VOID

SCIENCE FICTION

Zuřící bohové

Zuřící bohové

vytvořil Gediman
© 2024–2025

Verze 2.1

www.gediman.cz

Void: Science Fiction, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko

Obsah

1. Úvod 4
2. Extradimenzní říše 5
3. Extradimenzní služebníci 8
4. Postava 9
5. Mise 12
6. Schopnosti Technosféry 14
7. Synchronizace 15
8. Alfa-vita, Beta-mors 16
9. Gama-modestia, Delta-avaritia 17
10. Epsilon-pax, Zéta-bellum 18
11. Éta-progressus, Théta-regressus 19
12. Ióta-dies, Kappa-nox 20
13. Lambda-logicus, Mí-emotus 21
14. Ný-sanitas, Ksí-morbus 22
15. Omikron-lex, Pí-delictum 23
16. Rhó-ordo, Sigma-chaos 24
17. Tau-variatio, Ypsilon-constantia 25
18. Fí-misericordia, Chí-crudelis 26
19. Psí-locus, Omega-tempus 27
20. Ultimuské sekce 28
21. Černé říše 29
22. Necroth, Mutanoth 31
23. Vampiroth, Lycantroth 32
24. Eclipsoth 33
25. Obecné Křižácké relikvie 34
26. Vybavení 36
27. Brnění a přilby 36
28. Speciální vybavení 37
29. Chladné zbraně 39
30. Modifikace chladných zbraní 40
31. Střelné zbraně 41
32. Modifikace střelných zbraní 42
33. Extradimenzní bytosti 43
34. Světlo 43
35. Temnota 45
36. Omnifaktoři 48
37. Křižáci 50

Úvod

Zuřící bohové
„Zuřící bohové“ je dodatečná příručka ke hře Void: Science Fiction, která se soustřeďuje především na extradimenzní bytosti – Benexe, Malexe, Omnixe, Luxia, Nihilexe a Tenebria (a pro úplnost i na Technotrony). Informace zde uvedené využijí nejen hráči, jejichž postavy úspěšně dosáhly posmrtné existence, ale také hráči, kteří chtějí za tyto paranormální bytosti hrát rovnou. Jsou zde i prvky, které využijí smrtelníci, například mocné relikvie Křižáků.

Multisynchronizace
Stoupenec Světla může následovat více omnifaktorů současně – může tedy využívat více typů interlinek. Má to však jednu zásadní nevýhodu. Pokud neuspěje v hodu na interlinkování, neztrácí 1 YP, ale tolik YP, kolik omnifaktorů celkem následuje. Tedy pokud následuje tři omnifaktory, při neúspěchu ztratí 3 YP. Pokud při hodu na interlinkování padne Smůla, ztrácí 10 YP + 1 YP za každého omnifaktora, kterého následuje.

Úspěšný hod na interlinkování, včetně Štěstí, se vyhodnocuje stejně jako u klasické unisynchronizace.

Postava může být multisyncem od začátku, nebo se jím může stát dodatečně – nic ji to nestojí; nemůže to však být v průběhu mise. Od synchronizace se zvoleným omnifaktorem nelze dobrovolně odstoupit. Jako obvykle platí, že jakmile postava přijde o všechny YP, přestane následovat všechny omnifaktory.

Pokud multisync nasbírá 100 YP a zemře povolenou smrtí, promění se v Extradimenzní bytost. V jakou, to záleží na tom, jaké omnifaktory následoval. Pokud následoval pouze Benefaktory, promění se v Benexe. Pokud následoval pouze Malefaktory, promění se v Malexe. Pokud následoval Benefaktory i Malefaktory, promění se v Luxium. Tradiční qri se jako obvykle mění v Omnixe. Benex, Malex i Omnix však musí být zasvěceni jednomu omnifaktoru. Dostanou se do služby toho omnifaktora, k jehož aspektu byli v okamžiku své smrti nejblíže. Luxium nespadá pod žádného omnifaktora.

Médium nemůže být multisync, musí být vždy zasvěcen jen jednomu omnifaktoru. Konverze multisynca způsobí, že začne následovat jen omnifaktora daného média – stane se z něj tedy unisync.

Symbiózní qriové mohou vybírat pouze z Benefaktorů, Parazitní qriové pouze z Malefaktorů.

Služebníci Temnoty vždy slouží jen svému Temnému omnifaktoru.

Podstata extradimenzních bytostí
Extradimenzní bytosti jsou omnifaktorská moc zhmotnělá v realitě. Bytosti stvořené Benefaktory a Malefaktory jsou zhmotněné Světlo, bytosti stvořené Temnými omnifaktory či přímo Nihilem samotným jsou zhmotněná Temnota. Některé extradimenzní bytosti nejsou stvořeny omnifaktory, například Luxia nebo Tenebria, jsou to Světlo či Temnota, které se zhmotnily díky jinému podnětu. Zhmotnělá podoba bytosti je přesně taková, jaká by měla v realitě být – maso je maso, kosti jsou kosti, ocel je ocel. Když je však bytost zabita, její podoba se rozplyne, už není důvod ji dále držet zhmotněnou. Stejný osud potká i části těla (vlasy, krev, kusy masa, končetiny…), které bytost ztratí například následkem zranění. Vybavení, které bytost měla u sebe, ale které se dostalo z jejího dosahu (šíp zabodnutý do cíle, ulomená čepel meče, ztracený štít) se rozplyne, jakmile je bytost zabita či se dobrovolně vrátí do extradimenzní říše – jedná se o tu samou omnifaktorskou moc, která tvoří tělo dané bytosti.

Existují různé způsoby, jak lze části těla, celému tělu či vybavení zabránit v rozplynutí, ale jsou velmi komplikované. Jedná se například o různé seance nebo psi-síly. Díky nim lze například z extradimenzních bytostí Světla získat krev (tzv. ichor), z Beneaculeů a Maleaculeů jejich žihadlo, z Benevolantů jejich šupiny nebo z Malevolantů jejich štětiny. Zabránění v rozplynutí objektu obvykle vyvolá hněv příslušného omnifaktora, protože daný objekt představuje část jeho moci. Omnifaktor tehdy udělá vše proto, aby objekt získal zpět.

Obdiv
Body obdivu nemají jen Benexové, Malexové, Omnixové a Nihilexové, ale též všechny další extradimenzní bytosti. Pokud GM chce, může počítat body obdivu i u nich – může tak udržovat přehled o tom, která konkrétní extradimenzní bytost je již definitivně zničena a její podstata nevratně pohlcena omnifaktorem. Normálně to nemá na hru žádný vliv, pouze pokud by daná bytost měla nějakou důležitou úlohu v ději. Standardní startovní počet bodů obdivu je 5, GM však toto číslo může pro takové bytosti upravit.

Odchylky v synchronizaci
Druhy nestandardních synchronizací.

Pseudosynchronizace: Následování jiného než existujícího Světlého omnifaktora, např. Ultimuse nebo Temného omnifaktora. Osoba je pseudosync (pseudosynchronik).
Antisynchronizace: Následování Světlého omnifaktora podle jiné než oficiálně schválené filozofie. Osoba je antisync (antisynchronik).
Desynchronizace: Zneužívání moci Světlého omnifaktora, nebo porušování jeho filozofie. Osoba je desync (desynchronik).
Intersynchronizace: Dobrovolný přestup k jinému Světlému omnifaktoru. Osoba je intersync (intersynchronik).
Resynchronizace: Nedobrovolný přestup k jinému Světlému omnifaktoru, díky práci média. Osoba je resync (resynchronik).
Asynchronizace: Nenásledování žádného omnifaktora. Největším příkladem jsou všechny Černé říše lidí. Osoba je async (asynchronik).
Multisynchronizace: Následování více Světlých omnifaktorů současně. Osoba je multisync (multisynchronik).

Extradimenzní říše

Benefactorium

Benefactorium je dimenze dobra. Zde žijí extradimenzní bytosti a také dvanáct Benefaktorů, kteří proplouvají nekonečným prostorem. Je slyšet jejich hlas, když rozmlouvají s extradimenzními bytostmi. Benefactorium je idylický svět, věčně prosvětlený paprsky zářivých koulí Světla. V bílých mlhovinách jsou zahaleny obrovské fraktálové úly, které obývají armády Benexů a vládnou jim Arcibenexové. Úly jsou vzájemně propojené bílými vlákny podobnými pavučině. Na opačné straně Benefactoria, daleko za mezi-dimenzí, se nachází Malefactorium.

V Benefactoriu žijí také Omnixové a Arciomnixové, původem Tradiční qriové oddaní Benefaktorům, a všechny nižší formy extradimenzních bytostí, jako jsou například Beneservusové, Beneaculeové, Benevolanti a Benevenatoři.

Důležitými místy Benefactoria jsou:

Omnifaktoří sítě: V Benefactoriu existuje 12 Omnifaktořích sítí, každá pro jednoho omnifaktora. Síť je tvořena proudy bílé energie, kterými omnifaktor proplouvá. Odsud může pozorovat vesmír a provádět potřebný výzkum. Rozsah sítě a síla proudů reprezentuje aktuální moc příslušného omnifaktora. Kolem proudů se nachází říše onoho omnifaktora. V Malefactoriu daleko za mezidimenzí se na stejném místě nachází Omnifaktoří síť opačného omnifaktora.

Benexí úly: Zde sídlí Benexové a Omnixové. Žijí tu také Quazibenexové.

Benefactorijská hnízda: Zde jsou drženi Beneaculeové, Benevolanti a Omnidromové.

Jádra služebníků: Zde sídlí Beneservusové a Benevenatoři.

Buňky omnibellatorů: Zde sídlí Omnibellatoři. Buňky se nacházejí v opuštěných místech, daleko od úlů.

Buňky omniconsultorů: Zde sídlí Omniconsultoři. Buňky se nacházejí v opuštěných místech, daleko od úlů.

Doupata venatorů: Zde žijí smečky Bivenatorů a jím nadřazených Trivenatorů.

Malefactorium

Malefactorium je dimenze zla. Zde žijí extradimenzní bytosti a také dvanáct Malefaktorů, kteří proplouvají nekonečným prostorem. Je slyšet jejich hlas, když rozmlouvají s extradimenzními bytostmi. Malefactorium je krutý svět, věčně prosvětlený plameny ohnivých koulí Světla. V černých mlhovinách jsou zahaleny obrovské fraktálové úly, které obývají armády Malexů a vládnou jim Arcimalexové. Úly jsou vzájemně propojené černými vlákny podobnými pavučině. Na opačné straně Malefactoria, daleko za mezi-dimenzí, se nachází Benefactorium.

V Malefactoriu žijí také Omnixové a Arciomnixové, původem Tradiční qriové oddaní Malefaktorům, a všechny nižší formy extradimenzních bytostí, jako jsou například Maleservusové, Maleaculeové, Malevolanti a Malevenatoři.

Důležitými místy Malefactoria jsou:

Omnifaktoří sítě: V Malefactoriu existuje 12 Omnifaktořích sítí, každá pro jednoho omnifaktora. Síť je tvořena proudy černé energie, kterými omnifaktor proplouvá. Odsud může pozorovat vesmír a provádět potřebný výzkum. Rozsah sítě a síla proudů reprezentuje aktuální moc příslušného omnifaktora. Kolem proudů se nachází říše onoho omnifaktora. V Benefactoriu daleko za mezidimenzí se na stejném místě nachází Omnifaktoří síť opačného omnifaktora.

Malexí úly: Zde sídlí Malexové a Omnixové. Žijí tu také Quazimalexové.

Malefactorijská hnízda: Zde jsou drženi Maleaculeové, Malevolanti a Omnidromové.

Jádra služebníků: Zde sídlí Maleservusové a Malevenatoři.

Buňky omnibellatorů: Zde sídlí Omnibellatoři. Buňky se nacházejí v opuštěných místech, daleko od úlů.

Buňky omniconsultorů: Zde sídlí Omniconsultoři. Buňky se nacházejí v opuštěných místech, daleko od úlů.

Doupata venatorů: Zde žijí smečky Bivenatorů a jím nadřazených Trivenatorů.

Purgatorium

Purgatorium je zvláštní extradimenzní zóna Benefactoria i Malefactoria, kde je z nově příchozí duše vyhnán veškerý vliv Temnoty. Čím více byla duše zahlcena Temnotou, tím déle v Purgatoriu musí zůstat a tím více pro ni bude celý proces očisty bolestivější. Zdá se, že Purgatorium bylo součástí Benefactoria, Malefactoria i předchozího jednotného Omnifactoria odjakživa, ale jeho efekt se stal zřejmým až s příchodem Temnoty.

Duše, která byla zasažena korupcí, ale nepropadla ji zcela (tedy nedosáhla 100 CP), projde nejdříve Purgatoriem. Světlo ji zahltí a všechen vliv Temnoty z ní vymaže. Světlí omnifaktoři už nemohou pohltit duši, která má 100 CP.

Extradimenzní říše kdysi

Za časů jednotného Omnifactoria vypadala extradimenzní říše zcela jinak. V této říši žilo všech pětadvacet omnifaktorů. Pětadvacet Omnifaktořích sítí a ostatních struktur bylo rozmístěno po prostoru, který byl v rovnováze a bez extrémů: mlhoviny i všudypřítomná vlákna byly šedé. Jak se však omnifaktoři proti sobě začali názorově vymezovat a jejich moc rostla, měnil se i vzhled extradimenzní říše. Nakonec byla rozlomena na Benefactorium a Malefactorium.

Omnifaktoří sítě

Dříve byly Omnifaktoří sítě tvořené proudy šedé energie. Během Extradimenzního schizmatu dostaly Sítě svojí současnou podobu. Síť omnifaktora Primuse však žádnou změnou neprošla, protože tento omnifaktor se nepostavil na žádnou ze stran konfliktu. Síť se nenacházela v Benefactoriu ani v Malefactoriu, ležela mezi nimi, uprostřed jejich vzájemné mezi-dimenze. Byla tak všem dobře na očích. Jak Primus slábl, síť se neustále zmenšovala a její proudy se tenčily. Když byl Primus zničen během experimentu v TPC, tato Síť explodovala na bezpočet kusů, které se rozletěly po obou říších.

Quasiluxia a Omniservusové

Tyto neutrální extradimenzní bytosti Světla žijí v Benefactoriu i Malefactoriu, omnifaktoři nad nimi nemají žádnou moc. Vznikly z kusů Primusovy sítě a nyní bloudí Benefactoriem i Malefactoriem, napadají ostatní extradimenzní bytosti a ničí struktury patřící omnifaktorům. Zdá se, jako by se chtěly pomstít za Primusovu smrt. Ultimuská média se naučila přivolávat je do materiálního vesmíru, kde je používají jako extradimenzní pomocníky.

Duše v posmrtném životě

Duše řadových následovníků existují v Benefactoriu a Malefactoriu ve formě, jakou měly za svého života. Náplní jejich posmrtné existence je vykonávat činnosti, které odpovídají zaměření jejich boha. Následovníci Zéta-bellum mezi sebou neustále bojují v arénách, následovníci Gama-modestia neustále pracují v továrnách a slévárnách, následovníci Pí-delictum proti sobě navzájem intrikují a vraždí se, následovníci Alfa-vita se starají o zvířata a rostliny v zahradách… Tyto činnosti však nemají žádný trvalý výsledek – smrt je jen dočasná, vyrobené předměty se rozplynou. Duše to všechno vykonávají proto, že taková je podstata omnifaktora, kterého jsou nyní součástí. Význam je tedy jen čistě symbolický. Duše však při tom prožívají blaženost a radost, takže v činnostech budou pokračovat na věky – je to odměna za jejich oddanost omnifaktoru během života. Faktem ale zůstává, že duše nejsou svobodné, jsou omnifaktorem zcela pohlceny, jejich vzpomínky na život potlačeny. Když je nějakým způsobem duše reinkarnována zpět do reality, vzpomínky na předchozí život v ní mohou být probuzeny – obvykle pomocí seancí (to je však velmi komplikované), vzácně k tomu může dojít i spontánně. Tak či tak, vzpomínky na pobyt v posmrtné říši zmizí, kromě zamlžené vzpomínky na příjemné pocity.

Duše bytostí Světla, které nenásledovaly žádného Benefaktora ani Malefaktora (například zvířata, asyncové, následovníci Ultimuse), jsou normálně pohlceny takovým Benefaktorem respektive Malefaktorem, k jehož aspektu byly bytosti v okamžiku své smrti nejblíže. Zvířata si v extradimenzní říši zachovávají svojí formu, jsou ale zcela neškodná a bez účelu se potulují okolím. Duše asynců a následovníků Ultimuse jsou zotročeny – musí vykonávat stejnou symbolickou činnost, jako duše vyznavačů, ale neprožívají při tom žádné příjemné pocity. Moc omnifaktora jim znemožňuje jakýkoliv odpor.

Technosféry
Technosféry slouží jako základny pro Technotrony. Byly vyvinuty jako nedílná součást projektu Cyber-Eternity v roce 13-89. Neustále monitorují mozkové aktivity všech členů Černých říší a svoji pozornost zaměřují na ty, kteří dosáhli určitého stavu mysli (100 EP). Jakmile takový člověk zemře, jeho duše je nahrána do připravené Digibanky a vložena do Technotrona. Má tak možnost zůstat ve světě živých a plnit nové mise. Pokud se ale nakonec neosvědčí, je z Digibanky vymazána výbojem koncentrované meta-energie. Je tak zcela a nenávratně zničena. Prázdná Digibanka je pak použita pro další duši.

Technosféra je plně automatická a soběstačná stanice. Má tvar koule o průměru 500 metrů. Může být umístěna na povrchu planety, hluboko pod zemí, na orbitě i v hlubokém vesmíru. Některé se nacházejí v blízkosti významných měst a základen Černých říší, jiné jsou naopak v neobydlených oblastech, kde jsou dobře utajeny. Technosféra obsahuje skladiště Digibank, Technotronů a jejich vybavení, stejně jako montážní a opravářské linky. Každá je také vybavena meta-anténami, kterými snímá mysl lidí a přijímá jejich duše. Meta-antény pokrývají celou galaxii a nelze je nijak rušit.

To vše řídí TACS (Technosphere Administration and Coordination System, neboli Administrační a koordinační systém Technosféry), výkonná umělá inteligence. Protože je společným projektem všech Černých říší, žádnou z nich neupřednostňuje a od žádné ani nepřijímá rozkazy. V tomto ohledu je nestranná a zcela samostatná. Má přístup ke všem sítím všech Černých říší, ze kterých neustále čerpá informace. Má ovšem také schopnost proniknout do počítačových systémů ostatních frakcí a ras, pokud to je nutné. Veškerá data rychle analyzuje a na jejich základě připravuje úkoly pro Technotrony. Ty jsou pokaždé optimalizovány tak, aby byly co nejpřínosnější pro všechny Černé říše. TACS počítá i s možností, že jedna Černá říše napadne jinou, nebo dokonce se pokusí zneužít systém Technosfér pro své vlastní účely.

Každá Technosféra je vybavena speciálně konstruovaným Datakomem a skokovým teleportérem. Datakom udržuje stálé real-time spojení s Technotrony i s ostatními Technosférami napříč galaxií. Díky tomu je TACS decentralizovaná a má přehled o všem. Skokový teleportér slouží k přesunu Technotronů na místo určení a k jejich následnému přesunu zpět. Jeho dosah pokryje celou galaxii, ovšem vyžaduje aktuální mapy. Tyto mapy sestavuje TACS z informací ze sítí, vlastních senzorů a z toho, co Technotroni sami vidí. Technosféra též obsahuje mnoho Digicel. Je to stejná technologie jako Digibanky, ovšem značně omezená. Uvnitř jsou vězněny cizí duše chycené pomocí speciálních zařízení. Omnifaktoři takovéto duše nemohou pohltit a nelze je ani reinkarnovat. Energii pro Technosféru vyrábí výkonný fúzní reaktor, který se nachází v jejím středu. Technosféra si může palivo pro něj sama načerpat z okolí.

Technosféra je chráněna generátorem výkonného meta-pole, takže je zcela imunní vůči paranormálním silám, jako je psionika či omnifaktorská moc. Dimenzní štít a fázový posunovač stanici propůjčují i odolnost proti všem fyzikálním vlivům, takže je prakticky nezničitelná. Jakmile je postavena, což je velmi dlouhý, náročný a drahý proces, uzavře se a nikoho jiného než Technotrony už dovnitř nepustí. Má dvacet kruhových bran s irisovými vraty, které jsou rovnoměrně rozprostřeny po celém jejím povrchu. Brány slouží nejen pro průchod Technotronů, ale též se z nich vysouvají projektory, senzory a další zařízení. Na povrchu sféry je rozmístěno též dvanáct zářivých emitorů meta-pole.

Temní omnifaktoři
Zkorumpované duše byly Metastínem Nihila spojeny do pěti Temných omnifaktorů. Tito omnifaktoři získávají moc pohlcováním dalších duší a mohou ji využívat podobným způsobem, jako Světlí omnifaktoři. Temné duše, které dosáhly nejvyšší oddanosti, mohou povýšit na Nihilexe. Temná korupce, která zahlcuje galaxii, funguje současně jako „extradimenzní říše" pro Temné omnifaktory, jejich extradimenzní bytosti a také pro pohlcené duše. Na rozdíl od Benefactoria a Malefactoria nemá žádnou jednotnou podobu, místo toho se jeví jako noční můra, která je specifická pro každou duši. Odráží její vzpomínky na život doplněné hrozivými výjevy, ovšem některé prvky jsou společné – vyskytují se v nich extradimenzní bytosti, např. Tenebriservusové a Stínové postavy. Je zde slyšet také děsivý hlas Temných omnifaktorů, ačkoliv jejich podobu vidět nelze. Mohou se zjevit jen ve formách, které je reprezentují: supové a hyeny (Necroth), netopýři a pijavice (Vampiroth), vlci (Lycantroth), podivní netvoři (Mutanoth), oko či zatmělé slunce (Eclipsoth). Duše služebníků Temnoty tuto existenci zvládají bez potíží, ve zvrácené hrůze se vyžívají. Pokud se sem však dostane nezkorumpovaná duše stoupence Světla, prožije tu nevýslovný teror.

Prázdnota
Prázdnota je neexistence za hranicí vesmíru. Zde je místo, kde sídlí Nihilum, kde se rodí a umírají vesmíry, a kam putují duše mrtvých (pokud nejsou dříve pohlceny nějakým omnifaktorem). Prázdnota existovala odjakživa a bude existovat navěky. Nejde nijak zničit, protože ona je prapůvodcem všeho, je to základní kostra, na které existuje samotná existence. Nihilum představuje vědomou část Prázdnoty, je to její duše. Je zodpovědná za tvorbu nových vesmírů a pohlcování duší mrtvých, kterými se živí. V Prázdnotě neexistuje hmota, prostor ani čas – je to skutečná nicota v nejkrajnějším smyslu slova.

V Prázdnotě se vyskytují Mrtví, duše všech bytostí ze všech vesmírů. Normálně jsou pohlceni Nihilem, takže se nijak neprojevují, ovšem pokud do Prázdnoty zavítá loď s Void-pohonem, mohou se zjevit na její palubě a existovat tu. Mrtví mohou být přivedeni zpět do vesmíru jen pomocí psioniky a seancí jako pomstychtiví Poltergeisti a Revenanti. Zkorumpované duše mrtvých, kteří za svého života dosáhli maximální oddanosti Temnotě, zde existují jako Nihilexové, služebníci Temných omnifaktorů a vykonavatelé Nihila. Nihilexové dokáží cestovat mezi vesmírem a Prázdnotou zcela volně. Zachovávají si také plné vědomí, takže mohou od Nihila dostávat úkoly.

Protože je Prázdnota místem, kam odcházejí duše mrtvých, je známá také jako Záhrobí. Nemá žádnou podobu a to ani z pohledu duší a Nihilexů. Mrtví a Nihilexové se zde mohou zjevit ve fyzické podobě pouze na palubě lodi s Void-pohonem.

Extradimenzní služebníci

Tato kapitola obsahuje pravidla a další možnosti, které využijí hráči hrající za Benexe, Malexe, Omnixe, Luxia, Nihilexe, Tenebria a také Technotrony. Obsahuje též instrukce, jak za tyto bytosti hrát již od začátku.

Chování a vztahy

Chování Benexů, Malexů a Omnixů je ovlivňováno jejich omnifaktorem. Například Benex omnifaktora míru Epsilon-paxe bude dávat přednost vyjednávání, Malex omnifaktora nemocí Ksímorbuse bude podporovat šíření chorob. Chování Nihilexů je naproti tomu více jednotné – není příliš velký rozdíl v tom, jakému omnifaktorovi osoba během svého života sloužila. Nihilexové jsou vyslanci svého Temného omnifaktora a také služebníci Nihila; jejich úkolem je všeobecné šíření Temnoty a potlačování Světla. Pokud se extradimenzní bytost chováním přímo obrátí proti aspektu svého omnifaktora, či Světlu respektive Temnotě jako takové, omnifaktor ji za to ztrestá sebráním obdivu. I Technotroni jsou pod neustálým dohledem – v jejich případě jde o TACS. Prioritou Technotronů je bojovat proti omnifaktorům a všem dalším paranormálním silám a bránit zájmy Černých říší. Pokud Technotron zradí, Technosféra to zachytí a TACS vyhodnotí. Dojde k aktivaci nouzových protokolů, během čehož Technotron ztratí část svého obdivu.

Omnifaktora respektive TACS představuje Gamemaster. Má pravomoc odebrat hráčově postavě jeden či dokonce více bodů obdivu, podle závažnosti přečinu. Záleží na jeho rozhodnutí.

Vzhledem ke své nadpozemské podstatě, velké moci a důležitým úkolům chovají extradimenzní služebníci i Technotroni vůči smrtelníkům jistý despekt. Nejsou spjati s reálným vesmírem; vliv ani majetek pro ně už nemá žádnou hodnotu. Jejich schopnosti jim dovolují skolit většinu protivníků a přežít většinu hrozeb, a pokud jsou přeci jen poraženi, je to pro ně jen dočasné znevýhodnění. Vědomosti, kterými nyní oplývají a úkoly, které nyní plní, jsou zcela mimo chápání a možnosti smrtelníků. Jen vůči málokterému smrtelníkovi mají skutečnou úctu.

Extradimenzní služebníci Světla pohrdají asyncy a vůči antisyncům cítí hlubokou nenávist, ačkoliv Temnota je pro ně stále prioritním nepřítelem. Velkou nenávist měli i vůči následovníkům a extradimenzním služebníkům opačné skupiny Pantheonu, ve Třináctém věku však spolu Benefaktoři a Malefaktoři uzavřeli příměří a z nenávisti se stala jen nedůvěra. Vztahy vůči následovníkům a extradimenzním služebníkům stejné skupiny omnifaktorů jsou bezproblémové. Stejný vztah mají i Nihilexové vůči služebníkům Temnoty a ostatním Nihilexům. Nihilexové si uvědomují moc, jakou vládnou někteří výše postavení představitelé Temné ruky, například Koruptoři, Temnomanceři či Vigilátoři, ale stále je považují za postradatelné, protože vůle Temných omnifaktorů a Nihila samotného má přednost.

Extradimenzní služebníci i Technotroni však někdy pomáhají svým starým přátelům a bývalým kolegům mezi smrtelníky. Přijdou jim poskytnout radu či je zachránit před nebezpečím, někdy se k nim dokonce připojí na jejich misi. Vždy však platí, že vůle jejich omnifaktora (resp. TACS) je jim nadřazena. Své kolegy i přátele tedy klidně neváhají obětovat, pokud to přinese užitek jejich vyššímu poslání. Obecně vzato, extradimenzní služebníci Světla i Temnoty hájí následovníky svých omnifaktorů, ochraňují je před nepřáteli a trestají desynchronizaci. Stejně tak Technotroni pomáhají lidem z Černých říší a brání jejich technologický pokrok.

Luxia jsou bytosti Světla, které neslouží Benefactoriu ani Malefactoriu. Stejně tak Tenebria jsou bytosti Temnoty, které nespadají pod žádného Temného omnifaktora. To znamená, že jim žádný omnifaktor nezadává úkoly, ale ani je nemůže nijak chránit. Luxia ani Tenebria také nemohou vstoupit do extradimenzních říší, protože ty reprezentují omnifaktory. Luxia se zdržují v místech, kde je Světlo silné, Tenebria zase v místech zahlcených Temnotou. Tyto lokace opouštějí jen velmi zřídka a vždy jen pokud k tomu mají dostatečně dobrý důvod. Jsou si dobře vědomy toho, že pokud ztratí svojí koncentraci, zeslábnou a omnifaktoři je pohltí. Přijdou tak o svojí unikátní nezávislost.

Smysl existence a způsob chování je u každého Luxia a Tenebria jiný. Některá pomáhají smrtelníkům či dokonce extradimenzním služebníkům, samozřejmě jen v zájmu Světla respektive Temnoty. Jiná naopak pomoc často žádají, výměnou za protislužbu. Další se všech ostatních straní – pokud je někdo vyruší, buď rychle zmizí nebo zareagují agresivně. Luxia i Tenebria jsou často nepředvídatelná, tajemná i zrádná, takže jim nikdo příliš nedůvěřuje.

Luxia a Tenebria, které se připojila k týmům smrtelníků nebo extradimenzních služebníků, pomáhají s plněním jejich misí. Tím vydělávají či ztrácí body koncentrace podle běžných pravidel. Lze vytvořit i tým složený čistě z Luxií respektive Tenebrií.

Postava

Pokud si hráč již od začátku vybere hru za Benexe, Malexe, Omnixe nebo Nihilexe, musí též určit, jakému omnifaktorovi slouží. Luxium ani Tenebrium pod žádného omnifaktora nespadají, jsou zcela svobodné. Technotron vždy operuje v zájmu všech Černých říší.

Jsou dvě možnosti, jak za tuto bytost hrát.

První možnost je ta, že bytost doprovází tým smrtelníků (žoldnéřů, plenitelů…) a pomáhá mu v jeho misích. Děje se to poměrně vzácně, a proto málokterý smrtelník odmítne takovouto pomoc.

Druhá možnost je ta, že celý tým je složen jen z těchto paranormálních bytostí. Tehdy plní vlastní specifické mise, na které smrtelníci již nestačí (viz str. 12).

Postava používá běžný Deník uvedený v Základní knize.

Atributy, základní výbava a schopnosti
Atributy, počáteční vybavení a schopnosti Benexe, Malexe, Omnixe, Luxia a Technotrona jsou uvedeny v Základní knize. Nihilex a Tenebrium jsou popsáni v příručce *Temná ruka*. V základu se tedy dvě bytosti stejného typu od sebe nijak neliší – jejich možnosti jsou na začátku hry zcela stejné.

Výbava
Postava nemůže používat žádné zbraně, brnění, speciální vybavení ani implantáty určené pro smrtelníky – pouze příslušné předměty uvedené v této příručce. Luxia ani Tenebria žádné předměty používat nemohou, musejí si vystačit jen se svými standardními schopnostmi.

Peníze a nákup
Vybavení a zbraně určené pro Extradimenzní bytosti a Technotrony mají hodnotu stanovenou v penězích. Tyto peníze lze získat směnou za body obdivu. Jeden bod obdivu má hodnotu 10.000 peněz. Předměty lze nakupovat pouze v extradimenzní říši. Technotroni je mohou nakupovat jen když jsou připojeni k TACS, předměty jim pak jsou vydány ve zbrojnici Technosféry.

Předchozí zážitky a Kontakty
Postava nemá žádné Předchozí zážitky ani Kontakty. Pokud hráč chce, může vymyslet, kým byla během své existence jako smrtelník.

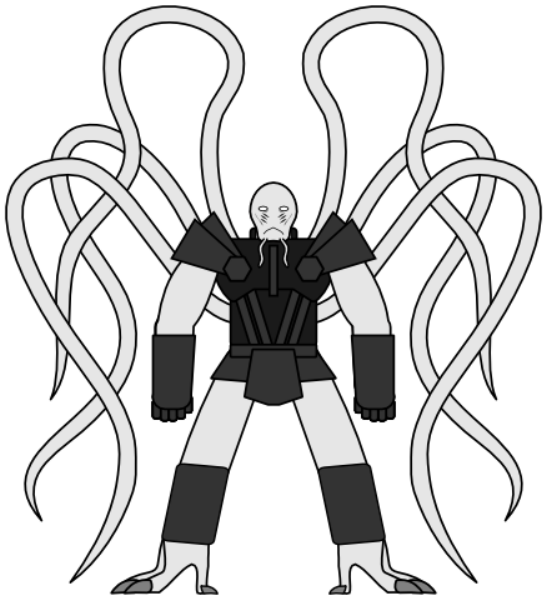
Dovednosti a Zkušenosti
Benex, Malex, Omnix, Technotron a Nihilex si mohou do každé mise vybrat Obecné dovednosti v celkové hodnotě 100 bodů. Arcibenex, Arcimalex, Arciomnix, Arcitechnotron a Arcinihilex si mohou do každé mise vybrat Obecné dovednosti v celkové hodnotě 200 bodů. Nesbírají žádné Zkušenosti.

Mohou též vybírat z těchto dovedností, cena každé je 10 bodů: Zápasníkovy schopnosti Dvě zbraně, Rozmáchnutí a Zteč; Střelcovy schopnosti Dvě zbraně, Čistící palba a Krycí palba; Infiltrátorovy schopnosti Krádež, Špionáž a Utajení.

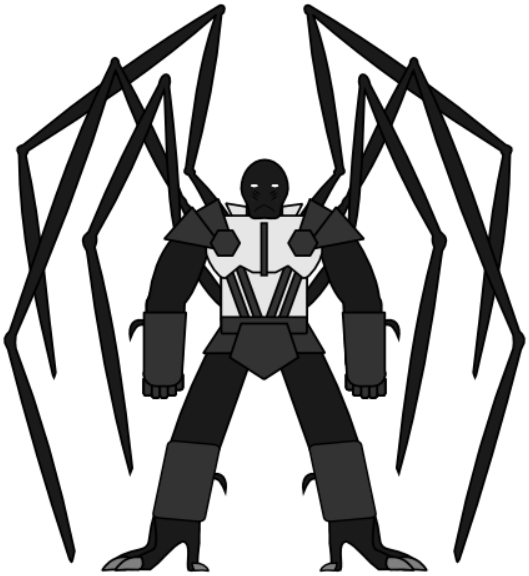
Interlinky a Omnifaktorská moc
Postava se nemůže interlinkovat, ovšem může si nakoupit omnifaktorské schopnosti (svého omnifaktora), což jsou seance média. Tyto schopnosti se zapisují do Zvláštních slotů. Na rozdíl od seancí nevyžadují autohypnózu, obětování a ani žádný čas na provedení – k jejich seslání stačí pouze hod proti CHA snížené o úroveň seance. Efekty Omnifaktoří odměny ani Omnifaktořího trestu pro postavu neplatí. Schopnost stojí tolik peněz, kolik je stonásobek úrovně seance. Seance o nulové hodnotě stojí 50 peněz. Postava si může koupit i schopnosti určené jen pro média z Bílých říší.

Technotronové místo omnifaktorských schopností přivolávají schopnosti Technosféry (viz str. 14). K jejich úspěšnému seslání též stačí jen hod proti CHA snížený o úroveň schopnosti.

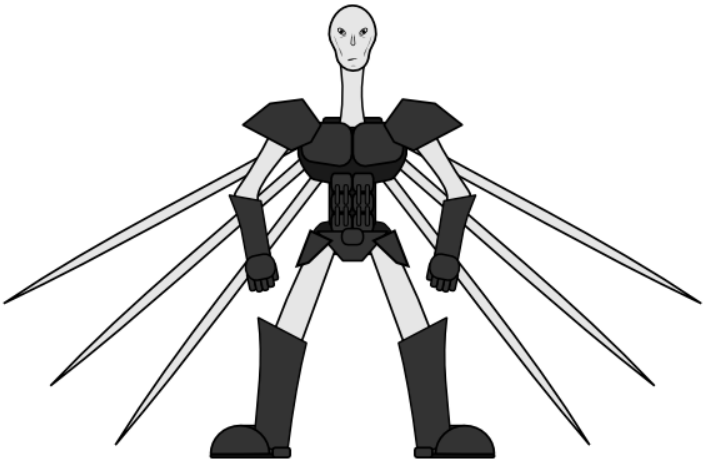
Luxium ani Tenebrium žádné další paranormální schopnosti získat nemohou, musejí si vystačit jen se svými standardními schopnostmi.



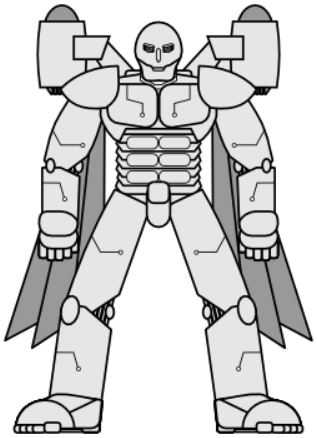
Benex



Malex



Omnix

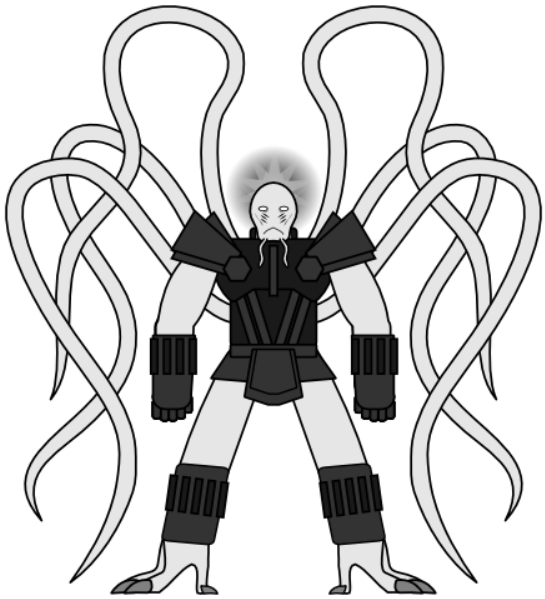


Technotron

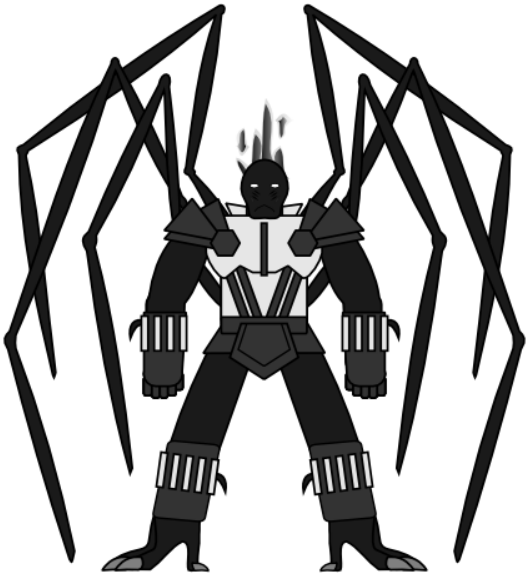
Nihilex

Luxium

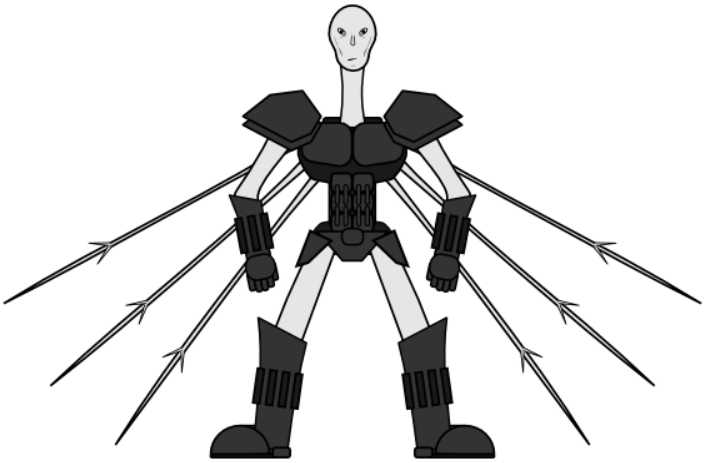
Tenebrium



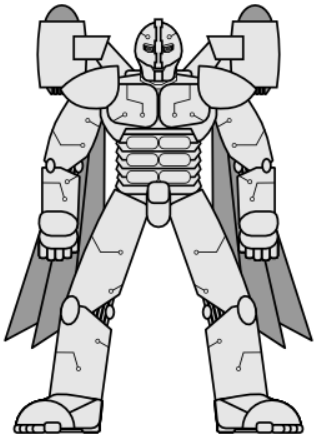
Arcibenex



Arcimalex



Arciomnix



Arcitechnotron

Arcinihilex

Mise

Benexové, Malexové a Omnixové mohou v misích spolupracovat v libovolné kombinaci – výjimečně se mohou spojit i s Technotrony, pokud obě skupiny uznají, že mají společné zájmy. Mezi extradimenzními služebníky a Technotrony však vždy panuje silná nedůvěra až nenávist. Spolupráce trvá vždy jen do splnění úkolu, ihned poté se obě skupiny rozcházejí. Nihilexové mohou spolupracovat jen s jinými Nihilexy.

Běžně se tým skládá pouze ze služebníků jednoho omnifaktora, tým postav hráčů však samozřejmě může být složený ze služebníků více omnifaktorů. Omnifaktoři si takto vzájemně pomáhají. Tým služebníků plní úkoly, které mu zadá vždy jeden ze zainteresovaných omnifaktorů (či TACS, v případě Technotronů).

Zranění a poškození

Extradimenzní bytost si může vyléčit zranění i opravit rozbité zbraně pomocí příslušného vybavení a to jak v extradimenzní říši tak i přímo v reálném světě. Technotron si může opravit poškození pomocí příslušného vybavení jak v terénu tak i v Technosféře. Ve všech těchto případech tedy platí, že léčení ani oprava nejsou zdarma. Extradimenzní bytosti Světla se mohou vyléčit zdarma pozřením ambrózie, kterou mohou volně najít v Benefactoriu, v Malefactoriu i na některých místech reálného světa (největší koncentrace ambrózie je v Esenciálních vortexech).

Obdiv a smrt

Postavy získávají body obdivu za plnění misí. Složitější mise mohou přinést více bodů. Pokaždé, když je zabita (v reálném vesmíru či v extradimenzní říši), přichází postava o jeden bod. Pokud přijde o všechny, je omnifaktorem nenávratně pohlcena. Duše Technotrona je vymazána z Digibanky. Pokud získá 100 bodů, je povýšena na Arcibenexe, Arcimalexe, Arciomnixe, Arcitechnotrona respektive Arcinihilexe. V případě Luxií a Tenebrií se jedná o body koncentrace, avšak ty fungují stejně. U těchto bytostí neexistuje žádná vyšší forma.

Ať už je Extradimenzní bytost zabita v reálném světě nebo v extradimenzní říši, rozplyne se. Znovu nabude podoby za k20 dní. Benexové, Malexové a Omnixové se zjeví ve svém Benexím resp. Malexím úlu. Nihilexové se zjeví v Prázdnotě (nikoliv ale na palubě lodi s Void-pohonem, která se tu případně vyskytuje). Nemají zde žádnou podobu, avšak mohou komunikovat s Nihilem a mezi sebou navzájem. Technotroni se teleportují zpět do své Technosféry, kde je jejich zničené tělo rekonstruováno. Luxia a Tenebria se po zabití rozptýlí a o k20 dní později se opět zjeví – buď v blízkosti svého týmu nebo v blízkosti nejbližšího silného zdroje Světla respektive Temnoty.

Mise v materiálním vesmíru

Pokud hráči hrají za Benexy, Malexy, Omnixy, Technotrony a Nihilexy, jejich mise může být zasazena do reálného světa, materiálního vesmíru. Příchod takovýchto bytostí považují smrtelníci za velkou událost – je to důkaz, že jde o něco skutečně důležitého.

Tým složený čistě z Luxií nebo Tenebrií takovéto mise neplní. Má zcela jiné cíle.

Ochrana:
Postavy jsou seslány, aby chránily následovníky, cenný předmět, budovu nebo oblast, dokud nebezpečí nepomine.

Záchrana:
Postavy jsou seslány, aby zachránily následovníky, cenný předmět, budovu nebo oblast od nebezpečí, kterému čelí.

Eskorta:
Postavy jsou seslány, aby doprovodily následovníky či cenný předmět přes nebezpečné území.

Potrestání altersynců:
Postavy jsou seslány, aby zaútočily na následovníky jiného omnifaktora (toho, který v týmu není nikým zastoupen). V případě Technotronů se jedná o útok na nepřátele Černých říší.

Potrestání desynců:
Postavy jsou seslány, aby zaútočily na následovníky svého omnifaktora, nejčastěji jako trest za desynchronizaci. V případě Technotronů se jedná o útok na zrádnou Černou říši, nejčastěji jako trest za snahu narušit či zneužít Technosféru či TACS.

Očištění/Korupce:
Postavy jsou seslány, aby potlačily respektive rozšířily Temnotu. Tento úkol zahrnuje oslabení moci nepřátelské skupiny omnifaktorů, například zabíjením extradimenzních bytostí a znesvěcováním posvátného území.

Znovuzískání:
Postavy jsou seslány, aby přinesly zpět kus těla či celé tělo jiné extradimenzní bytosti, či její vybavení, které se smrtelníkům podařilo ukotvit v materiálním vesmíru. Omnifaktor tak získá část své ztracené moci zpět. V případě Technotronů se jedná o získání poškozeného Technotrona, jeho části nebo jeho vybavení, které se z nějakého důvodu nepřenesly zpět do Technosféry.

Získání zdroje Světla/Temnoty (pro Luxia a Tenebria):
Luxia se snaží dostat se do blízkosti silného zdroje Světla, zatímco Tenebria do blízkosti silného zdroje Temnoty. Chtějí si tak prodloužit vlastní existenci. Může se jednat o obsazení posvátného respektive korupcí poskvrněného území, nebo zabydlení se v blízkosti psionického či omnifaktorského artefaktu (poté, co se zbaví jeho případného majitele).

Odstranění zdroje Temnoty/Světla (pro Luxia a Tenebria):
Luxia se snaží zbavit se zdrojů Temnoty, zatímco Tenebria zdrojů Světla. Čím silnější jsou, tím větší hrozbu pro ně představují. Může se jednat o odstranění psionického či omnifaktorského artefaktu nebo o zabití psionických a extradimenzních bytostí.

Získání spojenců (pro Luxia a Tenebria):
Luxia i Tenebria se snaží získat si nějaké spojence, kteří by jim pomáhali. Aby je přesvědčila ke spojenectví, jsou ochotna nabídnout jim pomoc jako první.

Odstranění nepřátel (pro Luxia a Tenebria):
Luxia i Tenebria se snaží zbavit se všech nepřátel, kteří ohrožují jejich existenci.

Mise v extradimenzní říši

Pokud hráči hrají za Benexy, Malexy a Omnixy, jejich mise může být zasazena do extradimenzních říší. Benexové začínají v Benefactoriu, Malexové v Malefactoriu a Omnixové buď v Benefactoriu či Malefactoriu (podle jejich příslušnosti). Ve Třináctém věku Benefaktoři a Malefaktoři uzavřeli chatrné příměří, aby mohli společně bojovat proti Temnotě. Proto extradimenzní služebníci mohou navštívit extradimenzní říši opačné skupiny omnifaktorů – tato návštěva však vždy trvá jen nezbytně nutnou dobu a návštěvníci jsou při ní sledováni na každém kroku. Jediným typem NPC postav v takovýchto misích jsou extradimenzní bytosti Světa.

Technotroni, Nihilexové, Luxia ani Tenebria do těchto říší vstoupit nemohou. Nihilexové mohou vstoupit jen do Prázdnoty, kde se mohou setkat se smrtelníky, kterým se sem podařilo proniknout na palubě lodi vybavené Void-pohonem. Technotroni se mohou přes Datakom připojit do různých sítí a využívat je stejně jako smrtelníci. Díky TACS mají přístup prakticky ke všem.

Špionáž:
Postavy jsou vyslány do říše jiného omnifaktora, aby tajně špehovaly jeho služebníky. Cílem je dozvědět se informace o jeho dalším tahu.

Kontrašpionáž:
Postavy jsou vyslány, aby nalezly a zničily špehy jiného omnifaktora.

Únos / osvobození:
Postavy jsou vyslány, aby přivedly významnou extradimenzní bytost. Pokud se jedná o únos, cílový omnifaktor bude oslaben a nucen vyjednávat. Při osvobození jde o záchranu unesené bytosti vlastního omnifaktora.

Sabotáž:
Postavy jsou vyslány, aby sabotovaly významnou strukturu. Omnifaktoří síti ale ublížit nelze.

Atentát:
Postavy jsou vyslány, aby odstranily významnou extradimenzní bytost. I když toto odstranění bude třeba jen dočasné, cílový omnifaktor bude oslaben.

Ochrana:
Postavy jsou vyslány, aby chránily vyznanou extradimenzní bytost nebo strukturu, které hrozí nějaké nebezpečí.

Lov:
Postavy jsou vyslány, aby zničily neovladatelné extradimenzní bytosti, které začaly být agresivní, např. Quasiluxia a Omniservusy, ale též Omnibellatory, Omniconsultory, Trivenatory a podobně.

Korupce duší (pro Nihilexe):
Nihilexové jsou vysláni na palubu lodi, aby všechny smrtelníky obrátili na stranu Temnoty. Loď se pak může vrátit zpět do vesmíru, nyní s posádkou loajální Temnotě.

Sběr duší (pro Nihilexe):
Nihilexové jsou vysláni na palubu lodi, aby pozabíjeli všechny smrtelníky oddané Světlu. Vzácně se cílem mohou stát i služebníci Temnoty, kteří nejsou dostatečně loajální.

Zahnání duší (pro Nihilexe):
Nihilexové jsou vysláni na palubu lodi, aby zahnali duše, které se tu zjevily, tzv. Mrtvé (viz příručka *Temná ruka*). Mrtví totiž mohou posádce lodi prozradit tajemství či přímo poskytnout pomoc.

Sabotáž Void-pohonu (pro Nihilexe):
Nihilexové jsou vysláni na palubu lodi, aby zničili či narušili její Void-pohon. Pokud je zničen, loď je vymazána. Pokud je narušen, loď se přesune do zcela jiného vesmíru. Lze ho též ovlivnit takovým způsobem, že samo Nihilum bude schopno skrze něj ovládat všechny palubní systémy – i poté, co se loď vrátí do vesmíru.

Ochrana Void-pohonu (pro Nihilexe):
Nihilexové jsou vysláni na palubu lodi, aby chránili její Void-pohon před nepřátelskou sabotáží.

Špionáž (pro Nihilexe):
Nihilexové jsou vysláni na palubu lodi, aby tajně špehovali její posádku. Temní omnifaktoři totiž nad svými služebníky nemají v Prázdnotě žádný dohled a někteří méně loajální toho zneužívají. Pokud jsou na palubě stoupenci Světla, je nutné zjistit, co tu pohledávají.

Trest (pro Nihilexe):
Nihilexové jsou vysláni na palubu lodi Temné ruky, aby její nedostatečně loajální posádku zajali. Pokud je to nutné, mohou odstranit jejího kapitána a sami převzít kontrolu. S lodí se pak vrátí zpět do vesmíru a posádku předají Temným omnifaktorům.

Schopnosti Technosféry

Každá Technosféra je vybavena mnoha high-tech systémy, díky kterým dokáže poskytnout pomoc svým Technotronům, ať už se nacházejí kdekoliv v galaxii.

Hologram
Dosah: dohled, úroveň: 0
Technosféra vytvoří realistický 3D holografický obraz libovolného objektu Běžné velikosti. Hologram vydrží 1 hodinu a vykonává akce podle zadaných specifikací (hologram vojáka se přesunuje, střílí atd.). Nevydává žádné zvuky, je zcela nehmotný a jeho útoky zcela neškodné. Hologram slouží ke zmatení protivníka.

Roj bitevních nanobotů
Dosah: dohled, úroveň: 2
Technosféra teleportuje roj nanobotů, který začne útočit na zvolený cíl. Nanoboti způsobují Žíravý útok s DAM 20.

Meta-paprsek
Dosah: dohled, úroveň: 2
Technosféra vypustí silný meta-paprsek, který zasáhne zvolený cíl – Extradimenzní či Psionickou bytost. Bytost dostane zásah s DAM 200.

Meta-pulz
Dosah: dohled, úroveň: 2
Technosféra vypustí silný meta-pulz, který zasáhne oblast o poloměru 50 metrů. Všechny Extradimenzní a Psionické bytosti dostanou zásah s DAM 20.

Teleportace
Dosah: dohled, úroveň: 2
Technosféra teleportuje jeden objekt jinam v rámci Technotronova dohledu.

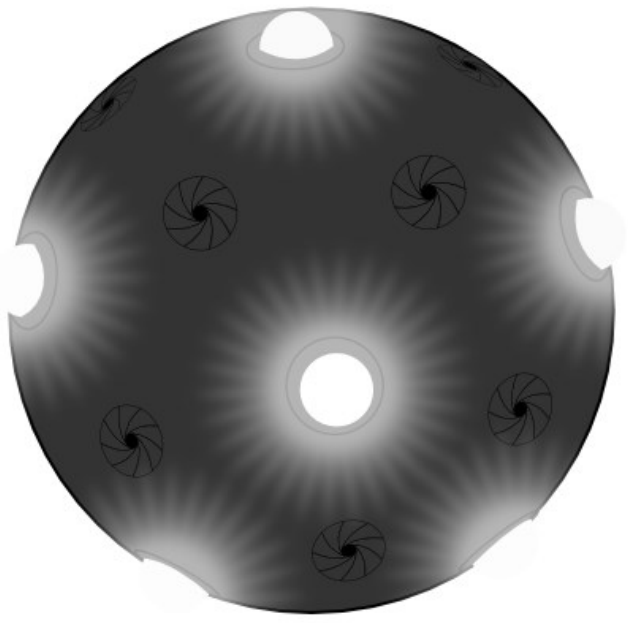
Roj technických nanobotů
Dosah: dohled, úroveň: 4
Technosféra teleportuje roj nanobotů, který začne opravovat zvolený Stroj. Nanoboti mu vrátí tolik HP, kolik je polovina jeho maximálního HP (pokud má Stroj maximální hodnotu 100 HP, nanoboti mu opraví 50 HP). Nefunguje na objekty, které byly zničeny (HP bylo sníženo na 0), ale opraví porouchané předměty (např. zbraně). Fungují jen na objekty Běžné velikosti.

Roj lékařských nanobotů
Dosah: dohled, úroveň: 4
Technosféra teleportuje roj nanobotů, který začne regenerovat zvolenou Živou bytost. Nanoboti ji vrátí tolik HP, kolik je polovina jejího maximálního HP (pokud má Živá bytost maximální hodnotu 100 HP, nanoboti jí opraví 50 HP). Nefunguje na mrtvé bytosti, ale léčí i Jedy a Nemoci. Fungují jen na objekty Běžné velikosti.

Dimenzní štít
Dosah: dohled, úroveň: 4
Technosféra vytvoří silný dimenzní štít, který zakryje oblast o poloměru 10 metrů nebo jeden objekt Běžné velikosti. Štít vydrží 1 hodinu. Štít má sílu 15. Pokud je oblast/objekt zasažen útokem, hoďte proti tomuto číslu. Pokud je hod úspěšný, štít útok zastavil.

Fázový posunovač
Dosah: dohled, úroveň: 6
Technosféra vytvoří pole fázového posunu, které zakryje oblast o poloměru 10 metrů nebo jeden objekt Běžné velikosti. Posunutí vydrží 1 hodinu. Efekt fázového posunovače je uveden v Základní knize.

Multi-sken
Dosah: 1 km, úroveň: 8
Technosféra prohledá celou oblast multi-skenerem. Lokalizuje tak všechny zadané objekty.



Technosféra

Synchronizace

Zde je uvedeno, jak se synchronizace může promítat do chování následovníků. Pokud chce hráč realisticky zobrazit svého Hrdinu, každý omnifaktor má u sebe uvedeno Dogma, kterým by se při hraní měl řídit. Není to povinné – hráč se může na začátku každé hry rozhodnout, zda se jím bude řídit. Dogma se skládá ze dvou částí: Přikázání a Činu.

Přikázání udává, co Hrdina **musí** splnit. Pokaždé, když Přikázání poruší, ztratí 5 YP.

Čin udává, co Hrdina **může** vykonat. Když to vykoná v malém rozsahu, který nemá na hru žádný vliv, získá 1 YP. Když to vykoná ve velkém rozsahu, který nějakým způsobem ovlivní hru, získá 5 YP.

Lidé Černých říší mají též Dogma, které stejným způsobem ovlivňuje jejich EP.

Pokud Hrdina následuje více omnifaktorů současně, na začátky hry si též zvolí jednoho z těchto omnifaktorů, jehož Dogma pro něj bude platit.

Křižácké relikvie

Křižácké relikvie jsou výkonné emitory vyrobené schopnými médii. Jsou úzce provázány s omnifaktorem, obsahují část jeho moci. Jsou určené hlavně pro Křižáky, kterým pomáhají v boji. Někdy se dostanou do rukou i nepovolaným osobám…

Křižáci si je mohou vzít zdarma. Ostatní postavy si je mohou koupit, ale musí mít alespoň 5 bodů prestiže.

Relikvie zabírá jeden slot Speciálního vybavení.

Pokud si relikvii Světlých křižáků pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe a také 1 Decay Point pokaždé, když využije její moc.
Pokud si relikvii Temných křižáků pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe a také 1 Corruption Point pokaždé, když využije její moc.

Esenciální vortexy

U každého Světlého omnifaktora je uveden typ jeho vortexu třídy E (esenciální), paranormální anomálie pokrývající určitou oblast. Prvními uživateli těchto vortexů byli Symbiózní a Parazitní qriové. Objevili je díky omnifaktorským vizím, které dostala jejich média. Symbiózní qriové začali využívat vortexy Benefaktorů, Parazitní qriové zase vortexy Malefaktorů.

Ke každé skupině vortexů je příslušným omnifaktorem seslán vyvolený Arcibenex respektive Arcimalex. Ten funguje jako jejich ochránce a průvodce všech cizinců, kteří do nich zavítají. Může libovolně usměrňovat, omezovat či rozšiřovat omnifaktorskou moc, která z nich vyzařuje. Jeho úkolem je též dohlížet na to, aby tato moc nebyla zneužívána. Vortexy také chrání před různými hrozbami, například před zničením – může vyvolat neprostupné pole omnifaktorské moci.

Následovníci příslušného omnifaktora zde mohou provádět interlinky a seance s mnohem větším efektem. Do jaké míry je efekt zvýšen, to záleží na GM. Měl by však zohlednit sílu synchronizace (YP), případně i korupci (CP), a také to, za jakým účelem jsou interlinka či seance vykonávány.

Služebníkům Temnoty pobyt zde spaluje duši, protože koncentrace Světla je tu obrovská. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každé hodiny, kdy je na této planetě.

Planety soustavy Sol Nova

U každého Temného omnifaktora je uvedena jeho posvátná planeta v soustavě Sol Nova.

Na těchto planetách je Temnota tak silná, že je zde přítomnost Temných omnifaktorů nejvýraznější. Temný omnifaktor osobně funguje jako extradimenzní ochránce planety a průvodce všech cizinců, kteří sem zavítají. Nad svojí planetou má velkou moc a dohlíží na to, aby ji nikdo nezneužíval. Planetu také chrání před různými hrozbami, například před zničením – může vyvolat neprostupné pole omnifaktorské moci.

Služebníci příslušného omnifaktora zde mohou provádět interlinky a seance s mnohem větším efektem. Do jaké míry je efekt zvýšen, to záleží na GM. Měl by však zohlednit sílu synchronizace (YP), případně i rozklad (DP), a také to, za jakým účelem jsou interlinka či seance vykonávány.

Bytostem Světla pobyt zde korumpuje duši, protože koncentrace Temnoty je tu obrovská. Postava získává 1 bod korupce na konci každé hodiny, kdy je na této planetě. Jakmile propadne korupci zcela, promění se v odpovídajícího Nižšího či Vyššího služebníka.

Alfa-vita

Omnifaktor života, fauny a flóry

Uctívači chrání život a šíří ho tam, kde není. Odmítají zbytečně zabíjet živé tvory. Pokud nějakého přesto zabijí, jeho tělo navrátí přírodě, aby posloužilo jako potrava pro zvířata a živiny pro rostlinstvo. Uctívači rádi chovají zvířata a pěstují rostliny. Když se ocitnou na pustém území, do země zasadí semínka, která pro tento případ vždy nosí u sebe.

Záměr: Prodloužit život všech forem života, ideálně zcela zastavit stárnutí (= věčný život).

Dogma:
Přikázání: „Šiř život!“: Hrdina musí vysadit rostlinu, samozřejmě v prostředí musí mít šanci přežít.
Čin: Zachování života: Hrdina může nechat Živou bytost žít, ačkoliv to v danou chvíli není vhodné.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v terraformaci planet
- šíří různé formy života po celé galaxii
- chrání životní prostředí a ohrožené formy života
- vyhlazují frakce, které ničí životní prostředí a formy života
- nesnáší stroje, které zastupují úlohu živých tvorů
- nepoužívají robo-drony, místo nich jen bio-drony*
- Černým říším se snaží zničit technologii umělé inteligence a ukořistit technologii biotů

* Technikův bio-dron má stejnou funkci, jako obvyklý robo-dron.

Křižácké relikvie

Emitor života
Cena: 100.000
Dokáže proměnit okolí do vzdálenosti 100 metrů v úrodnou zemi kypící životem. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor fauny
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout Zvíře (Živou bytost) do vzdálenosti 10 metrů. Zvíře udělá vše, co postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí emitor jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex života
Tyto vortexy jsou obývány nespočtem druhů zvířat a rostlin. Díky omnifaktorské moci zde může být každá mrtvá bytost reinkarnována do nového těla – její duše samozřejmě nesmí být zkorumpovaná či nějakým způsobem uvězněná. Mrtvé tělo je přírodou pohlceno a za určitou dobu je bytost vrácena v těle novém a živá. Toto nové tělo je ve stejném stavu, v jakém bylo 24 hodin před smrtí. Toto funguje i na bytosti, které zemřely jinde – stačí sem přivést jejich ostatky.

Beta-mors

Omnifaktor smrti, živlů a počasí

Následovníci nemají žádnou úctu k životu, zabíjení jim nedělá žádný problém. Nemají strach ze smrti. Naopak mají posvátnou úctu k živlům. Dokáží předvídat počasí. Fakt, že oni sami jsou živými tvory, si vysvětlují tak, že jsou jen nástrojem k ničení ostatního života.

Záměr: Zkrátit život všech forem života, zrušit nesmrtelnost (např. ghytorům, qriům).

Dogma:
Přikázání: „Probuď živly!“: Hrdina musí zapálit oheň tak, aby měl v prostředí šanci šířit se.
Čin: Způsobení smrti: Hrdina může Živou bytost zabít, ačkoliv to v danou chvíli není vhodné.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v ničení planetární biosféry
- ničí všechny formy života
- vynikají v předvídání a ovládání počasí
- vyhlazují frakce, které chrání životní prostředí a formy života
- rádi používají stroje, které zastupují úlohu živých tvorů
- nepoužívají bio-drony, místo nich jen robo-drony*
- Černým říším se snaží zničit technologii biotů a ukořistit technologii umělé inteligence

* Lékařův robo-dron má stejnou funkci, jako obvyklý bio-dron.

Křižácké relikvie

Emitor smrti
Cena: 100.000
Dokáže proměnit okolí do vzdálenosti 100 metrů v mrtvou zemi bez života. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor živlů
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout živel (oheň, vodu, vzduch, zemi) do vzdálenosti 10 metrů. Živel se začne pohybovat tak, jak postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí emitor jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex smrti
Pevnina v těchto vortexech je pokryta aktivními sopkami a jezery lávy a sužována zemětřeseními. Oceány jsou vždy rozbouřené, s obrovitými vlnami a víry. Vichřice, tornáda a ničivé bouře trvají neustále. Nežije tu žádná fauna ani flóra, zdejší atmosféra nepodporuje život. Díky omnifaktorské moci se místní živly snaží zabít všechny formy života, které se sem dostanou odjinud. Tolerují pouze následovníky Beta-mors.

Gama-modestia

Omnifaktor skromnosti, pilnosti a asketismu

Následovníci jsou skromní, vedou až asketický život. Nejde jim o zisk osobního majetku. Vše, co získají, využívají ve prospěch všech následovníků Gama-modestia, nebo rovnou rozdávají potřebným. Jsou pracovití, disciplinovaní a mají silnou vůli. Nosí jednoduché nevýrazné oblečení, žádné ozdoby. Nevyhledávají žádnou zábavu nebo rozptýlení, všechen čas využívají jen na práci nebo klidný odpočinek.

Záměr: Nastolit společnost, kde všechno patří všem. Vykořenit touhu po bohatství. Meritokracie.

Dogma:
Přikázání: „Buď zdrženlivý!“: Hrdina se nesmí oddávat slastem.
Čin: Darování majetku: Hrdina může darovat svůj majetek nebo peníze.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- nepoužívají peníze
- občané nepracují pro osobní zisk, ale pro dobro celé frakce
- všechen majetek patří frakci, osobní majetek neexistuje
- všechny výrobky a služby jsou přerozdělovány podle zásluh a aktuální potřeby
- tvrdá perzekuce těch, kdo nepracuje
- vyhlazují frakce, kterou jsou příliš hamižné a hedonistické
- ničí cennosti

Křižácké relikvie

Emitor skromnosti
Cena: 100.000
Dokáže zničit jeden cenný předmět (balík peněz, šperk…) do vzdálenosti 10 metrů. Předmět je rozložen na energii a rozptýlen. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor asketismu
Cena: 50.000
Dokáže zrušit touhu po bohatství a/nebo závislost na drogách v jedné Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex asketismu
Qriští kolonisté zde vybudovali mnoho továren a farem, kde se neustále pracuje. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde posílena pilnost a skromnost a potlačeno požitkářství – každý zde pracuje, aby vytvořil co nejvíce pro ostatní. V tomto vortexu je možné rychle vyprodukovat velké množství výrobků.

Delta-avaritia

Omnifaktor hamižnosti, lenosti a hedonismu

Následovníci jsou hamižní a líní požitkáři. Jsou bohatí, nosí drahé oblečení a šperky. Většinou jsou závislí na nějaké látce, např. na alkoholu nebo drogách. Mnoho času věnují zábavě. Jsou dost marnotratní (nakupují drahé věci), lakomí (nikomu nic nedávají zadarmo) a závistiví.

Záměr: Nastolit společnost, kde všechno patří bohatým vrstvám. Zotročit chudé vrstvy. Plutokracie.

Dogma:
Přikázání: „Užívej požitků!“: Hrdina musí vyzkoušet všechny dostupné slasti.
Čin: Hromadění majetku: Hrdina může získat další majetek nebo peníze (nad rámec cíle mise a odměny).

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- hromadí majetek, maximalizují zisk
- lze je snadno uplatit
- veškerou těžkou práci vykonává služebnictvo a otroci
- ozbrojené síly se skládají výhradně z žoldnéřů
- tvrdá perzekuce těch, kdo neplatí daně
- vyhlazují frakce, které ohrožují jejich majetek
- vyhlazují frakce, jejichž majetek nemohou koupit – následně ho ukořistí
- zaměřují se jen na cennosti – vše, co nemá hodnotu, ignorují

Křižácké relikvie

Emitor hamižnosti
Cena: 100.000
Dokáže sebrat jeden cenný předmět (balík peněz, šperk…) do vzdálenosti 10 metrů. Předmět je rozložen na energii a vysán do emitoru. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet. Do emitoru se vejde neomezené množství předmětů. Uživatel může předměty nechat opět zhmotnit.

Emitor hedonismu
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat silnou touhu po bohatství a/nebo závislost na nějaké droze v jedné Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex hedonismu
Qriští kolonisté zde vybudovali mnoho obchodních center a bank, kde se neustále obchoduje. Arcimalex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde posílena lenost a hamižnost a potlačena nezištnost – každý zde obchoduje, aby získal co nejvíce pro sebe. V tomto vortexu je možné vydělat velké množství peněz.

Epsilon-pax

Omnifaktor míru, diplomacie a budování

Následovníci dávají přednost vyjednávání. Pokud však k boji stejně dojde, snaží se, aby byl co nejkratší a s co nejmenšími kolaterálními ztrátami. Během něj jsou stále otevření vyjednávání. Pokud s protivníkem vyjednávat nelze (např. s Temnou rukou), snaží se ho kompletně a co nejrychleji vyhladit.

Záměr: Ujednat věčný mír, nastolit totální pacifismus.

Dogma:
Přikázání: „Zachovej mír!“: Hrdina musí proti Osobám vždy dát přednost Vyjednávání, nesmí zahájit boj; neplatí proti stoupencům Temnoty.
Čin: Diplomacie: Hrdina může přemluvit NPC Osobu k ukončení boje.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- prosazují a udržují mír a to jakýmikoliv prostředky
- válku vnímají jen jako nutné zlo
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras
- vyhlazují frakce, které odmítají přijmout jejich mír

Křižácké relikvie

Emitor míru
Cena: 100.000
Dokáže zpacifikovat jednu bojující Osobu do vzdálenosti 10 metrů. Okamžitě přestane bojovat a je klidná. V závislosti na jejím přesvědčení buď zůstane na místě, vzdá se a nebo uteče. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor budování
Cena: 50.000
Dokáže opravit poškození až za 100 HP jednomu neživému objektu Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Může tak opravit i objekt, který byl zničen. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex míru
Qriští kolonisté zde vybudovali velké jednací haly a ambasády, vše dokonale zabezpečené proti všem útokům a atentátům, sabotážím a špionážím. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde v bytostech probuzen klid a mír. Zbraně altersynců tu jsou zcela neškodné.

Zéta-bellum

Omnifaktor války, agrese a ničení

Následovníci jsou horkokrevní, agresivní a bojovní. Vyhledávají konflikt, lze je snadno vyprovokovat. Nikdy s nikým nevyjednávají a většinou ani neberou zajatce. Po jejich útoku nezůstávají žádní zranění – všichni protivníci jsou zabiti.

Záměr: Rozpoutat věčnou válku, nastolit totální militarismus.

Dogma:
Přikázání: „Rozpoutej válku!“: Hrdina musí proti Osobám vždy zvolit boj, nesmí Vyjednávat.
Čin: Agrese: Hrdina může přemluvit NPC Osobu k zahájení boje.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- rozpoutávají a šíří války a to jakýmikoliv prostředky
- mír vnímají jen jako dobu k přípravě na další válku
- spojují se s jinými frakcemi jen za účelem vojenského zničení protivníka
- pokud se s někým spojí, tak spojenectví je dříve či později ukončeno válkou
- vyhlazují frakce, které ve válce porazily

Křižácké relikvie

Emitor války
Cena: 100.000
Dokáže vyprovokovat jednu mírumilovnou Osobu do vzdálenosti 10 metrů. Okamžitě začne agresivně napadat své okolí – dá přednost svým nepřátelům, ale pokud nejsou poblíž, napadne i své přátele. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor ničení
Cena: 50.000
Dokáže způsobit poškození až za 100 HP jednomu neživému objektu Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex války
Qriští kolonisté zde vybudovali četné gladiátorské arény a rozsáhlé zbrojnice plné nejrůznějších zbraní. Arcimalex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde v bytostech probuzena agresivita. Zbraně následovníků jsou zde více efektivní.

Éta-progressus

Omnifaktor pokroku, zvědavosti a civilizovanosti

Následovníci jsou zvědaví a moudří. Nejprve sbírají vědomosti jako průzkumníci a výzkumníci a poté je šíří jako učitelé a instruktoři. Jsou zvyklí na život v obrovských složitých komunitách. V divočině však mají problémy s přežitím, jsou příliš závislí na výdobytcích civilizace.

Záměr: Civilizovat společnost, urychlit technický rozvoj. Progresivismus.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj rozvoj!“: Hrdina musí sbírat informace.
Čin: Konec barbarství: Hrdina může bojovat proti úpadku a barbarství.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- vynikají v průzkumu a výzkumu
- jejich kultura se rychle vyvíjí
- mají obsáhlé databáze a encyklopedie
- vyhlazují primitivní frakce, které odmítají přijmout jejich civilizaci
- zvědavé, otevřené – vyměňují si vědomosti s jinými frakcemi

Křižácké relikvie

Emitor zvědavosti
Cena: 100.000
Dokáže zachytit všechny zaznamenané informace (fyzicky i elektronicky) v okolí do vzdálenosti 100 metrů a uchovat je v sobě. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet. Uživatel může informace nechat opět zobrazit ve formě hologramu nebo přesunout do nějaké databáze.

Emitor pokroku
Cena: 50.000
Dokáže vylepšit předmět do vzdálenosti 10 metrů na technologicky dokonalejší. Pokud při použití předmětu padne Smůla, neznamená to rozbití. Stroj Běžné velikosti s HP může díky tomu mít své maximální HP dvojnásobné nebo jeden atribut zvýšen na 19.

Esenciální vortexy

Vortex pokroku
Qriští kolonisté zde vybudovali mnohé laboratoře a testovací střediska, archivy, databáze a knihovny s encyklopediemi o všech tématech. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci se tu všechny předměty samy zdokonalují – čím primitivnější jsou, tím rychleji. Následovníci se tu rychle naučí ovládat i složitou technologii, což jim dává výhodu oproti ostatním.

Théta-regressus

Omnifaktor úpadku, lhostejnosti a barbarství

Následovníci jsou velmi pověrčiví. Jsou to tradicionalisté, kteří stojí proti pokroku a civilizovanosti. Moderní filozofie a technologie jsou pro ně tabu. Jsou mistry přežití v divočině, dokáží dobře improvizovat. Jsou zvyklí na život v malých skupinkách, či dokonce jako osamělí jednotlivci. Ve velkých městech jsou však poněkud zmatení a podráždění.

Záměr: Vrátit společnost k tradičnímu životu, odvrátit se od technického rozvoje. Tradicionalismus.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj tradice!“: Hrdina musí zachovávat tradice.
Čin: Konec civilizace: Hrdina může bojovat proti pokroku civilizace.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- konzervativní, lpí na prastarých zvycích
- jejich kultura se od dob založení nezměnila
- neprodukují žádné moderní technologie – získávají je jen darem či jako kořist
- technologie používají tak dlouho, dokud se nerozbijí
- vyhlazují vyspělé frakce, které šíří pokrok a narušují jejich tradice a teritorium
- xenofobní, uzavřené – nemají rádi cizince

Křižácké relikvie

Emitor lhostejnosti
Cena: 100.000
Dokáže vymazat všechny zaznamenané informace (fyzicky i elektronicky) v okolí do vzdálenosti 100 metrů. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor úpadku
Cena: 50.000
Dokáže znehodnotit předmět do vzdálenosti 10 metrů na technologicky zaostalejší. Pokud při použití předmětu padne neúspěch, znamená to rozbití (jako při Smůle). Stroj Běžné velikosti s HP může díky tomu mít své maximální HP snížené na polovinu nebo jeden atribut snížen na 1. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex úpadku
V tomto vortexu nelze udržet žádnou vyspělou kolonii. Dlouhodobě je možné žít jen v primitivních osadách. Díky omnifaktorské moci tu všechny výrobky degenerují a rozpadají se. Čím pokročilejší jsou, tím rychleji. Následovníci se tu rychle naučí improvizovat, což jim dává výhodu oproti ostatním.

Ióta-dies

Omnifaktor světla, dne a odvahy

Následovníci jsou přizpůsobeni světlu – mají tmavší kůži a jsou šeroslepí. Nosí luminiscenční oblečení, které jim jejich zrakový handicap pomáhá redukovat (jeho svítivost však lze vypnout, např. aby je neprozradila v noci). Mají posvátnou úctu k bílým děrám, které považují za ultimátní zdroje energie. Jsou odvážní, schopní až sebevražedného hrdinství. Umí také dobře motivovat ostatní.

Záměr: Nastolit společnost, která je poháněna hrdinstvím vládců. Ovládnout sílu bílých děr.

Dogma:
Přikázání: „Měj odvahu!“: Hrdina se nesmí nechat ničím zastrašit. Nesmí se schovávat.
Čin: Vláda hrdinství: Hrdina může motivovat přátelské NPC Osoby k odvaze.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- bojují proti terorismu
- jsou řízeny prostřednictvím motivace, vůdcové jsou všeobecně oblíbení
- vynikají v pátracích operacích, nikdo se před nimi neschová
- zkoumají bílé díry ve snaze využít je jako neomezený zdroj energie

Křižácké relikvie

Emitor světla
Cena: 100.000
Dokáže zářit pronikavým oslepujícím světlem a zároveň vytváří elektrickou energii. V okolí 100 metrů ruší postih za sníženou či nulovou viditelnost a poskytuje energii všem elektrickým zařízením. Emitor může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor odvahy
Cena: 50.000
Dokáže zahnat strach v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost už nepanikaří resp. není splašená a navíc je pod efektem Štěstí při odolání Panice resp. Splašení. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex světla
Díky omnifaktorské moci je vortex zalit světlem, takže z vesmíru vypadá jako zářivý bod. Nikdy tu není noc. Terén je tvořen pouštěmi a panuje tu velké horko. Intenzita světla altersyncům způsobuje, že jsou neustále oslnění, na následovníky však nemá žádný vliv. Pole následovníkům také způsobuje, že jsou odvážní, nemusí spát a jejich technologii nikdy nedojde energie.

Kappa-nox

Omnifaktor tmy, noci a strachu

Následovníci jsou přizpůsobeni tmě – mají bledou kůži a na světle jsou oslnění. Nosí tmavé oblečení a ochranné brýle proti ostrému světlu. Mají posvátnou úctu k černým děrám, které považují za ultimátní ničitele energie. Necítí strach – ale naopak velmi rádi ho šíří. Dělí a terorizují ostatní.

Záměr: Nastolit společnost, která je poháněna strachem z vládců. Ovládnout sílu černých děr.

Dogma:
Přikázání: „Vzbuzuj strach!“: Hrdina musí šířit strach. Musí se schovávat.
Čin: Vláda teroru: Hrdina může nepřátelským NPC Osobám vyvolat paniku.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- provádí teroristické útoky
- jsou řízeny prostřednictvím teroru, vůdcové jsou všeobecně obávaní
- vynikají v kamufláži, jejich sídla jsou na utajených místech
- zkoumají černé díry ve snaze využít je jako nezastavitelné ničitele energie

Křižácké relikvie

Emitor tmy
Cena: 100.000
Vytváří pole naprosté tmy a zároveň vysává elektrickou energii. V okolí 100 metrů je nulová viditelnost a žádná elektrická zařízení zde nefungují. Emitor může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor strachu
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat strach v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost automaticky propadá panice resp. splašení jako by byla pod efektem Smůly. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex tmy
Díky omnifaktorské moci je vortex zahlcen tmou, takže z vesmíru se jeví jako permanentně zastíněná zóna. Nikdy tu není světlý den. Terén je tvořen ledovými pláněmi a panuje tu velká zima. Hustá tma altersyncům způsobuje, že nic nevidí, na následovníky však nemá žádný vliv. Pole altersyncům také způsobuje, že jsou vystrašení, neustále ospalí a jejich technologii rychle dochází energie.

Lambda-logicus

Omnifaktor intelektu, logiky a efektivnosti

Následovníci se řídí pouze logikou, potlačují všechny emoce. Jsou inteligentní a chladnokrevně efektivní. Díky tomu s nimi lze obtížně vyjednávat. Nosí jednoduché, praktické oblečení.

Záměr: Nastolit společnost, kde je na prvním místě logika, intelekt a věda.

Dogma:
Přikázání: „Řiď se logikou!“: Hrdina se musí řídit logikou a jednat efektivně. Nesmí se poddávat emocím.
Čin: Potlačení emocí: Hrdina může ničit umělecká díla.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- emoce jsou v nich zakázány - kdo je projeví, je tvrdě perzekuován
- pomocí výpočtů se snaží maximalizovat efektivnost
- vyhlazují frakce, které jakkoliv snižují jejich efektivnost
- ničí umělecká díla

Křižácké relikvie

Emitor logiky
Cena: 100.000
Dokáže vymazat všechny emoce v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů, nahradí je pouze logikou. Po dobu 10 minut získá +5 k INT, WIL a CHA a může na ně provádět Opravné hody. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor intelektu
Cena: 50.000
Dokáže posílit intelekt v jednom Zvířeti do vzdálenosti 10 metrů. Zvíře na 10 minut stoupne na úroveň inteligentní osoby, jeho instinkty jsou potlačeny. Je to Osoba, počítají se u ní SP. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex logiky
Qristí kolonisté zde vybudovali studovny a fóra, kde se diskutuje o filozofii, vytvářejí teorie a provádějí výpočty. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde podpořen intelekt a logika. Je zde proto možné vytvořit ta nejpřesnější vědecká díla.

Mí-emotus

Omnifaktor instinktu, emocí a efektnosti

Následovníci se vyžívají v emocích a dávají na svůj instinkt. Mají rádi velkolepost a efekt. Provozují nějaké umění, např. malířství, sochařství… Nosí bohatě zdobená oblečení, stejně tak si zdobí i své vybavení. Často s sebou nosí nějaké záznamové zařízení (fotoaparát, kameru) a sbírají efektní záběry. Ty pak prodávají Mí-emotusovým umělcům či médiím.

Záměr: Nastolit společnost, kde jsou na prvním místě emoce, instinkt a umění.

Dogma:
Přikázání: „Poddej se emocím!“: Hrdina se musí řídit emocemi a jednat efektně, aby v ostatních vzbuzoval úžas.
Čin: Tvorba umění: Hrdina může tvořit umělecká díla.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- produkují velké množství kvalitních uměleckých děl
- pomocí umění se snaží maximalizovat efektnost
- vyhlazují frakce (okázalým způsobem), jen kvůli vyvolání intenzivních emocí

Křižácké relikvie

Emitor emocí
Cena: 100.000
Dokáže vymazat všechnu logiku v jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů, nahradí je pouze emocemi. Po dobu 10 minut ztratí -5 od INT, WIL a CHA a musí na ně provádět Kazící hody. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor instinktu
Cena: 50.000
Dokáže posílit instinkty v jedné Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Osoba na 10 minut klesne na úroveň zvířete, její intelekt je potlačen. Je to Zvíře, nepočítají se u něj SP. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex emocí
Qristí kolonisté zde vybudovali divadla, koncertní haly a umělecké ateliéry. Arcimalex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde podpořen instinkt a emoce. Je zde proto možné vytvořit ta nejkrásnější umělecká díla.

Ný-sanitas

Omnifaktor zdraví, evoluce a regenerace

Následovníci nesnáší nečistotu a nemoci. Obvykle trpí fobií z nemocí a špíny, vše se snaží dezinfikovat. Všude nosí nějaký ochranný oblek, nebo alespoň plynovou masku či jiné filtrační zařízení. Jejich těla nemají žádné genetické vady, po fyzické stránce jsou dokonalá. Nemají ani žádné jizvy či popáleniny, protože zranění se jim dobře hojí.

Záměr: Odstranit nemoci a mutace. Usměrňovat evoluci tak, aby vznikaly dokonalé organizmy.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj se v čistotě!“: Hrdina se musí vždy chránit před nečistotou, nemocemi, jedy, Biologickými, Chemickými a Radiačními útoky.
Čin: Dezinfekce: Hrdina může likvidovat nečistotu, nemoci, jedy a mutace.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v lékařství a genovém inženýrství
- vyhlazují zmutované, nakažené a kontaminované formy života
- jejich města jsou sterilně čistá a hermeticky izolovaná od okolí
- vyhlazují frakce, které šíří kontaminaci a nákazu

Křižácké relikvie

Emitor zdraví
Cena: 100.000
Dokáže vyléčit nemoc či otravu jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Okolí do vzdálenosti 100 metrů dokáže také dekontaminovat od biologického, chemického či radioaktivního zamoření. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor regenerace
Cena: 50.000
Dokáže vyléčit zranění až za 100 HP jedné Živé bytosti Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Může tak vyléčit i bytost, která byla zabita. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex regenerace
Terén ve vortexu tvoří čisté lesy, louky a moře. Qriští kolonisté zde vybudovali nemocnice a laboratoře na výrobu léků a protijedů. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci se tu všechna zranění rychle zahojí a nemoci vyléčí. Vše, co se sem dostane, je dekontaminováno. Formám života, které tu zůstanou delší dobu, se urychlí evoluce.

Ksí-morbus

Omnifaktor nemocí, mutace a degenerace

Následovníci jsou neustále špinaví, nemoci a mutace považují za omnifaktoří dar. Jejich těla mají genetické vady, deformace a znetvoření, jsou však odolná proti běžným nemocem. Ostatními jsou považováni za fyzicky odpudivé. Jejich těla jsou navíc obvykle pokryta popáleninami a jizvami, protože zranění se špatně hojí.

Záměr: Rozšířit nemoci a mutace. Narušovat evoluci tak, aby nevznikaly dokonalé organizmy.

Dogma:
Přikázání: „Nebraň se nečistotě!“: Hrdina se nesmí vyhýbat nečistotě, nemocem, jedům, Biologickým, Chemickým a Radiačním útokům.
Čin: Infekce: Hrdina může šířit nečistotu, nemoci, jedy a mutace.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají ve vývoji biologických, chemických a radiologických zbraní
- okolní prostředí zahlcují nebezpečným odpadem
- jejich města jsou špinavá, plná moru a hniloby
- vítají mezi sebou všechny nakažené, kontaminované a zmutované jedince

Křižácké relikvie

Emitor nemocí
Cena: 100.000
Dokáže způsobit nemoc či otravu jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Nemoc či jed si uživatel může vybrat. Okolí do vzdálenosti 100 metrů dokáže také kontaminovat biologickým, chemickým či radioaktivním zamořením – pobyt na takovém území způsobuje Biologický, Chemický resp. Radiační útok s DAM 10 každou hodinu. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor degenerace
Cena: 50.000
Dokáže způsobit zranění až za 100 HP jedné Živé bytosti Běžné velikosti do vzdálenosti 10 metrů. Poté se musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex degenerace
Terén ve vortexu tvoří znečištěné bažiny a skládky nejrůznějšího odpadu. Qriští kolonisté zde vybudovali továrny na chemické, biologické a radiologické zbraně a různé jedy. Arcimalex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci se tu zranění nehojí, organizmus je rychle nakažen mnoha chorobami a infekcemi. Vše, co se sem dostane, je kontaminováno místními nebezpečnými látkami. Formy života, které tu zůstanou delší dobu, začnou mutovat.

Omikron-lex

Omnifaktor práva, spravedlnosti a cti

Následovníci jsou čestní, vždy se řídí nějakým přísným kodexem cti. Nikdy neporuší zákon a nikdy nelžou. Bojují proti zločinu a někdy i dost chladnokrevně. Pokud narazí na zločince, nemají vůči němu slitování. Za čestné činy jim jsou udělovány různé tituly, řády a hodnosti. Čím více jich mají, tím více si jich společnost váží. Za jakoukoliv nečestnost jsou ovšem odebírány.

Záměr: Nastolit společnost, která se řídí ctí a spravedlností. Timokracie.

Dogma:
Přikázání: „Buď čestný!“: Hrdina se musí chovat čestně, nesmí lhát ani porušovat zákony.
Čin: Nositel spravedlnosti: Hrdina může bojovat proti zločinu.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- početná policie, soudy a věznice
- policejní kontroly, výslechy a veřejné popravy jsou běžným jevem
- snaží se odhalit pravdu jakýmikoliv prostředky
- hojně používají tajné agenty a lovce odměn, občané jsou dosti paranoidní
- vyhlazují frakce, které jsou zločinné nebo jinak podporují zločin

Křižácké relikvie

Emitor práva
Cena: 100.000
Dokáže odhalit všechny stopy zločinů v okruhu 100 metrů, zločince však odhalit nedokáže. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor cti
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat touhu po cti v Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Osoba se bude snažit udělat něco čestného. Má na to 10 minut, pokud to do té doby nestihne, touha ji opustí. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex práva
Qristí kolonisté zde vybudovali soudní tribunály a věznice, ze kterých nikdo neuteče. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci jsou zde zločinci označeni aurou, takže je každý snadno pozná.

Pí-delictum

Omnifaktor zločinů, bezpráví a podlosti

Následovníci jsou notoričtí zločinci, porušení zákona jim nedělá žádný problém. Jsou nedůvěryhodní, nečestní a zrádní. Velmi často lžou – a velmi dobře. Používají falešná jména, aby utajili svoji pravou totožnost a unikli spravedlnosti.

Záměr: Nastolit společnost, která se řídí intrikami a zákeřností. Kratokracie.

Dogma:
Přikázání: „Buď podlý!“: Hrdina se musí chovat nečestně a manipulativně.
Čin: Nositel bezpráví: Hrdina může páchat zločiny.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- jsou to frakce banditů, pirátů a zločineckých gangů
- loupeže, vraždy a znásilnění jsou běžným jevem
- snaží se skrývat pravdu jakýmikoliv prostředky
- hojně používají tajné vrahy a špiony, občané jsou dosti paranoidní
- vyhlazují frakce, které ohrožují jejich zločinné akce

Křižácké relikvie

Emitor zločinů
Cena: 100.000
Dokáže odstranit všechny stopy zločinů v okruhu 100 metrů, zločince však odstranit nedokáže. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor podlosti
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat touhu po podlosti v Osobě do vzdálenosti 10 metrů. Osoba se bude snažit udělat něco podlého. Má na to 10 minut, pokud to do té doby nestihne, touha ji opustí. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex zločinu
Qristí kolonisté zde vybudovali skrytá doupata, která slouží jako úkryty pro mnohé zločince galaxie. Nikdo je tu nedokáže najít. Arcimalex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci jsou zde agenti zákona (např. policisté) označeni aurou, takže je každý snadno pozná.

Rhó-ordo

Omnifaktor řádu, kauzality a plánů

Následovníci jsou byrokraté, přísně se drží předpisů a schválených postupů. Jsou to neústupní pedanti. Jsou opatrní. Vážnější rozhodnutí, na které neexistuje žádný známý postup, nejdříve prověřují výpočty a testy. Dokáží odhadnout tah soupeře o mnoho kroků napřed.

Záměr: Nastolit vesmírný řád, kde se vše děje podle plánů. Totální byrokracie.

Dogma:
Přikázání: „Udržuj řád!“: Hrdina se musí řídit svým plánem postupu (který hráč vytvoří před hrou).
Čin: Ukončení chaosu: Hrdina může napravovat chyby a odchylky.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- byrokratické, téměř na vše je potřeba úřední povolení a vše je zaznamenáváno
- orientovat se v tomto řádu dokáží jen ony samy
- netolerují žádné chyby či nepřesnosti
- psychicky narušení jedinci jsou tvrdě perzekuováni
- vyhlazují frakce, které narušují řád
- nastolují řád, odstraňují anomálie

Křižácké relikvie

Emitor řádu
Cena: 100.000
Dokáže napravit psychický stav jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Zvýší SP její na maximum. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor kauzality
Cena: 50.000
Dokáže zajistit kauzalitu v objektu ve vzdálenosti 10 metrů. První úspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Štěstí; první neúspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Smůly. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex řádu
Terén ve vortexu je uspořádán do geometricky přesných tvarů – dokonce i vortex samotný je v základu dokonalá koule. Terén má všechny vyvýšeniny a prohlubně přesně ohraničené. Díky omnifaktorské moci jsou zde osobám odstraněny psychické poruchy, vyléčeno šílenství. Ve vortexu ani v jeho blízkém okolí nemohou vzniknout žádné anomálie.

Sigma-chaos

Omnifaktor chaosu, paradoxů a náhody

Následovníci jsou nepředvídatelní a impulzivní. Některá rozhodnutí nechávají na náhodě, hodí si například mincí nebo kostkou. Obvykle trpí nějakou psychickou poruchou, nebo to alespoň tak vypadá. Dokáží najít spojitosti tam, kde by je nikdo nečekal. Zdá se, že v chaosu vidí jakýsi vlastní „řád“…

Záměr: Nastolit vesmírný chaos, kde se vše děje náhodou. Totální lotokracie, ideálně anarchie.

Dogma:
Přikázání: „Rozpoutej chaos!“: Hrdina se musí řídit náhodou (hráč se rozhoduje na základě hodu kostkou).
Čin: Narušení řádu: Hrdina může způsobovat chyby a odchylky.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- anarchistické, nemají žádnou pevně danou strukturu ani zákony
- orientovat se v tomto chaosu dokáží jen ony samy
- nepředvídatelné, jednu chvíli mohou být spojenci, v další chvíli mohou být nepřáteli
- vítají mezi sebou všechny psychicky narušené jedince
- nastolují chaos, způsobují anomálie

Křižácké relikvie

Emitor chaosu
Cena: 100.000
Dokáže narušit psychický stav jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Sníží její SP na nulu. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor paradoxů
Cena: 50.000
Dokáže zajistit paradox v objektu ve vzdálenosti 10 metrů. První úspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Smůly; první neúspěšný hod, který objekt vykoná, má efekt Štěstí. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex chaosu
Terén ve vortexu je zcela chaotický a neustále se mění. Ani vortex samotný nemá stabilní tvar – není to koule, ale pomalu se měnící „oblak“. Díky omnifaktorské moci jsou zde osobám způsobeny psychické poruchy, vyvoláno šílenství. Ve vortexu i v jeho blízkém okolí často vznikají nejrůznější anomálie, které porušují zákonitosti vesmíru.

Tau-variatio

Omnifaktor výběru, změny a naděje

Následovníci jsou idealisté a optimisté, pro které žádný problém nepředstavuje překážku. Tvrdě jdou za svým vysněným cílem, i když se zdá nedosažitelný. Jsou pro něj schopni obětovat téměř cokoliv, jsou schopni na něj ale i dlouho čekat. Rozhodují se na základě svobodné vůle.

Záměr: Nastolit nezávislost smrtelníků na omnifaktorech, omnifaktoři nebudou nijak zasahovat do vesmíru.

Dogma:
Přikázání: „Jdi za svým snem!“: Hrdina si na začátku mise stanoví, co musí vykonat (nad rámec cílů mise, ale GM mu to musí schválit).
Čin: Pomoc s cílem: Hrdina může jiným pomoci v dosažení jejich cíle.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- demokracie – občané rozhodují, kdo bude vůdce
- mají svobodnou vůli – Tau-variatio je jen strážce této svobody, zasahuje minimálně
- bojují proti všem, kdo jim upírá možnost volby
- ve snaze dosáhnout zvoleného cíle nikdy nepoleví, jsou schopny udělat cokoliv
- jedinci, kteří se chtějí poddat svému osudu, jsou tvrdě perzekuováni

Křižácké relikvie

Emitor naděje
Cena: 100.000
Dokáže posílit morálku jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Ihned začne být aktivní, posílená nadějí. Po dobu 10 minut získá možnost provádět Opravné hody na všechny atributy a získá +5 k iniciativě. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor výběru
Cena: 50.000
Vyvolá v Osobě do vzdálenosti 10 metrů pocit výběru a vyburcuje ji k akci. Jakou volbu, to spatří jen daná osoba, ale týká se aktuální události. Bude natolik příjemně překvapená a posilněná pocitem naděje, že její strach (panika) je zahnán a po dobu 10 minut získá +1 ke všem atributům. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex výběru
V tomto vortexu je hustá síť poutnických cest. Cesty jsou obklopeny omnifaktorskou mocí – reprezentují výběr. Jak osoba prochází krajinou a vybírá si další cestu, postupně se vymaňuje ze svého osudu. Některé cesty jsou jednoduché, některé nebezpečné, některé jsou krátké, některé dlouhé. Čím obtížnější cestu osoba zvolí, tím více se vymaní svému osudu, ovšem tím větší nejistota a nebezpečí ji budou v životě čekat. Pokud však bude mít silnou vůli, dosáhne čehokoliv. Ty nejlepší cesty dokáží najít jen následovníci Tau-variatio, kteří se v nich podvědomě vyznají. Každá osoba však musí cestu projít sama, bez pomoci. Nad tím dohlíží místní Arcibenex.
Když se osoba vymaní osudu, její vlákno Wyrdu ve vortexu Ypsilon-constantia praskne a celá struktura nejbližších vláken se podle toho přemění.

Ypsilon-constantia

Omnifaktor osudu, neměnnosti a beznaděje

Následovníci chtějí naplnit osud, který jim byl určen při narození. Tomuto poslání jsou fanaticky oddaní, obětují mu celý svůj život. Kromě tohoto nemají žádné jiné ambice. Jsou to fatalisté.

Záměr: Nastolit totální nadvládu omnifaktorů (de facto osudu), smrtelníci nebudou rozhodovat o ničem.

Dogma:
Přikázání: „Naplň svůj osud!“: GM Hrdinovi na začátku mise stanoví, co musí vykonat (nad rámec cílů mise).
Čin: Pomoc s osudem: Hrdina může jiným pomoci v naplnění jejich osudu.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- osud rozhoduje, kdo bude vůdce (pomocí seancí a věšteb)
- věří na osud – Ypsilon-constantia je sudička, která jim ho stanovuje
- bojují proti všem, kdo jim brání v dosažení osudu
- ve snaze naplnit osud nikdy nepoleví, jsou schopny udělat cokoliv
- jedinci, kteří se chtějí svému osudu vzepřít, jsou tvrdě perzekuováni

Křižácké relikvie

Emitor beznaděje
Cena: 100.000
Dokáže zlomit morálku jedné Osoby do vzdálenosti 10 metrů. Ihned začne být pasivní, oslabená beznadějí. Po dobu 10 minut musí provádět Kazící hody na všechny atributy a ztratí –5 od iniciativy. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor osudu
Cena: 50.000
Vyjeví Osobě do vzdálenosti 10 metrů její osud a zabrání ji v akci. Osud spatří jen daná osoba, ale týká se aktuální události. Bude natolik šokována a zdrcena pocitem beznaděje, že začne cítit strach (paniku) a po dobu 10 minut ztratí –1 od všech atributů. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex osudu
V tomto vortexu je hustá krystalická síť podobná pavučině, je známa jako Wyrd. Zahlcuje celý vortex a je naplněna omnifaktorskou mocí – reprezentuje osud. Každé vlákno představuje osud jednoho subjektu materiálního vesmíru (tedy nikoliv např. extradimenzní bytosti). Když někdo změní rozložení vláken tím, že je přepojí na jiná, změní tak osud daného subjektu. Vše, co subjekt udělá, nebo co se mu stane, povede k nově vytyčeným důsledkům. Najít ta správná vlákna a správně je přepojit je však velmi obtížné. Špatné napojení může mít katastrofální následky. Nejlépe to zvládnou jen následovníci Ypsilon-constantia, kteří se v nich podvědomě vyznají. Nad přepojováním vláken dohlíží místní Arcimalex.
Osudu se lze vymanit tak, že osoba projde tou nejobtížnější cestou ve vortexu Tau-variatio. Tehdy její vlákno praskne a celá struktura nejbližších vláken se podle toho přemění.

Fí-misericordia

Omnifaktor lítosti, lásky a potěšení

Následovníci jsou milostiví a obětaví, snaží se pomáhat potřebným. Jsou smířliví, dokáží odpustit téměř každé zlo. Pro záchranu druhých jsou ochotni klidně obětovat svůj vlastní život.

Záměr: Nastolit milosrdnou společnost, která pomáhá slabým a bezbranným. Hegemonie.

Dogma:
Přikázání: „Slituj se!“: Hrdina musí projevovat lítost a pomáhat slabším.
Čin: Potěšení: Hrdina může způsobit Živé bytosti potěšení.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- hegemonie – nadvládu udržují bez použití násilí
- poskytují útočiště uprchlíkům, vyhnancům i zločincům
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras
- provádí humanitární akce

Křižácké relikvie

Emitor lásky
Cena: 100.000
Dokáže vyvolat lásku v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů k libovolnému objektu. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor potěšení
Cena: 50.000
Dokáže zahnat bolest a vyvolat euforii v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost nemůže nic dělat po dobu 10 minut. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet. Emitor může být použit při Vyjednávání. To je automaticky úspěšné, Osoba mu nemůže odolat (jako při efektu Štěstí).

Esenciální vortexy

Vortex lítosti
Qriští kolonisté zde vybudovali meditační parky a lázně. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde vyvoláván pocit potěšení, lásky a lítosti vůči ostatním. Následovníci zde necítí žádnou bolest. Pro slabé a strádající je pobyt zde tím nejkrásnějším snem.

Chí-crudelis

Omnifaktor krutosti, nenávisti a utrpení

Následovníci jsou morbidní a sadističtí. Při zabíjení upřednostňují pomalou a bolestivou smrt. Nemají slitování s nikým. Jsou mstiví, nikdy neodpouštějí. Jsou poměrně dosti odolní proti bolesti.

Záměr: Nastolit krutou společnost, která vykořisťuje slabé a bezbranné. Tyranie.

Dogma:
Přikázání: „Žádné slitování!“: Hrdina nesmí projevovat lítost a musí vykořisťovat slabší.
Čin: Utrpení: Hrdina může způsobit Živé bytosti utrpení.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- tyranie – nadvládu udržují pomocí násilí
- utlačují, zotročují a vykořisťují ostatní
- obsahují příslušníky mnoha jiných ras (otroci)
- provádí kruté nájezdy, během kterých vraždí a drancují

Křižácké relikvie

Emitor nenávisti
Cena: 100.000
Dokáže vyvolat nenávist v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů proti libovolnému objektu. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor utrpení
Cena: 50.000
Dokáže vyvolat mučivou bolest v jedné Živé bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost nemůže nic dělat po dobu 10 minut. Funguje i proti bytostem, které bolest necítí. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet. Emitor může být použit při Vyhrožování. To je automaticky úspěšné, Osoba mu nemůže odolat (jako při efektu Štěstí).

Esenciální vortexy

Vortex krutosti
Qriští kolonisté zde vybudovali mučírny a hladomorny. Arcimalex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho je může využívat. Díky omnifaktorské moci je zde vyvoláván pocit utrpení, nenávisti a krutosti vůči ostatním. Altersyncové zde prožívají bolest mnohem intenzivněji. Pro slabé a strádající je pobyt zde tou nejhorší noční můrou.

Psí-locus

Omnifaktor prostoru, sub-prostoru a hyper-prostoru

Následovníci jsou cestovatelé a poutníci, kteří nikdy nevydrží na jednom místě. Mají rozvinutý orientační smysl (podle terénu, hvězd…). Nosí komplikovaně vyhlížející kompasy, speciální vybavení stvořené médii a techniky. Kreslí podrobné mapy všech míst, na kterých byli. Ty pak prodávají Psí-locusovým vědcům či médiím .

Záměr: Nastolit totální kontrolu nad prostorem a ovládnout tak realitu.

Dogma:
Přikázání: „Buď na správném místě!“: Hrdina se musí dostat na specifické místo (nad rámec cílů mise, stanoví ho GM), které musí zmapovat (viz Čin). Musí u sebe nést mapu, která zabírá jeden slot Speciálního vybavení.
Čin: Úděl kartografa: Hrdina může zakreslit do mapy místo, ve kterém se zrovna nachází. GM stanoví, jak dlouho trvá jeho zakreslení.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají v přepravě a mapování
- mají nejlepší navigátory a kartografy
- zkoumají sub-prostor, hyper-prostor a prostorové anomálie
- nemají žádné stabilní území, nomádi

Křižácké relikvie

Emitor prostoru
Cena: 100.000
Dokáže přesunout jeden objekt v okruhu 10 metrů (může to být sám jeho majitel) až do vzdálenosti 1 km. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor mapy
Cena: 50.000
Dokáže snímat své okolí a vytvářet detailní mapu, kterou ukládá v sobě. Tato funkce je aktivní neustále. Emitor také dokáže najít určený cíl – jakmile se ocitne ve vzdálenosti 10 metrů od něj, svého majitele na to upozorní. Ukáže také přesnou pozici cíle. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex prostoru
Qriští kolonisté zde začali sestavovat Galaktický atlas, nejdokonalejší mapu Mléčné dráhy. Arcibenex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho ho může využívat. Díky omnifaktorské moci se tu vyskytují četné prostorové, sub-prostorové a hyper-prostorové trhliny a deformace. Skrze ně lze vidět i se přesunout na jakékoliv místo ve vesmíru – je však nutné najít vhodnou trhlinu, což může být velmi složité. Následovníci ji dokáží najít snadno.

Omega-tempus

Omnifaktor času, vzpomínky a předtuchy

Následovníci se řídí přesným časovým harmonogramem, který si určí na začátku dne. Ve snech se jim často zjevují vzpomínky i předtucha jejich budoucnosti. Nosí komplikovaně vyhlížející hodinky, speciální vybavení stvořené médii a techniky. Pomáhá jim udržovat přehled o jejich harmonogramu. Sepisují podrobné osobní deníky. Ty pak prodávají Omega-tempusovým vědcům či médiím.

Záměr: Nastolit totální kontrolu nad časem a ovládnout tak realitu.

Dogma:
Přikázání: „Čekej na správný čas!“: Hrdina musí ve specifický čas (stanoví ho GM) provést zápis do deníku (viz Čin). Musí u sebe nést deník, který zabírá jeden slot Speciálního vybavení.
Čin: Úděl kronikáře: Hrdina může zapsat do deníku událost, kterou právě zažil. GM stanoví, jak dlouho trvá její zapsání.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- vynikají ve výzkumu minulosti a předvídání budoucnosti
- mají nejlepší historiky a prognostiky
- zkoumají cestování časem a časové anomálie
- provádí různé akce, kterými mění časovou osu ve svůj prospěch

Křižácké relikvie

Emitor času
Cena: 100.000
Dokáže přesunout jeden objekt v okruhu 10 metrů (může to být sám jeho majitel) až do 10 minut vzdálené minulosti či budoucnosti. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor deníku
Cena: 50.000
Dokáže zaznamenávat čas a vytvářet detailní deník (s videem i zvukem), který ukládá v sobě. Tato funkce je aktivní neustále. Emitor také dokáže najít okamžik, ve kterém se stane určená událost – jakmile do ní zbývá 10 minut, svého majitele na to upozorní. Začne také odpočítávat minuty, v poslední minutě vteřiny. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Esenciální vortexy

Vortex času
Qriští kolonisté zde začali sepisovat Galaktickou kroniku, nejdokonalejší záznam historie v Mléčné dráze. Arcimalex chránící tento vortex rozhoduje, kdo a na jak dlouho ji může využívat. Díky omnifaktorské moci se tu vyskytují četné časové trhliny a deformace. Skrze ně lze vidět i se přesunout do minulosti či budoucnosti – je však nutné najít vhodnou trhlinu, což může být velmi složité. Následovníci ji dokáží najít snadno.

Ultimuské sekce

Stoupenci Ultimuse.

Následovníci pohrdají Benefaktory i Malefaktory, považují je za příliš zdegenerované a slabé. Jejich životní prioritou je podpora všeho, co pomůže zrodit omnifaktora Ultimuse – dostatečně mocného na to, aby uzavřel Štěrbinu a nastolil nový řád. Mají posvátnou úctu k památkám a historii zaniklých sekcí omnifaktora Primuse. Sbírají vědomosti a artefakty těchto sekcí a prodávají je Ultimusovým vědcům či médiím.

Záměr: Stvořit Ultimuse, který nastolí nový vesmírný řád.

Dogma:
Přikázání: „Stvoř Ultimuse!“: Hrdina musí hledat vzorky Primusovy omnienergie a informace o TPC.
Čin: Historický výzkum: Hrdina může hledat informace o Primusových sekcích.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- chtějí dosáhnout zrození Ultimuse a to jakýmikoliv prostředky
- bojují proti Temnotě
- pseudosyncové – jsou kvůli tomu terčem útoků následovníků všech ostatních omnifaktorů

Křižácké relikvie

Emitor psioniky
Cena: 100.000
Dokáže pohltit Světlou psioniku (která obsahuje otisk Primusovy omnienergie) nebo rozptýlit Temnou psioniku. Jakmile je v okruhu 100 metrů seslána nějaká Světlá psi-síla, emitor ji může pohltit. Psi-síla nemá efekt. Stejným způsobem může pohltit i Psionickou bytost Světla Běžné velikosti. Jakmile se v okruhu 100 metrů objeví nějaká Temná psi-síla, emitor ji může rozptýlit. Psi-síla nemá efekt. Stejným způsobem může rozptýlit i Psionickou bytost Temnoty Běžné velikosti. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor duší
Cena: 50.000
Dokáže otřást duší jedné bytosti do vzdálenosti 10 metrů. Bytost upadne do kómatu na jednu hodinu. Emitor lze také použít proti Benexům, Malexům, Omnixům, Luxiím, Nihilexům, Tenebriím a Technotronům – tyto jen paralyzuje na 10 minut, ale také jim odečte jeden bod obdivu/koncentrace. Po použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha Ultimuse
Cena: 100.000
Když je tento bílý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. V zasaženém území nefunguje psionika ani omnifaktorská moc, Extradimenzní a Psionické bytosti začnou ztrácet 10 HP každých 5 minut. Psionika, seance a interlinky stoupenců Ultimuse, Luxia a Ultimusovy extradimenzní bytosti však nijak postiženy nejsou. Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Esenciální vortexy

Žádné esenciální vortexy Primuse nebyly dosud objeveny. Všechny zmínky o nich pocházejí ze starých legend a bájí, žádný konkrétní důkaz o jejich existenci zatím nikdo nemá. Někteří vědci a média se domnívají, že vortexy byly zničeny během Extradimenzního schizmatu nebo že o svoji omnifaktorskou moc přišly v okamžiku Primusovy smrti. Fanatičtí následovníci Ultimuse věří, že až se omnifaktor zrodí, vortexy svoji moc získají zpět. Pátrání po těchto vortexech je svatým posláním mnoha Ultimuských sekcí.

Plán zrození

Ultimuské sekce zastávají názor, že jediným způsobem, jak porazit síly Temnoty, je reinkarnovat omnifaktora Primuse. Primus zemřel během experimentu v TPC a jeho omnienergie se rozptýlila. Aby k reinkarnaci došlo, tato omnienergie musí být analyzována a experiment následně zopakován v opačné konfiguraci. Zařízení pohltí Primusovu omnienergii a soustředí ji v jediném bodě. Primus se nezrodí ve své původní podobě, protože to již není možné – zrodí se místo toho ve formě omnifaktora Ultimuse. Ten bude schopen trvale uzavřít Štěrbinu a zastavit tak šíření Temnoty. Následně nastolí nový vesmírný řád.
Aby bylo možné provést experiment, Ultimuské sekce musejí získat informace o konfiguraci TPC a vzorky Primusovy omnienergie. Bude též potřeba získat kontrolu nad TPC. Tato část plánu je nejobtížnější, protože zařízení se nachází na území pod kontrolou Temné ruky. Sekce se proto snaží najít alternativní možnost. Benefaktoři ani Malefaktoři si zrození Ultimuse příliš nepřejí, protože se obávají jeho moci. Je také možné, že Ultimus smrtelníkům zruší Světlou psioniku.

Primusova omnienergie

Extradimenzní energie, která byla rozptýlena do celého vesmíru v okamžiku Primusovy smrti. Díky míře rozptylu je její koncentrace extrémně nízká, takže zachytit ji pomocí senzorů je velmi obtížné. Výzkum již dokázal, že rozptyl energie není rovnoměrný a že na určitých místech se po určitou dobu může objevit větší množství. K úspěšnému pozorování dochází jen velmi vzácně.

Černé říše

Lidé z Černých říší. Místo bodů synchronizace (YP) samozřejmě vydělávají resp. ztrácí body povznesení (EP).

Lidé z Černých říší se snaží povznést nad omnifaktory a vše paranormální. Proti omnifaktoří moci a psionice bojují vědou a technologií. Věří, že dostatečně vyspělá technologie může snadno nahradit jakékoliv paranormální síly, a tím tak de facto zrušit vliv omnifaktorů na vesmír. Opovrhují následovníky všech omnifaktorů, jejich tradicemi a artefakty.

Záměr: Zničit omnifaktory, psioniku a vše paranormální. Získat kontrolu nad zákony vesmíru pomocí vědy.

Dogma:
Přikázání: „Pryč s omnifaktory a psionikou!“: Hrdina musí ničit psioniky a média, Psionické a Extradimenzní bytosti, psionické a omnifaktorské artefakty (kromě ostatních Hrdinů, kontaktů a zaměstnavatele).
Čin: Potlačení synchronizace a paranormálna: Hrdina může potlačovat jakékoliv projevy synchronizace, omnifaktoří moci a psioniky.

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- jejich technologie jsou nejpokročilejší
- své technologie a vědomosti si nechávají jen pro sebe (popř. i pro jiné Černé říše)
- snaží se stále zdokonalovat, aby se mohly vymanit z omnifaktoří moci
- asyncové – jsou kvůli tomu terčem útoků následovníků všech omnifaktorů
- vyhlazují ezoterické fanatiky, ničí okultní a psionické artefakty a stavby

Křižácké relikvie
Relikvie Černých říší neobsahují omnifaktorskou moc, ale meta-energii. Služebník Temnoty nezískává za jejich vlastnění a používání žádné Decay Pointy.

Rušicí metamodul
Cena: 100.000
Obsahuje meta-energii a do vzdálenosti 100 metrů může vytvářet meta-pole. V tomto okruhu nefunguje psionika ani omnifaktorská moc a nemohou se tu zjevit Psionické ani Extradimenzní bytosti. Modul může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Eliminační metamodul
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů zabít (InstaKill) jednu Psionickou či Extradimenzní bytost Běžné velikosti. Poté se modul musí jednu hodinu dobíjet.

Technoportál
Cena: 100.000
Emitor, který dokáže přivolat Technotrona. Přivolaný Technotron majitele portálu nemusí poslouchat, v logických případech na něj může i zaútočit (např. na služebníka Temnoty). Po použití se musí 5 hodin dobíjet.

Digipast / Velká digipast
Cena: 100.000 / 1 milion
Toto složité meta-energetické zařízení dokáže chytit duši, jakmile opustí tělo. Funguje také na Luxia, Tenebria a Mrtvé (viz *Temná ruka*). Na chycení duše právě zemřelé bytosti má postava jen jeden pokus, během kterého musí uspět v hodu proti WIL nebo INT. V boji toto nevyžaduje žádnou akci. Použití proti Luxiím, Tenebriím a Mrtvým však akci vyžaduje, ale není omezeno počtem pokusů. Dosah Pasti je ve všech případech 10 metrů. Duše je uvězněná a tedy nemůže být reinkarnována. Digipast v sobě může uchovat jen jednu duši, Velká digipast více duší. Libovolnou duši/duše je možné kdykoliv propustit. Uvězněné duše mohou být později uploadovány do Digicely uvnitř Technosféry.

CrusadeTech zbraň
Cena: x2
Každá zbraň může být prostoupena speciálním energetickým polem. Její DAM proti služebníkům Temnoty je dvojnásobné. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

CrusadeTech zbroj
Cena: x2
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou být prostoupeny speciálním energetickým polem. Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Temnoty na polovinu. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

CrusadeTech Ultra zbraň
Cena: x4
Každá zbraň může být prostoupena speciálním energetickým polem. Její DAM proti služebníkům Temnoty je dvojnásobné a navíc jim způsobuje tolik bodů rozkladu, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. pistole (DAM 20) s touto modifikací přidává cíli 2 body rozkladu. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

CrusadeTech Ultra zbroj
Cena: x4
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou být prostoupeny speciálním energetickým polem. Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Temnoty na polovinu. Chrání také proti korupci. Když má postava získat body korupce, hodí si k20. Na hod 1-5 korupci odolala. Pole však vydrží jen 12 hodin, poté se musí jednu hodinu nabíjet.

Blokační metaprojektor
Cena: 15.000
Toto je malý příchytný projektor. Meta-pole, které vytváří, dokáže zabránit Extradimenzní bytosti, aby se vrátila zpět do extradimenzní říše. Dokáže také ukotvit její mrtvé tělo v realitě – nevrátí se zpět do extradimenzní říše. Funguje i na ztracené části těla a všechno vybavení. Projektor se musí k danému objektu přiložit, nebo na něj hodit (to vyžaduje hod proti RCO). Pokud je tím objektem živá Extradimenzní bytost, postava musí uspět v hodu proti CCO resp. RCO, cílová bytost mu může uhnout nebo ho vykrýt. Dokud je přichycen, objekt je ukotven. Bytost si ho sama sundat nemůže. Do jednoho slotu se vejde 10 kusů.

Metašoker
Cena: 10.000
Toto zařízení funguje jako paralyzér a tazer v jednom. Zásah šokerem dokáže z cílové bytosti vyhnat duši. Tělo padá bezvládně k zemi, duše je vyhnána ven a na k20 minut existuje jako Luxium (Světlo) respektive Tenebrium (Temnota), které zmateně poletuje kolem. Může provádět všechny své obvyklé akce. Jakmile se vzpamatuje, vrátí se zpět do těla. Pokud je šoker použit na Luxium, Tenebrium nebo Mrtvého (viz *Temná ruka*), každý zásah jim způsobí AutoDAM za 10 HP. Šoker může být použit v boji zblízka i ke střelbě, jeho dosah je 10 metrů. K úspěšnému zahnání/zranění je nutný pouze zásah.

Meta-nanoboti
Cena: 100.000
Když je tento roj meta-energií nabitých nanobotů vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. V zasaženém území nefunguje psionika ani omnifaktorská moc, Extradimenzní a Psionické bytosti začnou ztrácet 10 HP každých 5 minut. Roj se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

ANIMUS
Projekt Cyber-Eternity přinesl v roce 13-89 Technotrony a jejich Technosféry, to ale rozhodně nejsou poslední výsledky. Černé říše pracují na druhé fázi projektu, která má za cíl vytvořit ANIMUS, Astral Network for Indefinite Maintenance of Uploaded Souls (Astrální síť pro časově neomezenou údržbu uploadovaných duší). Tato celogalaktická síť bude fungovat jako posmrtná virtuální realita, ve které budou přebývat duše všech lidí Černých říší – nejen těch, kteří dosáhli povznesení. Duše tak budou navždy uchráněny před pohlcením omnifaktory. Provoz ANIMUS budou zajišťovat Animusféry, modernizované Technosféry vybavené speciálními servery. Několik mocných Černých říší již spojilo síly a v roce 13-879 dokončilo prototypní Animusféru, kde byly zahájeny první testy. Následovníci omnifaktorů ji považují za desynchronizaci a antisynchronizaci nejvyššího stupně a snaží se ji zničit všemi možnými prostředky – Animusféra je prakticky neustále pod útokem armád smrtelníků i extradimenzních bytostí. Každý den ji musí bránit stovka zkušených Arcitechnotronů. Pro Černé říše je to důkaz, že jsou na správné cestě k porážce omnifaktorů.

Necroth

Temný omnifaktor nemrtvých.

Služebníci Necrotha šíří smrt a temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou chladnokrevní a rozvážní. V boji postupují pomalu a jsou zcela mlčenliví.

Záměr: Způsobit prolomení Klece na Štěrbině.

Dogma:
Přikázání: Nezastavitelný útok: Jakmile Hrdina zaútočí, nemůže se z boje už stáhnout.
Čin: Smrt: Hrdina může rozptýlit jed, který zabíjí formy života. Jed zabírá jeden slot Speciálního vybavení (v jednom je 5 dávek). Čím větší zamoření, tím lépe.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- šíří smrt
- chladné, rozvážné a metodické, plánují dlouho dopředu
- vliv se šíří pomalu, ale nezastavitelně
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové nemrtvé
- jejich rivalem jsou Mutanothovy říše

Křižácké relikvie

Emitor mortifikace
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Zombie. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor hniloby
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů způsobit hnilobu těla Živé bytosti. Její maximální hodnota HP je snížena na polovinu. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha smrti
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Vše živé na zasaženém území do deseti hodin zemře. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Necrotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Planeta soustavy Sol Nova

Livingston
Typ: RocNor+
Známá také jako Rot nebo Hnijící planeta. Je to mrtvá planeta, kde nic nežije. Pouze uschlé stromy a povalující se kostry naznačují, že tato planeta byla kdysi plná života. Všude je hustá mlha, která snižuje dohled na pár desítek metrů a ve které lze snadno zabloudit. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Nemrtvé; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám hnijící smrti, který je celý vybudován z kostí nejrůznějších tvorů.

Mutanoth

Temný omnifaktor mutantů.

Služebníci Mutanotha mutují život a šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou horkokrevní a agresivní. V boji postupují rychle a vydávají při tom hrozivý řev.

Záměr: Způsobit prolomení Klece na Štěrbině.

Dogma:
Přikázání: Prudký útok: Hrdina se musí vždy snažit najít nepřítele a co nejrychleji na něj zaútočit.
Čin: Mutace: Hrdina může rozptýlit sliz, který mutuje formy života. Sliz zabírá jeden slot Speciálního vybavení (v jednom je 5 dávek). Čím větší zamoření, tím lépe.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- mutují život
- rázné, agresivní, horkokrevné, plány jsou krátkodobé a rychle se mění
- vliv se šíří rychle, ale ne vždy úspěšně
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové mutanty
- jejich rivalem jsou Necrothovy říše

Křižácké relikvie

Emitor mutace
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Ghúla. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor deformace
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů zdeformovat tělo Živé bytosti. Všechny její atributy jsou snížené o 5. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha mutace
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Vše živé na zasaženém území do deseti hodin zmutuje do nových forem. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Mutanotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Planeta soustavy Sol Nova

Kobayashi
Typ: JunNor+
Známá také jako Mutation nebo Mutující planeta. Dříve byla pustá, ale nyní překypující životem, který je však zmutovaný. Džungle, bažiny i oceány jsou plné zvláštních tvorů a rostlin, které se neustále mění, vyvíjí a degenerují podle vůle svého omnifaktora. Velmi často tu dochází k prudkým lijákům, které mohou trvat i několik dní. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Mutanty; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám mutujícího života, což je jeden živý organizmus schopný přijímat potravu a hojit svá zranění.

Vampiroth

Temný omnifaktor upírů.

Služebníci Vampirotha napadají bytosti Světla – slabé loví a ihned vysávají, silné uvězní v kobce. Také šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou disciplinovaní a čestní (svým zvráceným způsobem). Řídí se vlastním kodexem cti. V boji jsou urozenými válečníky, kteří postupují ve formacích.

Záměr: Způsobit prolomení Klece na Štěrbině.

Dogma:
Přikázání: Kodex cti: Hrdina se musí řídit kodexem cti (hráč se dohodne s GM na jeho konkrétní podobě).
Čin: Krev: Hrdina může shromáždit krev Živé bytosti. Do jednoho slotu Speciálního vybavení se vejdou dávky z pěti bytostí. Čím mocnější bytost, tím lépe. Tuto krev nemůže vypít.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- loví „Malé krvodárce“, slabé bytosti určené k okamžitému vysátí
- chytají a věznÍ „Velké krvodárce“, mocné bytosti určené ke každodennímu vysávání
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové upíry
- jejich rivalem jsou Lycantrothovy říše

Křižácké relikvie

Emitor vampyrismu
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Krvežíznivce. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor žízně
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů vysát krev z Živé bytosti. Krev je přitažena a pohlcena emitorem a jeho majitel tak zažene žízeň. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet. Bytost získává k20 bodů Únavy. Bytostem Velké a Obří kategorie to nezpůsobuje žádnou (vážnější) ztrátu.

Mlha netopýrů
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Všechny netopýry na zasaženém území do deseti hodin posedne vražedná zuřivost namířená proti všem bytostem Světla. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Vampirotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Planeta soustavy Sol Nova

Todorovsky
Typ: DesNor+
Známá také jako Thirst nebo Žíznivá planeta. Pouštní planeta, kterou sužují smrtící písečné bouře. Zdejší jeskyně jsou plné obrovských hejn krvelačných netopýrů. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Upíry; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám žíznivých netopýrů, honosný avšak ponurý palác.

Lycantroth

Temný omnifaktor vlkodlaků.

Služebníci Lycantrotha napadají bytosti Světla – silné loví a ihned požírají, slabé uvězní v kobce. Také šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou. Jsou nespoutaní a instinktivní. Řídí se různými pověrami. V boji jsou divokými zvířecími lovci, kteří se drží ve smečkách.

Záměr: Způsobit prolomení Klece na Štěrbině.

Dogma:
Přikázání: Pověry: Hrdina se musí řídit pověrami (hráč se dohodne s GM na jejich konkrétní podobě).
Čin: Maso: Hrdina může shromáždit maso Živé bytosti. Do jednoho slotu Speciálního vybavení se vejdou kusy z pěti bytostí. Čím mocnější bytost, tím lépe. Toto maso nemůže sníst.

Obvyklé vlastnosti frakcí:
- loví „Velkou kořist“, mocné bytosti určené k okamžitému pozření
- chytají a věznÍ „Malou kořist“, slabé bytosti určené ke každodennímu krmení
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové vlkodlaky
- jejich rivalem jsou Vampirothovy říše

Křižácké relikvie

Emitor lykantropie
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Vlkobestii. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor hladu
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů vytrhnout maso z Živé bytosti. Maso je přitaženo a pohlceno emitorem a jeho majitel tak zažene hlad. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet. Bytost je zraněna za k20 x 10 HP. Bytostem Velké a Obří kategorie to nezpůsobuje žádné (vážnější) zranění.

Mlha vlků
Cena: 100.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Všechny vlky na zasaženém území do deseti hodin posedne vražedná zuřivost namířená proti všem bytostem Světla. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Lycantrotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Planeta soustavy Sol Nova

Weidemann
Typ: IceNor+
Známá také jako Hunger nebo Hladová planeta. Ledová planeta, kterou sužují smrtící blizardy. Zdejší lesy se hemží smečkami agresivních vlků. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Vlkodlaky; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám hladových vlků, doupě vytesané do mohutné skály.

Eclipsoth

Temný omnifaktor zatemnělých.

Služebníci Eclipsotha šíří lži, paranoiu a strach. Manipulují všemi kolem sebe, snaží se získat vliv ve všech frakcích, Světlých i Temných. Také šíří temnou korupci skrze znesvěcování míst, ve kterých se ocitnou.

Záměr: Způsobit prolomení Klece na Štěrbině.

Dogma:
Přikázání: Konspirace: Hrdina musí konspirovat s cílem posílit vliv Eclipsotha.
Čin: Paranoia: Hrdina může zasít paranoiu (nastražit falešné stopy, rozšířit fámy atd.).

Obvyklé vlastnosti frakcí:

- manipulují ostatními
- předvídají tahy svých nepřátel, vždy mají záložní plány
- když je potřeba, berou zajatce určené na zkorumpování v nové zatemnělé
- jsou paranoidní, jejich rivalem jsou i všechny říše ostatních Temných omnifaktorů

Křižácké relikvie

Emitor zatemnění
Cena: 100.000
Dokáže až do vzdálenosti 10 metrů korumpovat jednu Živou bytost. Bytost je okamžitě proměněna na Zatraceného. Po tomto použití se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor paranoii
Cena: 50.000
Dokáže do vzdálenosti 10 metrů vyvolat v jedné Osobě silnou paranoiu. Osoba má postih –5 na WIL při odolávání strachu a +5 k WIL při odolávání Vyjednávání a Vyhrožování. Bude se vždy snažit utíkat před ostatními a ukrývat se. Pokud toho nebude schopna, bude se bránit silou. Pokud nebude schopna ani toho, pokusí se spáchat sebevraždu. Poté se emitor musí jednu hodinu dobíjet.

Mlha strachu
Cena: 50.000
Když je tento černý kouř vypuštěn, začne se sám šířit a zamořovat celé okolí. Šíří se rychlostí 100 metrů za hodinu. Všechny bytosti na zasaženém území začnou cítit strach a do deseti hodin je zcela pohltí paranoia. Bytosti, které mají body korupce, začnou dostávat 10 bodů korupce každou hodinu (až propadnou korupci zcela, stanou se z nich stoupenci Eclipsotha). Mlha se přestane šířit za 5 hodin, zamoření vydrží 10 dní. Je jen na jedno použití.

Planeta soustavy Sol Nova

González
Typ: MagNor+
Známá také jako Eclipse nebo Ztemnělá planeta. Lávová planeta pokrytá obrovskými vulkány. Z nebe tu téměř neustále padá popel a žhavé uhlíky. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Zatemnělé; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám ztemnělých duší, vybudovaný z broušených krystalů a zrcadel.

Planeta soustavy Sol Nova

Nová Země (Terra Nova)
Typ: TemEso+
Samotné srdce Temné ruky. Zde stojí TPC (Transdimensional Particle Collider), v jehož hlavní komoře je Štěrbina – zde je to nejposvátnější místo vůbec. Temná ruka na planetě dodatečně vybudovala pět obrovitých pevnostních chrámů, které tvoří hlavní část planetární obrany. Jsou těžce opevněné a vyzbrojené, jsou schopny zničit celé flotily vesmírných lodí a odolat mohutnému orbitálnímu bombardování. Teleportačními portály je každý z nich propojen s jednou příslušnou planetou soustavy, takže přesun planetárních armád nevyžaduje vesmírné lodě. Další významnou budovou je Temná knihovna. Byla postavena jen z jednoho důvodu – aby chránila Velkou knihu temnoty. Tuto knihu napsal První temný v době, kdy zkoumal Štěrbinu a Temnotu. Obsahuje poznatky, které od těch dob nikdo jiný neobjevil. Pro Temnou ruku je to posvátný text, který smí číst jen Overlordi Koruptoři. Prý dokáže posilovat jejich temnou auru a tím zvyšovat jejich moc a vliv. Kniha je natolik prosáklá korupcí, že kdyby si ji přečetl stoupenec Světla, ihned by se proměnil v nebezpečného a obávaného sluhu Nihila.

Na planetě Nová Země je přítomno všech pět Temných omnifaktorů současně. Vylepšené interlinky a seance (viz str. 15) zde mohou provádět stoupenci každého z nich.

Obecné Křižácké relikvie

Tyto Křižácké relikvie si mohou pořídit následovníci každého Světlého resp. Temného omnifaktora. Lidé Černých říší si je vzít nemohou (ovšem zkorumpovaný člověk Černých říší ano).

Emitor aury Světla
Cena: 100.000
Dokáže do vzdálenosti 100 metrů vytvářet pole koncentrovaného Světla. V tomto okruhu přidává +2 k WIL na sesílání psi-sil Světlé psioniky, +2 k CHA na interlinky a seance Světlých omnifaktorů a zabraňuje získávání Corruption Pointů. Také v tomto okruhu ubírá –2 od WIL na sesílání psi-sil Temné psioniky, –2 od CHA na interlinky a seance Temných omnifaktorů a služebníkům Temnoty dává 1 Decay Point každých 5 minut. Emitor může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor vlády Světla
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout Psionickou či Extradimenzní bytosti Světla do vzdálenosti 10 metrů. Bytost udělá vše, co postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí emitor jednu hodinu dobíjet.

Emitor aury Temnoty
Cena: 100.000
Dokáže do vzdálenosti 100 metrů vytvářet pole koncentrované Temnoty. V tomto okruhu přidává +2 k WIL na sesílání psi-sil Temné psioniky, +2 k CHA na modlitby a rituály Temných omnifaktorů a zabraňuje získávání Decay Pointů. Také v tomto okruhu ubírá –2 od WIL na sesílání psi-sil Světlé psioniky, –2 od CHA na modlitby a rituály Světlých omnifaktorů a služebníkům Světla dává 1 Corruption Point každých 5 minut. Emitor může být aktivován po jednu hodinu, po tomto použití se musí jednu hodinu dobíjet.

Emitor vlády Temnoty
Cena: 50.000
Dokáže ovládnout Psionickou či Extradimenzní bytosti Temnoty do vzdálenosti 10 metrů. Bytost udělá vše, co postava chce. Ovládnutí vydrží 10 minut, poté se musí emitor jednu hodinu dobíjet.

Benefactorijská brána / Malefactorijská brána / Brána Prázdnoty
Cena: 100.000
Emitor, který dokáže přivolat Benexe, Malexe, Omnixe resp. Nihilexe (záleží na jejím původu). Přivolaná Extradimenzní bytost majitele brány nemusí poslouchat, v logických případech na něj může i zaútočit (např. Benex na služebníka Temnoty). Po použití se musí 5 hodin dobíjet.

Extradimenzní ukotvovač
Cena: 100.000
Toto esenciální zařízení vypadá jako ruční svítilna. Jeho záře dokáže ukotvit mrtvé tělo Extradimenzní bytosti v realitě – nevrátí se zpět do extradimenzní říše. Funguje i na ztracené části těla a všechno vybavení. Dosah záře je 5 metrů. Jakmile je objekt ozařován 1 minutu, ukotvení je stabilní a není nutné další ozařování.

Velký extradimenzní ukotvovač
Cena: 200.000
Toto esenciální zařízení vypadá jako ruční svítilna. Jeho záře dokáže zabránit Extradimenzní bytosti, aby se vrátila zpět do extradimenzní říše. Dokáže také ukotvit její mrtvé tělo v realitě – nevrátí se zpět do extradimenzní říše. Funguje i na ztracené části těla a všechno vybavení. Dosah záře je 10 metrů. Jakmile je objekt ozařován 1 minutu, ukotvení je stabilní a není nutné další ozařování. Pokud se bytost může hýbat z místa, je na úspěšné zaměření paprsku nutný hod proti RCO. Živá Extradimenzní bytost může ukotvení odolat hodem proti WIL, hází si pro každý ukotvovač zvlášť.

Zaháněč duší
Cena: 100.000
Tato rukavice dokáže z cílové bytosti vyhnat duši. Tělo padá bezvládně k zemi, duše je vyhnána ven a na k20 minut existuje jako Luxium (Světlo) respektive Tenebrium (Temnota), které zmateně poletuje kolem. Může provádět všechny své obvyklé akce. Jakmile se vzpamatuje, vrátí se zpět do těla. Pokud je rukavice použita na Luxium, Tenebrium nebo Mrtvého (viz *Temná ruka*), každý zásah jim způsobí automatické zranění za 10 HP. Zaháněč může být použit v boji zblízka i ke střelbě, jeho dosah je 10 metrů. K úspěšnému zahnání/zranění je nutný pouze zásah.

Past duší / Arci-past duší
Cena: 100.000 / 200.000
Toto složité kvantové zařízení dokáže chytit duši, jakmile opustí tělo. Funguje také na Luxia, Tenebria a Mrtvé (viz *Temná ruka*). Na chycení duše právě zemřelé bytosti má postava jen jeden pokus, během kterého musí uspět v hodu proti WIL nebo INT. V boji toto nevyžaduje žádnou akci. Použití proti Luxiím, Tenebriím a Mrtvým však akci vyžaduje, ale není omezeno počtem pokusů. Dosah Pasti je ve všech případech 10 metrů. Duše je uvězněná a tedy nemůže být reinkarnována. Může v sobě uchovat jen jednu duši. Duši je možné kdykoliv propustit. Arci-verze pasti vysává z duše energii a přidává ji majiteli. Přidává +1 ke všem atributům.

Velká past duší / Velká arci-past duší
Cena: 1 milion / 2 miliony
Toto složité kvantové zařízení dokáže chytit duši, jakmile opustí tělo. Funguje také na Luxia, Tenebria a Mrtvé (viz *Temná ruka*). Na chycení duše právě zemřelé bytosti má postava jen jeden pokus, během kterého musí uspět v hodu proti WIL nebo INT. V boji toto nevyžaduje žádnou akci. Použití proti Luxiím, Tenebriím a Mrtvým však akci vyžaduje, ale není omezeno počtem pokusů. Dosah Pasti je ve všech případech 10 metrů. Duše je uvězněná a tedy nemůže být reinkarnována. Může v sobě uchovat více duší. Libovolnou duši/duše je možné kdykoliv propustit. Arci-verze pasti vysává z duší energii a přidává ji majiteli. Každá duše přidává +1 ke všem atributům.

QE-posílená zbraň
Cena: x2
Každá zbraň může mít médiem posílené kvantové provázání. Její DAM proti služebníkům Světla respektive Temnoty je dvojnásobné.

QE-posílená zbroj
Cena: x2
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou mít médiem posílené kvantové provázání. Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Světla respektive Temnoty na polovinu.

Okultní zbraň / Zbraň Prázdnoty
Cena: x4
Každá zbraň může být během složité seance učiněna okultní (v případě stoupenců Světla) nebo může být vystavena čiré Prázdnotě (v případě stoupenců Temnoty). Její DAM proti služebníkům Temnoty respektive Světla je dvojnásobné a navíc jim způsobuje tolik bodů rozkladu respektive korupce, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. pistole Světla (DAM 20) s touto modifikací přidává cíli 2 body rozkladu.

Okultní zbroj / Zbroj Prázdnoty
Cena: x4
Každé Brnění a Přilba, které přidávají bonus k ARM, mohou být během složité seance učiněny okultními (v případě stoupenců Světla) nebo mohou být vystaveny čiré Prázdnotě (v případě stoupenců Temnoty). Pokud má postava současně Brnění i Přilbu, snižuje se DAM útoků služebníků Temnoty respektive Světla na polovinu. Chrání také proti korupci respektive rozkladu. Když má postava získat body korupce/rozkladu, hodí si k20. Na hod 1-5 korupci/rozkladu odolala.

Vybavení

Následující vybavení je přístupné Benexům, Malexům a Omnixům, pokud není řečeno jinak. Vybavení označené (T) je přístupné pouze Technotronům, vybavení označené (N) je přístupné pouze Nihilexům.

Brnění a přilby

Lehké brnění (brnění)
Cena: 10
Chrání trup. Lehké brnění mají Benexové, Malexové i Omnixové standardně. Přidává +10 k ARM a dovoluje provést Opravný hod.

Střední brnění (brnění)
Cena: 100
Chrání trup, holeně a předloktí. Přidává +12 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od AGI.

Těžké brnění (brnění)
Cena: 1.000
Chrání trup, nohy a paže. Přidává +14 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od AGI.

Lehká přilba (přilba)
Cena: 5
Chrání hlavu, ovšem ne obličej. Lehkou přílbu mají Benexové, Malexové i Omnixové standardně. Přidává +1 k ARM a dovoluje provést Opravný hod.

Střední přilba (přilba)
Cena: 50
Chrání hlavu a obličej, ačkoliv oči mohou být stále zasaženy, protože hledí není zcela uzavřeno. Přidává +2 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od PER.

Těžká přilba (přilba)
Cena: 500
Tato přilba je kompletně uzavřená, hledí je tvořeno pevným průhledným materiálem, takže oči jsou plně chráněny. Přidává +3 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od PER.

Zářivá verze (Benex)
Plamenná verze (Malex)
Zlatá verze (Omnix)
Cena: x10
Každé brnění a každá přilba existují v mocnější verzi. Zářivá verze vydává pronikavou záři Světla, Plamenná verze je zahalena ve žhnoucích plamenech Světla, Zlatá verze je obklopena třpytivým zlatým kouřem Světla. Kromě standardních bonusů a postihů přilby přidávají +2 k WIL, brnění přidávají +2 k DUR. Pokud má postava obojí, snižují DAM nepřátelských útoků na polovinu.

(N) Plášť smrti (brnění+přilba)
Cena: 10
Lehké roucho, které mají Nihilexové standardně. Přidává +10 k ARM (+11 s nasazenou kápí) a dovoluje provést Opravný hod.

(N) Roucho smrti (brnění+přilba)
Cena: 100
Střední roucho. Přidává +12 k ARM (+14 s nasazenou kápí) a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od AGI, s nasazenou kápí též –1 od PER.

(N) Rubáš smrti (brnění+přilba)
Cena: 1000
Těžké roucho. Přidává +14 k ARM (+17 s nasazenou kápí) a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od AGI, s nasazenou kápí též –2 od PER.

(N) Záhrobní verze
Cena: x10
Každé roucho existuje v mocnější Záhrobní verzi, která je obklopená černým dýmem Temnoty. Kromě standardních bonusů a postihů roucha přidávají +2 k DUR, s nasazenou kápí i +2 k WIL. Pokud má postava nasazenou kápi, snižují také DAM nepřátelských útoků na polovinu.

(T) Lehké metapancéřování (brnění+přilba)
Cena: 10
Lehké pancéřování, které mají Technotronové standardně. Přidává +11 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Nelze sundat.

(T) Střední metapancéřování (brnění+přilba)
Cena: 100
Střední pancéřování. Přidává +14 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –1 od AGI a PER. Nelze sundat.

(T) Těžké metapancéřování (brnění+přilba)
Cena: 1000
Těžké pancéřování. Přidává +17 k ARM a dovoluje provést Opravný hod. Ubírá –2 od AGI a PER. Nelze sundat.

(T) Energetizovaná verze
Cena: x10
Každé metapancéřování existuje v mocnější Energetizované verzi, která je obklopená polem jiskřící meta-energie. Kromě standardních bonusů a postihů pancéřování přidávají +2 k DUR a WIL a snižují také DAM nepřátelských útoků na polovinu.

Speciální vybavení

Štít
Cena: 500
Štít mají Benexové, Malexové i Omnixové standardně. Štít je lehký a snadno se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí –2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má v ruce štít, může během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Velký štít
Cena: 1.000
Velký štít je těžký a špatně se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +4 k ARM, ovšem ztrácí –4 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má v ruce štít, může během Putování létat rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 100 km/h.

Arci-štít, Velký arci-štít
Cena: 5.000 / 10.000
Mocné verze štítů přístupné jen pro Arcibenexy, Arcimalexy a Arciomnixy. Kromě běžných schopností uvedených výše dokáže také odrazit jakýkoliv útok na dálku (střelnou či vrhací zbraní, psisílou…) zpět na útočníka. Je k tomu nutný úspěšný hod proti AGI.

Chrániče síly
Cena: 500
Chrániče na předloktí a holeně, které zvyšují sílu. Postava získává +2 ke STR. Nelze mít společně s Chrániči rychlosti.

Chrániče rychlosti
Cena: 500
Chrániče na předloktí a holeně, které zvyšují obratnost. Postava získává +2 k AGI. Nelze mít společně s Chrániči síly.

Benefactorijské boty (Benex), Malefactorijské boty (Malex), Mlžné boty (Omnix)
Cena: 100
Benefactorijské boty zanechávají zářící stopy, Malefactorijské boty zanechávají hořící stopy, Mlžné boty zanechávají třpytivé mlžné stopy. Postava je imunní vůči Odhození a Sražení. Nemůže zapadnout do hlubokého sněhu, tekutého písku ani bahna a ani uklouznout po ledě – tímto terénem není nijak zpomalována. Postava může bez problémů chodit po kolmých stěnách i po stropě. Může normálně chodit po povrchu i v nulové gravitaci.

Benefactorijský amulet (Benex), Malefactorijský amulet (Malex), Mlžný amulet (Omnix)
Cena: 2.000
Benefactorijský amulet vydává záři Světla, Malefactorijský amulet hoří plamenem Světla, Mlžný amulet vypouští třpytivou mlhu Světla. Nosí se na řetízku kolem krku nebo vsazený do hrudního plátu brnění. Postava získává +2 k DUR, STR a AGI.

Benefactorijská koruna (Benex), Malefactorijská koruna (Malex), Mlžná koruna (Omnix)
Cena: 2.000
Benefactorijská koruna vydává záři Světla, Malefactorijská koruna hoří plamenem Světla, Mlžná koruna vypouští třpytivou mlhu Světla. Postava získává +2 k WIL, INT a CHA.

Zásoba ambrózie
Cena: 500
Deset dávek ambrózie. Pokud je pozřena, Extradimenzní bytost si vyléčí 10 HP a získá imunitu proti prvnímu následujícímu paranormálnímu útoku Temnoty. Pozření v boji je jedna akce.

Extradimenzní olej
Cena: 100
Deset dávek extradimenzního oleje. Pokud je jím potřena rozbitá zbraň, okamžitě se sama opraví. Použití v boji je jedna akce.

Lucerna Světla
Cena: 100
Lucerna, která vyzařuje Světlo. Služebníci Temné ruky v okolí 10 metrů získávají každou minutu 1 bod rozkladu, Extradimenzní a Psionické bytosti Temnoty získávají zranění za 10 HP. Aby mohla být použita, musí být lucerna držena v jedné ruce.

(N) Temný elixír
Cena: 500
Deset dávek kapalné Temnoty. Pokud je pozřena, Extradimenzní bytost si vyléčí 10 HP a získá imunitu proti prvnímu následujícímu paranormálnímu útoku Světla. Pozření v boji je jedna akce.

(N) Temný olej
Cena: 100
Deset dávek oleje Temnoty. Pokud je jím potřena rozbitá zbraň, okamžitě se sama opraví. Použití v boji je jedna akce.

(N) Lucerna Temnoty
Cena: 100
Lucerna, která vyzařuje Temnotu. Živé bytosti v okolí 10 metrů získávají každou minutu 1 bod korupce, Extradimenzní a Psionické bytosti Světla získávají zranění za 10 HP. Aby mohla být použita, musí být lucerna držena v jedné ruce.

(N) Přesýpací hodiny
Cena: 1.000
Přesýpací hodiny jsou naplněné černým pískem, zhmotněnou Temnotou. Nihilex může s hodinami duchovně propojit jednoho smrtelníka. Po uplynutí 24 hodin se Nihilex musí zjevit v jeho těsné blízkosti a zaútočit na něj. Automaticky při tom začíná jako první, nemusí se k němu již více přiblížit. Pokud se smrtelník útoku ubrání a Nihilexe zažene, opět se mu odpočítává 24 hodin a následuje další útok. To se opakuje tak dlouho, dokud není smrtelník mrtvý nebo Nihilex nepřijde o své body obdivu. Nihilex může duchovní propojení s hodinami kdykoliv sám přerušit.

(N) Temná křídla
Cena: 1.000
Ze zad Nihilexe vyrůstají tři páry chapadel (jako mají Benexové) nebo článkovaných nohou (jako mají Malexové). Zvyšují Cestovní rychlost létání na dvojnásobek.

(N) Záhrobní křídla
Cena: 2.000
Ze zad Nihilexe vyrůstají tři páry chapadel (jako mají Benexové) nebo článkovaných nohou (jako mají Malexové), tvořených černou energií. Během letu samotného se nijak nehýbají, pohybují se jen při manévrování. Zvyšují Cestovní rychlost létání na čtyřnásobek. Záhrobní křídla může mít jen Arcinihilex.

(T) Metaštít
Cena: 500
Metaštít mají Technotronové standardně. Štít je lehký a snadno se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí –2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí.

(T) Velký metaštít
Cena: 1.000
Velký metaštít je těžký a špatně se s ním pohybuje. Bojovník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má bojovník v ruce, získává bonus +4 k ARM, ovšem ztrácí –4 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrýt i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí.

(T) Arci-metaštít, Velký arci-metaštít
Cena: 5.000 / 10.000
Mocné verze štítů přístupné jen pro Arcitechnotrony. Kromě běžných schopností uvedených výše dokáže také odrazit jakýkoliv útok na dálku (střelnou či vrhací zbraní, psi-sílou…) zpět na útočníka. Je k tomu nutný úspěšný hod proti AGI.

(T) Nano-svalstvo síly
Cena: 500
Soustava svalů z nanovláken, které zvyšují sílu. Postava získává +2 ke STR. Nelze mít společně s Nano-svalstvem rychlosti.

(T) Nano-svalstvo rychlosti
Cena: 500
Soustava svalů z nanovláken, které zvyšují obratnost. Postava získává +2 k AGI. Nelze mít společně s Nano-svalstvem síly.

(T) Plazmové trysky
Cena: 1.000
Standardní trysky jsou nahrazeny za plazmové. Zvyšují Cestovní rychlost létání na dvojnásobek.

(T) Energo-křídla
Cena: 2.000
Standardní křídla i trysky jsou nahrazeny párem projektorů zářivých energetických křídel. Během letu samotného se nijak nehýbají, pohybují se jen při manévrování. Zvyšují Cestovní rychlost létání na čtyřnásobek. Let je tichý a nezanechává žádné stopy. Energo-křídla může mít jen Arcitechnotron.

(T) Metabaterie
Cena: 250
Deset dávek dodatečné meta-energie. Pokud je vstřebána, Technotron získá imunitu proti prvnímu následujícímu paranormálnímu útoku (Světla či Temnoty). Vstřebání v boji je jedna akce.

(T) Nano-kov
Cena: 250
Deset dávek inteligentního tekutého kovu. Dokáže opravit 10 HP. Může být též použit na opravu rozbité zbraně. Použití v boji je jedna akce.

Nano-kov
Těla Technotronů i všechna jejich výzbroj je vyrobena z nano-kovu. Nano-kov je ve svém základním stavu tekutý, ale lze ho jednoduše vytvarovat do požadovaného tvaru pomocí naprogramování. Nano-kov tak dokáže vytvořit velmi složité celistvé struktury, které by nebylo možné normálně sestavit. Jakmile se jednou nano-kov převede do požadovaného tvaru, ztuhne a už nelze dále měnit.

Chladné zbraně

Následující zbraně jsou přístupné Benexům, Malexům, Omnixům a Technotronům (v jejich případě jde o Metazbraně). Zbraně označené (N) jsou přístupné pouze Nihilexům.

Meče (sečné/bodné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Jednoruční meč mají Benexové, Malexové, Omnixové i Technotroni standardně.

Meč: DAM 150, jednoruční, cena 20
Obouruční meč: DAM 300, obouruční, cena 40

Krumpáče (bodné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Existuje i verze se dvěma protilehlými klíny (Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek.

Krumpáč: DAM 250, jednoruční, cena 40
Obouruční krumpáč: DAM 500, obouruční, cena 80

Sekyry (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Existuje i verze se dvěma protilehlými čepelemi (Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek.

Sekyra: DAM 250, jednoruční, cena 40
Obouruční sekyra: DAM 500, obouruční, cena 80

Kladiva (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Existuje i verze se dvěma protilehlými hlavami (Dvoubřitá zbraň), stojí dvojnásobek.

Kladivo: DAM 250, jednoruční, cena 40
Obouruční kladivo: DAM 500, obouruční, cena 80

Okované rukavice (úderná)
Okované rukavice fungují jako vylepšení boje beze zbraní (boj pěstmi), přidávají +100 k DAM. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Tato zbraň nezabírá slot chladné zbraně, ale slot Speciálního vybavení, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční chladnou zbraň více. Uvedená cena je za pár; pár zabírá jeden slot. V případě Technotronů se jedná o mohutnější ruce s posílenými zápěstími a klouby na prstech.

Okované rukavice: DAM +100, jednoruční, cena 20

Bič (speciální)
Bič způsobuje bolestivá zranění. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti, musí na to provést Kazící hod. Pokud padne v hodu na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Úderům biče nelze uhnout. Bič nemůže být použit na vykrytí útoku.

Bič: DAM 50, jednoruční, cena 20

Důtky (speciální)
Důtky jsou v podstatě několik krátkých bičíků připevněných na jedné rukojeti. Způsobují bolestivá zranění. Při každém zásahu si bytost musí hodit na odolání Bolesti, musí na to provést Kazící hod. Pokud padne v hodu na zásah Štěstí, bytost utrpí efekt Bolesti automaticky. Pokud je oblečena v brnění s ARM 5 a více nebo necítí bolest, je proti tomuto efektu imunní. Důtky fungují jako Dvoubřitá zbraň. Důtky nemohou být použity na vykrytí útoku.

Důtky: DAM 50, jednoruční, cena 20

Laso vyhnanství / Laso duší (speciální)
Laso je pevné lano s okem, které se používá k chytání a přitahování cílů. Cíl pevně chytí a tím znehybní. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR, musí na to provést Kazící hod. Dosah lasa je jen 10 metrů, ale uživatel si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než uživatel, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí uživatel nejprve uspět v hodu proti svému STR. Větší cíl nelze přitáhnout, ale uživatel se může přitáhnout k němu (taktéž hod proti STR). Laso je vrhací chladná zbraň. Nemůže mít žádnou modifikaci.
Laso vyhnanství: Pokud laso chytí Extradimenzní bytost (či Technotrona), uživatel ji může nechat proti své vůli zmizet zpět do její extradimenzní říše (respektive Technosféry). Chycená bytost na odolání přesunu musí uspět v hodu proti WIL, má na to jen jeden pokus. Opustit ji může až za k20 dní.
Laso duší: Pokud laso chytí Živou bytost, uživatel její duši může poslat přímo svému omnifaktoru. Verze Technotronů duši uploaduje do Digicely uvnitř Technosféry. Chycená bytost na odolání přesunu duše musí uspět v hodu proti WIL, může provést Opravný hod.

Laso: DAM X, cena 10.

Bola vyhnanství / Bola duší (speciální)
Bola jsou dvě kovové koule spoutané řetězem nebo kovovým lanem. Cíl pevně obmotají a tím znehybní. Úspěšně zasažený protivník je spoután a paralyzován. Nemůže dělat nic, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění zabírá jednu akci a protivník si musí úspěšně hodit proti svému STR, musí na to provést Kazící hod. Bola je vrhací chladná zbraň. Nemůže mít žádnou modifikaci.
Bola vyhnanství: Pokud bola chytí Extradimenzní bytost (či Technotrona), uživatel ji může nechat proti své vůli zmizet zpět do její extradimenzní říše (respektive Technosféry). Chycená bytost na odolání přesunu musí uspět v hodu proti WIL, má na to jen jeden pokus. Opustit ji může až za k20 dní.
Bola duší: Pokud bola chytí Živou bytost, uživatel její duši může poslat přímo svému omnifaktoru. Verze Technotronů duši uploaduje do Digicely uvnitř Technosféry. Chycená bytost na odolání přesunu duše musí uspět v hodu proti WIL, může provést Opravný hod.

Bola: DAM X, cena 10.

(N) Zbraně smrti (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Kosu mají Nihilexové standardně.

Srp: DAM 100, jednoruční, cena 20
Kosa: DAM 200, obouruční, cena 40

(N) Temné zbraně smrti (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Uživatel má postih –2 na CCO.

Srp: DAM 200, jednoruční, cena 40
Kosa: DAM 400, obouruční, cena 80

(N) Záhrobní zbraně smrti (sečné)
Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM. Uživatel má postih –4 na CCO.

Srp: DAM 400, jednoruční, cena 80
Kosa: DAM 800, obouruční, cena 160

Modifikace chladných zbraní

Zbraň může mít jen jednu modifikaci. Modifikace jsou přístupné všem, modifikace označené (N) jsou přístupné pouze Nihilexům.

Zuřící zbraně
Cena: x 5
Zbraně posílené omnifaktořím hněvem. Zbraně Technotronů jsou místo toho vyrobeny z nano-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 5 a nemůže se rozbít.

Arci-zuřící zbraně
Cena: x 10
Zbraně posílené omnifaktořím hněvem. Zbraně Arcitechnotronů jsou místo toho vyrobeny z nano-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 10 a nemůže se rozbít. Může ji mít jen Arcibenex, Arcimalex, Arciomnix, Arcitechnotron a Arcinihilex.

Mstící zbraně
Cena: x 50
Zbraně speciálně určené k zabíjení extradimenzních bytostí. Proti Extradimenzní bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další bod obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o dva). Mají efekt i na Technotrony.

Arci-mstící zbraň
Cena: x 100
Zbraně speciálně určené k zabíjení extradimenzních bytostí. Proti Extradimenzní bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další tři body obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o čtyři). Mají efekt i na Technotrony. Může ji mít jen Arcibenex, Arcimalex, Arciomnix, Arcitechnotron a Arcinihilex.

Očišťovač duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Temnoty, způsobí jí tolik bodů rozkladu, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. jednoruční meč (DAM 150) s touto modifikací přidává cíli 15 bodů rozkladu. Pokud zbraň bytost zabije dřív než ji stačí očistit, hoďte k20. Na hod 1-15 má duše automaticky 100 bodů rozkladu. Tuto modifikaci nemohou mít zbraně Nihilexů.

(N) Koruptor duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Světla, způsobí jí tolik bodů korupce, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. jednoruční meč (DAM 150) s touto modifikací přidává cíli 15 bodů korupce. Pokud zbraň bytost zabije dřív než ji stačí zkorumpovat, hoďte k20. Na hod 1-15 má duše automaticky 100 bodů korupce.

Lapač duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-15 chytila její duši a poslala ji přímo k omnifaktoru svého majitele. Verze Technotronů duši uploaduje do Digicely uvnitř Technosféry.

Zabíječ duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-15 zničila její duši, takže už nemůže být nikdy reinkarnována. Verze Technotronů duši zničí koncentrovanou meta-energií.

Mocná zbraň
Cena: x 50
Zbraň může jednou za 10 minut udeřit s DAM-V.

Supermocná zbraň
Cena: x 100
Zbraň může jednou za 20 minut udeřit s DAM-O.

Střelné zbraně

Následující zbraně jsou přístupné Benexům, Malexům a Omnixům. Zbraně označené (T) jsou přístupné pouze Technotronům, zbraně označené (N) jsou přístupné pouze Nihilexům.

Kestrosy a luky (P)
Vystřelují šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční jsou klasické krátké luky.
Benefactorijské zbraně střílí šípy vydávající pronikavou záři.
Malefactorijské zbraně střílí šípy zahalené ve žhnoucích plamenech.
Omnixí zbraně střílí šípy obklopené třpytivým zlatým kouřem.
(N) Temné zbraně střílí šípy obklopené černým dýmem.
► Ručně napínaná zbraň, považuje se za samonabíjecí zbraň. Dostřel je odvozen od STR. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 100, OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, cena 50
Obouruč: DAM 200, OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, cena 500

Arci-kestrosy a arci-luky (E)
Vystřelují energetické šípy. Kestros je jednoruční prak na vrhání šípů; obouruční jsou klasické krátké luky.
Benefactorijské arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrované záře a vystřelují šípy stejné podstaty.
Malefactorijské arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrovaného plamene a vystřelují šípy stejné podstaty.
Omnixí arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrovaného třpytivého zlatého kouře a vystřelují šípy stejné podstaty.
(N) Temné arci-zbraně mají vlákno resp. tětivu z koncentrovaného černého dýmu a vystřelují šípy stejné podstaty.
► Ručně napínaná zbraň, považuje se za samonabíjecí zbraň. Dostřel je odvozen od STR. Může provádět i Nepřímou střelbu.
► Tiché a bez záblesku.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 200, OR 5, MR 10, RP –1 od RCO, cena 100
Obouruč: DAM 400, OR 20, MR 40, RP –1 od RCO, cena 1000

(T) Metazbraně (P)
Metazbraně vystřelují projektily nabité meta-energií.
► Samonabíjecí zbraň.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 100, OR 10, MR 20, RP –1 od RCO, cena 50
Obouruč: DAM 200, OR 100, MR 200, RP –1 od RCO, cena 500

(T) Arci-metazbraně (E)
Arci-metazbraně vystřelují pulzy meta-energie.
► Samonabíjecí zbraň.
► Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Jednoruč: DAM 200, OR 10, MR 20, RP –1 od RCO, cena 100
Obouruč: DAM 400, OR 100, MR 200, RP –1 od RCO, cena 1000

Ručně napínané zbraně
Některé zbraně se musí ručně napnout (např. luky), jiné zase roztočit (např. praky). Čím silnější uživatel je, tím větší mají dostřel. Dostřel ručně napínaných zbraní se upravuje uživatelovou STR. Ručně napínané zbraně lze nabíjet velmi snadno a rychle a proto se považují za samonabíjecí zbraně.

STR 1-10: uvedený dostřel
STR 11-15: uvedený dostřel x 2
STR 16-19: uvedený dostřel x 3

Silné napnutí (AKCE):
Platí jen pro ručně napínané zbraně. Bojovník může místo střílení využít akci k silnému napnutí resp. roztočení zbraně a zvýšení jejího dostřelu. Těžké střelné zbraně se MUSÍ silně napnout, jinak z nich nejde střílet. Obouruční střelné zbraně se mohou silně napnout, čímž pro následující výstřel získávají dvojnásobný dostřel. Jednoruční střelné zbraně, např. praky, lze roztočit oběma rukama. To jim předá více síly. Používání jednoručních zbraní obouruč nestojí žádnou akci navíc a zdvojnásobuje jejich dostřel.

Modifikace střelných zbraní

Zbraň může mít jen jednu modifikaci. Modifikace jsou přístupné všem, modifikace označené (N) jsou přístupné pouze Nihilexům.

Zuřící zbraně
Cena: x 5
Zbraně posílené omnifaktořím hněvem. Zbraně Technotronů jsou místo toho vyrobeny z nano-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 5. Pokud se má rozbít, hoďte k20. Na hod 1-10 rozbitá není.

Arci-zuřící zbraně
Cena: x 10
Zbraně posílené omnifaktořím hněvem. Zbraně Arcitechnotronů jsou místo toho vyrobeny z nano-kovu posíleného adamantiem. Zbraň snižuje ARM cíle o 10. Pokud se má rozbít, hoďte k20. Na hod 1-10 rozbitá není. Může ji mít jen Arcibenex, Arcimalex, Arciomnix, Arcitechnotron a Arcinihilex.

Mstící zbraně
Cena: x 50
Zbraně speciálně určené k zabíjení extradimenzních bytostí. Proti Extradimenzní bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další bod obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o dva). Mají efekt i na Technotrony.

Arci-mstící zbraň
Cena: x 100
Zbraně speciálně určené k zabíjení extradimenzních bytostí. Proti Extradimenzní bytosti mají dvojnásobné DAM. Když ji zabijí, seberou jí další tři body obdivu/koncentrace (bytost tedy celkem přijde o čtyři). Mají efekt i na Technotrony. Může ji mít jen Arcibenex, Arcimalex, Arciomnix, Arcitechnotron a Arcinihilex.

Očišťovač duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Temnoty, způsobí jí tolik bodů rozkladu, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. kestros (DAM 100) s touto modifikací přidává cíli 10 bodů rozkladu. Pokud zbraň bytost zabije dřív, než ji stačí očistit, hoďte k20. Na hod 1-10 má duše automaticky 100 bodů rozkladu. Tuto modifikaci nemohou mít zbraně Nihilexů.

(N) Koruptor duší
Cena: x 5
Když tato zbraň zraní bytost Světla, způsobí jí tolik bodů korupce, kolik je desetina jejího DAM, zaokrouhleno nahoru. Např. kestros (DAM 100) s touto modifikací přidává cíli 10 bodů korupce. Pokud zbraň bytost zabije dřív, než ji stačí zkorumpovat, hoďte k20. Na hod 1-10 má duše automaticky 100 bodů korupce.

Lapač duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-10 chytila její duši a poslala ji přímo k omnifaktoru svého majitele. Verze Technotronů duši uploaduje do Digicely uvnitř Technosféry.

Zabíječ duší
Cena: x 10
Když tato zbraň zabije Živou bytost, hoďte k20. Na hod 1-10 zničila její duši, takže už nemůže být nikdy reinkarnována. Verze Technotronů duši zničí koncentrovanou meta-energií.

Mocná zbraň
Cena: x 50
Zbraň může jednou za 10 minut vystřelit s DAM-V.

Supermocná zbraň
Cena: x 100
Zbraň může jednou za 20 minut vystřelit s DAM-O.

Extradimenzní bytosti

Světlo

Bivenator

Velikost 2, nebezpečí 5, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, může být získán jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	16	12	12	12	14	14	16	100	n/a

INFO: Bivenator je nižší extradimenzní bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože omnifaktoři žádné další netvoří. Bivenatoři svého času sloužili jako lovci, stopaři a hlídači, které omnifaktoři sesílali na pomoc svým nejlepším stoupencům. Většina Bivenatorů byla vyvražděna během Extradimenzní války. Omnifaktoři je nahradili Benevenatory a Malevenatory, mnohem efektivnějšími služebníky. Bivenator je mohutná dvouhlavá bestie, v kohoutku má metr a půl a má pronikavě zářící oči. Jedna hlava dokáže vnímat vše živé, druhé vše neživé. V dnešních dobách omnifaktoři Bivenatory ignorují, takže ti se jen toulají materiálním světem a instinktivně napadají služebníky nepřátelské skupiny Omnifactoria. Pokud je Bivenator zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Benefactoria respektive Malefactoria, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sám od sebe z materiálního světa odejít nemůže. Jeho zbraněmi jsou mohutné čelisti.

Dvě hlavy: Bivenator má dvě hlavy, může provést dva útoky za akci.
Smysly: Jedna hlava Bivenatora dokáže hledat živé objekty, druhá hlava neživé objekty. Nedělají to pomocí smyslů, ale paranormální sílou. V jedné akci Hledání se hodí dvakrát, pro každou hlavu zvlášť. Dosah hledání je 500 m a není omezen žádnými překážkami.
Věrnost: GM musí předem určit, jaké skupině omnifaktorů je Bivenator věrný. Nikdy nenapadne stoupence své skupiny omnifaktorů jako první a pouze jimi může být přinucen k poslušnosti. Postava, která ho chce získat jako Osobní zvíře, si musí hodit proti CHA (v boji je to jedna akce). Pokud uspěje, Bivenator si musí hodit proti WIL a pokud ten neuspěje, stává se jejím Osobním zvířetem. Pokud postavě padne Štěstí, Bivenator si už nehází a automaticky se stává Osobním zvířetem. Každá postava má na získání konkrétního Bivenatora jen jeden pokus.

Trivenator

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h, může být získán jako Osobní zvíře
Zbraně: čelisti (DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	n/a	16	14	14	14	12	16	18	200	n/a

INFO: Trivenator je nižší extradimenzní bytost, která se dnes vyskytuje už jen vzácně, protože omnifaktoři žádné další netvoří. Trivenatoři svého času sloužili jako lovci, stopaři a hlídači, které omnifaktoři sesílali na pomoc svým nejlepším stoupencům, a také jako vůdcové smeček Bivenatorů. Většina Trivenatorů byla vyvražděna během Extradimenzní války. Omnifaktoři je nahradili Benevenatory a Malevenatory, mnohem efektivnějšími služebníky. Trivenator je mohutná tříhlavá bestie, v kohoutku má dva metry a má pronikavě zářící oči. Jedna hlava dokáže vnímat vše živé, druhé vše neživé a třetí vnímá paranormální síly. V dnešních dobách omnifaktoři Trivenatory ignorují, takže ti se jen toulají materiálním světem a instinktivně napadají služebníky nepřátelské skupiny Omnifactoria. Pokud je Trivenator zabit, rozplyne se na bílou třpytivou mlhu a vrátí se do Benefactoria respektive Malefactoria, kde nečině vyčkává, až bude moci sestoupit zpět do materiálního světa. Sám od sebe z materiálního světa odejít nemůže. Jeho zbraněmi jsou mohutné čelisti.

Tři hlavy: Trivenator má tři hlavy, může provést tři útoky za akci.
Smysly: Jedna hlava Trivenatora dokáže hledat živé objekty, druhá hlava neživé objekty a třetí hlava paranormální jevy (psioniku, omnifaktorskou moc…). Nedělají to pomocí smyslů, ale paranormální sílou. V jedné akci Hledání se hodí třikrát, pro každou hlavu zvlášť. Dosah hledání je 500 m a není omezen žádnými překážkami.
Věrnost: Stejné pravidlo jako u Bivenatora.

Omniservus-malus

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 16
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	14	16	16	16	16	16	16	100	n/a

INFO: Omniservus-malus je větší a mocnější verze Omniservuse. Jeho bílá kůže je pokrytá červeně zářícími ornamenty. Na rozdíl od Omniservuse ho smrtelník nemůže přivolat ani mu zadávat žádné úkoly. Omniservus-malus má jen jedno poslání – nelítostný boj proti Benefaktorům a jejich extradimenzním služebníkům. Většinu času se Omniservusové-malus nacházejí v Benefactoriu, kde vedou své tažení zkázy. Nemají příliš důvodů, proč se přesunout do materiálního světa smrtelníků. Někdy tam však pronásledují Benexy a Arcibenexy.

Extradimenzní úder (boj zblízka): DAM 40. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
Extradimenzní paprsek (střelba): OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 20. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Omnifaktorské schopnosti: Omniservus-malus ovládá všechny schopnosti čirého Světla (Ultimuské sekce) – viz Základní kniha: Médium. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí provádět autohypnózu ani nic obětovat.
Nenávist: Začne útočit na Extradimenzní bytosti Benefactoria, pokud jsou nějaké v dosahu. V boji s nimi má bonus +10 k iniciativě.

Omniservus-bonus

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 16
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	14	16	16	16	16	16	16	100	n/a

INFO: Omniservus-bonus je větší a mocnější verze Omniservuse. Jeho bílá kůže je pokrytá modře zářícími ornamenty. Na rozdíl od Omniservuse ho smrtelník nemůže přivolat ani mu zadávat žádné úkoly. Omniservus-bonus má jen jedno poslání – nelítostný boj proti Malefaktorům a jejich extradimenzním služebníkům. Většinu času se Omniservusové-bonus nacházejí v Malefactoriu, kde vedou své tažení zkázy. Nemají příliš důvodů, proč se přesunout do materiálního světa smrtelníků. Někdy tam však pronásledují Malexy a Arcimalexy.

Extradimenzní úder (boj zblízka): DAM 40. Tato hodnota je zdvojnásobena, pokud má WIL 16-19, či je poloviční, pokud má WIL 1-5.
Extradimenzní paprsek (střelba): OR 50, MR 100, RP –2 od RCO, DAM 20. Hodnoty OR, MR a DAM jsou zdvojnásobeny, pokud má WIL 16-19, či jsou poloviční, pokud má WIL 1-5.
Omnifaktorské schopnosti: Omniservus-bonus ovládá všechny schopnosti čirého Světla (Ultimuské sekce) – viz Základní kniha: Médium. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti CHA (a příslušný čas), nemusí provádět autohypnózu ani nic obětovat.
Nenávist: Začne útočit na Extradimenzní bytosti Malefactoria, pokud jsou nějaké v dosahu. V boji s nimi má bonus +10 k iniciativě.

Hejno Quaziluxií (Roj)

Velikost 1, nebezpečí 3, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Létající, Cestovní rychlost 5 km/h
Zbraně: extradimenzní úder (boj zblízka, DAM 20)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	6	6	6	6	6	6	6	20	n/a

INFO: Quaziluxia jsou relativně křehká, ale když se spojí do velkého hejna, začnou být velmi nebezpečná. Křižují Benefactoriem i Malefactoriem a zuřivě útočí na ostatní extradimenzní bytosti. Když se dostanou do blízkosti Omniservusů-malus či Omniservusů-bonus, mohou je obklopit a posílit je svojí energií.

Posílení: Hejno do velikosti 10 může jako jednu akci obklopit Omniservuse-malus/Omniservuse-bonus. Pohybuje se s ním. Všechny útoky cílené na Omniservuse-malus/Omniservuse-bonus jdou na hejno. DAM jeho Extradimenzního úderu a Extradimenzního paprsku je zvýšeno o 10 za každý stupeň velikosti hejna. Bonus k iniciativě, který dostává díky schopnosti Nenávist, je zvýšen o 1 za každý stupeň velikosti hejna. Jako jednu akci se může hejno zase oddělit.

Temnota

Stínová postava

Velikost 1 až 10, nebezpečí 4, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	n/a	6	6	6	6	6	6	n/a	10	n/a

INFO: Stínové postavy jsou nižší extradimenzní bytosti, které fungují jako oči, uši a ruce Temných omnifaktorů. Vyskytují se běžně na místech více zahlcených korupcí, tedy tam, kde je přítomnost Temných omnifaktorů výraznější. Čím silnější míra korupce se v místě nachází, tím větší a mocnější Stínové postavy tu jsou. Jeví se jako stíny, jsou tedy zcela nehmotné. Vždy jsou doprovázeny nesrozumitelným šepotem. Nemohou se projevovat při dobrém osvětlení ani ve tmě, to však neznamená, že na takových místech nemohou pobývat. Útočí na mysl obětí a to tak, že jim vyvolávají děsivé iluze. Mohou útočit i na spící oběti. Nemohou však nijak reagovat na neživé objekty.

Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Vliv na ni mají pouze nadpřirozené efekty, např. psi-síly a omnifaktorská moc (interlinky, seance, schopnosti a útoky Extradimenzních bytostí).
Stínový teror: Může být aktivní pouze v místech, kde jsou stíny. Jakmile je místo dobře osvětleno či naopak zcela temné, přestane se jakkoliv projevovat (nemůže být ani zasažena), ovšem stále na místě je.
Dotek: Toto je jediná útočná schopnost, zabírá jednu akci. Musí uspět v hodu proti CCO. Pokud uspěje, cílová bytost si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, přichází o tolik SP o kolik přehodila. Dotek nelze vykrýt, ale je možné mu uhnout.
Velikost: Za každý stupeň velikosti nad 1 má +1 ke všem atributům a +10 k HP.

Bestie z Temnoty (Roj)

Velikost 1, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Létající, Vodní, Vesmírné, Cestovní rychlost 5 km/h
Zbraně: čelisti, drápy... (DAM 10 až 100)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	n/a	10	10	10	10	10	10	10	10	n/a

INFO: Temnota zhmotněná v podobě živého černého kouře, který se valí kupředu a ničí a korumpuje vše, co obklopí. Během útoku se celý oblak či jen některé jeho části vytvarují do forem, které jasně odhalí příslušnost Bestie ke konkrétnímu Temnému omnifaktoru – netopýří křídla či celý netopýr (Vampiroth), vlčí hlava či celý vlk (Lycantroth), lebka, kostlivé paže či celá kostra (Necroth), chapadla, paňáty, pavoučí nohy či hrůzné monstrum (Mutanoth), slunce nebo oko (Eclipsoth). Forma obvykle zmizí stejně rychle, jako se objevila. Bestie, která vznikne v Prázdnotě, žádnou formu neutváří. Velikost Bestie je odvozena podle míry korupce v dané lokalitě. Čím je zde Temnota mocnější, tím větší Bestie dokáže vytvářet. Bestie z Temnoty se může pohybovat při zemi, pod vodou, vysoko v oblacích i ve vesmíru.

Vesmírná bytost: Ve vesmíru se pohybuje rychlostí 5 milionů km/h.
Boj: Bestie útočí částmi, které vytvarovala do formy čelistí, drápů, chapadel a podobně. Čím větší je, tím silnější jsou její útoky. Velikost 1 má DAM 10, každá další má DAM o 10 větší. Ničivost útoků Velkého a Obřího roje je stejná, jako v normální kategorii, ovšem jedná se o DAM-V resp. DAM-O.

Rozptýlení: Dobrovolné zmizení Bestie trvá určitou dobu – tolik minut, kolik je její velikost. Velkému roji to trvá desetinásobek a Obřímu roji stonásobek času (např. velikosti 3++ to trvá 300 minut). Během této doby nemůže nic dělat, ani přerušit mizení.
Zkorumpování duše: Pokud Bestie zasáhne Živou bytost, může jí místo zranění udělit body korupce. Zkorumpování přidává 5 bodů korupce. Velký roj přidává 10 bodů, Obří roj přidává 20 bodů.
Sebrání duše: Pokud Bestie zasáhne Živou bytost, může jí místo zranění sebrat duši. Aby se to povedlo, Bestie musí ještě uspět v hodu proti svému WIL. Čím pevnější je víra cíle, tím obtížnější je sebrat mu duši. Pokud má cíl 50 až 60 bodů víry/povznesení, Bestie má postih –2 na WIL. Pokud 70 až 80, tak –4 na WIL. Pokud 90 až 100, tak –8 na WIL. Sebraná duše je uvnitř Bestie. Pokud je Bestie zabita dříve než stačí sama zmizet, duše jsou opět volné a vrátí se do svých těl. Pokud Bestie sama zmizí, duše jsou odevzdány příslušnému Temnému omnifaktoru resp. Nihilu.

Lycantrolegatus

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	14	14	14	14	14	14	100	n/a

INFO: Lycantrolegatus je Lycantrothova mocná extradimenzní bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako vlkodlak ve vlčí formě, ovšem více bestiální. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení či zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Hlad: Každý den, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Kousnutí: Bytost, která je kousnuta, si musí hodit proti WIL. Když neuspěje, ztrácí –5 od všech atributů na tolik minut, o kolik přehodila. Toto není kumulativní.
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Lycantrolegata vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Lycantrotha, kteří Lycantrolegata vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při interlinkování a provádění seancí.

Vampirolegatus

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	14	14	14	14	14	14	100	n/a

INFO: Vampirolegatus je Vampirothova mocná extradimenzní bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako bestiální upír. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Žízeň: Každý den, kdy neměl možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Kousnutí: Bytost, která je kousnuta, si musí hodit proti WIL. Když neuspěje, ztrácí –5 od všech atributů na tolik minut, o kolik přehodila. Toto není kumulativní.
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Vampirolegata vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Vampirotha, kteří Vampirolegata vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při interlinkování a provádění seancí.

Necrolegatus

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	14	14	14	14	14	14	100	n/a

INFO: Necrolegatus je Necrothova mocná extradimenzní bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako bestiální zombie. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-10 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Necrolegata vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Necrotha, kteří Necrolegata vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při interlinkování a provádění seancí.

Mutanolegatus

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	14	14	14	14	14	14	100	n/a

INFO: Mutanolegatus je Mutanothova mocná extradimenzní bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako hrůzná zdeformovaná bestie. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používal nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Mutace: GM může zvolit, jak bude Mutanolegatus vypadat. Mutanolegatus může mít až 10 mutací (viz Základní kniha nebo *Temná ruka*). Jednou za 24 hodin je může libovolně změnit.
Korupce: Pokud způsobí zranění, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Mutanolegata vidí nebo slyší, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Mutanotha, kteří Mutanolegata vidí nebo slyší, mají bonus +2 k CHA při interlinkování a provádění seancí.

Eclipsolegatus

Velikost 3, nebezpečí 6, Extradimenzní bytost (Zvíře)
Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 30 km/h
Zbraně: čelisti (DAM 20), drápy (DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
14	n/a	14	14	14	14	14	14	14	100	n/a

INFO: Eclipsolegatus je Eclipsothova mocná extradimenzní bytost, jeho osobní vyslanec. Vypadá jako bestiální humanoid s kopyty na digitigrádních nohách, jehož tělo je pokryto měděnými šupinami. Obvykle se pohybuje po všech čtyřech. Je příliš zvířecí na to, aby používala nějaké vybavení a zbraně – vystačí si pouze se svými čelistmi a pařáty.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednomu cíli.
Změna podoby: Eclipsolegatus na sebe může vzít podobu libovolné Živé bytosti, kterou viděl. Nemůže to ale být Biomechanická bytost. Získá její velikost a způsob pohybu (včetně rychlosti), přirozené zbraně, schopnosti a slabiny, atributy AGI, DUR, STR a HP. Stále si však ponechává status Extradimenzní bytosti. Nemůže napodobit oblečení ani vybavení. Taktéž neumí napodobit chování ani vědomosti inteligentní bytosti, je stále zvířecí. Mezi skutečnou podobou a kamufláží může měnit jednou za minutu. Kamufláž však může vyměnit za jinou jen jednou za 24 hodin.
Korupce: Pokud způsobí zranění ve své skutečné podobě, cíl získá navíc tolik CP, kolik je polovina ztracených HP.
Děs: Bytosti, které Eclipsolegata vidí nebo slyší v jeho skutečné podobě, si musí hodit na paniku.
Vyslanec: Stoupenci Eclipsotha, kteří Eclipsolegata vidí nebo slyší v jeho skutečné podobě, mají bonus +2 k CHA při interlinkování a provádění seancí.

Omnifaktoři

Světlí omnifaktoři většinu času pobývají v Benefactoriu a Malefactoriu, ale mohou proniknout do fyzického světa smrtelníků. Nejčastěji pronikají z esenciálních vortexů o dostatečně silné intenzitě, protože zde je to pro ně nejjednodušší.

Temní omnifaktoři jsou většinu času rozptýlení všude tam, kde je temná korupce, ale mohou „zkondenzovat" a zjevit se tak ve fyzické formě. Nejčastěji se zjevují na planetách soustavy Sol Nova, protože zde je temná korupce nejsilnější.

Světlý omnifaktor přijde víceméně pouze z výzkumných a průzkumných důvodů. Pokud výzkum nevyžaduje jeho osobní přítomnost, vysune ze své domovské dimenze pouze končetinu, popřípadě i několik najednou. Díky tomu může prozkoumávat více míst galaxie současně. Končetinami prozkoumává okolí portálu, což může být velmi nebezpečné—pokud nalezne, co potřebuje, vtáhne to do své dimenze, aby na tom mohl začít experimentovat.

Temný omnifaktor má jen jediný účel: šířit korupci. Pokud potřebuje zkorumpovat nějaký dobře chráněný objekt, přijde celý. Pokud korupce nevyžaduje jeho osobní přítomnost, zhmotní na místě pouze svoji část, popřípadě i několik najednou. Díky tomu může korumpovat více míst galaxie současně.

Omnifaktor

Velikost X, nebezpečí 10, Extradimenzní bytost (Osoba)
Brnění: n/a
Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a

INFO: Omnifaktor je natolik mocná extradimenzní bytost, že nemůže být smrtelníky nijak přímo ohrožen. Ve fyzickém světě může mít různou velikost. Někdy je na mikroskopické úrovni, jindy je větší než planeta. Závisí zjevně na tom, kolik dimenzí zrovna zabírá.

Omnifaktorské schopnosti: Omnifaktor ovládá všechny své schopnosti (seance). Jejich seslání je okamžité a automaticky úspěšné, nemusí provádět autohypnózu ani nic obětovat.
Velikost: Ve fyzickém světě má omnifaktor proměnlivou velikost.

Omnifaktoří průzkum

Světlý omnifaktor občas provede osobní průzkum materiálního vesmíru, v rámci svého Velkého výzkumu. Otevře portál z dimenze Malefactorium respektive Benefactorium, kterým prostrčí svoji končetinu. Pomocí ní začne prozkoumávat okolí. Končetina je zjevně opatřena všemi smyslovými orgány, protože se řídí nejen podle hmatu, ale i podle čichu, chuti, sluchu a zraku. Končetina se dokáže na konci rozdělit na několik menších „prstů". Jakmile najde něco vhodného, uchopí to a vtáhne to dovnitř. Portál se následně uzavře. Objekt je obvykle vrácen až po nějaké době. Někdy se však už nevrátí.

Pokud objektem byla Živá bytost, hoďte k20:

Hod	Efekt
1-5	Vrácena zpět v pořádku, ovšem utrpěla ztrátu paměti na události v dimenzi.
6-8	Vrácena zpět, ovšem je psychicky otřesena. Má děsivé vidiny mimo chápání smrtelníků. Ztrácí 10+k20 SP.
9-11	Vrácena zpět, ovšem zraněna. Její tělo má vnitřní i vnější poranění. Ztrácí 10+k20 HP.
12-14	Vrácena zpět, ovšem její psychika je pokřivena. Ztrácí k20 SP od maximální hodnoty.
15-17	Vrácena zpět, ovšem její tělo je zmutované. Ztrácí k20 HP od maximální hodnoty.
18	Vrácena zpět, ovšem zcela šílená (0 SP). Mysl je příliš poškozena či změněna.
19	Vrácena zpět, ovšem mrtvá (0 HP). Tělo je příliš poraněné či zmutované.
20	Není vrácena.

Pokud objektem bylo cokoliv jiného, hoďte k20:

Hod	Efekt
1-5	Vrácen zpět v pořádku, ovšem všechny případné záznamy událostí v dimenzi jsou vymazány (video, zvuk…).
6-8	Vrácen zpět, software je v pořádku, ovšem data jsou vymazána.
9-11	Vrácen zpět, ovšem fyzicky poškozen. Konstrukce má vnitřní i vnější poškození. Ztrácí 10+k20 HP.
12-14	Vrácen zpět, software je poškozen, data jsou vymazána.
15-17	Vrácen zpět, ovšem jeho konstrukce je pokřivena na molekulární úrovni. Ztrácí k20 HP od maximální hodnoty.
18	Vrácen zpět, ovšem software i data jsou vymazány.
19	Vrácen zpět, ovšem zničený (0 HP). Konstrukce je příliš poškozená či pokřivená na molekulární úrovni.
20	Není vrácen.

Omnifaktoří korupce

Temný omnifaktor občas provede osobní korupci. Jeho temná podstata se objeví jako levitující černá tekutina, která obklopí cílový objekt.

Živá bytost je zahlcena korupcí. Získá k20x10 Corruption Pointů.

Jakýkoliv jiný objekt je nasycen Temnotou a do okolí vyzařuje korupci. Živé bytosti získávají 1 Corruption Point za minutu, pokud jsou v blízkosti objektu. Korupce objektů velikosti 0 až 10 má dosah k20 metrů. Korupce objektů velikosti 1^{+} až 10^{+} má dosah k20 desítek metrů. Korupce objektů velikosti 1^{++} až 10^{++} má dosah k20 stovek metrů.

Křižáci

Hrdinové se mohou stát Křižáky podle pravidel v příručce *Hrdinové říší*. V této kapitole jsou další informace o nich.

Výzbroj a výstroj

Křižáci mohou kromě standardních zbraní a speciálního vybavení mít též vzácné Křižácké relikvie (viz str. 15). Jejich uniformy a brnění nesou specifický symbol kruciáty, stejný symbol je i na veškeré vojenské technice.

Organizace

Světlí a Temní křižáci plní pouze úkoly nějakým způsobem zaměřené proti Temnotě respektive Světlu. Jejich armády jsou složené z příslušníků mnoha říší a frakcí, sjednocené proti společnému nepříteli. Tato jednota je však vždy dočasná. Jakmile je kruciáta u konce, vojáci se vrátí ke svým vůdcům. Jisté neshody někdy vzniknou i v jejím průběhu a mohou výrazně ovlivnit další postup.

Vůdcem kruciáty je buď jeden zvolený velitel, nebo sněm velitelů – každý z jedné zúčastněné říše. V případě stoupenců Světla jsou těmito veliteli vrchní důstojníci ozbrojených sil či přímo vládcové (pokud mají bojové zkušenosti). V případě Temné ruky jsou těmito veliteli Lordi či Overlordi Koruptoři.

Křižácké jednotky, ať už pozemní, námořní, letecké či vesmírné, se skládají z vojáků stejného původu. K jednotce však jsou často připojeni specialisté jiného původu, aby zvýšili její efektivitu. Například regiment pěchoty Symbiózních qriů může obsahovat lidská média z Bílých říší, protože ta ovládají mnohem mocnější seance.

Aliance spásy a Aliance zhouby

V roce 13-963 došlo k velkolepé bitvě o zapadlou a prakticky neznámou planetu Neostrag. Na jedné straně stáli válečníci říší věrných Světlu, na straně druhé válečníci říší sloužících Temnotě. Světlí i Temní omnifaktoři svým služebníkům vyjevili, že tato planeta se stane velmi významnou v nadcházejícím finálním boji Světla proti Temnotě. Bitva trvala šest měsíců, ale žádná strana nedokázala získat převahu. A tak se i samotní omnifaktoři rozhodli, že zasáhnou. Na obou stranách konfliktu se objevilo několik paranormálních válečníků: Avatarů u Světla a Tenebrisů u Temnoty. Bylo to dosud největší shromáždění takovýchto mocných bytostí a bitva díky nim získala neuvěřitelně destruktivní intenzitu. Síly obou skupin byly nicméně stále vyrovnané.

Zvrat nastal, když proti sobě stanuli dva nepravděpodobní šampioni: Avatar Hao Zhang, lidské velemédium z Šedé říše následující Ultimuse, a Tenebris Qoldhameg, xuharktolský koruptor sloužící Eclipsothovi. Oba vyvolali obrovskou omnifaktoří moc, která zničila všechny armády na planetě, flotily na orbitě, a je samotné. Bitva skončila. Omnifaktorské síly však na planetě zůstaly i poté a jejich intenzita nijak neklesá. Vypadá to, jako by celá planeta byla zahalená vířícími černými mraky a jasným bílým světlem. Duše všech, kteří sem zavítají, jsou bouří uvězněny. Bouře má efekt i v blízkém okolí planety a ohrožuje tedy i vesmírné lodě, které se dostanou příliš blízko.

V roce 13-969 vznikly Aliance spásy a Aliance zhouby. Obě skupiny jsou tvořené říšemi, které se zúčastnily bitvy. Obě skupiny našly způsob, jak energii bouře využít k tvorbě mocných zbraní a neporazitelných válečníků. Pochopily, že toto je onen význam, který planeta dostala. Cílem Aliance spásy je významně oslabit Temnotu, především zničením planet soustavy Sol Nova. Cílem Aliance zhouby je naopak oslabit Světlo, hlavně zničením všech Esenciálních vortexů. Obě se také snaží získat kompletní kontrolu nad planetou Neostrag. Jejich snažení zatím nemělo úspěch, protože protivník je vždy připraven. Ale je to jejich svaté poslání, takže se nikdy nevzdají. Aliance spásy do akcí často vysílá své Spásné křižáky, Aliance zhouby zase své Zhoubné křižáky. Jsou to ti nejobávanější křižáci vůbec a jsou zvláštní tím, že operují i mimo oficiálně vyhlášené Křížové výpravy.

Členské říše Aliance spásy ani Aliance zhouby nejsou příliš velké a nemají početné ozbrojené síly. Stále plně nenahradily své ztráty z Bitvy o Neostrag. Do všech končin galaxie tedy vysílají své agenty, aby verbovali ty nejlepší bojovníky.

Spásní a Zhoubní křižáci

Planeta Neostrag je unikátní svět, který je pohlcen zvláštní extradimenzní anomálií. Vířící Světlo a Temnota je zde v podobě energie, která má schopnost proměnit smrtelníka v paranormálního válečníka.

K přeměně ve Spásného či Zhoubného křižáka je nutný dlouhý a riskantní rituál. Vyvolený válečník musí mít silnou synchronizaci (alespoň 80 YP) a jeho duše musí být čistá (u služebníka Světla, žádné CP) respektive pevná (u služebníka Temnoty, žádné DP). Vyvolený je ponořen do nádrže s energií získané z planety Neostrag na pět hodin. Seanci provádí vždy médium toho omnifaktora, kterého vyvolený následuje. Médium si po každé uplynulé hodině musí hodit proti CHA. Když uspěje, může se pokračovat další fází.

1. fáze: Při neúspěchu média vyvolený získá 25 CP/DP, seance nemůže pokračovat.

2. fáze: Médium má postih –2 na CHA, při jeho neúspěchu vyvolený získá 50 CP/DP, seance nemůže pokračovat.

3. fáze: Médium má postih –4 na CHA, při jeho neúspěchu vyvolený získá 75 CP/DP, seance nemůže pokračovat.

4. fáze: Médium má postih –6 na CHA, při jeho neúspěchu vyvolený získá 100 CP/DP, seance nemůže pokračovat. Služebník Světla si hodí na Proměnu ve služebníka náhodně zvoleného Temného omnifaktora. Služebník Temnoty si hodí na Úpadek.

5. fáze: Médium má postih –8 na CHA, při jeho neúspěchu je duše vyvoleného zničena.

Světlí křižáci proti Temným křižákům

24. světlá a 24. temná kruciáta jsou v historii první křížové výpravy tohoto druhu, které se odehrávají souběžně (ačkoliv 24. temná kruciáta již začala o tři roky dříve). Je to tedy poprvé v historii, kdy proti sobě stojí Světlí a Temní křižáci. Bitvy křižáků jsou epické a neuvěřitelně destruktivní. Fanatické armády služebníků Světla a stoupenců Temnoty dokáží zdevastovat povrch planety během pár týdnů. Světlým křižákům je jasné, že bojují o samotné přežití Světla v celém vesmíru, zatímco Temní křižáci jsou přesvědčeni, že toto je poslední krok k definitivnímu vítězství Temnoty.

Spásný křižák

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X × 5	X × 5

INFO: Spásní křižáci jsou známí také jako Spásonoši. Tito paranormální válečníci nosí bílé úbory a brnění. Z očí jim neustále vyzařuje záře Světla, šlehají plameny Světla či uniká zlatý kouř Světla – podle toho, jestli následovník vyznával omnifaktora Benefactoria, omnifaktora Malefactoria nebo Ultimuse. Necítí strach, bolest ani únavu; nepotřebují jíst, pít, spát ani dýchat.

Zhoubný křižák

Velikost X, nebezpečí X+1, Živá bytost (Osoba)
Brnění: různé
Zbraně: různé

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X+3	X × 5	X × 5

INFO: Zhoubní křižáci jsou známí také jako Zhoubonoši. Tito paranormální válečníci nosí černé úbory a brnění. Z očí jim neustále uniká černý dým Temnoty. Necítí strach, bolest ani únavu; nepotřebují jíst, pít, spát ani dýchat.

Brnění, přilby i zbraně Spásných a Zhoubných křižáků jsou vyrobené speciálně pro ně a jsou nasycené tou stejnou energií, jaká koluje v nich samotných. Jejich moc mohou využívat pouze oni. Jejich cena je desetinásobná oproti normální verzi. Mohou používat i normální vybavení.

Brnění a přilby: Každé brnění a každá přilba existuje ve Spásné a Zhoubné verzi. Pokud má Křižák oblečené toto brnění a současně nasazenou přilbu, vyzařuje auru s dosahem 5 metrů.

Spásná verze zahání Temnotu. Bytostem Temnoty způsobuje rozklad, dává jim 5 DP za každou minutu, po kterou jsou v dosahu aury.
Zhoubná verze zahání Světlo. Bytostem Světla způsobuje korupci, dává jim 5 CP za každou minutu, po kterou jsou v dosahu aury.

Zbraně: Každá zbraň existuje ve Spásné a Zhoubné verzi. Funguje i proti bytostem, které jsou proti normálním útokům imunní, např. Duchové, Tenebria, Luxia. Křižák může posílit zbraň, kterou drží v ruce (trvá to 1 minutu, v boji jednu akci). Pro jeden následující útok získá buď dvojnásobné DAM a nebo cíli dává postih –5 na ARM resp. na jiný atribut, kterým může odolat.

Spásná verze má dvojnásobné DAM proti bytostem Temnoty.
Zhoubná verze má dvojnásobné DAM proti bytostem Světla.

Paranormální energie: Nepotřebuje odpočívat ani spát, dýchat, jíst ani pít. Necítí bolest, únavu ani strach.

Léčba a oprava: Když se Křižák ponoří do energie z planety Neostrag na 1 hodinu, obnoví si všechny ztracené HP a SP a všechny jeho rozbité Spásné/Zhoubné zbraně se samy opraví.

Smrt: Když je Křižák zabit, rozplyne se na energii, která se i s jeho duší přesune do anomálie na planetě Neostrag. Zde se regeneruje k20 dní, potom ho může médium přivolat zpět pomocí Seance kruciáty. Když je křižák zabit podesáté, je to smrt definitivní.