

VOID

SCIENCE Fantasy

Základní kniha: Tvorba postavy

vytvořil Gediman
© 2020–2023

Verze 2.4

www.gediman.cz



Void: Science Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci [Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cz/)

Obsah

1. Tvorba postavy.....	3	21. Hobgoblin.....	20
2. Výběr specializace.....	4	22. Ork.....	21
3. Zápasník.....	5	23. Felir	22
4. Střelec	5	24. Canir.....	23
5. Technik	6	25. Ursar.....	24
6. Lékař	6	26. Troll.....	25
7. Kouzelník	7	27. Zlobr.....	26
8. Kněz	7	28. Obr	27
9. Infiltrátor	8	29. Sluhové Titánů	28
10. Výběr rasy.....	9	30. Určení původu.....	30
11. Člověk Šedých říší.....	10	31. Důvod žoldnéřství	30
12. Člověk Černých říší.....	11	32. Společenské postavení	30
13. Člověk Bílých říší	12	33. Předchozí zážitky	30
14. Vznešený elf	13	34. Kontakty	35
15. Temný elf	14	35. Úprava vzhledu	36
16. Lesní elf.....	15	36. Výběr boha	38
17. Trpaslík.....	16	37. Nákup dovedností	38
18. Gnóm	17	38. Nákup vybavení.....	38
19. Půlčík	18	39. Sepsání historie	38
20. Goblin	19	40. Deník	39

Tvorba postavy

Tvorba vaší postavy se skládá z několika kroků:

Výběr specializace:

V prvním kroku si vyberete „povolání“ vaší postavy. Tím může být Zápasník, Střelec, Technik, Lékař, Kněz, Kouzelník nebo Infiltrátor.

Výběr rasy:

V druhém kroku si vyberete rasu vaší postavy. Může jimi být jedna z civilizovaných ras: Člověk Bílých říší, člověk Šedých říší, člověk Černých říší, Vznešený elf, Temný elf, Lesní elf, Trpaslík, Půlčik nebo Gnóm. A nebo jimi může být jedna z barbarských ras: Goblin, Hobgoblin, Ork, Felir, Canir, Ursar, Troll, Zlobr nebo Obr.

Určení původu:

Ve třetím kroku si zvolíte minulost své postavy – to nejdůležitější, co v dosavadním životě prožila, jaké je její společenské postavení, proč se vlastně stala žoldněřem, s kým vším má kontakty, jaká má zranění.

Výběr boha:

Ve čtvrtém kroku si vyberete, který z bohů bude nad postavou držet ochrannou ruku. Můžete si vybrat z dvanácti Nebeských a dvanácti Pekelných. Pokud hrajete za Vznešeného elfa, můžete zvolit pouze z Nebeských, pokud hrajete za Temného elfa, tak pouze z Pekelných. Postava také může vyznávat Zegurnskou církev. Pokud hrajete za člověka Černých říší, nemůžete si vybrat žádného boha.

Nákup dovedností:

Ve pátém kroku si za body nakoupíte dovednosti, které váš Hrdina získal během svého dosavadního života. Můžete vybírat z Obecných dovedností, které jsou přístupné všem specializacím, i Speciálních dovedností, které jsou přístupné jen dané specializaci.

Nákup vybavení:

V šestém kroku si za startovní peníze nakoupíte výstroj a výzbroj.

Sepsání historie:

V sedmém kroku určíte jméno své postavy a vymyslíte k ní historii. Jako vodítko k psaní vám může dobře posloužit původ a dovednosti, které jste si v předchozích krocích vybrali. Pokuste se vysvětlit, proč a jak k daným dovednostem a zkušenostem postava přišla.

Archetypy

Postavě můžete určit styl její role v týmu. To vám pomůže vykreslit její osobnost a vztah k ostatním. Každý styl postavy by měl být v týmu jen jednou—domluvte se s ostatními hráči.

The Hero: Zakladatel a neformální vůdce týmu.

The Lancer: Vůdcova pravá ruka. Podporuje ho, poskytuje mu svůj pohled na věc, kritizuje jeho rozhodnutí.

The Big Guy: Fyzicky silný, ale ne moc chytrý. Je dobrý hlavně v boji.

The Smart Guy: Chytrý, ale ne moc fyzicky silný. Je dobrý v nebojových činnostech.

The Old Guy: Starý a zkušený. Veterán, mentor. Těžko se přizpůsobuje neznámým situacím.

The Young Guy: Mladý a nezkušený. Zelenáč, naivní. Snadno se přizpůsobuje neznámým situacím.

The Funny Guy: Vtipálek. Situaci obvykle nebere vážně.

Hrdinové a anti-hrdinové

Svět Void: Science Fantasy je temný, drsný a nepřátelský.

Můžete hrát za klasické hrdiny, kteří bojují za obecné dobro, jsou čestní a obětaví. Můžete ale hrát také za anti-hrdiny—postavy, kterým záleží předně na sobě samých a k dosažení svých cílů neváhají použít nemorální metody. I když ve světě Void: Science Fantasy hrdinové existují, jsou díky převaze zla velmi rychle poraženi... Někteří hrdinové však včas prohlédnou a přizpůsobí se. Stanou se z nich anti-hrdinové. Nutno dodat, že všudypřítomné zlo je schopné hrdiny i anti-hrdiny obrátit na svoji stranu.

Základní kniha dovoluje hrát za hrdiny i anti-hrdiny. Ať už je jejich motivace a morálka jakákoliv, jsou si dobře vědomi toho, že Temnota je ultimátní hrozbou pro celou galaxii, celý vesmír. Příručka *Temná ruka* pak dovoluje hrát za služebníky Temnoty, skutečné padouchy světa Void: Science Fantasy.

Výběr specializace

Nejprve si vyberte jednu z následujících specializací. Každá specializace má své zvláštní schopnosti a speciální vybavení, které není přístupné nikomu jinému. Je proto vhodné tým dobře nakombinovat, aby byl pokud možno co neefektivnější v každé možné situaci.

Zápasník je specialista na boj zblízka, často využívá atribut Close Combat. Jako jediný může používat dřevcové chladné zbraně, což jsou jedny z nejmocnějších zbraní ve hře. Mezi jeho základní schopnosti patří Dvě zbraně, Rozmáchnutí a Zteč. Dvě zbraně mu dovolují používat dvě jednoruční chladné zbraně najednou. Rozmáchnutí je dobrá schopnost, pokud chcete rychle zničit velké množství nepřátel v dosahu, ovšem může být provedena jen určitými zbraněmi. Díky Zteči se dokáže Zápasník pohnout a zaútočit během jedné akce, navíc se silným bonusem.

Střelec je specialista na střelbu, často využívá atribut Range Combat. Jako jediný může používat těžké střelné zbraně, které jsou nejsilnější ze všech střelných a svým dostřelem snadno pokryjí celé bojiště. Mezi jeho základní schopnosti patří Dvě zbraně, Čistící palba a Krycí palba. Dvě zbraně mu dovolují používat dvě jednoruční střelné zbraně najednou. Čistící palba je dobrá schopnost, pokud chcete rychle zničit velké množství nepřátel v dosahu, ovšem může být provedena jen určitými zbraněmi. Krycí palba zase dokáže nepřátele zahnat do úkrytů a nedovolit jim nic dělat.

Technik se stará o výstroj týmu, často využívá atribut Intelligence. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Oprava a náprava, Montáž a demontáž a Ničení. Díky Opravě a nápravě dokáže opravit poškozené či rozbité předměty, zbraně a dokonce i dopravní prostředky. Montáž a demontáž jsou velmi užitečné schopnosti, díky kterým dokáže Technik vyrábět různá jednorázová zařízení, nástroje a pomůcky. Díky Ničení umí těžce poškodit neživý stroj.

Lékař se stará o zdraví týmu, často využívá atribut Intelligence. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Ošetření a léčba, Míchání a rozklad a Mrzačení. Díky Ošetření a léčbě dokáže vyléčit zranění, nemoci, otravy, ozáření a dokonce umí obživit právě zabitou postavu. Míchání a rozklad jsou velmi užitečné schopnosti, díky kterým dokáže Lékař vytvářet různé jedy a drogy. Díky Mrzačení umí těžce poranit živého tvora.

Infiltrátor zajišťuje průzkum a špionáž, často využívá atributy Agility a Perception. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Krádež, Špehování a Utajení. Díky Krádeži dokáže snadno a nenápadně sebrat zvolený předmět a uschovat si ho do svého inventáře (pro pozdější použití). Díky Špehování dokáže získat důležité informace. Utajení je jeho největší přednost: může se nepozorovaně dostat téměř kamkoliv a ukrýt se kdekoliv. Velká část výhod také leží v jeho speciálním vybavení, které je zaměřeno na skrytí jeho přítomnosti či zamaskování jeho podoby.

Kouzelník dokáže sesílat kouzla, často využívá atribut Will. Mezi jeho základní schopnosti patří Sesílání, Meditace a Negace. Kouzelník si zvolí kouzla Světlé magie (některá jsou zdarma, za jiná se musí platit body zkušeností). Tato kouzla používá díky své schopnosti Sesílání. Kouzla mají nejrůznější efekty, které mohou zásadním způsobem zasáhnout do průběhu mise, ovšem jejich používání nese rizika. Pokud má Kouzelník smůlu, může při kouzlení v nejhorším případě i zemřít. Schopnost Meditace toto ale částečně jistí, protože mu zvyšuje šanci na úspěšné seslání. Negace je užitečná schopnost, která se nejvíce využije v přítomnosti cizího, většinou nepřátelského Kouzelníka. Dokáže totiž jednoduše zrušit právě seslané cizí kouzlo.

Kněz dokáže ovlivňovat bytosti kolem sebe, často využívá atribut Charisma. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Rituál, Konverze a Inspirace. Kněz si zvolí rituály svého boha (některé jsou zdarma, za jiné se musí platit body zkušeností). Tyto rituály používá díky své schopnosti Rituál. Rituály mají velkou moc, kterou ovšem Kněz nedokáže příliš ovlivnit. Někdy se může stát, že rituál přinese více škody, než užítku. Každý rituál navíc vyžaduje obětovat jeden předmět z Knězova vlastnictví. Konverze je užitečná schopnost, díky které dokáže ostatní bytosti obracet na víru ve svého boha. Inspirace je schopnost, která ve zbytku týmu dokáže zahnat strach nebo v něm naopak přímo vybudit nezlomné odhodlání.

Zápasník

„Je jedno jak velký je protivníkův kanon; když ho mlátíte po hlavě, je mu stejně na nic.“

- krédo zápasníků

Zápasník jako jediný může používat dřevcové chladné zbraně.

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

Dvě zbraně

Zápasník může používat dvě jednoruční chladné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na Close 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.

Rozmáchnutí (AKCE)

Zápasník se může rozmáchnout chladnou zbraní a najednou tak zasáhnout mnohem více cílů. Díky tomu může efektivněji bojovat s přesilou. Hodí si proti Close Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, zasáhl všechny protivníky, kteří jsou s ním v boji zblízka a kteří se nachází v rozsahu máchnutí (oblouk o úhlu 180 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobil automatické zranění všem zasaženým. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Poznámka: každý protivník si samozřejmě může hodit na Úhyb nebo Vykrytí. Rozmáchnutí se nejlépe provádí sečnými zbraněmi, tehdy má Zápasník Close Combat snížené pouze o 2. Rozmáchnutí nelze provádět bodnými zbraněmi a nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

Zteč (AKCE)

Zápasník může provést zteč, neboli útok s rozběhem. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Zápasník přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří chladnou zbraní. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Zápasník pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Zápasník útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální. Zteč nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

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.

Technik

„Pokud máte zbraň rozbitou, opravím ji. Pokud zbraň nemáte, vyrobím ji.“

- krédo techniků

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

Poznámka: Technik své zvláštní schopnosti neumí použít na neznámou technologii.

Oprava a náprava (AKCE)

Oprava se používá v případech, kdy byl předmět poškozen či rozbit. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, předmět je opět funkční. Pokud se jedná o Stroje, které mají hodnotu HP (např. vozidla, roboti), pak jedna Oprava vrátí 10 HP. Pokud má Smůlu, předmět je nenávratně zničen (resp. Stroj ztratí dalších 10 HP). Pokud má Štěstí, Stroj má automaticky plný počet HP. Opravu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna oprava 15 minut.

Náprava se používá v případech, kdy předmět utrpěl nějakou funkční poruchu, byl zasažen energetickými výboji, poškozen sabotáží a dalšími podobnými negativními efekty, které u sebe mají uvedeno, že mohou být napraveny Technikem. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, předmět je opět plně efektivní. Nápravu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna náprava 15 minut.

Montáž a demontáž

Technik dokáže vyrábět elektromechanická zařízení (boostery, dampery...). Potřebuje na to stavební materiál: mechanické a elektrické součástky. U každého zařízení je uvedeno, kolik potřebuje mechanických a kolik elektrických. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, zařízení je vyrobeno. Pokud má Smůlu, součástky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, zařízení spotřebovalo jen polovinu součástek. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Technik dokáže zařízení také rozebrat. Získá z nich tak stavební materiál: mechanické a elektrické součástky. U každého zařízení je uvedeno, kolik obsahuje mechanických a kolik elektrických. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, zařízení je rozebráno. Pokud má Smůlu, zařízení je nenávratně zničeno a žádné součástky z něj nejsou. Pokud má Štěstí, zařízení poskytlo dvojnásobek součástek. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Mechanické součástky se zapisují do Zvláštních slotů, do každého se vejde 20 součástek.

Elektrické součástky se zapisují do Zvláštních slotů, do každého se vejde 20 součástek.

Každý typ Elektromechanického zařízení zabírá jeden Zvláštní slot, nehledě na množství kusů.

Ničení (AKCE)

Technik umí použít své nářadí jako zbraně v boji zblízka. Je to útok zblízka (hod proti Close Combat), jehož DAM je tolik, kolik je desetinásobek Technikova Intelligence. Nepočítá se u něj efekt Smůly, ale ani efekt Štěstí. Útok lze použít jen proti Stroji.

Lékař

„Nejzákeřnějším protivníkem je nemoc. Já jsem jeho zkáza.“

- krédo lékařů

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

Poznámka: Lékař své zvláštní schopnosti neumí použít na neznámou biologii.

Ošetření a léčba (AKCE)

Ošetření se používá v případech, kdy byla Živá bytost zraněna či zabita. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, bytost získala zpět 10 HP. Pokud má Smůlu, bytost je nenávratně mrtvá (resp. ztratí dalších 10 HP). Pokud má Štěstí, bytost má automaticky plný počet HP. Ošetření lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedno ošetření 15 minut.

POZOR: Oživení mrtvé bytosti lze provést maximálně do 5 minut, pak je smrt nezvratná.

Léčba se používá v případech, kdy byla Živá bytost zasažena nemocí, jedem, radiací a dalšími podobnými negativními efekty, které u sebe mají uvedeno, že mohou být vyléčeny Lékařem. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, bytost je vyléčena. Léčbu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna léčba 15 minut.

Míchání a rozklad

Lékař dokáže vyrábět biochemické látky (jedy, drogy...). Potřebuje na to stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každé látky je uvedeno, kolik potřebuje biologických a kolik chemických prvků. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, látka je připravena. Pokud má Smůlu, prvky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, látka spotřebovala jen polovinu prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Lékař dokáže látky také rozložit. Získá z nich tak stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každé látky je uvedeno, kolik obsahuje biologických a kolik chemických prvků. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, látka je rozložena. Pokud má Smůlu, látka je nenávratně zničena a žádné prvky z ní nejsou. Pokud má Štěstí, látka poskytla dvojnásobek prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Biologické prvky se zapisují do Zvláštních slotů, do každého se vejde 20 prvků.

Chemické prvky se zapisují do Zvláštních slotů, do každého se vejde 20 prvků.

Každý typ Biochemické látky zabírá jeden Zvláštní slot, nehledě na množství dávek.

Mrzačení (AKCE)

Lékař umí použít své nástroje jako zbraně v boji zblízka. Je to útok zblízka (hod proti Close Combat), jehož DAM je tolik, kolik je desetinásobek Lékařova Intelligence. Nepočítá se u něj efekt Smůly, ale ani efekt Štěstí. Útok lze použít jen proti Živé bytosti.

Kouzelník

„Světla magie je boží dar. Je jen na mě, jak ho využiji.“
- krédo kouzelníků

Kouzelník ovládá Vyšší božský jazyk.

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

Sesílání (AKCE)

Kouzelník může sesílat Světla kouzla. Barvy jsou následující: Červená (ovládání živlů), Oranžová (ovládání mysli), Žlutá (ovládání hmoty), Zelená (ovládání energie), Modrá (ovládání časoprostoru), Indigová (ovládání chemických a biologických procesů) a Fialová (zaměřena na boj proti Temnotě). Do každé mise si Kouzelník může za body zkušeností kouzla nakoupit. Naučená kouzla se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

Při seslání si Kouzelník hodí proti svému Will. Pokud uspěje, kouzlo se podaří seslat a protivník mu může odolat, pokud to je možné. Pokud Kouzelníkovi padlo Štěstí, protivník kouzlu nemůže odolat. Pokud mu ale padla Smůla, postihl ho negativní efekt. Bližší informace v kapitole Kouzla.

Meditace (AKCE)

Kouzelník může určitý čas věnovat meditaci, kdy se psychicky připraví na seslání silných kouzel. Čím déle medituje, tím snadněji může seslat silnější kouzla. Během meditace se Kouzelník soustředí na Světlo a nevnímá okolí. Z meditace však může být vyrušen, tehdy ovšem hrozí, že ho postihne jeden z negativních efektů magie. Hodí si proti Will a pokud neuspěje, postihl ho jeden z negativních efektů. Během boje meditace přidává +1 k Will na seslání jednoho příštího kouzla. Pokud je Kouzelník v kole, kdy medituje, nějak vyrušen (např. napaden), musí si hodit na odolání negativnímu efektu. Meditace může být použita i mimo boj a může být natažena až na 10 minut. Za každou minutu dává +1 k Will na seslání jednoho příštího kouzla.

Negace

Kouzelník umí zrušit právě seslané kouzlo jiné postavy. Jakmile je kouzlo sesláno, kouzelník si hodí proti svému Will. Pokud se hod povede, cizí kouzlo nemá žádný efekt. Takto může znegovat i kouzla, kterým padlo Štěstí (automatický úspěch). Tato schopnost nevyžaduje žádnou akci.

Kněz

„Jsem ruka boží, která pomáhá. Jsem pěst boží, která trestá.“
- krédo kněží

Kněz ovládá Vyšší božský jazyk.

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

Rituál (AKCE)

Kněz může provést rituál, během kterého svému bohu něco obětuje a na oplátku od něj získá danou pomoc. Během rituálu Kněz rozdělá ohniště a to posvětil. Z ohniště se stane Obětní ohniště hořící božským ohněm schopným spálit cokoli, co do něj Kněz vhodí, ovšem jen pro potřeby obětování. Může tedy spálit i to, co je za normálních okolností nezničitelné, třeba adamantiový meč. Do každé mise si Kněz může za body zkušeností rituály nakoupit. Naučené rituály se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

Provedení každého rituálu zabírá určitou dobu. V boji mohou být tedy použity jen ty, jejichž provedení trvá 1 minutu. Na konci rituálu musí Kněz obětovat jeden předmět ve svém vlastnictví a úspěšně hodit proti svému Charisma. Pokud uspěje, rituál se povede a bůh sešle svoji moc. Pokud Knězovi padlo Štěstí, bůh ho navíc ještě odmění. Pokud mu ale padla Smůla, bůh ho potrestá. Bližší informace v kapitole Rituály.

Konverze (AKCE)

Kněz může promlouvat k uctivačům jiných Světých bohů (i těm, kteří žádného neuctívají) a obracet je na víru svého boha. Díky této schopnosti může obrátit místní obyvatelstvo na svoji stranu, vyvolat rozbroje mezi nepřátelskými vojáky a podobně. Kněz si hodí proti Charisma a pokud uspěje, cílová NPC Osoba si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspěje, je obrácena na víru jeho boha. Pokud Knězi padne Štěstí, cílová NPC Osoba nemůže odolat a automaticky je obrácena. Hodnota Faith Points je snížena/zvýšena na základních 50. Tohle platí i v případě, že Osoba měla 0 FP, tedy neuctívala žádného boha. Konverzi lze použít i mimo boj, tehdy trvá 1 hodinu.

POZOR: Temní elfové vždy uctívají jen Pekelné bohy, Vznešení elfové jen Nebeské. Nemohou být zkonvertováni na víru opačné skupiny bohů. Lidé Černých říší lze zkonvertovat jen tehdy, pokud přijdou o všechny své Exaltation Points. Cizí kněze a uctivače Temných bohů nelze zkonvertovat vůbec.

Inspirace (AKCE)

Kněz může vyburcovat zpanikařené osoby k odvaze či odvážné osoby k hrdinství. Díky této schopnosti může Kněz napravit zlomenou morálku svých spolubojovníků. Musí si hodit proti svému Charisma. Pokud se inspirace povede, Osoby přestanou panikařit (pokud panikařily) nebo se jejich vlastnosti CCO, RCO, Perception, Intelligence, Will a Charisma zvýší o 4 na dobu 5 minut.

Infiltrátor

„Poznejte svého nepřítele, abyste ho mohli porazit. Jen dejte pozor, aby on nepoznal vás.“

- krédo infiltrátorů

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

Krádež (AKCE)

Infiltrátor může ukrást předmět, aniž by si ho kdokoliv všiml. Infiltrátor si hodí proti Agility a pokud uspěje, předmět je v jeho vlastnictví. Zapiše si ho do příslušného slotu. Pokud v hodů neuspěje, byl včas odhalen. Krádež lze použít i v boji, například k sebrání předmětu protivníkovi. Tuto schopnost lze stejným způsobem použít také k nepozorovanému podstrčení předmětu na požadované místo.

Špehování (AKCE)

Infiltrátor je speciálně cvičen pro nenápadné pozorování osob a odposlouchávání jejich rozhovorů, tedy ke „kradení“ informací. Infiltrátor si hodí proti Perception a pokud uspěje, získá informaci, která je za normálních okolností nějak utajována (jakou přesně, záleží na GM). Pokud v hodů neuspěje, byl včas odhalen. Špehování lze použít i v boji, tehdy slouží k odhalení protivnickových záměrů: všichni Hrdinové získávají příští kolo bonus +5 k iniciativě.

Utajení

Infiltrátor je expert na utajení své přítomnosti a nenápadný pohyb. Nepotřebuje k tomu žádný nástroj, má pouze svůj výcvik a obratnost. Infiltrátor se může schovat i v terénech, které to neumožňují a může se plížit plnou rychlostí. Pokud se však plíží v terénu, který normálně neumožňuje schovávání, je tu šance, že ho nepřítel objeví. Pokaždé, když urazí vzdálenost jedné akce Pohyb, si musí hodit proti Agility. Pokud se hod nepovede, všichni nepřítelé v dosahu si mohou okamžitě hodit proti Perception a pokud uspějí, jeho přítomnost odhalí. Schopnost funguje stejně v boji i mimo něj.

K odhalení schovaného Infiltrátora základními smysly (zrakem, sluchem, čichem) musí nepřítel provádět Kazící hod.

Výběr rasy

Nyní si vyberte rasu svého Hrdiny.

Člověk Šedých říší: Průměrná postava bez žádných výhod, ale i nevýhod.

Člověk Černých říší: Nemůže mít specializaci Kněz ani Kouzelník. Nemůže používat posvátné talismany. Má však přístup k mnohem dokonalejším kybernetickým implantátům. Nemůže uctívat žádného boha.

Člověk Bílých říší: Nemůže mít specializaci Lékař ani Technik. Nemůže používat kybernetické implantáty. Má však přístup k mnohem mocnějším posvátným talismanům.

Vznešený elf: Má ostrý sluch a nesmrtelnost, díky které může mít mnoho zkušeností, ovšem na druhou stranu mu narušuje přičetnost. Může uctívat pouze Nebeského boha.

Temný elf: Má ostrý sluch a nesmrtelnost, díky které může mít mnoho zkušeností, ovšem na druhou stranu mu narušuje přičetnost. Může uctívat pouze Pekelného boha.

Lesní elf: Má ostrý sluch a nesmrtelnost, díky které může mít mnoho zkušeností, ovšem na druhou stranu mu narušuje přičetnost. Pokud dosáhne maximální fanatičnosti, po smrti se nestává Andělem ani Démonem, ale Vílou.

Trpaslík: Dobrý v boji zblízka, odolný, ale málo obratný. Vidí perfektně ve tmě a je odolnější vůči radiaci. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Gnóm: Má ostrý zrak, skvělou paměť a je odolnější vůči chemickým látkám. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Půlčik: Dobrý ve střelbě, obratný, ale málo odolný. Má ostrý čich a je odolnější vůči biologickým látkám. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Goblin: Dobrý ve střelbě, ale se slabou vůlí. Je odolnější vůči biologickým a chemickým látkám a radiaci, ovšem náchylnější na vysoké a nízké teploty. Nepotřebuje spát a necítí bolest. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Hobgoblin: Průměrná postava. Je odolnější vůči biologickým a chemickým látkám a radiaci, ovšem náchylnější na vysoké a nízké teploty. Nepotřebuje spát a necítí bolest.

Ork: Dobrý v boji zblízka, ale s nízkou inteligencí. Je odolnější vůči biologickým a chemickým látkám a radiaci, ovšem náchylnější na vysoké a nízké teploty. Nepotřebuje spát a necítí bolest. Je větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Felir: Dobrý ve střelbě, velmi obratný. Má přirozené zbraně, drápy. Perfektně vidí i ve tmě.

Canir: Dobrý v boji zblízka, velmi silný. Má přirozenou zbraň, čelisti. Má ostrý čich.

Ursar: V boji může použít drápy i čelisti. Dokáže splástit divokou zvěř. Může se uložit do hibernace a léčit se tak. Je větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Troll: Přirozeně regeneruje i ta nejvážnější zranění. Může mít jen

specializaci Střelec nebo Zápasník. Může mít ale jednoho sluhu s jinou specializací. Je více než dvakrát větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Zlobr: Musí hodně a často jíst, jinak jeho tělo začne fyzicky i psychicky strádat. V boji však může protivníka sníst a tím ho tak snadno zničit. Může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může mít ale jednoho sluhu s jinou specializací. Je více než třikrát větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

Obr: Největší, nejsilnější a nejdolnější postava, ovšem také nejtěžkopádnější. Může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může mít ale jednoho sluhu s jinou specializací.

Civilizované rasy

Mezi civilizované rasy patří lidé, elfové, trpaslíci, půlčici a gnómové. Civilizované rasy jsou společensky a kulturně rozvinuté. Jejich náboženství je organizované do církví, které mají svůj systém a doktrínu. Barbarské rasy vnímají jako primitivní, nepředvídatelné a snadno ovlivnitelné.

Barbarské rasy

Mezi barbarské rasy patří Skřeti (goblini, hobgoblini, orkové), felirové, canirové, ursarové a Titáni (trollové, zlobři a obři) a jejich sluhové. Barbarské rasy jsou společensky i kulturně zaostalé. Jejich náboženství je reprezentováno kulty a velkou roli v něm hrají pověry. Civilizované rasy vnímají jako arogantní, nedůvěryhodné a slabé.

Člověk Šedých říší

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2
Živá bytost, Osoba

Informace

Lidé, jak je známe z našeho světa. Po biologické stránce žádný rozdíl.

Průměrná délka života: 80 let

Subrasy: jako v našem světě

Barva kůže: podle subrasy

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: obvyklé

Strava: všežravec

Průměrná výška: 175 cm

Průměrná hmotnost: 70 kg

První zmínky o lidech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek pracovali jako služebníci v domech.

Šedé říše je označení pro národy lidí, které zastávají vyrovnaný postoj vůči vědě a víře, technologii a magii. Dalo by se říct, že to jsou původní lidské civilizace. Termínem „Šedé říše“ se označují od události známé jako Lidské schizma, kdy se lidé rozdělili ve svých názorech na boj proti Temnotě. Šedé říše pohlížejí na vědecky orientované Černé a nábožensky orientované Bílé říše jako na zrádce a separatisty. Chtějí je začlenit zpět pod svoji nadvládu všemi možnými prostředky.

Šedé říše se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější je Císařství, existuje jen jedno a ovládá celý sektor. Království ovládají několik sub-sektorů. Arcivévodství ovládají jeden sub-sektor. Velkovévodství ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Vévodství, které ovládá jen jednu soustavu.

Císařství Smog-grey

Známé také jako „Smogrey“. Je to nejmocnější Šedá říše, která má vliv na mnoho menších Šedých říší. Jejím centrem je bažinatá planeta Swampland. Je to svět zahlcený dusivým smogem, takže mimo bezpečí budov lze přežít jen s plynovou maskou. Na planetě je mnoho vojenských základen. V hlavním městě Swampcity se nachází gigantický Šedý palác, kde má své sídlo Císař. Říše vynáší Zegurnskou víru, což z ní dělá největší galaktickou říši kacířů.

Speciální pravidla

Žádná.

Říše Galactis

Říše Galactis byla největší a nejstarší lidská frakce v galaxii. Byla založena už roku 11-10.191 a jejím zakladatelem a prvním Císařem byl Dytraton I. Její domovskou planetou byla Brightcrown nacházející se v sektoru Xemyt. Říše zabírala 29 sektorů. Její konec započal v roce 13-41, kdy se stala terčem První temné kruciáty. Temná ruka zaútočila na Brightcrown a po dlouhém boji ji obsadila. Císař a nejvyšší politici se sice stačili evakuovat, ale planeta byla ztracena. V roce 13-59 se Říše Galactis rozpadla na dnešní Císařství Smog-grey, Prezidentství Scarab-black a Papežství Snow-white.

Člověk Černých říší

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

Informace

Lidé, jak je známe z našeho světa. Po biologické stránce žádný rozdíl.

Průměrná délka života: 80 let

Subrasy: jako v našem světě

Barva kůže: podle subrasy

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: obvyklé

Strava: všežravec

Průměrná výška: 175 cm

Průměrná hmotnost: 70 kg

První zmínky o lidech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek pracovali jako služebníci v domech.

Černé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly vědě a technologii. Zavrhlý uctívání bohů a nezajímají se o magii, protože nevěří, že tyto věci dokáží uspět v boji proti šířící se Temnotě. Od ostatních lidských civilizací se odtrhly během Lidského schizmatu a vydaly se vlastní cestou. Během ní stvořily nejdokonalější technologie a objevily nejdůležitější vědecké poznatky.

Černé říše se dělí na několik typů frakcí. Nejmnocnější je Prezidentství, existuje jen jedno a ovládá celý sektor. Kancléřství ovládají několik sub-sektorů. Arciadeptství ovládají jeden sub-sektor. Veleadeptství ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Adeptství, které ovládá jen jednu soustavu.

Prezidentství Scarab-black

Známé také jako „Scarablack“. Je to nejmnocnější Černá říše, která má vliv na mnoho menších Černých říší. Jejím centrem je pouštní planeta Sandland. Je to svět pokrytý černým pískem, kde teploty jsou tak vysoké, že mimo bezpečí budov lze přežít jen v ochranném chladícím obleku. Na planetě je mnoho laboratoří a testovacích center. V hlavním městě Sandcity se nachází gigantický Černý komplex, kde má své sídlo Prezident. Říše přirozeně nevyznává žádnou víru, což z ní dělá největší galaktickou říši bezvěrců.

Speciální pravidla

Lidé Černých říší mohou používat nejvyspělejší kybernetické implantáty.

Lidé Černých říší nemohou používat posvátné talismany.

Technici Černých říší mají přístup k nejpokročilejším elektromechanickým zařízením.

Lékaři Černých říší mají přístup k nejpokročilejším biochemickým látkám.

Lidé Černých říší nemohou mít specializaci Kněz ani Kouzelník.

Lidé Černých říší nevyznávají žádné bohy.

Roboti

Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, aby produkovaly AI roboty. Těmi nejpokročilejšími jsou androidi—roboti zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

Bioti

Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, aby produkovaly bioty, živé tvory stvořené pomocí genového inženýrství. Těmi nejpokročilejšími jsou replikanti—bioti zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

Člověk Bílých říší

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

Informace

Lidé, jak je známe z našeho světa. Po biologické stránce žádný rozdíl.

Průměrná délka života: 80 let

Subrasy: jako v našem světě

Barva kůže: podle subrasy

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: obvyklé

Strava: všežravec

Průměrná výška: 175 cm

Průměrná hmotnost: 70 kg

První zmínky o lidech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek pracovali jako služebníci v domech.

Bílé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly víře a magii. Zavrhly pokročilou vědu a nezajímají se o technologii, protože nevěří, že tyto věci dokáží uspět v boji proti šířící se Temnotě. Od ostatních lidských civilizací se odtrhly během Lidského schizmatu a vydaly se vlastní cestou. Během ní ovládly nejmocnější kouzla a objevily nejdůležitější náboženská poznání.

Bílé říše se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější je Papežství, existuje jen jedno a ovládá celý sektor. Kardinálovství ovládají několik sub-sektorů. Arcibiskupství ovládají jeden sub-sektor. Velebiskupství ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Biskupství, které ovládá jen jednu soustavu.

Papežství Snow-white

Známé také jako „Snowwhite“. Je to nejmocnější Bílá říše, která má vliv na mnoho menších Bílých říší. Jejím centrem je ledová planeta Snowland. Je to svět pokrytý bílým sněhem, kde teploty jsou tak nízké, že mimo bezpečí budov lze přežít jen v ochranném vyhřívaném obleku. Na planetě je mnoho chrámů a svatyní. V hlavním městě Snowcity se nachází gigantická Bílá katedrála, kde má své sídlo Papež. Říše vyznává víry všech 24 Světlych bohů, což z ní dělá největší galaktickou říši pohanů.

Speciální pravidla

Lidé Bílých říší nemohou používat kybernetické implantáty.

Lidé Bílých říší mohou používat nejmocnější posvátné talismány.

Kouzelníci Bílých říší mají přístup k nejsilnějším kouzlům.

Kněží Bílých říší mají přístup k nejsilnějším rituálům.

Lidé Bílých říší nemohou mít specializaci Lékař ani Technik.

Golemové

Bílé říše jsou na dostatečné magické úrovni, aby produkovaly golemy, umělé bytosti poháněné magií. Těmi nejpokročilejšími jsou simulakroidi—golemové stvoření tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

Éterikové

Bílé říše jsou na dostatečné náboženské úrovni, aby produkovaly éteriky, bytosti přivolané z astrálních říší. Těmi nejpokročilejšími jsou imitanti—éterikové stvoření tak, aby vypadali jako existující živí tvorové.

Vznešený elf

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	12	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

Informace

Elfové vypadají jako lidé, ovšem mají špičaté uši, štíhlou šlachovitou postavu, jemné rysy a dokonalou pokožku bez jakýchkoliv vad. Sluch Elfů je velmi citlivý, dokáží slyšet na velkou vzdálenost i ty nejtíší zvuky. Citlivost svého sluchu dokáží regulovat, čímž se chrání před ohluchnutím v případě, že jsou vystaveni obzvláště silným hlukům. Elfové jsou nesmrtelní, tedy alespoň co se týče přirozené smrti. Jakmile dosáhnou přibližně třiceti let věku, stárnutí se zastaví. Elfové tedy mohou během svého života nastřádat obrovské zkušenosti, vědomosti a poznatky. Je nicméně považováno za vzácnost, když se nějaký Elf dožije dvou tisíc let. Situaci, které mohou způsobit smrt, je v galaxii víc než dost a čím je Elf starší, tím větší je pravděpodobnost, že ho nějaká potká. Velmi staří jedinci mají navíc podlomenu psychiku ze všeho, co za svůj dlouhý život zažili. Další zvláštností Elfů je jejich oddanost bohům. Elfové jsou natolik provázáni se Světlymi bohy, že pokud jejich víra nějak ochabne, uškodí to jejich mysli. Pokud je však víra znovu posílena, jejich psychologický stav se opět zlepší.

Průměrná délka života: nesmrtelný vůči přirozené smrti

Subrasy: žádné

Barva kůže: světlá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, blond, bílá

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 175 cm

Průměrná hmotnost: 60 kg

První zmínky o Elfech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili výhradně jen jako živé oběti bohům – tento krutý osud koresponduje s jejich blízkým vztahem s bohy.

Vznešení elfové jsou ti Elfové, kteří uctívají Nebeské bohy. Termín „Vznešený elf“ vznikl během Elfského schizmatu, kdy se Elfové obrátili proti sobě, stejně jako jejich bohové. Vznešení elfové jsou fanaticky oddaní Nebi, nikdy nemohou být obráćeni na víru v Peklo. Mohou sice ztratit víru v konkrétního boha, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Nebe.

Speciální pravidla

Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Nesmrtelnost: Hráč stanoví věk Elfa. Pokud ho stanoví v rozmezí 100 až 200 let, získá 1 bonusový Předchozí zážitek nebo Kontakt (stále platí, že si místo něj může vzít body zkušeností). Za každých dalších stanovených 100 let má další bonusový Předchozí zážitek/Kontakt, ovšem také snížené základní SP o 5. Jakmile je SP sníženo na 5, více bonusů už mít nemůže.

Oddanost bohům: Jakmile Elf začne ztrácet FP pod hranici 50, začne kromě nich ztrácet také SP. Přibývající FP (do hodnoty 50) mu ztracené SP zase vrátí. Např. Elf má 50 FP. Modlení mu nevyjde a tak ztratí 1 FP a SP. Pokud mu modlení zase vyjde, získá 1 FP a zpět onen ztracený 1 SP.

Stoupenec Nebe: Vznešený elf nikdy a za žádných okolností nemůže uctívat Pekelné bohy, ať už dobrovolně, nebo násilím. I když jeho FP klesne na 0 a tudíž přestane uctívat boha, stále je oddaný filozofii Nebe.

Elfská jména

Elfové používali vždy specifická jména, která symbolizovala jejich duchovní spojení s bohy. Jména stejného tvaru někdy dávali i svým lodím, městům a planetám. Ve jméně se vždy nacházela jedna samohláska s přehlasováním (ä, ï, ë...). Takto to platilo od počátků nejstarších elfských kultur až do Elfského schizmatu. Během Elfského schizmatu se Elfové rozdělili na Vznešené, Temné a Lesní a odlišili si i svá jména. Nechtěli připustit, aby používali stejná posvátná písmena, jako jejich úhlavní nepřátelé. Vznešení elfové mají ve jménech vždy jednu samohlásku s čárkou směřující doprava (á, í, é...). Temní elfové mají ve svých jménech naopak vždy jednu samohlásku s čárkou směřující doleva (à, ì, è...). Ve jménech Lesních elfů se zase vždy nachází jedna samohláska se stříškou (â, î, ê...). Jediná samohláska, která ve jménech nemá žádnou diakritiku, je ypsilon. Jména starého typu však existují stále, nesou je však již jen města a planety.

Temný elf

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	12	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

Informace

Elfové vypadají jako lidé, ovšem mají špičaté uši, štíhlou šlachovitou postavu, jemné rysy a dokonalou pokožku bez jakýchkoliv vad. Sluch Elfů je velmi citlivý, dokáží slyšet na velkou vzdálenost i ty nejtišší zvuky. Citlivost svého sluchu dokáží regulovat, čímž se chrání před ohluchnutím v případě, že jsou vystaveni obzvláště silným hlukům. Elfové jsou nesmrtelní, tedy alespoň co se týče přirozené smrti. Jakmile dosáhnou přibližně třiceti let věku, stárnutí se zastaví. Elfové tedy mohou během svého života nastřádat obrovské zkušenosti, vědomosti a poznatky. Je nicméně považováno za vzácnost, když se nějaký Elf dožije dvou tisíc let. Situací, které mohou způsobit smrt, je v galaxii víc než dost a čím je Elf starší, tím větší je pravděpodobnost, že ho nějaká potká. Velmi staří jedinci mají navíc podlomenu psychiku ze všeho, co za svůj dlouhý život zažili. Další zvláštností Elfů je jejich oddanost bohům. Elfové jsou natolik provázáni se Světlymi bohy, že pokud jejich víra nějak ochabne, uškodí to jejich mysli. Pokud je však víra znovu posílena, jejich psychický stav se opět zlepší.

Průměrná délka života: nesmrtelný vůči přirozené smrti

Subrasy: žádné

Barva kůže: světlá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, blond, bílá

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 175 cm

Průměrná hmotnost: 60 kg

První zmínky o Elfech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili výhradně jen jako živé oběti bohům – tento krutý osud koresponduje s jejich blízkým vztahem s bohy.

Temní elfové jsou ti Elfové, kteří uctívají Pekelné bohy. Termín „Temný elf“ vznikl během Elfského schizmatu, kdy se Elfové obrátili proti sobě, stejně jako jejich bohové. Temní elfové jsou fanaticky oddaní Peklu, nikdy nemohou být obráćeni na víru v Nebe. Mohou sice ztratit víru v konkrétního boha, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Pekla.

Speciální pravidla

Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Nesmrtelnost: Hráč stanoví věk Elfa. Pokud ho stanoví v rozmezí 100 až 200 let, získá 1 bonusový Předchozí zážitek nebo Kontakt (stále platí, že si místo něj může vzít body zkušeností). Za každých dalších stanovených 100 let má další bonusový Předchozí zážitek/Kontakt, ovšem také snížené základní SP o 5. Jakmile je SP sníženo na 5, více bonusů už mít nemůže.

Oddanost bohům: Jakmile Elf začne ztrácet FP pod hranici 50, začne kromě nich ztrácet také SP. Přibývající FP (do hodnoty 50) mu ztracené SP zase vrátí. Např. Elf má 50 FP. Modlení mu nevyjde a tak ztratí 1 FP a SP. Pokud mu modlení zase vyjde, získá 1 FP a zpět onen ztracený 1 SP.

Stoupenec Pekla: Temný elf nikdy a za žádných okolností nemůže uctívat Nebeské bohy, ať už dobrovolně, nebo násilím. I když jeho FP klesne na 0 a tudíž přestane uctívat boha, stále je oddaný filozofii Pekla.

Patroni a Matrony

Patroni a Matrony jsou ve společnosti Elfů ti nejváženější jedinci. Jsou to Elfové, kteří vedli elfské říše během Astrální války a Elfského schizmatu. Pro všechny Elfy to jsou svaté osoby, velcí vojenští, političtí a duchovní vůdci, které následují bez zaváhání a bez otázek. Temní elfové vnímají Patrony a Matrony Vznešených elfů jako ty nejhroživější protivníky vůbec – a naopak. Patroni a Matrony Lesních elfů nejsou považováni za hlavní cíle a někdy jsou dokonce zcela ignorováni. Tito svatí Elfové se od ostatních Elfů odlišují tím, že jejich jména jsou doplněna nějakým odpovídajícím přízviskem, například Temný, Lesní, Nesmrtelný, Čestný, Neporazitelný, Zákeřný, Moudrý a podobně. Kolik Patronů a Matron přežilo až do dnešních dob nikdo neví. Někteří jsou aktivní a veřejně známí, jiní se však skrývají a zůstávají v anonymitě.

Současné elfské říše

Vznešení, Temní i Lesní elfové se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější jsou Služebnictva, kde v čele stojí stále žijící Patron či Matrona. Potomstva jsou taktéž mocné frakce, v jejichž čele stojí potomek Patrona či Matrony. Dále existují smíšená Společentva, matriarchální Sesterstva a patriarchální Bratrstva – tyto frakce jsou zasvěcené určitému Patronovi či Matroně, kteří už nežijí. Frakce se označují konkrétním druhem elfů, např. Vznesené bratrstvo, Temné sesterstvo, Lesní služebnictvo...

Lesní elf

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	12	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 2
Živá bytost, Osoba

Informace

Elfové vypadají jako lidé, ovšem mají špičaté uši, štíhlou šlachovitou postavu, jemné rysy a dokonalou pokožku bez jakýchkoliv vad. Sluch Elfů je velmi citlivý, dokáží slyšet na velkou vzdálenost i ty nejtíšíší zvuky. Citlivost svého sluchu dokáží regulovat, čímž se chrání před ohluchnutím v případě, že jsou vystaveni obzvláště silným hlukům. Elfové jsou nesmrtelní, tedy alespoň co se týče přirozené smrti. Jakmile dosáhnou přibližně třiceti let věku, stárnutí se zastaví. Elfové tedy mohou během svého života nastřádat obrovské zkušenosti, vědomosti a poznatky. Je nicméně považováno za vzácnost, když se nějaký Elf dožije dvou tisíc let. Situaci, které mohou způsobit smrt, je v galaxii víc než dost a čím je Elf starší, tím větší je pravděpodobnost, že ho nějaká potká. Velmi staří jedinci mají navíc podlomenu psychiku ze všeho, co za svůj dlouhý život zažili. Další zvláštností Elfů je jejich oddanost bohům. Elfové jsou natolik provázáni se Světlymi bohy, že pokud jejich víra nějak ochabne, uškodí to jejich mysli. Pokud je však víra znovu posílena, jejich psychický stav se opět zlepší.

Průměrná délka života: nesmrtelný vůči přirozené smrti

Subrasy: žádné

Barva kůže: světlá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, blond, bílá

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 175 cm

Průměrná hmotnost: 60 kg

První zmínky o Elfech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili výhradně jen jako živé oběti bohům – tento krutý osud koresponduje s jejich blízkým vztahem s bohy.

Lesní elfové jsou ti Elfové, kteří se během Elfského schizmatu nepostavili ani na stranu Vznešených, ani na stranu Temných. Nesouhlasí s rozdělením božského Pantheonu na Nebe a Peklo; během bouřlivé Astrální války byli násilně vyhnáni svými válečnickými bratry do Lesa, neprozkoumané části galaxie zahalené mlhovinami. Tam začali budovat své nové říše a obnovovat síly.

Speciální pravidla

Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Nesmrtelnost: Hráč stanoví věk Elfa. Pokud ho stanoví v rozmezí 100 až 200 let, získá 1 bonusový Předchozí zážitek nebo Kontakt (stále platí, že si místo něj může vzít body zkušeností). Za každých dalších stanovených 100 let má další bonusový Předchozí zážitek/Kontakt, ovšem také snížené základní SP o 5. Jakmile je SP sníženo na 5, více bonusů už mít nemůže.

Oddanost bohům: Jakmile Elf začne ztrácet FP pod hranici 50, začne kromě nich ztrácet také SP. Přibývající FP (do hodnoty 50) mu ztracené SP zase vrátí. Např. Elf má 50 FP. Modlení mu nevyjde a tak ztratí 1 FP a SP. Pokud mu modlení zase vyjde, získá 1 FP a zpět onen ztracený 1 SP.

Po smrti: Pokud Lesní elf dosáhne maximální fanatičnosti a zemře, nestane se z něj ani Anděl, ani Démon. Místo toho se promění ve Vílu.

Les

„Les“ („The Wood“) – tak je známa část galaxie, která je hustě zaplněna zvláštním typem mlhovin. Tyto mlhoviny silně omezují dosah a rozlišení senzorů, narušují komunikační a teleportační systémy a FTL pohony v nich razantně ztrácí výkon. Les je proto z velké části neprozkoumaný a neobydlený, mnoho lodí se mu prostě vyhýbá. Během Elfského schizmatu byli do Lesa vyhnáni ti Elfové, kteří se odmítali účastnit války mezi svými Vznešenými a Temnými bratry. Brzy ti Elfové začali být známí jako „Lesní elfové“. Vybudovali nové civilizace, v některých ohledech dokonce vyspělejší. Nebylo to ale jednoduché. Les byl totiž již obýván xenofobními Ursary, takže aby v něm Lesní elfové získali své stabilní místo, museli bojovat. Mezi Lesními elfy a Ursary se rozhořely mohutné Lesní války, které trvají dodnes. Z Lesa se postupně rozšířily i do ostatních částí galaxie.

Trpaslík

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	8	8	10	10	10	8	12	12	(DUR+STR) ×3	(INT+WIL) ×2

Velikost: 1

Živá bytost, Osoba

Informace

Trpaslíci vypadají jako lidé, ovšem jsou menší a mají svalnatější postavu. Již od narození mají na tváři krátké vousy – během dospívání u mužů dorostou do plnovousu, ženám narostou jen mírné licousy. Zrak Trpaslíků je přizpůsoben pobytu v temnotě podzemí, což ovšem neznamená, že je na světlo nějak citlivější. Trpaslíci vidí ve tmě téměř stejně dobře jako na světle. Jsou také houževnatá a vytrvalá rasa. Pokud nechtějí, nemusí spát. Po fyzické stránce tím jejich organizmus nijak strádat nebude. Jejich organizmus je adaptován na tmu a proto nevyžaduje sluneční světlo. Vitamín D tělo vyrábí chemickou reakcí s kyslíkem. Během věků, kdy sloužili jako otroci v dolech, si vypěstovali přirozenou odolnost proti radioaktivnímu záření. Hlavní zásluhou na tom měla hlavně těžba radioaktivních nerostů.

Průměrná délka života: 90 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: světlá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 125 cm

Průměrná hmotnost: 40 kg

První zmínky o Trpaslících pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako horníci.

Trpaslíci jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní pro život v podzemí. V dávných dobách byli proto zotročováni pro práci v dolech a lomech. Tato specializace přetrvávala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Trpaslíci nejrozvinutější těžební průmysl ze všech galaktických frakcí. Těžba tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivě většiny trpaslických říší.

Trpaslíci se dělí na klany. V čele každého klanu stojí jedna vládnoucí rodina, ostatní rodiny jsou poddané. Je běžnou praxí, že pokud se poddaná rodina něčím vyznamená, je povýšena a utvoří tak nový klan.

Speciální pravidla

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá Trpaslík žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Spánek: Trpaslík nemusí spát, ovšem za každý den, kdy nespí, ztratí 1 SP. Jakmile se vyspí, ztracené SP se regenerují.

Odolnost proti radioaktivitě: Organizmus Trpaslíků je odolnější proti radioaktivnímu záření. Pokud je zasažen Radioaktivním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Skřeto-trpaslické války:

Historie každého trpaslického klanu je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku dominance klan Fluxcloud vynalezl „fluxmotor“, mnohem efektivnější verzi běžného parního stroje. Vytvořil také „karboplast“, novou látku, která byla pro fluxmotory ideálním palivem. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Trpaslíků, z klanu Fluxcloud se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější trpaslická frakce. Fluxmotory umožnily velkou těžební expanzi, protože byly dostatečně silné, aby mohly hýbat s těžebními stroji. Trpaslíci začali těžit všude po galaxii, při tom ale utlačovali početnou avšak primitivní rasu Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Gnóm

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	11	11	8	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×3

Velikost: 1

Živá bytost, Osoba

Informace

Gnómové vypadají jako lidé, ovšem jsou menší a obě pohlaví mají extrémně dlouhé chlupy obočí, muži navíc i dlouhé úzké kníry, obojí se podobá štětinám. Zrak Gnómů je velmi ostrý, a to jak při pohledu do dálky, tak i při pohledu na blízko. Gnómové mají také skvělou paměť, což je jeden z hlavních důvodů jejich technické vyspělosti. To, co chtějí, si dokáží zapamatovat s naprostou přesností. Zvláštností je, že tato schopnost nefunguje na informace ve Vyšším božském jazyce, takže Gnómští kouzelníci a kněží si svá další kouzla respektive rituály stále musí zapisovat do svitků či knih. Během věků, kdy sloužili jako otroci v továrnách, si vypěstovali přirozenou odolnost proti nebezpečným chemickým látkám. Hlavní zásluhou na tom měla hlavně práce s toxickými látkami a odpadem.

Průměrná délka života: 80 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: světlá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 125 cm

Průměrná hmotnost: 35 kg

První zmínky o Gnómech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako dělníci v továrnách.

Gnómové jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní pro život v nehostinném a špinavém prostředí. V dávných dobách byli proto zotročováni pro práci v továrnách a montážních halách. Tato specializace přetrvávala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Gnómové nejrozvinutější strojírenský průmysl ze všech galaktických frakcí. Strojírnoství tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny gnómských říší.

Gnómové se dělí na rody. V čele každého rodu stojí jedna vládnoucí rodina, ostatní rodiny jsou poddané. Je běžnou praxí, že pokud se poddaná rodina něčím vyznamená, je povýšena a utvoří tak nový rod.

Speciální pravidla

Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Absolutní paměť: To, co chce, si dokáže Gnóm zapamatovat s naprostou přesností. Nevýhodou ale je, že čím více si toho pamatuje, tím šilenějším se stává. Gnóm vydělává dvojnásobek bodů zkušeností, ovšem za každé utracené 2 body zkušeností ztrácí 1 SP. Zvláštností je, že tato schopnost nefunguje na informace ve Vyšším božském jazyce, takže Gnómští kouzelníci a kněží si svá další kouzla respektive rituály stále musí zapisovat do svitků či knih.

Odolnost proti chemickým látkám: Organizmus Gnómů je odolnější proti nebezpečným chemikáliím a otravám. Pokud je zasažen Chemickým útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Skřeto-gnómské války:

Historie každého gnómského rodu je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku dominance rod Teslapark vynalezl „teslamotor“, mnohem efektivnější verzi běžného elektromotoru. Vyrobil také „tesla-cívku“, novou součástku, která byla pro teslamotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Gnómů, z rodu Teslapark se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější gnómská frakce. Teslamotory umožnily velkou průmyslovou expanzi, protože byly dostatečně rychlé, aby mohly pohánět výrobní linky. Gnómové začali vyrábět všude po galaxii, při tom ale utlačovali početnou avšak primitivní rasu Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Půlčik

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	12	12	10	10	10	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×2

Velikost: 1

Živá bytost, Osoba

Informace

Půlčici vypadají jako lidé, ovšem jsou menší a hřbety jejich chodidel, holeně, hřbety rukou a předloktí jsou zarostlé srstí – u mužů hustěji, u žen jen řídko. Čich Půlčiků je citlivý jako čich psa. Tradičně jim pomáhá při lovu lesní zvěře. Další přednost, která Půlčikům pomáhá v lovu, je jejich tichá chůze. Půlčici se pohybují naprosto neslyšně. Během věků, kdy sloužili jako otroci na polích, si vypěstovali přirozenou odolnost proti nebezpečným biologickým látkám. Hlavní zásluhou na tom měla hlavně práce s jedovatými plodinami a živočichy.

Průměrná délka života: 70 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: světlá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 125 cm

Průměrná hmotnost: 30 kg

První zmínky o Půlčicích pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako sběrači na plantážích a dřevorubci.

Půlčici jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní na život v lesích a na loukách. V dávných dobách byli proto zotročováni pro kácení lesů, lov zvěře a práci na plantážích. Tato specializace přetrvala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Půlčici nejrovinutější zemědělství ze všech galaktických frakcí. Zemědělství tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny půlčických říší.

Půlčici se dělí na dynastie. V čele každé dynastie stojí jedna vládnoucí rodina, ostatní rodiny jsou poddané. Je běžnou praxí, že pokud se poddaná rodina něčím vyznamená, je povýšena a utvoří tak novou dynastii.

Speciální pravidla

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Tichý pohyb: Půlčik se pohybuje naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Odolnost proti biologickým látkám: Organismus Půlčiků je odolnější proti nebezpečným biologickým látkám a nemocem. Pokud je zasažen Biologickým útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Skřeto-půlčické války:

Historie každé půlčické dynastie je plná krutých a krvavých bojů proti Skřetům. Na počátku Třetího věku dominance dynastie Magnetofield vynalezla „magnetomotor“, mnohem efektivnější verzi běžného setrvačnicku. Vytvořila také „magnetocel“, novou slitinu, která byla pro magnetomotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Půlčiků, z dynastie Magnetofield se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější půlčická frakce. Magnetomotory umožnily velkou zemědělskou expanzi, protože byly dostatečně ekologické, aby mohly být použity k pohonu zemědělských strojů. Půlčici začali obdělávat půdu a těžit dřevo všude po galaxii, při tom ale utlačovali početnou avšak primitivní rasu Skřetů. Ze Skřetů se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

Goblin

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	12	10	10	8	10	12	10	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 1

Živá bytost, Osoba

Informace

Goblini jsou Skřeti menší než lidé. Mají zelenou kůži, mohutnou spodní čelist plnou dlouhých vyčnívajících zubů, špičaté uši a výrazné nadočnicové oblouky. Jejich tělo také postrádá jakékoliv ochlupení. Goblini taktéž necítí žádnou bolest a nikdy nespí. Jejich organizmus je velmi odolný proti chemickým, biologickým i radioaktivním látkám, avšak na druhou stranu poměrně náchylný na extrémní teploty. Z trojice Skřetů jsou Goblini fyzicky nejslabší, avšak také nejobratnější. Jsou dobří ve střelbě, ale mají poměrně slabou vůli. Upřednostňují vedení guerillové války, během které ničí nepřítel z bezpečí úkrytů.

Průměrná délka života: 50 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: zelená

Barva očí: červená

Barva vlasů/vousů: n/a

Rozdíly pohlaví: n/a

Strava: všežravec

Průměrná výška: 125 cm

Průměrná hmotnost: 40 kg

První zmínky o Skřetech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako řadoví a postradatelní vojáci. Goblini jako takoví se z těchto původních Skřetů vyvinuli během Třetího věku dominance.

Goblini jsou odrůdou Skřetů, která se z „čistých“ Skřetů vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Půlčikům během období známého jako Vzestup Skřetů. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo půlčických magnetomotorů používají vlastní vibromotory. Z trojice Skřetů jsou nejmenší a nejslabší a preferují střelbu. Jejich strategií je partyzánská válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Půlčikům. V tomto ohledu nemají v galaxii konkurenta.

Goblini se dělí na kmeny, tlupy a hordy. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládci nedokáží udržet dál pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově vzniklými. Tlupy jsou malé frakce založené za určitým účelem, většinou ovládnutí a obrana dobytého území, a obvykle jsou dočasné. Hordy jsou velké skupiny tlup, které vznikají pro vedení války. Během Vzestupu Skřetů byly frakce, které útočily na území Půlčiků, známy jako „partyzánské“. Dnes jsou známy jen jako goblinské.

Speciální pravidla

Bezbolestnost: Goblini, stejně jako ostatní Skřeti, necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

Spánek: Organizmus Skřetů nepotřebuje spánek. Goblin nemusí (a ani nemůže) spát.

Odolnost proti nebezpečným látkám: Organizmus Skřetů je odolnější proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otrávám. Pokud je zasažen Biologickým, Chemickým nebo Radioaktivním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Slabost na extrémní teploty: Organizmus Skřetů je náchylnější na extrémně nízké či vysoké teploty. Pokud je zasažen Zápalným nebo Mrazicím útokem, musí provést jeden Kazící hod při jeho odolávání.

Rozmnožování

Nejvýraznější odlišností oproti ostatním rasám je fakt, že Skřeti (Goblini, Hobgoblini a Orkové) jsou bezpohlavní. Jejich organizmus částečně funguje na rostlinném principu, například jejich zelená kůže obsahuje barvivo chlorofyl. Rozmnožují se tak, že z kožních pórů vypouštějí malá semena. Když tato semena uvíznou v zemině, začnou z nich vyrůstat skřetovníky – rostliny perfektně adaptované na dané prostředí i živiny. Malí Skřeti se vyvíjí v plodech krytých pevnou skořápkou. Když dozrají, prorazí ji a vylezou ven. Jakmile Skřet dosáhne určitého věku, jeho tělo začne produkovat semena a celý cyklus se opakuje. Zatímco potomek sexuálně se rozmnožujících ras má DNA tvořené vzory svých rodičů, DNA Skřetů je ovlivněno právě živinami, které jejich mateřská rostlina přijímala, stejně jako mírou vláhy a slunečního světla. Tím je zajištěno, že mezi Skřety existují rozdíly a že silnější přežijí.

Hobgoblin

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

Informace

Hobgoblini jsou Skřeti velcí jako lidé. Mají zelenou kůži, mohutnou spodní čelist plnou dlouhých vyčnívajících zubů, špičaté uši a výrazné nadočnicové oblouky. Jejich tělo také postrádá jakékoliv ochlupení. Hobgoblini taktéž necítí žádnou bolest a nikdy nespí. Jejich organizmus je velmi odolný proti chemickým, biologickým i radioaktivním látkám, avšak na druhou stranu poměrně náchylný na extrémní teploty. Z trojice Skřetů jsou Hobgoblini nejpodobnější původní formě, ze které se vyvinuli. Upřednostňují vedení zákopové války, během které nepřítel dlouho obléhá a vysilují.

Průměrná délka života: 60 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: zelená

Barva očí: červená

Barva vlasů/vousů: n/a

Rozdíly pohlaví: n/a

Strava: všežravec

Průměrná výška: 175 cm

Průměrná hmotnost: 80 kg

První zmínky o Skřetech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako řadoví a postradatelní vojáci. Hobgoblini jako takoví se z těchto původních Skřetů vyvinuli během Třetího věku dominance.

Hobgoblini jsou odrůdou Skřetů, která se z „čistých“ Skřetů vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Gnómům během období známého jako Vzestup Skřetů. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo gnómských teslamotorů používají vlastní mikromotory. Z trojice Skřetů se nejvíce podobají původní rase, svoji velikostí i schopnostmi. Jejich strategií je zákopová válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Gnómům. V tomto ohledu nemají v galaxii konkurenta.

Hobgoblini se dělí na kmeny, tlupy a hordy. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládci nedokáží udržet dál pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově vzniklými. Tlupy jsou malé frakce založené za určitým účelem, většinou ovládnutí a obrana dobytého území, a obvykle jsou dočasné. Hordy jsou velké skupiny tlup, které vznikají pro vedení války. Během Vzestupu Skřetů byly frakce, které útočily na území Gnómů, známy jako „zákopové“. Dnes jsou známy jen jako hobgoblinké.

Speciální pravidla

Bezbolestnost: Hobgoblini, stejně jako ostatní Skřeti, necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

Spánek: Organizmus Skřetů nepotřebuje spánek. Hobgoblin nemusí (a ani nemůže) spát.

Odolnost proti nebezpečným látkám: Organizmus Skřetů je odolnější proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otrávám. Pokud je zasažen Biologickým, Chemickým nebo Radičním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Slabost na extrémní teploty: Organizmus Skřetů je náchylnější na extrémně nízké či vysoké teploty. Pokud je zasažen Zápalným nebo Mrazicím útokem, musí provést jeden Kazící hod při jeho odolávání.

Skřetovník

Skřetovník je zvláštní rostlina, která plodí nové Skřety. Existují tři hlavní podtypy, každý se vztahuje k jedné rase Skřeta. Gobliní skřetovníky jsou malé, dosahují výšky přibližně jednoho metru. Hobgobliní skřetovníky dorůstají výšky dvou metrů. A orkské skřetovníky mohou být až tři metry vysoké. Jsou to rychle rostoucí a velmi odolné rostliny, podobně jako plevel. Zde ale veškerá podobnost končí. Dokáží se dokonale přizpůsobit prostředí, ve kterém rostou. Pokud je například v oblasti málo slunečního světla, mají široké listy, aby ho zachytily co nejvíce. Pokud je světla příliš, listy jsou malé, aby rostlina nevyschla. Pokud je půda plná živin, mají hlubokou a širokou kořenovou soustavu. Pokud půda příliš živin nemá, narostou jim čelisti a lepkavé úponky, aby mohly chytat a požírat živé tvory. Samy se před býložravci a škůdci brání tím, že jsou prudce jedovaté a někdy i pokryté ostrými trny. Celá existence skřetovníku je podřízena vytváření jediného plodu, ve kterém se vyvíjí a roste nový Skřet. Pokud má ale skřetovník dostatek živin, vody i světla, může vyprodukovat i několik plodů současně. Skřeti, kteří se zrodili z jedné rostliny, mají stejné DNA – jsou to vzájemně identické klony.

Ork

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	10	10	8	10	10	8	10	12	(DUR+STR) ×3	INT+WIL

Velikost: 3

Živá bytost, Osoba

Informace

Orkové jsou Skřeti větší než lidé. Mají zelenou kůži, mohutnou spodní čelist plnou dlouhých vyčnívajících zubů, špičaté uši a výrazné nadočnicové oblouky. Jejich tělo také postrádá jakékoliv ochlupení. Orkové taktéž necítí žádnou bolest a nikdy nespí. Jejich organizmus je velmi odolný proti chemickým, biologickým i radioaktivním látkám, avšak na druhou stranu poměrně náchylný na extrémní teploty. Z trojice Skřetů jsou Orkové fyzicky nejsilnější, avšak také nejméně obratní. Jsou dobří v boji zblízka, ale mají poměrně malou inteligenci. Upřednostňují vedení bleskové války, během které se na nepřitele vyřítí a rozdrtí ho.

Průměrná délka života: 70 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: zelená

Barva očí: červená

Barva vlasů/vousů: n/a

Rozdíly pohlaví: n/a

Strava: všežravec

Průměrná výška: 225 cm

Průměrná hmotnost: 120 kg

První zmínky o Skřetech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako řadoví a postradatelní vojáci. Orkové jako takové se z těchto původních Skřetů vyvinuli během Třetího věku dominance.

Orkové jsou odrůdou Skřetů, která se z „čistých“ Skřetů vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Trpaslíkům během období známého jako Vzestup Skřetů. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo trpaslických fluxmotorů používají vlastní pyromotory. Z trojice Skřetů jsou největší a nejsilnější a preferují boj zblízka. Jejich strategií je blesková válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Trpaslíkům. V tomto ohledu nemají v galaxii konkurenta.

Orkové se dělí na kmeny, tlupy a hordy. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládci nedokáží udržet dál pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově vzniklými. Tlupy jsou malé frakce založené za určitým účelem, většinou ovládnutí a obrana dobytého území, a obvykle jsou dočasné. Hordy jsou velké skupiny tlup, které vznikají pro vedení války. Během Vzestupu Skřetů byly frakce, které útočily na území Trpaslíků, známy jako „bleskové“. Dnes jsou známy jen jako orkské.

Speciální pravidla

Bezbolestnost: Orkové, stejně jako ostatní Skřeti, necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

Spánek: Organizmus Skřetů nepotřebuje spánek. Ork nemusí (a ani nemůže) spát.

Odolnost proti nebezpečným látkám: Organizmus Skřetů je odolnější proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otravám. Pokud je zasažen Biologickým, Chemickým nebo Radioaktivním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

Slabost na extrémní teploty: Organizmus Skřetů je náchylnější na extrémně nízké či vysoké teploty. Pokud je zasažen Zápálním nebo Mrzácím útokem, musí provést jeden Kazící hod při jeho odolávání.

Stárnutí

Jak Skřeti stárnou, jejich zelená kůže postupně tmavne. Novorození Skřeti jsou tedy světle zelení a staří jedinci jsou naopak tmavě zelení. Když se Skřetův život pomalu chýlí ke konci, jeho tkáň začíná postupně usychat – začínou žloutnout a poté hnědnout, stejně jako to dělají rostliny. Když Skřet zemře, usychání pokračuje dál tak dlouho, dokud nepostihne celé tělo. Všechny měkké tkáně se tak promění v křehkou dř, která se rozdrolí na prach, takže zbydou jen holé kosti.

Původ

Je známo, že Skřeti se vyvinuli z pravěkých tvorů, jejichž organizmus fungoval v symbióze s jistým druhem rostliny. V průběhu milionů let se však rostlina stala jeho neoddělitelnou součástí. Skřeti se množili rychle a byli velmi houževnatí, mohli přežít i v jinak krutých podmínkách, téměř jako švábi. Také však ničili ekosystém kolem sebe.

Felir

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	12	10	8	10	8	12	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2
Živá bytost, Osoba

Informace

Felirové jsou humanoidní kočkovité šelmy velké jako člověk, jsou však obratnější a rychlejší. Jejich tělesná stavba nese známky prvků tygrů, lvů, jaguárů i gepardů. Jsou to dobří noční lovci. Ve tmě vidí téměř stejně dobře jako na světle. Jsou pověstní svojí tichou chůzí, pohybují se naprosto neslyšně. Mají zasunovací drápy ostré jako žiletky. Drápy na prstech rukou používají jako příležitostně zbraně. Felirové pomocí svých drápů dokáží šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadnou z výšky, dokáží vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat, čehož využívají při překonávání překážek či lovu kořisti. Nohy jsou digitigrádní, tedy našlapují na prsty a paty zůstávají zvednuty vysoko nad zem.

Průměrná délka života: 60 let

Subrasy: desítky plemen

Barva kůže: barva a barevné vzory srsti jako u kočkovitých šelem

Barva očí: žlutá, zelená, modrá

Barva vlasů/vousů: n/a

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: masožravec

Průměrná výška: 185 cm

Průměrná hmotnost: 80 kg

První zmínky o Felirech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako špehové a tajní vrazi.

Felirové mají desítky různých plemen a tisíce dalších variací stvořených díky křížení. Plemena se liší fyziologicky, ale ne natolik, aby mezi nimi byl nějaký významnější rozdíl co se týče výkonu či schopností.

Posvátným zvířetem všech Felirů je Šavlozubec, největší kočkovitá šelma v galaxii.

Felirové se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější jsou Prime-skupiny, existuje jich pět a každá ovládá několik sub-sektorů. Arciskupiny ovládají jeden sub-sektor. Velkoskupiny ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Skupina, která ovládá jen jednu soustavu.

Prime-skupina Great Sabretooth

Nejmocnější říše Felirů. Jedna z pěti hlavních Prime-skupin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Canirů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký šavlozubec, který je považován za neformálního politického i náboženského vůdce všech Felirů. Ostatní felirské říše chovají k Prime-skupině Great Sabretooth velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku ji poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Prime-skupina má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech felirských říší. Jejím centrem je planeta Felidae Prima, kde se Felirové vyvinuli.

Speciální pravidla

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

Tichý pohyb: Felir se pohybuje naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

Drápy: Lze je použít v boji zblízka s DAM 5. Každý Felir může bojovat oběma pažemi najednou, ale jen s jedním protivníkem. Pro každou si hází na CCO zvlášť.

Obratnost: Felir při Vylézání, Slézání a Slaňování provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Války šelem

Války šelem jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Felirů a Canirů, které se táhnou historií již od Třetího věku dominance. Jejich příčinou je boj o loviště (zdroj potravy) a naleziště energokrystalů (zdroj energie), na jejichž základě funguje jak technologie Felirů, tak i Canirů.

Canir

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	10	10	10	8	8	10	10	12	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

Informace

Canirové jsou humanoidní psovité šelmy velké jako člověk, jsou však silnější a odolnější. Jejich tělesná stavba nese známky prvků vlků, kojotů, šakalů i lišek. Mají ostrý čich, který jim pomáhá při lovu. Jsou také velmi odolní proti únavě a vydrží i relativně dlouho bez potravy a vody. Mohou běžet po dlouhou dobu bez odpočinku a sledovat tak svoji kořist. Mají velmi ostré zuby v silných čelistech, které používají jako příležitostnou zbraň. Canirové používají vytí jako speciální formu komunikace, které rozumí pouze oni a dokáží ji slyšet i na velké vzdálenosti. Mohou tak volat o pomoc, předávat si varování a podobně. Nohy jsou digitigrádní, tedy našlapují na prsty a paty zůstávají zvednuty vysoko nad zem.

Průměrná délka života: 60 let

Subrasy: desítky plemen

Barva kůže: barva a barevné vzory srsti jako u psovitých šelem

Barva očí: černá, hnědá, šedá

Barva vlasů/vousů: n/a

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: masožravec

Průměrná výška: 185 cm

Průměrná hmotnost: 80 kg

První zmínky o Canirech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako hlídači a poslové.

Canirové mají desítky různých plemen a tisíce dalších variací stvořených díky křížení. Plemena se liší fyziologicky, ale ne natolik, aby mezi nimi byl nějaký významnější rozdíl co se týče výkonu či schopností.

Posvátným zvířetem všech Canirů je Pravlk, největší psovitá šelma v galaxii.

Canirové se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější jsou Alfa-smečky, existuje jich pět a každá ovládá několik sub-sektorů. Arcismečky ovládají jeden sub-sektor. Velkosmečky ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Smečka, která ovládá jen jednu soustavu.

Alfa-smečka Great Direwolf

Nejmocnější říše Canirů. Jedna z pěti hlavních Alfa-smeček, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Felirů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký pravlk, který je považován za neformálního politického i náboženského vůdce všech Canirů. Ostatní canirské říše chovají k Alfa-smečce Great Direwolf velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku ji poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Alfa-smečka má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech canirských říší. Jejím centrem je planeta Canidae Primus, kde se Canirové vyvinuli.

Speciální pravidla

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Vytí: Lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry. Pouze Canirové ho dokáží odlišit od vytí běžných psovitých šelem a dokáží mu porozumět.

Čelisti: Lze je použít v boji zblízka s DAM 10.

Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Ursar

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	8	8	8	8	12	12	(DUR+STR) ×3	(INT+WIL) ×3

Velikost: 3

Živá bytost, Osoba

Informace

Ursarové jsou humanoidní medvědovité šelmy větší než člověk. Jejich tělesná stavba nese známky kodiaků, grizzlyů, ledních medvědů i pand. Ursarové se mohou uložit do „zimního spánku“. Je to dlouhý spánek, během kterého je jejich metabolismus extrémně pomalý. Tělo nespotřebává žádnou potravu ani tekutinu, samo se léčí od zranění, nemoci i otrav. Ursar si může sám zvolit přibližnou dobu probuzení, v řádech dnů až měsíců. Může být sice probuzen proti své vůli, tehdy je ale velmi vyčerpaný a psychicky narušený. Ursarové mají silné čelisti a mohutné drápy. Používají je jako příležitostné zbraně. Jsou to hrozní predátoři, většina zvířat se jich instinktivně bojí. Ursarský bestiální řev dokáže nahnat strach všem zvířatům v okolí.

Průměrná délka života: 80 let

Subrasy: desítky plemen

Barva kůže: barva a barevné vzory srsti jako u medvědovitých šelem

Barva očí: černá, hnědá, šedá

Barva vlasů/vousů: n/a

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 225 cm

Průměrná hmotnost: 100 kg

První zmínky o Ursarech pochází z Druhého věku dominance, kdy sloužili jako otroci Druhé velké trojici. Podle archeologických vykopávek sloužili jako lovcí.

Ursarové mají desítky různých plemen a tisíce dalších variací stvořených díky křížení. Plemena se liší fyziologicky, ale ne natolik, aby mezi nimi byl nějaký významnější rozdíl co se týče výkonu či schopností.

Posvátným zvířetem všech Ursarů je Nanook, největší medvědovitá šelma v galaxii.

Ursarové se dělí na několik typů frakcí. Nejmnocnější jsou Proto-rodiny, existují tři a každá ovládá několik sub-sektorů. Arcirodiny ovládají jeden sub-sektor. Velkorodiny ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Rodina, která ovládá jen jednu soustavu.

Proto-rodina Great Nanook

Nejmnocnější říše Ursarů. Jedna ze tří hlavních Proto-rodin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je ukončit všechny války s Lesními elfy a to jakýmkoliv způsobem výhodnějším pro Ursary. První Velký nanook totiž předpověděl, že až v galaxii začne vyhasínat Světlo, tyto války způsobí zánik obou ras. Zdá se, že ta doba nastala právě nyní, s příchodem Temnoty. Ostatní říše Ursarů chovají k Proto-rodině Great Nanook velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku ji poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Proto-rodina má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech ursarských říší. Jejím centrem je planeta Ursa Prime, kde se Ursarové vyvinuli.

Speciální pravidla

Hibernace: Hráč si sám předem určí, jak dlouho bude Ursar hibernovat, ale potom se už sám od sebe nemůže probudit. Může hibernovat v řádech dnů až měsíců. Při hibernaci regeneruje 1 HP za den. Pokud je probuzen předčasně nějakým vnějším zásahem, ztrácí 5 bodů SP.

Čelisti a drápy: Lze je použít v boji zblízka s DAM 5. Každý Ursar může bojovat oběma pažemi najednou, ale jen s jedním protivníkem. Pro každou si hází na CCO zvlášť. Kromě toho mají ostré zuby, které mají DAM 10.

Bestiální řev: Ursar může jako jednu akci zařvat a vystrašit všechna zvířata v okruhu 100 metrů. Tato zvířata si musí hodit na Splašení.

Lesní války

Lesní války jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Ursarů a Lesních elfů, které započaly během Třetího věku dekadence. Lesní elfové byli vyhnáni válčícími Vznesenými a Temnými elfy do izolované a téměř neprozkoumané části galaxie známé jako „Les“. Chtěli tu vybudovat nové civilizace, ovšem nebylo to snadné. Museli bojovat proti říším barbarských Ursarů, kteří tu měli svoji domovinu. Mezi oběma rasami tak propukly války. Nejprve se odehrávaly jen v Lese, ale pak se rozšířily i za jeho hranice a staly se z nich velké mezihvězdné konflikty.

Troll

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	8	8	8	10	8	14	14	(DUR+STR) ×5	(INT+WIL) ×2

Velikost: 5

Živá bytost, Osoba

Informace

Trollové jsou Titáni dosahující výšky kolem pěti metrů. Mají rozměrnou spodní čelist, ze které u samců vyrůstají dva dlouhé mírně zahnuté kly. Místo klasických vlasů mají bujnou hřívu, která kryje i část ramen a zad. Jsou pověstní svými rychlými regeneračními schopnostmi, díky kterým dokáží plně dorůst vyražené zuby, vypíchnuté oči, zničené orgány (kromě srdce a mozku), dokonce i ztracené prsty na nohou i rukou (což trvá řádově dny), či celé končetiny (což trvá týdny). Když se však odseknutá končetina včas přiloží zpět na své místo, rychle k tělu přiroste. Avšak pokud je tkáň spálená, už se nezregeneruje.

Průměrná délka života: 100 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: bílá, šedá, béžová, hnědá, černá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: jako u lidí, samci mají dlouhé kly

Strava: všežravec

Průměrná výška: 500 cm

Průměrná hmotnost: 1,5 tuny

První zmínky o Titánech pochází z Třetího věku dominance, kdy sloužili jako otroci Třetí velké trojici. Trollové jako takoví se z těchto původních Titánů vyvinuli během Třetího věku dekadence.

Trollové jsou nejmenší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula selektivním šlechtěním a řízenou mutací, které na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Triumvirát k přeměně použil sílu tří z devíti Chrámů dominance. Po pádu Triumvirátu byly dvě planety s těmito Chrámy dobyté a staly se centry nových říší Trollů. Třetí Chrám se nachází na planetě Mundiul II a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o něj neustálé boje, v rámci Titánské války.

Speciální pravidla

Tupé smysly: Trollové mají velmi slabý hmat, chuť a čich. Trollův pátrací dosah čichem je poloviční.

Regenerace: Troll se dokáže sám léčit ze zranění. Léčí si 10 HP za hodinu.

Sluha: Troll může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může ale mít jednoho osobního sluhu, který mu asistuje v ostatních oborech. Kobold může mít specializaci Kouzelník nebo Technik, Leprikón může mít specializaci Kněz nebo Lékař a Gremlin má specializaci Infiltrátor. Postavu sluhy hraje hráč Trola.

Vztahy mezi Titány

Vztahy mezi Titány jsou velmi napjaté. Panuje mezi nimi silná rivalita. Každá rasa Titánů se považuje za lepší než ostatní dvě, každá se považuje za předurčenou vládnout jim. Trollové mají regeneraci, je těžké je zabít. Jejich relativně malá velikost jim poskytuje vyšší obratnost a rychlost. Jsou však jasně nejslabší. Zlobři se považují za nejvíce podobné původním Titánům, a tedy za jejich právoplatné následníky. Dokáží se rychle rozmnožovat a růst. Jejich rychlý metabolismus je ale i slabost, protože musí často a hodně jíst a nedoživají se příliš vysokého věku. Obři jsou největší, nejsilnější a nejdolnější. Jsou ale také příliš těžkopádní a pomalí a nejvíce závislí na služebnících.

Kly

Samci všech druhů Titánů mají kly. Výše postavení a bohatí Titáni si své kly často zdobí rytinami a násadami z drahých kovů. Ztráta i jediného klu je považována za zneuctění. Titáni poraženým sokům uřezávají kly a berou si je jako trofeje. Čím delší kel a čím bohatěji vyzdobený, tím cennější trofej. Kly měli i původní Titáni, ze kterých se ti současní vyvinuli. Jejich kly jsou dnes považovány za vzácné artefakty.

Triumvirát

Triumvirát byl název říše, které vládla Třetí velká trojice – aliance Koboldů, Gremlinů a Leprikónů. Byla založena roku 11-25.567 a jejími zakladateli byli kobold Nym-Nut, gremlin Calm Sky a leprikón Alsa'Iris, kteří utvořili první vládnoucí Trojkoncil. Říše zabírala 16 sektorů. Jejím centrem byla planeta Ogodesh Prime nacházející se v sektoru Sun-Dhir. Její konec začal v roce 12-2815, kdy se začali bouřit její zotročení Trollové, Zlobři a Obři. Její oficiální zánik se datuje do roku 12-2995, kdy padla poslední z planet, Naartel VI, a všichni Titáni tak konečně byli osvobozeni z otroctví.

Zlobr

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	10	8	16	16	(DUR+STR) ×7	(INT+WIL) ×2

Velikost: 7

Živá bytost, Osoba

Informace

Zlobři jsou Titáni dosahující výšky kolem sedmi metrů. Mají rozměrnou spodní čelist, ze které u samců vyrůstají dva dlouhé mírně zahnuté kly. Místo klasických vlasů mají bujnou hřívu, která kryje i část ramen a zad. Jejich metabolismus je velmi rychlý. Narodí se již po pár týdnech, za pár měsíců vyrostou do dospělosti, ale i brzy umírají. Nevýhodou též je, že potřebují jíst často a hodně. Čím hladovější jsou, tím méně se dokáží ovládat, tím více jsou zvířecí. V krajním případě se mohou snížit k mrchožroutství či dokonce kanibalizmu. Mají silné žaludeční šťávy schopné rozložit každou organickou hmotu. Obvykle kořist požírají zaživa. Pokud nemají nic k jídlu, jejich organizmus se začne sám stravovat, což je pro ně bolestivá a pomalá, krutá smrt.

Průměrná délka života: 50 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: bílá, šedá, béžová, hnědá, černá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: jako u lidí, samci mají dlouhé kly

Strava: všežravec

Průměrná výška: 700 cm

Průměrná hmotnost: 4 tuny

První zmínky o Titánech pochází z Třetího věku dominance, kdy sloužili jako otroci Třetí velké trojici. Zlobři jako takoví se z těchto původních Titánů vyvinuli během Třetího věku dekadence.

Zlobři jsou nejstarší odrudou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula selektivním šlechtěním a řízenou mutací, které na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Triumvirát k přeměně použil sílu tří z devíti Chrámů dominance. Po pádu Triumvirátu byly dvě planety s těmito Chrámy dobyté a staly se centry nových říší Zlobřů. Třetí Chrám se nachází na planetě Khas Morr a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o něj neustálé boje, v rámci Titánské války.

Speciální pravidla

Tupé smysly: Zlobři mají velmi slabý hmat, chuť, čich a sluch. Zlobřův pátrací dosah čichem a sluchem je poloviční.

Požirač: Zlobr musí často a hodně jíst. Neplatí pro něj běžná pravidla pro hlad. Každou hodinu musí sníst velké množství potravy. Pokud nemůže, začne ztrácet HP a SP rychlostí 1 za hodinu. Může ale sníst bytosti (živé i mrtvé), tehdy se mu vrátí zpět tolik ztracených HP a SP, kolik byla velikost pozřené bytosti (např. Trpaslík 1, Ork 3). Tímto způsobem si může regenerovat pouze HP a SP ztracené vlivem hladu. Mrtvé bytosti může např. jíst po skončení bitvy – jednoduše pozře mrtvolu. Může sníst protivníka i za živa, přímo během bitvy, musí ho ale nejprve v boji zblízka chytit. Jako další akci z něj musí odstranit pancéřování (štit, brnění, přílbu), teprve jako další akci ho může sníst. Pozřená bytost je automaticky zabita.

Sluha: Zlobr může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může ale mít jednoho osobního sluhu, který mu asistuje v ostatních oborech. Kobold může mít specializaci Kouzelník nebo Technik, Leprikón může mít specializaci Kněz nebo Lékař a Gremlin má specializaci Infiltrátor. Postavu sluhu hraje hráč Zlobra.

Velké zbraně: Zlobři jsou dostatečně velcí na to, aby mohli používat i rozměrné zbraně. Používají speciální velké verze pěchotních zbraní. Ty se liší tím, že mají dvojnásobné DAM a cenu (střelné zbraně také OR i MR). Zbraně způsobující explozi mají její dosah dvojnásobný. Těžké a dřevcové mají ale toto DAM ještě vyděleno deseti a je to DAM-V (např. Velký drátový kanon má DAM-V 4).

Současné titánské říše

Titáni se dělí na dva typy frakcí. Principáty jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Trollů, Zlobřů respektive Obrů jakožto nejmocnějších Titánů, ovšem tolerančních a ochraňujících slabší rasy. Obvykle uctívají Nebe. Principáty se ke služebným rasám chovají čestně a chrání je, snaží se s nimi žít v symbióze. Domináty jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Trollů, Zlobřů respektive Obrů jakožto nejmocnějších Titánů, ovšem despotických a zotročujících slabší rasy. Obvykle uctívají Peklo. Domináty se ke služebným rasám chovají krutě a berou je jen jako postradatelné otroky.

Obr

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	8	8	8	10	8	18	18	(DUR+STR) ×9	(INT+WIL) ×2

Velikost: 9

Živá bytost, Osoba

Informace

Obři jsou Titáni dosahující výšky kolem devíti metrů. Mají rozměrnou spodní čelist, ze které u samců vyrůstají dva dlouhé mírně zahnuté kly. Místo klasických vlasů mají bujnou hřívu, která kryje i část ramen a zad. Ze všech Titánů jsou největší a nejsilnější, dokáží snadno ovládat i obrovské dělostřelecké zbraně, jako by to byly běžné pěchotní pušky.

Průměrná délka života: 100 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: bílá, šedá, béžová, hnědá, černá

Barva očí: hnědá, šedá, modrá, zelená

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, rezavá, blond

Rozdíly pohlaví: jako u lidí, samci mají dlouhé kly

Strava: všežravec

Průměrná výška: 900 cm

Průměrná hmotnost: 10 tun

První zmínky o Titánech pochází z Třetího věku dominance, kdy sloužili jako otroci Třetí velké trojici. Obři jako takoví se z těchto původních Titánů vyvinuli během Třetího věku dekadence.

Obři jsou největší odrůdou Titánů, která se z „čistých“ Titánů vyvinula selektivním šlechtěním a řízenou mutací, které na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Triumvirát k přeměně použil sílu tří z devíti Chrámů dominance. Po pádu Triumvirátu byly dvě planety s těmito Chrámy dobyty a staly se centry nových říší Obrů. Třetí Chrám se nachází na planetě Sifner Prime a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o něj neustálé boje, v rámci Titánské války.

Speciální pravidla

Tupé smysly: Obři mají velmi slabý hmat, chuť, čich, sluch i zrak. Obrův pátrací dosah čichem, sluchem i zrakem je poloviční.

Sluha: Obr může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může ale mít jednoho osobního sluhu, který mu asistuje v ostatních oborech. Kobold může mít specializaci Kouzelník nebo Technik, Leprikón může mít specializaci Kněz nebo Lékař a Gremlin má specializaci Infiltrátor. Postavu sluhy hraje hráč Obrů.

Obří zbraně: Obři jsou dostatečně velcí na to, aby mohli používat i ty největší zbraně. Používají speciální obří verze pěchotních zbraní. Ty se liší tím, že mají čtyřnásobné DAM a cenu (střelné zbraně také OR i MR). Zbraně způsobující explozi mají její dosah čtyřnásobný. Těžké a dřevcové mají ale toto DAM ještě vyděleno deseti a je to DAM-V (např. Obří drátový kanon má DAM-V 8).

Chrámy dominance

Existuje devět Chrámů dominance. Jsou to obrovské chrámové laboratoře, které používal Triumvirát k selektivnímu šlechtění a řízené mutaci Titánů. Obsahují pokročilou technologii i mocné astrální krystaly. Trollové, Zlobři a Obři o ně vedou velké války, protože existují informace, že ta frakce, která je dobude, může využít jejich moc a získat definitivní převahu. Není ale jasné, jakého charakteru tato převaha bude. Zvěsti mluví o tom, že Chrámy obsahují klíč k tomu, aby i Titáni mohli mít ve svých řadách kněze a kouzelníky, tedy jedince citlivé k boží přítomnosti a Světlu. Další teorie zase mluví o vytvoření rasy Super-Titánů, která bude mít výhody všech tří současných ras a která snadno ovládne všechny ostatní. Tajné skupiny Leprikónů, Koboldů a Gremlinů však plánují získat nad Chrámy kontrolu, aby Titány proměnili na loajální otroky.

Sluhové Titánů

Sluha: Sluha nikdy svého pána nezradí, snaží se plnit všechny jeho rozkazy a vždy uctívá stejného boha jako on. Pokud Titán propadne Temnotě, musí si vybrat taktéž zkorumpovaného sluhu. Pokud sluha propadne Temnotě, od svého pána uteče.

Předchozí zážitky: Sluhovi můžete zvolit maximálně 5 událostí Předchozích zážitků.

Ztráta: Pokud Titán o svého sluhu přijde, může si sehnat nového, např. na Otrokářském trhu. Sluha bez zkušeností stojí 5.000 peněz. Titán však může sehnat i zkušeného sluhu, za každou událost Předchozího zážitku ale zaplatí dalších 1.000 peněz. Předchozí zážitky můžete sami vybrat.

Společenské postavení, kontakty a odměny: Sluha nemá žádné Společenské postavení a tedy ani Kontakty. Na konci mise nevydělává žádnou peněžní odměnu.

Leprikón

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	10	8	10	8	8	8	DUR+STR	INT+WIL

Specializace: Titáni využívají Leprikóny jako lékaře a kněze. Může mít pouze specializaci Lékař nebo Kněz.

Velikost: 1
Živá bytost, Osoba

Ostrý zrak: Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Gremlin

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	10	8	8	8	10	8	8	DUR+STR	INT+WIL

Specializace: Titáni využívají Gremliny jako zvědy a průzkumníky. Může mít pouze specializaci Infiltrátor.

Velikost: 1
Živá bytost, Osoba

Ostrý sluch: Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Kobold

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	10	10	8	8	8	8	DUR+STR	INT+WIL

Specializace: Titáni využívají Koboldy jako techniky a kouzelníky. Může mít pouze specializaci Technik nebo Kouzelník.

Velikost: 1
Živá bytost, Osoba

Ostrý čich: Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

■ Leprikóni: Informace

Leprikóni vypadají jako lidé, ale jsou menší. Mají výrazné oči, což je způsobeno tím, že zorničky i duhovky mají stejnou barvu, obvykle zelenou, modrou, žlutou, červenou, fialovou nebo oranžovou. Tutéž barvu pak mají i jejich vlasy a vousy. Zrak Leprikónů je velmi ostrý, a to jak při pohledu do dálky, tak i při pohledu na blízko.

Průměrná délka života: 50 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: světlá

Barva očí: žlutá, zelená, červená, modrá, oranžová, fialová

Barva vlasů/vousů: stejná jako barva očí

Rozdíly pohlaví: jako u lidí

Strava: všežravec

Průměrná výška: 125 cm

Průměrná hmotnost: 35 kg

První zmínky o Leprikónech pochází z Třetího věku dominance, kdy se snažili zotročovat ostatní rasy. Byli součástí aliance zvané Třetí velká trojice, neboli Triumvirát.

Po porážce Třetí velké trojice byli Leprikóni začleněni do kultury nových říší Trollů, Zlobrů i Obrů. Jejich noví pánové je využívali na mnoho nejrůznějších prací, ale časem zjistili, že Leprikóni jsou pro některé úkoly lepší než pro jiné. Byli dobrými lékaři, kvůli jejich vyšší inteligenci a vrozenému talentu pro biochemii. Taktéž byli úspěšnými kněžími, protože dobře chápali spirituální koncepty a byli velmi charismatičtí. Brzy z těchto dvou oborů zcela vytlačili Koboldy a Gremliny.

■ Gremlini: Informace

Gremlini jsou humanoidé menší než člověk. Mají šupinatou kůži, obvykle hnědou, béžovou, šedou, zelenou či modrou, a místy řídkou srst. Na ruku a nohu mají jen čtyři prsty. Nejvýraznějším prvkem jsou velké uši, které jsou velmi citlivé. Jsou živorodí, avšak nejsou to savci.

Průměrná délka života: 50 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: hnědá, béžová, šedá, zelená, modrá

Barva očí: žlutá, zelená, hnědá, černá

Barva vlasů/vousů: černá, hnědá, šedá, bílá

Rozdíly pohlaví: samci mají větší uši

Strava: všežravec

Průměrná výška: 125 cm

Průměrná hmotnost: 35 kg

První zmínky o Gremlinech pochází z Třetího věku dominance, kdy se snažili zotročovat ostatní rasy. Byli součástí aliance zvané Třetí velká trojice, neboli Triumvirát.

Po porážce Třetí velké trojice byli Gremlini začleněni do kultury nových říší Trollů, Zlobrů i Obrů. Jejich noví pánové je využívali na mnoho nejrůznějších prací, ale časem zjistili, že Gremlini jsou pro některé úkoly lepší než pro jiné. Byli dobrými infiltrátory, kvůli jejich vysoké obratnosti a dobrému postřehu. Měli také velmi citlivý sluch, což se jim během průzkumných misí hodilo. Brzy z tohoto oboru zcela vytlačili Koboldy a Leprikóny.

■ Koboldi: Informace

Koboldi jsou humanoidní ještěři menší než člověk, kteří svoji tělesnou stavbou nejvíce připomínají krokodýly. Mají šupinatou kůži, obvykle hnědou, béžovou, šedou, zelenou či modrou, a žádné ochlupení. Samci a samice vypadají stejně, jen samci se liší rohovitými výrůstky na hlavě. Rozmnožují se kladením vajec. Nohy jsou digitigrádní, tedy našlapují na prsty a paty zůstávají zvednuty vysoko nad zem.

Průměrná délka života: 50 let

Subrasy: žádné

Barva kůže: hnědá, béžová, šedá, zelená, modrá

Barva očí: žlutá, zelená, hnědá, černá

Barva vlasů/vousů: n/a

Rozdíly pohlaví: samci mají na hlavách rohovité výrůstky

Strava: všežravec

Průměrná výška: 125 cm

Průměrná hmotnost: 35 kg

První zmínky o Koboldech pochází z Třetího věku dominance, kdy se snažili zotročovat ostatní rasy. Byli součástí aliance zvané Třetí velká trojice, neboli Triumvirát.

Po porážce Třetí velké trojice byli Koboldi začleněni do kultury nových říší Trollů, Zlobrů i Obrů. Jejich noví pánové je využívali na mnoho nejrůznějších prací, ale časem zjistili, že Koboldi jsou pro některé úkoly lepší než pro jiné. Byli dobrými techniky, kvůli jejich vyšší inteligenci a vrozenému talentu pro elektrotechniku. Taktéž byli úspěšnými kouzelníky, protože dobře chápali mysticismus a měli velmi silnou vůli. Brzy z těchto dvou oborů zcela vytlačili Leprikóny a Gremliny.

■ Otrokářské a Makléřské trhy

V Dominátech se Koboldi, Leprikóni a Gremlini prodávají na Otrokářských trzích, v Principátech místo toho existují Makléřské trhy. Oba obchody fungují víceméně podobně. Na Otrokářských trzích nabízí otroky specializovaní Titáni-otrokáři nebo Titáni, kteří toho svého již nechtějí. Ostatní Titáni sem chodí a vybírají si toho nevhodnějšího. Mají přednost silní a zdraví otroci, ale velkou cenu mají také ti dobře vycvičení a zkušení. Na Makléřských trzích jsou Titáni-makléři, kteří přihlášeným uchazečům o služebnictví vyhledávají práci – představují je jejich potenciálním pánům. Když si pán svého služebníka vybere, zaplatí makléři poplatek. Do nabídky těchto Makléřských trhů jsou také přihlašováni služebníci, o které už jejich páni z nějakého důvodu nemají zájem. Protože se na Otrokářské a Makléřské trhy dostávají mnohdy i bývalí zločinci, otrokáři a makléři prověřují (a občas také zatajují) minulost každého Kobolda, Leprikóna a Gremlina. Oba druhy trhů mohou mít různě velkou nabídku, od stovek po tisíce. Ty největší a nejbohatší z nich jsou plnohodnotné obchodní gildy.

Určení původu

Určení minulosti má několik sekcí. V každé sekci vybudujete část historie svého Hrdiny, což může sloužit jako skvělá inspirace pro sepsání jeho podrobnějšího životopisu. Některé sekce navíc přináší výhody, které mají své uplatnění přímo ve hře.

Důvod žoldnéřství

Proč se postava vydala na nebezpečnou dráhu žoldnéře? Důvodů může být mnoho. Je to:

Uprchlík: postava utekla před přísnými zákony, krutostmi nebo před povinnostmi, které jí její domovská říše uložila.

Přeživší: postava přežila pád a zničení své říše ve velké válce. Prostě se již nemá kam vrátit a tak bloudí vesmírem hledajíc nový domov.

Zločinec: postava provedla něco, kvůli čemu jí její říše chce tvrdě potrestat. Obvykle je tímto trestem smrt – více než dobrý důvod pro útěk.

Vyhnanec: postava již ve své říši není vítaná, ať už pro své náboženské přesvědčení nebo politické názory. Mohla být vyhnána násilím, nebo mohla odejít dobrovolně.

Profesionální žoldněř: postava se přímo rozhodla vydělávat si tím, že bude dělat nebezpečnou či špinavou práci pro někoho jiného.

Mstitel: postava se chce za něco mstít, ať už pátrá po konkrétní osobě, nebo je její pomsta obecně zaměřená proti určité skupině.

Dobrodruh: postava odešla hledat slávu, moc a bohatství. Nebo jí jednoduše dosavadní život přišel nudný.

Poutník: postava opustila svůj dosavadní způsob života, aby cestovala po galaxii kvůli nějakému vyššímu poslání. Tím může být šíření víry nebo nějaké filozofie. Může tak také hledat odpovědi na své otázky. A nebo tato pouť je pro ní zkouškou odvahy, cti nebo schopností.

Společenské postavení

Jak známá, mocná a bohatá byla postava, než se stala žoldněřem? Čím vyšší společenské postavení, tím více peněz má k dispozici na začátku každé nové mise a tím více má kontaktů na různé frakce, skupiny a organizace. Zároveň však zažila méně významných událostí, protože měla zajištěný pohodlný a bezpečný život.

Bezdomovec / otrok: Nedostává žádné startovní peníze, má 10 Předchozích zážitků a 2 Kontakty.

Chudý: Dostává 100 startovních peněz, má 8 Předchozích zážitků a 4 Kontakty.

Střední vrstva: Dostává 1000 startovních peněz, má 6 Předchozích zážitků a 6 Kontaktů.

Bohatý: Dostává 10.000 startovních peněz, má 4 Předchozí zážitky a 8 Kontaktů.

Šlechtic / politik: Dostává 100.000 startovních peněz, má 2 Předchozí zážitky a 10 Kontaktů.

Předchozí zážitky

Co vaše postava zažila. Vyberte až tolik událostí, kolik dovoluje její Společenské postavení (jednu můžete i vícekrát). Každá událost přidává unikátní schopnosti, které nelze získat jiným způsobem. Navíc také dovoluje modifikovat zvolené atributy. Pokud si chcete ulehčit rozhodování, pro každou událost hodte k20. Místo výběru události můžete Hrdinovi dát 10 bodů zkušeností.

Každý Předchozí zážitek (kromě Vize Temnoty) modifikuje některé Hrdinovy základní atributy. Zvolte jednu kladnou a jednu zápornou úpravu.

Předchozí zážitky a Kontakty

Čím vyšší společenské postavení Hrdina má, tím více má kontaktů a startovních peněz, ale současně také méně předchozích zážitků. Hrdinové s vysokým společenským postavením si díky svému bohatství na většinu prací někoho najímali, aby se vyhnuli rizikům. Mají více kontaktů, ale méně toho zažili osobně. Hrdinové s nízkým společenským postavením neměli tolik peněz a museli si vše zařizovat sami, často se při tom dostávali do nebezpečných situací. Mají méně kontaktů, ale více toho zažili osobně.

Peníze

Ve světě Void: Science Fantasy existuje bezpočet frakcí, a tedy i bezpočet měn – některé jsou rozšířené po celé galaxii, některé jsou používány třeba jen v určité oblasti na jedné planetě. Proto pravidla nepočítají s rozlišením měn – odměny i ceny předmětů a služeb jsou spíše abstraktní hodnoty, označované jen jako „peníze“. GM však může stanovit, že v dané oblasti se používá měna, kterou Hrdinové nemají. Hrdinové si ji tedy budou muset obstarat, např. v bance (viz Základní kniha: Mise).

(1-5) Válka:

Hrdina zažil válku přímo z bitevního pole. Toto je nejběžnější zkušenost většiny bojovníků, kteří pracují jako žoldníci. Je to zkušenost, ze které se nejvíce naučili.

Válečný veterán: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Válka zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové bitvu v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, eliminoval všechny nepřátelské vojáky a jejich bojovou techniku. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Will
+ 1 k Range Combat	- 1 od Intelligence
+ 1 k Perception	- 1 od Charisma

(6) Živelní katastrofa:

Hrdina zažil ničivou přírodní katastrofu, která sužovala celé obyvatelstvo. Mohlo se jednat o rozsáhlé požáry, zemětřesení, ničivé povodně či přílivové vlny, sopečnou erupci nebo i déšť meteoritů.

Přeživší katastrofy: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Živelní katastrofa zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové živelní katastrofu v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, zabránil živelní katastrofě – nebo ji ukončil, pokud již probíhala. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Durability	- 1 od Will
+ 1 k Agility	- 1 od Intelligence
+ 1 ke Strength	- 1 od Charisma

(7) Nákaza:

Hrdina zažil rozsáhlou epidemií či dokonce pandemií nákazy, která sužovala celé obyvatelstvo. Čas od času se ve společnosti objeví nebezpečné nemoci, které se velmi rychle šíří. Mohou být bakteriového, virového i jiného původu.

Přeživší nákazy: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Nákaza zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové epidemií v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, zabránil propuknutí epidemie – nebo ji vymýtil, pokud již probíhala. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Durability	- 1 od Charisma
+ 1 k Intelligence	- 1 od Strength

(8) Destruktivní zbraň:

Hrdina zažil útok zbraní hromadného ničení, během kterého zahynula velká část obyvatelstva. Mohlo se jednat o jaderné, biologické i chemické bomby, nebo o vesmírné super-zbraně schopné ničit cíle z orbity. Mnohé říše tyto zbraně používají jako poslední řešení svých zahraničních problémů.

Přeživší destrukce: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Destruktivní zbraň zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové útok super-zbraní v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, super-zbraň zneškodnil. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Intelligence	- 1 od Strength
+ 1 k Perception	- 1 od Durability

(9) Velká nehoda:

Hrdina zažil velkou nehodu, při níž zahynulo mnoho obyvatel. Mohlo se jednat o pád mrakodrapu, explozi jaderné elektrárny, vzplnutí velké dopravní vzducholodi nebo zničení vesmírné lodi zásluhou nějaké prostorové anomálie.

Přeživší nehody: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Velká nehoda zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové nehodu v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, nehodu odvrátil. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Durability	- 1 od Will
+ 1 k Agility	- 1 od Intelligence
+ 1 k Perception	- 1 od Strength

(10) Boží zázrak:

Hrdina byl svědkem božského zázraku. Je to velmi vzácné, ale ne nemožné. Boží zázrak mohl být zamýšlen jako pomoc, odměna či trest. Jakého je zázrak charakteru, to záleží na bohovi, který ho seslal. Například bohyně Dyrnusia je schopná přetvořit vyprahlou poušť v parnou džungli během jediného okamžiku.

Svědék zázraku: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Boží zázrak zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové boží zásah v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, boží zásah odvrátil. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Intelligence	- 1 od Strength
+ 1 k Charisma	- 1 od Durability

(11) Vězeň:

Hrdina byl vězněn za nějaký zločin, nebo byl válečným zajatcem. Mohl být umístěn do vězení, mohl být nasazen do pracovního tábora, mohl být prodán do otroctví. Poté byl buď propuštěn, nebo se mu povedlo utéct.

Mistr útěků: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Vězeň zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Pokud Hrdina uspěje, on i jeho kolegové jsou schopni uniknout ze zajetí. Hráči mohou popsat, jak toho docílili. Tato výhoda je v jedné misi jen na jedno použití.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Range Combat
+ 1 k Agility	- 1 od Will
+ 1 k Charisma	- 1 od Strength

(12) Trosečník:

Hrdina dlouhou dobu pobýval daleko od civilizace, ať už dobrovolně (dobrodružná výprava, pouť), či nedobrovolně (trosečník dopravní lodi).

Úspěšně zachráněný: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Trosečník zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Pokud Hrdina uspěje, on i jeho kolegové jsou schopni zachránit se z odloučeného místa. Hráči mohou popsat, jak toho docílili. Tato výhoda je v jedné misi jen na jedno použití.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Range Combat	- 1 od Close Combat
+ 1 k Strength	- 1 od Charisma

(13) Soutěž:

Hrdina se účastnil velkého závodu, sportovního klání či gladiátorského turnaje. Mnohé galaktické říše takovéto hry pořádají pro pobavení svých občanů. Soutěže civilizovaných ras však obecně nejsou tak brutální, jako soutěže těch barbarských.

Slavný soutěžící: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Soutěž zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Pokud Hrdina uspěje, on (a případně i jeho kolegové) vyhrál v dané soutěži či závodu. Hráč může popsat, jak toho docílil. Tato výhoda je v jedné misi jen na jedno použití.

Kladná	Záporná
+ 1 k Perception	- 1 od Durability
+ 1 k Intelligence	- 1 od Close Combat
+ 1 k Strength	- 1 od Range Combat

(14) Slavný čin:

Hrdina provedl nějaký významný čin, za který byl svými nadřízenými oceněn a oslavován, například zachránil vládce říše před atentátem. Nebo naopak provedl nějaký velký zločin, za který byl svými nadřízenými odsouzen a pronásledován, například spáchal atentát na vládce říše.

Znamá osobnost: Hrdina se do povědomí jedné části obyvatel galaxie zapsal jako hrdina, do povědomí druhé části jako padouch. První skupina obyvatel ho vítá a oslavuje, druhá se ho obává a proklíná. Pokud Hrdina přijde někam do společnosti, místní lidé ho začnou poznávat (ať už podle vidění, nebo podle jeho jména). Ti, pro které je hrdinou, mu začnou nabízet pomoc, budou ho chránit a podporovat. Avšak ti, pro které je padouchem, mohou reagovat nenápadným zmizením ze scény, násilným přepadením, únosem, vyhrožováním, nahlášením policii, zatčením nebo dokonce i pokusem o vraždu.

Kladná	Záporná
+ 1 k Charisma	- 1 od Close Combat
+ 1 k Agility	- 1 od Range Combat
+ 1 k Durability	- 1 od Perception

(15) Teroristický útok:

Hrdina zažil teroristický útok. Útoky nejrůznějších náboženských fanatiků a politických rebelů jsou dosti časté a většinou nepředvídatelné. Obvykle k nim dochází ve velkých městech, kde je hodně civilistů.

Bezpečnostní expert: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Teroristický útok zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové teroristický útok v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, odvrátil teroristický útok – nebo ho zastavil, pokud již probíhal. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Agility	- 1 od Will
+ 1 k Charisma	- 1 od Close Combat
+ 1 k Range Combat	- 1 od Perception

(16) Vzpouora:

Hrdina zažil vzpouru. Někdy je situace ve společnosti tak napjatá, že přeroste v otevřenou rebelii. Může se jednat o velký státní převrat, zradu vojenské jednotky nebo klidně o vzpouru ve věznicích nebo na palubě lodi.

Mírový vyjednaváč: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Vzpouora zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové vzpouru v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, odvrátil vzpouru – nebo ji ukončil, pokud již probíhala. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Strength	- 1 od Agility
+ 1 k Will	- 1 od Range Combat
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Perception

(17) Boj s bestiiemi:

Hrdina zažil útok hrozných dravých zvířat. Některá velká zvířata provádí troufalé nájezdy na tábory a města, aby se nasýtila jejich obyvateli. Smečky griffinů, hejna wyvernů, skupinky hyder, ale třeba i útok charybdy na zaoceánskou loď nebo dokonce příchod samotného draka na planetu, to všechno jsou situace, kterých se civilisté i vojáci obávají. Hrdina se však naopak mohl účastnit lovu na tato nebezpečná zvířata.

Pán bestii: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Boj s bestiiemi zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové útok agresivních zvířat v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, eliminoval všechna agresivní zvířata. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Intelligence
+ 1 k Range Combat	- 1 od Durability
+ 1 k Strength	- 1 od Perception

(18) Vědecká expedice:

Hrdina se účastnil vědecké expedice, jejíž poslání mohlo být archeologické, astronomické, geologické či jiné. Mohl pracovat přímo jako vědec, jako ozbrojený doprovod, průvodce nebo jako poradce. Bohatší říše často pořádají takovéto výpravy, aby odhalily starobylé artefakty, mocnou technologii či aby rozluštily záhady nejrůznějších anomálií.

Neohrožený badatel: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Vědecká expedice zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Přežití: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové v pořádku přežili nebezpečnost cíle jejich výpravy, např. efekt neznámé anomálie nebo skrytou past starobylého chrámu (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Hrdinství: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, dosáhl cíle své výpravy, např. shromáždil data o neznámé anomálii nebo získal starobylý artefakt. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Intelligence	- 1 od Close Combat
+ 1 k Durability	- 1 od Range Combat
+ 1 k Perception	- 1 od Charisma

(19) Křížová výprava:

Hrdina se účastnil jedné ze Světých křižáckých výprav. Křížová výprava je vždy obrovská událost, na kterou říše obětuje vše dostupné. Její cíl je jediný – vymýtit Temnotu z daného území. Protože křižáci bojují výhradně proti služebníkům samotné Temnoty, riziko korupce je velké. Mnoho křižácků dříve či později propadlo Temnotě a obrátilo se proti svým bývalým spolubojovníkům.

Křížák Světla: Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Křížová výprava zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

Odolání: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové korupci Temnotou ustáli. Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

Očištění: Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, zbavil se 10 bodů korupce. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Intelligence
+ 1 k Range Combat	- 1 od Durability
+ 1 k Charisma	- 1 od Perception

(20) Vize Temnoty:

Hrdina je schopen vycítit zdroj Temnoty (bytosť, stavbu, artefakt...) a předpovědět jeho akci (příchod, útok, konspiraci...) v okruhu 1 kilometru o 1 den napřed. Dozví se o něm z děsivé vize, která korumpuje jeho duši. Na konci každého dne, kdy Temnotu takto pociťoval, získává **1 nesmazatelný bod korupce**. Jakmile korupci propadne zcela, promění se automaticky ve Vyššího služebníka.

Každá „Vize Temnoty“ zvyšuje efekt vycítění o 1 kilometr a 1 den.

Kontakty

S jakými osobami či organizacemi se postava stýkala, resp. u jakých má blízké kontakty. Vyberte až tolik kontaktů, kolik dovoluje její Společenské postavení (jeden můžete i vícekrát). Před každou misí si hráč může vybrat jeden z těchto kontaktů, který v misi bude moci využít. Toto vyjadřuje, jak Hrdina sjednává se svým kontaktem pomoc s misí. V misi pak může hráč přivolat tento kontakt na pomoc. Pokud si chcete ulehčit rozhodování, pro každý kontakt hoďte k20. Místo výběru kontaktu můžete Hrdinovi dát 10 bodů zkušeností.

Např. Cílem mise je proniknout do těžce bráněné pevnosti a ukrást drahocenný artefakt. Žoldněř má kontakty s vesmírnými bandity a tak s nimi dohodne, aby se svoji flotilou přiletěli na orbitu

planety, připravili úderné týmy a čekali na signál. Během mise se žoldněř přiblíží k pevnosti, vyřadí její obranu a vyšle signál k výsadku na své souřadnice. Bandité přistanou a zaútočí, což zaměstná obránce pevnosti natolik, že žoldněř nepozorovaně vnikne dovnitř a artefakt sebere. Obránci si mohou myslet, že celé přepadení je dílem banditů, o nasazení žoldněře se vůbec nemusí dozvědět.

Jakým způsobem se kontakt v misi projeví, do jaké míry pomůže a zdali bude jeho pomoc úspěšná, to záleží na GM. Kontakt také může za svoji pomoc vyžadovat peníze či protislužbu.

Legální – státní:

(1) Ozbrojené síly	(armáda, letectvo, námořnictvo...)
(2) Bezpečnostní síly	(policie, špionážní agentura, pohraniční stráž...)
(3) Vědecko-technická instituce	(nemocnice, továrna, laboratoř, univerzita...)
(4) Finančně-obchodní instituce	(banka, pojišťovna, obchod...)
(5) Mediálně-informační instituce	(mediální společnost, telekomunikační společnost...)
(6) Dopravní instituce	(pozemní, námořní, letecká, vesmírná...)
(7) Náboženská instituce	(církve, kult...)

Legální – soukromé:

(8) Detektivní kancelář	
(9) Gilda či Korporace	(libovolný typ, viz Základní kniha: Svět)
(10) Sekta či Nadace	(libovolný typ, viz Základní kniha: Svět)
(11) Lovci odměn	
(12) Cizí žoldněřská skupina	

Ilegální:

(13) Piráti	(např. útok na loď, stanici)
(14) Bandité	(např. útok na město)
(15) Překupníci	(např. sehnání nedostupného zboží)
(16) Pašeráci	(např. převoz skrz hranice)
(17) Padělatelé	(např. napodobení artefaktu)
(18) Zloději, únosci	(např. únos VIP, krádež artefaktu)
(19) Atentátníci, sabotéři	(např. zavraždění VIP, zničení artefaktu)
(20) Špehové	(např. ukradení informace)

Stupeň kontaktu: Zvolte si, jestli Hrdina má kontakt s konkrétní osobou, konkrétní organizací nebo jen obecně s organizacemi tohoto typu. Čím vyšší stupeň, tím výraznější pomoc může poskytnout, ovšem jeho cena bude obecně vyšší. Jsou tři stupně:

► **Kontakt level 3:** Hrdina má kontakt na konkrétní osobu v konkrétní organizaci, např. generál Kiashan Kai z Armády říše Smog-grey. Pokud tato konkrétní osoba zemře nebo vztah s ní začne být nepřátelský, hráč může vybrat jinou osobu ze stejné organizace.

► **Kontakt level 2:** Hrdina má kontakt na konkrétní organizaci, např. Armádu říše Smog-grey. Pokud tato konkrétní organizace zanikne nebo vztah s ní začne být nepřátelský, hráč může vybrat jinou organizaci stejného typu.

► **Kontakt level 1:** Hrdina má kontakt jen obecně na tento typ organizací, např. Ozbrojené síly.

Úprava vzhledu

Některé události a zkušenosti mohly na Hrdinovi zanechat trvalé následky. Vyberte si z následujícího seznamu. Nepřináší to žádné výhody ani postihy, pouze upravuje vzhled. Handicapy jsou vyřešeny pomocí protéz, které (téměř) zcela zastupují funkce původních orgánů či končetin. Obecně používané protézy jsou relativně jednoduché mechanické a elektronické části. Protézy vyráběné Černými říšemi jsou vyspělejší, protože obsahují biomechanické systémy. Protézy vyráběné Bílými říšemi jsou taktéž vyspělejší, ovšem tentokrát díky vlivu magie. Dokonce i Trollové, známí svými rychlými regeneračními schopnostmi, jsou někdy nuceni uchýlit se k protézám, protože některé zbraně mohou jejich tělo nezvratně poškodit. Protézy se z pohledu pravidel chovají jako normální zdravé části těla—je možné na nich nosit posvátné talismany i do nich instalovat kybernetické implantáty.

Hluboké jizvy: jizvy od chladných i střelných zbraní, drápů či šrapnelů. Hrdina může mít některé jizvy již zacelené, jiné může mít trvale sešité drátem či sepnuté kovovými sponami.

Chybějící zuby: zuby vyražené či zlomené, většinou však nahrazené protézami. Jednodušší protézy jsou z nerezového kovu, složitější mají přirozenou barvu.

Chybějící ucho: ucho je většinou nahrazeno protézou, i když sluch může fungovat i něj.

Chybějící nos: nos je většinou nahrazen protézou, i když čich může fungovat i bez něj.

Chybějící prst: prst je většinou nahrazen protézou, obzvláště pokud se jedná o palec. Jinak se Hrdina může obejít i bez něj.

Chybějící kůže: kůže utržená či skalpovaná, na různých místech těla.

Popálená kůže: kůže popálená ohněm či jinými tepelnými útoky.

Poleptaná kůže: kůže poleptaná chemickými či biologickými látkami.

Rozdrcené kosti: Hrdina má rozdrcené kosti v pažích či nohách, hrudník nebo dokonce i lebku. Kosti drží pohromadě díky kovovým sponám, hřebům a vyztužím.

Poškozené plíce: Hrdina má podpurný dýchací aparát, instalovaný do jeho dýchacích cest. Jeho dech je hlasitý a lze jasně poznat, že vzduch prochází trubicemi.

Poškozené hlasivky: Hrdina má podpurný řečový aparát, instalovaný do jeho hlasivek. Jeho hlas je zkreslen elektronicky.

Chybějící jazyk: Hrdina má podpurný řečový aparát, instalovaný v ústech. Díky němu má však mírnou vadu řeči – nic co by bránilo v komunikaci. Avšak při přijímání potravy může mít menší problémy.

Chybějící chodidlo: chodidlo nahrazené protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. kovové kopyto). V tom případě má Hrdina ovšem postih –5 na CCO, AGI a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou nohách. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jednoho chodidla, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 1000 peněz.

Chybějící ruka: ruka nahrazená protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. železný hák). V tom případě má Hrdina ovšem postih –5 na CCO, RCO a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou rukách. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jedné ruky, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 1000 peněz.

Chybějící noha: noha nahrazená protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. dřevěnou tyč). V tom případě má Hrdina ovšem postih –10 na CCO, AGI a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou nohách. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jedné nohy, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 2000 peněz.

Chybějící paže: paže nahrazená protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. nepohyblivou náhražku). V tom případě má Hrdina ovšem postih –10 na CCO, RCO a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou pažích. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jedné paže, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 2000 peněz.

Chybějící spodní čelist: Hrdina má umělou čelist, včetně zubů a aparátu pro podporu řeči, který nahrazuje jazyk. Díky němu má však mírnou vadu řeči – nic co by bránilo v komunikaci. Avšak při přijímání potravy může mít menší problémy.

Chybějící oko: Hrdina má umělé oko, které téměř stoprocentně nahrazuje jeho původní oko. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. skleněnou kouli a nebo i jen pásku přes prázdný oční důlek). V tom případě má Hrdina ovšem postih –10 na CCO, RCO a PER při všech příležitostech, kde závisí na očích. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jednoho oka, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 2000 peněz.

Poškozená páteř/micha: Hrdina má páteř vyztuženou kovovými hřeby či podpurnou schránkou.

Slabá mutace: Hrdinův vzhled byl ovlivněn neškodnou mutací způsobenou buď nemocí, otravou, radiací, kouzlem nebo boží mocí. Mutace má pouze kosmetický efekt. Může se jednat o nepřirozenou barvu očí, vlasů nebo dokonce i kůže.

Silná mutace: Hrdinův vzhled byl ovlivněn silnou mutací způsobenou buď nemocí, otravou, radiací, kouzlem nebo boží mocí. Mutace vážně ovlivňuje jeho vzhled. Může se jednat o nadbytečné nebo naopak chybějící prsty, ocas (nebo naopak chybějící ocas), znetvořený obličej, kůži pokrytou hustou srstí nebo velkými nádory, dlouhý jazyk, nepřirozené oči a podobně.

Tetování: Hrdina má na kůži vytetovaný nějaký obraz nebo symbol. Může to být identifikační číslo, přezdívka, motto, čárový kód, značky zobrazující počet zabitých, nebo také propracované barevné obrázky či složité malby zdobící kůži po celém těle. Tetování je běžné v dřívější většině říší. V některých má ozdobný význam, v jiných může mít zase význam náboženský, v dalších je čistě účelné (např. zmíněné čárové kódy k identifikaci osob).

Piercing: Hrdina má na svém těle umístěné ozdobné šperky.

Nejčastější jsou náušnice nebo kroužky v nose, někdy doplněné o ostré hroty nebo řetízky. Piercing je běžný v drtivé většině galaktických říší.

Rituální jizvy: Hrdina má v kůži jizvy, které si udělal záměrně. Mohou zobrazovat počet zabitých nebo mohou mít náboženský význam. Rituální jizvy jsou běžné převážně u barbarských ras.

Cejch: Hrdina má v kůži vypálený nějaký symbol nebo značku. Cejchování se vyskytuje převážně u barbarských ras.

Barvy: Hrdina si před každou akcí může kůži ozdobit rituálními barvami. Barvy se vyskytují převážně u barbarských ras a jejich účelem je obvykle nahnat strach všem protivníkům.

Vlasy a vousy: Hrdina má nějakým zvláštním způsobem ozdobené či upravené vlasy, popřípadě vousy. Někdy se tak drží tradice říše, ze které pochází, ale může to být i čistě jen jeho osobní styl. Vlasy může mít spletené do mnoha copánků, může mít dredy nebo účes mohawk. Může mít dlouhé vlasy, do kterých jsou zapletené nějaké ozdoby – některé národy Titánů si do hřívky například zaplétají kosti a lebky různých zvířat nebo dokonce i svých protivníků. Mezi lidmi je naopak častý krátký vojenský sestřih, který je praktický v bojových podmínkách. Někteří žoldnéři mají do nakrátko ostříhaných vlasů vyholené různé symboly a ornamenty. Mezi mnohými elfy je oblíbená i opačná metoda – své nakrátko ostříhané vlasy vyholují tak, aby na hlavě tvořily symbol boha, kterého uctívají. Trpaslíci si rádi různě svazují a splétají své plnovousy a licousy, Gnómové si podobně zdobí svá obočí a kníry. Obvyklé je také barvení vlasů (či vousů) na nejrůznější přirozené i nepřirozené barvy. Canirové, Felirové a Ursarové si někdy podobnými způsoby zdobí svoji srst.

Jiné ozdoby: Hrdina může mít jiné trvalé ozdoby na svém těle. Například Titáni si často zdobí své rozměrné kly kovovými násadami nebo i jen lebkami nejrůznějších tvorů, které na ně nabodnou. Do klů si také někdy nechávají vyryt nejrůznější obrazce.

Výběr boha

Vyberte si jednoho božského patrona svého Hrdiny.

■ Nebeští bohové

Dyrnusia, Bohyně života, fauny a flóry

Biernith, Bůh skromnosti, pilnosti a asketismu

Finersha, Bohyně míru, diplomacie a budování

Ponturos, Bůh pokroku, zvědavosti a civilizovanosti

Lugona, Bohyně světla, dne a odvahy

Jokarag, Bůh intelektu, logiky a efektivnosti

Ranaka, Bohyně zdraví, evoluce a regenerace

Hurconyr, Bůh práva, spravedlnosti a cti

Nelevra, Bohyně řádu, kauzality a plánů

Xim, Bůh výběru, změny a naděje

Talhisa, Bohyně lítosti, lásky a potěšení

Vakmir, Bůh prostoru, sub-prostoru a hyper-prostoru

■ Pekelní bohové

Wilsar, Bůh smrti, živlů a počasí

Cintana, Bohyně hamiznosti, lenosti a hedonismu

Olnenor, Bůh války, agrese a ničení

Gonolia, Bohyně úpadku, lhostejnosti a barbarství

Uliun, Bůh tmy, noci a strachu

Elarinia, Bohyně instinktu, emocí a efektnosti

Melnak, Bůh nemocí, mutace a degenerace

Qelona, Bohyně zločinů, bezpráví a podlosti

Yusinyr, Bůh chaosu, paradoxů a náhody

Iskia, Bohyně osudu, neměnnosti a beznaděje

Kronil, Bůh krutosti, nenávisť a utrpení

Sulosa, Bohyně času, vzpomínky a předtuchy

■ Zegurnská církev

Postava místo bohů může vyznávat Zegurnskou církev.

Vznešení a Temní elfové tuto církev nemohou vyznávat.

Po smrti: Pokud uctívá Zegurnské církve dosáhne maximální fanatičnosti a zemře, promění se v Bludičku.

Nákup dovedností

Za body zkušeností si postava může koupit dovednosti.

Dovednosti jsou Obecné (přístupné všem specializacím) a Speciální (přístupné určité specializaci). V Deníku postavy je volný prostor pro zápis dovedností. Nezapomeňte tam uvést i Speciální dovednosti, se kterými již Hrdina automaticky začíná. Je vhodné zapsat i zvláštní schopnosti rasy, pro lepší přehlednost.

Seznam Obecných dovedností je v příručce Základní kniha: Dovednosti a vybavení.

Seznam Speciálních dovedností pro jednotlivé specializace je v příručkách Základní kniha: Zápasník, Základní kniha: Střelec, Základní kniha: Technik, Základní kniha: Lékař, Základní kniha: Infiltrátor, Základní kniha: Kouzelník a Základní kniha: Kněz.

Nákup vybavení

Hrdina si může za peníze nakoupit libovolné množství povoleného vybavení a zbraní. Do mise však nemůže nést všechno. Každá postava má silně omezenou nosnost, takže si hráč musí dobře rozmyslet, jaké zbraně a vybavení vzít, jaké předměty budou na danou misi nejlepší. Hráči by se měli domluvit mezi sebou, jaká postava vezme jaké vybavení, aby nedošlo k situaci, že několik postav má zbytečně totéž, zatímco potřebné předměty v týmu chybí.

Postava může nést maximálně:

2 jednoruční zbraně (ať už chladné nebo střelné)

1 obouruční zbraň (ať už chladnou nebo střelnou)

1 sadu granátů, min nebo náloží, nebo chladných vrhacích zbraní

1 brnění

1 přilbu

10 předmětů speciálního vybavení (z toho ale jen 1 zádový předmět)

10 kybernetických implantátů (kromě lidí Bílých říší)

10 posvátných talismanů (kromě lidí Černých říší)

Střelec 1 těžkou střelnou zbraň

Zápasník 1 dřevcovou chladnou zbraň

Seznam obecného speciálního vybavení je v příručce Základní kniha: Dovednosti a vybavení.

Seznam speciálního vybavení pro jednotlivé specializace je v příručkách Základní kniha: Zápasník, Základní kniha: Střelec, Základní kniha: Technik, Základní kniha: Lékař, Základní kniha: Infiltrátor, Základní kniha: Kouzelník a Základní kniha: Kněz.

Zvláštní sloty:

Zvláštní sloty jsou místo, kam se zapisují položky vztahující se k určitým dovednostem určitých specializací. Každá ze specializací Zvláštní sloty využívá na něco jiného.

Lékař: Zvláštní sloty používá pro skladování svých biochemických látek.

Technik: Zvláštní sloty používá pro skladování svých elektromechanických zařízení.

Kouzelník: Zvláštní sloty používá pro zápis svých kouzel.

Kněz: Zvláštní sloty používá pro zápis svých rituálů.

Infiltrátor: nepoužívá Zvláštní sloty.

Střelec: nepoužívá Zvláštní sloty.

Zápasník: nepoužívá Zvláštní sloty.

Sepsání historie

Tento krok je nepovinný, ale dobře dokresluje vaši postavu. Vymyslete svému Hrdinovi životopis, nejlépe na základě údajů o jeho předchozích zážitcích, kontaktech a zraněních, které jste mu určili.

Deník

Deník obsahuje všechny záznamy vaší postavy, od statistik přes schopnosti až po vybavení. Vytiskněte si ho a při hraní mějte neustále při ruce. Do deníku pište raději tužkou, protože bude často docházet ke změnám některých údajů.

Deník je ke stažení na www.gediman.cz.

Jméno: sem запиšte jméno postavy.

Rasa: sem запиšte rasu postavy (i konkrétní typ, např. člověk Černých říší, Lesní elf...).

Velikost: sem pro lepší přehled запиšte i velikost postavy (závisí na rase).

Specializace: sem запиšte specializaci postavy (např. střelec, infiltrátor...).

Bůh: sem запиšte boha, kterého postava uctívá.

CCO, RCO, PER, INT, WIL, CHA, AGI, DUR, STR: do menších políček запиšte startovní atributy postavy, tedy základní atributy rasy upravené o případné bonusy a postihy za Předchozí zážitky. Do větších políček запиšte trvalé bonusy a postihy, například za vybavení.

HP, SP, FP, CP: zde si udržujte přehled o fyzickém a psychickém zdraví postavy, stejně jako o síle její víry a míře její korupce.

XP: sem zapisujte body zkušeností, které má postava k dispozici (nevyužité).

Dolar: sem zapisujte peníze, které má postava k dispozici (neutracené).

Ikonka přílby: sem запиšte přílbu.

Ikonka brnění: sem запиšte brnění.

ARM: sem запиšte celkovou hodnotu Armor (obvykle je to součet bonusu za brnění a přílbu, ale někdy se zde mohou promítnout i bonusy za další vybavení).

Ikonky pistole a šavle: sem запиšte jednoruční chladnou či střelnou zbraň.

Ikonka brokovnice a sekery: sem запиšte obouruční chladnou či střelnou zbraň.

Ikonka rotačního kulometu a sudlice: sem запиšte těžkou či dřevcovou zbraň.

Ikonka granátu a hvězdice: sem запиšte vrhací zbraň či nálož.

Speciální vybavení: sem запиšte ostatní vybavení.

Implantáty: sem запиšte kybernetické implantáty (člověk Bílých říší bude mít nevyplněné).

Talismany: sem запиšte posvátné talismany (člověk Černých říší bude mít nevyplněné).

Portrét: zde můžete nakreslit portrét postavy.

Vzhled: zde stručně vypište nejruznější informace o vzhledu postavy (a popř. také věk, hmotnost...), запиšte sem i zranění, znetvoření, mutace, ozdoby a další tělesné zvláštnosti, které jste postavě určili v kapitole Úprava vzhledu.

Postavení: sem запиšte Společenské postavení (a také příjem peněz).

Úspěchy, Neúspěchy: zde zapisujte počet úspěšných a neúspěšných misí, kterých se postava účastnila. Mise se považuje za úspěšnou pouze pokud byly splněny její primární cíle, nikoliv sekundární.

Prestiž: zde zapisujte počet bodů Prestiže.

Zážitky/Kontakty: sem запиšte Předchozí zážitky (popř. včetně úrovně jejich efektu) a Kontakty.

Dovednosti: sem запиšte zvláštní dovednosti (včetně tří základních dovedností specializace a též schopností rasy).

Zvláštní sloty: sem se zapisují specifické položky určitých specializací, tedy kouzelníkova kouzla, kněžovy rituály, lékařovy biochemické látky a technikova elektromechanická zařízení.