

# VOID

SCIENCE Fantasy

Základní kniha: Dovednosti a vybavení

vytvořil Gediman  
© 2020-2022

Verze 2.1

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



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

## Obsah

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

# Dovednosti

Obecné dovednosti přístupné všem specializacím.

## **Jízda na zvířatech (3 body)**

Hrdina umí jezdit na jízdních zvířatech.

## **Řízení kolových vozidel (5 bodů)**

Hrdina umí řídit všechny druhy kolových vozidel (včetně polopásových).

## **Řízení pásových vozidel (5 bodů)**

Hrdina umí řídit všechny druhy pásových vozidel.

## **Řízení kráčejších vozidel (5 bodů)**

Hrdina umí řídit všechny druhy kráčežel.

## **Řízení vznášecích vozidel (5 bodů)**

Hrdina umí řídit všechny druhy vznášedel.

## **Pilotování CTOL letadel (15 bodů)**

Hrdina umí pilotovat všechny druhy vzdušných i vesmírných letadel typu CTOL.

## **Pilotování STOL letadel (15 bodů)**

Hrdina umí pilotovat všechny druhy vzdušných i vesmírných letadel typu STOL.

## **Pilotování VTOL letadel (15 bodů)**

Hrdina umí pilotovat všechny druhy vzdušných i vesmírných letadel typu VTOL.

## **Kormidlování vodních plavidel (10 bodů)**

Hrdina umí kormidlovat všechny druhy vodních plavidel.

## **Kormidlování vesmírných plavidel (20 bodů)**

Hrdina umí kormidlovat všechny druhy vesmírných plavidel.

## **Akvanauský výcvik (5 bodů)**

Hrdina umí používat potápěčské skafandry a další vybavení, které vyžaduje tento výcvik.

## **Astronautský výcvik (5 bodů)**

Hrdina umí používat vesmírné skafandry a další vybavení, které vyžaduje tento výcvik.

## **Aeronautský výcvik (5 bodů)**

Hrdina umí používat padáky, osobní křídla, jetpacky a další vybavení, které vyžaduje tento výcvik.

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

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

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

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

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

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

## **Expert na boj proti vesmírným plavidlům (20 bodů)**

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

## **Kartograf (10 bodů / 20 bodů)**

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

## **Stopař (5 bodů)**

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

## **Lovec (5 bodů)**

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

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

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

## **Akrobat (10 bodů)**

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

### **Lovec Prokletých (10 bodů)**

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

### **Lovec Temných (15 bodů)**

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

### **Lovec Draků (30 bodů)**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Expert na dobývání (20)**

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

### **Expert na nalodování (20)**

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

# Vybavení

Vybavení přístupné všem specializacím.

## Brnění a přilby

Postava může nést jedno brnění a jednu přilbu.

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

### Flak vesta (brnění)

Cena: 100

Vyztužená vesta. Chrání pouze trup. Přidává +4 k ARM.

### Flak bunda (brnění)

Cena: 200

Vyztužená bunda. Chrání trup a paže. Přidává +5 k ARM. Ubírá –1 od AGI.

### Flak kabát (brnění)

Cena: 300

Vyztužený dlouhý kabát. Chrání trup, paže i nohy. Přidává +6 k ARM. Ubírá –2 od AGI.

### Lehká vesta (brnění)

Cena: 400

Vesta z neprůstřelných vláken. Chrání trup. Přidává +7 k ARM. Ubírá –3 od AGI.

### Střední vesta (brnění)

Cena: 500

Vesta z neprůstřelných vláken, plus chrániče holení a předloktí. Přidává +8 k ARM. Ubírá –4 od AGI.

### Těžká vesta (brnění)

Cena: 600

Vesta z neprůstřelných vláken, plus chrániče nohou a paží. Přidává +9 k ARM. Ubírá –5 od AGI.

### Lehké brnění (brnění)

Cena: 700

Brnění z lehkých slitin. Chrání trup. Přidává +10 k ARM. Ubírá –6 od AGI.

### Střední brnění (brnění)

Cena: 800

Brnění z lehkých slitin. Chrání trup, holeně a předloktí. Přidává +11 k ARM. Ubírá –7 od AGI.

### Těžké brnění (brnění)

Cena: 900

Brnění z lehkých slitin. Chrání trup, nohy a paže. Přidává +12 k ARM. Ubírá –8 od AGI.

### Nehořlavý oblek (brnění)

Cena: 400

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

### Nemrzoucí oblek (brnění)

Cena: 400

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

### Elektroizolační oblek (brnění)

Cena: 400

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

### Anti-radiační oblek (brnění)

Cena: 400

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

### Anti-chemický oblek (brnění)

Cena: 400

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

### Anti-biologický oblek (brnění)

Cena: 400

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

### Termoregulační oblek (brnění)

Cena: 800

Termoregulační oblek poskytuje imunitu proti ohni a mrazivým útokům a vysokým i nízkým teplotám obecně. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Zápalným a Mrazicím útokům. Ubírá –2 od AGI.

### NBC oblek (brnění)

Cena: 800

NBC oblek poskytuje imunitu proti radioaktivnímu, chemickému i biologickému zamoření. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči Radiačním, Chemickým a Biologickým útokům. Ubírá –2 od AGI.

### Hazmat oblek (brnění)

Cena: 1.600

Kombinuje v sobě efekty všech ochranných obleků. Součástí je ochranná maska, která nebrání současnému nošení přilby. Postava je imunní vůči všem Speciálním útokům (viz Základní kniha: Systém). Ubírá –4 od AGI.

### **Lehká přilba (přilba)**

Cena: 50

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

### **Střední přilba (přilba)**

Cena: 100

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

### **Těžká přilba (přilba)**

Cena: 150

Tato přilba je kompletně uzavřená, hledí je tvořeno pevným průhledným materiálem, takže oči jsou plně chráněny. Přidává +3 k ARM. Ubírá -2 od PER.

### **Tlakový skafandr (brnění + přilba)**

Cena: 400

Tlakový oblek poskytuje imunitu proti vysokému a nízkému tlaku a proti vakuu. V prostředí, kde není žádný vzduch, vyžaduje ještě Dýchací masku. Ubírá -2 od AGI.

### **Lehký potápěčský skafandr (brnění + přilba)**

Cena: 1.000

Umožňuje postavě pobývat pod vodou po dobu 6 hodin. V lehkém skafandru postava může plavat. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Akvanaut. Ubírá -2 od AGI.

### **Těžký potápěčský skafandr (brnění + přilba)**

Cena: 2.000

Umožňuje postavě pobývat pod vodou po dobu 12 hodin. V těžkém skafandru postava nemůže plavat, jen chodit po dně. Dovoluje ponoření i do velkých hloubek. Nelze v něm chodit na souši se standardní či vysokou gravitací. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Akvanaut. Ubírá -4 od AGI.

### **Lehký vesmírný skafandr (brnění + přilba)**

Cena: 2.000

Umožňuje postavě přežít ve vesmírném prostoru po dobu 6 hodin. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Astronaut. Ubírá -2 od AGI.

### **Těžký vesmírný skafandr (brnění + přilba)**

Cena: 4.000

Umožňuje postavě přežít ve vesmírném prostoru po dobu 12 hodin. Nelze v něm chodit v prostředí se standardní či vysokou gravitací. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Astronaut. Ubírá -4 od AGI.

### **Exoskelet (brnění)**

Cena: 2.000

Toto je nosná konstrukce, jejíž končetiny jsou vybaveny motorickým pohonem, které zvyšují jejich sílu. Exoskelet však neposkytuje žádnou ochranu. Je používán jak ozbrojenými silami, tak i civilními složkami, například dřevorubci, horníky, stavebními dělníky nebo záchranáři. Jednoruční zbraně držené exoskeletem se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají +2 k CCO, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy:

**Hydraulické:** Přidává +6 ke STR. Ubírá -6 od AGI.

**Pneumatické:** Přidává +4 ke STR. Ubírá -4 od AGI.

**Servomotorické:** Přidává +2 ke STR. Ubírá -2 od AGI.

### **Lehké energo-brnění (brnění)**

Cena: 4.000

Toto je v podstatě lehké brnění s integrovaným pohonným exoskeletem. Většinou ho používají jen zkušené jednotky pro obzvláště nebezpečné operace. Chrání pouze trup. Přidává +10 k ARM. Jednoruční zbraně držené brněním se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají +2 k CCO, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy:

**Hydraulické:** Přidává +6 ke STR. Ubírá -6 od AGI.

**Pneumatické:** Přidává +4 ke STR. Ubírá -4 od AGI.

**Servomotorické:** Přidává +2 ke STR. Ubírá -2 od AGI.

### **Střední energo-brnění (brnění)**

Cena: 8.000

Toto je v podstatě střední brnění s integrovaným pohonným exoskeletem. Používají ho většinou jen speciální jednotky, pokud jsou nasazeny proti mocnému protivníkovi nebo velké přesile. Chrání trup, holeně a předloktí. Přidává +11 k ARM. Jednoruční zbraně držené brněním se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají +2 k CCO, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy:

**Hydraulické:** Přidává +6 ke STR. Ubírá -6 od AGI.

**Pneumatické:** Přidává +4 ke STR. Ubírá -4 od AGI.

**Servomotorické:** Přidává +2 ke STR. Ubírá -2 od AGI.

### **Těžké energo-brnění (brnění)**

Cena: 16.000

Toto je v podstatě těžké brnění s integrovaným pohonným exoskeletem. Používají ho většinou pouze elitní jednotky a to jen pokud jsou nasazeny do těch nejobtížnějších bojových misí. Chrání trup, nohy a paže. Přidává +12 k ARM. Jednoruční zbraně držené brněním se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají +2 k CCO, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Existují tři typy:

**Hydraulické:** Přidává +6 ke STR. Ubírá -6 od AGI.

**Pneumatické:** Přidává +4 ke STR. Ubírá -4 od AGI.

**Servomotorické:** Přidává +2 ke STR. Ubírá -2 od AGI.

# Speciální vybavení

Každý předmět zabírá 1 slot Speciálního vybavení.

## Čutora

Cena: 1

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

## Vojenské jídlo

Cena: 5

Instantní strava v odsátých a hermeticky uzavřených sáčcích. Díky tomu má velmi dlouhou trvanlivost a je odolná proti přírodním podmínkám v okolí. Každá sada proviantu obsahuje několik druhů jídel, která sice nemají téměř žádnou chuť, ale mají v sobě všechny potřebné živiny a vitamíny. Jedna sada proviantu vydrží pro jednu postavu na jeden týden. Jídlo se nemusí vařit ani nijak ohřívat.

## Svítilna

Cena: 5

Lze nést v ruce, připevnit k čelence, k přilbě, nebo ke stříelné zbraně. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah svítilny je 10 metrů jedním směrem.

## Plynová lucerna

Cena: 5

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

## Čistička vody

Cena: 20

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

## Kompas

Cena: 5

Kompas ukazuje magnetický sever planety. Přirozeně nefunguje mimo planetu, ačkoliv na palubách vesmírných stanic a lodí může být stříelka přitahována k výkonným energetickým zařízením, například motorům nebo senzorům.

## GPS kompas

Cena: 50

GPS kompas je digitální kompas, který kromě ukazování světových stran může navigovat směrem k zadaným koordinátám, včetně zobrazování zbývající vzdálenosti. Kompas funguje díky signálu, který mohou vysílat místní GPS stanice nebo orbitální družice. Pokud na planetě nic takového není, nelze použít.

## Dalekohled

Cena: 5

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

## Osvětlovací světlice

Cena: 5

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

## Osvětlovací pistole

Cena: 10

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

## Vysílačka

Cena: 5

Ruční vysílačka s dosahem 10 km.

## Radiostanice

Cena: 50

Batohová vysílačka s dosahem 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi planetou a její Nízkou orbitou.

## Spacák

Cena: 5

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

## Termoregulační spacák

Cena: 50

Speciální cestovní spacák pro jednu osobu, pro přespání pod širým nebem v drsných podmínkách (např. poušť, polární prostředí). Má izolaci, která osobu buď ohřívá nebo ochlazuje, v závislosti na okolní teplotě. Velikost spacáku je při nákupu již přizpůsobena velikosti daného uživatele.

## Stan

Cena: 10 x velikost

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

## Termoregulační stan

Cena: 100 x velikost

Speciální cestovní stan pro táboření v drsných podmínkách (např. poušť, polární prostředí). Má izolaci, která osoby buď ohřívá nebo ochlazuje, v závislosti na okolní teplotě. Existuje několik velikostí, každá se liší kapacitou. Velikosti jsou: 2, 4, 6, 8 a 10, což vyjadřuje velikosti postav, které se do nich vejdou (např. stan o velikosti 4 pojme čtyři postavy velikosti 1, jednu velikosti 3 a jednu velikosti 1, dvě velikosti 2, nebo jednu o velikosti 4).

## Tlumič bolesti

Cena: 100

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

## Urychlovač hojení

Cena: 100

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

## Fotoaparát

Cena: 30

Fotoaparát na pořizování fotografií. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou náhlou událost, musí si hodit proti AGI.

### Kamera

Cena: 60

Kamera na pořizování videozáznamu, včetně zvuku. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou náhlou událost, musí si hodit proti AGI.

### Přenosný televizor

Cena: 120

Malý televizor vybavený univerzální anténou schopnou zachytit všechny běžné nekódované signály. Umí nahrávat i přehrávat.

### Přenosná promítačka

Cena: 60

Malá promítačka a plátno. Umí zobrazovat fotografie a přehrávat video. Lze i propojit s televizorem či počítačem.

### Přenosný počítač

Cena: 240

Malý počítač pro zobrazování, skladování a úpravu nejrůznějších dat. Může být propojen s jinými počítači, pomocí kabelů. Za příplatek 120 peněz může mít bezdrátové propojení s dosahem 10 km. To mu také dovoluje připojit se ke globálnímu počítačovým sítím, pokud jsou přítomny.

### Záchytná kotva a lano

Cena: 20

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

### Kamuflážní souprava

Cena: 20

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

### Beranidlo

Cena: 20

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

### Souprava na údržbu zbraní

Cena: 50

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

### Plynová maska

Cena: 50 / 100

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

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

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

### Dýchací maska

Cena: 50 / 100

Dýchací maska má vlastní zásobu vzduchu. Každá maska má jednu nádrž se zásobou vzduchu na 1 hodinu. Lze k ní přikoupit druhou nádrž za 50 peněz. Místo těchto malých nádrží může mít

až dvě velkokapacitní vzduchové láhve, jedna stojí 100 peněz, má výdrž 5 hodin a zabírá jeden slot Speciálního vybavení (Umístění: záda, vejdu se na ně obě láhve). Existují dvě verze masky:

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

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

### Spektrální vidění

Cena: 20

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

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

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

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

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

### Laserový měřič vzdálenosti

Cena: 20

Zařízení, které pomocí laserového paprsku změří přesnou vzdálenost pozorovaného bodu. GM hráčovi musí říct, jak je objekt daleko. Maximální dosah měření je 10 kilometrů.

### Odlehčovací boty

Cena: 100

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

### Magnetické boty

Cena: 100

Tyto boty mají magnetickou podrážku, takže s nimi lze chodit po kovových površích. Nicméně jít s nimi po kolmé stěně je nemožné. Ovšem chůze po stropě možná je. Magnetické boty lze však nejlépe využít při pohybu po trupu vesmírné lodi či stanice.

### HUD, monokulární

Cena: 20

Head-up Display je průhledový displej, který uživateli těsně před oko zobrazuje různé zaměřovací a sensorové informace. Postava může mít dva různé monokulární HUD najednou. Existují tři typy:

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

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

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



### **HUD, binokulární**

Cena: 40

Head-up Display je průhledový displej, který uživateli těsně před oběma očima zobrazuje různé zaměřovací a senzorové informace. Existují tři typy:

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

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

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

### **Padák**

Cena: 100

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

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

### **Letové trysky "jetpack"**

Cena: 2.000

Jetpack je batoh s plně říditelnými raketovými tryskami. Uživatel jeho pomocí může létat i vznášet se ve vzduchu na místě. Vydává hluk a jasnou zář z trysek. Rychlost letu v boji je 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 100 km/h (má palivo na 100 km). Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Aeronaut. Umístění: záda.

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

### **Skokové trysky "jump-pack"**

Cena: 1.000

Jump-pack je Jetpack s omezenou říditelností trysek. Uživatel jeho pomocí může provádět jen dlouhé a vysoké skoky, do výšky až 100 metrů a do vzdálenosti 300 metrů. Jump-pack je též vhodný prostředek pro vzdušný výsadek do oblasti. Uživatel padá velmi rychle, manévruje krátkými zášlehy trysek. Trysky se zcela aktivují až několik desítek metrů nad zemí. Neodchylují se a poskytují bezpečný dopad. Jump-pack vydává hluk a jasnou zář z trysek. Palivo na 5 použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Aeronaut. Umístění: záda.

### **Přistávací trysky "jetchute"**

Cena: 500

Jetchute je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek do oblasti. Uživatel padá velmi rychle, manévruje krátkými zášlehy trysek. Trysky se zcela aktivují až několik desítek metrů nad zemí. Neodchylují se a poskytují bezpečný dopad. Jetchute vydává hluk a jasnou zář z trysek. Palivo na jedno použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Aeronaut. Umístění: záda.

### **Záchranný lokační maják**

Cena: 10

Důležitý nástroj, který pomáhá zachránit trosečníky. Maják vysílá SOS na všech radiových frekvencích a také zobrazuje své koordináty na GPS mapách. Navíc intenzivně bliká, takže ho je možné spatřit na velkou vzdálenost i v mlze či ve tmě. Vydrží fungovat 10 dní bez přestávky. Je velmi odolný, vodotěsný a na vodě plave.

### **Zápěštní držák**

Cena: 500

Jedná se o zbraňový držák, který se umístí na předloktí nebo přímo na předloketní chránič brnění (pokud ho uživatel má). Na

držák lze připevnit jakoukoliv jednoruční zbraň. Tuto zbraň nelze držet obouřuč (nelze získat bonus +2 k CCO resp. RCO), ale nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se zapíše do stejného slotu Speciálního vybavení jako tento zápěštní držák, takže uživatel může v podstatě nést o jednu jednoruční zbraň více. Uživatel může mít dva zápěštní držáky, každý na jedné paži. Zápasník může držák použít pro Malý štít, v tom případě má ruku volnou a může v ní něco držet.

### **Gyrostabilizační rameno**

Cena: 1.000

Jedná se o servomotoricky ovládané a gyroskopicky stabilizované pohyblivé rameno, které se připevňuje ke speciálnímu nosnému postroji (který je v ceně), nebo přímo k brnění (pokud ho uživatel má). Na konec ramena lze připevnit libovolnou jednoruční, obouřuční nebo těžkou/dřevcovou zbraň. Gyroskopický stabilizátor umožňuje, že se zbraň může být snadno manipulována a navíc pohlcuje zpětný ráz během každého výstřelu střelné zbraně respektive poskytuje lepší oporu při manipulaci s chladnou zbraní. Když se uživatel nějak výrazně pohybuje celým trupem (například běží, nebo stojí na pohyblivém podkladu), stabilizátor drží zbraň ve stejné pozici, takže uživateli zlehčuje míření. Jednoruční zbraň se považuje za drženou obouřuč, obouřuční a dřevcová chladná zbraň má +2 k CCO, obouřuční a těžká střelná zbraň se považuje za zafixovanou. Uživatel může mít dvě ramena, na každém z nich jednu jednoruční zbraň, ale pouze Střelec/Zápasník je může díky schopnosti Dvě zbraně použít najednou.

### **Souprava první pomoci**

Cena: 1.000

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

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

### **Souprava provizorní opravy**

Cena: 1.000

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

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