

VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Synchronizace a korupce

vytvořil Gediman
© 2020–2022

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

Obsah

1. Synchronizace	3
2. Benefaktoři	4
3. Malefaktoři	5
4. Služba Světlu.....	6
5. Benex	7
6. Malex	8
7. Omnix	9
8. Ultimuské sekce.....	10
9. Luxium.....	11
10. Filozofie Černých říší	12
11. Technotron	13
12. Korupce	14

Synchronizace

Omnifaktor, kterého si hráč zvolil, může postavě pomáhat. Důležité je mít na paměti, že omnifaktori s běžnými smrtelníky nehovoří slovy, pouze svými činy. Normálně komunikují pouze se svými Médii, kteří jsou také jediní, kteří tuto komunikaci dokáží vnímat.

Interlinka:

Postava může požádat o boží pomoc skrz interlinku (v boji to zabírá akci). Hodí si proti svému CHA. Pokud uspěje, omnifaktor postavě pomůže. Pokud neuspěje, omnifaktor ji ignoruje. Pokud postavě padne Štěstí, omnifaktor postavě pomůže v mnohem větším rozsahu. Pokud padne Smůla, omnifaktor se na ní naopak rozhněvá za to, že se ho opovažuje vyrušovat, a potrestá ji – tím, že udělá přesný opak toho, co po něm žádala. Efekt interlinky je vždy jen jednorázový a je vyčerpán ihned, jakmile to je možné. Interlinky jsou popsány na stranách 4 a 5.

Pouze Živé bytosti se mohou interlinkovat.

Synchronizace

Každá postava začíná na hodnotě 50 Sync Points. Pokud klesne na 0, postava přestala následovat omnifaktora a nemůže se již interlinkovat. Její hodnota YP může být zvýšena už jen vnějším vlivem. Pokud stoupne na 100 YP, postava je ultra-fanatik a po své smrti se stává Benexem či Malexem, omnifaktorským bojovníkem. Hodnota běžně roste či klesá v závislosti na tom, jestli omnifaktor vyslyšel interlinku, či nikoliv. Pokud je interlinka vyslyšena, postava (kromě efektu omnifaktori pomoci) získává +1 k YP. Pokud není, naopak 1 YP ztrácí. Pokud má postava při interlinkování Štěstí, získává +10 k YP, naopak pokud má Smůlu, ztrácí -10 od YP.

Existuje několik výjimek:

Lidé z Černých říší ignorují omnifaktory, proto je jejich hodnota YP nulová. Místo ní mají vlastní specifickou hodnotu, Exaltation Points (viz str. 12). Plně nahrazuje YP.

Symbiózní qri mohou uctívat pouze Benefaktory, stejně jako Parazitní qri pouze Malefaktory. Ačkoliv mohou ztratit víru ve svého omnifaktora, nikdy neztratí víru v ideály a myšlenky Benefactoria respektive Malefactoria. Tradiční qri se 100 YP se po smrti stávají Omnixy.

Pokud se postava nějakým způsobem ocitne v Prázdnosti, nemůže se interlinkovat. Místo toho se však může soustředit na Světlo své duše. Pravidla pro toto jsou uvedena v příručce *Temná ruka*.

Multisynchronizace

V Mléčné dráze existují také multisynchronizační sekce, které dovolují svým členům uctívat i několik omnifaktorů zároveň. Takový uctívateľ může skrze interlinky získávat pomoc od všech svých omnifaktorů, ale to s sebou přináší i mnohé nevýhody. Pravidla pro multisynchronizaci jsou uvedena v příručce *Zuřící bohové*.

Temné interlinky

Služebníci Temnoty (včetně Prokletých ras) se také mohou interlinkovat – ke svým Temným omnifaktorům. Temné interlinky jsou uvedeny v příručce *Temná ruka*.

Synchronizace u NPC

I NPC postavy mají standardně 50 YP. Jakmile přijdou o všechny, začnou pochybovat o svém přesvědčení. GM může stanovit, že NPC postavy se začnou vzpouzet rozkazům svých nadřízených, zákonům svých vládců. Jakmile získají 100 YP, stanou se z nich fanatici, kteří pro porážku nepřítele udělají cokoli. Nebudou brát ohled na vlastní život. GM může stanovit, že s NPC Osobami s 81 až 100 YP nelze vyjednávat a že NPC Osoby s 91 až 100 YP jsou zcela imunní vůči výhrůzkám.

Studium a interlinka

Stoupenci studující určitého omnifaktora se řídí jeho filozofií tak, jak je kázána esoterickými organizacemi (sekcemi a kulty). Studium omnifaktorů pomáhá stoupencům v každodenním životě. Skrze interlinky mohou získat jejich pomoc, která někdy může znamenat rozdíl mezi životem a smrtí.

Esoterismus

Esoterismus je v civilizovaných říších reprezentován sekcemi, v barbarských říších ho představují kulty. Sekce mají svůj striktní systém a doktrínu; kulty jsou jednodušší a více se řídí pověrami. Většina sekcí a kultů se vyskytuje jen v jedné říši, ale existují i velmi mocné sekce a kulty, kterým se podařilo prosadit se ve více říších. Naopak existují i říše, které mají několik sekcí či kultů—někdy dokonce zasvěcené různým omnifaktorům. Uvnitř takových říší panuje esoterická rivalita, která může vyústit v politickou nestabilitu i občanskou válku. Většina sekcí a kultů je unsynchronizační—následují jen jednoho omnifaktora. Jsou však i multisynchronizační sekce a kulty, které studují omnifaktorů více. Sekce a kulty, které následují stejného omnifaktora, se neustále vzájemně kontrolují, jestli se v některých z nich nerozmáhá desynchronizace či antisynchronizace. Všichni desyncové a antisyncové jsou vždy rychle a nemilosrdně zničeni.

Benefaktoři

Alfa-vita, Omnifaktor života, fauny a flóry

- ▶ **Zahnání zvířete:** jedno nebezpečné a/nebo agresivní zvíře je zahnáno pryč
- ▶ **Štěstí:** všechna nebezpečná a/nebo agresivní zvířata jsou zahnána pryč
- ▶ **Smůla:** jedno další nebezpečné a/nebo agresivní zvíře je přilákáno

Gama-modestia, Omnifaktor skromnosti, pilnosti a asketismu

- ▶ **Skromnost:** cena jedné služby či zboží, které tato postava následně koupí, je poloviční
- ▶ **Štěstí:** jedna služba či zboží, které tato postava následně koupí, je zdarma
- ▶ **Smůla:** jedna služba či zboží, které tato postava následně koupí, je o polovinu dražší

Epsilon-pax, Omnifaktor míru, diplomacie a budování

- ▶ **Obrana:** následující útok bude mít vůči postavě jen poloviční DAM
- ▶ **Štěstí:** následující útok nebude mít vůči postavě žádný vliv
- ▶ **Smůla:** následující útok bude mít vůči postavě dvojnásobnou DAM

Éta-progressus, Omnifaktor pokroku, zvědavosti a civilizovanosti

- ▶ **Pokrok:** následující bonus, který tato postava obdrží, je dvojnásobný
- ▶ **Štěstí:** následující bonus, který tato postava obdrží, je čtyřnásobný
- ▶ **Smůla:** následující bonus, který protivník obdrží, je dvojnásobný

Ióta-dies, Omnifaktor světla, dne a odvahy

- ▶ **Odhalení:** tato interlinka odhalí jeden schovaný objekt v okruhu 10 metrů (hráč zvolí jaký)
- ▶ **Štěstí:** tato interlinka odhalí všechny schované objekty v okruhu 10 metrů
- ▶ **Smůla:** tato interlinka skryje jeden objekt v okruhu 10 metrů (GM zvolí jaký), nehledě na okolní terén

Lambda-logicus, Omnifaktor intelektu, logiky a efektivnosti

- ▶ **Intelekt:** následující akce vedená proti bytosti s nižším INT automaticky vyjde
- ▶ **Štěstí:** následující akce vedená proti bytosti s nižším INT automaticky vyjde, navíc se Štěstím
- ▶ **Smůla:** následující akce bytosti s nižším INT automaticky vyjde

Ný-sanitas, Omnifaktor zdraví, evoluce a regenerace

- ▶ **Zdravé tělo:** této postavě regeneruje 10 HP
- ▶ **Štěstí:** této postavě regeneruje 100 HP
- ▶ **Smůla:** této postavě sebere 10 HP (pouze do minima 1 HP)

Omikron-lex, Omnifaktor práva, spravedlnosti a cti

- ▶ **Spravedlnost:** odhalí jednu stopu zločinu, který byl spáchán na této postavě
- ▶ **Štěstí:** odhalí všechny stopy zločinu, který byl spáchán na této postavě
- ▶ **Smůla:** skryje jednu stopu zločinu, který byl spáchán na této postavě

Rhó-ordo, Omnifaktor řádu, kauzality a plánů

- ▶ **Zdravá mysl:** této postavě regeneruje 10 SP
- ▶ **Štěstí:** této postavě regeneruje 100 SP
- ▶ **Smůla:** této postavě sebere 10 SP (pouze do minima 1 SP)

Tau-variatio, Omnifaktor výběru, změny a naděje

- ▶ **Naděje:** v následující akci může tato postava provést Opravný hod
- ▶ **Štěstí:** v následující akci má tato postava bonus +10 a může provést Opravný hod
- ▶ **Smůla:** v následující akci musí tato postava provést Kazící hod

Fí-misericordia, Omnifaktor lítosti, lásky a potěšení

- ▶ **Lítost:** tato interlinka funguje jako vyjednávání, kterému NPC Osoba nemůže odolat
- ▶ **Štěstí:** cílová NPC Osoba bude tuto postavu považovat za svého nejlepšího přítele
- ▶ **Smůla:** cílová NPC Osoba již nebude chtít s touto postavou dále vyjednávat

Psí-locus, Omnifaktor prostoru, sub-prostoru a hyper-prostoru

- ▶ **Dosah:** dosah jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je zdvojnásoben
- ▶ **Štěstí:** dosah jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je desetinasobný
- ▶ **Smůla:** dosah jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je poloviční

Malefaktoři

Beta-mors, Omnifaktor smrti, živlů a počasí

- ▶ **Zahnání živlu:** jeden škodící živl je zapuzen (např. na tuto postavu přestane pršet)
- ▶ **Štěstí:** všechny škodící živly jsou zapuzeny (např. na tuto postavu přestane pršet a foukat vítr)
- ▶ **Smůla:** jeden další škodící živl je přivolán (např. oblečení této postavy vzplane)

Delta-avaritia, Omnifaktor hamižnosti, lenosti a hedonismu

- ▶ **Hamižnost:** za jednu službu či zboží, které tato postava následně prodá, vydělá o polovinu víc
- ▶ **Štěstí:** za jednu službu či zboží, které tato postava následně prodá, vydělá dvojnásobek
- ▶ **Smůla:** za jednu službu či zboží, které tato postava následně prodá, vydělá o polovinu méně

Zéta-bellum, Omnifaktor války, agrese a ničení

- ▶ **Útok:** následující útok této postavy bude mít DAM zvýšené o polovinu
- ▶ **Štěstí:** následující útok této postavy bude mít dvojnásobné DAM
- ▶ **Smůla:** následující útok této postavy nebude mít žádný vliv

Théta-regressus, Omnifaktor úpadku, lhostejnosti a barbarství

- ▶ **Úpadek:** následující postih, který protivník obdrží, je dvojnásobný
- ▶ **Štěstí:** následující postih, který protivník obdrží, je čtyřnásobný
- ▶ **Smůla:** následující postih, který tato postava obdrží, je dvojnásobný

Kappa-nox, Omnifaktor tmy, noci a strachu

- ▶ **Skrytí:** tato interlinka skryje jeden objekt v okruhu 10 metrů (hráč zvolí jaký), nehledě na okolní terén
- ▶ **Štěstí:** tato interlinka skryje všechny objekty v okruhu 10 metrů, nehledě na okolní terén
- ▶ **Smůla:** tato interlinka odhalí jeden schovaný objekt v okruhu 10 metrů (GM zvolí jaký)

Mí-emotus, Omnifaktor instinktu, emocí a efektnosti

- ▶ **Instinkt:** následující akce vedená proti bytosti s vyšším INT automaticky vyjde
- ▶ **Štěstí:** následující akce vedená proti bytosti s vyšším INT automaticky vyjde, navíc se Štěstím
- ▶ **Smůla:** následující akce bytosti s vyšším INT automaticky vyjde

Ksí-morbus, Omnifaktor nemocí, mutace a degenerace

- ▶ **Zraněné tělo:** zvolené bytosti sebere 10 HP (pouze do minima 1 HP)
- ▶ **Štěstí:** zvolené bytosti sebere 100 HP (pouze do minima 1 HP)
- ▶ **Smůla:** jedné bytosti regeneruje 10 HP (GM zvolí jaké)

Pí-delictum, Omnifaktor zločinů, bezpráví a podlosti

- ▶ **Bezpráví:** skryje jednu stopu zločinu, který tato postava spáchala
- ▶ **Štěstí:** skryje všechny stopy zločinu, který tato postava spáchala
- ▶ **Smůla:** odhalí jednu stopu zločinu, který tato postava spáchala

Sigma-chaos, Omnifaktor chaosu, paradoxů a náhody

- ▶ **Zraněná mysl:** zvolené bytosti sebere 10 SP (pouze do minima 1 SP)
- ▶ **Štěstí:** zvolené bytosti sebere 100 SP (pouze do minima 1 SP)
- ▶ **Smůla:** jedné bytosti regeneruje 10 SP (GM zvolí jaké)

Ypsilon-constantia, Omnifaktor osudu, neměnnosti a beznaděje

- ▶ **Beznaděj:** v následující akci musí protivník provést Kazící hod
- ▶ **Štěstí:** v následující akci má protivník postih -10 a musí provést Kazící hod
- ▶ **Smůla:** v následující akci může protivník provést Opravný hod

Chi-crudelis, Omnifaktor krutosti, nenávisti a utrpení

- ▶ **Krutost:** tato interlinka funguje jako vyhrožování, kterému NPC Osoba nemůže odolat
- ▶ **Štěstí:** cílová NPC Osoba se bude považovat za pouhého otroka, majetek této postavy
- ▶ **Smůla:** cílová NPC Osoba se vůči této postavě zachová agresivně (např. zaútočí)

Omega-tempus, Omnifaktor času, vzpomínky a předtuchy

- ▶ **Trvání:** trvání jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je zdvojnásobeno
- ▶ **Štěstí:** trvání jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je desetinasobné
- ▶ **Smůla:** trvání jedné schopnosti, útoku či efektu vybavení této postavy je poloviční

Služba Světlu

Jakmile postava získá 100 Sync Points a zemře povolenou smrtí, její duše není Světlym omnifaktorem pohlcena. Místo toho je jí ponechána samostatnost, ačkoliv stále ve službách onoho omnifaktora.

Postava v nové podobě Extradimenzní bytosti přichází o všechno vybavení, implantáty, zkušenosti, zvláštní schopnosti, dovednosti, předchozí zážitky, finance a kontakty – a žádné nové nemůže získat. Zachovává si jen svoji osobnost a své vzpomínky.

Postava vykonává úkoly, které jí zadá její omnifaktor. Toto je jediný případ, kdy se může objevit ve světě smrtelníků. Někdy Extradimenzní bytost následuje své přátele z dob, kdy ještě existovala ve svém smrtelném těle, putuje s nimi a pomáhá jim. Stále však platí, že hlavním důvodem přítomnosti je plnění Omnifaktorského úkolu.

Obdiv:

Jak plní úkoly, získávají si tím obdiv svého omnifaktora. Za každý splněný úkol vydělávají body obdivu podle jeho náročnosti. Jakmile jich nashromáždí 100, jsou povýšeni na Arcibenexe, Arcimalexe respektive Arciomnixe. Naopak za každý nesplněný úkol body obdivu zase ztrácí. Jakmile přijdou o všechny body obdivu, omnifaktor je pohltí. To je nenávratný konec takovéto Extradimenzní bytosti. Startovní počet je 5.

Sebeobětování

Omnifaktoři povýšením na Benexe respektive Malexe (či Omnixe) odměňují jen ty nejlepší a nejschopnější a pouze po jejich smrti. Postava se 100 YP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspíšila – pokud ji spáchá, omnifaktor její duši pohltí jako jakoukoliv jinou. Musí čekat na přirozenou smrt nebo nedobrovolnou smrt zásluhou vnějšího vlivu. Existuje ale několik speciálních případů dobrovolné smrti, které přípustné jsou. Tím nejběžnějším a nejsnáze proveditelným je sebeobětování pro vyšší zájmy, třeba pro záchranu ostatních nebo kvůli zabítí obzvláště mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké prospěšné činnosti nebo když obětuje svůj život, aby přímo vykonala „omnifaktorovu vůli“. Třeba když stoupenec omnifaktora Alfa-vita v zájmu ochrany přírody provede sebevražedný bombový útok na továrnu vypouštějící toxické látky.

Jména extradimenzních služebníků

Když se stoupenec po smrti stane Benexem, Malexem respektive Omnixem, přijme od svého omnifaktora nové jméno. Toto jméno je ve Vyšším omnijazyce, např. Themar, Feghtan, Mukri, někdy ještě doplněné o přízvisko, např. Ničitel, Spasitel, Noční lovec. Pod tímto jménem je omnifaktoři služebník nyní všeobecně znám. Jméno, které používal jako smrtelník, obvykle tají.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Extradimenzní bytost, Osoba

Informace

Stoupenec Benefaktora se po smrti promění v Benexe.

Pokud stoupenec Benefactoria dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti omnifaktorem pohlcena, místo toho je zachována a stoupenec tak může omnifaktoru dál sloužit ve formě extradimenzní bytosti, Benexe. Benex je bezpohlavní humanoid se třemi páry chapadel na zádech. Ty manipulují strukturu prostoru tak, že fungují jako křídla. Je oblečen do Benex brnění, jehož design je specifický pro každého omnifaktora. Nejběžnější výzbrojí je Benex meč a Benex štít, které vydávají pronikavou zář Světla. Pokud Benex slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Arcibenexe. Ten se od Benexe liší zář Světla obklopující jeho hlavu.

Benexové většinu času žijí v Benefactoriu. Jejich příchod i odchod z materiálního světa je doprovázen zábleskem záře Světla. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla v materiálním světě je pouze donutí odejít zpět do Benefactoria. Pokud Benex svého omnifaktora zklamal, může omnifaktor jeho duši pohltit, což pro Benexe znamená nenávratný konec.

Benexové dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznají, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Benexové pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Benexe, Malexe či Omnixe na obrovskou vzdálenost. Když Benex soustředí svůj esenciální zrak, jeho oči svítí pronikavou zář Světla.

Když chce Benex letět v materiálním světě mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, nastaví svůj Benex štít před sebe tak, aby si zakrýval část obličeje, a mohutně mávne křídly. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Záře unikající z Benex štítu tvoří za Benexem jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letící Benex se podobá zářivé kometě.

Dovednosti

Křídla: Benex má křídla a může tedy volně létat.

Přesun do/z Benefactoria: Benex může jako jednu akci zmizet do Benefactoria. Vrátit se může kdykoliv chce.

Vidění duše: Benex může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, nevidí.

Smrt: pokud je Benex zabit, přesune se zpět do Benefactoria, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokaždé, kdy je zabit, však ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Benex meč: Je to jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Benex štít: Benex umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Benex v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrytí i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má štít v ruce, může také během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Benex brnění: Lehké brnění s ARM 10, které dovoluje provést Opravný hod.

Benex přilba: Lehká přilba, zvyšuje ARM o 1. Pokud brnění není, umožňuje Opravný hod.

Arcibenex

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Benefactorijské světlo: Arcibenex může jako jednu akci vytvořit prudký záblesk Světla, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenec Temnoty v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP. Všichni stoupenec Malefaktorů, asynkové a stoupenec Ultimuské sekce utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Extradimenzní bytost, Osoba

Informace

Stoupenec Malefaktora se po smrti promění v Malexe.

Pokud stoupenec Malefactoria dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti omnifaktorem pohlcena, místo toho je zachována a stoupenec tak může omnifaktoru dál sloužit ve formě extradimenzní bytosti, Malexe. Malex je bezpohlavní humanoid se třemi páry článkovaných nohou na zádech. Ty manipulují strukturou prostoru tak, že fungují jako křídla. Je oblečen do Malex brnění, jehož design je specifický pro každého omnifaktora. Nejběžnější výzbrojí je Malex meč a Malex štít, které jsou zahaleny ve žhnoucích plamenech Světla. Pokud Malex slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Arcimalexe. Ten se od Malexe liší plamenem Světla obklopujícím jeho hlavu.

Malexové většinu času žijí v Malefactoriu. Jejich příchod i odchod z materiálního světa je doprovázen vzplanutím plamene Světla. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla v materiálním světě je pouze donutí odejít zpět do Malefactoria. Pokud Malex svého omnifaktora zklamal, může omnifaktor jeho duši pohltnout, což pro Malexe znamená nenávratný konec.

Malexové dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznaj, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Malexové pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Malexe, Benexe či Omnixe na obrovskou vzdálenost. Když Malex soustředí svůj esenciální zrak, jeho oči planou žhnoucím plamenem Světla.

Když chce Malex letět v materiálním světě mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, nastaví svůj Malex štít před sebe tak, aby si zakrýval část obličeje, a mohutně mávne křídly. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Plameny unikající z Malex štítu tvoří za Malexem jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letící Malex se podobá planoucímu meteoritu.

Dovednosti

Křídla: Malex má křídla a může tedy volně létat.

Přesun do/z Malefactoria: Malex může jako jednu akci zmizet do Malefactoria. Vrátit se může kdykoliv chce.

Vidění duše: Malex může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, nevidí.

Smrt: pokud je Malex zabit, přesune se místo toho zpět do Malefactoria, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokaždé, kdy je zabit, však ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Malex meč: Je to jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Malex štít: Malex umí použít štít k vykrýtí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Malex 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 Vykrýtí. Pokud má štít v ruce, může také během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Malex brnění: Lehké brnění s ARM 10, které dovoluje provést Opravný hod.

Malex přilba: Lehká přilba, zvyšuje ARM o 1. Pokud brnění není, umožňuje Opravný hod.

Arcimalex

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Malefactorijský oheň: Arcimalex může jako jednu akci vypustit vlnu plamenů Světla, která má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenec Temnoty v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP. Všichni stoupenec Benefaktorů, asynkové a stoupenec Ultimuské sekce utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodu proti WIL.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Extradimenzní bytost, Osoba

Informace

Tradiční qri se po smrti promění v Omnixe.

Tradiční qri nerozlišují Benefactorium a Malefactorium, jsou stále věrní původní filozofii jednotného Omnifactoria. Pokud Tradiční qri dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti omnifaktorem pohlcena, místo toho je zachována a Tradiční qri tak může omnifaktoru dál sloužit ve formě extradimenzní bytosti, Omnixe. Omnix vypadá jako Qri se třemi páry dlouhých ostnů na zádech. Ty manipulují strukturou prostoru tak, že fungují jako křídla. Je oblečen do Omnix brnění, jehož design je specifický pro každého omnifaktora. Nejběžnější výzbrojí je Omnix meč a Omnix štít, které jsou obklopeny třpytivým zlatým kouřem. Pokud Omnix slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Arciomnixe. Ten se od Omnixe liší jemnými štětinami místo ostnů. Jsou pokryté práškem s omnifaktorskou mocí – smrtelník jeho pomocí může přivolat různé efekty omnifaktorské moci.

Omnixové většinu času žijí v Benefactoriu respektive Malefactoriu. Jejich příchod i odchod z materiálního světa je doprovázen třpytivým oblakem zlatého kouře. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla v materiálním světě je pouze donutí odejít zpět do Benefactoria respektive Malefactoria. Pokud Omnix svého omnifaktora zklamal, může omnifaktora jeho duši pohltit, což pro Omnixe znamená nenávratný konec.

Omnixové dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznají, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Omnixové pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Omnixy, Benexe či Malexe na obrovskou vzdálenost. Když Omnix soustředí svůj esenciální zrak, jeho oči dýmají třpytivým zlatým kouřem.

Když chce Omnix letět v materiálním světě mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, nastaví svůj Omnix štít před sebe tak, aby si zakrýval část obličeje, a mohutně mávne křídly. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Kouř unikající z Omnix štítu tvoří za Omnixem jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letícího Omnixe si není možné s ničím splést, protože se jedná o výjimečný vizuální efekt.

Dovednosti

Křídla: Omnix má křídla a může tedy volně létat.

Přesun do/z Malefactoria resp. Benefactoria: Omnix může jako jednu akci zmizet do Malefactoria respektive Benefactoria (záleží na tom, jakému omnifaktoru slouží). Vrátit se může kdykoliv chce.

Vidění duše: Omnix může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, nevidí.

Smrt: pokud je Omnix zabit, přesune se místo toho zpět do Malefactoria respektive Benefactoria, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokaždé, kdy je zabit, však ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Omnix meč: Je to jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Omnix štít: Omnix umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Omnix v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrytí i střelné útoky či exploze. Dovoluje provést Opravný hod na Vykrytí. Pokud má štít v ruce, může také během Putování létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Omnix brnění: Lehké brnění s ARM 10, které dovoluje provést Opravný hod.

Omnix přilba: Lehká přilba, zvyšuje ARM o 1. Pokud brnění není, umožňuje Opravný hod.

Arciomnix

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Esenciální mlha: Arciomnix může jako jednu akci rozptýlit třpytivý oblak Světla, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenci Temnoty v dosahu utrpí AutoDAM zranění za 100 HP. Všichni asyncové a stoupenci Ultimuské sekce utrpí zranění za 50 HP, pokud neuspějí v hodě proti WIL.

Ultimuské sekce

V galaxii existuje malé množství stoupenců Ultimuských sekcí. Tito nenásledují žádného existujícího omnifaktora, místo toho věří ve znovuzrození omnifaktora Primuse v podobě Ultimuse.

Stoupenці Ultimuské sekce sbírají Sync Pointy stejně, jako stoupenці normálních omnifaktorů. Mohou se dokonce i interlinkovat, avšak tato interlinka slouží spíše jako zesílení vůle a mysli. Interlinkování funguje jako normální interlinkování (viz str. 3). Jeho efekt je následující:

Odolání omnifaktorské moci

- ▶ postava může odolat jedné omnifaktorské moci (seance) hodem proti svému WIL
- ▶ Štěstí: postava automaticky odolá jedné omnifaktorské moci (seance)
- ▶ Smůla: postava je okamžitě zasažena jednou omnifaktorskou mocí (GM zvolí jakou)

Luxium:

Jakmile postava získá 100 Sync Points a zemře povolenou smrtí, její duše není pohlcena žádným Světlym omnifaktorem. Místo toho si zachová plnou volnost. Stane se svobodnou Extradimenzní bytostí, Luxiem. Přichází však o všechno vybavení, implantáty, zkušenosti, zvláštní schopnosti, dovednosti, předchozí zážitky, finance a kontakty – a žádné nové nemůže získat. Zachovává si jen svoji osobnost a své vzpomínky. Luxium se toulá světem, bez jakéhokoliv účelu a cíle. Někdy však Luxium následuje své přátele z dob, kdy ještě existovalo ve svém smrtelném těle, putuje s nimi a pomáhá jim.

Koncentrace:

Luxium plní úkoly, které mu zadají ostatní. Za každý splněný úkol vydělává body koncentrace podle jeho náročnosti. Čím více bodů koncentrace má, tím déle může existovat. Jakmile o všechny body koncentrace přijde, definitivně se rozplyne a duše postavy je pohlcena buď Světlym omnifaktorem a nebo Temným omnifaktorem (pokud se zrovna nachází v přítomnosti Temnoty). To je nezávratný konec takto oživené postavy. Startovní počet je 5.

Sebeobětování

Smrtník se Luxiem může stát jen po smrti. Postava se 100 YP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspíšila – pokud ji spáchá, její duše je pohlcena omnifaktory jako jakákoliv jiná. Musí čekat na přirozenou smrt nebo nedobrovolnou smrt zásluhou vnějšího vlivu. Existuje ale několik speciálních případů dobrovolné smrti, které přípustné jsou. Tím nejběžnějším a nejsnáze proveditelným je sebeobětování pro vyšší zájmy, třeba pro záchranu ostatních nebo kvůli zabití obzvláště mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké prospěšné činnosti nebo když obětuje svůj život, aby vykonala čin hodný filozofie Ultimuské sekce. Třeba když stoupenec v zájmu ochrany Světlé psioniky provede sebevražedný bombový útok na chrám vyzařující Temnotu.

Jména luxii

Luxia nespádají pod žádného omnifaktora, tudíž jim nikdo nepřidělí žádné nové jméno. Některá si proto nechávají své původní jméno z dob, kdy ještě byla smrtníky, některá si nové jméno zvolí samy. Druhý způsob často volí Luxia, která z nějakého důvodu chtějí zatajit svoji minulost.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	n/a	Spec.	n/a

Velikost: 0

Extradimenzní bytost, Osoba

Informace

Stoupenec Ultimuské sekce je po smrti přeměněn na Luxium.

Luxium je zvláštní extradimenzní bytost, která neslouží žádnému Světlemu omnifaktoru. Jedná se o duši, která ačkoliv nebyla zahlcena Temnotou, nebyla ani Světlymi omnifaktory pohlcena. Důvod tohoto je různý, obvykle byla bytost za svého života zasažena nějakou mocnou psi-sílou nebo omnifaktorskou mocí, následovala Ultimuskou sekci a podobně. Ať je to jakkoliv, vznik Luxia je extrémně vzácný případ.

Má podobu malého levitujícího bodu Světla, je zcela nehmotné, dokáže pronikat pevnými objekty i energetickými poli a nelze zranit či zabít běžnými zbraněmi. Zcela si zachovává své vzpomínky na život a celou osobnost. S ostatními bytostmi komunikuje pomocí telepatie. Některá Luxia je žádají o pomoc, jiné naopak pomoc nabízejí, další se zase zdržují v blízkosti svých přátel. Některá Luxia se ovšem smrtelníkům vyhýbají či dokonce jsou vůči nim agresivní. Luxium útočí vyzařováním Světla, kterým může zranit jak tělo, tak i mysl.

Omnifaktoři nad Luxiem nemají naprosto žádnou moc, nemohou mu nic přikazovat, ovšem také ho nemohou chránit. Pokud je Luxium oslabeno, téměř ihned je pohlceno jedním ze Světlych omnifaktorů, nebo dokonce i Temným omnifaktorem, pokud se vyskytuje poblíž velké koncentrace Temnoty.

Dovednosti

Levitace: Luxium se standardně pohybuje levitací, není tedy ovlivněno typem terénu.

Létání: Luxium může volně létat, během boje rychlostí 100 metrů za akci, během Putování je pak jeho Cestovní rychlost 1.000 km/h.

Nehmotná: Luxium může prostupovat pevnými objekty i energetickými poli, taktéž nemůže být zasaženo fyzickými ani energetickými útoky. Pouze objekty, pole a útoky, které u sebe mají uvedeno, že mohou mít vliv na Extradimenzní bytosti, ho mohou zastavit respektive zranit. Luxium samo nemůže nijak manipulovat s pevnými objekty ani reagovat na energetická pole.

Odolnost: hodnota HP je rovná hodnotě SP, které postava měla v době své smrti (přeměny).

Smrt: pokud je Luxium zabit, dočasně se rozplyne. Za k20 dní se mu celistvost vrátí. Pokaždé, kdy je zabit, však ztrácí 1 bod koncentrace.

Tělesný paprsek: Luxium může vystřelit paprsek Světla, který má vliv na tělo Živých bytostí. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je -5 od RCO. DAM je 100. Paprsek ignoruje ARM, zasažená bytost si na odolání hází proti DUR. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CCO), nelze ho vykrýt.

Mentální paprsek: Luxium může vystřelit paprsek Světla, který má vliv na mysl Živých bytostí. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je -5 od RCO. Zasažená bytost si na odolání hází proti WIL. Pokud neuspěje, přichází o 100 Sanity Pointů. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CCO), nelze ho vykrýt.

Extradimenzní/Psionický paprsek: Luxium může vystřelit paprsek Světla, který má vliv na Extradimenzní respektive Psionické bytosti. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je -5 od RCO. DAM je 200. Paprsek ignoruje ARM, zasažená bytost si na odolání hází proti DUR. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CCO), nelze ho vykrýt.

Bludný výzkumník

Bludný výzkumník je Luxium, které má rozsáhlé vědomosti o dalších dimenzích vesmíru. Za svého smrtelného života to byl významný vědec, který se zabýval výzkumem dimenzí. Snažil se najít způsob, jak proniknout do těch nejkrajnějších, aby je mohl prozkoumat přímo. Nakonec sestrojil interdimenzní zařízení a po mnoha slibných testech ho vyzkoušel sám na sobě. Došlo však k poruše – jeho duše byla oddělena od těla; stalo se z něj Luxium. Nyní Bludný výzkumník poskytuje své znalosti smrtelníkům výměnou za různé nebezpečné protislužby, jejichž význam není zjevný na první pohled. Je ale zjevné, že se snaží něčeho dosáhnout, a každý úkol je jedním krokem k tomuto cíli. Existují teorie, že tímto způsobem pokračuje ve svém výzkumu nebo pracuje na nějakém převratném projektu. On sám o tom mlčí.

Filozofie Černých říší

Lidé Černých říší nesbírají Sync Pointy. Neuznávají omnifaktory, nedůvěřují jim a rozhodně nechtějí být jejich nástroji. Zastávají názor, že pokud se živé bytosti vymaní z moci omnifaktorů, stanou se skutečně svobodnými a budou schopny snadno porazit Temnotu.

Povznesení:

Místo Faith Pointů lidé Černých říší sbírají body povznesení (Exaltation Pointy – EP). Každý člověk Černých říší začíná hru s 50 EP. V průběhu hry jsou tyto body snižovány a zvyšovány.

Kdykoliv je takový člověk svědkem úspěšné interlinky nebo seance, svědkem anomálie (která je prokázána jako zásah omnifaktora) nebo příchodu Extradimenzní bytosti do hmotného světa, musí si hodit proti INT. Pokud neuspěje, ztrácí 1 bod EP. Pokud mu padne Smůla, ztrácí rovnou 10 EP.

Naopak kdykoliv je takový člověk svědkem neúspěšné interlinky nebo seance, svědkem anomálie (která je prokázána jako efekt technologie) nebo zabití Extradimenzní bytosti (jejího nuceného odchodu pryč z hmotného světa), musí si hodit proti INT. Pokud uspěje, získává 1 bod EP. Pokud mu padne Štěstí, získává rovnou 10 EP.

Jakmile postava ztratí všechny Exaltation Points, ztratí svoje nadšení pro filozofii Černé říše. Tehdy může být zkonvertovaná nějakým médiem a začít tak následovat omnifaktora. Pokud ji zkonvertuje médium Bílých říší, stává se čestným členem Bílých říší – může nakupovat Kybernetické implantáty přístupné pro Bílé říše, ovšem nemůže nakupovat nové implantáty přístupné pro Černé říše. Zbraně a další vybavení může nakupovat jako předtím. Pokud ji zkonvertuje médium Šedých říší, stává se čestným členem Šedých říší – nemůže nakupovat Kybernetické implantáty určené pro Bílé ani Černé říše. Zbraně a další vybavení může nakupovat jako předtím.

Technotron:

Jakmile postava získá 100 Exaltation Points a zemře povolenou smrtí, její duše není Světlym omnifaktorem pohlcena. Místo toho je zachycena nejbližší Technosférou, která ji uzavře do Digibanky Technotrona. Postava je nyní ve službách TACS, umělé inteligence Technosféry, která ji vydává rozkazy a zadává úkoly prospěšné pro všechny Černé říše. Někdy postava následuje své přátele z dob, kdy ještě existovala ve svém původním těle, putuje s nimi a pomáhá jim. Stále však platí, že hlavním důvodem přítomnosti je plnění přiděleného úkolu.

Postava v nové podobě Technotrona přichází o všechno vybavení, talismany, implantáty, zkušenosti, zvláštní schopnosti, dovednosti, předchozí zážitky, finance a kontakty – a žádné nové nemůže získat. Zachovává si jen svoji osobnost a své vzpomínky.

Obdiv:

Jak postava plní úkoly, získává si tím obdiv TACS. Za každý splněný úkol vydělává body obdivu podle jeho náročnosti. Jakmile jich nashromáždí 100, je povýšena na Arcitechnotrona. Naopak za každý nesplněný úkol body obdivu ztrácí. Jakmile přijde o všechny body obdivu, TACS vymaže její duši z Digibanky. To je nenávratný konec takto oživené postavy. Startovní počet je 5.

Sebeobětování

TACS povýšením na Technotrona odměňuje jen ty nejlepší a nejschopnější a pouze po jejich smrti. Postava se 100 EP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspíšila – pokud ji spáchá, její duše bude pohlcena omnifaktorem jako jakákoliv jiná. Musí čekat na přirozenou smrt nebo nedobrovolnou smrt zásluhou nějakého vnějšího vlivu. Existuje ale několik speciálních případů dobrovolné smrti, které přípustné jsou. Tím nejběžnějším a nejsnáze proveditelným je sebeobětování pro vyšší zájmy, třeba pro záchranu ostatních nebo kvůli zabítí obzvláště mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké prospěšné činnosti nebo když obětuje svůj život, aby vykonala čin hodný filozofie Černé říše. Třeba když člověk Černých říší v zájmu odpoutání se od omnifaktorů provede sebevražedný bombový útok na sekční chrám.

Povznesení u NPC

I NPC postavy z Černých říší mají standardně 50 EP. Jakmile přijdou o všechny, začnou pochybovat o svém přesvědčení. GM může stanovit, že NPC postavy se začnou vzpouzet rozkazům svých nadřízených, zákonům svých vládců. Jakmile získají 100 EP, stanou se z nich fanatici, kteří pro porážku nepřítele udělají cokoli. Nebudou brát ohled na vlastní život. GM může stanovit, že s NPC Osobami s 81 až 100 EP nelze vyjednávat a že NPC Osoby s 91 až 100 EP jsou zcela imunní vůči výhrůžkám.

Jména Technotronů

Když je duše oddaného stoupence Černé říše po smrti uložena do Technotrona, přijme nové speciální označení, které nahradí její staré jméno. Toto označení se skládá ze dvou částí – modelového kódu a rozlišovací přezdívky. Modelový kód se skládá z písmene řecké abecedy a číslice. Označuje konkrétního Technotrona a v průběhu jeho existence se nemění, např. Alfa-3, Omega-7, Kappa-1. Rozlišovací přezdívka představuje označení duše, která je v Digibance Technotrona zrovna uložena, např. Doom, Reaper, Hammer. Pokud je duše z nějakého důvodu vymazána a vložena nová, změní se finální označení. Technotron tedy může mít označení například Alfa-3-Doom, Omega-7-Reaper, Kappa-1-Hammer a po výměně duše například Alfa-3-Storm, Omega-7-Striker, Kappa-1-Knight.

Technotron

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(DUR+STR) ×3	n/a

Velikost: 2

Mechanická bytost, Osoba

Informace

Clověk Černé říše je po smrti přeměněn na Technotrona.

Vědcům Černých říší se nelíbilo, že nejlepší uctivači bohů mohou dále sloužit i po smrti. Využili tedy nejmodernějších technologií vlastní konstrukce i technologií, které byly získány díky archeologickým průzkumům a reverznímu inženýrství přístrojů dávno vyhynulých ras a stvořili Technotrona.

Technotron je odpověď Černých říší na extradimenzní služebníky, konkrétně Benexe, Malexe a Omnixy. Je to humanoidní robot o výšce lidské postavy. Jeho jádro tvoří Digibanka, což je schránka na vědomí i duši mrtvého služebníka. Digibanka je zřejmě nejvzácnější součástka celého stroje, ani Černé říše je neumí reprodukovat, protože plně nerozumí jejich principu. Ví se ale, že Digibanka nějakým způsobem napodobuje život tak, aby v ní duše byla uchována a nebyla pohlcena žádným bohem. Na zádech má Technotron dvojici skládacích mechanických křídel, což je reakce na křídla astrálních služebníků. Celá jeho konstrukce je chráněna Metapancěrováním, které dokáže odolat i silným úderům a jehož design je specifický pro každou Černou říši. Nejběžnější výzbrojí je Metameč a Metaštit, které jsou obklopeny polem zvláštní jiskřící meta-energie. Pokud Technotron slouží dobře a oddaně, může být povýšen na Arcitechnotrona: extrémně cennou technologickou relikvii.

Technotronové většinu času tráví v Technosféře, automatické a zcela soběstačné kulovité stanici. Jejich teleportace na místo nasazení či zpět do Technosféry je doprovázena zábleskem a energetickými výboji. Jsou nesmrtelní, zničení jejich těla je pouze donutí teleportovat zpět do Technosféry. Pokud Technotron zklamal, TACS (umělá inteligence Technosféry) může vymazat jeho Digibanku, což pro duši uvnitř znamená nenávratný konec.

Technotronové dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznají, pokud je duše oslabena Temnotou, ale jakmile je duše Temnotou zcela pohlcena, je pro ně neviditelná. Technotronové pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit Omnixy, Benexe či Malexe na obrovskou vzdálenost. Když Technotron soustředí svůj senzorový zrak, jeho oči jasně září.

Když chce Technotron letět mnohem rychleji, než kolik zvládnou jeho křídla, aktivuje dvojici raketových motorů. Tím nabere velkou rychlost a během letu už křídly pouze manévruje. Zplodiny unikající z trysek tvoří za Technotronem jasnou stopu, kterou je možné na obloze dobře vidět. Takto letící Technotron se podobá nadzvukové stíhačce.

Dovednosti

Křídla: Technotron má křídla a může tedy volně létat.

Raketové motory: Během Putování může létat mnohem rychleji. Jeho Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Přesun do/z Technosféry: Technotron se může jako jednu akci teleportovat do Technosféry. Vrátit se může kdykoliv chce. Vzdálenost ani překážky nehrají roli.

Vidění duše: Technotron může hledat Živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Ale zcela zkorumpovanou duši, jakou mají Prokleté rasy a služebníci Temnoty, nevidí.

Smrt: pokud je Technotron zabit, teleportuje se místo toho zpět do Technosféry, kde se musí opravovat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokaždé, kdy je zabit, ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení

Metameč: Jednoruční bodná/sečná zbraň s DAM 150. Cíle nutí provádět Kazící hod na ARM.

Metaštit: Technotron umí použít štít k vykrutí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Technotron 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 Vykrutí.

Metapancěrování: Pancěrování s ARM 11, které dovoluje provést Opravný hod. Nelze sundat.

Arcitechnotron

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (DUR+STR)x6.

Meta-energetická vlna: Arcitechnotron může jako jednu akci generovat vysokoenergetický impuls, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všechny Extradimenzní bytosti v dosahu utrpí Auto-DAM zranění za 100 HP.

Korupce

Korupce, tak se nazývá postupné nahlodávání duše Světlé bytosti Temnotou. Čím déle a čím silnější je korupci vystavena, tím více se její duše zaplňuje Temnotou, tím více ztrácí víru ve Světlo. Dříve či později podlehne každý zasažený, i ten nejfanatictější služebník Světlých omnifaktorů. Každá postava začíná na hodnotě 0 Corruption Points. Jakmile získá 100 CP, její duše je znesvěcena a Světlý omnifaktor o ní přestane mít zájem.

Jakmile získá 100 CP, dojde u ní k Proměně. Hráč si sám zvolí, jakému Temnému omnifaktoru bude jeho postava sloužit a vykoná test Proměny. Pokud v testu uspěje, z jeho postavy se stane vyšší služebník. Pokud neuspěje, z postavy se stane nižší služebník. Vyšší služebníci si pamatují na svůj předchozí život a mají vlastní vůli. Pravidla pro hru za ně jsou uvedena v příručce *Temná ruka*. Nižší služebníci jsou nemyslitelní monstra, takže hráč ztrácí nad postavou kontrolu a musí si vytvořit novou.

Temní omnifaktoři a jejich Nižší a Vyšší služebníci jsou tyto:

Necroth – nižší Zombie, vyšší Zombie lich
Vampiroth – nižší Krvežiznivec, vyšší Upír
Lycantroth – nižší Vlkobestie, vyšší Vlkodlak
Mutanoth – nižší Ghúl, vyšší Mutant
Eclipsioth – nižší Zatracený, vyšší Zatemnělý

Co způsobuje korupci:

Dlouhodobé nošení předmětu Temnoty: Ať už je to zbraň, vybavení nebo artefakt. I pouhé sezení ve vozidle či ponechání kulky ze zbraně temné konstrukce v ruce vyzařuje vliv Temnoty. Síla korupce tímto způsobem je však poměrně slabá, lze ji snadno odolávat. Postava získává 1 bod korupce na konci každého týdne, kdy je s předmětem takto v kontaktu.

Dlouhodobé používání předmětu Temnoty: Pokud bytost výše uvedené dobrovolně a vědomě používá (střílí z pušky, řídí vozidlo), síla korupce je mnohem větší. Postava navíc získává další 1 bod korupce na konci každého dne, kdy předmět používala.

Dlouhodobý pobyt v Prázdnosti: Pokud bytost zůstane delší dobu v Prázdnosti, tedy na palubě lodi letící Prázdností, vystaví se poměrně silné korupci. Postava získává 1 bod korupce na konci každé hodiny, kdy je v Prázdnosti.

Dobrovolné zkoumání Temnoty: Pokud bytost dobrovolně zkoumá Temnotu a její podstatu, např. čte prokleté texty, naslouchá nesvatým kázáním a podobně, je ovlivňována slabou korupcí. Postava získává 1 bod korupce na konci každého dne, kdy se takovým zkoumáním Temnoty zabývala.

Vědomé pomáhání služebníkům Temnoty: Pokud bytost dobrovolně udělá něco, co ji služebník Temnoty poradil nebo o co ji požádal, je zasažena nejsilnější korupcí. K tomu však dojde pouze v případě, kdy si je bytost vědoma toho, že se jedná o služebníka Temnoty. Postava získává 5 bodů korupce okamžitě poté, co souhlasí s pomocí. Získává dalších 5 bodů korupce okamžitě poté, co slíbený čin vykoná.

Schopnost způsobující Korupci: O kolik bude bytost více zkorumpovaná, to záleží na příslušné schopnosti. Je vždy uvedeno.

Proměna:

Hráč si hodí jednou proti každému atributu postavy. Hází si proti přirozené hodnotě atributu, tedy proti základní rasové hodnotě modifikované o bonusy a postihy za Předchozí zážitky. Veškeré další bonusy a postihy, ať už přidané implantáty, vybavením či nějakými látkami, jsou ignorovány. Pokud má více úspěchů než neúspěchů, postava se stává Vyšším služebníkem. Pokud má více neúspěchů, stává se Nižším služebníkem. K Proměně dojde ihned. Nižší služebník se okamžitě pokusí napadnout své bývalé druhy, Vyšší služebník se stáhne pryč, aby nabral dostatečnou moc.

Štěstí: Každý hod 1 má cenu dvou úspěchů.

Smůla: Každý hod 20 má cenu dvou neúspěchů.