

# VOID



## Fantasy

Základní kniha: Dovednosti a vybavení

vytvořil Gediman  
© 2020-2022

Verze 2.1

[www.gediman.cz](http://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

<b>1. Dovednosti .....</b>	<b>3</b>
<b>2. Vybavení .....</b>	<b>5</b>
3. Brnění a přilby .....	5
4. Speciální vybavení .....	7

# Dovednosti

Obecné dovednosti přístupné všem specializacím.

## **Jízda na zvířatech (3 body)**

Hrdina umí jezdit na jízdnicích zvířatech.

## **Vozatajství (5 bodů)**

Hrdina umí řídit všechny druhy bojových vozů.

## **Mořeplavectví (10 bodů)**

Hrdina umí kormidlovat všechny druhy vodních plavidel.

## **Vzduchoplavectví (15 bodů)**

Hrdina umí kormidlovat všechny druhy vzdušných letadel a vzdušných plavidel.

## **Éterické mořeplavectví (15 bodů)**

Hrdina umí kormidlovat všechny druhy éterických plavidel Oceánu.

## **Éterické vzduchoplavectví (20 bodů)**

Hrdina umí kormidlovat všechny druhy éterických letadel a éterických plavidel Oblohy.

## **Mořeplavecký výcvik (5 bodů)**

Hrdina umí používat Vodní živelné pláště a další vybavení, které vyžaduje tento výcvik.

## **Vzduchoplavecký výcvik (5 bodů)**

Hrdina umí používat padáky, minikluzáky a další vybavení, které vyžaduje tento výcvik.

## **Éteroplavecký výcvik (10 bodů)**

Hrdina umí používat Éterické živelné pláště a další vybavení, které vyžaduje tento výcvik.

## **Rychlé nabíjení (10 bodů)**

Ručně napínané střelné zbraně (luky, praky...) dokáže Hrdina nabíjet mnohem rychleji; považují se za automatické zbraně – pokud úspěšně zasáhne, hodí si k20. Na hod 1-10 zbraň zasáhne jednou. Na hod 11-15 zasáhne dvakrát. Na hod 16-20 zasáhne třikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť.

## **Expert na boj proti vozidlům (5 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat typ a původ vozidel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti vozidlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které vozidlu právě udělil, je desetinásobné.

## **Expert na boj proti vodním plavidlům (10 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat typ a původ vodních plavidel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti plavidlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které plavidlu právě udělil, je desetinásobné.

## **Expert na boj proti vzdušným letadlům (15 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat typ a původ vzdušných letadel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti letadlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které letadlu právě udělil, je desetinásobné.

## **Expert na boj proti éterickým plavidlům (15 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat typ a původ éterických plavidel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti plavidlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které plavidlu právě udělil, je desetinásobné.

## **Expert na boj proti éterickým letadlům (20 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat typ a původ éterických letadel (jaká konkrétní frakce je vyrobila) a odhalit jejich slabiny. V boji proti letadlům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že poškození, které letadlu právě udělil, je desetinásobné.

## **Kartograf (10 bodů / 20 bodů)**

Hrdina dokáže efektivně mapovat terén tabuly či éterické prostředí. Díky němu můžete do mapy zakreslovat trasu, po které putoval (ať už pěšky, na jízdnicím zvířeti nebo v dopravním prostředku). Když po ní bude putovat znovu, putuje dvojnásobnou Cestovní rychlostí. Tuto výhodu poskytuje všem, kteří putují s ním. Zakreslená trasa se „vymaže“, pokud dojde k razantní změně terénu respektive prostředí. 10 bodů stojí schopnost tabulární kartografie, 20 bodů stojí schopnost éterické kartografie.

## **Stopař (5 bodů)**

Hrdina umí rozeznat stopy bytostí či strojů zanechaných v přírodě. Pokud je najde (pomocí Hledání), dokáže přesně zjistit, jakým tvorem či strojem patří a jak jsou staré. Také dokáže zjistit, jakým směrem putovali a kolik jich bylo.

## **Lovec (5 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat druh a původ zvířete (v jaké lokalitě jaké tabuly běžně žije) a odhalit jeho slabiny. V boji proti Zvířatům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které Zvířeti právě udělil, je desetinásobné. Tyto bonusy se nevztahují k boji proti Drakům ani proti Astrálními nebo Magickým bytostem.

## **Přežití v divočině (5 bodů za druh)**

Hrdina je expert na přežití v nehostinném prostředí. Umí rozdělávat oheň, umí si obstarat pitnou vodu, dokáže vyhledat či vybudovat vhodný přístřešek (má stejný efekt jako stan), umí odhalit nebezpečný terén (tekutý písek, bažiny...), umí předvídat počasí podle oblohy, rozezná, jaká fauna a flóra je jedovatá a jaká je jedlá. Dokáže přežít zcela bez zásob jídla i pití, pouze s využitím přírodních zdrojů. Hrdina může vyrobit improvizovanou chladnou zbraň z dostupných materiálů, což vyžaduje hod proti INT. Pokud je hod úspěšný, zbraň je vyrobena. Pokud ne, čas byl vyplýván zbytečně. Výroba jednoruční a vrhací trvá 10 minut, obouruční trvá 30 minut, dřevcové trvá 1 hodinu. Může to být bodná, sečná či úderná zbraň. Druhy: Poušť, Džungle, Bažiny, Skály, Ledové pustiny, Vulkanické pustiny, Moře, Podzemí

## **Akrobat (10 bodů)**

Hrdina umí skákat dvojnásobně výš a dvojnásobně dál, než obvykle. Může také provést Opravný hod na Úhyb (v boji zblízka i před vrženými zbraněmi), Vylézání, Slézání a Slaňování.

### **Lovec Prokletých (10 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat druh Prokletého a odhalit jeho slabiny. V boji proti Prokletým rasám má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které nepříteli právě udělil, je desetinásobné.

### **Lovec Temných (15 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat druh Temného a odhalit jeho slabiny. V boji proti služebníkům Necrotha, Vampirotha, Lycantrotha, Mutanotha a Ecliptotha má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které nepříteli právě udělil, je desetinásobné. Tyto bonusy se nevztahují k boji proti Drakům.

### **Lovec Draků (30 bodů)**

Hrdina dokáže identifikovat druh a původ Draka (v jaké lokalitě jaké tabuly běžně žije) a odhalit jeho slabiny. V boji proti Drakům má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které Drakovi právě udělil, je desetinásobné. Aby mohl tyto bonusy aplikovat i na zkorumpované Draky (Zombie draky, Zatemnělé draky...), musí mít také zvláštní schopnost Lovec Temných.

### **Expert na taktiku (5 bodů za druh)**

Hrdina se vyzná v běžné taktice majoritních edenských ras. V boji proti vojákům, vozidlům, letadlům, vodním i éterickým plavidlům zvolené skupiny má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že útok, který na něj byl z jejich strany veden, místo toho zasáhl jednoho z nich (Hrdina sám zvolí jaký cíl, musí to být jiný cíl než útočník). Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Černé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčici, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Felirové, Canirové, Ursarové

### **Expert na diplomacii (5 bodů za druh)**

Hrdina se vyzná ve zvycích majoritních edenských ras. Dokáže přesně identifikovat příslušnost osoby (z jaké konkrétní frakce pochází), podle chování, přízvuku a stylu oblékání. Při Vyjednávání získává bonus +5 k CHA a protistrana naopak ztrácí -5 od WIL. Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Černé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčici, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Felirové, Canirové, Ursarové

### **Expert na zastrašování (5 bodů za druh)**

Hrdina se vyzná ve slabých místech psychiky majoritních edenských ras. Dokáže přesně poznat, čeho se osoba bojí a co nemá ráda. Při Vyhrožování získává bonus +5 k CHA a protistrana naopak ztrácí -5 od WIL. Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Černé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčici, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Felirové, Canirové, Ursarové

### **Expert na velení (5 bodů za druh)**

Hrdina se vyzná v armádách majoritních edenských ras. Dokáže přesně identifikovat hodnost vojáka a typ jednotky, ze které pochází, podle výcviku a vzhledu uniformy. Při Prikazování získává bonus +5 k CHA. Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Černé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčici, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Felirové, Canirové, Ursarové

### **Expert na bitevní pole (5 bodů za druh)**

Hrdina se vyzná v boji na daném terénu. V boji na tomto terénu má bonus +5 k iniciativě. Pokud je v daném terénu, postih za Obtížný terén (viz Základní kniha: Systém) má jen poloviční. Krytí mu přidává další bonus +1 k ARM a pokud se schová, nepřátelé

budou mít postih -1 od PER při jeho hledání. Druhy: Poušť, Džungle, Bažiny, Skály, Ledové pustiny, Vulkanické pustiny, Moře, Město, Podzemí, Umělé interiéry

### **Expert na historii (5 bodů za druh)**

Hrdina se vyzná v historii i mytologii majoritních edenských ras. Poznává nejrůznější zvyky a pověry, historická i legendární místa a artefakty, osobnosti i hrdiny. Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Černé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčici, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Trollové, Zlobři, Obři, Felirové, Canirové, Ursarové, Koboldi, Leprikóni, Gremlini

### **Expert na partyzánskou válku (20, Goblin 10)**

Hrdina se umí lépe schovávat v terénu. Nepřátelé mají postih -5 na PER, pokud se ho snaží najít zrakem. Jako jednu akci také umí vyrobit skrýš, do které se může schovat. Skrýš slouží jako úkryt v terénech, kde se normálně schovat nedá (např. step, poušť, pustina...). Pokud je ale skrýš vyrobena tam, kde se schovávat dá i normálně, nepřátelé mají při hledání zrakem postih -10 na PER.

### **Expert na zákopovou válku (20, Hobgoblin 10)**

Hrdina se umí lépe kryt v terénu. Krytí mu poskytuje dvojnásobný bonus k ARM. Jako jednu akci také umí vyhrabat zákop, který poskytuje bonus +5 k ARM. Zákop slouží jako krytí v terénech, které samy o sobě žádné krytí neposkytují (např. step, poušť, pustina...). Pokud je ale zákop vyhrabán tam, kde se dá kryt i normálně, jeho bonus k ARM je zvýšen o lokální bonus.

### **Expert na bleskovou válku (20, Ork 10)**

Hrdina se vyzná v taktice bleskové války. Jednou akci Pohyb urazí dvojnásobně velkou vzdálenost. Akci Útěk z boje může provést i pokud je obklíčen oddílem protivníků, musí ovšem uspět v hodu proti AGI. Akci Útěk z boje může použít i k průniku přes nepřítel, musí ovšem uspět v hodu proti AGI.

### **Expert na dobývání (20)**

Hrdina se vyzná v dobývání opevněných pozic – umí dobývání snadno provádět i se před ním bránit. To platí pro bunkry, pevnosti i éterické stanice. Během dobývání nepřátelské stavby může akci Vyrážení dveří použít proti jakémukoli části objektu, nejen proti dveřím. Kdykoliv se stane terčem pevnostních obranných systémů, může si hodit proti AGI – pokud uspěje, daný obranný systém bez zranění překonal. Naopak pokud brání stavbu před nepřátelským dobýváním, získává bonus +5 k ARM a má možnost Opravného hodu na ARM. Taktéž získá bonus +5 k iniciativě.

### **Expert na nalodování (20)**

Hrdina se vyzná v nalodování na paluby plavidel – umí nalodování snadno provádět i se před ním bránit. To platí pro námořní, vzdušné i éterické lodě. Během nalodování na nepřátelské plavidlo může akci Vyrážení dveří použít proti jakémukoli části trupu, nejen proti dveřím. Kdykoliv se stane terčem palubních obranných systémů, může si hodit proti AGI – pokud uspěje, daný obranný systém bez zranění překonal. Naopak pokud brání plavidlo před nepřátelským nalodováním, získává bonus +5 k ARM a má možnost Opravného hodu na ARM. Taktéž získá bonus +5 k iniciativě.

# Vybavení

Vybavení přístupné všem specializacím.

## Brnění a přilby

Postava může nést jedno brnění a jednu přilbu.

**Brnění** lze během mise svléknout a znovu obléci později. Brnění však nelze svléknout ani obléknout během boje. **Přilbu** lze během mise odložit a znovu nasadit později. Odložit i znovu si ji nasadit je možné i během boje, obojí zabírá jednu akci. Svlečené brnění či odložená přilba stále zůstávají v inventáři postavy – nejsou zanechány na místě. Brnění a přilby mohou používat jen ty rasy, pro které byly vyrobeny. Postava si tedy může nasadit brnění a přilbu, které sebrala padlému protivníkovi, ovšem pouze pokud je stejné rasy jako on.

### Vyztužená vesta (brnění)

Cena: 100

Prošívaná či kožená vesta. Chrání pouze trup. Přidává +4 k ARM.

### Vyztužený kabátec (brnění)

Cena: 200

Prošívaný či kožený kabátec. Chrání trup a paže. Přidává +5 k ARM. Ubírá -1 od AGI.

### Vyztužený kabát (brnění)

Cena: 300

Prošívaný či kožený dlouhý kabát. Chrání trup, paže i nohy. Přidává +6 k ARM. Ubírá -2 od AGI.

### Lehká vesta (brnění)

Cena: 400

Kroužková či šupinová vesta. Chrání trup. Přidává +7 k ARM. Ubírá -3 od AGI.

### Střední vesta (brnění)

Cena: 500

Kroužková či šupinová vesta, plus chrániče holení a předloktí. Přidává +8 k ARM. Ubírá -4 od AGI.

### Těžká vesta (brnění)

Cena: 600

Kroužková či šupinová vesta, plus chrániče nohou a paží. Přidává +9 k ARM. Ubírá -5 od AGI.

### Lehké brnění (brnění)

Cena: 700

Brnění z kovových plátů. Chrání trup. Přidává +10 k ARM. Ubírá -6 od AGI.

### Střední brnění (brnění)

Cena: 800

Brnění z kovových plátů. Chrání trup, holeně a předloktí. Přidává +11 k ARM. Ubírá -7 od AGI.

### Těžké brnění (brnění)

Cena: 900

Brnění z kovových plátů. Chrání trup, nohy a paže. Přidává +12 k ARM. Ubírá -8 od AGI.

### Ohnivzdorný oblek (brnění)

Cena: 400

Nehořlavý oblek poskytuje imunitu proti ohni a vysokým teplotám obecně. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Zápalným útokům.

### Mrazuvzdorný oblek (brnění)

Cena: 400

Nemrzoucí oblek poskytuje imunitu proti mrazivým útokům a nízkým teplotám obecně. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Mrazicím útokům.

### Bleskuvzdorný oblek (brnění)

Cena: 400

Bleskuvzdorný oblek poskytuje imunitu proti elektrickým útokům. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Elektrickým útokům.

### Anti-zhoubný oblek (brnění)

Cena: 400

Anti-zhoubný oblek poskytuje imunitu proti radioaktivnímu zamoření. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Radiačním útokům.

### Anti-jedový oblek (brnění)

Cena: 400

Anti-jedový oblek poskytuje imunitu proti chemickému zamoření. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Chemickým útokům.

### Anti-morový oblek (brnění)

Cena: 400

Anti-morový oblek poskytuje imunitu proti biologickému zamoření. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Biologickým útokům.

### Lehká přilba (přilba)

Cena: 50

Chrání hlavu, ovšem ne obličej. Přidává +1 k ARM.

### Střední přilba (přilba)

Cena: 100

Chrání hlavu a obličej, ačkoliv oči mohou být stále zasaženy, protože hledí není zcela uzavřeno. Přidává +2 k ARM. Ubírá -1 od PER.

### Těžká přilba (přilba)

Cena: 150

Tato přilba je kompletně uzavřená, hledí je tvořeno mříží či poseto malými otvory, takže oči jsou plně chráněny. Přidává +3 k ARM. Ubírá -2 od PER.

### Živelný plášť, zemní (brnění)

Cena: 1.000

Na hrudi umístěný Živelný kámen země, který uživatelovo tělo pokrývá vrstvou hlíny. Poskytuje ARM 12 a bonus +4 ke STR. Ubírá -2 od AGI.

### **Živelný plášť, ohnivý (brnění)**

Cena: 1.000

Na hrudi umístěný Živelný kámen ohně, který uživatelovo tělo zahaluje do plamenů. Poskytuje ARM 12 a imunitu proti Mrazicím a Zápalným útokům. Ubírá -2 od AGI.

### **Živelný plášť, vzdušný (brnění)**

Cena: 1.000

Na hrudi umístěný Živelný kámen vzduchu, který uživatelovo tělo obaluje vířícím větrem. Poskytuje ARM 12, imunitu proti vakuu a zásobu vzduchu na 6 hodin. Z okolního vzduchu dokáže extrahovat čistý kyslík, takže uživatel může normálně dýchat i v zamořeném prostředí. Ubírá -2 od AGI.

### **Živelný plášť, vodní (brnění)**

Cena: 1.000

Na hrudi umístěný Živelný kámen vody, který uživatelovo tělo obaluje vrstvou vody. Poskytuje ARM 12, imunitu proti vysokému tlaku a zásobu vody na 6 dní. Z vody také dokáže extrahovat kyslík, takže uživatel může pod vodou normálně dýchat. Ubírá -2 od AGI. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Mořeplavecký výcvik.

### **Éterický plášť (brnění)**

Cena: 1.000

Na hrudi umístěný Éterický kámen, který uživatelovo tělo pokrývá vrstvou energie. Poskytuje ARM 12. Ubírá -2 od AGI. Dovoluje bezpečně pobývat v Éteru i mimo palubu éterického plavidla po 12 hodin. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Éteroplavecký výcvik.

### **Yggdrasilový plášť (brnění)**

Cena: 1.000

Uživatelovo tělo je obklopeno tenkými větvičkami a kořeny Yggdrasilu. Poskytuje ARM 12. Ubírá -2 od AGI. Uvnitř kořenů a větví Yggdrasilu dovoluje Opravný hod na ARM a nedává žádný postih.

# Speciální vybavení

Každý předmět zabírá 1 slot Speciálního vybavení.

## Čutora

Cena: 1

Pojme dávku pitné vody pro jednu postavu na jeden den. Voda je již započítána v ceně. U menších ras (jako jsou Trpaslíci či Lidé) mají podobu čutory či láhve, u rozměrných ras (jako jsou Titáni) to jsou kanystry či přímo sudy.

## Vojenské jídlo

Cena: 5

Strohá strava složená z chleba, sušeného masa a podobně. Díky tomu má velmi dlouhou trvanlivost a je odolná proti přírodním podmínkám v okolí. Sada proviantu sice nemá téměř žádnou chuť, ale dokáže rychle nasycit. Jedna sada proviantu vydrží pro jednu postavu na jeden týden. Jídlo se nemusí vařit ani nijak ohřívat.

## Pochodeň

Cena: 5

Lze nést v ruce. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah pochodně je 5 metrů všemi směry.

## Olejevá lucerna

Cena: 5

Malá lucerna na olej. Hodí se k osvětlování tábořiště. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah lucerny je 5 metrů všemi směry.

## Čistička vody

Cena: 20

Alchymické filtrační zařízení, které dezinfikuje a vyčistí vodu v malé nádobě, např. čutoře.

## Kompas

Cena: 5

Kompas ukazuje střed tabule. Nelze použít mimo ni.

## Éterický kompas

Cena: 50

Éterický kompas ukazuje střed Zahrady. Nelze použít na tabule.

## Dalekohled

Cena: 5

Dalekohled dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinasobný.

## Osvětlovací světlice

Cena: 5

Ruční světlice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zapálena, osvětluje okolí jasnou bílou září. Hoří i pod vodou. Může být vržena (hod na RCO). Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost po dobu 10 minut. Dosah světlice je 5 metrů všemi směry.

## Osvětlovací kuše

Cena: 10

Toto je jednoruční kuše, která dokáže až do vzdálenosti 100 metrů vystřelit kompaktní osvětlovací světlici. Ta dokáže osvětlit oblast o průměru 50 metrů, ale hoří jen 1 minutu. Při použití si postava musí hodit Kontrolní hod na RCO (pokud padne Smůla, kuše se rozbije). Pokud chce kuší vystřelit na konkrétní místo, musí si hodit na RCO jako obvykle

## Communicatus Auditus

### Communicatus Visus

Cena: 5.000

Auditus je koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku. Visus je průzračná koule, která zajišťuje přenos obrazu. Dosah obou arkán je 100 km. Dokáží zajistit spojení mezi tabulou a její Blízkou zónou.

### Communicatus Universalis

Cena: 50.000

Průzračná koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku i obrazu na 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi tabulou a její Blízkou zónou.

## Spacák

Cena: 5

Běžný cestovní spacák pro jednu osobu, pro přespání pod širým nebem. Velikost spacáku je při nákupu již přizpůsobena velikosti daného uživatele.

## Polární spacák

### Tropický spacák

Cena: 50

Speciální cestovní spacák pro jednu osobu, pro přespání pod širákem v polárních respektive tropických prostředních. Má izolaci, která osobu ohřívá respektive ochlazuje. Velikost spacáku je při nákupu již přizpůsobena velikosti daného uživatele.

## Stan

Cena: 10 x velikost

Cestovní stan pro přespání v přírodě. Existuje několik velikostí, každá se liší kapacitou. Velikosti jsou: 2, 4, 6, 8 a 10, což vyjadřuje velikosti postav, které se do nich vejdou (např. stan o velikosti 4 pojme čtyři postavy velikosti 1, jednu velikosti 3 a jednu velikosti 1, dvě velikosti 2 nebo jednu o velikosti 4).

## Polární stan

### Tropický stan

Cena: 100 x velikost

Speciální cestovní stan pro táboření v polárních respektive tropických prostředních. Má izolaci, která osoby ohřívá respektive ochlazuje. Existuje několik velikostí, každá se liší kapacitou. Velikosti jsou: 2, 4, 6, 8 a 10, což vyjadřuje velikosti postav, které se do nich vejdou (např. stan o velikosti 4 pojme čtyři postavy velikosti 1, jednu velikosti 3 a jednu velikosti 1, dvě velikosti 2, nebo jednu o velikosti 4).

## Tlumič bolesti

Cena: 100

Sada jednorázových mastí. Zahání efekt bolesti a dává imunitu proti další bolesti na 1 hodinu. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Tlumiče bolesti obsahuje 10 dávek.

## Urychlovač hojení

Cena: 100

Sada jednorázových mastí. Uživatelé léčí zranění – ztracených 5 HP. Jeho aplikování v boji zabírá jednu akci. Jedna sada Urychlovače hojení obsahuje 10 dávek.

## Captis Auditus

### Captis Visus

Cena: 5.000

Auditus je koule protkána tisíci malých otvorů, která dovoluje pořídít zvukovou nahrávku. Visus je průzračná koule, která dovoluje pořídít obrazovou nahrávku. Nahrávka může být dlouhá až 1 hodinu.

### **Captis Universalis**

Cena: 50.000

Průzračná koule protkána tisíci malých otvorů, která dovoluje pořídit zvukovou a obrazovou nahrávku dlouhou až 1 hodinu.

### **Manifestor**

Cena: 5.000

Arkánový podstavec, do kterého se vloží koule Captis. Její obsah může být přehrán; obraz se zjeví na ploše podobné zrcadlu.

### **Koule vizi**

Cena: 1.000

Toto arkánum samo ukazuje krátké záblesky náhodných událostí z okolního světa. Jednou za hodinu ukáže významnější událost a jednou za den ukáže zásadní událost. Tyto informace mohou Hrdinům prospět jak určí GM.

### **Krystal vědomostí**

Cena: 10.000

Toto arkánum obsahuje mnohé vědomosti. Přístup k nim vyžaduje úspěšný hod proti INT. Jakmile je využito (počítá se i neúspěšný pokus), odemkne se znovu až za 20 hodin. Informace mohou Hrdinům pomoci v jejich misi, mohou fungovat jako nápověda nebo rada. GM však může stanovit, že některé velmi cenné a tajné informace krystal neobsahuje.

### **Záchytná kotva a lano**

Cena: 20

50 metrů dlouhé pevné lano se záchytnou kotvičkou na konci. Hodí se ke šplhání či slaňování. Zachycení kotvičky na dálku vyžaduje úspěšný hod na RCO.

### **Kamuflažní souprava**

Cena: 20

Souprava obsahuje maskovací barvy na kůži (odpovídající barvám místního prostředí) a maskovací síťový plášť s kápi protkaný imitací listů a jehličí, respektive jiné místní flóry. Nepřátelé mají postih -2 od PER při hodech na hledání pomocí zraku.

### **Berandidlo**

Cena: 20

Berandidlo, které se používá k násilnému překonávání dveří. Berandidlo dokáže rozbít pouze dřevěné a dostatečně tenké kovové dveře. Stačí úspěšný hod proti STR a dveře jsou vyraženy.

### **Souprava na údržbu zbraní**

Cena: 50

Tato souprava obsahuje nejrůznější nástroje na údržbu a opravu chladných a střelných zbraní. Postava díky ní může opravit svoji zničenou zbraň – v boji to zabírá jednu akci. Musí při tom úspěšně hodit proti svému INT. Pokud uspěje, zbraň je opět použitelná. Pokud ne, zbraň je nenávratně zničena.

### **Plynová maska**

Cena: 50 / 100

Plynová maska ze vzduchu odfiltrává všechny nebezpečné látky. Existují dvě verze:

**Lehká:** chrání jen ústa a nos. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím.

**Těžká:** chrání celý obličej. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím a navíc také vůči látkám, které dráždí oči.

### **Dýchací maska**

Cena: 50 / 100

Dýchací maska má vlastní zásobu vzduchu. Každá maska má

jeden měch se zásobou vzduchu na 1 hodinu. Lze k ní přikoupit druhý měch za 50 peněz. Místo těchto malých měchů může mít až dva velkokapacitní vzduchové měchy, jeden stojí 100 peněz, má výdrž 5 hodin a zabírá jeden slot Speciálního vybavení (Umístění: záda, vejdou se na ně oba měchy). Existují dvě verze masky:

**Lehká:** chrání jen ústa a nos. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím.

**Těžká:** chrání celý obličej. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím a navíc také vůči látkám, které dráždí oči.

### **Arkáno-vizor**

Cena: 20

Postava může mít speciální brýle umožňující vidění v jiných spektrách. Existuje několik verzí:

**Noční:** umožňuje vidět ve tmě, avšak obraz je pouze v odstínech zelené. Ruší postih za šero či tmu.

**Teplý:** umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání objektů teplejších než okolí.

**Stopařský:** umožňuje lepší orientaci v terénu, protože ho zobrazuje v kontrastnějších, ostřejších barvách, ačkoliv tyto barvy neodpovídají skutečnosti. Taktéž dokáže odhalit i některé obyčejnému oku neviditelné věci, jako otisky prstů, stopy bot na podlaze, arkánové paprsky a pole, plyny unikající do okolí a podobně. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání zraněných bytostí (zvýrazní vytékající krev).

**Přehledový:** umožňuje vidět skrze pevné objekty, avšak obraz je pouze černobílý. Nedokáže však vidět skrze kovové objekty – ty naopak zobrazuje výrazněji. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání kovových objektů. Postava dokáže vidět skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.

### **Dálkoměr**

Cena: 20

Zařízení, které pomocí mnoha čoček změní přesnou vzdálenost pozorovaného bodu. GM hráčovi musí říct, jak je objekt daleko. Maximální dosah měření je 10 kilometrů.

### **Odlehčovací boty**

Cena: 100

Tyto boty mají zvláštní podrážky, které v podstatě snižují hmotnost postavy. Postava může jít např. po tenké vrstvě ledu, po tlusté vrstvě sněhu aniž by se do něj zabořila, a podobně.

### **Přichytné boty**

Cena: 100

Tyto boty mají přichytné podrážky, takže se s nimi lze přilepit k různým povrchům. Nicméně jít s nimi po kolmé stěně je nemožné. Ovšem chůze po stropě možná je. Přichytné boty lze však nejlépe využít při pohybu v nulové gravitaci.

### **Arkáno-čočka, monokulární**

Cena: 20

Čočka vybroušená z arkánového krystalu, která uživateli těsně před oko zobrazuje různé zaměřovací a senzorové informace. Postava může mít dvě různé monokulární arkáno-čochky najednou. Existují tři typy:

**Taktický:** zlepšuje schopnosti střelby a boje zblízka. Přidává +1 k CCO a RCO.

**Vědecký:** zlepšuje logické schopnosti. Přidává +1 k INT.

**Průzkumný:** zlepšuje vizuální vnímavost okolí. Přidává +1 k PER.



### **Arkáno-čochky, binokulární**

Cena: 40

Čochky vybroušené z arkánových krystalů, které uživateli těsně před oběma očima zobrazují různé zaměřovací a senzorové informace.

Existují tři typy:

**Taktický:** zlepšuje schopnosti střelby a boje zblízka. Přidává +2 k CCO a RCO.

**Vědecký:** zlepšuje logické schopnosti. Přidává +2 k INT.

**Průzkumný:** zlepšuje vizuální vnímavost okolí. Přidává +2 k PER.

### **Padák**

Cena: 100

Padák je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek do oblasti. Uživatel padá relativně pomalu a jeho let je silně ovlivňován větrem. V silném větru musí uspět hodou proti STR, jinak se odchýlí od místa zamýšleného dopadu. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Vzduchoplavecký výcvik. Umístění: záda.

*Poznámka: nejedná se o záchranný padák k nouzovému úniku z letadla (takový padák je na letadlu přítomen standardně a k jeho použití není třeba žádná znalost).*

### **Minikluzák**

Cena: 1.000

Minikluzák je batoh se skládacími plátěnými křídly. Uživatel jeho pomocí může plachtit vzduchem. Let je naprosto tichý. Rychlost letu v boji je 700 metrů za akci, při slabém větru či bezvětří 400 metrů za akci, při silném větru 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 70 km/h, při slabém větru či bezvětří 40 km/h, při silném větru 100 km/h. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Vzduchoplavecký výcvik. Umístění: záda.

### **Meteor-bublina**

Cena: 500

Meteor-bublina je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek do oblasti. Uživatel zavřený uvnitř průhledné bubliny padá velmi rychle, bublina za sebou zanechává zářivou stopu a vydává hlasitý hluk. Neodchyluje se. Zpomalí až několik desítek metrů nad zemí. Je jen na jedno použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Vzduchoplavecký výcvik.

### **Skákač boty**

Cena: 500

Uživatel pomocí těchto bot může provádět dlouhé a vysoké skoky, do výšky až 100 metrů a do vzdálenosti 300 metrů. Při výskoku a dopadu vydávají hlasitou ránu a jejich podrážky jasně září. Energie na 5 použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Vzduchoplavecký výcvik.

### **Paprsek klenby**

Cena: 1.000

Toto arkánum slouží k označení pozice. Když se aktivuje, začne vyzařovat jasný paprsek směřující nahoru ke klenbě. Paprsek je viditelný za každé denní doby, za každého počasí a z každého místa na povrchu tabule. Vydrží být aktivován až 5 hodin. Potom se musí stejně dlouho nabíjet. Nelze použít mimo tabuli. Barva paprsku lze libovolně měnit.

### **Zápěstní držák**

Cena: 500

Jedná se o zbraňový držák, který se umístí na předloktí nebo přímo na předloketní chrániči brnění (pokud ho uživatel má). Na držák lze připevnit jakoukoliv jednoruční zbraň. Tuto zbraň nelze držet obouřč (nelze získat bonus +2 k CCO resp. RCO), ale nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se zapíše do stejného slotu Speciálního vybavení jako tento zápěstní držák, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční zbraň více. Uživatel

může mít dva zápěstní držáky, každý na jedné paži. Zápasník může držák použít pro Malý štít, v tom případě má ruku volnou a může v ní něco držet.

### **Stabilizační rukavice**

Cena: 1.000

Jedná se o arkánově ovládané vyztužené rukavice, které poskytují stabilitu při používání zbraní. Umožňují, že se zbraň může být snadno manipulováno a navíc pohlcují zpětný ráz během každého výstřelu střelné zbraně respektive poskytují lepší oporu při manipulaci s chladnou zbraní. Když se uživatel nějak výrazně pohybuje celým trupem (například běží, nebo stojí na pohyblivém podkladu), rukavice udržují zbraň ve stejné pozici, takže uživateli zlehčují míření. Jednoruční zbraň se považuje za drženou obouřč, obouřční a dřevcová chladná zbraň má +2 k CCO, obouřční a těžká střelná zbraň se považuje za zafixovanou. Uvedená cena je za pár; pár zabírá jeden slot.

### **Souprava první pomoci**

Cena: 1.000

Tato souprava obsahuje nástroje, obvazy a masti pro základní ošetření zranění. Postava díky ní může vyléčit cizí zranění či dokonce vzkřísit padlého kolegu. Použití v boji zabírá jednu akci. Postava si hodí proti svému INT a pokud uspěje, cílová postava získala zpět 5 HP. Pokud neuspěje, způsobí jí zranění za 5 HP, resp. padlý kolega je již nenávratně mrtvý.

*Poznámka: počítá se, že Ranhojič má standardně k dispozici lepší verzi tohoto předmětu, kterou provádí Ošetření a léčbu – tento si tedy nemusí kupovat (beztak to pro něj není nijak přínosné).*

### **Souprava provizorní opravy**

Cena: 1.000

Tato souprava obsahuje nářadí, dráty a nýty pro základní opravu poškození. Postava díky ní může opravit rozbitý předmět či dokonce zprovoznit zničený stroj s hodnotou HP. Použití v boji zabírá jednu akci. Postava si hodí proti svému INT a pokud uspěje, předmět je funkční resp. stroj získal zpět 5 HP. Pokud neuspěje, způsobí poškození za 5 HP, resp. rozbitý předmět/zničený stroj je již nenávratně ztracen.

*Poznámka: počítá se, že Inženýr má standardně k dispozici lepší verzi tohoto předmětu, kterou provádí Opravu a nápravu – tento si tedy nemusí kupovat (beztak to pro něj není nijak přínosné).*