

# VOID

Fantasy



Hrdinové říší

# VOID



## Fantasy

Hrdinové říší

vytvořil Gediman  
© 2022

Verze 2.1

[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

1.	Úvod .....	4	38.	Mechanikus .....	14
2.	Expertní zaměření .....	5	39.	Kariéry .....	15
3.	Odstřelovač .....	5	40.	Žoldníci / Plenitelé .....	15
4.	Těžkopalník .....	5	41.	Éteričtí piráti .....	15
5.	Pistolník .....	5	42.	Éteričtí bandité .....	15
6.	Hubitel .....	6	43.	Lovci odměn .....	15
7.	Ostrostřelec .....	6	44.	Soukromí detektivové .....	16
8.	Dělostřelec .....	6	45.	Zločinci .....	16
9.	Zabiják .....	6	46.	Gilda / Kabala .....	16
10.	Kopiník .....	7	47.	Sekta .....	16
11.	Šermíř .....	7	48.	Temní kolaboranti .....	17
12.	Drtič .....	7	49.	Státní agenti .....	17
13.	Rozparovač .....	7	50.	Státní vojáci .....	17
14.	Mistr bojových umění .....	8	51.	Křížáci .....	17
15.	Špion .....	8	52.	Mocné postavy .....	18
16.	Sabotér .....	8	53.	Vůdce .....	18
17.	Zloděj .....	8	54.	Člen Legie štěstěny .....	21
18.	Průzkumník .....	9	55.	Nihilátor .....	21
19.	Misionář .....	9	56.	Magus / Warlock .....	22
20.	Kazatel .....	9	57.	Avatar / Tenebris .....	23
21.	Kaplan .....	10	58.	Mise .....	24
22.	Exorcista .....	10	59.	Boss .....	24
23.	Zpovědník .....	10	60.	Nemesis .....	24
24.	Inkvizitor .....	10	61.	Důležité objekty .....	25
25.	Mág .....	11	62.	Dovednosti .....	26
26.	Mystik .....	11	63.	Obecné dovednosti .....	26
27.	Zaklínač .....	11	64.	Dovednosti infiltrátora .....	26
28.	Zaříkávač .....	11	65.	Dovednosti střelce .....	26
29.	Spektrál .....	12	66.	Dovednosti zápasníka .....	26
30.	Koncentrál .....	12	67.	Dovednosti ranhojiče .....	27
31.	Apatykář .....	12	68.	Dovednosti inženýra .....	28
32.	Alchymista .....	12	69.	Dovednosti kněze .....	29
33.	Fyzikus .....	13	70.	Dovednosti kouzelníka .....	30
34.	Chirurg .....	13	71.	Vybavení .....	31
35.	Ohňostrůjce .....	13	72.	Vybavení infiltrátora .....	31
36.	Arkánista .....	14	73.	Základna .....	33
37.	Zbrojář .....	14	74.	Zařízení základny .....	35

# Úvod

## **Hrdinové říší**

„Hrdinové říší“ jsou dodatečná příručka ke hře Void: Fantasy, která se soustřeďuje především na hráčské postavy jako takové – přidává možnost mnoha nových kariér a i postup na vyšší úrovně moci, kdy se postava stane mocným vládcem.

## **Vyvolení**

Zahrada je plná mocných individualistů, kteří skrze vliv, bohatství či nadpřirozené síly ovládají osudy nesčetného množství bytostí. Jsou to politici, vojevůdci, mudrci, kněží a velcí hrdinové – ať už stojí na straně spásného Světla nebo korumpující Temnoty. Někteří z nich za sebou mají miliony oddaných stoupců, kteří jim provolávají slávu a slepě plní jejich rozkazy. Jiní se spoléhají jen na své zkušenosti, dovednosti a mocné nadpřirozené artefakty. Tak či tak, tito individualisté mají šanci přežít mnohé nástrahy Zahrady Eden, kterým by žádný normální smrtelník neodolal. Nevyhnutelnou skutečností však je, že čím mocnější hrdina je, tím mocnější má nepřátele. Je jen otázkou času, kdy padne zásluhou jejich krutých útoků nebo zákeřných machinací...

# Expertní zaměření

Hrdina se může nechat vycvičit v jednom úzce specializovaném oboru. Výcvik probíhá mimo vlastní hru (po skončení nebo před začátkem mise) a stojí 50 bodů zkušeností. Hrdina může mít na jednu jen jedno expertní zaměření. Může ho měnit – pokaždé ale musí zaplatit příslušné body zkušeností, a to i tehdy, kdy si bude chtít opět pořídit zaměření, které už někdy předtím měl. Pokud chce, může do mise nastoupit se svým obecným zaměřením (tzn. základní Střelec, základní Kněz...), nemá to žádné zvláštní požadavky. Expertní zaměření není ztraceno, jen v dané misi není využito.

*Např. Střelec zaplatí 50 bodů zkušeností a do jedné mise nastoupí jako Odstřelovač. Do další mise, po zaplacení 50 bodů, nastoupí jako Těžkopalník. A do následující vstoupí opět jako Odstřelovač, opět však musí zaplatit 50 bodů zkušeností. Příští misi si vybere, že bude obyčejným Střelcem – jeho expertní zaměření Odstřelovač bude pro tuto misi potlačeno.*

## Odstřelovač (Střelec)

Odstřelovač, „Sniper“, je expert na přesnou střelbu a umí také dobře utajovat svoji přítomnost. Oproti běžnému Střelci nemůže být vyzbrojen těžkou střelnou zbraní.

### Sniperský výcvik

Odstřelovačova zbraň má desetinásobnou ničivost. Schopnost lze využít i mimo boj – pokud Odstřelovač stráví alespoň 10 minut nepřerušovaným zaměřováním vybrané bytosti Běžné velikosti a uspěje v hodů proti RCO, tuto bytost automaticky zabije. Zásahu se nelze nijak ubránit. Sniperský výcvik lze využít pouze se samonabíjecí projektilovou nebo energetickou puškou (nikoliv Rojovou resp. Rozptylovou ani Vrháčem výbušnin). Odstřelovač se během zaměřování nesmí pohnout z místa.

### Eliminační výstřel (AKCE)

Odstřelovač může trefit vybranou část bytosti tak, aby byla vyřazena z boje. Může trefit nohu (popř. křídlo a podobně), čímž ji znehybní. Může trefit ruku, čímž ji zabráni v činnostech vyžadujících alespoň jednu ruku. Může trefit zbraň nebo jedno vybavení, čímž ji zničí. Chová se to jako normální výstřel, ovšem nezpůsobí ztrátu HP a nelze se mu ubránit hodem proti ARM. Tuto schopnost lze provést pouze samonabíjecí projektilovou nebo energetickou puškou (nikoliv Rojovou resp. Rozptylovou ani Vrháčem výbušnin).

### Skrytost

Když se Odstřelovač schová, je těžké odhalit jeho přítomnost. Všichni, kteří se ho budou snažit najít, mají postih -5 na PER.

## Těžkopalník (Střelec)

Expert na těžké zbraně všeho druhu. Oproti běžnému Střelci postará zvláštní schopnost Dvě zbraně.

### Devastační palba (AKCE)

Těžkopalník může spustit mocnou palbu. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Štěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze těžkou zbraní.

### Kosící palba (AKCE)

Těžkopalník může provést kosící palbu, která rychle zničí Oddíl, popř. Roj. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, útok má proti Oddílu/Roji desetinásobnou ničivost. Kosící palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Těžkopalník RCO snižené pouze o 2. Kosící palbu lze provést jen těžkými zbraněmi, nemůže být vedena jednorannými zbraněmi.

### Palebná pozice

Těžkopalník může zaujmout pozici, ze které povede obrannou palbu. Hráč určí, jakým směrem míří hlaveň zbraně. Jakmile se v tomto směru objeví nepřítel, Těžkopalník na ně může ihned vystřelit – bez ohledu na iniciativu, nestojí to ani žádnou akci. Stále však musí uspět v hodů proti RCO. Pokud chce Těžkopalník držet palebnou pozici, nesmí se pohnout z místa. Schopnost má efekt pouze před započítáním souboje, během něj už ne. Tuto schopnost lze provést pouze těžkou zbraní.

## Pistolník (Střelec)

Expert na projektilové a energetické pistole. Oproti běžnému Střelci nemůže být vyzbrojen těžkou střelnou zbraní.

Poznámka: „Pistolník“ je pouze označení. Neovládá jen pistole, ale i další jednoruční střelné zbraně, např. kestrosy. V textu níže jsou označeny jako „pistole“.

### Smrtící zbraně (AKCE)

Pistolník může spustit smrtící palbu. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Štěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze samonabíjecí projektilovou nebo energetickou pistolí (nikoliv Rojovou resp. Rozptylovou ani Vrháčem výbušnin). Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Reflexy

Pistolník může z pistole vystřelit tak rychle a přesně, že dokáže trefit letící projektil. Takovýto výstřel nestojí žádnou akci, ale Pistolník musí uspět v hodů proti PER a RCO. Pokud uspěje, cílový projektil byl bezpečně sestřelen a už nemá žádný efekt na hru. Tuto schopnost lze použít na sestřelení projektilu vystřeleného z pistole, pušky, těžké i dělostřelecké zbraně, funguje i na vrhací zbraně. Pokud Pistolník použije dvě pistole, může provést Opravný hod na PER i RCO. Tuto schopnost lze provést pouze projektilovou nebo energetickou pistolí (nikoliv Rojovou resp. Rozptylovou ani Vrháčem výbušnin).

### Duel

Ihned po zahájení souboje může Pistolník vyzvat jednu nepřátelskou Osobu na duel (musí být také vyzbrojena střelnou zbraní). Dokud je nepřítel v duelu a chce provést útok na někoho jiného, než na Pistolníka, nebo provést jakoukoliv jinou akci, která se netýká duelu, musí nejprve uspět v hodů proti WIL. Pokud nespěje, jeho akce je vyplývána a Pistolník na něj může v následující akci provést útok střelnou zbraní s dvojnásobným DAM, který navíc vyžaduje jen Kontrolní hod na RCO. Duel trvá tak dlouho, dokud není nepřítel nebo Pistolník zabít či jinak eliminován. Pistolník může duel kdykoliv sám ukončit. Další duel v tomtéž boji už vyhlásit nelze.

## Hubitel (Střelec)

Expert na látkové zbraně všeho druhu. Oproti běžnému střelci postrádá zvláštní schopnost Krycí palba.

### Vyhubení (AKCE)

Hubitel může spustit intenzivní palbu. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Šťěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze látkovou zbraní, jednoruční, obouruční nebo těžkou. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Přival (AKCE)

Hubitel může cíl zaplavit bojovou látkou a zničit i nepřátele ukryté uvnitř něj. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 10. Ničivost tohoto útoku je však desetinasobná. Útok zasáhne i posádku a pasažéry dopravních prostředků a obyvatele budov, ale ničivost v tomto případě upravena není. Tuto schopnost lze provést pouze látkovou zbraní, jednoruční, obouruční nebo těžkou. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Zahlčení (AKCE)

Hubitel může zahltit své okolí bojovou látkou. Pokud uspěje v hodu proti RCO, celé okolí v dostřelu zbraně je zasaženo. Navíc každou minutu si každý v okolí musí hodit na odolání tomuto útoku, avšak s DAM jen polovičním. Např. Hubitel zahltil plamenometem (dostřel 10 metrů, DAM 20) okruh 10 metrů s DAM 20, všichni v něm si musí navíc každou minutu hodit na odolání útoku s DAM 10. Zahlčení vydrží 10 minut. Tuto schopnost lze provést pouze látkovou zbraní, jednoruční, obouruční nebo těžkou.

## Ostrostřelec (Střelec)

Expert na energetické a projektilové zbraně všeho druhu. Oproti běžnému střelci postrádá zvláštní schopnost Krycí palba.

### Smršť projektilů a energie (AKCE)

Ostrostřelec může spustit intenzivní palbu. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Šťěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze projektilovou resp. energetickou zbraní, jednoruční, obouruční nebo těžkou. Smršť se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Ostrostřelec RCO snížené pouze o 5. Smršť nemůže být vedena jednorannými zbraněmi. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Likvidace (AKCE)

Ostrostřelec může zničit i odolné cíle. Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 5. Ničivost tohoto útoku je však dvojnásobná. Schopnost lze provést pouze proti jednotlivci Běžné velikosti a pouze projektilovou nebo energetickou zbraní, jednoruční, obouruční nebo těžkou. Pokud během útoku padne Šťěstí, cíl je automaticky zničen. Likvidace se nejlépe provádí samonabíjecími zbraněmi, tehdy Ostrostřelec RCO snížené nemá. Likvidace nemůže být vedena jednorannými zbraněmi. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Sledování cíle (AKCE)

Pokud Ostrostřelec stráví jednu akci zaměřováním vybraného cíle, následující akci má proti tomuto cíli desetinasobnou ničivost. Tuto schopnost lze provést pouze projektilovou resp. energetickou zbraní, jednoruční, obouruční nebo těžkou. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně, ovšem pouze proti jednomu cíli.

## Dělostřelec (Střelec)

Expert na ty největší kategorie střelných zbraní – Dělostřelecké a Palubní (normální, Velké i Obří).

### Přesný výstřel

Dělostřelec může provést přesný výstřel z Dělostřelecké nebo Palubní zbraně (normální, Velké i Obří). Schopnost lze využít jen mimo boj – pokud Dělostřelec stráví alespoň 10 minut nepřerušovaným zaměřováním vybraného cíle a uspěje v hodu proti RCO, tento cíl automaticky zničí (zbraň však musí být schopná cíl poškodit). Zásahu se nelze nijak ubránit. Přesný výstřel nelze provést Rojovou resp. Rozptylovou zbraní. Pokud útok způsobuje Explozi, pak ta se vůči ostatním cílům v dosahu chová normálně. Dělostřelec ani zbraň se během zaměřování nesmějí pohnout z místa. Schopnost nelze provést Zbraní hromadného ničení.

### Čištění (AKCE)

Dělostřelec může provést čistící výstřel z Dělostřelecké nebo Palubní zbraně (normální, Velké i Obří). Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Šťěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze proti Oddílu či Roji. Čištění se nejlépe provádí Rojovými a Rozptylovými zbraněmi, tehdy je jeho RCO sníženo jen o 5. Schopnost nelze provést Zbraní hromadného ničení.

### Obléhání (AKCE)

Dělostřelec může provést demoliční výstřel z Dělostřelecké nebo Palubní zbraně (normální, Velké i Obří). Jeho RCO pro tento výstřel je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Šťěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze proti budově resp. éterické stanici. Obléhání se nejlépe provádí zbraněmi s koncentrovaným útokem – pokud zbraň není Rojová ani Rozptylová, jeho RCO je sníženo jen o 5. Schopnost nelze provést Zbraní hromadného ničení.

## Zabiják (Zápasník)

Zabiják, „Assassin“, je expert na smrtící údery a umí také dobře utajovat svoji přítomnost. Oproti běžnému Zápasníkovi nemůže být vyzbrojen dřevcovou chladnou zbraní.

### Assassinský výcvik

Zabijákova zbraň má desetinasobnou ničivost. Schopnost lze využít i mimo boj – pokud Zabiják stráví alespoň 10 minut nepřerušovaným pronásledováním vybrané bytosti Běžné velikosti a uspěje v hodu proti CCO, tuto bytost automaticky zabije. Zásahu se nelze nijak ubránit. Zabiják se však musí nacházet alespoň v takové vzdálenosti od cíle, jakou je schopen překonat během 1 minuty (akce). Např. pokud se během jedné akce dokáže pohnout o 100 metrů, může být od cíle vzdálen do 100 metrů. Samotný přesun k cíli se už nebere v potaz. Assassinský výcvik lze využít pouze se sečnou nebo bodnou zbraní.

### Eliminační úder (AKCE)

Zabiják může trefit vybranou část bytosti tak, aby byla vyražena z boje. Může trefit nohu (popř. křídlo a podobně), čímž ji znehybní. Může trefit ruku, čímž ji zabráni v činnostech vyžadujících alespoň jednu ruku. Může trefit zbraň nebo jedno vybavení, čímž je zničí. Chová se to jako normální útok zblízka, ovšem nezpůsobí ztrátu HP a nelze se mu ubránit hodem proti ARM. Tuto schopnost lze provést pouze chladnou sečnou nebo bodnou zbraní.

### Skrytost

Když se Zabiják schová, je těžké odhalit jeho přítomnost. Všichni, kteří se ho budou snažit najít, mají postih -5 na PER.

## Kopiník (Zápasník)

Expert na dřevcové zbraně všeho druhu. Oproti běžnému Zápasníkovi postrádá zvláštní schopnost Dvě zbraně.

### Devastační úder (AKCE)

Kopiník může udeřit s neuvěřitelnou silou. Jeho CCO pro tento úder je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Štěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze dřevcovou zbraní.

### Pokosení (AKCE)

Kopiník může provést kosící úder, který rychle zničí Oddíl, popř. Roj. Jeho CCO pro tento úder je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, útok má proti Oddílu/Roji desetinásobnou ničivost. Pokosení se nejlépe provádí sečnými zbraněmi, tehdy má Kopiník CCO snížené pouze o 2. Pokosení lze provést jen dřevcovými zbraněmi a nemůže být vedeno bodnými zbraněmi.

### Obranná pozice

Kopiník může zaujmout pozici, ze které může snadno ustát nepřátelskou zteč. Hráč určí, jakým směrem míří čepel zbraně. Jakmile se v tomto směru (a v dosahu boje zblízka) objeví nepřítel, Kopiník na ně může ihned udeřit – bez ohledu na iniciativu, nestojí to ani žádnou akci. Stále však musí uspět v hodů proti CCO. Pokud chce Kopiník držet obrannou pozici, nesmí se pohnout z místa. Schopnost má efekt pouze před započatím souboje, během něj už ne. Tuto schopnost lze provést pouze dřevcovou zbraní.

## Šermíř (Zápasník)

Expert na jednoruční bodné a sečné zbraně. Oproti běžnému Zápasníkovi nemůže být vyzbrojen dřevcovou chladnou zbraní.

### Smrtící zbraně (AKCE)

Šermíř může provést smrtící úder. Jeho CCO pro tento úder je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Štěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze chladnou sečnou nebo bodnou jednoruční zbraní. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Reflexy

Šermíř může zbraní udeřit tak rychle a přesně, že dokáže odrazit či přeseknout letící projektil. Takovýto úder nestojí žádnou akci, ale Šermíř musí uspět v hodů proti PER a CCO. Pokud uspěje, cílový projektil byl bezpečně eliminován a už nemá žádný efekt na hru. Tuto schopnost lze použít na eliminaci projektilu vystřeleného z pistole, pušky, těžké i dělostřelecké zbraně, funguje i na vrhací zbraně. Pokud Šermíř použije dvě zbraně, může provést Opravný hod na PER i CCO. Tuto schopnost lze provést pouze jednoruční bodnou nebo sečnou zbraní.

### Duel

Ohledně zahájení souboje může Šermíř vyzvat jednu nepřátelskou Osobu na duel (musí být také vyzbrojena chladnou zbraní). Dokud je nepřítel v duelu a chce provést útok na někoho jiného, než na Šermíře, nebo provést jakoukoliv jinou akci, která se netýká duelu, musí nejprve uspět v hodů proti WIL. Pokud neuspěje, jeho akce je vyplývána a Šermíř na něj může v následující akci provést útok chladnou zbraní s dvojnásobným DAM, který navíc vyžaduje jen Kontrolní hod na CCO. Duel trvá tak dlouho, dokud není nepřítel nebo Šermíř zabit či jinak eliminován. Šermíř může duel kdykoliv sám ukončit. Další duel v tomtéž boji už vyhlásit nelze.

## Drtič (Zápasník)

Expert na úderné zbraně všeho druhu. Oproti běžnému Zápasníkovi postrádá zvláštní schopnost Zteč.

### Rozdrcení (AKCE)

Drtič může provést intenzivní úder. Jeho CCO pro tento úder je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Štěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze údernou zbraní. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Otřesy (AKCE)

Drtič může v cíli vyvolat rázové vlny a zničit i nepřátele ukryté uvnitř něj. Jeho CCO pro tento úder je sníženo o 10. Ničivost tohoto útoku je však desetinásobná. Útok zasáhne i posádku a pasažéry dopravních prostředků a obyvatele budov, ale ničivost v tomto případě upravena není. Tuto schopnost lze provést pouze údernou zbraní. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Odhození (AKCE)

Drtič se může rozpráhnout a odhodit cíl do dálky. Pokud uspěje v hodů proti CCO, jeho útok má Sílu odhození dvojnásobnou, efektu Odhození nelze odolat. Tuto schopnost lze provést pouze údernou zbraní.

## Rozparovač (Zápasník)

Expert na bodné a sečné zbraně všeho druhu. Oproti běžnému Zápasníkovi postrádá zvláštní schopnost Zteč.

### Rozsekání a rozbodání (AKCE)

Rozparovač může provést intenzivní seknutí či bodnutí. Jeho CCO pro tento úder je sníženo o 10, ale pokud zasáhne, zasáhne s efektem Štěstí (nemusí nutně padnout 1). Tuto schopnost lze provést pouze sečnou resp. bodnou zbraní. Útoky Sečných zbraní protivník nemůže Vykrýt. Útokům Bodných zbraní protivník nemůže Uhnout. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Likvidace (AKCE)

Rozparovač může zničit i odolné cíle. Jeho CCO pro tento úder je sníženo o 5. Ničivost tohoto útoku je však dvojnásobná. Schopnost lze provést pouze proti jednotlivci Běžné velikosti a pouze bodnou nebo sečnou zbraní. Pokud během útoku padne Štěstí a cíl neprovede úspěšné Vykrýtí nebo Úhyb, je automaticky zničen. Útoky Sečných zbraní protivník nemůže Vykrýt. Útokům Bodných zbraní protivník nemůže Uhnout. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně.

### Sledování cíle (AKCE)

Pokud Rozparovač stráví jednu akci sledováním vybraného cíle, následující akci má proti tomuto cíli desetinásobnou ničivost. Rozparovač se však musí nacházet alespoň v takové vzdálenosti od cíle, jakou je schopen překonat během 1 minuty (akce). Např. pokud se během jedné akce dokáže pohnout o 100 metrů, může být od cíle vzdálen do 100 metrů. Samotný přesun k cíli se už nebere v potaz. Tuto schopnost lze provést pouze sečnou resp. bodnou zbraní. Tato schopnost může být provedena společně se schopností Dvě zbraně, ovšem pouze proti jednomu cíli.

# Mistr bojových umění (Zápasník)

Expert na boj beze zbraní.

## Bojové umění

Jeho Boj zblízka beze zbraní (úderů pěstmi, kopání) má desetinašobné DAM. Navíc může fungovat nejen jako úderná zbraň, ale též jako sečná či bodná. Vykrývání může provádět holýma rukama, nepotřebuje k tomu chladnou zbraň.

## Vyražení (AKCE)

Může udeřit holýma rukama tak, že nepříteli vyrazí zbraň (či jiný předmět), který drží v rukou. Danou věc nepřítel už v tomto boji použít nemůže. Vyžaduje to normálně hod proti CCO. Nelze vykrýt, ale lze mu Uhnout.

## Obrácení útoku

V boji zblízka může otočit nepřítelův útok proti němu. Pokud má obě ruce prázdné a je na něj zaútočeno chladnou zbraní, může si hodit proti svému CCO a AGI. Pokud uspěje v obou hodech, útok odklonil na útočnicka. Útočnick tento útok nemůže vykrýt ani mu Uhnout. Pokud v jednom z těchto hodů padlo navíc Štěstí, útok se chová jako útok se Štěstím. Smůla naopak znamená rozbití zbraně. Obrácení útoků lze použít pouze proti jednomu útoku.

# Špion (Infiltrátor)

Expert na krádež informací. Oproti běžnému Infiltrátorovi postrádá zvláštní schopnost Krádež.

## Precizní špionáž

Špion může provést precizní špionáž, během které mu nehrozí odhalení. Taková trvá 1 hodinu a Špion si musí hodit proti INT a PER. Pokud v obou hodech uspěje, získal požadované informace. Pokud neuspěje, informace nezískal a čas byl vyplýván zbytečně.

## Maskovaná špionáž

Špion dokáže svoji špionáž zamaskovat tak, aby nevypadala jako neoprávněné získání informací. Hodí si proti INT a pokud uspěje, nikdo nepozná, že informace byla ukradena. V opačném případě to odhaleno bude. O zamaskování dané špionáže se může pokusit jen jednou. Schopnost lze použít k zamaskování standardního Špehování (viz *Základní kniha*) i Precizní špionáže. Nezabírá žádný čas.

## Odlákání pozornosti

Špion může odlákat pozornost nepřátel a zabránit tak ve svém odhalení, pokud některá z jeho schopností nevyšla (např. Špehování). Hodí si proti INT, CHA, STR nebo AGI (záleží na způsobu odlákání) a pokud uspěje, protivníci si musí hodit proti svému INT. Pokud neuspějí, pak Špiona neodhalili.

# Sabotér (Infiltrátor)

Expert na likvidaci zařízení. Oproti běžnému Infiltrátorovi postrádá zvláštní schopnost Krádež a Špehování.

## Sabotáž

Sabotér standardně ovládá tuto schopnost ze *Základní knihy* (nemusí si ji kupovat).

## Precizní sabotáž

Sabotér může provést precizní sabotáž, kterou nebude možné opravit. Taková trvá 1 hodinu a Sabotér si musí hodit proti INT. Pokud uspěje, zařízení přestalo fungovat a ani Inženýr ho nedokáže znovu zprovoznit. Pokud neuspěje, zařízení stále funguje a čas byl vyplýván zbytečně.

## Maskovaná sabotáž

Sabotér dokáže svoji sabotáž zamaskovat tak, aby nevypadala jako vědomý zásah. Hodí si proti INT a pokud uspěje, nikdo nepozná, že systém byl narušen záměrně. V opačném případě to odhaleno bude. O zamaskování dané sabotáže se může pokusit jen jednou. Schopnost lze použít k zamaskování standardní Sabotáže i Precizní sabotáže. Nezabírá žádný čas.

## Načasovaná sabotáž

Sabotér může sabotáž provést tak, aby se projevila až za určitou dobu. Hodí si proti INT a pokud uspěje, efekt sabotáže se dostaví maximálně až o 10 hodin později (lze nastavit i kratší dobu). V opačném případě k efektu dojde okamžitě. O načasování dané sabotáže se může pokusit jen jednou. Schopnost lze použít k načasování standardní Sabotáže i Precizní sabotáže. Nezabírá žádný čas.

# Zloděj (Infiltrátor)

Expert na krádež předmětů. Oproti běžnému Infiltrátorovi postrádá zvláštní schopnost Špehování.

## Precizní krádež

Zloděj může provést precizní krádež, během které mu nehrozí odhalení. Taková krádež trvá 1 hodinu a Zloděj si musí hodit proti INT a AGI. Pokud v obou hodech uspěje, získal požadovaný předmět (jako obvykle se zapisuje do Zvláštních slotů). Pokud neuspěje, předmět nezískal a čas byl vyplýván zbytečně.

## Maskovaná krádež

Zloděj dokáže svoji krádež zamaskovat tak, aby nevypadala jako neoprávněné získání předmětů. Hodí si proti INT a pokud uspěje, nikdo nepozná, že předmět byl ukraden. V opačném případě to odhaleno bude. O zamaskování dané krádeže se může pokusit jen jednou. Schopnost lze použít k zamaskování standardní Krádeže (viz *Základní kniha*) i Precizní krádeže. Nezabírá žádný čas.

## Odlákání pozornosti

Zloděj může odlákat pozornost nepřátel a zabránit tak ve svém odhalení, pokud některá z jeho schopností nevyšla (např. Krádež). Hodí si proti INT, CHA, STR nebo AGI (záleží na způsobu odlákání) a pokud uspěje, protivníci si musí hodit proti svému INT. Pokud neuspějí, pak Zloděje neodhalili.



## Průzkumník (Infiltrátor)

Expert na průzkum terénu a sledování nepřítele. Oproti běžnému Infiltrátorovi postrádá zvláštní schopnost Krádež a Špehování.

### Přežití v divočině a Kartograf

Průzkumník standardně ovládá tyto dvě schopnosti ze *Základní knihy* (nemusí si je kupovat). Ovládá všechny verze schopnosti Přežití v divočině a planetární i éterickou verzi schopnosti Kartograf.

### Průzkum

Průzkumník dokáže provést detailní průzkum svého okolí. Může si vybrat jeden ze tří druhů: terénní (zaměřen na nástrahy přírody), bojový (zaměřen na vojáky a bojovou techniku) a civilní (zaměřen na civilní aktivity). Každý průzkum trvá 1 hodinu, nelze tedy použít v boji. Je to jako hledání zrakem, vyžaduje hod proti PER. Pokud je úspěšný, Průzkumník odhalí všechny objekty daného typu ve svém výhledu a dohledu. Též určí jejich nebezpečnost a co chystají v nejbližší době, např. přesun, útok, doplnění paliva, odpočinek...

### Označení cíle (AKCE)

Průzkumník může označit objekt – nahlásit jeho přesnou pozici svým kolegům. Dokud se tento objekt nepřesune z místa, všechny hody na CCO a RCO proti němu vyžadují jen Kontrolní hod.

### Analýza protivníka (AKCE)

Průzkumník může analyzovat protivníka podle stylu boje a odhalit jeho silné a slabé stránky. Jakmile vidí zvolený subjekt bojovat, může si hodit proti svému PER. Pokud uspěje, Průzkumník i jeho kolegové mají proti němu bonus +5 k CCO a RCO a dvojnásobné DAM všech zbraní. Průzkumník se může o Analýzu pokusit též na konci každého kola, kdy on sám zaútočil na subjekt či subjekt na něj. Tehdy to nezabírá žádnou akci.

## Misionář (Kněz)

Zaměřuje se na konvertování jinověrců a bezvěrců na uctíváče jeho boha. Oproti běžnému Knězi postrádá zvláštní schopnost Inspirace.

### Intenzivní konverze (Kněz)

Misionář může konvertovat mnohem rázněji, ale trvá to 1 hodinu. Misionář si hodí proti CHA a pokud uspěje, cílová NPC Osoba si musí hodit proti svému WIL sníženému o 10. Pokud neuspěje, je obrácena na víru jeho boha. Pokud Misionář padne Štěstí, cílová NPC Osoba nemůže odolat a automaticky je obrácena. Hodnota Faith Points je snížena/zvýšena na 70. Tohle platí i v případě, že Osoba měla 0 FP, tedy neuctívala žádného boha.

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

### Intenzivní korupce (Temný kněz)

Misionář Temné ruky může korumpovat mnohem rázněji, ale trvá to 1 hodinu. Misionář si hodí proti CHA a pokud uspěje, cílová NPC Osoba si musí hodit proti svému WIL sníženému o 10. Pokud neuspěje, obdrží tolik Corruption Pointů, o kolik přehodila. Pokud Misionář padne Štěstí, cílová NPC Osoba nemůže odolat a automaticky je zkorumpována. Jakmile je postava zkorumpována, hodí si normálně test Proměny, aby bylo jasné, jestli se z ní stane Nižší nebo Vyšší služebník. Pokud se z ní stane Vyšší slu-

žebník, tak její hodnota Faith Points je snížena/zvýšena na 70. Tohle platí i v případě, že Osoba měla 0 FP, tedy neuctívala žádného boha.

### Vysvětlující přednáška

Misionář může přednášet jinověrcům či bezvěrcům a oslabovat tak jejich víru respektive podkopávat ateismus. Přednáška trvá 1 hodinu a Misionář musí uspět v hodu proti CHA. Pokud uspěje, snížil všem posluchačům FP o 10. Lidem z Černých říší místo toho snižuje Exaltation Points. Pokud mu padne Smůla, pak těmto posluchačům už nemůže přednášet. Přednášku lze použít jen na NPC Osoby.

### Manipulace

Misionář umí dobře jednat s jinověrci i bezvěrci. Když s nimi Vyjednává nebo jim Vyhróžuje, mají postih -10 na WIL.

## Kazatel (Kněz)

Zaměřuje se na šíření víry a posilování oddanosti mezi uctíváči jeho boha. Oproti běžnému Knězi postrádá zvláštní schopnost Konverze (resp. Korupce u Temného kněžího).

### Intenzivní inspirace

Kazatel může vyburcovat zpanikařené osoby k odvaze či odvážné osoby k hrdinství. Díky této schopnosti může Kazatel napravit zlomenou morálku svých spolubojovníků. Musí si hodit proti svému CHA. Pokud se inspirace povede, postavy přestanou panikařit a obnoví se jim k20 Sanity Pointů (pokud panikařily) nebo se jejich vlastnosti CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA zvýší o 4 s možností provádět Opravné hody, dokud je zvolený protivník nablízku.

### Posilující kázání

Kazatel může přednášet uctíváčům jeho boha a posilovat tak jejich víru. Kázání trvá 1 hodinu a Kazatel musí uspět v hodu proti CHA. Pokud uspěje, zvýšil všem posluchačům FP o 10. Pokud mu padne Smůla, pak těmto posluchačům už nemůže kázat. Kázání lze použít pouze na NPC Osoby.

### Manipulace

Kazatel umí dobře jednat s uctíváči jeho boha. Když s nimi Vyjednává nebo jim Vyhróžuje, mají postih -10 na WIL.

## Kaplan (Kněz)

Zaměřuje se na spirituální podporu, provádění rituálů a ceremonií.

### Intenzivní rituál

Kaplan může provést rituál v hlubokém soustředění – takový trvá dvojnásobně dlouho, ale vždy uspěje (samozřejmě stále musí být vykonán bez přerušení až do konce).

### Ceremoniál

Kaplan může provést ceremoniál během nějaké události, která odpovídá zaměření jeho boha. Např. může provést ceremoniál při pohřbu (bůh smrti Wilsar), při porodu (bohyně života Dyrnusia), před zahájením bitvy (bůh války Olrenor), po skončení bitvy (bohyně míru Finersha) a podobně. GM rozhodne, kdy lze tuto schopnost použít. Ceremoniál trvá 1 hodinu a Kaplan během toho musí uspět v hodů proti CHA. Pokud uspěje, tak všechny Osoby stejného vyznání, které ceremoniálu přihlížely, získávají 10 Faith Pointů.

### Spirituální opora (AKCE)

Kaplan může spirituálně podpořit jednu zvolenou Osobu. Jakmile se vybraná Osoba pomodlí, má jednorázový bonus +5 k CHA a při úspěchu získává dvojnásobek Faith Pointů. Spirituální oporu lze použít i během boje, tehdy zabírá jednu akci.

## Exorcista (Kněz)

Expert na boj proti astrálním bytostem a potlačování božské moci.

### Vymýcení božské síly

Exorcista může odstranit božskou sílu přítomnou v předmětu, bytosti či místu, např. efekt rituálu. Vymytání trvá 1 hodinu a Exorcista musí uspět v hodů proti CHA. Pokud uspěje, efekt božské síly byl zrušen. Touto schopností také může ovlivnit Astrální bytosti – může ji použít i v boji, tehdy zabírá 1 akci. Pokud uspěje v hodů proti CHA a cílová bytost neuspěje v hodů proti WIL, ztratí tolik HP, o kolik přehodila. Pokud Exorcistovi padne Štěstí, Astrální bytost je rovnou zabita.

### Ochranné svěcení

Exorcista může daný předmět či bytost dočasně ochránit před božskou mocí. Svěcení trvá 1 hodinu a Exorcista musí uspět v hodů proti CHA. Pokud uspěje, objekt je na 1 den imunní vůči božské moci (ať už bohů Nebe, Pekla či Temnoty).

### Anti-astrální pole

Exorcista může na zem nakreslit čáru, přes kterou neprojde žádná božská moc ani Astrální bytost. Čára může být dlouhá maximálně 10 metrů, může to být i kruh o poloměru maximálně 5 metrů. Čáru nelze nakreslit během boje, pouze mimo něj. Trvá to 1 hodinu. Čára vydrží 5 hodin.

## Zpovědník (Kněz)

Udržuje správnost a čistotu víry. Oproti běžnému Knězi postrádá zvláštní schopnost Inspirace a Konverze (resp. Korupce u Temného kněžího).

### Svolání

Zpovědník může svolávat osoby ke zpovědi. Hodí si proti CHA a pokud uspěje, cílová NPC Osoba musí uspět v hodů proti WIL. Pokud neuspěje, je ochotná ke Zpovědi. Pokud Zpovědníkovi padne Štěstí, NPC Osoba si již nehází a automaticky přijde ke Zpovědi. Pokud Zpovědníkovi padne Smůla, NPC Osobu již nemůže přivolat. Nelze použít v boji. Nelze použít proti bezvěrcům.

Zpovědník nemůže svolávat služebníky Temnoty, Temný zpovědník nemůže svolávat služebníky Světa.

### Zpověď

Zpovědník může zpovídat osobu a odhalit tak její hříchy proti jejímu bohu. Lze provést jen s NPC Osobou, která přišla dobrovolně, nebo která byla úspěšně Svolána. Nelze použít v boji. Nelze použít proti bezvěrcům. Zpovědník nemůže zpovídat služebníky Temnoty, Temný zpovědník nemůže zpovídat služebníky Světa.

Odhalení jednoho hříchu zabírá 10 minut a Zpovědník musí uspět v hodů proti CHA. Pokud uspěje, odhalil hřích. Pokud neuspěje, osoba si hodí proti WIL a pokud uspěje, už se dále zpovídat nebude: zpověď končí (GM určí, za jak dlouho bude možné stejnou osobu vyzpovídat znovu).

### Rozhřešení

Na konci Zpovědi může Zpovědník osobě nařídít pokání—zadá jí úkol. Při plnění tohoto úkolu má osoba bonus +1 ke všem atributům za každý hřích, který Zpovědník odhalil. Když úkol splní, dosáhne rozhřešení. Osobu nelze přinutit k sebevraždě ani ke konvertování.

## Inkvizitor (Kněz)

Odhaluje a trestá zločiny proti víře. Oproti běžnému Knězi postrádá zvláštní schopnost Inspirace a Konverze (resp. Korupce u Temného kněžího).

### Dopadení (AKCE)

Inkvizitor může chytat osoby. Inkvizitor proti cílové NPC Osobě může použít speciální útok Dopadení. Je to útok chladnou, střelnou nebo vrhací zbraní. Pokud úspěšně zasáhne, cíl není nijak zraněn, ale sražen k zemi a znehybněn.

### Výslech

Inkvizitor může mučit osobu a odhalit tak její případné zločiny proti jejímu bohu. Lze provést jen s NPC Osobou, která je uvězněna, nebo která byla úspěšně Dopadena.

Mučit lze fyzicky nebo psychicky. Každý krok mučení zabírá 10 minut a Inkvizitor musí uspět v hodů proti CHA. Pokud uspěje, vyslýchaný může danému kroku odolat hodem proti DUR (fyzické) nebo WIL (psychické). Pokud neodolá, ztratí tolik HP (fyzické) nebo SP (psychické) o kolik přehodil a musí si též hodit proti CHA. Pokud v hodů na DUR/WIL nebo CHA uspěje, v tomto kroku mučení zlomen nebyl. Pokud v hodů na CHA neuspěje, byl zlomen a Inkvizitor odhalí důkaz zločinu nebo nevinu. Pokud Inkvizitor neuspěje, krok byl jen ztráta času. Pokud mu padne Štěstí, NPC Osoba si již nehází a automaticky odhalí důkaz. Pokud Inkvizitorovi padne Smůla, NPC Osoba zemřela (fyzické, 0 HP) resp. zešilela (psychické, 0 SP). Nelze použít v boji.

### Rozsudek

Na konci Výslechu může Inkvizitor vynést rozsudek. Osobu může buď propustit, předat spravedlnosti, popravít nebo psychicky zničit (snížit SP na 0) nějakým vhodným mučícím nástrojem. Poprava i psychické zničení jsou vždy automaticky úspěšné.

## Mág (Kouzelník)

Expert na manipulaci s podstatou magie. Umí pohlcovat i vyvolávat kouzla. Oproti běžnému Kouzelníkovi postrádá zvláštní schopnost Meditace.

### Intenzivní negace

Mág umí pohlčit právě seslané kouzlo jiné postavy. Jakmile je kouzlo sesláno, Mág si hodí proti svému WIL. Pokud se hod povede, cizí kouzlo nemá žádný efekt a Mág ho od teď umí také používat. Takto může vysát i kouzla, kterým padlo Štěstí (automatický úspěch). Tato schopnost nevyžaduje žádnou akci. Takto pohlčené kouzlo se musí zapsat do jeho Zvláštních slotů. Pokud se tam už nevejde, pak ho použít nemůže. Mág Světla nemůže vysát Temnou magii, Mág Temnoty nemůže vysát Světlu magii.

### Vyvolání kouzla

Mág se umí soustředit a seslat i takové kouzlo, které neumí. Musí se soustředit tolik hodin, kolik je úroveň daného kouzla, přičemž kouzla s nultou úrovní vyžadují 30 minut. Musí také uspět v hodů proti WIL. Pokud se hod povede, získává zvolené kouzlo. Může ho seslat podle běžných pravidel, ovšem může se o to pokusit pouze jednou. Ať už se kouzlo povede seslat nebo nikoliv, je opět ztraceno. Pomocí této schopnosti může vyvolat najednou jen jedno kouzlo.

### Přesměrování

Mág umí přesměrovat právě seslané kouzlo jiné postavy. Jakmile je kouzlo sesláno, Mág si hodí proti svému WIL sníženému o úroveň daného kouzla. Pokud se hod povede, kouzlo bylo přesměrováno na jiný cíl. Endo-kouzlo má nyní efekt na Mága. Exo-kouzlo je přesměrováno na cíl podle Mágova výběru (může být odraženo i zpět na sesilatele).

## Mystik (Kouzelník)

Expert na splynutí s magií. Oproti běžnému Kouzelníkovi postrádá zvláštní schopnost Negace.

### Intenzivní meditace

Mystik může určitý čas věnovat hluboké meditaci, kdy se psychicky připraví na sesílání i těch nejsilnějších kouzel. Čím déle medituje, tím snadněji může seslat mocná kouzla. Během meditace se Mystik soustředí na Světlo/Temnotu a nevnímá okolí. Z meditace však může být vyrušen, tehdy ovšem hrozí, že ho postihne jeden z negativních efektů magie. Hodí si proti WIL a pokud neuspěje, postihl ho jeden z negativních efektů. Hluboká meditace trvá 1 hodinu a snižuje úroveň jednoho příštího kouzla o 2. Pokud je Mystik z meditace nějak vyrušen (např. napaden), musí si hodit na odolání negativnímu efektu. Meditace může být natažena až na 10 hodin. Za každou hodinu snižuje úroveň chystaného kouzla o 2.

### Ponoření do Světla / Temnoty

Mystik se dokáže plně ponořit do okolního Světla resp. Temnoty. Vyžaduje to úspěšný hod proti WIL. Pokud v něm neuspěje, postihne ho jeden z negativních efektů magie. Pokud uspěje, může sesílat jakákoliv kouzla (i ta, která neumí) jako by měla úroveň 0, ovšem jen tak dlouho, dokud v tom bude úspěšný. Jakmile neuspěje, efekt ponoření je zrušen a jeho automaticky postihne jeden z negativních efektů magie.

### Splynutí

Mystik může splynout s jedním vybraným kouzlem, které umí. Vyžaduje to úspěšný hod proti WIL snížený o úroveň daného kouzla. Pokud se hod podaří, pak je toto kouzlo spojeno s jeho

duší – už není zapsáno v jeho Zvláštních slotech, ale v jeho Dovednostech. Nemusí ho odnikud číst. Pokud v hodů neuspěje, automaticky ho postihne jeden z negativních efektů magie. Pokud o splynutí trvá tolik hodin, kolik je úroveň daného kouzla, přičemž kouzla s nultou úrovní vyžadují 30 minut.

## Zaklínač (Kouzelník)

Expert na sesílání magie skrze rituály.

### Intenzivní sesílání

Zaklínač může provést dlouhý rituál, během kterého se koncentruje na sesílání jednoho vybraného kouzla. Rituál trvá tolik hodin, kolik je úroveň daného kouzla, přičemž kouzla s nultou úrovní trvají 30 minut. Pokud je během rituálu vyrušen, může ho postihnout jeden z negativních efektů magie. Hodí si proti WIL a pokud neuspěje, postihl ho jeden z negativních efektů. Pokud je zaklínání provedeno až do konce, zvolené kouzlo je sesláno s automatickou úspěšností a efektem Štěstí (nelze mu odolat).

### Obětina

Zaklínač může během sesílání kouzla obětovat jeden neživý předmět ze svého vlastnictví. Předmět je magií zcela a beze zbytku rozložen a pohlčen (automaticky zničen). Úroveň daného kouzla je snížena o tolik bodů, kolik byla tisícina hodnoty předmětu. Např. Kouzlo má úroveň 12. Zaklínač obětuje pušku za 5.000 peněz, čímž sníží úroveň kouzla o 5.

### Psaní run

Zaklínač dokáže na zvolený předmět či místo napsat runy – zapsat na něj jedno kouzlo. Daný předmět či místo má podobný efekt, jako Magický svitek. Když chce Zaklínač toto kouzlo využít, musí mít předmět po ruce resp. musí se nacházet na daném místě a runy číst. Runy může přečíst i cizí Kouzelník a využít tak jejich kouzlo.

## Zaříkávač (Kouzelník)

Expert na boj proti magickým bytostem a potlačování magie.

### Vymýcení magické síly

Zaříkávač může odstranit magii přítomnou v předmětu, bytosti či místě, např. efekt kouzla. Vymytání trvá 1 hodinu a Zaříkávač musí uspět v hodů proti WIL. Pokud uspěje, efekt kouzla byl zrušen. Touto schopností také může ovlivnit Magické bytosti – může ji použít i v boji, tehdy zabírá 1 akci. Pokud uspěje v hodů proti WIL a cílová bytost neuspěje v hodů proti WIL, ztratí tolik HP, o kolik přehodila. Pokud Zaříkávači padne Štěstí, Magická bytost je rovnou zabita.

### Ochranné zaříkadlo

Zaříkávač může daný předmět či bytost dočasně ochránit před magickou mocí. Zaříkadlo trvá 1 hodinu a Zaříkávač musí uspět v hodů proti WIL. Pokud uspěje, objekt je na 1 den imunní vůči magii (ať už Světlé či Temné).

### Anti-magické pole

Zaříkávač může na zem nakreslit čáru, přes kterou neprojde žádná magie ani Magická bytost. Čára může být dlouhá maximálně 10 metrů, může to být i kruh o poloměru maximálně 5 metrů. Čáru nelze nakreslit během boje, pouze mimo něj. Trvá to 1 hodinu. Čára vydrží 5 hodin.

## Spektrál (Kouzelník)

Expert na vybranou barvu kouzla. Oproti běžnému Kouzelníkovi postrádá zvláštní schopnost Meditace a Negace.

### Specializace

Spektrál si na začátku každé mise musí vybrat jednu barvu kouzel (kromě Speciálních) – v dané misi může ovládat pouze tuto. Všechna svá současná kouzla si musí podle toho vyměnit.

### Přívál magie (AKCE)

Spektrál může provést mocné seslání. Jeho WIL pro toto seslání je sníženo o 10, ale pokud uspěje, má to efekt Štěstí (nemusí nutně padnout 1) – kouzlu nelze odolat. Úroveň kouzla, nepronášení zaklínadel nahlas a nedělání gest rukama má stále vliv na výši postihu na WIL.

### Imunita

Spektrál je zcela imunní vůči kouzlům té barvy, kterou zrovna ovládá – a to jak kouzel Světla, tak i Temnoty.

## Koncentrál (Kouzelník)

Expert na ovládání barevně nerozlišené magie. Oproti běžnému Kouzelníkovi postrádá zvláštní schopnost Meditace a Negace.

### Specializace

Koncentrál dokáže používat pouze Speciální kouzla. Všechna svá současná kouzla si musí podle toho vyměnit.

### Úder Světla / Temnoty (AKCE)

Koncentrál dokáže seslat ničivý paprsek Světla resp. Temnoty. Musí uspět v hodů proti WIL. Ničivost úderu je desetinásobek Koncentrálův hodnoty WIL a lze mu odolat pouze úspěšným hodem proti WIL. Úder může mít jednu ze tří podob:

Přesný paprsek má dosah 1000 metrů.

Výbušný paprsek má dosah 500 metrů, způsobuje Explozi s dosahem 10 metrů.

Rozptýlený paprsek má dosah 250 metrů, chová se jako Rozptýlová zbraň.

### Pole Světla / Temnoty (AKCE)

Koncentrál kolem sebe dokáže vytvořit ničivé pole Světla resp. Temnoty. Musí uspět v hodů proti WIL. Ničivost pole je desetinásobek Koncentrálův hodnoty WIL a lze mu odolat pouze úspěšným hodem proti WIL. Pole může mít jednu ze tří podob, nelze mít aktivováno více podob současně:

Jednorázové pole má dosah 100 metrů a efekt Exploze.

Dočasné pole má dosah 50 metrů a efekt Exploze, každou minutu zasáhne vše v dosahu. Vydrží k20 minut.

Trvalé pole má dosah 25 metrů a efekt Exploze, každou minutu zasáhne vše v dosahu. Vydrží tak dlouho, jak Koncentrál bude chtít.

### Spektrálové

Spektrálové jsou magičtí specialisté na vybranou barvu kouzel. Před titul „spektrál“ si přidávají název své specializace: Elemento (červená, živly), Psycho (oranžová, mysl), Materio (žlutá, hmota), Energo (zelená, energie), Chrono-spatio (modrá, časoprostor), Bio-chemo (indigová, biochemie), Purgato (fialová u Světlé magie, očistění) nebo Corruptio (fialová u Temné magie, korupce).

## Apatykář (Ranhojič)

Expert na biologii. Oproti běžnému Ranhojiči postrádá zvláštní schopnost Ošetření a léčba.

### Agresivní biologické látky

Apatykář může posílit efekt Biologického útoku ve zvoleném předmětu (např. zbrani). Biologický útok daného předmětu způsobuje dvojnásobné DAM. Daný předmět lze posílit jen jednou, efekt vydrží permanentně. Aby se posílení podařilo, Apatykář musí uspět v hodů proti INT. Posílení zabírá 1 hodinu a spotřebuje tolik biologických prvků, kolik je cena předmětu.

### Expertní biologie

Při výrobě Lektvarů může místo chemických prvků spotřebovávat biologické.

Kdykoliv má pomocí nějakého efektu získat biologické prvky, získá jich dvojnásobné množství (neplatí při nákupu).

Může neutralizovat nebezpečné biologické látky (např. znehodnotit zbraň s Biologickým útokem, nádrž s nebezpečnými bakteriemi apod.). To trvá 1 hodinu a vyžaduje to úspěšný hod proti INT. Pokud v hodů neuspěje, čas vyplýval zbytečně.

### Kultivace nemoci

Apatykář může vypěstovat jednu dávku libovolné nemoci. Vypěstování jedné dávky trvá tolik dní, kolik je její Závažnost. Spotřebuje tolik biologických prvků, kolik je desetinásobek její Závažnosti. Musí také uspět v hodů proti INT. Pokud neuspěje, čas i prvky byly vyplývány zbytečně. Apatykář k tomu potřebuje Ranhojičskou laboratoř. Vypěstovanou nemoc může vpravit do cílové bytosti stejným způsobem jako Jed či Drogu.

## Alchymista (Ranhojič)

Expert na chemii. Oproti běžnému Ranhojiči postrádá zvláštní schopnost Ošetření a léčba.

### Agresivní chemické látky

Alchymista může posílit efekt Chemického útoku ve zvoleném předmětu (např. zbrani). Chemický útok daného předmětu způsobuje dvojnásobné DAM. Daný předmět lze posílit jen jednou, efekt vydrží permanentně. Aby se posílení podařilo, Alchymista musí uspět v hodů proti INT. Posílení zabírá 1 hodinu a spotřebuje tolik chemických prvků, kolik je cena předmětu.

### Expertní chemie

Při výrobě Lektvarů může místo biologických prvků spotřebovávat chemické.

Kdykoliv má pomocí nějakého efektu získat chemické prvky, získá jich dvojnásobné množství (neplatí při nákupu).

Může neutralizovat nebezpečné chemické látky (např. znehodnotit zbraň s Chemickým útokem, nádrž s nebezpečným jedem apod.). To trvá 1 hodinu a vyžaduje to úspěšný hod proti INT. Pokud v hodů neuspěje, čas vyplýval zbytečně.

### Syntetizace jedu

Alchymista může vyrobit jednu dávku libovolného jedu, který nepochází ze seznamu obvyklých Lektvarů. Výroba jedné dávky trvá tolik dní, kolik je její Závažnost. Spotřebuje tolik chemických prvků, kolik je desetinásobek její Závažnosti. Musí také uspět v hodů proti INT. Pokud neuspěje, čas i prvky byly vyplývány zbytečně. Alchymista k tomu potřebuje Ranhojičskou laboratoř. Vyrobený jed může vpravit do cílové bytosti stejným způsobem jako Jed či Drogu.

# Fyzikus (Ranhojič)

Expert na úpravu a tvorbu nových organizmů.

## Elixíry a Křížení

Fyzikus standardně ovládá tyto dvě schopnosti ze *Základní knihy* (nemusí si je kupovat).

## Vypěstování Šotka živé přírody

Fyzikus dokáže vytvořit Šotka živé přírody. Musí se však nacházet v Ranhojičské laboratoři. Práce trvá 1 den a vyžaduje úspěšný hod proti INT. Na stvoření Šotka živé přírody potřebuje Fyzikus 200 biologických a 200 chemických prvků. Pokud v hodů neuspěje, jsou prvky i čas vyplývány zbytečně. Šotka živé přírody si může nechat (pokud má dovednost Šotek živé přírody ze *Základní knihy*), nebo ho předat jinému Ranhojiči s dovedností Šotek živé přírody.

## Stvoření formy života

Fyzikus může navrhnout a vytvořit nový druh zvířete. Musí se však nacházet v Ranhojičské laboratoři. V rámci zjednodušení si Fyzikus zvolí jedno existující zvíře. Spotřebuje na něj tolik biologických a chemických prvků, kolik je stonásobek jeho velikosti (zvířata Velké kategorie stojí tisícinásobek, např. 2+ stojí 2000 biologických a 2000 chemických součástí), přičemž může modifikovat jeho vlastnosti. Zvýšení vlastnosti zvyšuje počet prvků, snížení ho naopak snižuje.

Pomocí této schopnosti lze stvořit jen zvířata z kapitol Osobní, Jízdní a Divoká zvířata.

Osobní, Jízdní a Divoká zvířata:

**Úprava Cestovní rychlosti o 10 km/h:** 100 biologických a 100 chemických prvků

**Úprava ničivosti jedné přirozené zbraně o 10:** 100 biologických a 100 chemických prvků

**Úprava atributů o 1 bod (každý):** 100 biologických a 100 chemických prvků

**Úprava HP o 10:** 50 biologických a 50 chemických prvků

**Úprava ARM o 1 bod:** 100 biologických a 100 chemických prvků (pokud ho zvíře má)

Stvoření trvá tolik dní, kolik je velikost zvířete (stvoření zvířat Velké kategorie trvá desetinásobek času, např. 2+ trvá 20 dní). Na samém závěru prací si Fyzikus musí hodit proti svému INT. Pokud uspěje, stvořil prototyp nového zvířete, který se narodí ve stádiu novorozence. Pokud ne, stvoření bylo neúspěšné a prvky byly vyplývány.

# Chirurg (Ranhojič)

Expert na chirurgické zákroky.

## Plastická operace

Chirurg může změnit vzhled Osoby tak, aby vypadala jako jiný příslušník stejné rasy a pohlaví. Může také její vzhled změnit tak, aby vypadala přímo jako konkrétní osoba (stejně rasy a pohlaví). Musí se však nacházet v Ranhojičské laboratoři. Operace trvá 1 hodinu a vyžaduje úspěšný hod proti INT. Úspěch znamená změnu vzhledu. Neúspěch znamená vyplývání času. Tuto schopnost lze také použít k odstranění nejrůznějších trvalých poranění (jizev, popálenin) a deformit.

## Operace mozku

Chirurg může Živé bytosti provést operaci mozku s cílem způsobit jí šílenství nebo ji z něj naopak vyléčit. Musí se však nacházet

v Ranhojičské laboratoři. Operace trvá 1 hodinu a vyžaduje úspěšný hod proti INT. Úspěch znamená ztrátu nebo vyléčení 10 SP. Neúspěch znamená vyplývání času. Štěstí znamená, že operace byla velmi úspěšná: bytost ztratila resp. získala všechny SP. Smůla znamená, že operace byla velmi neúspěšná: bytost získala resp. ztratila všechny SP.

## Transplantace

Chirurg může z jedné bytosti vyjmout nějaký orgán nebo tkáň a transplantovat je jiné bytosti stejného druhu, jejíž organizmus je kompatibilní (transplantát přijme). Musí se však nacházet v Ranhojičské laboratoři. Operace vyžaduje úspěšný hod proti INT. Pokud v hodů uspěje, orgán/tkáň je transplantován v pořádku. Pokud neuspěje, orgán/tkáň byl znehodnocen a už nemůže být použit. Transplantace trvá různou dobu, záleží na typu orgánu/tkáně (toto rozhodne GM, minimálně však 1 hodinu). Transplantace některých orgánů (např. srdce) znamená, že dárce nepřežije, pokud nebude zachráněn např. pomocí arkána zajišťujícího přežití nebo implantací umělé náhražky. Schopnost lze použít například k vrácení ztracených částí těla (pokud bylo určeno, že bytost o nějakou přišla, viz např. Úprava vzhledu postavy v *Základní knize*), čímž se odstraní i postihy. Tuto schopnost lze také použít k pouhé amputaci končetiny respektive odstranění orgánů či tkáně.

# Ohňostrújce (Inženýr)

Expert na výrobu a zneškodňování výbušnin. Oproti běžnému Inženýrovi postrádá zvláštní schopnost Oprava a náprava.

## Výroba výbušnin

Ohňostrújce může vyrábět výbušniny (granáty, miny i nálože). Musí se však nacházet v Inženýrské laboratoři. Vyžaduje to také hod proti INT. Výroba výbušniny spotřebuje tolik mechanických a elementárních součástí, kolik je desetinásobek její ceny. Pokud v hodů neuspěje, jsou součástky i čas vyplývány zbytečně. Výroba běžné výbušniny trvá 1 hodinu (vytvoří celou sadu). Výroba Velké výbušniny trvá 5 hodin (vytvoří jeden kus). Výroba Obří výbušniny trvá 10 hodin (vytvoří jeden kus).

## Posílení výbušniny

Ohňostrújce může vylepšit výbušniny (granáty, miny i nálože). Musí se však nacházet v Inženýrské laboratoři. Vyžaduje to také hod proti INT. Vylepšení zdvojnásobí dosah Exploze a ničivost. Vylepšení výbušniny spotřebuje tolik mechanických a elementárních součástí, kolik je její cena. Pokud v hodů neuspěje, jsou součástky i čas vyplývány zbytečně. Pokud mu padne Smůla, pak výbušninu nenávratně rozbil.

Vylepšení běžné výbušniny trvá 1 hodinu (vylepší celou sadu).

Vylepšení Velké výbušniny trvá 5 hodin (vylepší jeden kus).

Vylepšení Obří výbušniny trvá 10 hodin (vylepší jeden kus).

## Zneškodnění výbušnin (AKCE)

Ohňostrújce může Výbušniny neutralizovat. Zabírá to 1 akci a musí si hodit proti INT. Pokud uspěje, výbušnina je zneškodněna. Pokud padne Smůla, výbušnina detonovala! Pokud má Ohňostrújce také schopnost Ovládnutí ZHN (z knihy *Apokalypsa*), tak zneškodnění ZHN výbušniny mu trvá jen 10 minut (oproti 1 hodině).

## Arkánista (Inženýr)

Expert na Esenci arkána (Arkesenci). Oproti běžnému Inženýrovi postrádá zvláštní schopnost Oprava a náprava.

### Obnova Arkesence

Arkánista může v arkánu obnovit smazanou či narušenou Arkesenci. Trvá to 1 hodinu a musí si hodit proti INT. Pokud uspěje, Arkesence byla obnovena.

### Změna Arkesence

Arkánista může změnit Arkesenci tak, aby fungovala jinak než původně. Trvá to 1 hodinu a musí si hodit proti INT. Pokud uspěje, Arkesence byla změněna. Arkánium může dělat téměř cokoliv, co mu Arkánista nastaví, ale GM to musí schválit (ne všechny činnosti totiž budou možné, některé mohou být omezeny, např. arkánium ovládající obranné věže může být nastaveno tak, aby věže střelily jen po zvoleném cíli). Pokud je arkánium vybaveno Arkánovou inteligencí, může se změně Arkesence bránit – hodem proti WIL (GM určí jeho úroveň).

### Průnik do Arkesence

Arkánista může proniknout do zabezpečené Arkesence. Trvá to 1 hodinu a musí si hodit proti INT. Pokud uspěje, přes bezpečnostní systém pronikl. Jakmile do Arkesence pronikne, může s ní pracovat jako s normálním nezabezpečeným systémem (může na ni např. použít Obnovu Arkesence, Změnu Arkesence a pod.). Stejná schopnost lze použít i k zakódování Arkesence. Pokud je arkánium vybaveno Arkánovou inteligencí, může se průniku bránit – hodem proti WIL (GM určí jeho úroveň).

## Zbrojář (Inženýr)

Expert na výrobu a modifikaci zbraní.

### Výroba zbraní

Zbrojář může vyrábět chladné zbraně (jednoruční, obouruční, dřevcové a vrhací) a střelné zbraně (jednoruční, obouruční a těžké). Musí se však nacházet v Inženýrské laboratoři. Vyžaduje to také hod proti INT. Výroba zbraně spotřebuje tolik mechanických a elementálních součástek, kolik je desetinásobek její ceny. Pokud v hodů neuspěje, jsou součástky i čas vyplývány zbytečně. Lze vyrobit i zbraň s modifikací (např. rychlopalnou, vorpálovou...), což se však projeví na množství nutných součástek.

Výroba jednoruční chladné/střelné zbraně trvá 1 hodinu.

Výroba vrhací chladné zbraně trvá 1 hodinu (vytvoří celou sadu).

Výroba obouruční chladné/střelné zbraně trvá 5 hodin.

Výroba dřevcové chladné/těžké střelné zbraně trvá 10 hodin.

### Posílení zbraně

Zbrojář může vylepšit chladné zbraně (jednoruční, obouruční, dřevcové a vrhací) a střelné zbraně (jednoruční, obouruční a těžké). Musí se však nacházet v Inženýrské laboratoři. Vyžaduje to také hod proti INT. Vylepšení zdvojnásobí dostřel a ničivost. Vylepšení zbraně spotřebuje tolik mechanických a elementálních součástek, kolik je její cena. Pokud v hodů neuspěje, jsou součástky i čas vyplývány zbytečně. Pokud mu padne Smůla, pak zbraň nenávratně rozbil.

Vylepšení jednoruční chladné/střelné zbraně trvá 1 hodinu.

Vylepšení vrhací chladné zbraně trvá 1 hodinu (vylepší celou sadu).

Vylepšení obouruční chladné/střelné zbraně trvá 5 hodin.

Vylepšení dřevcové chladné/těžké střelné zbraně trvá 10 hodin.

### Výroba přídavného vybavení

Zbrojář může vyrábět přídavné vybavení ke zbraním (např. arkánový zaměřovač, bajonet...). Musí se však nacházet v Inženýrské laboratoři. Vyžaduje to také hod proti INT. Výroba vybavení spotřebuje tolik mechanických a elementálních součástek, kolik je desetinásobek jeho ceny, a trvá 1 hodinu. Pokud v hodů neuspěje, jsou součástky i čas vyplývány zbytečně.

## Mechanikus (Inženýr)

Expert na úpravu a tvorbu nových zařízení.

### Aparáty a Kombinace

Mechanikus standardně ovládá tyto dvě schopnosti ze *Základní knihy* (nemusí si je kupovat).

### Výroba Šotka neživé přírody

Mechanikus dokáže vyrobit Šotka neživé přírody. Musí se však nacházet v Inženýrské laboratoři. Práce trvá 1 den a vyžaduje úspěšný hod proti INT. Na výrobu Šotka neživé přírody potřebuje Mechanikus 200 mechanických a 200 elementálních součástek. Pokud v hodů neuspěje, jsou součástky i čas vyplývány zbytečně. Šotka neživé přírody si může nechat (pokud má dovednost Šotek neživé přírody ze *Základní knihy*), nebo ho předat jinému Inženýrovi s dovedností Šotek neživé přírody.

### Konstrukce stroje

Mechanikus může navrhnout a vyrobit nový dopravní prostředek. Musí se však nacházet v Inženýrské laboratoři. V rámci zjednodušení si Mechanikus zvolí jeden existující dopravní prostředek. Spotřebuje na něj tolik mechanických a elementálních součástek, kolik je stonásobek jeho velikosti (stroje Velké kategorie stojí tisícinásobek, např. 2+ stojí 2000 mechanických a 2000 elementálních součástek), přičemž může modifikovat jeho vlastnosti. Zvýšení vlastnosti zvyšuje počet součástek, snížení ho naopak snižuje.

Pomocí této schopnosti lze konstruovat jen Dopravní prostředky z kapitol Malá vozidla, Bojová vozidla, Malé čluny, Bojové čluny, Malá letadla a Bojová letadla (vše včetně Speciálních).

Vozidla, Čluny a Letadla:

**Úprava počtu Pasážerů o 1:** 100 mechanických a 100 elementálních součástek (pokud je stroj má).

**Úprava Cestovní rychlosti o 10 km/h:** 100 mechanických a 100 elementálních součástek

**Úprava Paliva o 1 bod:** 100 mechanických a 100 elementálních součástek

**Úprava atributů AGI, DUR, STR o 1 bod (každý):** 100 mechanických a 100 elementálních součástek

**Úprava HP o 10:** 50 mechanických a 50 elementálních součástek

**Úprava ARM o 1 bod:** 100 mechanických a 100 elementálních součástek

Konstrukce trvá tolik dní, kolik je velikost dopravního prostředku (konstrukce strojů Velké kategorie trvá desetinásobek času, např. 2+ trvá 20 dní). Na samém závěru prací si Mechanikus musí hodit proti svému INT. Pokud uspěje, vyrobil prototyp nového dopravního prostředku. Pokud ne, výroba byla neúspěšná a součástky byly vyplývány.

# Kariéry

Tým Hrdinů může založit vlastní organizaci, nebo se stát členem nějaké větší a mocnější. Založení nové organizace nebo vstup do jiné probíhá mimo vlastní hru (po skončení nebo před začátkem mise) a musí se při tom splnit příslušné požadavky. Do zvolené organizace musí vždy vstoupit všechny postavy z týmu, každá z nich musí splnit požadavky. Tým Hrdinů může v průběhu her svoji příslušnost měnit, ale pokud se někdy bude chtít vrátit ke starší, musí opět splnit požadavky.

Zde je seznam typů organizací přístupných pro Žoldněře resp. Plenitele.

## Žoldněři / Plenitelé

Standardní typ skupiny. Hrdinové jsou při svém sestavení automaticky Žoldněři resp. Plenitelé. Operují jednotlivě nebo v týmech. Týmy mají svůj název, logo, sídlo a většinou i éterickou loď – bez ní jsou koneckonců nuceny najímat si nějakého přepravce, což přináší komplikace.

**Požadavky pro založení nové:** Žádné

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušenosti a vstupní poplatek 100.000 peněz/V-bodů. Pokud má Kontakt „Cizí žoldněřská/plenitelská skupina“, nemusí platit nic.

Postavy spadají pod týmového velitele, který jim přerozděluje zakázky a posílá na mise. Postavy musí platit členské poplatky – každá musí zaplatit 10.000 peněz/V-bodů za měsíc. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí).

## Éteričtí piráti

Piráti jsou loupeživí zločinci, kteří přepadávají éterické lodě a stanice. Jsou zcela nezávislí, plní pouze rozkazy svého vůdce. Pirátská skupina má svůj název, logo, sídlo a minimálně jednu éterickou loď. Jejich efektivita v Éteru je velká, ovšem k operacím na tabulách nemají potřebné vybavení.

**Požadavky pro založení nové:** Postavy musí mít vlastní éterickou loď s dobrou výzbrojí.

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušenosti a odevzdat všechn svůj majetek do společného banku (předměty, peníze, V-body). Pokud má Kontakt „Piráti“, nemusí platit ani odevzdávat nic.

Postavy spadají pod pirátského velitele, který jim vydává rozkazy. Skupina všechn svůj majetek i kořist soustřeďuje do společného banku, ze kterého jsou poté přerozdělovány dle uvážení velitele. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí).

## Éteričtí bandité

Bandité jsou loupeživí zločinci, kteří přepadávají tabuly. Jsou zcela nezávislí, plní pouze rozkazy svého vůdce. Banditská skupina má svůj název, logo, sídlo a minimálně jednu éterickou loď. Jejich efektivita na tabulách je velká, ovšem k operacím v Éteru nemají potřebné vybavení.

**Požadavky pro založení nové:** Postavy musí mít vlastní éterickou loď s dobrou přepravní kapacitou pro tabulární bojovou techniku.

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušenosti a odevzdat všechn svůj majetek do společného banku (předměty, peníze, V-body). Pokud má Kontakt „Bandité“, nemusí platit ani odevzdávat nic.

Postavy spadají pod banditského velitele, který jim vydává rozkazy. Skupina všechn svůj majetek i kořist soustřeďuje do společného banku, ze kterého jsou poté přerozdělovány dle uvážení velitele. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí).

## Lovci odměn

Lovci odměn chytají nebo zabíjejí osoby, za jejichž dopadení respektive likvidaci byla vypsána odměna. Nezískávají žádné prostředky předem, pouze po splnění daného úkolu. Operují jednotlivě nebo v týmech. Týmy mají svůj název, logo, sídlo a většinou i éterickou loď – bez ní jsou koneckonců nuceny najímat si nějakého přepravce, což přináší komplikace.

**Požadavky pro založení nové:** Žádné

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušeností a vstupní poplatek 100.000 peněz/V-bodů. Pokud má Kontakt „Lovci odměn“, nemusí platit nic.

Postavy spadají pod týmového velitele, který jim přerozděluje úkoly a posílá na mise. Postavy musí platit členské poplatky – každá musí zaplatit 10.000 peněz/V-bodů za měsíc. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí).

## Soukromí detektivové

Přístupné pouze pro stoupence Světla, Temná ruka nemá nic podobného.

Soukromí detektivové jsou nezávislí nájemní vyšetřovatelé. Úkoly jim zadávají jejich klienti. Soukromí detektivové mají svůj název, logo, sídlo a někdy i éterickou loď. Operují buď jako jednotlivci, nebo se sdružují do větších detektivních skupin.

**Požadavky pro založení nové:** Žádné

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušeností a vstupní poplatek 100.000 peněz. Pokud má Kontakt „Detektivní kancelář“, nemusí platit nic.

Postavy spadají pod týmového velitele, který jim přerozděluje zakázky a posílá na mise. Postavy musí platit členské poplatky – každá musí zaplatit 10.000 peněz za měsíc. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztráci).

## Zločinci

Přístupné pouze pro stoupence Světla, Temná ruka nemá nic podobného.

Gangsteři a mafiáni všeho druhu – překupníci, pašeráci, padělatelé, zloději, únosci, vrazi a špehové. Pracují buď na vlastní pěst nebo se sdružují do větších zločineckých gangů.

**Požadavky pro založení nové:** Žádné

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušeností a vstupní poplatek 100.000 peněz. Pokud má Kontakt „Překupníci“, „Pašeráci“, „Padělatelé“, „Zloději, únosci“, „Atentátníci, sabotéři“ nebo „Špehové“, nemusí platit nic.

Postavy spadají pod vůdce gangu, který jim zadává úkoly a posílá na mise. Postavy musí platit členské poplatky – každá musí zaplatit 10.000 peněz za měsíc. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztráci).

## Gilda / Kabala

Gilda je obchodní spolek stoupenců Světla, Kabala je mocenský spolek stoupenců Temnoty. Postavy vykonávají různé práce, na které jsou najaty – vždy podle zaměření Gildy/Kabaly. Jejich hlavním cílem je vydělat pokud možno co nejvíce peněz/V-bodů. Často soupeří s konkurenčními Gildami/Kabalami. Gilda/Kabala má svůj název, logo, sídlo a většinou alespoň jednu éterickou loď.

**Požadavky pro založení nové:** Postavy musí mít všechny nutné znalosti a vybavení pro činnost dané Gildy/Kabaly. Např. Dopravní korporace musí být schopna nějakým způsobem přepravovat osoby či náklad. Alespoň jeden člen musí mít příhodnou specializaci. Např. Kouzelnická gilda musí mít alespoň jednoho Kouzelníka.

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušeností a úspěšně vykonat vstupní test – to je jedna mise s cílem dle zadání GM. Mise se však musí týkat zaměření gildy/kabaly. Pokud má Kontakt „Gilda/Kabala“, nemusí platit ani vykonávat nic.

Postavy spadají pod mistra, který jim přerozděluje práci. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztráci). Taktéž získávají stabilní měsíční plat o výši 1.000 peněz/V-bodů modifikovaný počtem Bodů prestiže. Plat samozřejmě může být navýšen o odměny za dobrý pracovní výkon.

Typy Gild jsou uvedeny v *Základní knize*. Typy Kabal jsou uvedeny v příručce *Temná ruka*.

## Sekta

Sekta je mocenský spolek stoupenců Světla nebo Temnoty. Postavy vykonávají různé mise, na které jsou povolány – vždy podle zaměření Sekty. Jejich hlavním cílem je prosazovat svoji filozofii a plnit vytýčený dlouhodobý úkol. Nedělají to pro peníze/V-body. Často soupeří se Sektami, které zastávají filozofii zcela opačnou. Sekta má svůj název, logo, sídlo a většinou alespoň jednu éterickou loď.

**Požadavky pro založení nové:** Postavy musí mít všechny nutné znalosti a vybavení pro činnost dané Sekty. Např. Věštecká sekta musí být schopna nějakým způsobem předvídat budoucnost. Alespoň jeden člen musí mít příhodnou specializaci. Např. Náboženská sekta musí mít alespoň jednoho Kněze.

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušeností a úspěšně vykonat vstupní test – to je jedna mise s cílem dle zadání GM. Mise se však musí týkat zaměření sekty. Pokud má Kontakt „Sekta“, nemusí platit ani vykonávat nic.

Postavy spadají pod mistra, který jim přerozděluje práci. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztráci). Taktéž získávají stabilní měsíční plat o výši 1.000 peněz/V-bodů modifikovaný počtem Bodů prestiže. Plat samozřejmě může být navýšen o odměny za dobrý pracovní výkon.

Typy Sekt oddaných Světlu jsou uvedeny v *Základní knize*. Typy Sekt oddaných Temnotě jsou uvedeny v příručce *Temná ruka*.



## Temní kolaboranti

Přístupné pouze pro stoupence Světla.

Postavy se rozhodly, že budou sloužit Temnotě. Rozvrací společnost zevnitř, podporují Temné bohy, sabotují síly Světla. Odměnou za jejich službu je zahlcení temnou korupcí a nakonec i Proměna. Úkoly přijímají tajně, od Koruptorů Temné ruky. Kolaboranti si většinou musí vystačit s vlastními zdroji, protože jakákoliv větší podpora ze strany Temné ruky by mohla odhalit jejich práci.

**Požadavky pro založení nové:** Žádné

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušeností a úspěšně vykonat vstupní test – to je jedna mise s cílem dle zadání GM. Mise se však musí týkat prokázání loajality Temnotě (vhodnými cíli jsou atentát, sabotáž, únos a podobně).

Postavy spadají pod Koruptora, který jim zadává úkoly a posílá na mise. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí).

## Státní agenti

Agenti určité edenské frakce. Jsou jejich občany, řídí se jejich zákony. Jsou plně začleněni do velící struktury bezpečnostních sil. Postavy do agentury vstupují jako dobrovolníci, nebo jsou naverbováni pro své zkušenosti a kontakty. Do jaké agentury jsou přiděleni, to záleží na struktuře dané říše.

**Požadavky pro založení nové:** Nelze. Lze pouze vstoupit do již existující agentury.

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí být občanem dané říše a musí zaplatit 50 bodů zkušeností. Pokud má Kontakt „Bezpečnostní síly“, nemusí platit nic. Členství v říši je tak či tak rasově a v některých případech i nábožensky omezeno. Některé říše však vstup do své agentury dovolují i příslušníkům cizích říší, dokonce i cizích ras – obzvláště pokud jsou nějak užiteční.

Postavy spadají pod velitele, který jim vydává rozkazy a posílá na mise. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí). Taktéž získávají stabilní měsíční plat o výši 1.000 peněz/V-bodů modifikovaný počtem Bodů prestiže. Plat samozřejmě může být navýšen o odměny za dobrý výkon během mise.

## Státní vojáci

Vojáci určité edenské frakce. Jsou jejich občany, řídí se jejich zákony. Jsou plně začleněni do velící struktury ozbrojených sil. Postavy do ozbrojených sil vstupují jako dobrovolníci. Do jaké jednotky jsou přiděleni, to záleží na vojenské struktuře dané říše.

**Požadavky pro založení nové:** Nelze. Lze pouze vstoupit do již existujících ozbrojených sil.

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí být občanem dané říše a musí zaplatit 50 bodů zkušeností. Pokud má Kontakt „Ozbrojené síly“, nemusí platit nic. Členství v říši je tak či tak rasově a v některých případech i nábožensky omezeno. Některé říše však vstup do své armády dovolují i příslušníkům cizích říší, dokonce i cizích ras. Tito dobrovolníci jsou zařazeni do speciálních oddílů, tzv. cizineckých legií.

Postavy spadají pod velitele, který jim vydává rozkazy a posílá na mise. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí). Taktéž získávají stabilní měsíční plat o výši 1.000 peněz/V-bodů modifikovaný počtem Bodů prestiže. Plat samozřejmě může být navýšen o odměny za dobrý výkon během mise.

## Křížáci

Postavy se mohou stát Křížáky (uctívači Světla Světlymi, uctívači Temnoty Temnými) – vojáky bojující v obrovitém tažení napříč Zahradou, známém jako Kruciáta. Každá kruciáta má své pořadové číslo, někdy i jméno, a symbol. Kruciáta je však relativně vzácná událost, která se odehraje jen několikrát za století, může ale trvat i přes deset let. Světlí i Temní křížáci své uniformy zdobí jejím symbolem, stejný symbol je vyobrazován i na vozidlech, letadlech a další bojové technice. Oproti ostatním vojákům mají křížáci vyšší pravomoci a velkou prestiž.

**Požadavky pro založení nové:** Nelze. Lze pouze vstoupit do již existující kruciáty.

**Požadavky pro vstup do cizí:** Každá postava musí zaplatit 50 bodů zkušeností a úspěšně vykonat vstupní test oddanosti Světlu resp. Temnotě – to je jedna mise s cílem dle zadání GM. Mise však musí zahrnovat boj proti silám Temnoty resp. Světla. Zájemci také nesmí být zkažení Temnotou (nesmí mít žádné Corruption Pointy), resp. jejich duše nesmí být narušena Světlem (nesmí mít žádné Decay Pointy). Nezáleží ale na tom, jestli nějaké CP/DP získají později.

Postavy spadají pod velitele, který jim vydává rozkazy a posílá na mise. Vydělávají dvojnásobek Bodů prestiže (ovšem při neúspěchu také dvojnásobek ztrácí). Taktéž získávají stabilní měsíční plat o výši 10.000 peněz/V-bodů modifikovaný počtem Bodů prestiže. Plat samozřejmě může být navýšen o odměny za dobrý pracovní výkon. Všichni křížáci na sobě musí nosit symbol dané křížové výpravy. Až kruciáta skončí, jsou všichni Křížáci ze služeb propuštěni.

# Mocné postavy

Žoldníci i Plenitelé (i Hrdinové jiných kariér) se mohou časem stát velmi mocnými osobnostmi, které mají pravomoc velet ostatním a ovlivňovat tak edenskou politiku.

## Vůdce

Pokud postava splňuje podmínky, může stanout v čele velké organizace. Postava se stane vůdcem organizace té profese, kterou zrovna vykonává. Např. postava Žoldníře se stane vůdcem žoldnířské armády, postava Éterického piráta se stane vůdcem pirátské bandy. Takováto organizace bude mít vliv v rámci té oblasti, ve které se nachází její sídlo. Druhy vůdců u stoupců Světla jsou Nižší předák, Střední předák a Vyšší předák; u stoupců Temnoty to jsou Koruptor, Lord Koruptor a Overlord Koruptor.

### Osobní služebníci

Vůdce si může snadno získat určité množství loajálních osobních služebníků – bodyguardů, rádců, vykonavatelů, vrahů, špehů a podobně. Tito Osobní služebníci fungují jako kterýkoliv Legální-státní kontakt (u Předáků) resp. Kontakt Vnitřního kruhu (u Koruptorů), který vůdce zrovna potřebuje (např. „Ozbrojené síly“, „Korupční skupina“), ovšem za svoji práci nikdy nežadají žádnou odměnu.

Čím více služebníků daným úkolem pověří, tím lépe bude proveden a jeho moc více naroste. Hrozí ale, že při jeho plnění padnou. Ihned poté, co služebníci úkol provedou, hodí si kostkou.

Hod 1-10: žádné ztráty.

Hod 11-15: bylo ztraceno 10 % služebníků.

Hod 16-19: bylo ztraceno 50 % služebníků.

Hod 20: byli ztraceni všichni služebníci.

Za každých 10 pověřených služebníků má 5000 bonusových peněz/V-bodů.

Za každých 100 pověřených služebníků má 5 bonusových bodů zkušeností.

Za každých 1000 pověřených služebníků má 5 bonusových bodů prestiže.

Tyto bonusy se mu přičtou až po skončení mise, která byla úspěšná. Pokud úspěšná nebyla, bonusy nezíská.

Např.

Koruptor se rozhodne, že do dané mise využije své Osobní služebníky jako Kontakt „Ozbrojené síly“ na zničení nepřátelského opevnění. Vyšle jich 500. Hodí 14, přišel tedy o 50 služebníků. Po úspěšném dokončení mise mu služebníci vydělají 250.000 V-bodů a 25 bodů zkušeností.

Osobní služebníky je možné použít také jako NPC posádku vodních, vzdušných a éterických plavidel. Za svoji službu nepožadují žádný plat.

### Řadoví služebníci

Organizace má samozřejmě mnoho a mnoho dalších členů (zaměstnanců, služebníků), jejichž úkolem je udržovat její běh. Na hru nemají žádný zvláštní efekt.

### Další vůdcové

Vůdcem organizace je vždy jedna hráčská postava, jeden Hrdina. Obvykle to bude vůdce týmu, ale hráči by se na tom měli samozřejmě domluvit. Ostatní Hrdinové se však také mohou stát vůdci též organizace. Zastávají v ní další vysoké posty, ale mají stejné výhody jako hlavní vůdce. Hlavní vůdce se může rozhodnout, že rezignuje na svoji funkci a přenechá ji jinému vůdci.

### Symboly moci

Vůdce si může nechat vytvořit symbol moci. To jsou různé předměty, které ostatním ukazují jeho moc a bohatství. Čím více bohatství do ně investuje, tím větším symbolem budou. Budou to velmi cenné a slavné artefakty.

### Obraz

Vůdce si může nechat nakreslit obraz od známého malíře, může to být jeho vlastní portrét. Může ho vystavovat např. ve své základně. Cena je 10.000 a více.

### Socha

Vůdce si může nechat vyrobit sochu od známého sochaře, vyobrazující třeba i jeho samého. Může ji vystavit např. ve své základně, nebo v její blízkosti. Cena je 10.000 a více.

### Zdobné oblečení

Vůdce si může nechat ušít bohatě zdobené a luxusní oblečení a nejrůznější doplňky (boty, pokrývku hlavy atd.). Cena je 10.000 a více.

### Šperky

Vůdce si může nechat vyrobit drahé šperky. Cena je 10.000 a více.

### Zdobné brnění/přilba

Vůdce si může nechat vyrobit bohatě zdobené brnění nebo přilbu. Cena je deseti- a vícenásobná.

### Zdobná zbraň

Vůdce si může nechat vyrobit bohatě zdobenou zbraň. Cena je deseti- a vícenásobná.

### Zdobný dopravní prostředek

Vůdce si může nechat vyrobit bohatě zdobené a luxusní vozidlo, letadlo, plavidlo či éterickou loď. Cena je deseti- a vícenásobná.

### Zdobné sídlo

Vůdce si může nechat postavit bohatě zdobenou a luxusní základnu. Cena je deseti- a vícenásobná.

### ■ Nižší vůdce (Nižší předák, Koruptor)

Nižším předákem se může stát pouze stoupenec Světla.

Koruptorem se může stát pouze stoupenec Temnoty.

Nižším vůdcem se může postava stát, pokud má alespoň 10 bodů prestiže a 50 bodů zkušeností. Tehdy si hodí k20. Pokud jí padne 1, stává se Nižším vůdcem. Pokud neuspěje, přichází o 50 bodů zkušeností. Šanci na úspěšné povýšení si může zvýšit utracením peněz. Zvýšení šance o 1 stojí 1 milion peněz resp. V-bodů (tedy např. po utracení 3 milionů peněz bude na Nižšího předáka povýšena při hodu 1-4).

Jeho organizace má vliv v rámci sub-regionu.

Okruh jeho nejbližších služebníků se počítá řádově na desítky.

Za 1 milion peněz resp. V-bodů si Nižší vůdce může sehnat 10 takových Osobních služebníků. Může jich takto získat až 100.

### ■ Střední vůdce (Střední předák, Lord Koruptor)

Středním předákem se může stát pouze stoupenec Světla.

Lordem Koruptorem se může stát pouze stoupenec Temnoty.

Středním vůdcem se může stát jen Nižší vůdce, pokud má alespoň 20 bodů prestiže a 100 bodů zkušeností. Tehdy si hodí k20. Pokud mu padne 1, stává se Středním vůdcem. Pokud neuspěje, přichází o 100 bodů zkušeností. Šanci na úspěšné povýšení si může zvýšit utracením peněz. Zvýšení šance o 1 stojí 10 milionů peněz resp. V-bodů (tedy např. po utracení 30 milionů peněz bude na Středního předáka povýšena při hodu 1-4).

Jeho organizace má vliv v rámci regionu.

Okruh jeho nejbližších služebníků se počítá řádově na stovky.

Za 1 milion peněz resp. V-bodů si Střední vůdce může sehnat 100 takových Osobních služebníků. Může jich takto získat až 1000.

### ■ Vyšší vůdce (Vyšší předák, Overlord Koruptor)

Vyšším předákem se může stát pouze stoupenec Světla.

Overlordem Koruptorem se může stát pouze stoupenec Temnoty.

Vyšším vůdcem se může stát jen Střední vůdce, pokud má alespoň 40 bodů prestiže a 200 bodů zkušeností. Tehdy si hodí k20. Pokud mu padne 1, stává se Vyšším vůdcem. Pokud neuspěje, přichází o 200 bodů zkušeností. Šanci na úspěšné povýšení si může zvýšit utracením peněz. Zvýšení šance o 1 stojí 100 milionů peněz resp. V-bodů (tedy např. po utracení 300 milionů peněz bude na Vyššího předáka povýšena při hodu 1-4).

Jeho organizace má vliv v rámci celé Zahrady.

Okruh jeho nejbližších služebníků se počítá řádově na tisíce.

Za 1 milion peněz resp. V-bodů si Vyšší vůdce může sehnat 1000 takových Osobních služebníků. Může jich takto získat až 10.000.

### Koruptor: Okamžitá přeměna

Koruptor má speciální schopnost Okamžitá přeměna – v boji zblízka může napadnout svoji oběť tak, aby ji proměnil v Nižšího služebníka, tedy v Zombie, Krvežiznivce, Vlkobestii, Ghúla nebo Zatraceného (podle toho, kterému Temnému bohu slouží). Zombie lichové, Kostliví lichové a Mutanti to dělají škrábnutím, Duší lichové to dělají dotykem na duši, Upíři a Vlkodlaci to dělají kousnutím, Zatemnělí to dělají hypnotickými gesty rukama. Koruptor musí uspět v hodu proti CCO. Když zasáhne, oběť si musí hodit proti DUR (v případě Zatemnělého Koruptora proti WIL). Pokud oběť neuspěje, okamžitě se promění. Nyní je věrná Koruptorovi.

### Lord Koruptor: Vyšší okamžitá přeměna

Lord Koruptor má speciální schopnost Vyšší okamžitá přeměna – funguje jako Okamžitá přeměna, ale při jejím použití si hodí k20. Na hod 1-10 se zasažená bytost promění v Nižšího služebníka (Zombie, Krvežiznivce, Vlkobestii, Ghúla respektive Zatraceného), na hod 11-20 se promění ve Vyššího služebníka (Zombie liche, Upíra, Vlkodlaka, Mutanta respektive Zatemnělého).

### Overlord Koruptor: Nejvyšší okamžitá přeměna

Overlord Koruptor má speciální schopnost Nejvyšší okamžitá přeměna – funguje jako Okamžitá přeměna, ale on sám si může zvolit, zdali se ze zasažené bytosti stane Nižší (Zombie, Krvežiznivce, Vlkobestie, Ghúl respektive Zatracený) a nebo Vyšší služebník (Zombie lich, Upír, Vlkodlak, Mutant respektive Zatemnělý).

## ■ **Jednání**

Předáci a Koruptoři mohou svolávat jednání s jinými Předáky respektive Koruptory. Jednání probíhá v době mezi misemi. Co je jeho náplní, není z pohledu efektu podstatné – může se však jednat o vyjednávání spojenectví, ekonomické nebo vojenské pomoci a podobně.

### **Nižší vůdce (Nižší předák, Koruptor)**

Může svolat jednání s jinými Nižšími vůdci (maximálně s deseti). Pro každého z nich si hodí proti INT nebo CHA. Pokaždé když uspěje, vydělá 1 milion peněz/V-bodů. Pokaždé když neuspěje, stejnou částku musí zaplatit. To může jít i do záporu. Dokud nesplatí tyto dluhy, nemůže vést další jednání.

### **Střední vůdce (Střední předák, Lord Koruptor)**

Může svolat jednání s jinými Středními a/nebo Nižšími vůdci (maximálně s deseti). Pro každého z nich si hodí proti INT nebo CHA, přičemž během jednání s Nižšími vůdci má bonus +2. Pokaždé když uspěje, vydělá 1 milion peněz/V-bodů (u Nižšího) resp. 10 milionů peněz/V-bodů (u Středního). Pokaždé když neuspěje, stejnou částku musí zaplatit. To může jít i do záporu. Dokud nesplatí tyto dluhy, nemůže vést další jednání.

### **Vyšší vůdce (Vyšší předák, Overlord Koruptor)**

Může svolat jednání s jinými Vyššími, Středními a/nebo Nižšími vůdci (maximálně s deseti). Pro každého z nich si hodí proti INT nebo CHA, přičemž během jednání s Nižšími vůdci má bonus +4 a během jednání se Středními vůdci má bonus +2. Pokaždé když uspěje, vydělá 1 milion peněz/V-bodů (u Nižšího) resp. 10 milionů peněz/V-bodů (u Středního), resp. 100 milionů peněz/V-bodů (u Vyššího). Pokaždé když neuspěje, stejnou částku musí zaplatit. To může jít i do záporu. Dokud nesplatí tyto dluhy, nemůže vést další jednání.

## ■ **Vládce říše**

Předáci i Koruptoři se mohou stát politiky – vůdci své vlastní nezávislé říše. Vůdce založí říši tím, že získá kompletní kontrolu nad územím. Např. Žoldnéřský velitel dobyde svoji armádou tabulu.

Nižší předák resp. Koruptor vytvoří říši, která bude mít vliv v rámci sub-regionu.

Její založení vyžaduje 10 bodů prestiže u Vůdce a 10 milionů peněz/V-bodů (na to se mohou postavy složit). Vůdce také musí mít plný počet Osobních služebníků. Založení trvá k20 dní.

Střední předák resp. Lord Koruptor vytvoří říši, která bude mít vliv v rámci regionu.

Její založení vyžaduje 20 bodů prestiže u Vůdce a 100 milionů peněz/V-bodů (na to se mohou postavy složit). Vůdce také musí mít plný počet Osobních služebníků. Založení trvá k20 x 2 dní.

Vyšší předák resp. Overlord Koruptor vytvoří říši, která bude mít vliv v rámci celé Zahrady.

Její založení vyžaduje 40 bodů prestiže u Vůdce a 1 miliardu peněz/V-bodů (na to se mohou postavy složit). Vůdce také musí mít plný počet Osobních služebníků. Založení trvá k20 x 4 dní.

Jakmile Vůdce získá vyšší hodnost, vliv jeho říše se zvětší. Není třeba platit peníze/V-body, ovšem je nutné mít plný počet Osobních služebníků. Zvětšení vlivu říše na vyšší úroveň trvá polovinu času (např. k20 dní u střední resp. k20 x 2 dní u velké).

## **Příjmy**

Vládce už nevydělává peníze/V-body plněním misí. Veškeré jeho osobní příjmy jdou z daní občanů (u Předáků) respektive z poslušnosti velení Temné ruky (u Koruptorů). Vládce se však stále

může účastnit misí osobně a vydělávat tak body prestiže a zkušenosti.

Nižší předák resp. Koruptor vydělává 1 milion peněz/V-bodů každých 30 dní.

Střední předák resp. Lord Koruptor vydělává 10 milionů peněz/V-bodů každých 30 dní.

Vyšší předák resp. Overlord Koruptor vydělává 100 milionů peněz/V-bodů každých 30 dní.

Tyto částky jsou modifikovány počtem jeho bodů prestiže.

## **Typy říší**

Druhy státních zřízení jsou uvedeny v *Základní knize: Svět*, v kapitole Frakce. Druhy státních zřízení u Temné ruky jsou uvedeny v příručce *Temná ruka*, v kapitole Frakce.

## ■ **Vztahy mezi frakcemi**

Edenské frakce (vyjma těch Temné ruky) jsou více či méně provázané obchodními styky a nejrůznějšími dohodami a úmluvami. Všechny tyto elementy jsou však velmi křehké, závisí na mnoha faktorech. Pokud se věci zvrtnou, může velmi rychle dojít až k násilnostem, od teroristických útoků až po otevřenou válku. Některé frakce se nesnáší přirozeně už jen díky historickým událostem (např. Trpaslíci a Orkové), jiné z náboženských důvodů (např. Vznesení a Temní elfové), další z důvodů filozofických (např. Černé a Bílé říše lidí) – pravděpodobnost, že mezi takovými frakcemi dojde k akcím agresivního charakteru, je velmi vysoká. Díky tomu edenské říše postrádají jednotnost, což je jejich největší nevýhoda oproti říším Temné ruky, které jsou všechny zcela oddány jedinému cíli – definitivní porážce Světla. Občas sice vzniknou spojenectví za účelem boje proti Temnotě, ale tato spojenectví jsou jen krátkodobá, nevyhnutelně ukončena vzájemnými neshodami a spory. Na denním pořádku jsou ale i mnohem horší věci – zrady, vzpoury a rebelie, které rozkládají společnost zevnitř. Každá organizace si tak musí dávat pozor nejen na své rivaly a konkurenty, ale i na své vlastní členy...

## ■ **Loajalita nadřízeným**

V Temné ruce panuje přísná hierarchie. Nižší služebníci musí poslouchat příkazy vyšších, musí jim být slepě loajální. Ty, kteří odmítnou splnit rozkaz nebo dokonce přímo zradí, rychle zastihne krutý trest: odebrání veškeré moci, uvěznění v kobce, mučení až do ztráty přičetnosti, brutální smrt, ale i mnohem horší osudy... Dokonce i Overlordi Koruptoři mají své nadřízené – Smrtky a samotné Temné bohy.

## Člen Legie štěstěny

Legie štěstěny je celo-edenská organizace sjednocující nejlepší žoldnéřské jednotlivce, týmy i celé armády. Vede jejich seznam, takže je může snadno kontaktovat a koordinovat. Funguje také jako jejich výsadní zaměstnavatel – zadává jim ty nejnebezpečnější a nejdůležitější úkoly, které mají vliv na rozložení moci v celé Zahradě, a platí velice štědře. Uděluje jim zvláštní licence a dohlíží, zdali si takové týmy udržují svoji úroveň kvality. Legie štěstěny také podporuje a financuje vývoj nových vojenských technologií – brnění, zbraní a bojových strojů. Často však používá i zakázané zbraně a prototypy, které okořistil nějaké frakci, i když tato fakta vždy vehementně popírá. Neřídí se ničím zákony, jen svými vlastními. To z něj dělá poměrně mocnou a potenciálně nebezpečnou edenskou sílu. Legie štěstěny se neštítí ničeho, aby dosáhla svého. Je ochotna zlikvidovat jakoukoliv konkurenci i říši, která se nějak snaží podkopat její autoritu.

Byla založena roku 99-XIII během 14. zahradního sněmu soukromých kontraktorů na tabule Axxo Quartus, ale během let se jeho vnitřní struktura několikrát změnila. Členy Legie štěstěny jsou ti nejlepší z nejlepších žoldnéřů – jsou to slavné osobnosti a hrdinové. Legie štěstěny své členy poskytuje jako kvalitní poradce a instruktory komukoliv, kdo si je může finančně dovolit. Důstojníci z Legie štěstěny jsou často posíláni do Světlych kruciát, kde pomáhají velet jednotkám edenských říší.

Vůdcové organizace mají tři hlavní úrovně – Bronzovou, Stříbrnou a Zlatou. Existuje ještě Platinová, ale její členové nejsou veřejně známi. Vždy stojí v pozadí, málokdy rozkazy předávají osobně. Jejich identity jsou falešné, prakticky se o nich nelze nic dozvědět. A není ani známo, jak se na tuto úroveň dostat. Nejvyšší je pak Diamantová, o které však mají informace jen členové Platinové úrovně. Koluji zvěsti, že Platinový vůdce (či vůdcové) chce skrze Legii štěstěny získat vládu nad celou Zahradou, nebo že je ve skutečnosti zkorumpován Temnotou.

Členem Legie štěstěny se může stát jen stoupenec Světla, pokud má alespoň 10 bodů prestiže. Postava musí být Žoldněř. Jakmile kariéru změní, o členství přichází.

Postava s alespoň 10 body prestiže získává členství v organizaci Legie štěstěny, Bronzová úroveň.

Postava s alespoň 20 body prestiže získává členství v organizaci Legie štěstěny, Stříbrná úroveň.

Postava s alespoň 40 body prestiže získává členství v organizaci Legie štěstěny, Zlatá úroveň.

Na konci úspěšné mise vydělá postava bonusové body prestiže. Bronzová úroveň vydělá 1 bod, Stříbrná 2 body a Zlatá 4 body. Pokud je však mise neúspěšná, stejný počet bodů navíc ztrácí. Pokud postava přijde o nutný počet bodů prestiže, její postavení v organizaci je sníženo. Pokud klesne pod 10 bodů, o členství přichází.

## Nihilátor

Temná ruka po celé Zahradě hledá třetí pěti Nihilátorů. Až ji najde, bude mít další šanci zničit Pečeť a propustit Temnotu do tohoto Kosmu. Celé hledání komplikuje prostý fakt, že dané osoby nemají žádné tušení o tom, že jsou obdařeny touto výsadou. Zdali je osoba skutečně Nihilátor či nikoliv odhalí až série dlouhých a náročných testů a zkoušek. Pokud ale existuje sebemenší podezření, že služebník Temnoty může být Nihilátorem, stane se velmi důležitou a posvátnou postavou, pro jejíž ochranu udělá Temná ruka cokoliv.

Potenciálním Nihilátorem se může stát jen stoupenec Temnoty, pokud má alespoň 10 bodů prestiže.

Každá mise, které se postava účastní, je jakousi formou testu. Během ní je sledována Temnými kněžími a pečlivě zkoumána. Na konci každé úspěšné mise musí postava podstoupit rituál, který trvá 1 den. Při něm si hodí k20.

Na hod 1 byl odhalen možný důkaz, že postava je Nihilátor... testy ale musí pokračovat. Za každý takovýto výsledek vydělává postava na konci mise 1 bonusový bod prestiže navíc.

Na hod 20 bylo potvrzeno, že postava Nihilátor není a o všechny výhody přichází. Už se nemůže nikdy stát potenciálním Nihilátorem.

Zdali postava skutečně Nihilátor je, to záleží čistě na GM. Z pohledu hry jako takové to žádné výhody nepřináší. Z pohledu herního světa je to ale velmi zásadní událost, která pro postavu znamená jistou smrt (ať už při úspěšném sebeobětování na tabule Centralia nebo včasnou eliminaci ze strany stoupenců Světla) a v optimálním případě i zkázu pro celou Zahradu.

# Magus / Warlock

Kouzelník Světla se může proměnit v Maguse. Získá tak plnou kontrolu nad Světlo magií.

Kouzelník Temnoty se může proměnit ve Warlocka. Získá tak plnou kontrolu nad Temnou magií.

Magusové a Warlockové jsou velmi vzácná anomálie – podle historických záznamů k ní dochází, když je kouzelník vystaven velmi silné koncentraci Světla respektive Temnoty, a má dostatečné štěstí. Zde je seznam možností:

Magus	Warlock
10 dní pobývat na některé Kouzelné tabule	10 dní pobývat na některé tabule soustavy Centralie
10 dní pobývat v okolí Majáku Světla	10 dní pobývat v okolí Majáku Temnoty
10 dní pojídat 1 kilogram Many denně*	10 dní pobývat v blízkosti funkční Nihilmachiny*
10 dní nosit Magický předmět (stvořený Světlo magií) s úrovní kouzla alespoň 10	10 dní nosit Magický předmět (stvořený Temnou magií) s úrovní kouzla alespoň 10

Jakmile splní některý z požadavků, hodí si k20. Na hod 1 se Kouzelník promění. Šanci na úspěšnou proměnu si může zvýšit utracením bodů zkušeností. Zvýšení šance o 1 stojí 10 bodů zkušeností (tedy např. po utracení 30 bodů bude na Maguse/Warlocka povýšen při hodu 1-4). Po opětovném splnění požadavku se může o proměnu pokusit znovu (už jednou utracené body se však znovu nepočítají).

Jakmile se jím stane, hodí si k20. Výsledek ukazuje Magickou stabilitu. Hodnota 19 je maximum.

Ovládá všechna Světla resp. Temná kouzla a sesílá je automaticky a okamžitě (jako jednu akci), nemusí si házet proti WIL. Po každém seslání si však musí hodit k20 proti Magické stabilitě. Pokud neuspěje, o moc Maguse/Warlocka okamžitě přichází a navíc si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, ztrácí všechny Sanity Points. Pokud mu na Magickou stabilitu padne 20, rovnou umírá. Magus uhoří ve výhni Světla, zbude z něj jen hromada uhlíků, které se za okamžik rozplynou na popel. Warlock zmrzne v chladu Temnoty, zbude z něj jen ledová socha, která se za okamžik rozpadne na střepy.

Jeho kouzlům nelze odolávat (jen cizí Magusové/Warlockové a Avatarové/Tenebrisové mohou, hodem proti WIL). Magus/Warlock je imunní vůči kouzlům a rituálům, pokud je ovšem neseslal cizí Magus/Warlock resp. Avatar/Tenebris. Na odolání mu však stačí jen uspět v hodu proti WIL.

- ▶ Magus je imunní vůči Korupci, nesbírá Corruption Points.
- ▶ Warlock je imunní vůči Rozkladu, nesbírá Decay Points.
- ▶ Je imunní i vůči šílenství, neztrácí Sanity Points (kromě výše popsaného efektu).
- ▶ Nevydělává žádné body zkušeností ani body prestiže.
- ▶ Jeho moc nefunguje v Prázdnosti. Jakmile se do ní dostane, o moc Maguse/Warlocka přichází.

## Proud magie:

Kouzelník se může Magusem/Warlockem stát také tak, že ho zasáhne nečekaný, velmi silný proud Světla resp. Temné magie. O tomto může rozhodnout sám GM, ale je to velmi vzácná událost.

## \* poznámka:

Mana je vzácná mystická substance. Více informací v *Základní knize: Svět*. Kolik se jí v daném nalezišti vyskytuje, záleží na GM. Lze ji také koupit, ale cena za 1 kg se může pohybovat i v řádech milionů.

Nihilmachina je druh pohonného arkána, kterým jsou vybaveny pouze éterické lodě Temné ruky, ačkoliv ne všechny ho mají. Více informací v *Základní knize: Svět* a v příručce *Temná ruka*.

## Epické souboje

Magusové, Warlockové, Avatarové a Tenebrisové jsou natolik vzácní, že v celé Zahradě málokdy existují dva z nich současně. Pokud k tomu však dojde, jsou zrovna ve stejné oblasti a každý z nich stojí na jedné straně, strhne se mezi nimi epický souboj, ve kterém zákony fyziky nehrají žádnou roli.

# Avatar / Tenebris

Kněz Světla se může proměnit v Avatara. Získá tak božskou moc. Kněz Temnoty se může proměnit v Tenebrise. Získá tak božskou moc.

Avatarové a Tenebrisové jsou velmi vzácná anomálie – podle historických záznamů k ní dochází, když je kněz vystaven velmi silné koncentraci Světla respektive Temnoty, a má dostatečné štěstí. Zde je seznam možností:

Avatar	Tenebris
10 dní pobývat na tabule Panangelium/Pandemonium (v kraji jeho boha)	10 dní pobývat na některé tabule soustavy Centralie
10 dní pobývat v okolí Majáku Světla	10 dní pobývat v okolí Majáku Temnoty
10 dní pojídat 1 kilogram Ambrózie denně*	10 dní pobývat v blízkosti funkční Nihilmachiny*
10 dní nosit Božský předmět (stvořený jeho bohem) s úrovní rituálu alespoň 10	10 dní nosit Božský předmět (stvořený jeho bohem) s úrovní rituálu alespoň 10

Jakmile splní některý z požadavků, hodí si k20. Na hod 1 se Kněz proměnil. Šanci na úspěšnou proměnu si může zvýšit utracením bodů zkušeností. Zvýšení šance o 1 stojí 10 bodů zkušeností (tedy např. po utracení 30 bodů bude na Avatara/Tenebrise povýšen při hodu 1-4). Po opětovném splnění požadavku se může o proměnu pokusit znovu (už jednou utracené body se však znovu nepočítají).

Jakmile se jím stane, hodí si k20. Výsledek ukazuje Božskou stabilitu. Hodnota 19 je maximum.

Ovládá všechny rituály svého boha a provádí je automaticky a okamžitě (jako jednu akci), nemusí nic obětovat a nemusí si házet proti CHA. Po každém rituálu si však musí hodit k20 proti Božské stabilitě. Pokud neuspěje, o moc Avatara/Tenebrise okamžitě přichází a navíc si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, ztrácí všechny Sanity Points. Pokud mu na Božskou stabilitu padne 20, rovnou umírá. Avatar uhoří ve výhni Světla, zbude z něj jen hromada uhlíků, které se za okamžik rozplynou na popel. Tenebris zmrzne v chladu Temnoty, zbude z něj jen ledová socha, která se za okamžik rozpadne na střepy.

Jeho rituálům nelze odolávat (jen cizí Avatarové/Tenebrisové a Magusové/Warlockové mohou, hodem proti WIL). Avatar/Tenebris je imunní vůči rituálům a kouzlům, pokud je ovšem neseslal cizí Avatar/Tenebris resp. Magus/Warlock. Na odolání mu však stačí jen uspět v hodu proti WIL.

- ▶ Avatar je imunní vůči Korupci, nesbírání Corruption Points.
- ▶ Tenebris je imunní vůči Rozkladu, nesbírání Decay Points.
- ▶ Je imunní i vůči šílenství, neztrácí Sanity Points (kromě výše popsaného efektu).
- ▶ Nevydělává žádné body zkušeností ani body prestiže.
- ▶ Jeho moc nefunguje v Prázdnosti. Jakmile se do ní dostane, o moc Avatara/Tenebrise přichází.

## Boží vůle:

Kněz se může Avatarem/Tenebrisem stát také tak, že ho posedne esence jeho boha. O tomto může rozhodnout sám GM, ale je to velmi vzácná událost.

## Anrugezské církve:

Kněz Anrugezské církve se taktéž může proměnit v Avatara. Anrugez nemá na tabule Panangelium ani Pandemonium žádný kraj. Kněz místo toho může pobývat v kraji kterékoliv z bohů, ale dvojnásobně dlouho. Může nosit jakýkoliv Božský předmět, ale dvojnásobně dlouho. Může se jím stát i díky Boží vůli – v tomto případě se jedná o posednutí esencí Světla.

## \* poznámka:

Ambrózie je vzácná astrální substance. Více informací v *Základní knize: Svět*. Kolik se jí v daném nalezišti vyskytuje, záleží na GM. Lze ji také koupit, ale cena za 1 kg se může pohybovat i v řádech milionů.

Nihilmachina je druh pohonného arkána, kterým jsou vybaveny pouze éterické lodě Temné ruky, ačkoliv ne všechny ho mají. Více informací v *Základní knize: Svět* a v příručce *Temná ruka*.

## Boss

Boss je hlavní protivník, který postavy čeká obvykle na konci mise – jeho zabití může být i jejím cílem. Je to NPC postava, která je mnohem mocnější a dějově významnější než ostatní NPC postavy. Je to „hlavní padouch“. Je imunní vůči efektům Předchozích zážitků – nelze je na něj použít. Hrdina tedy nemůže použít například zážitek „Válka“ na to, aby Bosse automaticky zabil. Stejně tak nemůže být odstraněn pomocí Kontaktů. Nelze tedy použít například kontakt „Atentátníci“, aby Bosse odstranili nájemní vrazi.

Z ostatních (dosud vydaných) příruček se do rolí Bossů hodí nejlépe:

- ▶ Behemoth, Leviathan a Ziz
- ▶ všichni Draci
- ▶ Arcidémon, Archanděl, Arcivíla a Arciarkánotron
- ▶ všichni Koruptoři
- ▶ Arcismrtka

## Nemesis

Nemesis je druh Bosse, se kterým se tým Hrdinů utkává častěji. Je to osobní nepřítel konkrétního člena týmu nebo týmu jako celku. Často se spolu utkávájí, často si vzájemně kazí plány. Nemesis se jde zbavit mnohem obtížněji než klasického Bosse. Mnohokrát se může zdát, že se Hrdinové svého nepřítele už konečně zbavili, například když byli svědky jeho konce na palubě explozivního křižníku – jen dokud se neukáže, že ve skutečnosti přežil a nyní chystá svoji pomstu.

Nemesis má úroveň 10. Kdykoliv přežije, je jeho úroveň zvýšena o 1. Když je poražen, je snížena o 1. Když klesne na 0, je zabit definitivně.

Za (každé) poražení Nemesis získává každý člen týmu 1 bod prestiže.

Za definitivní poražení Nemesis získává každý člen týmu 5 bodů prestiže.

### ■ Arcinemesis:

Hlavní padouch, který je úzce provázán s historií týmu či konkrétní postavy. Úhlavní nepřítel na život a na smrt. Je stejně tak mocný, jako Hrdina sám – je téměř nemožné se ho zbavit. Nepočítá se u něj úroveň – zdali byl konečně zničen, rozhodne GM.

Za poražení Arcinemesis získává každý člen týmu 10 bodů prestiže.

Na vytvoření Nemesis či Arcinemesis může GM sestavit postavu stejným způsobem, jako se sestavuje normální hráčská postava – má tedy svou specializaci, své atributy, schopnosti, vybavení atd. Má dokonce i Předchozí zážitky a Kontakty, ovšem stejně jako je hráčské postavy nemohou použít na něj, nemůže je použít ani on na ně. Může je použít pouze na ostatní NPC postavy, nebo je lze použít jako inspiraci pro zápletku či protivníky. Např. kontakt „Atentátníci“ může znamenat, že hráčské postavy během mise překvapí útok nájemných vrahů. Zážitek „Válka“ může mít ten efekt, že padouch dokáže snadno porazit NPC vojáky, kteří proti němu stanuli.



# Důležité objekty

## Kulturní centrum

U civilizovaných ras se jedná o divadla, koncertní haly a podobně. U barbarských ras se jedná o různá posvátná místa, kde jsou prováděny oslavné obřady, rituály a podobně. Jsou dobrým zdrojem informací o místní kultuře a zvycích.

- ▶ Návštěva představení – cena 10 peněz.
- ▶ Návštěva představení, VIP místo – cena 100 peněz.

## Sportovní centrum

U civilizovaných ras se jedná o závodní dráhy, sportovní hřiště a podobně. U barbarských ras se jedná především o gladiátorské arény a loviště.

- ▶ Návštěva klání – cena 10 peněz.
- ▶ Návštěva klání, VIP místo – cena 100 peněz.

## Vzdělávací centrum

U civilizovaných ras se jedná o školy, akademie a univerzity. U barbarských ras se jedná o nejrůznější výcvikové arény nebo posvátná místa, kde staří a zkušenější předávají své moudrosti skrze rady a úkoly. Dovoluje vyměnit peníze za body zkušeností.

- ▶ Zvýšení vědomostí – nákup 1 bodu zkušeností stojí 100.000 peněz.

## Mediální centrum

Organizace různých kurýrů, bardů a potulných hlasatelů. Dovoluje vyměnit peníze za body prestiže.

- ▶ Zvýšení povědomí – nákup 1 bodu prestiže stojí 10 milionů peněz.

## Archiv

V archivu jsou uschovávány nejrůznější úřední listiny a statistické informace, někdy i tisíce let staré. To se může hodit při vyšetřování nebo průzkumu historie.

- ▶ Informace – cena 50 peněz.
- ▶ Prohlídka archiválie – cena 10 peněz na hodinu.

## Psychologická klinika

Psychologická či psychiatrická klinika na léčbu psychických poruch. Používají se k tomu magie, rituály a meditace. V případě Bílých říší se jedná o mocnou verzi těchto postupů. V případě Černých říší se používá výhradně psychoterapie, hypnóza a léky.

- ▶ Psychická náprava, obnova 5 SP trvá 1 den – cena 10.000 peněz za 1 SP.
- ▶ Vymazání konkrétní vzpomínky (lze použít jen na NPC), trvá 1 hodinu – cena 10.000 peněz.
- ▶ Vymazání všech vzpomínek (lze použít jen na NPC), trvá 10 hodin – cena 100.000 peněz.
- ▶ Obnovení ztracených vzpomínek (lze použít jen na NPC), trvá 10 hodin – cena 200.000 peněz.

## Teleportér

Budova vybavená jedním druhem teleportačního arkána (záleží na použité technologii, viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*), kterým může přesunout objekt kamkoliv v okruhu 5.000 km. Takovéto komerční teleportéry jsou poměrně vzácné. Cena je za jednosměrný přesun jedné osoby.

- ▶ Teleport – cena 100 peněz za kilometr.

# Dovednosti

## Obecné dovednosti

### Lovec Paralelních (10 bodů)

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

### Krotitel (10 bodů)

Hrdina dokáže identifikovat druh a původ zvířete (v jaké lokalitě jaké tabuly běžně žije) a efektivně ho zastrašit, uklidnit nebo i ochočit. V boji proti Zvířatům má bonus +5 k iniciativě. Když chce provést Uklidnění, Zastrášení nebo Ochočení, považuje se, že Zvíře má WIL o 10 nižší. Zvíře má pak postih -10 na WIL k hodů na odolání Uklidnění a Zastrášení. Dobu potřebnou k ochočení Zvířete vydělíte dvěma. Tyto bonusy se nevztahují proti Drakům, Mechanickým, Biomechanickým, Astrálním nebo Magickým bytos-tem.

## Dovednosti infiltrátora

### Padělání (10 bodů)

Infiltrátor může vyrobit falešný dokument (průkaz totožnosti, pověření apod.). Výroba dokumentu o rozsahu jedné stránky A4 zabere jednu hodinu a je úspěšná, pokud podhodí své INT. Pokud neuspěje, čas promrhal zbytečně. Pokud má vzor daného dokumentu fyzicky u sebe, za hodinu vyrobí 10 stran A4. Tuto schopnost může použít také k odhalení padělků. Průzkum jedné stránky A4 zabere jednu hodinu. Pokud má vzor daného dokumentu fyzicky u sebe, tak za hodinu prozkoumá 10 stran A4. Taktéž to vyžaduje úspěšný hod proti INT.

### Expertní pašování (5 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Pašování. Infiltrátor může na svém těle ukrýt jednu další jednoruční nebo vrhací zbraň nebo jeden předmět speciálního vybavení (jeden další slot), který žádná prohlídka nedokáže odhalit. Celkem může tedy pašovat dva objekty.

### Expertní převleky (5 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Převleky. Infiltrátor se dokáže zamaskovat tak dobře, že cizí osoby, které se ho snaží prohlédnout, mají postih -5 na INT.

### Expertní krádež (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Krádež. Když Infiltrátor provádí schopnost Krádež, může provést Opravný hod na AGI. Pro Zloděje tato schopnost stojí 10 bodů a může ji použít i na svoji schopnost Precizní krádež – má možnost Opravného hodu na AGI i INT.

### Expertní špehování (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Špehování. Když Infiltrátor provádí schopnost Špehování, může provést Opravný hod na PER. Pro Špiona tato schopnost stojí 10 bodů a může ji použít i na svoji schopnost Precizní špionáž – má možnost Opravného hodu na PER i INT.

## Dovednosti střelce

### Rychlý bleskový vrh (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Bleskový vrh. Střelec dokáže vrhnout vrhací zbraň tak rychle a hbitě, že jí není možné uhnout. Střelcovým vrhům vrhacími zbraněmi nelze uhnout a nelze je ani vykryt.

### Gun-kata (20 bodů)

Gun-kata je bojové umění využívající střelné zbraně. Dovoluje použít zbraň efektivně v boji na kratší vzdálenosti. Střelné zbraně (kromě těžkých) umí použít i v boji zblízka (hází si na CCO). Taktéž dovoluje vyhýbat se nepřátelským střeleckým útokům. Vyhýbání nyní může používat i proti střelbě (normálně hod na AGI).

### Blade-kata (20 bodů)

Blade-kata je bojové umění, které používá chladné zbraně. Dovoluje použít zbraň efektivně v boji na delší vzdálenosti. Chladné zbraně (kromě dřevcových) umí použít i jako vrhací (hází si na RCO). Taktéž dovoluje vykryvat nepřátelské střelecké útoky. Vykryvání nyní může používat i proti střelbě (normálně hod na CCO).

## Dovednosti zápasníka

### Rychlý bleskový úder (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Bleskový úder. Zápasník dokáže udeřit tak rychle a hbitě, že mu není možné uhnout. Zápasníkovým úderům chladnými zbraněmi nelze uhnout a nelze je ani vykryt.

### Gun-kata (20 bodů)

Gun-kata je bojové umění využívající střelné zbraně. Dovoluje použít zbraň efektivně v boji na kratší vzdálenosti. Střelné zbraně (kromě těžkých) umí použít i v boji zblízka (hází si na CCO). Taktéž dovoluje vyhýbat se nepřátelským střeleckým útokům. Vyhýbání nyní může používat i proti střelbě (normálně hod na AGI).

### Blade-kata (20 bodů)

Blade-kata je bojové umění, které používá chladné zbraně. Dovoluje použít zbraň efektivně v boji na delší vzdálenosti. Chladné zbraně (kromě dřevcových) umí použít i jako vrhací (hází si na RCO). Taktéž dovoluje vykryvat nepřátelské střelecké útoky. Vykryvání nyní může používat i proti střelbě (normálně hod na CCO).

# Dovednosti ranhojiče

## Klonování (40 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Ranhojič dokáže naklonovat zvolenou formu života (rostlinu, Zvíře i Osobu). Potřebuje k tomu vzorek jejího DNA a určité množství biologických a chemických látek. Klonování organismu velikosti 0 potřebuje 10 biologických a 10 chemických prvků a trvá 1 den. Klonování větších organismů trvá tolik dní, kolik je desetinásobek jejich velikosti, a potřebuje 100 biologických a 100 chemických látek za každý stupeň jejich velikosti (např. vytvořit klon Trpaslíka zabere 10 dní a spotřebuje 100 biologických a 100 chemických prvků; vytvořit klon Obra zabere 90 dní a spotřebuje 900 biologických a 900 chemických prvků). Ranhojič musí uspět v hodů proti INT. Pokud neuspěje, prvky jsou vyplýtvány zbytečně. Pokud uspěje, organismus se naklonuje ve stádiu novorozence, bez jakýchkoliv vědomostí, pouze s instinkty. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se Ranhojič nacházet v Ranhojičské laboratoři. Pro Fyzikuse tato schopnost stojí 20 bodů. Poznámka: Klon nemá osobnost ani vzpomínky svého vzoru, stejně tak má samozřejmě i jinou duši.

## Pokročilé křížení (20 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Křížení. Ranhojič může použít Křížení i na Šotky živé přírody a Osoby (NPC i Hrdiny). Pro Fyzikuse tato schopnost stojí 10 bodů.

## Pokročilé klonování (40 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Klonování. Ranhojič může provést urychlené klonování. Funguje stejně, jako běžné, ovšem na konci procesu je stvořen plně dospělý jedinec s urychlenou schopností naučit se všechny potřebné znalosti. Za k20 dní intenzivního učení může fungovat jako normální dospělý jedinec. Pro Fyzikuse tato schopnost stojí 20 bodů.

## Přesné vpíchnutí (5 bodů)

Ranhojič může provést Opravný hod na CCO, když se snaží vpíchnout injekci cíli.

## Rychlé vpíchnutí (5 bodů)

Když se Ranhojič snaží vpíchnout injekci, cíl to nemůže Vykřít ani tomu nemůže Uhnout.

## Pokročilý šotek živé přírody (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Šotek živé přírody. Ranhojič si může pořídít Pokročilého šotka živé přírody. Tito šotci jsou pěstováni v pokročilých laboratořích a jsou relativně vzácní. Velmi připomínají rasu, jejíž fyziologie byla použita jako vzor k jejich tvorbě—jsou stejně velcí, schopní a inteligentní jako průměrný jedinec, stále jsou však plně podřízeni příkazům svého majitele. Jsou pokryti lehkým krunýřem, který jim poskytuje určitou ochranu.

Standardně ovládá Ranhojičovu dovednost Ošetření a léčba.

## ■ Pokročilý šotek živé přírody

Velikost X, Biomechanická bytost (Osoba)

**Brnění:** krunýř (ARM 5)

**Zbraně:** jedna jednoruční zbraň (+ případné přirozené zbraně, např. drápy, čelisti...)

CCO:	X	RCO:	X	PER:	X
INT:	X	WIL:	X	CHA:	X
AGI:	X	DUR:	X	STR:	X
	HP: X		SP: n/a		

Lze ho koupit v Ranhojičském centru (viz *Základní kniha: Mise*), stojí 10.000 peněz. Zbraň se musí dokoupit zvlášť.

**Velikost a atributy:** Řídí se podle průměrné hodnoty příslušníka dané rasy (viz *Základní kniha: Tvorba postavy*).

## Arkánošotek živé přírody (20 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Šotek živé přírody. Ranhojič si může pořídít Arkánošotka živé přírody. Tito šotci jsou pěstováni v pokročilých laboratořích Černých říší stejnými technologiemi, jako humanoidní homunkulové. Stále jsou však plně podřízeni příkazům svého majitele. Jsou pokryti lehkým krunýřem, který jim poskytuje určitou ochranu.

Standardně ovládá Ranhojičovu dovednost Ošetření a léčba.

Každý den sám vyprodukuje k20 kusů biologických a chemických prvků.

## ■ Arkánošotek živé přírody

Velikost 2, Biomechanická bytost (Osoba)

**Brnění:** krunýř (ARM 5)

**Zbraně:** jedna jednoruční zbraň

CCO:	10	RCO:	10	PER:	10
INT:	10	WIL:	10	CHA:	10
AGI:	10	DUR:	10	STR:	10
	HP: 40		SP: n/a		

Lze ho koupit v Ranhojičském centru (viz *Základní kniha: Mise*), stojí 10.000 peněz. Zbraň se musí dokoupit zvlášť.

# Dovednosti inženýra

## Kopírování (40 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Inženýr dokáže nakopírovat zvolený předmět pomocí reverzního inženýrství. Potřebuje k tomu daný předmět jako vzor a určité množství mechanických a elementálních součástek. Kopírování předmětu velikosti 0 potřebuje 10 mechanických a 10 elementálních součástek a trvá 1 den. Kopírování větších předmětů trvá tolik dní, kolik je desetinásobek jejich velikosti, a potřebuje 100 mechanických a 100 elementálních součástek za každý stupeň jejich velikosti (např. vytvořit kopii malého vozu zabere 20 dní a spotřebuje 200 mechanických a 200 elementálních součástek; vytvořit kopii obléhací věže zabere 100 dní a spotřebuje 1000 mechanických a 1000 elementálních součástek). Inženýr musí uspět v hodu proti INT. Pokud neuspěje, součástky jsou vyplývány zbytečně. Pokud uspěje, kopie se podařila – je vyroben nový exemplář, bez nutnosti znát stavební plány nebo technologii jeho vzoru. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se Inženýr nacházet v Inženýrské laboratoři. Pro Konstruktora tato schopnost stojí 20 bodů.

## Pokročilá kombinace (20 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Kombinace. Inženýr může použít Kombinaci i na Šotky neživé přírody a dopravní prostředky. Pro Mechanikuse tato schopnost stojí 10 bodů.

## Pokročilé kopírování (40 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Kopírování. Inženýr může provést dokonalé, precizní kopírování. Funguje stejně, jako běžné, ovšem na konci procesu je vyrobena přesná kopie předmětu, nerozeznatelná od originálu. Pro Konstruktora tato schopnost stojí 20 bodů.

## Přesné připevnění (5 bodů)

Inženýr může provést Opravný hod na CCO, když se snaží připevnit damper k cíli.

## Rychlé připevnění (5 bodů)

Když se Inženýr snaží připevnit damper, cíl to nemůže Vykřít ani tomu nemůže Uhnout.

## Pokročilý šotek neživé přírody (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Šotek neživé přírody. Inženýr si může pořídit Pokročilého šotka neživé přírody. Tito šotci jsou vyráběni v pokročilých továrnách a jsou relativně vzácní. Velmi připomínají rasu, jejíž fyziologie byla použita jako vzor k jejich výrobě—jsou stejně velcí, schopní a inteligentní jako průměrný jedinec, stále jsou však plně podřízeni příkazům svého majitele. Jsou pokryti lehkým pancéřováním, které jim poskytuje určitou ochranu.

Standardně ovládá Inženýrovu dovednost Oprava a náprava.

## ■ Pokročilý šotek neživé přírody

Velikost X, Mechanická bytost (Osoba)

**Brnění:** pancéřování (ARM 5)

**Zbraně:** jedna jednoruční zbraň (+ případné přirozené zbraně, např. drápy, čelisti...)

CCO:	X	RCO:	X	PER:	X
INT:	X	WIL:	X	CHA:	X
AGI:	X	DUR:	X	STR:	X
	HP: X		SP: n/a		

Lze ho koupit v Inženýrském centru (viz *Základní kniha: Mise*), stojí 10.000 peněz. Zbraň se musí dokoupit zvlášť.

**Velikost a atributy:** Řídí se podle průměrné hodnoty příslušníka dané rasy (viz *Základní kniha: Tvorba postavy*).

## Arkánošotek neživé přírody (20 bodů) (pouze člověk Černé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Šotek neživé přírody. Inženýr si může pořídit Arkánošotka neživé přírody. Tito šotci jsou vyráběni v pokročilých továrnách Černých říší stejnými technologiemi, jako humanoidní automaty. Stále jsou však plně podřízeni příkazům svého majitele. Jsou pokryti lehkým pancéřováním, které jim poskytuje určitou ochranu.

Standardně ovládá Inženýrovu dovednost Oprava a náprava.

Každý den sám vyprodukuje k20 kusů mechanických a elementálních součástek.

## ■ Arkánošotek neživé přírody

Velikost 2, Mechanická bytost (Osoba)

**Brnění:** pancéřování (ARM 5)

**Zbraně:** jedna jednoruční zbraň

CCO:	10	RCO:	10	PER:	10
INT:	10	WIL:	10	CHA:	10
AGI:	10	DUR:	10	STR:	10
	HP: 40		SP: n/a		

Lze ho koupit v Inženýrském centru (viz *Základní kniha: Mise*), stojí 10.000 peněz. Zbraň se musí dokoupit zvlášť.

# Dovednosti kněze

## Démonologie (20 nebo 10 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Expert na astrální bytosti. Kněz má hluboké znalosti astrálních bytostí Pekla. Když s ní Vyjednává, Vyhrožuje ji nebo ji něco Přikazuje, má taková bytost postih –10 na WIL (pokud tuto výhodu využije Temný kněz, získává 1 bod Rozkladu). Schopnost stojí jen 10 bodů, pokud kněz uctívá Pekelného boha.

## Angelologie (20 nebo 10 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Expert na astrální bytosti. Kněz má hluboké znalosti astrálních bytostí Nebe. Když s ní Vyjednává, Vyhrožuje ji nebo ji něco Přikazuje, má taková bytost postih –10 na WIL (pokud tuto výhodu využije Temný kněz, získává 1 bod Rozkladu). Schopnost stojí jen 10 bodů, pokud kněz uctívá Nebeského boha.

## Nihilologie (20 nebo 10 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Expert na astrální bytosti. Kněz má hluboké znalosti astrálních bytostí Temnoty. Když s ní Vyjednává, Vyhrožuje ji nebo ji něco Přikazuje, má taková bytost postih –10 na WIL (pokud tuto výhodu využije Kněz Světla, získává 1 bod Korupce). Schopnost stojí jen 10 bodů, pokud si ji koupí Temný kněz.

## Runové tetování (10 bodů)

Knězovo tělo je tetováno náboženskými texty. Dovolují mu zapaměti umět jeden rituál navíc – je to v podstatě jeden dodatečný Zvláštní slot.

## Vyšší prostředník (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Prostředník. Kněz si může pořídit Vyššího prostředníka. Tito jsou mnohem mocnější, než běžní prostředníci – sami dokáží sesílat božskou moc. Vyšší prostředníci Nebe jsou Cherubové obklopení září Světla. Vyšší prostředníci Pekla jsou Impové obklopení plameny Světla. Vyšší prostředníci Anrugezské církve jsou Múzy obklopené mlhou Světla. Vyšší prostředníci Temnoty jsou Mandragory zahalené v černém oblaku Temnoty. Takovéto prostředníky mohou přivolat jen zkušený kněz.

Vyšší prostředník se umí naučit jeden rituál, který může sám provádět. Nemusí při tom pronášet zařikadla, ovšem stále musí obětovat jeden předmět z Knězova vlastnictví. Rituál nakupuje za své body zkušeností sám Kněz.

## ■ Vyšší prostředník

Velikost 0, Astrální bytost (Zvíře), létající

**Zbraně:** Astrální úder (boj zblízka, DAM 20)

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

Lze ho sehnat ve Svatyni resp. Temné svatyni (viz *Základní kniha: Mise*).

## Spirituální prostředník (20 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Prostředník. Kněz si může pořídit Spirituálního prostředníka. Tito jsou mnohem mocnější, než běžní prostředníci – sami dokáží sesílat božskou moc. Spirituální prostředníci Nebe jsou Cherubové obklopení září Světla. Spirituální prostředníci Pekla jsou Impové obklopení plameny Světla. Spirituální prostředníci Anrugezské církve jsou Múzy obklopené mlhou Světla. Spirituální prostředníci Temnoty jsou Mandragory zahalené v černém oblaku Temnoty. Spirituální prostředníky dokáží přivolávat jen kněží Bílých říší, jen ti mají dostatečné hluboké znalosti.

Spirituální prostředník se umí naučit jeden rituál, který může sám provádět. Nemusí při tom pronášet zařikadla, ovšem stále musí obětovat jeden předmět z Knězova vlastnictví. Rituál nakupuje za své body zkušeností sám Kněz. Spirituální prostředník má dále Knězovu dovednost Inspirace.

## ■ Spirituální prostředník

Velikost 0, Astrální bytost (Zvíře), létající

**Zbraně:** Astrální úder (boj zblízka, DAM 20)

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

Lze ho sehnat ve Svatyni resp. Temné svatyni (viz *Základní kniha: Mise*).

# Dovednosti kouzelníka

## Magické vyjednávání (10 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Expert na magické bytosti. Kouzelník má hluboké znalosti co se týče vyjednávání s magickými bytostmi. Když s ní Vyjednává, má taková bytost postih -10 na WIL. Pokud tuto výhodu použije Kouzelník na magickou bytost Temnoty, získává 1 bod Korupce. Pokud tuto výhodu použije Temný kouzelník na magickou bytost Světla, získává 1 bod Rozkladu.

## Magické vyhrožování (10 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Expert na magické bytosti. Kouzelník má hluboké znalosti co se týče vyhrožování magickým bytostem. Když jí Vyhrožuje, má taková bytost postih -10 na WIL. Pokud tuto výhodu použije Kouzelník na magickou bytost Temnoty, získává 1 bod Korupce. Pokud tuto výhodu použije Temný kouzelník na magickou bytost Světla, získává 1 bod Rozkladu.

## Magické přikazování (10 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Expert na magické bytosti. Kouzelník má hluboké znalosti co se týče velení magickým bytostem. Když jí něco Přikazuje, má taková bytost postih -10 na WIL. Pokud tuto výhodu použije Kouzelník na magickou bytost Temnoty, získává 1 bod Korupce. Pokud tuto výhodu použije Temný kouzelník na magickou bytost Světla, získává 1 bod Rozkladu.

## Runové tetování (10 bodů)

Kouzelníkovo tělo je tetováno kouzelnickými texty. Dovolují mu z paměti umět jedno kouzlo navíc – je to v podstatě jeden dodatečný Zvláštní slot.

## Vyšší familiár (20 bodů)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Familiár. Kouzelník si může pořídit Vyššího familiára. Tato zvířata jsou úzce spojená s magií Světla respektive Temnoty, což je dobře vidět už na první pohled – matná aura mystické energie obklopující jejich těla a záře Světla respektive kouř Temnoty pronikající z jejich očí. Původně jsou to obyčejní Familiáři, jejichž moc byla zvýšena zkušenými kouzelníky.

Vyšší familiár se umí naučit jedno kouzlo, které může sám sesílat. Nemusí (a ani nemůže) při tom pronášet zaklínadla ani dělat gesta. Kouzlo nakupuje za své body zkušeností sám Kouzelník.

## ■ Vyšší familiár

Velikost 0, Magická bytost (Zvíře)

Zbraně: podle zvířete

CCO:	X	RCO:	X	PER:	X
INT:	X	WIL:	X	CHA:	X
AGI:	X	DUR:	X	STR:	X
	HP: X		SP: n/a		

Lze ho sehnat v Dolmenu resp. Temném dolmenu (viz *Základní kniha: Mise*).

Familiárem může být jakékoliv osobní Zvíře velikosti 0. Jeho zbraně, atributy a zvláštní schopnosti se pak řídí podle toho.

## Mystický familiár (20 bodů) (pouze člověk Bílé říše)

Tato schopnost vyžaduje schopnost Familiár. Kouzelník si může pořídit Mystického familiára. Tato zvířata jsou úzce spojená s magií Světla respektive Temnoty, což je dobře vidět už na první pohled – matná aura mystické energie obklopující jejich těla a záře Světla respektive kouř Temnoty pronikající z jejich očí. Mystické familiáry dokáží vytvářet jen kouzelníci Bílých říší, jen ti mají dostatečně hluboké znalosti.

Mystický familiár se umí naučit jedno kouzlo, které může sám sesílat. Nemusí (a ani nemůže) při tom pronášet zaklínadla ani dělat gesta. Kouzlo nakupuje za své body zkušeností sám Kouzelník. Mystický familiár má dále Kouzelníkovu dovednost Negace.

## ■ Mystický familiár

Velikost 0, Magická bytost (Zvíře)

Zbraně: podle zvířete

CCO:	X	RCO:	X	PER:	X
INT:	X	WIL:	X	CHA:	X
AGI:	X	DUR:	X	STR:	X
	HP: X		SP: n/a		

Lze ho sehnat v Dolmenu resp. Temném dolmenu (viz *Základní kniha: Mise*).

Familiárem může být jakékoliv osobní Zvíře velikosti 0. Jeho zbraně, atributy a zvláštní schopnosti se pak řídí podle toho.

# Vybavení

## Vybavení infiltrátora

### Anti-arkánová kombinéza (brnění + přilba)

Cena: 10.000

Speciální kombinéza pro infiltrační operace. Funguje jako Absorpční plášť (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*).

### Anti-světelná kombinéza (brnění + přilba)

Cena: 10.000

Speciální kombinéza pro infiltrační operace. Funguje jako Optický plášť (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*).

### Osobní maskovač

Cena: 100.000

Kompaktní aktivní kamuflážní arkánium, které efektivně maskuje svého nositele. Vydrží být aktivováno jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Funguje jako Aktivní maskovací zařízení zvolené rasy, např. kompaktní Machinalis-invisibilitor Černých říší. (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*). Umístění: záda.

### Škrťící struna

Cena: 1000

Infiltrátor musí ovládat schopnost Vražda, aby mohl toto vybavení použít. Pokud Infiltrátor použije schopnost Vražda, na zabití zvolené oběti mu stačí jen Kontrolní hod na CCO. Pokud padne Smůla, struna se rozbila. Škrťící strunu lze použít jen na cíle, které mají nechráněný krk a které jsou maximálně o 2 třídy větší, než Infiltrátor.

### Šifrovací stroj

Cena: 10.000

Infiltrátor musí ovládat schopnost Šifry, aby mohl toto vybavení použít. Dešifrování i šifrování pomocí šifrovacího stroje netrvá v řádech hodin, ale v řádech minut (např. dešifrování jednoho slova zabere jednu minutu, nikoliv jednu hodinu). Stále však při tom musí házet proti svému INT.

### Šifrovací arkánium

Cena: 100.000

Infiltrátor musí ovládat schopnost Šifry, aby mohl toto vybavení použít. Dešifrování i šifrování pomocí šifrovacího arkána netrvá v řádech hodin, ale v řádech minut (např. dešifrování jednoho slova zabere jednu minutu, nikoliv jednu hodinu). Dešifrování i šifrování probíhá automaticky, Infiltrátor nemusí házet proti INT.

### Šifrovací arci-arkánium

Cena: 1 milion

Infiltrátor musí ovládat schopnost Šifry, aby mohl toto vybavení použít. Dešifrování i šifrování pomocí šifrovacího arci-arkána netrvá v řádech hodin, ale v řádech vteřin (např. dešifrování jednoho slova zabere jednu vteřinu, nikoliv jednu hodinu). Dešifrování i šifrování probíhá automaticky, Infiltrátor nemusí házet proti INT.

### Padělací stroj

Cena: 10.000

Infiltrátor musí ovládat schopnost Padělání, aby mohl toto vybavení použít. Vytváření i odhalování padělaného dokumentu pomocí

padělacího stroje netrvá v řádech hodin, ale v řádech minut (např. výroba jedné stránky A4 zabere jednu minutu, nikoliv jednu hodinu). Stále však při tom musí házet proti svému INT.

### Padělací arkánium

Cena: 100.000

Infiltrátor musí ovládat schopnost Padělání, aby mohl toto vybavení použít. Vytváření i odhalování padělaného dokumentu pomocí padělacího arkána netrvá v řádech hodin, ale v řádech minut (např. výroba jedné stránky A4 zabere jednu minutu, nikoliv jednu hodinu). Padělání probíhá automaticky, Infiltrátor nemusí házet proti INT.

### Padělací arci-arkánium

Cena: 1 milion

Infiltrátor musí ovládat schopnost Padělání, aby mohl toto vybavení použít. Vytváření i odhalování padělaného dokumentu pomocí padělacího arci-arkána netrvá v řádech hodin, ale v řádech vteřin (např. výroba jedné stránky A4 zabere jednu vteřinu, nikoliv jednu hodinu). Padělání probíhá automaticky, Infiltrátor nemusí házet proti INT.

### Captis Speculor

Cena: 200.000

Captis je průzračná koule protkána tisíci malých otvorů. Dovoluje pořídit zvukovou a obrazovou nahrávku dlouhou až 1 hodinu, je schopen zaznamenat obraz i zvuk skrze překážky široké až 10 cm. Musí však být k překážce těsně přiložen. Captis může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem a sluchem pomocí Captis je desetinásobný. Lze hledat zrakem i sluchem bez postihu za sníženou viditelnost a hlučnost v okolí. Je malý, takže lze snadno schovat a nenápadně používat.

### Souprava pro změnu identity

Cena: 100.000

Infiltrátor musí ovládat schopnost Převleky, aby mohl toto vybavení použít. Souprava pro kompletní změnu podoby (omezení uvedená u schopnosti Převleky však stále platí). Díky ní je možné přijmout vzhled konkrétní osoby, ačkoliv je nutné znát všechny podklady (snímek obličeje, otisky prstů, snímek očí, záznam hlasu). Cizí osoby mohou převlek prohlédnout, pokud si hodí proti svému INT, ale mají postih -10. Obsahuje:

**Obličej:** realisticky vypadající maska, vytvořená podle tváře zvolené osoby.

**Otisky:** umělé otisky prstů, vytvořené podle otisků zvolené osoby.

**Oči:** kontaktní čočky vytvořené podle očí zvolené osoby, užitečné ke zmatení očních senzorů.

**Hlas:** arkánium, které postavě změní hlas na hlas zvolené osoby.

### Lezecká souprava

Cena: 5.000

Souprava se skládá z univerzálních přísavek, háků a přichytných arkán, které se připevní na ruce a nohy. S jejich pomocí lze lézt po libovolném povrchu, po zdech i po stropě, aniž by hrozil pád. Postava se musí vždy držet alespoň třemi končetinami, tzn. současně může používat jen jednoruční předměty.

### **Maskované předměty**

Cena: x 100

Každý kus Speciální výbavy a každou zbraň si Infiltrátor může pořídit v Maskované verzi. Takový předmět se maskuje za jiný předmět, např. Communicatus Universalis, který vypadá jako olejová lucerna, dýka, která vypadá jako ozdobný šperk, nebo samostříl, který vypadá jako Manifestor. „Maskovací předmět“ však nefunguje, např. lucerna nesvíí, ozdobný šperk je bezcenný, Manifestor nemůže přehrát žádný záznam. Předmět se může maskovat i za Speciální výbavu jiných specializací, např. za Kouzelníkův Krystal Světla, Inženýrův Metalloláb a podobně. Zbraně mohou mít obvyklé modifikace, doplňky i speciální munici. Maskovaný předmět lze zamaskovat jen za příhodně velký předmět (schválí GM).



# Základna

Hrdinové si mohou zvolit základnu svého týmu. Může jím být éterická loď – zde je výhoda v tom, že taková základna je plně mobilní. Může se však jednat o tabulární nebo i éterickou stanici – zde je výhoda v tom, že taková základna může být mnohem větší a odolnější. Tak či tak, základna je místo, kde se Hrdinové zdržují mezi misemi, je to v podstatě jejich domov.

## Tabulární základna:

Základna je zcela přizpůsobena tabulárnímu prostředí tak, aby v ní postavy mohly bez problémů žít.

**Povrchová** – tato stanice se nachází na povrchu.

Cena: 100.000

**Podzemní** – tato stanice se nachází v podzemí.

Cena: 200.000

**Klenbová** – tato stanice je přichycená ke klenbě tabuly.

Cena: 200.000

**Oblačná** – tato stanice se vznáší vysoko v oblacích.

Cena: 300.000

## Éterická základna:

Základna je vybavena obvyklým zařízením éterických plavidel – podporou života a umělou gravitací.

**Tabuloidní** – tato stanice je vybudována na povrchu nebo v nitru malého tabuloidu.

Cena: 1 milion

**Orbitální** – tato stanice krouží kolem velkého tabuloidu nebo tabuly.

Cena: 1 milion

**Systémová** – tato stanice je zachycena v tabulo-proudění, spolu s ostatními objekty soustavy.

Cena: 2 miliony

**Širá** – tato stanice se nachází na širém Éteru, mimo tabulární soustavu.

Cena: 3 miliony

## Velikost:

Minimální velikost základny je 1+. To je velikost, kterou základna má, když je pořízena. V této velikosti obsahuje jen ty nenutnější zařízení (ubikace, sklady, popř. podporu života, kotevní port pro vodní, vzdušnou resp. éterickou loď). Čím více zařízení se do ní nainstaluje, tím větší bude. Ve velikosti 1+ pojme jen 10 postav do velikosti 3; postavy od velikosti 4 do velikosti 10 pak zabírají místo dvou běžných obyvatel. Sklad pojme 10 tun materiálu.

## Odolnost:

Základna je místem, kde postavy žijí mezi misemi. Většinou ji tedy nehrozí žádné nebezpečí. Pokud je však součástí zápletky její napadení, pak je nutné určit její hodnoty HP a ARM. V boji tedy může být zničena. Pokud je základna větší, než velikost 10++, pak může být ohrožena jen zbraněmi hromadného ničení nebo podobnými destruktivními efekty.

HP se určí velikostí stavby a mohutností její konstrukce.

► **Slabá konstrukce:** velikost vynásobte deseti (např. 5+ = 50 HP-V nebo 5++ = 50 HP-O). Uvedená cena základny se vztahuje ke Slabé konstrukci.

► **Střední konstrukce:** velikost vynásobte stem (např. 5+ = 500 HP-V nebo 5++ = 500 HP-O). Střední konstrukce zvyšuje cenu základny desetinásobně.

► **Silná konstrukce:** velikost vynásobte tisícem (např. 5+ = 5000 HP-V nebo 5++ = 5000 HP-O). Silná konstrukce zvyšuje cenu základny stonásobně.

ARM se určí převažujícím stavebním materiálem.

► **Dřevo: 10** (lze použít jen u Povrchových a Podzemních základen)

► **Cihly: 12** (lze použít jen u Tabulárních základen)

► **Kámen: 14**

► **Kámen a kovové výztuže: 16**

► **Kov: 18**

## Stavba a oprava:

Stavba základny trvá určitou dobu. Lze si ji objednat u různých organizací, které se zabývají stavbami budov – u stoupců Světla to jsou Stavební gildy, u služebníků Temnoty to jsou Technomancerské kabaly. Tito stavebníci také zajišťují instalaci zařízení, dodatečná vylepšení a opravy. Jak dlouho bude stavba a oprava trvat, to záleží na jejím převažujícím stavebním materiálu.

**Dřevo:** 10 dní stavba, 5 dní oprava

**Cihly:** 20 dní stavba, 10 dní oprava

**Kámen:** 40 dní stavba, 20 dní oprava

**Kámen a kovové výztuže:** 60 dní stavba, 30 dní oprava

**Kov:** 80 dní stavba, 40 dní oprava

Oprava navrátí základně plnou funkčnost a všechny ztracené HP. Oprava stojí čtvrtinu základní ceny. Například oprava podzemní základny slabé konstrukce bude stát 50.000 peněz.

## Éterické základny:

U základen v Éteru má protřžení vnějších stěn samozřejmě neblahé následky. Dojde k dekompresi. K protřžení stěn dojde, jakmile základna ztratí více než polovinu svých HP. Efekt protřžení stěn je vždy jednorázový, protože éterické pečetě trhlinu bezpečně zacelí. Další zásah však znovu způsobí protřžení stěn. Pokud je stěna základny protřžena, dojde k dekompresi. Jedno protřžení sníží zásobu vzduchu o 1 díl (z deseti).

Stejný efekt se použije u tabulárních základen, které jsou vybudované na nějaké nehostinné tabule, která nemá vhodnou atmosféru – je buď příliš řídká nebo dokonce jedovatá.

### **Přesun základny:**

Oblačné, orbitální, systémové a širé základny se vznášejí volně v prostoru. Mohou být tedy relativně snadno přesunuty na jiné místo. Přesunou se tak, že se zaháknou za dostatečně velkou loď. Na přesun oblačných základen je nutné alespoň Vzdušné plavidlo, na přesun éterických je nutné Éterické plavidlo Oceánu. Povrchová základna, která plave na hladině oceánu, může být odtažena Vodním plavidlem.

Základna může být přesunuta pouze tehdy, je-li vlečné plavidlo dostatečně velké. Pokud není, lze použít více menších plavidel. Velikost plavidla (resp. součet velikostí plavidel) musí být minimálně stejná, jako je velikost základny. Základna Velké kategorie vyžaduje plavidla Velké kategorie, nemůže být odtažena ničím menším. Základna Obří kategorie ke svému odtažení vyžaduje buď plavidla Obří kategorie, nebo desetinásobné množství plavidel Velké kategorie. Základna větší než 10<sup>++</sup> ke svému odtažení potřebuje mnoho plavidel Obří kategorie – zde záleží na dohodě s GM.

Např.

Základnu velikosti 5+ může odtáhnout plavidlo velikosti 5+ nebo pět plavidel velikosti 1+.

Základnu velikosti 5++ může odtáhnout plavidlo velikosti 5++ nebo pět plavidel velikosti 1++ nebo 10 plavidel velikosti 5+ nebo 50 plavidel velikosti 1+.

### **Zničení základny:**

Pokud základně klesnou HP na 0, hodte si k20.

**Hod 1-15:** základna se rozpadla; zbyly z ní jen trosky.

**Hod 16-18:** došlo k mnoha malým výbuchům, základna je roztrhána na hořící trosky. Ničivost exploze je rovná desetinásobku velikosti základny, v případě základny Velké kategorie se jedná o DAM-V, v případě základny Obří kategorie se jedná o DAM-O. Dosah exploze je roven dvojnásobku velikosti základny v desítkách metrů (Velká kategorie) či stovkách metrů (Obří kategorie), vše v dosahu je zasaženo. Např. stanice s velikostí 7+ exploduje a všechno do vzdálenosti 140 metrů, včetně svých obyvatel, zasáhne s ničivostí DAM-V 70.

**Hod 19-20:** základna byla roztrhána několika většími výbuchy; byla rozmetána na malé kusy. Ničivost exploze je rovná desetinásobku velikosti základny, v případě základny Velké kategorie se jedná o DAM-V, v případě základny Obří kategorie se jedná o DAM-O. Dosah exploze je roven čtyřnásobku velikosti základny v desítkách metrů (Velká kategorie) či stovkách metrů (Obří kategorie), vše v dosahu je zasaženo. POZOR: Obyvatelé nemají možnost explozi odolat, poškození je pro ně automatické. Např. základna s velikostí 7+ exploduje a všechno do vzdálenosti 280 metrů, včetně svých obyvatel, zasáhne s ničivostí DAM-V 70.

### **Zničení obrovské základny**

Pokud je nějakým způsobem zničena základna větší velikosti než 10<sup>++</sup>, efekt jejího případného výbuchu se může podobat explozi taktické, strategické či dokonce apokalyptické zbraně hromadného ničení (viz *Apokalypsa*). Zde záleží na domluvě s GM.

### **Evakuace základny**

Pokud má být základna zničena, obyvatelé mají šanci z ní včas uniknout. Povrchové a podzemní základny mají únikové chodby, klenbové a oblačné základny jsou vybaveny záchrannými kapslemi na padácích, éterické základny mají záchranné čluny. Při evakuaci stačí, aby si každá postava hodila proti svému AGI. Když uspěje, ze základny včas unikla a dostala se tak mimo dosah její exploze.

### **Najatý NPC specialista:**

Do základny si lze pořídit NPC specialistu – střelce, zápasníka, infiltrátora, ranhojiče, inženýra, kněze, kouzelníka. Ten ovládá všechny obvyklé zvláštní schopnosti a může se i naučit nové – lze mu je pořídit za peníze (cena v bodech zkušeností se vynásobí tisícem). NPC specialistu mohou postavy získat skrze své Kontakty, nebo ho mohou potkat v průběhu nějaké mise a přemluvit ho, aby pro ně pracoval. Zde záleží víceméně jen na dohodě s GM.

Pokud už specialistu získají, je pravděpodobně, že za svoji práci bude požadovat plat. Zde záleží opět na domluvě, ale čím zkušenější specialista, tím více bude požadovat.

Najatý specialista splňuje tu specializaci, která v týmu postav chybí. Ovšem funguje jen jako podpora mezi misemi. Do mise jako takové s postavami chodit nemůže. Pokud se ale děj hry odehrává přímo na základně, účastní se ho také – může bojovat, provádět akce, používat zvláštní schopnosti, může však samozřejmě i zahynout...

**Střelec** – na základně funguje víceméně jen jako hlídač.

**Zápasník** – na základně funguje víceméně jen jako hlídač.

**Infiltrátor** – užitečný kvůli některým svým dodatečným dovednostem.

**Ranhojič** – užitečný hlavně díky schopnosti Ošetření a léčba.

**Inženýr** – užitečný hlavně díky schopnosti Oprava a náprava.

**Kouzelník** – užitečný hlavně díky schopnosti Sesílání (dlouhodobá kouzla).

**Kněz** – užitečný hlavně díky schopnosti Rituál (dlouhodobé rituály).

GM může NPC specialistu sestavit jen stručně, může například určit, že jeho atributy budou na startovní úrovni dané rasy. NPC specialistovi se nijak nepočítají body zkušeností ani body prestiže.

NPC specialistům lze pořídit i Expertní zaměření – lze jim je pořídit za peníze (cena v bodech zkušeností se vynásobí tisícem).

NPC specialisté mohou měnit profesi společně s postavami, pro které pracují (viz Kariéry), pokud s tím budou souhlasit. GM může například určit, že NPC kouzelník nebude chtít zůstat u týmu, který se chce vydat na dráhu éterického pirátství, založit fanatickou sektu nebo se dokonce dobrovolně obrátit na stranu Temnoty.

Hrdinové Světla mohou získávat NPC specialisty jen z řad stoupců Světla, Hrdinové Temnoty mohou získávat jen ty NPC specialisty, kteří sami propadli Temnotě, nebo s Temnotou úzce spolupracují.

Lze samozřejmě získat i jiné NPC postavy, než jen výše zmíněné specializace – mnohem obvyklejší povolání, jako je například kuchař, kronikář, účetní, operátor komunikačního centra, asistent... Jejich vliv na hru však zřejmě nebude tak velký, jedná se spíše o postavy na pozadí.

## Zařízení základny

Každé zařízení má u sebe uvedeno, o kolik základnu zvětšuje. U Velkých základen platí, že za každých 10 bodů se jejich velikost zvýší o 1 stupeň. U Obřích základen platí, že se zvýší o 1 stupeň za každých 100 bodů. Instalace zařízení trvá tolik dní, o kolik bodů zvyšuje velikost, minimálně však 1 den.

### Odolnější konstrukce

Cena: velikost x 1000 (u Velké), velikost x 10.000 (u Obří)

Velikost: nezvyšuje

Zvýší ARM základny o 1. Toto zařízení lze pořídit jen jednou.

### Další ubikace

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Zvýší ubytovací kapacity základny o 10 osob.

### Další sklady

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Zvýší skladovací kapacity základny o 10 tun.

### Zasedací místnost

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Zasedací místnost je místo pro porady a brífinky. Je vybavena mapou Edenu a plochou podobnou zrcadlu, na které se zobrazují nejrůznější informace. Za příplatek 5.000 peněz může být vybavena arkanem, které vytváří 3D obraz.

### Kaple (ne pro Černé říše)

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Zde postavy mohou trávit čas modlením a spirituálními obřady. Přidává +2 k CHA při modlení.

### Tělocvična

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Zde postavy mohou posilovat a udržovat se tak v kondici.

### Střelnice

Cena: 20.000

Velikost: + 1 bod

Zde se postavy mohou cvičit ve střelbě. Jsou tu různé druhy terčů. Postavy také mohou využít zdejší cvičné neškodné zbraně a utkat se spolu v přestřelce.

### Aréna

Cena: 20.000

Velikost: + 1 bod

Zde se postavy mohou cvičit v boji zblízka. Jsou tu různé druhy terčů. Postavy také mohou využít zdejší cvičné neškodné zbraně a utkat se spolu v soubojích.

### Observatoř

Cena: 80.000

Velikost: + 2 body

Observatoř je vybavena výkonnými dalekohledy a astrologickými arkány, které dovolují pozorování okolního Kosmu.

### Communicatus Universalis

#### Communicatus Universalis Ultra

Cena: 20.000 (standardní) / 200.000 (Ultra)

Velikost: + 2 body

Základna je vybavena složitým komunikačním arkanem. Je to obrovská průzračná koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku i obrazu. Tabulární základny používají menší verzi s dosahem 1.000 kilometrů, éterické základny používají Ultra verzi s efektivním dosahem 10 milionů kilometrů.

### Komunikační arkánium

Cena: 1 milion

Velikost: + 4 body

**Komunikační arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Základní kniha: Dopravní prostředky).** V každém případě to jsou arkána, která zajišťují spojení i na obrovské éterické vzdálenosti. Zajišťují přenos zvuku i obrazu na efektivní vzdálenost 1000 em.

### Ranhojičská laboratoř

Cena: 100.000

Velikost: + 2 body

Laboratoř pro pokročilé lékařské operace. Je to Ranhojičská laboratoř pro zvláštní schopnosti Ranhojiče.

### Inženýrská laboratoř

Cena: 100.000

Velikost: + 2 body

Laboratoř pro pokročilé technické operace. Je to Inženýrská laboratoř pro zvláštní schopnosti Inženýra.

### Relaxační místo

Cena: 20.000

Velikost: + 2 body

Relaxační místo může mít mnoho podob, záleží hlavně na typu základny. Povrchová může mít například otevřenou terasu nebo zahradu, klenbová může mít prosklenou sekci, ze které je možné pozorovat okolní éterický Oceán a Oblohu. Zde postavy mohou trávit volný čas konverzací nebo meditací.

### Stáje, klece, voliéry, akvária

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Zde se uchovávají jízdní zvířata a odchylená divoká zvířata. Pojmou 10 zvířat do velikosti 5; zvířata od velikosti 6 do velikosti 10 pak zabírají místo dvou běžných zvířat. Za příplatek 5.000 peněz mohou mít stěny a mříže vyrobené z adamantia, které jsou nezníčitelné.

### Pátrací lampy

Cena: 5.000

Velikost: nezvyšuje

Základna je vybavena mohutnými pátracími lampami, které může použít k osvětlování bojiště v noci. Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost. Dosah lamp je 500 metrů jedním směrem, v éteru je to 500 kilometrů.

### Omniláby

Cena: 25.000

Velikost: + 1 bod

Základna je vybavena Aktivními a Pasivními Omniláby, jaké mávájí standardně vodní, vzdušná a éterická plavidla. Může provádět Omnilábový průzkum (viz Základní kniha: Systém). Povrchová základna nacházející se na mořské hladině je používá i jako aqualáby k hledání podvodních objektů.

### **Radixoláb**

Cena: 100.000

Velikost: + 1 bod

Jen pro Éterické základny. Základna dokáže zaregistrovat plavidla v kořenech Yggdrasilu. Pasivní pátrání má dosah 10 em, aktivní pátrání má dosah 20 em.

### **Ramusoláb**

Cena: 100.000

Velikost: + 1 bod

Jen pro Éterické základny. Základna dokáže zaregistrovat plavidla ve větvích Yggdrasilu. Pasivní pátrání má dosah 10 em, aktivní pátrání má dosah 20 em.

### **Trezor**

Cena: 50.000

Velikost: + 1 bod

Opancéřovaný sklad s mohutnými bezpečnostními dveřmi. V trezoru lze uložit cenné předměty. Pojme 1 tunu materiálu. Za příplatek 25.000 peněz může být vybaven rušícími runami, které znemožňují jakoukoliv teleportaci dovnitř a ven. Za příplatek 25.000 peněz může mít stěny vyrobené z adamantia, které jsou nezničitelné.

### **Cely**

Cena: 50.000

Velikost: + 1 bod

V celách lze uvěznit osoby. Cely pojmu 10 postav do velikosti 3; postavy od velikosti 4 do velikosti 10 pak zabírají místo dvou běžných zajatců. Za příplatek 25.000 peněz mohou být vybaveny rušícími runami, které znemožňují jakoukoliv teleportaci dovnitř a ven. Za příplatek 25.000 peněz mohou mít stěny a mříže vyrobené z adamantia, které jsou nezničitelné.

### **Vnitřní omnilábový systém**

Cena: 10.000

Velikost: nezvyšuje

Základna je plná skrytých Captis Universalis a omnilábů, které dohlíží nad bezpečností uvnitř. Arkána snímají jak ve viditelném spektru, tak v nočním módu, v tepelném, stopařském a průhledovém režimu. Jakmile se uvnitř základny objeví nepovolaná osoba, lokalizují její polohu a spustí alarm.

### **Vnější omnilábový systém**

Cena: 10.000

Velikost: nezvyšuje

Základna je obklopena sítí Captis Universalis a omnilábů, které dohlíží nad bezpečností kolem. Arkána snímají jak ve viditelném spektru, tak v nočním módu, v tepelném, stopařském a průhledovém režimu. Jakmile se poblíž základny objeví nepovolaná osoba, lokalizují její polohu a spustí alarm.

### **Obranný val**

Cena: 10.000

Velikost: nezvyšuje

Základna je obklopena příkopy, okovanými kamennými zátarasy a dřevěnými bodci. Pokud je chce nepřítel překonat, musí uspět v hodů proti AGI (zabere to 1 minutu); vozidla místo toho hází proti STR. Pokud neuspěje, nikam se nepohnul a navíc na něj začne platit efekt Obtížného terénu tak dlouho, dokud je nepřekona. Základna může mít více obranných valů v různých vzdálenostech od sebe. Může mít až pět valů kombinovaných v jednom (efekt Obtížného terénu se tak může nakumulovat až na -10). Lze instalovat jen na Povrchové základny.

### **Minové pole**

Cena: 20.000

Velikost: nezvyšuje

Základna je obklopena minami, které vybuchnou v blízkosti nepřátelského objektu. Jeden kus tohoto vylepšení obsahuje miny jednoho typu. Jejich zásoba je neomezená. Jedná se o Obří výbušniny, mohou mít různou náplň (viz *Základní kniha: Zbraně*) a fungují jako Senzorové miny (dosah jejich senzoru je 10 metrů) nebo jako Kontaktní miny. Námořní základny mají miny efektivní proti hladinovým i podvodním objektům. Klenbové, Oblačné a Éterické základny mají levitující miny, které se drží ve vzduchu/Éteru na jednom místě. Jakmile do minového pole vnikne nepřátelský objekt, musí si hodit k20. Pokud se jedná o Senzorové miny, pak odpálí jednu na hod 1-10. Takto si musí hodit každou minutu, po kterou je v minovém poli. Pokud se jedná o Kontaktní miny, pak odpálí jednu na hod 1-15. Takto si musí hodit během každé akce Pohyb, po kterou je v minovém poli.

### **Pevnostní obranný systém**

Cena: 20.000

Velikost: nezvyšuje

Toto zahrnuje různé bezpečnostní systémy likvidující nepřátele, kterým se podařilo vniknout dovnitř. Jsou to různá energetická pole, automatické střílny ukryté ve zdech či stropěch a podobně. Jeho efektivita je 5. Pokud je v základně přítomen vetřelec, může si základna hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, vetřelec byl paralyzován nebo rovnou zničen (obyvatelé si mohou zvolit). Každý další pevnostní obranný systém zvyšuje efektivitu o 1. Maximální hodnota je 19.

### **Bezpečnostní plot**

Cena: 6.000

Velikost: nezvyšuje

Základna je obklopena vysokým plotem. Zabraňuje místním zvířatům a nepovolaným osobám ve vstupu na pozemek základny. Plot má vrata, která se otevřou jen ověřeným osobám. Za příplatek 3.000 peněz může být vybaven elektrickým výbojníkem, který zasáhne kohokoliv, kdo se plotu dotkne (Elektrický útok s DAM 50). Lze instalovat jen na Povrchové základny.

### **Bezpečnostní zeď**

Cena: 8.000

Velikost: nezvyšuje

Základna je obklopena vysokou odolnou zdí. Zabraňuje místním zvířatům a nepovolaným osobám ve vstupu a nahlížení na pozemek základny. Zeď má vrata, která se otevřou jen ověřeným osobám. Za příplatek 4.000 peněz může být vybavena elektrickým výbojníkem, který zasáhne kohokoliv, kdo se zdi dotkne (Elektrický útok s DAM 50). Lze instalovat jen na Povrchové základny.

### **Garáž**

Cena: 100.000

Velikost: + 10 bodů

Garáž je místo pro uskladnění pozemních vozidel. Pojme 10 vozidel Běžné kategorie nebo jedno vozidlo Velké kategorie (ne větší, než základna samotná). Lze instalovat jen na Povrchové a Podzemní základny.

### Námořní dok

Cena: 200.000

Velikost: + 10 bodů

Dok je místo pro uskladnění námořních lodí. Pojme 10 plavidel Běžné kategorie nebo jedno plavidlo Velké kategorie (ne větší, než základna samotná). Lze instalovat jen na Povrchové základny ležící blízko vodní plochy nebo přímo na vodě.

### Hangár

Cena: 200.000

Velikost: + 10 bodů

Hangár je místo pro uskladnění vzdušných a éterických letadel. Pojme 10 letadel Běžné kategorie nebo jedno letadlo Velké kategorie (ne větší, než základna samotná). Lze instalovat jen na Povrchové, Podzemní a Oblačné základny. Lze instalovat i na Éterické základny, ovšem pouze pro potřeby éterických letadel.

### Éterický dok

Cena: 400.000

Velikost: + 10 bodů

Dok je místo pro uskladnění éterických lodí. Pojme 10 plavidel Běžné kategorie nebo jedno plavidlo Velké kategorie (ne větší, než základna samotná). Lze instalovat na Povrchové a Podzemní základny (éterická loď musí být schopna přistát na povrchu), Oblačné základny (éterická loď musí být schopna letu v atmosféře) a na Éterické základny. Dva éterické doky mohou být propojeny v jeden velký, který dokáže pojmout jedno plavidlo Obří kategorie (ne větší, než základna samotná).

### Velitelská centrála

Cena: 500.000

Velikost: + 10 bodů

V základně je prostorná velitelská centrála s mnoha zobrazovacími arkány a arkánovými mapami. Hodí se pro taktická plánování velkých bitev, invazí a bombardování. Základna získává bonus +10 k iniciativě. Všem vybraným spojencům v dosahu komunikačního systému dává +5 k iniciativě. Součástí je také vylepšený Communicatus Universalis s dosahem 2.000 kilometrů, Communicatus Universalis Ultra s efektivním dosahem 20 milionů kilometrů a komunikační systém dané rasy (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*) s efektivním dosahem 2000 ly.

### Zdravotní zařízení

Cena: 100.000

Velikost: + 10 bodů

Pevnostní nemocnice. Dokáže vyléčit zraněné a nemocné NPC Živé bytosti Běžné velikosti rychlostí 10 za den. Pokud má základna více Zdravotních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

### Servisní zařízení

Cena: 100.000

Velikost: + 10 bodů

Pevnostní opravna. Dokáže opravit poškozené a nefunkční NPC Stroje Běžné velikosti rychlostí 10 za den. Pokud má základna více Servisních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

### Oprava plavidel

Cena: 1 milion

Velikost: + 10 bodů

Zařízení na opravu vzdušných, vodních i éterických plavidel. Tato základna je schopna opravovat plavidla, která k ní zakotví. Oprava probíhá rychlostí 10 HP-V respektive 1 HP-O za den. Pokud má loď více Opraven plavidel, jejich efekt je kumulativní.

### Alchymický ochranný systém

Cena: 20.000

Velikost: + 1 bod

Obyvatelé základny jsou plně chráněni proti Chemickým, Biologickým i Radiačním útokům.

### Teleportační arkánium

Cena: 500.000

Velikost: + 1 bod

**Teleportační arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*).** V každém případě to jsou systémy, které dovolují přesunout náklad či osoby ze základny (nebo zpět do ní). Optimální dosah teleportéru je 100 kilometrů. Může přesunout i na delší vzdálenosti, ale to vyžaduje hod proti INT operátora snížené o 1 za každých 100 kilometrů navíc. Neúspěch při přijímání znamená, že objekt nebyl přenesen. Neúspěch při odesílání znamená, že objekt byl přenesen s odchylkou k20 metrů. Smůla znamená, že objekt byl zcela ztracen.

### Štitové arkánium

Cena: 250.000 (u Velké), 2,5 milionu (u Obří)

Velikost: + 2 body

**Štitové arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*).** V každém případě to jsou systémy, které chrání základnu před útoky. Síla štítu je 10. Jakmile základna utrpí zásah, hodíte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt. Každé další štitové arkánium zvyšuje sílu štítu o 1. Maximální hodnota je 19.

### Pasivní maskovací arkánium

Cena: 250.000 (u Velké), 2,5 milionu (u Obří)

Velikost: + 2 body

**Maskovací arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*).** V každém případě to jsou systémy, které základnu nějakým způsobem maskují. Systém je neustále aktivován. Základna je neustále schovaná, nepřítel jí tedy musí nejprve objevit (hodem proti PER, v její jedna akce).

### Aktivní maskovací arkánium

Cena: 250.000 (u Velké), 2,5 milionu (u Obří)

Velikost: + 2 body

**Maskovací arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*).** V každém případě to jsou systémy, které základnu nějakým způsobem maskují. Systém vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Základna je schovaná a zachytitelná jen určitými způsoby.

### Ochranné chrliče

Cena: 100.000 (u Velké), 1 milion (u Obří)

Velikost: + 2 body

Sochy malých nestvůr vrhající projektily a energii. Automaticky sestřelují všechny malé objekty, které se přiblíží k základně. Mohou sestřelovat objekty od velikosti 0 do velikosti 3, včetně dostatečně velkých projektilů (kamery z katapultů, šípy z balist) a min. Jeho efektivita je 5. Pokud je na základnu zaútočeno výše popsanými objekty, může si hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, objekty byly zničeny dřív, než stačily zaútočit. Každý další systém bodové obrany zvyšuje efektivitu o 1. Maximální hodnota je 19. Poznámka: Ochranné chrliče fungují jako Těžké samonabíjecí zbraně, ovšem z pohledu pravidel je jedno jaké.

### **Vlečný systém**

Cena: 50.000

Velikost: + 1 bod

Vlečný systém se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Základní kniha: *Dopravní prostředky*). V každém případě to jsou systémy, které dovolují zachytit menší loď. Zachycení menšího nebo stejně velkého cíle vyžaduje úspěšný hod na RCO operátora. Zachycení většího cíle je automaticky úspěšné. Cíl se nemůže hýbat, dokud se nevyprostí. Pokus o vyproštění stojí jednu akci a cíl si musí úspěšně hodit proti svému STR. Dosah je jen 10 kilometrů, ale základna si může zachycený cíl přitáhnout k sobě. Přitáhnutí zabírá jednu akci. Pokud je cíl menší než základna, pak je provedeno automaticky. Pokud je stejně velký nebo až o dvě třídy větší, musí základna nejprve uspět v hodů proti svému STR – u Velké základny to je 14, u Obří základny 18. Větší cíl nelze přitáhnout. Lze instalovat jen na Éterické základny.

### **Malá pevnostní výzbroj**

Cena: viz zbraň

Velikost: + 1 bod

Soustava věží s Těžkými zbraněmi, včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěné po základně a dálkově ovládané z centra. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti malým cílům, jako jsou rychlé čluny a stíhačky. Proti větším cílům je příliš slabá. Dovoluje střílet na cíle do velikosti 10. Cena soustavy se určí vynásobením ceny zbraně velikostí základny a vynásobením 10 (v případě Velké) či 100 (v případě Obří). Pro zjednodušení považujte všechny soustavy stejného typu za jednu jedinou zbraň, ničivost útoku je vynásobena jejich počtem.

Např. základna je vyzbrojena 20 soustavami balist, každá s DAM 30. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM 600.

### **Pevnostní dělostřelectvo**

Cena: viz zbraň

Velikost: + 2 body

Soustava věží s Dělostřeleckými zbraněmi, včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěné po základně a dálkově ovládané z centra. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti velkým cílům, jako jsou lodě. Proti menším cílům je příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1+ do velikosti 10++. Cena soustavy se určí vynásobením ceny zbraně velikostí základny a vynásobením 10 (v případě Velké) či 100 (v případě Obří). Pro zjednodušení považujte všechny soustavy stejného typu za jednu jedinou zbraň, ničivost útoku je vynásobena jejich počtem.

Např. základna je vyzbrojena 10 soustavami kanonů, každý s DAM-V 10. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM-V 100.

### **Pevnostní těžké dělostřelectvo**

Cena: viz zbraň

Velikost: + 4 body

Soustava věží s Palubními zbraněmi, včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěné po základně a dálkově ovládané z centra. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti obřím cílům, jako jsou mezihvězdné lodě a stanice. Proti menším cílům je příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10++. Cena soustavy se určí vynásobením ceny zbraně velikostí základny a vynásobením 10 (v případě Velké) či 100 (v případě Obří). Pro zjednodušení považujte všechny soustavy stejného typu za jednu jedinou zbraň, ničivost útoku je vynásobena jejich počtem.

Např. základna je vyzbrojena 4 soustavami těžkých kanonů, každý s DAM-O 5. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM-O 20.

### **Arkáno-rušící zařízení**

Cena: 1 milion

Velikost: + 1 bod

Nejrůznější rušičky omnilábů, komunikačních a teleportačních arkán. Do vzdálenosti 200 km (2000 km v Éteru) kolem sebe zneumožňují nepřítelům arkánovou komunikaci, omnilábové pátrání a používání teleporterů.

### **Tajný úkryt**

Cena: 1 milion

Velikost: + 1 bod

Úkryt pro zásoby (10 tun) či obyvatele (10 osob). Žádná prohlídka je neodhalí – ani pomocí Omnilábů.

### **Tajná chodba**

Cena: 10.000 za 100 metrů

Velikost: nezvyšuje

Do základny vede tajná chodba, jejíž vchod je dobře zamaskován v okolním terénu. Žádná prohlídka ji neodhalí – ani pomocí Omnilábů. Lze instalovat jen na Povrchové a Podzemní základny.

### **Pevnostní šotkové neživé přírody (ne pro Bílé říše)**

Cena: 100.000

Velikost: + 1 bod

Na základně jsou přítomni šotkové neživé přírody, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Inženýrskou asistenci na úrovni 3. Šotkové dokáží opravit poškození základny (ztráta HP). Hodte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, poškození bylo opraveno. Oprava trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více šotků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Arkánošotky neživé přírody. Stojí dvojnásobek peněz a oprava jim zabere jen 1 minutu – lze ji tedy provést během boje. Vyhodnoťte ji na konci kola.

### **Pevnostní šotkové živé přírody (ne pro Bílé říše)**

Cena: 100.000

Velikost: + 1 bod

Na základně jsou přítomni šotkové živé přírody, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Ranhojičskou asistenci na úrovni 3. Šotkové dokáží napravit ztráty na NPC obyvatelích. Hodte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, zranění byla vyléčena. Ošetření trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více šotků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Arkánošotky živé přírody. Stojí dvojnásobek peněz a ošetření jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

### **Pevnostní prostředníci (ne pro Černé říše)**

Cena: 100.000

Velikost: + 1 bod

Na základně jsou přítomni Cherubové (pokud se jedná o základnu uctívající Nebe), Impové (pokud se jedná o základnu uctívající Pekla), Múzy (pokud se jedná o základnu uctívající Anrugezské církve) či Mandragory (pokud se jedná o základnu uctívající Temnoty), kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Božskou ochranu na úrovni 3. Prostředníci dokáží zrušit efekt božské moci, která byla na základnu seslána. Hodíte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt božské moci byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více prostředníků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Spirituální prostředníky. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

### **Pevnostní familiáři (ne pro Černé říše)**

Cena: 100.000

Velikost: + 1 bod

Na základně jsou přítomni familiáři, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Magickou ochranu na úrovni 3. Familiáři dokáží zrušit efekt kouzla, které bylo na základnu sesláno. Hodíte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt kouzla byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více familiárů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19. Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Mystické familiáry. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

### **Arkánová inteligence**

Cena: 1 milion

Velikost: + 1 bod

Kontrolu nad základnou může převzít Arkánová inteligence, která zcela nahradí obyvatele. Získá atributy RCO, PER, INT, WIL a CHA 10. Bílé říše místo toho používají Talisman vědomí, který má atributy 15 a stojí 2 miliony.

### **Luxusní byt**

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Zvýší ubytovací kapacity základny o 2 osoby. Poskytuje luxusní ubytování pro významné osoby.

### **Společenský sál**

Cena: 10.000

Velikost: + 1 bod

Velká hala pro přijímání hostů, hostiny, slavnosti atd.

### **Ponurý interiér (jen pro Temnou ruku)**

Cena: desetina ceny

Velikost: nezvyšuje

Interiér základny je temný a ponurý. Dekorace tvoří děsivé sochy a fresky, je slyšet tajemný šepot a tiché kroky, světla vrhají podivné stíny a všude je mlžný opar. Každý stoupenec Světla, který se ocitne uvnitř základny, zažívá strach – každých 10 minut si musí hodit na Paniku. Efekt není kumulativní.