

# VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Střelec

vytvořil Gediman  
© 2020-2024

Verze 2.1

[www.gediman.cz](http://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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

## Obsah

<b>1. Střelec .....</b>	<b>3</b>
2. Dovednosti střelce .....	4
3. Vybavení střelce .....	5

# Střelec

„Rozstřílet protivníka dřív než se dostane na dostřel vlastní zbraně, to je vše na čem záleží.“

- krédo střelců

## **Střelec jako jediný může používat těžké střelné zbraně.**

Střelec má standardně tyto zvláštní schopnosti. Další si může koupit za body zkušeností.

### **Dvě zbraně**

Střelec může používat dvě jednoruční střelné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na Range Combat a oba útoky jsou úspěšné. Pokud mu padne Štěstí, pak oba útoky způsobí automatické zranění. Pokud mu ale padne Smůla, obě zbraně jsou rozbité.

### **Čistící palba (AKCE)**

Střelec může provést čistící palbu, jejímž účelem je zbavit cílovou oblast od všech protivníků. Díky tomu může efektivněji bojovat s přesilou. Hodí si proti Range Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, zasáhl všechny protivníky v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobil automatické zranění všem zasaženým. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Čistící palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Střelec Range Combat snížené pouze o 2. Čistící palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi a nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

### **Krycí palba (AKCE)**

Střelec může provést krycí palbu, jejímž účelem není protivníky zasáhnout, ale donutit je zalehnout k zemi a neprovádět žádné protiakce. Musí si hodit proti svému Range Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, všichni protivníci v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů) si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspějí, příští akci musí využít k zalehnutí (viz Základní kniha: Systém). Pokud mu padne Štěstí, pak protivníci musí použít akci k zalehnutí automaticky. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Krycí palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Střelec Range Combat snížené pouze o 2. Krycí palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi.

## Dovednosti střelce

Zde je seznam zvláštních schopností, které Střelec může koupit za body zkušeností.

### Smrtící výstřel (20 bodů)

Střelec dokáže vystřelit tak, aby nepříteli zasáhl do zranitelného místa a pokud možno ho okamžitě zabil. Střelec má při tomto výstřelu postih -10 od RCO a musí provést Kazící hod, ale pokud zasáhne, protivník je okamžitě zabit (InstaKill).

### Zuřivá střelba (10 bodů)

Střelec dokáže střílet mnohem rychleji, avšak méně přesně. Střelec má při tomto výstřelu postih -5 na RCO, ale jeho útok má dvojnásobné DAM.

### Bleskový vrh (10 bodů)

Střelec dokáže vrhnout vrhací zbraň tak rychle a hbitě, že ji není možné uhnout. Střelcovým vrhům vrhacími zbraněmi nelze uhnout (mohou být ale stále vykryty).

### Shoot'n'scoot (10 bodů)

Střelec ovládá bojovou taktiku, při které se přesune na pozici, vystřelí a pozici znovu změní dřív, než nepřítel stačí zareagovat. Střelec může provést tři akce zároveň: pohnout se z místa, vystřelit na protivníka a znovu se pohnout z místa. Oba pohyby však mají jen poloviční rychlost.

### Křížová palba (10 bodů)

Tato schopnost vyžaduje více Střelců, všichni ji musí umět. Střelci se dokáží rozmístit do formace, ve které jejich střelba dokáže pokrýt téměř celou cílovou oblast, takže protivník prakticky nemá možnost úkrytu. Za každého Střelce v týmu získává tento Střelec bonus +2 k RCO. Tzn. dva Střelci mají bonus +2, tři Střelci mají bonus +4, čtyři Střelci mají bonus +6 atd.

### Expert na projektilové zbraně (5 bodů)

Střelec může provést Opravný hod na RCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá projektilovou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat projektilové zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace, jakou používají munici) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

### Expert na energetické zbraně (5 bodů)

Střelec může provést Opravný hod na RCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá energetickou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat energetické zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

### Expert na látkové zbraně (5 bodů)

Střelec může provést Opravný hod na RCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá látkovou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat látkové zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

### Expert na speciální munici (5 bodů)

Střelec může provést Opravný hod na RCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze při střelbě speciální municí. Jaký typ munice bude střílet může zvolit i během boje a to třeba i těsně před výstřelem. Nestojí ho to žádnou akci.

### Expert na vrhací zbraně (5 bodů)

Střelec může provést Opravný hod na RCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá vrhací zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat vrhací zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

### Oblíbená zbraň (20 bodů)

Střelec si na začátku každé mise může vybrat jednu ze svých střelných zbraní. S touto konkrétní zbraní může provádět mnohem efektivnější útoky. Když ji používá, má +1 k RCO a jeho cíl má postih -1 na odolání zásahu a případně i všem jeho speciálním efektům (ARM, DUR, WIL...). Pokud má být tato zbraň rozbita, může si hodit k20. Na hod 1-10 vydržela. Pokud má o zbraň přijít jiným způsobem (např. krádež), může si hodit k20. Na hod 1-5 mu zůstala.

# Vybavení střelce

Zde je seznam speciálního vybavení, které Střelec může koupit za peníze. Každý předmět zabírá 1 slot Speciálního vybavení.

## Odstřelovačská trojnožka

Cena: 100

Speciální trojnožka pro usazení obouruční střelné zbraně. Dovoluje přesně a citlivě nastavit náměr a odměr. Lze připevnit k jakékoliv obouruční střelné zbraně. Pokud postava tuto zbraň fixuje, získává bonus +4 k RCO, namísto +2.

## Dělostřelecký dalekohled

Cena: 200

Speciální dalekohled pro přesné zaměřování dělostřelby. Dovoluje přesně zaměřit střelbu, přímou i nepřímou, z minometů, taranic, raketometů a všech druhů dělostřeleckých zbraní. Pomocí laserového paprsku změří přesnou vzdálenost pozorovaného bodu. GM hráčovi musí říct, jak je objekt daleko. Maximální dosah měření je 20 kilometrů. Pokud postava použije akci Míření, získává bonus +4 k RCO, namísto +2. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinašobný.

## Zádový podavač, střelecký

Cena: 500

Jedná se o mechanický podavač, který se nosí na zádech. Do podavače je možné umístit dvě jednoruční nebo jednu obouruční střelnou zbraň. Tyto zbraně se nepočítají do slotů pro zbraň, místo toho se zapíší do stejného slotu Speciálního vybavení jako tento zádový podavač, takže uživatel může v podstatě nést až o dvě jednoruční nebo jednu obouruční zbraň více. Jakmile chce uživatel zbraň použít, mechanický podavač mu ji podá, aby ji mohl snadno chytnout a rychle vytasit. Umístění: záda.

## Předloketní držák, střelecký

Cena: 1.000

Jedná se o zbraňový držák, který se umístí na předloktí nebo přímo na předloketní chránič brnění (pokud ho uživatel má). Na držák lze připevnit jakoukoliv obouruční střelnou zbraň. Zbraň umístěná na držáku nemůže být fixována, ale používá se jako jednoruční a nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se zapíše do stejného slotu Speciálního vybavení jako tento předloketní držák, takže uživatel může v podstatě nést o jednu obouruční střelnou zbraň více. Uživatel může mít dva předloketní držáky, každý na jedné paži.

## Střelecká souprava na údržbu zbraní

Cena: 50

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

## Záchytná pouta

Cena: 40

Speciální pouta spojující zbraň se střelcem. Zbraň připevněná k poutům nemůže být Hrdinovi nijak sebrána či vyražena z rukou proti jeho vůli. Na jedny pouta lze připevnit jen jednu střelnou zbraň.

## Ochranné pouzdro

Cena: 40 / 60 / 80

Speciální kufřík z odolných materiálů, do kterého lze uložit jednu střelnou zbraň. Zbraň v kufru nelze ovlivnit pozitivně ani negativně (např. zničit), ovšem taktéž ji nelze používat. Psionika či omnifaktoři moc však na zbraň stále mohou mít efekt. Pouzdro je uzamykatelné na klíč (cena 40), číselný kód (cena 60) nebo biometrický údaj (cena 80). Vyjmutí zbraně z pouzdra zabírá v boji jednu akci, stejně jako uložení.

## Bandalír

Cena: 100

Opasky a pouzdra na munici. Bandalír sice zabírá jeden slot Speciálního vybavení, ale poskytuje dva sloty na Speciální munici (k zápisu můžete využít například Zvláštní sloty).