

VOID



Fantasy

Základní kniha: Infiltrátor

vytvořil Gediman
© 2020

Verze 2.0

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. Infiltrátor	3
2. Dovednosti infiltrátora	4
3. Vybavení infiltrátora.....	5

Infiltrátor

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

- krédo infiltrátorů

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

Krádež (AKCE)

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

Špehování (AKCE)

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

Utajení

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

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

Dovednosti infiltrátora

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

Převleky (5 bodů)

Infiltrátor se může převléct tak, aby vypadal jako příslušník určité frakce, osoba určité profese či žoldněř jiné specializace. Nemůže se převléct za příslušníka opačného pohlaví nebo příslušníka jiné rasy, ovšem pokud je Infiltrátor člověk, může se převléct za příslušníka Bílých/Černých/Šedých říší nebo pokud je Infiltrátor Elf, může se převléct za příslušníka Vznešených/Lesních/Temných elfů. Cizí osoby mohou převlek prohlédnout, pokud si hodí proti svému INT.

Pasti (5 bodů)

Infiltrátor dokáže nastražit past nebo ji naopak zneškodnit. Toto zahrnuje různé skryté mechanismy a systémy, např. alarmy a miny. Pro zneškodnění pasti si musí hodit proti svému INT. Pokud se hod povede, past byla zneškodněna. Pokud se nepovede, past byla místo toho spuštěna. Pro nastražení pasti si musí hodit proti INT. Pokud se hod povede, past byla nastražena. Pokud se nepovede, předmět použitý jako past se rozbil. Jako past může použít jakýkoliv vhodný předmět (communicatus, captis, chladnou, střelnou i vrhací zbraň či výbušninu) a může sám určit, koho či co postihne a co ji spustí. Např. může určit, že jakmile někdo otevře dveře, ukrytý communicatus začne nahrávat. Nebo jakmile někdo otevře dveře, spadne na něj meč a zraní ho s příslušným DAM.

Vražda (10 bodů)

Pokud se Infiltrátor přiblíží na velmi krátkou vzdálenost ke své oběti, může na ní provést výpad jednoruční chladnou zbraní nebo výstřel z jednoruční střelné zbraně a tím ji okamžitě zabit, aniž by stačila jakkoliv zareagovat. Oběť ale nesmí mít tušení, co se na ní chystá (nesmí Infiltrátora vidět, nebo nesmí vědět, že se jedná o nepřítele). Infiltrátorovi stačí úspěšný hod proti CCO respektive RCO. Vraždu nelze provést proti Oddílu a Roji. Pokud se nepovede, Infiltrátor je prozrazen.

Pašování (5 bodů)

Infiltrátor může na svém těle ukrýt jednu jednoruční nebo vrhací zbraň nebo jeden předmět Speciálního vybavení (jeden slot), který žádná prohlídka nedokáže odhalit.

Sabotáž (10 bodů)

Infiltrátor dokáže sabotovat systémy (zařízení uvnitř pevností, éterických lodí...). Hodem proti INT může sabotovat zařízení tak, aby přestalo fungovat. Úspěšná i neúspěšná sabotáž trvá 10 minut. Efekt sabotáže může napravit Inženýr pomocí své schopnosti Oprava a náprava.

Šifry (5 bodů)

Infiltrátor dokáže rozluštit zašifrované zprávy. Dešifrování jednoho slova zabere jednu hodinu a je úspěšné, pokud podhodí své INT. Pokud neuspěje, čas promrhal zbytečně. Pokud šifru zná, za hodinu dešifruje deset slov. Tuto schopnost může použít také k zašifrování zpráv. Zašifrování deseti slov zabere jednu hodinu a je úspěšné, pokud podhodí své INT. Pokud neuspěje, slova jsou špatně zašifrovaná a již nečitelná.

Odezírání ze rtů (5 bodů)

Infiltrátor umí odezírat ze rtů. Pro rozpoznání každého slova musí uspět v hodu proti INT.

Kontrašpionáž (5 bodů)

Infiltrátor dokáže odhalit cizí infiltrátory (zloděje, špehy a vůbec všechny osoby, které se vydávají za někoho, kým nejsou). Kdykoliv má podezření, že cílová osoba je infiltrátor, hodí si proti PER. Pokud uspěje, potvrdí či vyvrátí toto podezření. Pokud neuspěje, cílová osoba si všimla jeho podezření a může podle toho začít jednat.

Falšování stop (5 bodů)

Infiltrátor dokáže vytvořit falešné stopy. Hodem proti INT může nastražit stopy, které budou prozrazovat, co on sám chce. Úspěšné i neúspěšné falšování stop trvá 10 minut.

Zakrytí stop (5 bodů)

Žoldněř umí zakrýt stopy po svém činu (např. zahrabat mrtvolu, utřít otisky, vrátit věci na původní místo apod.), stačí mu na to jeden úspěšný hod na INT, AGI nebo STR (GM vybere nejpříhodnější atribut). Úspěšné i neúspěšné zakrývání stop trvá 10 minut.

Vybavení infiltrátora

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

Periskop

Cena: 5

Periskop pro nenápadné pozorování věcí „za rohem“.

Paklič

Cena: 5

Paklič slouží k nenápadnému odemčení (a zamčení) mechanického zámku. Infiltrátor si hodí proti INT a pokud uspěje, podařilo se to.

Páčidlo

Cena: 5

Páčidlo slouží k vypáčení dveří, oken, poklopů a podobně. Infiltrátor si hodí STR a pokud uspěje, podařilo se to.

Visiovlákn

Cena: 10

Optický kabel, který umožňuje vidět skrz malé otvory a úzké škvíry, např. skrz klíčovou díрку, mezerou pod dveřmi atd. Délka kabelu je 1 metr. Optické kabely lze propojit a mít tak jeden delší. Lze se skrz něj dívat pouhým okem, nebo ho lze nasadit na Captis/Communicatus Visus nebo další optická čidla.

Insidiator

Cena: 100

Odposlouchávací a sledovací arkánium. Do přijímače přenáší zvuk, obraz a údaje o pozici. Maximální funkční dosah insidiatoru od přijímače je 1 km. Přijímač je započítán v ceně.

Skrytý set

Cena: 5

Sluchátko a „mikrofon“. Mikrofon se nosí schovaný v rukávu či na límci, sluchátko pak buď nenápadně v uchu, nebo za uchem. Ke skrytému setu je nutné mít ještě Communicatus Auditus.

Řezačka skla

Cena: 500

Řezačka pomocí super-ostře kovové nebo diamantové čepele řeže sklo. Lze použít např. k prořezání se oknem. 1 minuta (akce) práce vytvoří otvor o průměru 1 metr, vyžaduje ale úspěšný hod proti AGI. Smůla znamená rozbití řezačky. Řezačka lze použít na plochy tlusté maximálně 5 cm.

Magmařezák

Cena: 500

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

Tiché boty

Cena: 20

Kroky v těchto botách jsou naprosto neslyšné.

Bezestopé boty

Cena: 20

Tyto boty za sebou nezanechávají žádné stopy.

Rušička zabezpečení

Cena: 500

Toto zařízení dokáže na malou chvíli deaktivovat alarm, strážní Communicatus Visus, zamykací systém nebo jiné bezpečnostní arkánium, na které je namířeno. Dělá to pomocí slabého Tempestum záblesku. Jeho dosah je 10 metrů. Arkánium je deaktivováno na 20 minut.

Znehybňující jednoruční kuše

Znehybňující obouruční kuše

Cena: 50 / 100

Jednoruční a obouruční kuše, která vystřeluje šokový projektil. Ten se přichytí k cíli a vyšle do něj ochromující jiskru. Zasažená oběť dostane křeče do svalů a nebude po krátkou dobu schopna pohybu. Cíl si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, je Znehybněn na tolik minut, o kolik přehodil. Znehybňující kuše nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střílná zbraň, projektilová, jednoranná.

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

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

Záchytná jednoruční kuše

Záchytná obouruční kuše

Cena: 50 / 100

Jednoruční a obouruční kuše, která vystřeluje záchytný hák na laně dlouhém 10 resp. 100 metrů. Po tomto laně pak může Infiltrátor vylézt. Záchytná kuše nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střílná zbraň, projektilová, jednoranná.

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

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

Špionážní Communicatus Auditus

Špionážní Communicatus Visus

Cena: 10.000

Auditus je koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku. Visus je průzračná koule, která zajišťuje přenos obrazu. Dosah obou arkán je 100 km. Dokáží zajistit spojení mezi tabulou a její Blízkou zónou. Umí odposlouchávat přenos zvuku resp. obrazu mezi koulemi Communicatus Auditus resp. Visus a Universalis. Jsou malé, takže je lze snadno schovat a nenápadně používat.

Špionážní Communicatus Universalis

Cena: 100.000

Průzračná koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku i obrazu na 100 km. Dokáže zajistit spojení mezi tabulou a její Blízkou zónou. Umí odposlouchávat přenos zvuku a obrazu mezi koulemi Communicatus Auditus, Visus a Universalis. Je malá, takže lze snadno schovat a nenápadně používat.

Špionážní Captis Auditus

Špionážní Captis Visus

Cena: 10.000

Auditus je koule protkána tisíci malých otvorů, která dovoluje poříditi zvukovou nahrávku. Visus je průzračná koule, která dovoluje poříditi obrazovou nahrávku. Nahrávka může být dlouhá až 1 hodinu. Mohou být také použity k hledání. Pátrací dosah hledání sluchem (Auditus) resp. zrakem (Visus) je desetinásobný. Jsou malé, takže je lze snadno schovat a nenápadně používat.

Špionážní Captis Universalis

Cena: 100.000

Průzračná koule protkána tisíci malých otvorů, která dovoluje pořídít zvukovou a obrazovou nahrávku dlouhou až 1 hodinu. Může být také použita k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem a sluchem pomocí špionážního Captis je desetinásobný. Je malá, takže lze snadno schovat a nenápadně používat.

Odemykací nálož

Cena: 100

Malá nálož alchymické trhaviny, která se používá k ničení zámku dveří. Jakmile se přilepí a aktivuje, exploduje za pár vteřin. Výbuch je však příliš slabý na to, aby dokázal někoho zabít či způsobit velké škody. Pouze zničí zamykací systém dveří.

Kinetoláb

Cena: 5.000

Tento detektor zachycuje všechny pohyby v okolí a může tak odhalit i objekty, které se pohybují nepozorovaně. Jeho dosah je 100 metrů pro venkovní prostředí a 10 metrů pro interiéry. Na odhalení přesné pozice je potřeba úspěšný hod proti PER (v boji to je jedna akce).