže je ukázáno v rozšiřujících příručkách.

Konec postavy

Žoldněřské povolání je sice nejlépe placené, ale zároveň také nejnebezpečnější. V Zahradě existuje mnoho způsobů, jak může nezkušený či nepozorný žoldněř skončit.

Smrt:

Nejběžnější konec žoldněře. Jednoduše padne v boji, nebo hůř: zemře na následky nemoci, otravy či ozáření. Pokud je však fanaticky oddán svému bohu, po smrti se z něj stane boží bojovník: Anděl, Démon nebo (v případě Lesních elfů) Víla. Tyto astrální bytosti obvykle následují své přátele a spolubojovníky z dob, kdy byly ještě z masa a kostí, ovšem jejich účelem už dávno není sbírat hmotné bohatství, nyní plní úkoly svého boha. Lidé Černých říší žádné bohy neuctívají, jejich pokročilá technologie jim ale zajišťuje jistou náhradu za posmrtný život – vtělení do kovového těla Arkánotrona. Tím ale odměňují jen ty nejlepší a nejzkušenější, kteří by mohli být ještě prospěšní jejich záměrům.

Šílenství:

Pro většinu žoldněřů nevyhnutelné. Hruzné válečné zkušenosti žoldněře nakonec podlomí a zničí jeho mysl. Takoví žoldněři často skončí na okraji společnosti jako vyvrhelové, někteří jsou zavřeni v sanatoriích, jiní spáchají sebevraždu.

Korupce:

Temnota může postihnout každého. Mnoho žoldněřů, kteří často bojují proti služebníkům Temnoty, nakonec propadne korupci. Jejich těla i mysl se změní, začnou bezvýhradně sloužit Temným bohům. V lepším případě skončí jako nemyslní monstra, postradatelní pěšáci. V horším případě si zachovají své vědomosti a zkušenosti a využijí je v boji proti svým bývalým spolubojovníkům.

POZNÁMKA: Pravidla pro hraní zkorumpované postavy jsou uvedena v příručce *Temná ruka*. V týmu nemohou být vedle sebe zkorumpované a nekorumpované postavy. Zkorumpované postavy si proto zatím uschovávejte a jakmile každý hráč takovou bude mít, můžete z nich složit tým služebníků Temnoty.

Změna povolání:

Samozřejmě také existuje možnost, že se žoldněř rozhodne zanechat svého řemesla a začne se věnovat něčemu jinému – buď méně nebezpečnému a nebo (pokud se mu naskytne možnost) i výnosnějšímu. Další zřejmou možností je jednoduše fakt, že žoldněř je již příliš starý, a tak odejde na odpočinek, užívat si klidu a peněz, které za svoji kariéru nashromáždil.

Ztráta člena týmu:

Když Hrdina zemře, zešílí nebo propadne korupci, znamená to, že jeho hráč je vyřazen ze hry. Jestli se chce dále účastnit probíhající hry, může si vytvořit novou postavu. Postava začíná jako zcela nový Hrdina, s prestiží na hodnotě 0. GM by se měl s hráči dohodnout, kdy, kde a jak dojde k setkání této nové postavy s týmem Hrdinů, a proč se tato postava bude chtít k týmu přidat. Může se jednat např. o místního obyvatele, zajatce či otroka, zběha z nepřátelských řad, trosečníka nebo třeba o dobrodruha, který zrovna putoval kolem. Využijte např. Důvody žoldněřství popsané v Základní knize: Tvorba postavy.

Hráč samozřejmě může použít svoji další postavu, pokud ji má. Ostatní Hrdinové jednoduše povolají tohoto Hrdinu, aby v misi nahradil ztraceného kolegu.

Důležité objekty

Hrdinové mohou využít služby nejrůznějších objektů. Před každou misí dostanou seznam známých objektů, které se v dané oblasti vyskytují. Další objekty mohou teprve objevit v průběhu mise. Služby objektů mohou využít před misí (pokud je to možné), během mise nebo i po skončení mise. Zde je seznam objektů, na které lze nejčastěji narazit ve většině edenských frakcí.

Obchod

Klasický obchod specializovaný na určitý sortiment, nebo se smíšeným sortimentem. Specializované obchody mají široký výběr, smíšené obchody nabízejí jen to nejběžnější zboží. Jeho hlavním rysem je to, že ceny tu jsou pevně stanoveny. Je častý převážně u civilizovaných národů.

- ▶ Prodej zboží – cena uvedená u předmětů.

Tržiště

Tržiště s mnoha stánky, kde se o cenách smlouvá. Je častý převážně u barbarických národů.

- ▶ Prodej zboží – cena domlouvou.

Výměnný trh

Na tomto trhu se neplatí penězi, ale jiným zbožím. Je častý převážně u barbarických národů.

- ▶ Prodej zboží – výměnou za jiný předmět.

Černý trh

Illegální a často utajené místo, kde lze sehnat prakticky cokoliv, ale vše je tu předraženo a s pochybnou minulostí. Hrdinové zde mohou přijít k věcem, které se v dané lokalitě neprodávají v obchodech, třeba proto, že jsou zakázané nebo nepřístupné civilistům. Mohou zde i prodat své vybavení, pokud o něj místní kupci projeví zájem.

- ▶ Prodej zboží – cena dvojnásobná.
- ▶ Odkup předmětů – cena dvojnásobná.

Bazar

V bazarech lze levně sehnat staré či rozbité předměty. Takové předměty budou muset Hrdinové nejprve opravit. Hrdinové zde mohou také prodat vybavení, které již nechtějí či nepotřebují.

- ▶ Prodej zboží – cena poloviční.
- ▶ Odkup předmětů – cena poloviční.

Otrokářský trh / Makléřský trh

Tyto trhy lze najít nejčastěji u Trollů, Zlobrů a Obrů. Hrdinové těchto ras si zde mohou koupit nového sluhu a nebo svého prodáv, pokud ho už nepotřebují. Čím zkušenější sluha je, tím větší je jeho cena.

- ▶ Prodej sluhů – cena 5.000 peněz (+ 1.000 za každý Předchozí zážitek, maximum 5).
- ▶ Odkup sluhů – cena 5.000 peněz (+ 1.000 za každý Předchozí zážitek, maximum 5).

Zastavárna

Pokud Hrdinové potřebují rychlé peníze, mohou zde zastavit nějaké věci. Pokud peníze nevrátí do určeného termínu, zastavená věc je prodána někomu jinému.

- ▶ Zastavení předmětu – plná cena.

Hostinec

V hostinci je možné se najíst a napít.

- ▶ Oběd – cena 100 peněz.
- ▶ Snídaně/večeře – cena 50 peněz.
- ▶ Malé občerstvení – cena 10 peněz.
- ▶ Pití – cena 5 peněz.

Hotel

V hotelu je možné se ubytovat.

- ▶ Oběd – cena 100 peněz.
- ▶ Snídaně/večeře – cena 50 peněz.
- ▶ Malé občerstvení – cena 10 peněz.
- ▶ Pití – cena 5 peněz.
- ▶ Ubytování – cena 50 peněz na jednu noc.

Knihovna

Skvělý zdroj vědomostí místní kultury. Knihovna může obsahovat knihy i svitky, některé magicky pokročilé knihovny mají místo toho krystaly vědomostí.

- ▶ Informace – cena 50 peněz.
- ▶ Půjčení knihy – cena 10 peněz na den.

Muzeum

V muzeích jsou uschovány cenné artefakty a relikvie. Exponáty si lze prohlédnout a o každém z nich získat podrobné informace.

- ▶ Informace – cena 50 peněz.
- ▶ Prohlídka exponátů – cena 10 peněz na hodinu.

Banka

Banky fungují jako spořitelny i směnárny. Směňují poklady a další cennosti za peníze. Taktéž poskytují půjčky, avšak pokud je Hrdinové nesplátí, budou je stíhat. Menší banky dluhy vymáhají prostřednictvím státu. Banky, které patří Bankovním gildám, na to používají vlastní ozbrojené agenty.

- ▶ Uložení peněz – úrok 10 % za rok.
- ▶ Půjčka – úrok 10 % za týden.
- ▶ Směna peněz na jinou měnu.
- ▶ Směna pokladů a cenností za peníze.

Lékárna

V lékárně mohou Ranhojiči koupit látky pro vaření vlastních Lektvarů.

- ▶ Biologická látka – cena 10 peněz za kus.
- ▶ Chemická látka – cena 10 peněz za kus.

Kovárna

V kovárně mohou Inženýři koupit součástky pro výrobu vlastních Strojů.

- ▶ Elementární součástka – cena 10 peněz za kus.
- ▶ Mechanická součástka – cena 10 peněz za kus.

Dopravní centrum

Dopravní centra (například stanice dostavníků) zajišťují přepravu osob a nákladu pozemní cestou, v rámci tabuly. Vhodné, pokud Hrdinové nemají vlastní suchozemský dopravní prostředek. Cena je za jednosměrnou jízdenku pro jednu osobu. Rychlost přepravy je 100 km za den.

- ▶ Pozemní převoz v rámci kontinentu/oblasti – cena 30 peněz.
- ▶ Pozemní převoz v rámci tabuly – cena 300 peněz.

Vzdušný přístav

Vzdušné přístavy zajišťují přepravu osob a nákladu letecky, v rámci tabuly. Vhodné, pokud Hrdinové nemají vlastní létající dopravní prostředek. Cena je za jednosměrnou letenku pro jednu osobu. Rychlost přepravy je 1000 km za den.

- ▶ Letecký převoz v rámci kontinentu/oblasti – cena 50 peněz.
- ▶ Letecký převoz v rámci tabuly – cena 500 peněz.

Námořní přístav

Námořní přístavy zajišťují přepravu osob a nákladu po vodních plochách tabuly. Vhodné, pokud Hrdinové nemají vlastní vodní dopravní prostředek. Cena je za jednosměrný lodní lístek pro jednu osobu. Rychlost přepravy je 100 km za den.

- ▶ Námořní převoz v rámci moře/oceánu – cena 10 peněz (převoz ponorkou stojí 20 peněz).
- ▶ Námořní převoz v rámci tabuly – cena 100 peněz (převoz ponorkou stojí 200 peněz).

Éterický přístav

Éterické přístavy zajišťují kontakt s ostatními tabulami. Vhodné, pokud Hrdinové nemají vlastní éterický dopravní prostředek. Cena je za jednosměrný lodní lístek pro jednu osobu.

- ▶ Převoz v rámci tabulární soustavy, bez použití Rychloproudů (10 hodin až 30 dní) – cena 1.000 peněz.
- ▶ Převoz v rámci sub-regionu (10 až 30 minut) – cena 10.000 peněz.
- ▶ Převoz v rámci regionu (10 až 30 hodin) – cena 100.000 peněz.
- ▶ Převoz v rámci Zahrady (10 dní až 30 týdnů) – cena 1.000.000 peněz.

Detektivní kancelář

Hrdinové si mohou nechat prověřit či vypátrat určité informace, předměty i osoby soukromou detektivní kanceláří. Někteří detektivové mají působnost jen v rámci tabuly či soustavy, jiní ale působí i ve větších oblastech. Za jak dlouho přinesou výsledky, to závisí na obtížnosti zakázky.

- ▶ Pátrání v rámci kontinentu/oblasti (výsledky do 5 až 10 dnů) – cena 100 peněz.
- ▶ Pátrání v rámci tabuly (výsledky do 10 až 20 dnů) – cena 1.000 peněz.
- ▶ Pátrání v rámci tabulární soustavy (výsledky do 5 až 10 týdnů) – cena 10.000 peněz.
- ▶ Pátrání v rámci sub-regionu (výsledky do 10 až 20 týdnů) – cena 100.000 peněz.
- ▶ Pátrání v rámci regionu (výsledky do 5 až 10 měsíců) – cena 1.000.000 peněz.
- ▶ Pátrání v rámci Zahrady (výsledky do 10 až 20 měsíců) – cena 10.000.000 peněz.

Depa

Hrdinové si mohou v depech koupit vozidlo. Lze sehnat jen vozidla té rasy, která garáže provozuje. Vozidlo je možné tu nechat opravit, doplnit mu palivo či mu přimontovat dodatečné vybavení.

- ▶ Prodej vozidel – cena uvedená u vozidel.
- ▶ Oprava vozidel Běžné kategorie, 10 HP trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz za 10 HP.
- ▶ Oprava vozidel Velké kategorie, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Doplnění paliva – desetina z ceny.
- ▶ Instalace vybavení, trvá 1 hodinu – cena uvedená u Doplnků strojů.

Vzdušné doky

Hrdinové si mohou ve vzdušných docích koupit letadlo (i vzdušné plavidlo). Lze sehnat jen letadla té rasy, která hangáry provozuje. Letadlo je možné tu nechat opravit, doplnit mu palivo či mu přimontovat dodatečné vybavení.

- ▶ Prodej letadel – cena uvedená u letadel.
- ▶ Oprava letadel Běžné kategorie, 10 HP trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz za 10 HP.
- ▶ Oprava letadel Velké kategorie, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Doplnění paliva – desetina z ceny.
- ▶ Instalace vybavení, trvá 1 hodinu – cena uvedená u Doplnků strojů resp. Zařízení plavidel.

Námořní doky

Hrdinové si mohou v námořních docích koupit vodní plavidlo (i člun). Lze sehnat jen plavidla té rasy, která doky provozuje. Plavidlo je možné tu nechat opravit, doplnit mu palivo či mu přimontovat dodatečné vybavení.

- ▶ Prodej vodních plavidel – cena uvedená u plavidel.
- ▶ Oprava plavidel Běžné kategorie, 10 HP trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz za 10 HP.
- ▶ Oprava plavidel Velké kategorie, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Doplnění paliva – desetina z ceny.
- ▶ Instalace vybavení, trvá 1 hodinu – cena uvedená u Doplnků strojů resp. Zařízení plavidel.

Éterické doky

Hrdinové si mohou v éterických docích koupit éterické plavidlo, Oceánu i Oblohy. Lze sehnat jen plavidla té rasy, která doky provozuje. Plavidlo je možné tu nechat opravit, doplnit mu palivo či mu přimontovat dodatečné vybavení. Éterické doky se nachází výhradně na okraji tabuly.

- ▶ Prodej vesmírných plavidel – cena uvedená u plavidel.
- ▶ Oprava plavidel Velké kategorie, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Oprava plavidel Obří kategorie, 1 HP-O trvá 5 dní – cena 100.000 peněz za 1 HP-O.
- ▶ Doplnění paliva – desetina z ceny.
- ▶ Instalace vybavení, trvá 1 hodinu – cena uvedená u Zařízení plavidel.

Observatoř

Observatoř slouží k pozorování Éteru a Klenby. Je využívána k vědeckým, náboženským, špiónážním i vojenským účelům. Má citlivé dalekohledy a Omniláby, kterými prohledává okolní éter. Může nejen pozorovat éterická tělesa a anomálie, ale také blízké éterické lodě a stanice. Může provádět Omnilábový průzkum (viz Základní kniha: Systém).

- ▶ Pozorování Éterické oblohy – cena 50 peněz na hodinu.
- ▶ Pozorování Éterického oceánu – cena 50 peněz na hodinu.
- ▶ Omnilábový průzkum objektu u tabuly – cena 1.000 za jeden průzkum.
- ▶ Omnilábový průzkum objektu v soustavě – cena 10.000 za jeden průzkum.

Špitál

Špitál je lékařské zařízení specializované na ošetřování a léčbu určité rasy – většinou té, které zdravotní centrum patří. Mohou být i univerzální, ty ale nejsou tak běžná a jejich služby jsou dvojnásobně drahé. Některá centra jsou veterinární, zaměřena pouze na zvířata.

- ▶ Ošetření zranění Živých bytostí, 10 HP trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz za 10 HP.
- ▶ Ošetření zranění velkých Živých bytostí, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Ošetření zranění obřích Živých bytostí, 1 HP-O trvá 5 dní – cena 100.000 peněz za 1 HP-O.
- ▶ Léčba (nemoc, otrava, ozáření...), trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz.

Ranhojičské centrum

Ranhojičské centrum je větší a lépe vybavený komplex budov, kde je možné ošetřit jakoukoliv rasu, včetně zvířat. Ranhojiči zde mají k dispozici Ranhojičskou laboratoř (viz schopnosti Ranhojiče) a mohou tu získat Šotky živé přírody. Ranhojičská centra neexistují v Bílých říších.

- ▶ Ošetření zranění Živých bytostí, 10 HP trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz za 10 HP.
- ▶ Ošetření zranění velkých Živých bytostí, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Ošetření zranění obřích Živých bytostí, 1 HP-O trvá 5 dní – cena 100.000 peněz za 1 HP-O.
- ▶ Léčba (nemoc, otrava, ozáření...), trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz.
- ▶ Šotek živé přírody (pro Ranhojiče) – cena 10.000 peněz.

Dílna

Dílna je opravářské zařízení specializované na opravování a údržbu určitých strojů a zařízení (např. vozidel, střelných zbraní, arkán). Mohou být i univerzální, ty ale nejsou tak běžná a jejich služby jsou dvojnásobně drahé.

- ▶ Oprava rozbitých předmětů, trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz.
- ▶ Oprava poškození malých Strojů, 10 HP trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz za 10 HP.
- ▶ Oprava poškození velkých Strojů, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Oprava poškození obřích Strojů, 1 HP-O trvá 5 dní – cena 100.000 peněz za 1 HP-O.
- ▶ Náprava (zkratky, přetížení, zaseknutí...), trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz.

Inženýrské centrum

Inženýrské centrum je větší a lépe vybavený komplex budov, kde je možné opravit cokoliv. Inženýři zde mají k dispozici Inženýrskou laboratoř (viz schopnosti Inženýra) a mohou tu získat Šotky neživé přírody. Inženýrská centra neexistují v Bílých říších.

- ▶ Oprava rozbitých předmětů, trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz.
- ▶ Oprava poškození malých Strojů, 10 HP trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz za 10 HP.
- ▶ Oprava poškození velkých Strojů, 1 HP-V trvá 10 hodin – cena 10.000 peněz za 1 HP-V.
- ▶ Oprava poškození obřích Strojů, 1 HP-O trvá 5 dní – cena 100.000 peněz za 1 HP-O.
- ▶ Náprava (zkratky, přetížení, zaseknutí...), trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz.
- ▶ Šotek neživé přírody (pro Inženýra) – cena 10.000 peněz.

Střelnice

Střelnice je výcvikové místo pro střelbu. Hrdinové zde mohou vypilovávat své dovednosti střelbou na pevné či pohyblivé cíle, nebo se účastnit tréninkové bitvy se cvičnými šípy. Hrdinové si zde mohou výcvikem zvýšit základní RCO o 1 až do konce mise. Střelci si místo toho zvýší RCO o 2.

- ▶ Výcvik, trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz
- ▶ Zapůjčení střelné zbraně – desetina ceny na den.
- ▶ Zapůjčení chladné vrhací zbraně – desetina ceny na den.

Aréna

Aréna je výcvikové místo pro zápas. Hrdinové zde mohou vypilovávat své dovednosti bojem s nehybnými i pohyblivými figurinami, nebo se účastnit tréninkové bitvy s tupými zbraněmi. Hrdinové si zde mohou výcvikem zvýšit základní CCO o 1 až do konce mise. Zápasníci si místo toho zvýší CCO o 2.

- ▶ Výcvik, trvá 1 hodinu – cena 1.000 peněz
- ▶ Zapůjčení chladné zbraně – desetina ceny na den.

Tabulární maják

Složité arkánium, které slouží ke komunikaci s jinými majáky na tabule. S nimi navazuje kontakt pomocí soustředěného paprsku energie.

- ▶ Vyslání zprávy v rámci kontinentu/oblasti – cena 5 peněz.
- ▶ Vyslání zprávy v rámci tabuly – cena 50 peněz.
- ▶ Navázání komunikace v reálném čase – cena jako za zprávu, cena za 1 minutu spojení.

Éterický maják

Složité arkánium, které slouží ke komunikaci s éterickými majáky na ostatních tabulách. S nimi navazuje kontakt pomocí soustředěného paprsku energie. Na jedné tabule se může nacházet pouze jeden éterický maják.

- ▶ Vyslání zprávy v rámci tabulární soustavy – cena 500 peněz.
- ▶ Vyslání zprávy v rámci sub-regionu – cena 5.000 peněz.
- ▶ Vyslání zprávy v rámci regionu – cena 50.000 peněz.
- ▶ Vyslání zprávy v rámci Zahrady – cena 500.000 peněz.
- ▶ Navázání komunikace v reálném čase – cena jako za zprávu, cena za 1 minutu spojení.

Svatostánek

Svatostánek je velký kamenný sloup s božím symbolem a s vytesanými runami. Je to malé božské místo nabité spirituální energií. Je zasvěcené jednomu Světlému bohovi, jehož rituály umí provádět. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného rituálu). Pokud uspěje, svatostánek pak kdykoliv během mise tento rituál provede tak, jak si Hrdina bude přát (provedení rituálu v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Svatostánek může být použit jen jednou za den. Svatostánky neexistují v Černých říších. Hrdina z Černých říší nemůže svatostánek použít.

- ▶ Provedení jednoho rituálu – úspěšný hod proti INT.

Svatyně

Svatyně je stavba z velkých kamenných sloupů s božím symbolem a s vytesanými runami. Je to velké božské místo nabité spirituální energií. Některé svatyně jsou zasvěcené jen jedné skupině Světělých bohů (Nebe/Peklo), jiné jsou zasvěcené všem Světělým bohům. Umí provádět jejich rituály. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného rituálu). Pokud uspěje, svatyně pak kdykoliv během mise tento rituál provede tak, jak si Hrdina bude přát (provedení rituálu v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Svatyně může být použita jen jednou za den. Svatyně neexistují v Černých říších. Hrdina z Černých říší nemůže svatyni použít. Kněží mohou u svatyně získat Prostředníka, pokud si úspěšně hodí proti svému CHA. Kněz se může o přivolání Prostředníka pokusit jen jednou za den.

- ▶ Provedení jednoho rituálu – úspěšný hod proti INT.
- ▶ Prostředník (pro Kněze) – úspěšný hod proti CHA.

Menhir

Menhir je velký neopracovaný kámen s vytesanými runami. Je to malé magické místo nabité mystickou energií. Koncentruje v sobě všechna kouzla jedné barvy Světlé magie. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného kouzla). Pokud uspěje, menhir pak kdykoliv během mise toto kouzlo sešle tak, jak si Hrdina bude přát (seslání kouzla v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Menhir může být použit jen jednou za den. Menhiry neexistují v Černých říších. Hrdina z Černých říší nemůže menhir použít.

- ▶ Seslání jednoho kouzla – úspěšný hod proti INT.

Dolmen

Dolmen je stavba z velkých neopracovaných kamenů s vytesanými runami. Je to velké magické místo nabité mystickou energií. Koncentruje v sobě všechna kouzla všech barev Světlé magie. K aktivaci stačí, aby Hrdina přečetl runy a hodil si proti INT (snížené o úroveň vybraného kouzla). Pokud uspěje, dolmen pak kdykoliv během mise toto kouzlo sešle tak, jak si Hrdina bude přát (seslání kouzla v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Dolmen může být použit jen jednou za den. Dolmeny neexistují v Černých říších. Hrdina z Černých říší nemůže dolmen použít. Kouzelníci mohou u dolmenu získat Familiára, pokud si úspěšně hodí proti svému WIL. Kouzelník se může o přivolání Familiára pokusit jen jednou za den. Jaké zvíře bude Familiárem, to určí GM.

- ▶ Seslání jednoho kouzla – úspěšný hod proti INT.
- ▶ Familiár (pro Kouzelníka) – úspěšný hod proti WIL.

Generátor misí

Toto je nástroj pro GM, který mu dovolí snadno a rychle vytvořit misi.

Cíl mise:

Hodte k20 minimálně jednou (primární cíl mise), dalšími hody můžete určit sekundární cíle.

(1) Bojová podpora	(6) Sabotáž	(11) Eskorta	(16) Vyjednávání
(2) Průzkum	(7) Ochrana	(12) Dobytí	(17) Potlačení vzpoury
(3) Pátrání	(8) Záchrana	(13) Konzultace	(18) Humanitární pomoc
(4) Atentát / zničení	(9) Špionáž	(14) Trénink	(19) Testování
(5) Krádež / únos / vyzvednutí	(10) Lov	(15) Vyšetřování	(20) Provokace

Protivníci podle rasy:

Kdo budou hlavními protivníky v misi? Hodte k20 minimálně jednou.

Eventuálně můžete stejným hodem určit i případné spojence (tehdy však neplatí hod 19 a 20).

Hod „Divoká zvířata“ znamená, že Hrdinové budou stát proti místní nebezpečné fauně (roje lidožravých mravenců, smečky vlků, skupiny hyder, nebo třeba i osamělý drak). Hod „Temnota“ znamená, že Hrdinové budou stát proti služebníkům Temnoty, ať už přímo proti Upírům, Vlodlakům, Zatemnělým, Nemrtvým či Mutantům, nebo proti Prokleté rase (Harpyje, Minotauři...).

(1) Bílá říše	(6) Temní elfové	(11) Hobgoblini	(16) Trollové
(2) Šedá říše	(7) Půlčláci	(12) Orkové	(17) Zlobři
(3) Černá říše	(8) Gnómové	(13) Felirové	(18) Obři
(4) Vznešení elfové	(9) Trpaslíci	(14) Canirové	(19) Divoká zvířata
(5) Lesní elfové	(10) Goblini	(15) Ursarové	(20) Temnota

Protivníci podle organizace:

Kdo budou hlavními protivníky v misi? Hodte k20 minimálně jednou (nevztahuje se pro hod Divoká zvířata a Temnota). Určete typ organizace i případným spojencům, pokud jste je v předchozím kroku určili. Šamanská lóže a Čarodějský coven neexistují u Černých říší.

(1) Armáda říše	(6) Armáda gildy	(11) Bandité	(16) Rebelové
(2) Armáda říše	(7) Armáda gildy	(12) Cizí žoldněři	(17) Civilní milice
(3) Armáda říše	(8) Armáda sekty	(13) Lovci odměn	(18) Šamanská lóže
(4) Armáda říše	(9) Armáda sekty	(14) Teroristé	(19) Čarodějský coven
(5) Armáda říše	(10) Piráti	(15) Mafie / gang	(20) Bezpečnostní síly

Prostředí:

Kde se bude mise odehrávat? Tabule, luně a tabuloidu určete typ terénu (džunglový, pouštní...) a zaměření (těžební, vojenské...). Éterická stanice se může nacházet v zóně blízko tabuly nebo daleko na hladině Oceánu. U éterické lodi určete typ (korveta, lehký křižník...).

(1) Tabula	(6) Tabula	(11) Luna	(16) Tabuloid
(2) Tabula	(7) Tabula	(12) Luna	(17) Éterická stanice
(3) Tabula	(8) Tabula	(13) Luna	(18) Éterická stanice
(4) Tabula	(9) Tabula	(14) Tabuloid	(19) Éterická loď
(5) Tabula	(10) Tabula	(15) Tabuloid	(20) Éterická loď

Dějové zvraty:

Jaké závažné komplikace nebo naopak pomoci během mise nastanou? Hodte k20 minimálně jednou. Dějové zvraty mohou být namířeny jak proti Hrdinům, tak i proti jejich protivníkům, spojencům nebo i nezaujatým civilistům. (*ZHN—zbraň hromadného ničení)

(1) Zajetí	(6) Atentát / vražda	(11) Útok gildy	(16) Soslání kouzla
(2) Zrada	(7) Teroristický útok	(12) Útok sekty	(17) Velká nehoda
(3) Únos	(8) Akce mafie / gangu	(13) Odhalení pravdy	(18) Živelní katastrofa
(4) Krádež	(9) Rebelie / vzpoura	(14) Epidemie nemoci	(19) Aktivace ZHN*
(5) Sabotáž	(10) Útok říše	(15) Velký útok zvířat	(20) Boží zásah

Sandbox

Void: Fantasy je možné hrát také jako sandbox hru, tedy bez předem určené zápletky a zadaných úkolů. Hráči si sami vyberou, kam se jejich Hrdinové vydají a co tam budou dělat. Takováto hra je náročnější pro GM, protože musí více improvizovat. Je vhodná v případě, kdy Hrdinové chtějí dosáhnout nějakého osobního cíle, například nalézt artefakt nebo vykonat pomstu. Nepracují pro žádného klienta, jedou čistě na vlastní pěst.

Pokud chcete hrát sandbox hru, dohodněte se na tom s ostatními hráči a GM.

Sandbox hra má několik speciálních vlastností:

- ▶ Hra nemá žádný Primární cíl.
- ▶ Hra může mít Sekundární cíle, pokud Hrdinům někdo zadá nějaký úkol. Tehdy mohou vydělat peníze.
- ▶ Hrdinové nevydělávají ale ani neztrácejí body prestiže.

Grimdark RPG karty

Vhodnou herní pomůckou, která GM usnadní improvizaci, jsou grimdark RPG karty. Dělí se na dvě skupiny: Hlavní a Vedlejší.

Hlavní karty představují zásadní dlouhotrvající globální efekty, které platí po celou dobu, po kterou jsou Hrdinové v dané oblasti. Oblastí může být město, kraj, kontinent nebo třeba celá tabula – GM vylosuje jednu Hlavní kartu jakmile Hrdinové do této oblasti přicestují. Efekt karty zná nejprve jen on, pro hráče je utajen tak dlouho, dokud není očividný.

Pokud chce GM zvýšit nebezpečnost oblasti, může vylosovat k20 karet, přičemž od hodů 11 a více odečte 10, což dává jednu až deset Hlavních karet.

Vedlejší karty jsou menší události, které ani nemusí mít na hru žádný vliv – záleží na tom, jak na ně Hrdinové budou reagovat, pokud vůbec. Jejich hlavním efektem je navozování grimdark atmosféry. Vedlejší kartu losuje GM nebo hráči pokaždé, když je k tomu vhodná příležitost, např. pokud Hrdinové vejdou do nové lokace v dané oblasti nebo pokud uplyne delší doba.

Není však problém tyto karty použít i v normální hře, kdy Hrdinové plní zadanou misi.

Grimdark RPG karty jsou ke stažení na www.gediman.cz.