

# VOID

## SCI-Fantasy

### Dodatek č.2 (říjen 2013)

verze 1.2

vytvořil Gediman  
© 2013



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

<b>1. VYBAVENÍ.....</b>	<b>3</b>
<b>2. STŘELNÉ ZBRANĚ.....</b>	<b>7</b>
2.1. Modifikace střelných zbraní.....	7
2.2. Doplnky střelných zbraní .....	8
2.3. Munice.....	8
<b>3. IMPLANTÁTY.....</b>	<b>9</b>
<b>4. TALISMANY .....</b>	<b>12</b>
<b>5. PROTIVNÍCI .....</b>	<b>14</b>

# 1. VYBAVENÍ

## Sněžnice

Cena: 5

Sněžnice pro snadný pohyb po sněhu. Ruší postih za zasněžený terén.

## Mačky

Cena: 5

Kovové hroty přichycené k podrážkám bot pro snadný pohyb po ledu. Ruší postih za ledový terén.

## GSM vysílačka

Cena: 50

Ruční vysílačka s teoreticky neomezeným planetárním dosahem. Vysílačka funguje díky signálu, který mohou vysílat místní GSM stanice nebo orbitální družice. Pokud na planetě nic takového není, nelze použít.

## Signální světlice

Cena: 5

Ruční světlice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zapálena, vydává pronikavou barevnou zář, která je vidět na velkou vzdálenost i v mlze. Vydrží hořet 10 minut a hoří i pod vodou. Může být vržena (hod na RC). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

## Signální pistole

Cena: 10

Toto je jednoruční jednoranná pistole, která dokáže až do vzdálenosti 100 metrů vystřelit kompaktní signální světlici. Ta ale hoří jen 1 minutu. Při použití si postava musí hodit kontrolní hod na RC (pokud padne smůla, pistole se rozbije). Pokud chce pistolí vystřelit na konkrétní místo, musí si hodit na RC jako obvykle.

## Signální dýmovnice

Cena: 50

Ruční dýmovnice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je odjištěna, vypouští hustý barevný kouř po dobu 20 minut. Může být vržena (hod na RC). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

## Osvětlovací glowstick

Cena: 100

Ruční luminiscenční trubice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zlomena, osvětluje okolí jasnou bílou zář. Svítí i pod vodou. Může být vržena (hod na RC). Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost po dobu 20 minut. Dosah glowstick je 5 metrů všemi směry.

## Signální glowstick

Cena: 100

Ruční luminiscenční trubice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zlomena, vydává pronikavou barevnou zář, která je vidět na velkou vzdálenost i v mlze. Vydrží svítit 20 minut a svítí i pod vodou. Může být vržena (hod na RC). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

## Přenosný Astrokom

Cena: 50.000

Toto je miniaturní verze Astrokomu. Dovoluje komunikaci až do vzdálenosti 10 milionů kilometrů, ale má energii jen na 1 hodinu spojení. Může navázat spojení jen s jiným Astrokomem.

## Vodní manévrovací trysky

Cena: 400

Speciální vodní trysky s plnou říditelností pro použití pod hladinou. Uživatel díky nim může snadno plavat či držet se ve vodě na místě a má lepší obratnost. Rychlost plavání v boji je 500 m za akci. Cestovní rychlost plavání při Putování je 50 km/h (má palivo na 50 km). Lze je používat pouze společně s Lehkým nebo Těžkým potápěčským skafandrem, přičemž ruší jeho postih na Agility. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Akvanaut. Umístění: záda.

### Vesmírné manévrovací trysky

Cena: 400

Speciální jetpack pro použití ve vesmíru (nemůže být použit v atmosféře planet). Jsou to trysky s plnou říditelností. Uživatel díky nim může létat či vznášet se v prostoru na místě a má lepší obratnost. Rychlost letu v boji je 10 km za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 1000 km/h (má palivo na 1000 km). Lze je používat pouze společně s Lehkým nebo Těžkým vesmírným skafandrem, přičemž ruší jeho postih na Agility. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Astronaut. Umístění: záda.

### Křídla Vznešeného ptáka (Vznešení elfové)

#### Křídla Temného netopýra (Temní elfové)

#### Křídla Lesní mouchy (Lesní elfové)

Cena: 4.000

Mechanická křídla, které běžně používají elitní jednotky Elfů. Verze Vznešených elfů je vymodelována do podoby ptačích křídel. Verze Temných elfů je vymodelována do podoby netopýřích křídel. Verze Lesních elfů je vymodelována do podoby mušických křídel. Všechny tři verze fungují stejně. Jsou více efektivnější, než klasický jetpack. Uživatel jejich pomocí může létat i vznášet se ve vzduchu na místě, obojí naprosto neslyšně. Rychlost letu v boji je 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 100 km/h (má palivo na 200 km). Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Aeronaut. Umístění: záda.

### Rebreather maska

Cena: 50 / 100

Rebreather maska je speciální dýchací maska, která dokáže zásobu vzduchu po určitou dobu recyklovat a tím ho tak šetřit. Každá maska má jednu nádrž se zásobou vzduchu na 10 hodin. 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 50 hodin a zabírá jeden slot Speciálního vybavení (Umístění: záda, vejdou 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.

### Kompaktobrnění (brnění + přilba) (Černé říše)

Cena: 6.000 / 7.000 / 8.000

Brnění schopné složit se do kompaktního modulu neseném na hrudi nebo na zádech. Toto brnění je normálně složené a neaktivní. Když se rozloží, pokryje uživatelské tělo a funguje jako normální brnění s přilbou. Rozložení i složení zabírá jednu akci. Přilbu lze rozložit/složit zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Kompaktobrnění nelze rozložit, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přilba nelze rozložit, pokud má uživatel jinou Přilbu. Ačkoliv se jedná o Brnění + Přilbu, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá jeden slot. Existují tři typy:

**Lehké:** dává + 10 k Armor, ale - 6 od Agility. Přilba dává + 1 k Armor.

**Střední:** dává + 12 k Armor, ale - 7 od Agility. Přilba dává + 2 k Armor, ale - 1 od Perception.

**Těžké:** dává + 14 k Armor, ale - 8 od Agility. Přilba dává + 3 k Armor, ale - 2 od Perception.

### Magnetobrnění (brnění) (Půlčici)

#### Teslabrnění (brnění) (Gnómové)

#### Parobrnění (brnění) (Trpaslíci)

Cena: 50.000

Speciální super-těžké energo-brnění poháněné výkonným magnetomotorem, teslamotorem respektive paromotorem. Normálně je používáno jen těmi nejelitnějšími válečníky, ale vzácně se dostane do rukou i žoldněrům. Chrání trup, nohy a paže. Přidává + 16 k Armor. Zvyšuje velikost postavy o 1. Uživateli dovoluje v každé ruce držet jednu zbraň - a to jak jednoruční, tak obouruční a dokonce i těžkou/dřevcovou. Jednoruční zbraně se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Střelec a Zápasník mohou pomocí dovednosti Dvě zbraně použít obě střelné resp. chladné zbraně najednou. Druhous obouruční resp. těžkou/dřevcovou zbraň zapíše do slotu Speciálního vybavení.

**Magnetobrnění:** přidává + 2 ke Strength a ubírá - 2 od Agility.

Postava je imunní vůči Magnetickým útokům.

**Teslabrnění:** přidává + 4 ke Strength a ubírá - 4 od Agility.

Postava je imunní vůči Elektrickým útokům.

**Parobrnění:** přidává + 6 ke Strength a ubírá - 6 od Agility.

Postava je imunní vůči Zápalným útokům.

### **Vibroskelet (brnění) (Goblini)**

### **Mikroskelet (brnění) (Hobgoblini)**

### **Pyroskelet (brnění) (Orkové)**

Cena: 50.000

Speciální super-těžký bitevní exoskelet poháněný výkonným vibromotorem, mikromotorem respektive pyromotorem. Normálně je používán jen těmi nejelitnějšími válečníky, ale vzácně se dostane do rukou i žoldněřům. Zvyšuje velikost postavy o 1. Neposkytuje žádnou ochranu. Jeho nositel rukama ovládá dva páry mechanických paží, které mu dovolují používat až čtyři zbraně – a to jak jednoruční, tak obouruční a dokonce i těžké/dřevcové. Jednoruční zbraně se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají + 2 k CC, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Střelec a Zápasník mohou pomocí dovednosti Dvě zbraně použít všechny střelné resp. chladné zbraně najednou. Každou zbraň, pro kterou již nezbyvá volný zbraňový slot, zapište do slotu Speciálního vybavení.

**Vibroskelet:** přidává + 2 ke Strength a ubírá – 2 od Agility.

**Mikroskelet:** přidává + 4 ke Strength a ubírá – 4 od Agility.

**Pyroskelet:** přidává + 6 ke Strength a ubírá – 6 od Agility.

### **Energetický kapacitor**

Cena: 5.000

Energetický kapacitor je velký zdroj dodatečné energie, který střelec nese na zádech (Umístění: záda). Pomocí kabelů je propojen se zbraní a dodává jí mnohem více energie. Ke kapacitoru lze připojit jakoukoliv energetickou střelnou zbraň. Její ničivost je dvojnásobná. Ke kapacitoru může být připojena jedna obouruční/těžká zbraň nebo až dvě jednoruční zbraně.

### **Dukhový extraktor (jen pro Kouzelníka)**

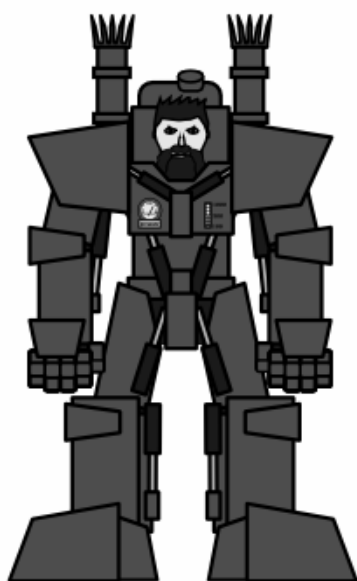
Cena: 50.000

Speciální vrtačka pro vysátí dukhu z Magiamantu. Použití v boji zabírá jednu akci. Jedno použití vysaje jednu dávku. Kouzelník si hodí proti svému Intelligence, Strength a Perception. Pokud uspěje ve všech hodech, dávku se podařilo vysát. Pokud ne, krystal zmizel i s dukhem. Extrahovaný dukh lze uložit jen do speciální Dukhové nádoby (viz *Základní kniha*).

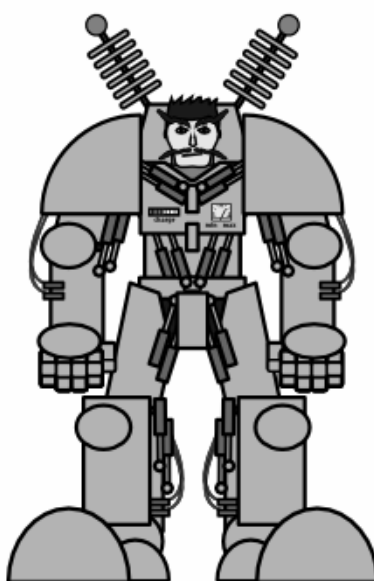
### **Ichorový extraktor (jen pro Kněze)**

Cena: 50.000

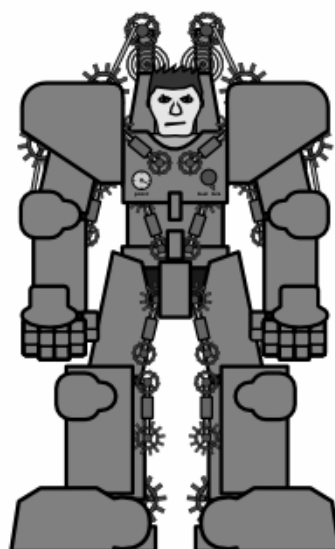
Speciální jehla pro vysátí ichoru z těla astrální bytosti. Použití v boji zabírá jednu akci. Jedno použití vysaje jednu dávku. Jehla je příliš slabá na to, aby prošla brněním. Pokud má cíl hodnotu Armor, Kněz má jen minimální šanci, že jehla projde skrz. Knězi musí padnout Štěstí při hodu na Close Combat, jen tehdy jehla projde nějakou malou skulinou. Pokud cíl hodnotu Armor nemá, pak jakýkoliv úspěch v hodu na Close Combat znamená, že ichor byl vysán. Cíl se může vysání bránit také tak, že se bude snažit vyhnout, nebo jehlu vykrýt. Extrahovaný ichor lze uložit jen do speciální Ichorové nádoby (viz *Základní kniha*).



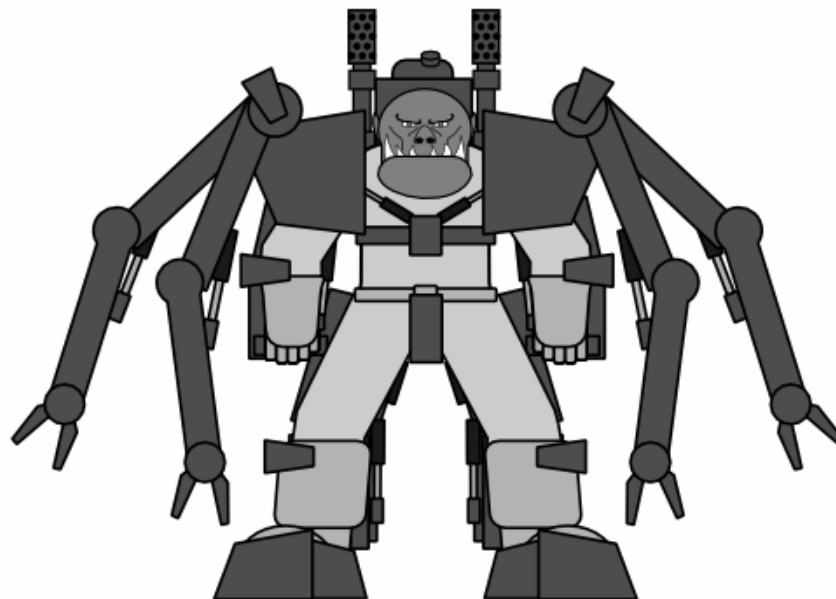
Parobrnění trpaslíků



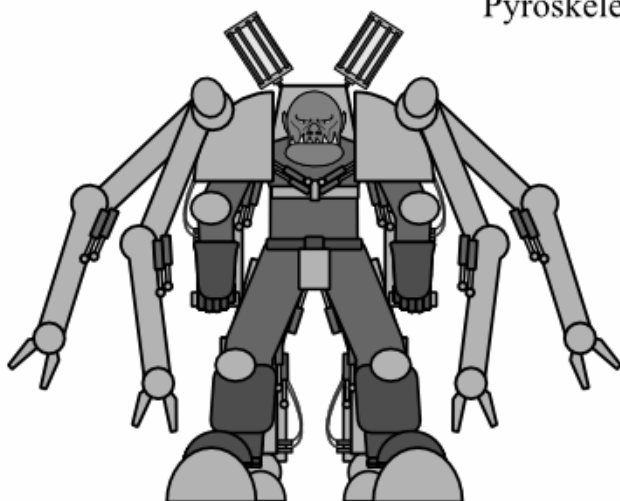
Teslabrnění gnómů



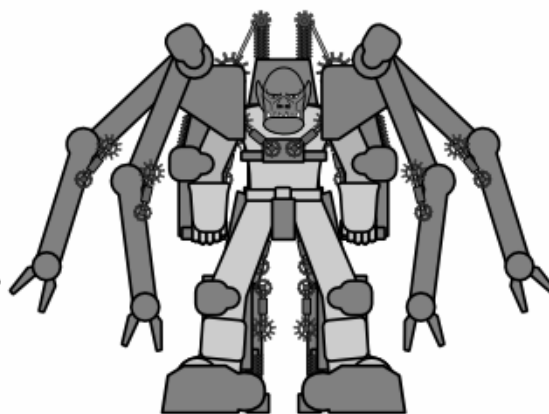
Magnetobrnění půlčlίκů



Pyroskelet orků



Mikroskelet hobgoblinů



Vibroskelet goblinů

### **Závod ve zbrojení**

Skřeto-půlčické, Skřeto-gnómské a Skřeto-trpasličí války způsobily velký rozmach vojenských technologií mezi všemi zúčastněnými frakcemi. Říše pracovaly hlavně na způsobech, jak vylepšit efektivitu svých vojáků. Trpasličí, Gnómové a Půlčící se rozhodli zvýšit ochranu. Orkové, Hobgoblini a Goblini naopak zvýšili útočnou sílu.

Trpasličí klan Steamcloud vyvinul těžké energobrnění jménem „Parobrnění“.  
Orkská horda Green Grudge vyvinula těžký exoskelet jménem „Pyroskelet“.

Gnómský rod Teslaspark vyvinul těžké energobrnění jménem „Teslabrnění“.  
Hobgoblinský kmen Green Gloom vyvinul těžký exoskelet jménem „Mikroskelet“.

Půlčická dynastie Magnetofield vyvinula těžké energobrnění jménem „Magnetobrnění“.  
Goblinská tlupa jménem Green Grin vyvinula těžký exoskelet jménem „Vibroskelet“.

## 2. STŘELNÉ ZBRANĚ

### 2.1. Modifikace střelných zbraní

#### Energo-explozivní zbraně (Bílé a Černé říše)

Cena: x 5

Všechny éterické a plazmové zbraně mohou být modifikovány na **Energo-explozivní zbraně**. Éterický či plazmový paprsek respektive pulz po zásahu silně exploduje. Pistole vytvoří explozi s dosahem 1 metr, pušky s dosahem 2 metry, kanony s dosahem 4 metry, dělostřelecké zbraně s dosahem 8 metrů a palubní zbraně s dosahem 16 metrů.

#### Zaostřené laserové zbraně (Šedé říše)

Cena: x 5

Všechny laserové zbraně mohou být modifikovány na **Zaostřené laserové zbraně**. Laserový paprsek respektive pulz je zaostřen natolik, že dokáže snadno propálit cíl a ještě pokračovat dál. Mohou zranit několik cílů stojících za sebou. Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s nižší průrazností (cíl má bonus + 2 k Armor). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý další má o to vyšší bonus k Armor (+ 4, + 6, atd.). Efekt Štěstí při hodů na RC se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Pistole svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, pušky o 2, kanony o 3, dělostřelecké zbraně o 4 a palubní zbraně o 5. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

#### Těžké dalekonosné pušky

Cena: x 4

Všechny samonabíjecí projektilové pušky mohou být modifikovány na **Těžké dalekonosné pušky**. Dostanou delší velkorážní hlaveň s ústovou brzdou, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Jejich Optimální dostřel i Maximální dostřel je dvojnásobný oproti vyznačenému. Cíli ubírají – 3 od Armor. Proti cíli bez Armor nemají žádný zvláštní efekt. Zbraň musí být zafixována, jinak z ní nelze střílet (jako v případě Těžké zbraně).

#### Těžké rychlopalné pušky

Cena: x 4

Všechny automatické projektilové pušky mohou být modifikovány na **Těžké rychlopalné pušky**. Dostanou odolnější velkorážní hlaveň s chlazením, speciální pažbu a výkonnější palebný systém. Na hod 1-10 zasáhnou dvakrát. Na hod 11-15 zasáhnou třikrát. Na hod 16-20 zasáhnou čtyřikrát. Cíl si hází na Armor pro každý zásah zvlášť. Cíli ubírají – 3 od Armor. Proti cíli bez Armor nemají žádný zvláštní efekt. Zbraň musí být zafixována, jinak z ní nelze střílet (jako v případě Těžké zbraně).

#### **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 se do Lesa však ukryli ti Elfové, kteří se odmítali účastnit války mezi svými Vznesenými a Temnými bratry. Brzy tito Elfové začali být známí jako „Lesní elfové“. Vybudovali si vlastní civilizace a vyvíjeli vlastní technologie, ale nebylo to jednoduché. Les byl totiž už dávno domovinou mnoha říší xenofobních Ursarů, kteří na svém území nechťeli trpět žádné přistěhovalce. Mezi Lesními elfy a Ursary se rozhořely mohutné Lesní války, které trvají dodnes. Z Lesa se postupně rozšířily i do ostatních částí galaxie.

## 2.2. Doplnky střelných zbraní

Pokud není řečeno jinak, tyto doplňky lze přidat k jednoruční, obouruční, těžké, dělostřelecké, palubní i velké palubní zbraní.

### Energetický zaostřovač

Cena: různé

Energetický zaostřovač je rozměrný nástavec na hlaveň energetických zbraní. Skládá se z mnoha čoček a krystalů. Zvyšuje dostřel zbraně na dvojnásobek. Existuje několik velikostních verzí.

**Jednoruční/Obouruční/Těžké:** pro tyto zbraně stojí 2.000 peněz.

**Dělostřelecké:** pro tyto zbraně stojí 20.000 peněz.

**Palubní:** pro tyto zbraně stojí 200.000 peněz.

**Velké palubní:** pro tyto zbraně stojí 2 miliony peněz.

### Magneto-modul (Půlčici), Vibro-modul (Goblini)

### Tesla-modul (Gnómové), Mikro-modul (Hobgoblini)

### Paro-modul (Trpaslíci), Pyro-modul (Orkové)

Cena: různé

Přídavná magnetocelová/vibrocelová jádra, teslacívky/mikrolampy, paropumpy/pyropumpy, které se připevní ke zbraní. Zvyšuje výkon jejího palebného systému. Lze ho připevnit k jakékoliv střelné zbraní. Zvyšuje její dostřel a ničivost na dvojnásobek (ničivost však nezvyšuje Látkovým zbraním ani Vrhačům výbušnin). Nelze ho používat společně s Energetickým kapacitorem ani s Energetickým zaostřovačem. Způsobuje však, že se zbraň rozbije na hod 18 až 20. Pokud má zbraň pravidlo ohledně přetížení, pak se přetíží též na hod 18 až 20. Existuje několik velikostních verzí.

**Jednoruční/Obouruční/Těžké:** pro tyto zbraně stojí 2.000 peněz.

**Dělostřelecké:** pro tyto zbraně stojí 20.000 peněz.

**Palubní:** pro tyto zbraně stojí 200.000 peněz.

**Velké palubní:** pro tyto zbraně stojí 2 miliony peněz.

## 2.3. Munice

Zde uvedená Speciální munice se vztahuje jen pro základní projektilové zbraně, nikoliv pro Vrhače výbušnin.

### Astrální munice (Bílé říše)

Cena: stejná jako zbraň

Pouze pro prachové a pyronické zbraně.

Projektily obsahují astrální prach, který je schopen svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žíravý útok se stejnou ničivostí.

### Nanobotická munice (Černé říše)

Cena: stejná jako zbraň

Pouze pro prachové a termální zbraně.

Projektily obsahují agresivní nanoboty, kteří jsou schopni svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žíravý útok se stejnou ničivostí.



## 3. IMPLANTÁTY

Zde je seznam dalších Kybernetických respektive Korupnetických implantátů. Implantáty označené \* mohou mít jen lidé z Černých říší.

### Implantovaná jednoruční zbraň

Cena: 1.000 + cena zbraně

Do uživatelské paže lze implantovat jednu jednoruční střelnou či chladnou zbraň. Ta je nenápadně ukrytá uvnitř. Lze ji snadno a rychle vysunout. Nemůže být držena obouruč. Zbraň se zapíše do slotu pro Kybernetické implantáty. Každá speciální munice či přídavné vybavení zabírá další slot Kybernetických implantátů.

### Sebevražedný implantát

Cena: 10.000

Kdykoliv postava chce, může zemřít.

### Sebevražedná bomba

Cena: 20.000

Kdykoliv postava chce, může zemřít. Při tom exploduje. Bomba nelze odhalit, protože k výbuchu používá biochemickou reakci speciální látky s organizmem. Exploze má dosah tolik metrů, kolik je dvojnásobek velikosti postavy (např. Trpaslík způsobí výbuch s dosahem 2 metry, Člověk s dosahem 4 metry...) a s ničivostí 50.

### Sebevražedný enzym

Cena: 20.000

Kdykoliv postava chce, může zemřít. Při tom je její tělo rozloženo na neidentifikovatelný sliz.

### Kovové zuby (Canirové, Ursarové)

Cena: různá

Canirové a Ursarové si mohou nahradit zuby pevně implantovanou kovovou náhražkou. Vylepšují útok pomocí zubů. Existují čtyři typy:

**Ocelové:** dvojnásobná ničivost. Cena: 1.000.

**Monomolekulární:** dvojnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 5.000.

**Adamantiové:** čtyřnásobná ničivost. Cena: 5.000.

**Monomolekulární adamantiové:** čtyřnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 10.000.

### Kovové drápy (Felirové, Ursarové)

Cena: různá

Felirové a Ursarové si mohou nahradit drápy pevně implantovanou kovovou náhražkou. Vylepšují útok pomocí drápů. Existují čtyři typy:

**Ocelové:** dvojnásobná ničivost. Cena: 1.000.

**Monomolekulární:** dvojnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 5.000.

**Adamantiové:** čtyřnásobná ničivost. Cena: 5.000.

**Monomolekulární adamantiové:** čtyřnásobná ničivost. Cíl má navíc postih – 5 od Armor. Cena: 10.000.

### Adrenalinový stimulátor

Cena: 1.000

Implantát, který zvyšuje produkci adrenalinu. Uživatel je imunní vůči Únavě.

### Endorfinový stimulátor

Cena: 1.000

Implantát, který zvyšuje produkci endorfinu. Uživatel je imunní vůči Panice.

### Morfinový injektor

Cena: 1.000

Implantát, který do krve vyplavuje morfin. Uživatel je imunní vůči Bolesti.

### **\*Implantovaná obouruční zbraň**

Cena: 2.000 + cena zbraně

Do uživatelské paže lze implantovat jednu obouruční střelnou či chladnou zbraň. Ta je nenápadně ukrytá uvnitř. Lze ji snadno a rychle vysunout. Považuje se, že zbraň je používána oběma rukama. Nemůže být fixována. Zbraň se zapíše do slotu pro Kybernetické implantáty. Každá speciální munice či přídatné vybavení zabírá další slot Kybernetických implantátů.

### **\*Opacéřovaná kostra**

Cena: 1.000

Kosti posílené kovovými výztužemi. Uživatel získává přirozenou hodnotu Armor 5. Pokud je navíc vybaven i Implantovaným pancéřováním, přirozená hodnota Armor se sčítá a taktéž dovoluje přežití v prostředích s extrémně vysokým tlakem (např. hluboko pod vodou).

### **\*Kyslíkový extraktor**

Cena: 5.000

Kybernetické vylepšení průdušnice, které funguje jako žábry – dovoluje dýchat pod vodou.

### **\*Vzduchový recyklátor**

Cena: 5.000

Implantované zařízení, které dovoluje vdechnutý vzduch po určitou dobu recyklovat. Uživatel vydrží bez vzduchu desetkrát tak déle. Efekt je kumulativní s Kybernetickými plícemi.

### **\*Tlaková membrána**

Cena: 5.000

Nano-vrstva na kůži, která dovoluje přežití v prostředích s extrémně nízkým tlakem. Dovoluje přežití dokonce i ve vakuu, ale uživatel musí být vybaven nějakou zásobou vzduchu.

### **\*Gravitační projektory**

Cena: 10.000

Zařízení instalované v rukách a chodidlech. Uživateli dovolují pohybovat se v prostředí s nízkou či nulovou gravitací bez potíží. Dovolují mu ležet po stěnách i po stropě.

### **\*Anti-gravitační projektory**

Cena: 10.000

Zařízení instalované v rukách a chodidlech. Uživateli dovolují pohybovat se v prostředí s vysokou gravitací bez potíží. Dovolují mu skákat dvakrát tak vysoko a dvakrát tak daleko. Uživatel též může bez zranění spadnout z dvojnásobné výšky.

### **\*Generátor silového pole**

Cena: 10.000

Implantovaný miniaturní generátor silového pole. Chrání uživatele před fyzickými i energetickými útoky. Kdykoliv uživatel dostane zásah, hodí si proti k20. Na hod 1-10 zásah neměl žádný efekt.

### **\*Inhibitor telepatie**

Cena: 8.000

Uživatel je chráněn před nejrůznějšími telepatickými útoky a ovládnutí mysli.

### **\*Hormonální administrátor**

Cena: 2.000

Implantát, který zvyšuje produkci adrenalinu a endorfinu a vyplavuje morfin. Uživatel je imunní vůči Únavě, Panice a Bolesti.

### **\*Nanobrnění**

Cena: 12.000 / 14.000 / 16.000

Do uživatelského těla je implantováno brnění složené z mikroskopických plátů, šupin a nanovláken. Toto brnění je normálně zasunuté a neaktivní. Když se vysune, pokryje uživatelské tělo a funguje jako normální brnění s přílbou. Vysunutí i zasunutí zabírá jednu akci. Přílbu lze vysunout/zasunout zvlášť, nezabírá to žádnou akci. Nanobrnění nelze vysunout, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Přílba nelze vysunout, pokud má uživatel jinou Přílbu. Existují tři typy:

**Lehké:** dává + 10 k Armor, ale – 6 od Agility. Přílba dává + 1 k Armor.

**Střední:** dává + 12 k Armor, ale – 7 od Agility. Přílba dává + 2 k Armor, ale – 1 od Perception.

**Těžké:** dává + 14 k Armor, ale – 8 od Agility. Přílba dává + 3 k Armor, ale – 2 od Perception.

### **Monomolekulární vysávací jehly (Vampiroth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Vysunovací extra-ostré trubice na konečkách prstů respektive v zápěstí, kterými lze vysávat krev ze zasažené oběti. Mohou projít i brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Armor. Pokud v hodů neuspěje, musí si hodit ještě proti Durability. Pokud v něm neuspěje, získá jeden bod Únavy a postava zahnalá svoji žízeň. Nelze mít společně s jinými Vysávacími jehlami.

### **Monomolekulární adamantiové vysávací jehly (Vampiroth)**

Cena: 40.000, vyžaduje 10 bodů prestiže

Vysunovací extra-ostré adamantiové trubice na konečkách prstů respektive v zápěstí, kterými lze vysávat krev ze zasažené oběti. Snadno proniknou brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Ignorují Armor. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, získá jeden bod Únavy a postava zahnalá svoji žízeň. Nelze mít společně s jinými Vysávacími jehlami.

### **Monomolekulární požírací čelisti (Lycantroth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Kovové čelisti s extra-ostrými zuby v dlaních, kterými lze vytrhávat maso se zasažené oběti. Mohou projít i brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Armor. Pokud v hodů neuspěje, musí si hodit ještě proti Durability. Pokud v něm neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a postava zahnalá svůj hlad. Nelze mít společně s jinými Požíracími čelistmi.

### **Monomolekulární adamantiové požírací čelisti (Lycantroth)**

Cena: 40.000, vyžaduje 10 bodů prestiže

Adamantiové čelisti s extra-ostrými zuby v dlaních, kterými lze vytrhávat maso se zasažené oběti. Snadno proniknou brněním. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Ignorují Armor. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a postava zahnalá svůj hlad. Nelze mít společně s jinými Požíracími čelistmi.

### **Hyper-mutátor (Mutanoth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Posilovač mutace, který Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc. Jednu mutaci dovoluje kdykoliv vyměnit za jinou. Zabírá to jednu akci, není na to potřeba Temná modlitba. Nelze mít společně se standardním Mutátorem.

### **Nekro-regenerátor (Necroth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Struktura ze zvláštních vláken, která Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15. Mohou při tom provádět Opravné hody. Nelze mít společně s Nekro-rekonstruktorem.

### **Podprahově hypnotická kůže (Eclipsoth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Umělá vrstva na kůži, která dokáže zobrazovat různé symboly a obrazy. Bytost, která na ně pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí – 10 od iniciativy a – 5 od Will. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodů proti Will. Během hodů na Will navíc musí provádět Kazící hody. Pokud neuspěje, její akce je promarněna. Nelze mít společně se standardní Hypnotickou kůží.

## 4. TALISMANY

Zde je seznam dalších Posvátných respektive Znesvěcených talismanů. Talismany označené \* mohou mít jen lidé z Bílých říší.

### **Prsten blesků**

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Elektrickým útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Elektrických útoků majitele.

### **Prsten ohně**

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Zápalným útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Zápalných útoků majitele.

### **Prsten ledu**

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Mrazícím útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Mrazících útoků majitele.

### **Anti-medailon lykantropie**

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Lycantrotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

### **Anti-medailon vampyrismu**

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Vampirotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

### **Anti-medailon mortifikace**

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Necrotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

### **Anti-medailon mutace**

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Mutanosta v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

### **Anti-medailon zatemnění**

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Ecliptotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

### **Talisman Jednorozce**

Cena: 20.000

Talisman vyřezaný z Bílého alicornu. Může ho používat pouze uctíváč Nebe. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Pekla, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolal.

### **Talisman Jednohrotce**

Cena: 20.000

Talisman vyřezaný z Černého alicornu. Může ho používat pouze uctíváč Pekla. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Nebe, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolal.

### **\*Roh Jednorozce**

Cena: 40.000

Bílý alicorn. Může ho používat pouze uctíváč Nebe. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Pekla, může si hodit k20. Na hod 1-10 tomu odolal. Nelze používat společně s Talismanem Jednorozce.

### **\*Roh Jednohrotce**

Cena: 40.000

Černý alicorn. Může ho používat pouze uctíváč Pekla. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Nebe, může si hodit k20. Na hod 1-10 tomu odolal. Nelze používat společně s Talismanem Jednohrotce.

### **Zuby upíra (Vampiroth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Svazek zubů mocného Upíra, který byl již zabit. Upír dokáže potlačovat svoji žízeň. Negativní efekt Žízně se projeví každý pátý den, kdy neměl možnost napít se krve. Nelze mít společně se Zubem upíra.

### **Drápy vlkodlaka (Lycantroth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Svazek drápů mocného Vlkodlaka, který byl již zabit. Vlkodlak dokáže potlačovat svůj hlad. Negativní efekt Hladu se projeví každý pátý den, kdy neměl možnost najíst se masa. Nelze mít společně s Drápem vlkodlaka.

### **Torzo mutanta (Mutanoth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Velký kus těla (obvykle hrud' a hlava) mocného Mutanta, který byl již zabit. Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc. Jednu mutaci dovoluje kdykoliv vyměnit za jinou. Zabírá to jednu akci, není na to potřeba Temná modlitba. Nelze mít společně s Kusem mutanta.

### **Kostra nemrtvého (Necroth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Velká část kostry Nemrtvého (obvykle hrud' a hlava), který byl již zabit. Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15. Mohou při tom provádět Opravné hody. Nelze mít společně s Kostí nemrtvého.

### **Černé oko zatemnělého (Eclipsoth)**

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Zčernalé oko mocného Zatemnělého, který byl již zabit. Bytost, která na něj pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí – 10 od iniciativy a – 5 od Will. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti Will. Během hodů na Will navíc musí provádět Kazící hody. Pokud neuspěje, její akce je promarněna. Nelze mít společně s běžným Okem zatemnělého.

## 5. PROTIVNÍCI

Vojáci galaktických říší.

### Parozápasník (Trpaslíci)

Parozápasníci jsou vojáci armády Trpaslíků zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných parobrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími.

<b>Velikost:</b> 1 (2)	Hrdinský voják							<b>Nebezpečí:</b> 7		
<b>Brnění:</b> parobrnění + těžká přilba = Armor 18										
<b>Zbraně:</b> 2x obouruční chladná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
18	14	14	16	16	16	14	18	18	160	160

**Parobrnění:** Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Zápalným útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Mají + 2 k CC.

**Elitní zápasník:** V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

### Teslabojovník (Gnómové)

Teslabojovníci jsou vojáci armády Gnómů zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných teslabrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími.

<b>Velikost:</b> 1 (2)	Hrdinský voják							<b>Nebezpečí:</b> 7		
<b>Brnění:</b> teslabrnění + těžká přilba = Armor 18										
<b>Zbraně:</b> 1x obouruční chladná zbraň a 1x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	17	17	14	16	16	16	160	160

**Teslabrnění:** Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Elektrickým útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladná má + 2 k CC, střelná je fixovaná.

**Silný útok:** Může zaútočit s dvojnásobným DAM, ale jeho CC a RC jsou při tom poloviční.

### Magnetostřelec (Půlčiči)

Magnetostřelci jsou vojáci armády Půlčičů zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných magnetobrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími.

<b>Velikost:</b> 1 (2)	Hrdinský voják							<b>Nebezpečí:</b> 7		
<b>Brnění:</b> magnetobrnění + těžká přilba = AR 18										
<b>Zbraně:</b> 2x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	18	18	16	16	16	18	14	14	160	160

**Magnetobrnění:** Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Magnetickým útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Jsou fixované.

**Elitní střelec:** V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

## Vibroštělec (Goblini)

Vibroštělci jsou vojáci armády Goblinů zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných vibroskeletů, které je dělají většími, silnějšími a schopnými nést spoustu zbraní.

<b>Velikost:</b> 1 (2)	Hrdinský voják							<b>Nebezpečí:</b> 7		
<b>Brnění:</b> vibroskelet + těžká přilba = Armor 8										
<b>Zbraně:</b> 4x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	18	16	16	14	16	18	16	14	160	160

**Vibroskelet:** Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Jsou fixované.

**Elitní střelec:** V jedné akci může zaútočit všemi střelnými zbraněmi, na jeden až čtyři různé cíle.

## Mikrobojovník (Hobgoblini)

Mikrobojovníci jsou vojáci armády Hobgoblinů zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných mikroskeletů, které je dělají většími, silnějšími a schopnými nést spoustu zbraní.

<b>Velikost:</b> 2 (3)	Hrdinský voják							<b>Nebezpečí:</b> 7		
<b>Brnění:</b> mikroskelet + těžká přilba = Armor 8										
<b>Zbraně:</b> 2x obouruční chladná zbraň + 2x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

**Mikroskelet:** Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladné mají + 2 k CC, střelné jsou fixované.

**Elitní bojovník:** V jedné akci může zaútočit oběma chladnými nebo střelnými zbraněmi, na jeden až dva různé cíle.

## Pyrozápasník (Orkové)

Pyrozápasníci jsou vojáci armády Orků zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných pyroskeletů, které je dělají většími, silnějšími a schopnými nést spoustu zbraní.

<b>Velikost:</b> 3 (4)	Hrdinský voják							<b>Nebezpečí:</b> 7		
<b>Brnění:</b> pyroskelet + těžká přilba = Armor 8										
<b>Zbraně:</b> 4x obouruční chladná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
18	16	16	14	16	16	14	16	18	160	160

**Pyroskelet:** Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Mají + 2 k CC.

**Elitní zápasník:** V jedné akci může zaútočit všemi chladnými zbraněmi, na jeden až čtyři různé cíle.