

# VOID



## Fantasy

Základní kniha: Inženýr

vytvořil Gediman  
© 2020

Verze 2.0

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



Void: 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

<b>1. Inženýr .....</b>	<b>3</b>
2. Dovednosti inženýra .....	4
3. Vybavení inženýra.....	5
4. Strojky.....	7

# Inženýr

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

- krédo inženýrů

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

**Poznámka: Inženýr své zvláštní schopnosti neumí použít na neznámou technologii.**

## Oprava a náprava (AKCE)

Oprava se používá v případech, kdy byl předmět poškozen či rozbit. Inženýr si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, předmět je opět funkční. Pokud se jedná o komplexní stroje, které mají hodnotu HP (např. vozidla, letouny), 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 Inženýrem. Inženýr 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

Inženýr dokáže vyrábět strojky (boostery, dampery...). Potřebuje na to stavební materiál: mechanické a elementální součástky. U každého strojku je uvedeno, kolik potřebuje mechanických a kolik elementálních. Inženýr si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, strojek je vyroben. Pokud má Smůlu, součástky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, strojek spotřeboval jen polovinu součástek. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Inženýr dokáže strojky také rozebrat. Získá z nich tak stavební materiál: mechanické a elementální součástky. U každého strojku je uvedeno, kolik obsahuje mechanických a kolik elementálních. Inženýr si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, strojek je rozebrán. Pokud má Smůlu, strojek je nenávratně zničen a žádné součástky z něj nejsou. Pokud má Štěstí, strojek poskytl dvojnásobek součástek. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Mechanické součástky zabírají jeden slot Speciálního vybavení (nehledě na jejich množství).

Elementální součástky zabírají jeden slot Speciálního vybavení (nehledě na jejich množství).

Vytvořené Strojky se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

## Ničení (AKCE)

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

# Dovednosti inženýra

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

## Průzkum (5 bodů)

Inženýr dokáže prozkoumat vrak stroje či zařízení a zjistit tak co ho zničilo a kdy přibližně. Musí ale uspět v hodů proti INT. Úspěšný i neúspěšný průzkum trvá 1 hodinu. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Inženýrské laboratoři.

## Analýza (5 bodů)

Inženýr dokáže prozkoumat technologii a odhalit tak její funkci, vlastnosti a původ. Musí ale uspět v hodů proti INT. Pokud neuspěje, technologii během analýzy rozbil a znehodnotil natolik, že z ní žádné informace už nemůže získat. Úspěšná i neúspěšná analýza trvá 1 hodinu. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Inženýrské laboratoři.

## Improvizovaná technika (5 bodů)

Inženýr dokáže použít drobné předměty ze svého okolí jako stavební mechanické a elementální součástky. Aby získal takové stavební součástky, musí na to věnovat 1 hodinu času a musí si hodit proti svému INT. Pokud uspěje, získá 5 mechanických a 5 elementálních součástek. Pokud neuspěje, čas promrhá zbytečně.

## Využití vraku (5 bodů)

Inženýr dokáže z vraku zničeného stroje využít stavební mechanické a elementální součástky. Z vraku získá automaticky tolik kusů mechanických a elementálních součástek, kolik byla jeho velikost.

## Expert na známou technologii (5 bodů za druh)

Inženýr se dobře vyzná v technologii vybrané majoritní edenské rasy. Pokud pracuje s touto technologií (používá na ní jednu ze svých zvláštních schopností), může provést Opravný hod, pokud se první hod nepovedl. Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Černé říše, Vznešení elfové, Temní elfové, Lesní elfové, Trpaslíci, Půlčící, Gnómové, Goblíni, Hobgoblíni, Orkové, Titáni (Trollové, Zlobři a Obři), Felirové, Canirové, Ursarové.

## Expert na neznámou technologii (10 bodů)

Inženýr se umí orientovat v neznámé technologii. Umí s ní pracovat (používat na ní své zvláštní schopnosti).

## Týmová oprava a náprava (10 bodů) (AKCE)

Tato schopnost vyžaduje více Inženýrů, všichni ji musí umět. Inženýři asistují Hlavnímu Inženýrovi a tak usnadňují nebo urychlují jeho práci. V případě usnadnění přidává každý asistující Inženýr +1 k INT Hlavnímu Inženýrovi. Usnadnění lze provést i v boji, tehdy na to ale každý zúčastněný Inženýr musí spotřebovat jednu akci. V případě urychlení snižuje každý asistující Inženýr trvání práce o 5 minut. Urychlení nelze provést v boji.

## Aparáty (10 bodů)

Inženýr dokáže vyrábět aparáty, mocné mechanismy, které posilují konstrukci předmětu. Jsou popsány v kapitole Strojky. U každého aparátu je uvedeno, kolik potřebuje mechanických a kolik elementálních součástek. Inženýr si hodí proti svému INT a pokud uspěje, aparát je připraven. Pokud má Smůlu, součástky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, aparát spotřeboval jen polovinu součástek. Úspěšná i neúspěšná výroba aparátu trvá 1 den. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se Inženýr nacházet v Inženýrské laboratoři. Vyrobené Aparáty se zapisují do jeho Zvláštních slotů. Aparát se musí na daný předmět přichytit. Efekt je vždy pouze dočasný.

## Kombinace (10 bodů)

Inženýr dokáže zkombinovat dva předměty a vytvořit tak jeden vícefunkční. Např. spojením těžkého brnění a anti-jedového obleku vytvoří těžké brnění s ochranou proti chemikáliím. Např. spojením nočního a tepelného arkáno-vizoru vytvoří arkáno-vizor, který může vidět v obou módech. Např. spojením samostřílu a ohňometu vytvoří samostříl s integrovaným ohňometem. Výsledný předmět může dále kombinovat s dalším předmětem. Hodí si proti INT a pokud uspěje, povedlo se to. Pokud neuspěje, oba předměty jsou rozbity. Úspěšná i neúspěšná kombinace trvá 1 den. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Inženýrské laboratoři.

## Šotek neživé přírody (20 bodů)

Šotek je malý asistenční arkánový tvor složený z kamenů, krystalů a hlíny. Šotek je plně pod velením svého inženýra. Šotek je se svým inženýrem duchovně propojen, toto propojení má dosah 100 metrů. Na tuto vzdálenost poslouchá jeho příkazy. Jakmile se dostane mimo ni, začne se chovat podle instinktů – bude se snažit ukryt. Dokud je v dosahu propojení, zvyšuje INT svého inženýra o 5 a až třikrát za den může vyrušit efekt Smůly při neúspěšné Opravě a nápravě. Šotek může bojovat. V boji své akce provádí buď těsně před nebo těsně po akci svého inženýra. Pokud je Šotek zničen, Inženýr si může po skončení mise sehnat nového (na příslušném místě).

# Vybavení inženýra

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

## Vrtačka / Fréza

Cena: 1.000

Vrtací nástroj s velmi ostrou špičkou. Může být použita k provedení schopnosti Ničení. Při tom může provést Probodnutí, jako bodná zbraň. Počítá se u ní efekt Štěstí a Smůly jako u zbraně.

## Cirkulárka / Mechanická pila

Cena: 1.000

Řezací nástroj s velmi ostrými zoubky. Může být použita k provedení schopnosti Ničení. Při tom může provést Přeseknutí, jako sečná zbraň. Počítá se u ní efekt Štěstí a Smůly jako u zbraně.

## Aplikační jednoruční kuše

### Aplikační obouruční kuše

Cena: 50 / 100

Jednoruční a obouruční kuše, která vystřeluje aplikační modul opatřený stabilizačními křídélky. Ten může být naplněn libovolným Boosterem nebo Damperem, které má Inženýr k dispozici. Inženýr je tak může použít na dálku. Aplikační kuše nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střelná zbraň, projektilová, jednoranná.

**Jednoruč.:** Optimální dostřel 5 metrů, maximální dostřel 10 metrů, vzdáleností postih -1 od RCO.

**Obouruč.:** Optimální dostřel 50 metrů, maximální dostřel 100 metrů, vzdáleností postih -1 od RCO.

## Perlík

Cena: 500

Perlík je těžké obouruční kladivo, které slouží k prorážení dřeva, cihel, kamene a betonu. Lze použít např. k probourání zdi. 1 minuta (akce) bourání vytvoří otvor o průměru 1 metr a hloubky 1 metr, vyžaduje ale úspěšný hod proti STR. Smůla znamená rozbití perlíku.

## Magmařezák

Cena: 500

Řezák pomocí žhavé čepele z magmakrystalu řeže nebo svařuje kov. Lze použít např. k prořezání se kovovými dveřmi, nebo naopak k jejich zavaření. 1 minuta (akce) práce vytvoří/zavaří otvor o průměru 1 metr, vyžaduje ale úspěšný hod proti AGI. Smůla znamená rozbití magmařezáku. Magmařezák lze použít na plochy tlusté maximálně 10 cm.

## Yggdrasilový plot

Cena: 500

Základní balení obsahuje dva skládací sloupky. Sloupky se zafixují do země a mezi sebou vytváří hustou zhmět tenkých větviček Yggdrasilu, které rozřežou vše, co jimi pronikne. DAM větví je 100. Sloupky jsou vysoké tři metry, mohou od sebe stát maximálně 5 metrů. Pokud je sloupků více, může z nich být sestaven plot nebo ohrada. Vydrží být v provozu 10 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Silový plot

Cena: 1.000

Základní balení obsahuje dva skládací sloupky. Sloupky se zafixují do země a mezi sebou vytváří energetické pole, které nepropustí žádný hmotný objekt do velikosti 10 a zadržuje fyzické i energetické útoky se standardním DAM. Objekty o velikosti více

než 10 a útoky s DAM-V a DAM-O projdou skrz a plot navíc rozbíjí. Sloupky jsou vysoké tři metry, mohou od sebe stát maximálně 5 metrů. Pokud je sloupků více, může z nich být sestaven plot nebo ohrada. Vydrží být v provozu 10 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Lucerna silového štítu

Cena: 10.000

Toto zařízení se před použitím rozloží a usadí na speciální podstavec. Vytváří silové pole ve tvaru bubliny s průměrem 10 metrů. Silové pole nepropustí žádný hmotný objekt do velikosti 10 a zadržuje fyzické i energetické útoky se standardním DAM. Objekty o velikosti více než 10 a útoky s DAM-V a DAM-O projdou skrz a generátor navíc rozbíjí. Vydrží být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Yggdrasilové brýle

Cena: 10.000

Arkánium, které postavě dovoluje vidět Yggdrasil, jeho kořeny a větve. Postava může do větve či kořenu brýlemi nahlédnout a vidět tak, co se děje uvnitř. Brýle též dovolují vidět z kořene či větve ven.

## Yggdrasilové rukavice

Cena: 10.000

Arkánium, které postavě dovoluje dotýkat se Yggdrasilu, jeho kořenů a větví, jako by to byl normální fyzický objekt. Stále ho však nemůže vidět. Postava na něj může použít své ostatní vybavení i schopnosti, které vyžadují fyzický kontakt.

## Yggdrasilový portál

Cena: 10.000

Arkánium, které otevře průchod do/z větve nebo kořene Yggdrasilu. Arkánium může být nastaveno na dvě velikosti: malá (skrz projde objekt maximálně velikosti 5) nebo velká (skrz projde objekt maximálně velikosti 10). Průchod zůstane otevřený 10 minut, poté se sám uzavře.

## Krystal neživé přírody

Cena: 10.000

Krystal je arkánium, které analyzuje neživou přírodu. Dokáže odhalit, do jaké míry je vzorek „čistý“, tedy neovlivněný magií, božskou mocí ani arkány. Pokud ovlivněný je, dokáže odhalit, co ho ovlivnilo, jak a kdy. Průzkum vyžaduje úspěšný hod proti INT (v boji jedna akce).

## Metalloláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje kovové předměty a může tak odhalit i kovové objekty, které se nachází v určité hloubce pod zemí. Jeho dosah je 100 metrů pro povrchové a 10 metrů pro podzemní objekty. Na odhalení přesné pozice je potřeba hod proti PER (v boji jedna akce).

## Seismoláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje otřesy půdy a může tak odhalit pohyb pod zemí, ale i vzdálený pohyb na povrchu. Jeho dosah je 100 metrů pro povrchový a 10 metrů pro podzemní pohyb. Na odhalení přesné pozice zdroje je potřeba hod proti PER (v boji jedna akce).

## Pyroláb

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje specifické látky a energie, které mohou ukazovat na přítomnost výbušnin. Může tak odhalit i výbušninu

ukryté pod zemí. Jeho dosah je 10 metrů pro povrchové a 1 metr pro podzemní výbušniny. Na odhalení přesné pozice je potřeba hod proti PER (v boji jedna akce).

#### **Lehká palebná arkánověž**

#### **Těžká palebná arkánověž**

Cena: 1.000 / 2.000

Palebná arkánověž známá také jako „sentry turret“. Lehká verze je vyzbrojena jednou obouruční nebo dvěma jednoručními střelnými zbraněmi. Těžká verze je vyzbrojena jednou těžkou nebo dvěma obouručními střelnými zbraněmi. Zbraně musí být zvoleny a koupeny před začátkem mise. Arkánověž může fungovat v automatickém nebo dálkově ovládaném režimu. V automatickém má RCO 10 a může sama střílet buď jen po nepřátelských cílech nebo po všech bez rozdílu. V každém kole boje jedná vždy jako první, nehledě na iniciativu. Střelba a dobíjení munice (jednoranné zbraně) jsou jediné typy akcí, které může dělat. V dálkově ovládaném režimu používá svůj arkáno-snímač a ovladač s dosahem 100 metrů, ovládá ho Inženýr pomocí svého RCO a svých akcí. Zbraně mohou mít modifikace, přídatné vybavení i speciální munici. Nezapočítávají se do slotů Speciálního vybavení. Může vystřelit najednou jen z jedné zbraně. Vydrží být v provozu 10 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Arkánověž je velmi křehká. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí .

#### **Šotek neživé přírody**

Šotkové jsou částečně inteligentní bytosti, založené na poznatcích o tvorbě Automatonů, které v Zahradě zbyly po Elfské a Titánské veleříši (existují ale zvěsti, že pochází od jiné, dnes již zapomenuté rasy). Jsou vyráběny a používány všemi edenskými rasami. Ačkoliv to jsou bytosti, které na první pohled vykazují známky inteligence, není tomu tak. Samy se dokáží řídit pouze vědomostmi, které do nich byly vloženy během jejich výroby. Jejich efektivitu ale mohou zvýšit a rozšířit operátoři, kteří je ovládají hlasem nebo i jen pouhými myšlenkami. Šotek vždy vzhledově připomíná příslušníka rasy, která ho stvořila. V každém případě to jsou bezpohlavní tvorové složení z různých anorganických prvků přírody a pohánění alchymii a talismany. Neumí mluvit, ale rozumí Nižší božské řeči. Šotkové se používají převážně jako asistenti ve výrobních dílnách. Rozměry Šotků jsou různé, avšak nejčastěji jsou používány verze o výšce nejvýše jeden metr. Ty jsou totiž skladné a snadno se ovládají. Někdy jsou použity jako testovací objekty pro nové či neznámé stroje. Některé vyspělejší říše jsou schopny Šotky dodatečně přestavět a změnit tak jejich účel.

Velikost 0, Mechanická bytost (Osoba)

**Zbraně:** končetiny, vrtáky, kleště ... (DAM 10)

<b>CCO:</b>	<b>6</b>	<b>RCO:</b>	<b>6</b>	<b>PER:</b>	<b>6</b>
<b>INT:</b>	<b>6</b>	<b>WIL:</b>	<b>6</b>	<b>CHA:</b>	<b>6</b>
<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>DUR:</b>	<b>6</b>	<b>STR:</b>	<b>6</b>
	<b>HP: 20</b>		<b>SP: n/a</b>		

Lze ho koupit v Inženýrském centru (viz Základní kniha: Mise), stojí 10.000 peněz.

#### **Experimentální předměty**

Experimentální předměty jsou předměty, jejichž fungování a efektivita se teprve testuje. Mají funkce či vlastnosti, které nejsou u obyčejných předmětů obvyklé. GM může vytvořit experimentální předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Vytvoří ho tak, že ho vybaví odpovídajícími Boostery. Jejich efekt na předmět je permanentní, neomezený časem ani počtem použití. Každý Booster ale násobí cenu předmětu deseti. Např. obyčejný samostříl stojí 100 peněz. Experimentální samostříl se dvěma Boostery stojí 10.000 peněz. Na konci každého dne, kdy byl předmět používán, si postava musí hodit proti jeho Stabilitě. Hodnota Stability je 20-X, kde X je počet Boosterů. Pokud tuto hodnotu přehodí, předmět se sám od sebe rozbil. Jakmile se experimentální předmět rozbije, už nelze nijak opravit.

# Strojky

Sem patří Boostery a Dampery, které může Inženýr vyrobit. Každý typ Strojky zabírá jeden Zvláštní slot, nehledě na množství kusů. U každého strojku si poznamenejte, kolik kusů má Inženýr k dispozici. Strojky se totiž spotřebovávají; na ovlivnění jednoho stroje je třeba jeden kus. Boostery a Dampery jsou umístěny v jednorázových aplikačních pouzdrech.

**Boostery** jsou zařízení, která systém ovlivňují pozitivně. Používají se např. k posílení vlastní výstroje.

**Dampery** jsou zařízení, která systém postihují negativně. Používají se např. k oslabení cizí výstroje. Damper může Inženýr odstranit pomocí své schopnosti Oprava a náprava.

**Aparáty** jsou zařízení, která systém výrazně ovlivňují, ale jen dočasně.

**Strojky označené ★ jsou přístupné jen Inženýrům z Černých říší.**

## Připevnění damperu v boji zblízka

Dampery mají zvláštní úchyty, díky kterým mohou být snadno připevněny na předměty. Inženýr si hodí proti CCO a pokud uspěje, damper byl připevněn. Cíl se může upevnění damperu bránit tak, že se bude snažit uhnout, nebo damper vykrýt.

## Zesilovač palby (booster)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň zdvojnásobuje její ničivost po dobu jedné hodiny.

## Prodlužovač dostřelu (booster)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň zdvojnásobuje její dostřel (OR a MR) po dobu jedné hodiny.

## Stabilizátor trajektorie (booster)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň ruší její RP po dobu jedné hodiny.

## Kinetický posilovač (booster)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na chladnou zbraň zdvojnásobuje její ničivost po dobu jedné hodiny.

## Zvyšovač výkonu (booster)

Materiál: 6 element, 4 mech

Po přidání na Stroj zvyšuje jeho STR na 19 po dobu jedné hodiny.

## Posilovač konstrukce (booster)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na Stroj zvyšuje jeho DUR na 19 po dobu jedné hodiny.

## Urychlovač pohyblivosti (booster)

Materiál: 4 element, 6 mech

Po přidání na Stroj zvyšuje jeho AGI na 19 po dobu jedné hodiny.

## Posilovač integrity (booster)

Materiál: 4 element, 6 mech

Po připevnění k vhodnému předmětu Posilovač integrity způsobuje, že předmět může ignorovat první fyzický útok, který je na něj veden (projektil, chladná zbraň, exploze...), nehledě na jeho ničivost či vedlejší efekt. Po jednom útoku je však vyčerpán.

## Rozptylovač energie (booster)

Materiál: 6 element, 4 mech

Po připevnění k vhodnému předmětu Rozptylovač energie způsobuje, že předmět může ignorovat první energetický útok, který je na něj veden (paprsek, vlny, pole...), nehledě na jeho ničivost či vedlejší efekt. Po jednom útoku je však vyčerpán.

## Maximalizátor rychlosti (booster)

Materiál: 6 element, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek zvyšuje jeho Cestovní rychlost (pořazmo i Rychlou a Pomalou) na dvojnásobek po dobu jedné hodiny.

## Minimalizátor spotřeby (booster)

Materiál: 6 element, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek snižuje jeho spotřebu paliva na polovinu po dobu jedné hodiny.

## Alfa-obranné araneum (booster) ★

Materiál: 10 element, 10 mech

Tato „kovová pavučina“ chrání předmět před zničením. Po přidání na Stroj způsobuje, že daný stroj nemůže být po dobu jedné hodiny zničen (nemůže mu klesnout HP na 0).

## Omega-obranné araneum (booster) ★

Materiál: 10 element, 10 mech

Tato „kovová pavučina“ chrání Esenci arkána před zničením. Po přidání na Stroj způsobuje, že Esence arkána daného stroje nemůže být po dobu jedné hodiny zničena (vymazána).

## Hlídací araneum (booster) ★

Materiál: 10 element, 10 mech

Po přidání na Stroj způsobuje, že daný stroj nemůže po dobu jedné hodiny padnout pod kontrolu cizích osob. Všechny ovládací funkce budou pro cizí osoby nepřístupné, „kovová pavučina“ pevně obklopí všechny pohyblivé prvky stroje. Booster lze aplikovat jen na stroj, který je v době aplikace pod kontrolou tohoto Inženýra.

## Magické obranné araneum (booster) ★

Materiál: 50 element, 50 mech

Tato „kovová pavučina“ chrání předmět před magií. Po přidání na objekt (vozidlo, zbraň...) způsobuje, že daný objekt je po dobu jedné hodiny imunní vůči kouzlům.

## Zeslabovač palby (damper)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň nepřítele snižuje její ničivost na polovinu, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

## Zkracovač dostřelu (damper)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň nepřítele snižuje její dostřel (OR a MR) na polovinu, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

## Destabilizátor trajektorie (damper)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň nepřítele zdvojnásobuje její RP, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

## Kinetický oslabovač (damper)

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na chladnou zbraň nepřítele snižuje její ničivost na polovinu, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

**Snížovač výkonu (damper)**

Materiál: 6 element, 4 mech

Po přidání na Stroj snižuje jeho STR na 1 po dobu jedné hodiny.

**Oslabovač konstrukce (damper)**

Materiál: 5 element, 5 mech

Po přidání na Stroj snižuje jeho DUR na 1 po dobu jedné hodiny.

**Zpomalovač pohyblivosti (damper)**

Materiál: 4 element, 6 mech

Po přidání na Stroj snižuje jeho AGI na 1 po dobu jedné hodiny.

**Oslabovač integrity (damper)**

Materiál: 4 element, 6 mech

Po přidání k objektu (postavě, věci) způsobuje, že první fyzický útok (projektil, chladná zbraň, exploze...) automaticky uspěje. Po jednom útoku je však vyčerpán.

**Soustředovač energie (damper)**

Materiál: 6 element, 4 mech

Po přidání k objektu (postavě, věci) způsobuje, že první energetický útok (paprsek, vlny, pole...) automaticky uspěje. Po jednom útoku je však vyčerpán.

**Minimalizátor rychlosti (damper)**

Materiál: 6 element, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek snižuje jeho Cestovní rychlost (potažmo i Rychlou a Pomalou) na polovinu po dobu jedné hodiny.

**Maximalizátor spotřeby (damper)**

Materiál: 6 element, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek zvyšuje jeho spotřebu paliva na dvojnásobek po dobu jedné hodiny.

**Alfa-útočné araneum (damper) ★**

Materiál: 10 element, 10 mech

Tito nanoboti ničí hardware. Lze aplikovat na Stroj. Pokud cíl neodolá v hodu na DUR, je zničen za jednu hodinu (jeho HP klesnou na 0).

**Omega-útočné araneum (damper) ★**

Materiál: 10 element, 10 mech

Tato „kovová pavučina“ ničí Esenci arkána. Lze aplikovat na Stroj. Pokud cíl neodolá v hodu na DUR, jeho Esence arkána je zničena (vymazána) za jednu hodinu.

**Loupežné araneum (damper) ★**

Materiál: 10 element, 10 mech

Po přidání na Stroj způsobuje, že daný stroj je po dobu jedné hodiny plně pod kontrolou tohoto Inženýra. Všechny ovládací funkce jsou pro něj přístupné, „kovová pavučina“ odblokuje všechny pohyblivé prvky stroje. Damper lze aplikovat jen na stroj, který je v době aplikace pod kontrolou cizích osob.

**Magické útočné araneum (damper) ★**

Materiál: 50 element, 50 mech

Tato „kovová pavučina“ ruší magii v předmětech. Po přidání na objekt (artefakt, zbraň...) způsobuje, že daný objekt po dobu jedné hodiny přichází o svoji kouzelnou moc.

**Close Combat (aparát)****Range Combat (aparát)****Perception (aparát)****Intelligence (aparát)****Will (aparát)****Charisma (aparát)****Durability (aparát)****Strength (aparát)****Agility (aparát)**

Materiál: 100 element, 100 mech

Změní příslušný základní atribut Stroje na k20 (pokud tento atribut měl). Efekt trvá k20 hodin.

**Armor (aparát)**

Materiál: 100 element, 100 mech

Změní základní ARM Stroje na k20 (pokud tento atribut měl). Efekt trvá k20 hodin.

**Health Points (aparát)**

Materiál: 100 element, 100 mech

Změní maximální HP Stroje (pokud tento atribut měl). Hodíte si k20. Na hod 1-10 zvýší HP o příslušné číslo vynásobené deseti (např. hod 3 zvýší o 30). Na hod 11-20 sníží HP o příslušné číslo snížené o 10 a vynásobené deseti (např. hod 13 sníží o 30). Minimum je 1 HP. Efekt trvá k20 hodin.

**Autooprava (aparát) ★**

Materiál: 200 element, 200 mech

Stroj si umí sám opravit poškození, rychlostí 10 HP za hodinu. Nemůže se opravit, pokud má 0 HP. Efekt trvá k20 hodin.