

# VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Tvorba postavy

vytvořil Gediman  
© 2020–2023

Verze 2.4

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



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

## Obsah

<b>1. Tvorba postavy.....</b>	<b>3</b>	21. Xuhakrtol .....	20
<b>2. Výběr specializace.....</b>	<b>4</b>	22. Gze.....	21
3. Zápasník.....	5	23. Tybon .....	22
4. Střelec .....	5	24. Kugon .....	23
5. Technik .....	6	25. Ynden .....	24
6. Lékař .....	6	26. Kmudd.....	25
7. Psionik .....	7	27. Ubdo.....	26
8. Médium.....	7	28. Wreil.....	27
9. Infiltrátor .....	8	29. Sluhové Zezorů.....	28
<b>10. Výběr rasy.....</b>	<b>9</b>	<b>30. Určení původu.....</b>	<b>30</b>
11. Člověk Šedých říší .....	10	<b>31. Důvod žoldnéřství .....</b>	<b>30</b>
12. Člověk Černých říší .....	11	<b>32. Společenské postavení .....</b>	<b>30</b>
13. Člověk Bílých říší .....	12	<b>33. Předchozí zážitky .....</b>	<b>30</b>
14. Symbiózní qri.....	13	<b>34. Kontakty .....</b>	<b>35</b>
15. Parazitní qri .....	14	<b>35. Úprava vzhledu .....</b>	<b>36</b>
16. Tradiční qri .....	15	<b>36. Výběr omnifaktora .....</b>	<b>38</b>
17. Khalg.....	16	<b>37. Nákup dovedností .....</b>	<b>38</b>
18. Ixwij .....	17	<b>38. Nákup vybavení.....</b>	<b>38</b>
19. Demigtar .....	18	<b>39. Sepsání historie .....</b>	<b>38</b>
20. Arktol .....	19	<b>40. Deník .....</b>	<b>39</b>

# Tvorba postavy

Tvorba vaší postavy se skládá z několika kroků:

## Výběr specializace:

V prvním kroku si vyberete „povolání“ vaší postavy. Tím může být Zápasník, Střelec, Technik, Lékař, Médium, Psionik nebo Infiltrátor.

## Výběr rasy:

V druhém kroku si vyberete rasu vaší postavy. Může jimi být jedna z civilizovaných ras: Člověk Bílých říší, člověk Šedých říší, člověk Černých říší, Symbiózní qri, Parazitní qri, Tradiční qri, Khalg, Demigtar nebo Ixwij. A nebo jimi může být jedna z barbarských ras: Arktol, Xuharktol, Gze, Tybon, Kugon, Ynden, Kmudd, Ubdo nebo Wreil.

## Určení původu:

Ve třetím kroku si zvolíte minulost své postavy – to nejdůležitější, co v dosavadním životě prožila, jaké je její společenské postavení, proč se vlastně stala žoldněřem, s kým vším má kontakty, jaká má zranění.

## Výběr omnifaktora:

Ve čtvrtém kroku si vyberete, který z omnifaktorů bude nad postavou držet ochrannou ruku. Můžete si vybrat z dvanácti Benefaktorů a Malefaktorů. Pokud hrajete za Symbiózního qria, můžete zvolit pouze z Benefaktorů, pokud hrajete za Parazitního qria, tak pouze z Malefaktorů. Postava také může vyznávat Ultimuskou sekci. Pokud hrajete za člověka Černých říší, nemůžete si vybrat žádného omnifaktora.

## Nákup dovedností:

Ve pátém kroku si za body nakoupíte dovednosti, které váš Hrdina získal během svého dosavadního života. Můžete vybírat z Obecných dovedností, které jsou přístupné všem specializacím, i Speciálních dovedností, které jsou přístupné jen dané specializaci.

## Nákup vybavení:

V šestém kroku si za startovní peníze nakoupíte výstroj a výzbroj.

## Sepsání historie:

V sedmém kroku určíte jméno své postavy a vymyslíte k ní historii. Jako vodítko k psaní vám může dobře posloužit původ a dovednosti, které jste si v předchozích krocích vybrali. Pokuste se vysvětlit, proč a jak k daným dovednostem a zkušenostem postava přišla.

## Archetypy

Postavě můžete určit styl její role v týmu. To vám pomůže vykreslit její osobnost a vztah k ostatním. Každý styl postavy by měl být v týmu jen jednou—domluvte se s ostatními hráči.

**The Hero:** Zakladatel a neformální vůdce týmu.

**The Lancer:** Vůdcova pravá ruka. Podporuje ho, poskytuje mu svůj pohled na věc, kritizuje jeho rozhodnutí.

**The Big Guy:** Fyzicky silný, ale ne moc chytrý. Je dobrý hlavně v boji.

**The Smart Guy:** Chytrý, ale ne moc fyzicky silný. Je dobrý v nebojových činnostech.

**The Old Guy:** Starý a zkušený. Veterán, mentor. Těžko se přizpůsobuje neznámým situacím.

**The Young Guy:** Mladý a nezkušený. Zelenáč, naivní. Snadno se přizpůsobuje neznámým situacím.

**The Funny Guy:** Vtipálek. Situaci obvykle nebere vážně.

## Hrdinové a anti-hrdinové

Svět Void: Science Fiction je temný, drsný a nepřátelský.

Můžete hrát za klasické hrdiny, kteří bojují za obecné dobro, jsou čestní a obětaví. Můžete ale hrát také za anti-hrdiny—postavy, kterým záleží předně na sobě samých a k dosažení svých cílů neváhají použít nemorální metody. I když ve světě Void: Science Fiction hrdinové existují, jsou díky převaze zla velmi rychle poraženi... Někteří hrdinové však včas prohlédnou a přizpůsobí se. Stanou se z nich anti-hrdinové. Nutno dodat, že všudypřítomné zlo je schopné hrdiny i anti-hrdiny obrátit na svoji stranu.

Základní kniha dovoluje hrát za hrdiny i anti-hrdiny. Ať už je jejich motivace a morálka jakákoliv, jsou si dobře vědomi toho, že Temnota je ultimátní hrozbou pro celou galaxii, celý vesmír. Příručka *Temná ruka* pak dovoluje hrát za služebníky Temnoty, skutečné padouchy světa Void: Science Fiction.

## Výběr specializace

Nejprve si vyberte jednu z následujících specializací. Každá specializace má své zvláštní schopnosti a speciální vybavení, které není přístupné nikomu jinému. Je proto vhodné tým dobře nakombinovat, aby byl pokud možno co neefektivnější v každé možné situaci.

**Zápasník** je specialista na boj zblízka, často využívá atribut Close Combat. Jako jediný může používat dřevcové chladné zbraně, což jsou jedny z nejmocnějších zbraní ve hře. Mezi jeho základní schopnosti patří Dvě zbraně, Rozmáchnutí a Zteč. Dvě zbraně mu dovolují používat dvě jednoruční chladné zbraně najednou. Rozmáchnutí je dobrá schopnost, pokud chcete rychle zničit velké množství nepřátel v dosahu, ovšem může být provedena jen určitými zbraněmi. Díky Zteči se dokáže Zápasník pohnout a zaútočit během jedné akce, navíc se silným bonusem.

**Střelec** je specialista na střelbu, často využívá atribut Range Combat. Jako jediný může používat těžké střelné zbraně, které jsou nejsilnější ze všech střelných a svým dostřelem snadno pokryjí celé bojiště. Mezi jeho základní schopnosti patří Dvě zbraně, Čistící palba a Krycí palba. Dvě zbraně mu dovolují používat dvě jednoruční střelné zbraně najednou. Čistící palba je dobrá schopnost, pokud chcete rychle zničit velké množství nepřátel v dosahu, ovšem může být provedena jen určitými zbraněmi. Krycí palba zase dokáže nepřátele zahnat do úkrytů a nedovolit jim nic dělat.

**Technik** se stará o výstroj týmu, často využívá atribut Intelligence. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Oprava a náprava, Montáž a demontáž a Ničení. Díky Opravě a nápravě dokáže opravit poškozené či rozbité předměty, zbraně a dokonce i dopravní prostředky. Montáž a demontáž jsou velmi užitečné schopnosti, díky kterým dokáže Technik vyrábět různá jednorázová zařízení, nástroje a pomůcky. Díky Ničení umí těžce poškodit neživý stroj.

**Lékař** se stará o zdraví týmu, často využívá atribut Intelligence. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Ošetření a léčba, Míchání a rozklad a Mrzačení. Díky Ošetření a léčbě dokáže vyléčit zranění, nemoci, otravy, ozáření a dokonce umí obživit právě zabitou postavu. Míchání a rozklad jsou velmi užitečné schopnosti, díky kterým dokáže Lékař vytvářet různé jedy a drogy. Díky Mrzačení umí těžce poranit živého tvora.

**Infiltrátor** zajišťuje průzkum a špionáž, často využívá atributy Agility a Perception. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Krádež, Špehování a Utajení. Díky Krádeži dokáže snadno a nenápadně sebrat zvolený předmět a uschovat si ho do svého inventáře (pro pozdější použití). Díky Špehování dokáže získat důležité informace. Utajení je jeho největší přednost: může se nepozorovaně dostat téměř kamkoliv a ukryt se kdekoliv. Velká část výhod také leží v jeho speciálním vybavení, které je zaměřeno na skrytí jeho přítomnosti či zamaskování jeho podoby.

**Psionik** dokáže sesílat psi-sily, často využívá atribut Will. Mezi jeho základní schopnosti patří Sesílání, Meditace a Negace. Psionik si zvolí psi-sily Světlé psioniky (některá jsou zdarma, za jiná se musí platit body zkušeností). Tyto psi-sily používá díky své schopnosti Sesílání. Psi-sily mají nejrůznější efekty, které mohou zásadním způsobem zasáhnout do průběhu mise, ovšem jejich používání nese rizika. Pokud má Psionik smůlu, může při sesílání v nejhroším případě i zemřít. Schopnost Meditace toto ale částečně jistí, protože mu zvyšuje šanci na úspěšné seslání. Negace je užitečná schopnost, která se nejvíce využije v přítomnosti cizího, většinou nepřátelského Psionika. Dokáže totiž jednoduše zrušit právě seslanou cizí psi-silu.

**Médium** dokáže ovlivňovat bytosti kolem sebe, často využívá atribut Charisma. Mezi jeho zvláštní schopnosti patří Seance, Konverze a Inspirace. Médium si zvolí seance svého omnifaktora (některé jsou zdarma, za jiné se musí platit body zkušeností). Tyto seance používá díky své schopnosti Seance. Seance mají velkou moc, kterou ovšem Médium nedokáže příliš ovlivnit. Někdy se může stát, že seance přinese více škody než užítku. Každá seance navíc vyžaduje obětovat jeden předmět z vlastnictví Média. Konverze je užitečná schopnost, díky které dokáže ostatní bytosti obracet na synchronizaci ke svému omnifaktoru. Inspirace je schopnost, která ve zbytku týmu dokáže zahnat strach nebo v něm naopak přímo vybudit nezlomné odhodlání.

# Zápasník

„Je jedno jak velký je protivníkův kanon; když ho mlátíte po hlavě, je mu stejně na nic.“  
- krédo zápasníků

## Zápasník jako jediný může používat dřevcové chladné zbraně.

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

### Dvě zbraně

Zápasník může používat dvě jednoruční chladné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na Close Combat a oba útoky jsou úspěšné. Pokud mu padne Štěstí, pak oba útoky způsobí automatické zranění. Pokud mu ale padne Smůla, obě zbraně jsou rozbité.

### Rozmáchnutí (AKCE)

Zápasník se může rozmáchnout chladnou zbraní a najednou tak zasáhnout mnohem více cílů. Díky tomu může efektivněji bojovat s přesilou. Hodí si proti Close Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, zasáhl všechny protivníky, kteří jsou s ním v boji zblízka a kteří se nachází v rozsahu máchnutí (oblouk o úhlu 180 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobí automatické zranění všem zasaženým. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Poznámka: každý protivník si samozřejmě může hodit na Úhyb nebo Vykrytí. Rozmáchnutí se nejlépe provádí sečnými zbraněmi, tehdy má Zápasník Close Combat snížené pouze o 2. Rozmáchnutí nelze provádět bodnými zbraněmi a nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

### Zteč (AKCE)

Zápasník může provést zteč, neboli útok s rozběhem. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Zápasník přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří chladnou zbraní. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Zápasník pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Zápasník útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální. Zteč nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

# Střelec

„Rozstřílet protivníka dřív než se dostane na dostřel vlastní zbraně, to je vše na čem záleží.“  
- krédo střelců

## Střelec jako jediný může používat těžké střelné zbraně.

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

### Dvě zbraně

Střelec může používat dvě jednoruční střelné zbraně najednou. Díky tomu může zasáhnout dva protivníky najednou, nebo na jednoho soustředit oba útoky. Stačí jeden úspěšný hod na Range Combat a oba útoky jsou úspěšné. Pokud mu padne Štěstí, pak oba útoky způsobí automatické zranění. Pokud mu ale padne Smůla, obě zbraně jsou rozbité.

### Čistící palba (AKCE)

Střelec může provést čistící palbu, jejímž účelem je zbavit cílovou oblast od všech protivníků. Díky tomu může efektivněji bojovat s přesilou. Hodí si proti Range Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, zasáhl všechny protivníky v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobí automatické zranění všem zasaženým. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Čistící palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Střelec Range Combat snížené pouze o 2. Čistící palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi a nelze kombinovat se schopností Dvě zbraně.

### Krycí palba (AKCE)

Střelec může provést krycí palbu, jejímž účelem není protivníky zasáhnout, ale donutit je zalehnout k zemi a neprovádět žádné protiakce. Musí si hodit proti svému Range Combat sníženému o 4 a pokud se mu hod podaří, všichni protivníci v dostřelu a v palebném rozsahu (oblouk o úhlu 90 stupňů) si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspějí, příští akci musí využít k zalehnutí (viz Základní kniha: Systém). Pokud mu padne Štěstí, pak protivníci musí použít akci k zalehnutí automaticky. Pokud mu padne Smůla, zbraň se rozbila. Krycí palba se nejlépe provádí automatickými zbraněmi, tehdy má Střelec Range Combat snížené pouze o 2. Krycí palba nemůže být vedena jednorannými zbraněmi.

# Technik

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

- krédo techniků

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

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

## Oprava a náprava (AKCE)

Oprava se používá v případech, kdy byl předmět poškozen či rozbit. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, předmět je opět funkční. Pokud se jedná o komplexní stroje, které mají hodnotu HP (např. vozidla, roboti), pak jedna Oprava vrátí 10 HP. Pokud má Smůlu, předmět je nenávratně zničen (resp. stroj ztratí dalších 10 HP). Pokud má Štěstí, stroj má automaticky plný počet HP. Opravu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna oprava 15 minut.

Náprava se používá v případech, kdy předmět utrpěl nějakou funkční poruchu, byl zasažen energetickými výboji, poškozen sabotáží a dalšími podobnými negativními efekty, které u sebe mají uvedeno, že mohou být napraveny Technikem. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, předmět je opět plně efektivní. Nápravu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna náprava 15 minut.

## Montáž a demontáž

Technik dokáže vyrábět elektromechanická zařízení (boostery, dampery...). Potřebuje na to stavební materiál: mechanické a elektrické součástky. U každého zařízení je uvedeno, kolik potřebuje mechanických a kolik elektrických. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, zařízení je vyrobeno. Pokud má Smůlu, součástky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, zařízení spotřebovalo jen polovinu součástek. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Technik dokáže zařízení také rozebrat. Získá z nich tak stavební materiál: mechanické a elektrické součástky. U každého zařízení je uvedeno, kolik obsahuje mechanických a kolik elektrických. Technik si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, zařízení je rozebráno. Pokud má Smůlu, zařízení je nenávratně zničeno a žádné součástky z něj nejsou. Pokud má Štěstí, zařízení poskytlo dvojnásobek součástek. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

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

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

Vytvořená Elektromechanická zařízení se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

## Ničení (AKCE)

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

# Lékař

„Nejzákeřnějším protivníkem je nemoc. Já jsem jeho zkáza.“

- krédo lékařů

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

**Poznámka: Lékař své zvláštní schopnosti neumí použít na neznámou biologii.**

## Ošetření a léčba (AKCE)

Ošetření se používá v případech, kdy byla postava zraněna či zabita. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, postava získala zpět 10 HP. Pokud má Smůlu, postava je nenávratně mrtvá (resp. ztratí dalších 10 HP). Pokud má Štěstí, postava má automaticky plný počet HP. Ošetření lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedno ošetření 15 minut.

Léčba se používá v případech, kdy byla postava zasažena nemocí, jedem, radiací a dalšími podobnými negativními efekty, které u sebe mají uvedeno, že mohou být vyléčeny Lékařem. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, postava je vyléčena. Léčbu lze použít i mimo boj, tehdy trvá jedna léčba 15 minut.

## Míchání a rozklad

Lékař dokáže vyrábět biochemické látky (jedy, drogy...). Potřebuje na to stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každé látky je uvedeno, kolik potřebuje biologických a kolik chemických prvků. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, látka je připravena. Pokud má Smůlu, prvky jsou znehodnoceny a už nemohou být použity. Pokud má Štěstí, látka spotřebovala jen polovinu prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Lékař dokáže látky také rozložit. Získá z nich tak stavební materiál: biologické a chemické prvky. U každé látky je uvedeno, kolik obsahuje biologických a kolik chemických prvků. Lékař si hodí proti svému Intelligence a pokud uspěje, látka je rozložena. Pokud má Smůlu, látka je nenávratně zničena a žádné prvky z ní nejsou. Pokud má Štěstí, látka poskytla dvojnásobek prvků. Tuto schopnost nelze použít v boji, trvá 1 hodinu.

Biologické prvky zabírají jeden slot Speciálního vybavení (nehledě na jejich množství).

Chemické prvky zabírají jeden slot Speciálního vybavení (nehledě na jejich množství).

Vytvořené Biochemické látky se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

## Mrzačení (AKCE)

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

# Psionik

„Světla psionika je omnifaktori dar. Je jen na mě, jak ho využiji.“  
- krédo psioniků

## Psionik ovládá Vyšší omnijazyk.

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

### Sesílání (AKCE)

Psionik může sesílat Světlé psi-síly. Disciplíny jsou následující: Mikro-ESP (jemné ovládnutí psychiky), Makro-ESP (hrubé ovládnutí psychiky), Multi-ESP (vyvážené ovládnutí psychiky), Mikro-psychokineze (jemné ovládnutí fyziky), Makro-psychokineze (hrubé ovládnutí fyziky), Multi-psychokineze (vyvážené ovládnutí fyziky) a Očištění (zaměřena na boj proti Temnotě). Do každé mise si Psionik může za body zkušeností psi-síly nakoupit. Naučené psi-síly se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

Při seslání si Psionik hodí proti svému Will. Pokud uspěje, psi-sílu se podaří seslat a protivník mu může odolat, pokud to je možné. Pokud Psionikovi padlo Štěstí, protivník psi-síle nemůže odolat. Pokud mu ale padla Smůla, postihl ho negativní efekt. Bližší informace v kapitole Psi-síly.

### Meditace (AKCE)

Psionik může určitý čas věnovat meditaci, kdy se psychicky připraví na seslání silných psi-sil. Čím déle medituje, tím snadněji může seslat silnější psi-síly. Během meditace se Psionik soustředí na Světlo a nevnímá okolí. Z meditace však může být vyrušen, tehdy ovšem hrozí, že ho postihne jeden z negativních efektů psioniky. Hodí si proti Will a pokud neuspěje, postihl ho jeden z negativních efektů. Během boje meditace přidává +1 k Will na seslání jedné příští psi-síly. Pokud je Psionik v kole, kdy medituje, nějak vyrušen (např. napaden), musí si hodit na odolání negativnímu efektu. Meditace může být použita i mimo boj a může být natažena až na 10 minut. Za každou minutu dává +1 k Will na seslání jedné příští psi-síly.

### Negace

Psionik umí zrušit právě seslanou psi-sílu jiné postavy. Jakmile je psi-síla seslána, psionik si hodí proti svému Will. Pokud se hod povede, cizí psi-síla nemá žádný efekt. Takto může znegovat i psi-síly, kterým padlo Štěstí (automatický úspěch). Tato schopnost nevyžaduje žádnou akci.

# Médium

„Jsem ruka omnifaktori, která pomáhá. Jsem pěst omnifaktori, která trestá.“  
- krédo médií

## Médium ovládá Vyšší omnijazyk.

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

### Seance (AKCE)

Médium může provést seanci, během které svému omnifaktoru něco obětuje a na oplátku od něj získá danou pomoc. Během seance Médium pomocí zápisného ovladače zvaného ouija-transmiter otevře interdimenzní portál. Portál pohltí cokoliv, co do něj Médium vhodí, ovšem jen pro potřeby obětování. Objekt je navždy ztracen. Do každé mise si Médium může za body zkušeností seance nakoupit. Naučené seance se zapisují do jeho Zvláštních slotů. Ouija-transmiter je základní vybavení Média, nezabírá žádný slot a nelze o něj nijak přijít.

Provedení každé seance zabírá určitou dobu. V boji mohou být tedy použity jen ty, jejichž provedení trvá 1 minutu. Na konci seance musí Médium obětovat jeden předmět ve svém vlastnictví a úspěšně hodit proti svému Charisma. Pokud uspěje, seance se povede a omnifaktor sešle svoji moc. Pokud Médium padlo Štěstí, omnifaktor ho navíc ještě odmění. Pokud mu ale padla Smůla, omnifaktor ho potrestá. Bližší informace v kapitole Seance.

### Konverze (AKCE)

Médium může promlouvat ke stoupencům jiných Světých omnifaktorů (i těm, kteří žádného nenásledují) a synchronizovat je ke svému omnifaktoru. Díky této schopnosti může obrátit místní obyvatelstvo na svoji stranu, vyvolat rozbroje mezi nepřátelskými vojáky a podobně. Médium si hodí proti Charisma a pokud uspěje, cílová NPC Osoba si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspěje, je synchronizována k jeho omnifaktoru. Pokud Médium padne Štěstí, cílová NPC Osoba nemůže odolat a automaticky je synchronizována. Hodnota Sync Points je snížena/zvýšena na základních 50. Tohle platí i v případě, že Osoba měla 0 YP, tedy nenásledovala žádného omnifaktora. Konverzi lze použít i mimo boj, tehdy trvá 1 hodinu.

POZOR: Parazitní qriové vždy uctívají jen Malefaktory, Symbiózní qriové jen Benefaktory. Nemohou být zkonvertováni na synchronizaci opačné skupiny omnifaktorů. Lidé Černých říší lze zkonvertovat jen tehdy, pokud přijdou o všechny své Exaltation Points. Cizí média a stoupence Temných omnifaktorů nelze zkonvertovat vůbec.

### Inspirace (AKCE)

Médium může vyburcovat zpanikařené osoby k odvaze či odvážné osoby k hrdinství. Díky této schopnosti může Médium napravit zlomenou morálku svých spolubojovníků. Musí si hodit proti svému Charisma. Pokud se inspirace povede, Osoby přestanou panikařit (pokud panikařily) nebo se jejich vlastnosti CCO, RCO, Perception, Intelligence, Will a Charisma zvýší o 4 na dobu 5 minut.

# 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 nepřítelé provádět Kazící hod.



## Výběr rasy

Nyní si vyberte rasu svého Hrdiny.

**Člověk Šedých říší:** Průměrná postava bez žádných výhod, ale i nevýhod.

**Člověk Černých říší:** Nemůže mít specializaci Médium ani Psionik. Má přístup k Černým kybernetickým implantátům, mocným předmětům. Nemůže následovat žádného omnifaktora.

**Člověk Bílých říší:** Nemůže mít specializaci Lékař ani Technik. Má přístup k Bílým kybernetickým implantátům, mocným předmětům.

**Symbiózní qri:** Má ostrý sluch a nesmrtelnost, díky které může mít mnoho zkušeností, ovšem na druhou stranu mu narušuje přičetnost. Může následovat pouze Benefaktora.

**Parazitní qri:** Má ostrý sluch a nesmrtelnost, díky které může mít mnoho zkušeností, ovšem na druhou stranu mu narušuje přičetnost. Může následovat pouze Malefaktora.

**Tradiční qri:** Má ostrý sluch a nesmrtelnost, díky které může mít mnoho zkušeností, ovšem na druhou stranu mu narušuje přičetnost. Pokud dosáhne maximální fanatičnosti, po smrti se nestává Benexem ani Malexem, ale Omnixem.

**Khalg:** Dobrý v boji zblízka, odolný, ale málo obratný. Vidí perfektně ve tmě a je odolnější vůči radiaci. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Ixwij:** Má ostrý zrak, skvělou paměť a je odolnější vůči chemickým látkám. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Demigtar:** Dobrý ve střelbě, obratný, ale málo odolný. Má ostrý čich a je odolnější vůči biologickým látkám. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Arktol:** Dobrý ve střelbě, ale se slabou vůlí. Je odolnější vůči biologickým a chemickým látkám a radiaci, ovšem náchylnější na vysoké a nízké teploty. Nepotřebuje spát a necítí bolest. Je menší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Xuharktol:** Průměrná postava. Je odolnější vůči biologickým a chemickým látkám a radiaci, ovšem náchylnější na vysoké a nízké teploty. Nepotřebuje spát a necítí bolest.

**Gze:** Dobrý v boji zblízka, ale s nízkou inteligencí. Je odolnější vůči biologickým a chemickým látkám a radiaci, ovšem náchylnější na vysoké a nízké teploty. Nepotřebuje spát a necítí bolest. Je větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Tybon:** Dobrý ve střelbě, velmi obratný. Má přirozené zbraně, drápy. Perfektně vidí i ve tmě.

**Kugon:** Dobrý v boji zblízka, velmi silný. Má přirozenou zbraň, čelisti. Má ostrý čich.

**Ynden:** V boji může použít drápy i čelisti. Dokáže splášt divokou zvěř. Může se uložit do hibernace a léčit se tak. Je větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Kmudd:** Přirozeně regeneruje i ta nejvážnější zranění. Může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může mít ale jednoho

sluhu s jinou specializací. Je více než dvakrát větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Ubdó:** Musí hodně a často jíst, jinak jeho tělo začne fyzicky i psychicky strádat. V boji však může protivníka sníst a tím ho tak snadno zničit. Může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může mít ale jednoho sluhu s jinou specializací. Je více než třikrát větší než člověk, což přináší některé výhody i nevýhody.

**Wreil:** Největší, nejsilnější a nejodolnější postava, ovšem také nejtěžkopádnější. Může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může mít ale jednoho sluhu s jinou specializací.

### Civilizované rasy

Mezi civilizované rasy patří lidé, qriové, khalgové, demigtarové a ixwijové. Civilizované rasy jsou společensky a kulturně rozvinuté. Jejich esoterismus je organizován do sekcí, které mají svůj systém a doktrínu. Barbarské rasy vnímají jako primitivní, nepředvídatelné a snadno ovlivnitelné.

### Barbarské rasy

Mezi barbarské rasy patří Thrykkové (arktolové, xuharktolové, gzeové), tybonové, kugonové, yndenové a Zezoři (kmuddové, ubdové a wreilové) a jejich sluhové. Barbarské rasy jsou společensky i kulturně zaostalé. Jejich esoterismus je reprezentován kulty a velkou roli v něm hrají pověry. Civilizované rasy vnímají jako arogantní, nedůvěryhodné a slabé.

# Člověk Šedých říší

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

## Informace

Lidé, tvorové z planety Země (Terry), známí také jako Terrané.

**Průměrná délka života:** 80 let

**Subrasy:** jako v našem světě

**Barva kůže:** podle subrasy

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva vlasů/vousů:** černá, hnědá, rezavá, blond

**Rozdíly pohlaví:** obvyklé

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 175 cm

**Průměrná hmotnost:** 70 kg

Lidé se zapojili do galaktických událostí až během Třetího věku progresu. První veřejný kontakt s mimozemskou rasou měli až ve 24. století AD; onou rasou byli invazní Ezy'taanové.

Šedé říše je označení pro národy lidí, které zastávají vyrovnaný postoj vůči racionální vědě a paravědě, technologii a psionice. Dalo by se říct, že to jsou původní lidské civilizace. Termínem „Šedé říše“ se označují od události známé jako Lidské schizma, kdy se lidé rozdělili ve svých názorech na boj proti Temnotě. Šedé říše pohlížejí na vědecky orientované Černé a esotericky orientované Bílé říše jako na zrádce a separatisty. Chtějí je začlenit zpět pod svoji nadvládu všemi možnými prostředky.

Šedé říše se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější je Císařství, existuje jen jedno a ovládá celý sektor. Království ovládají několik sub-sektorů. Arcivévodství ovládají jeden sub-sektor. Velkovévodství ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Vévodství, které ovládá jen jednu soustavu.

## Císařství Genesis Grey

Známé také jako „Genegrey“. Je to nejmocnější Šedá říše, která má vliv nad mnoha menšími Šedými říšemi. Jejím centrem je skalnatá planeta Greyland. Na planetě je mnoho vojenských základen. V hlavním městě Genesis City se nachází gigantický Šedý palác, kde má své sídlo Císař. Říše vyznává Ultimuskou sekci, což z ní dělá největší galaktickou říši antisynců.

## Speciální pravidla

Žádná.

## Říše Terranis

Říše Terranis byla největší a nejstarší lidská frakce v galaxii. Byla založena už roku 11-10.191 a jejím zakladatelem a prvním Císařem byl Alexander Fyodorov. Její domovskou planetou byla Země nacházející se v sektoru ??????. Říše zabírala 29 sektorů. Její konec započal v roce 13-41, kdy se stala terčem První temné kruciáty. Temná ruka zaútočila na Zemi a po dlouhém boji ji obsadila. Císař a nejvyšší politici se sice stačili evakuovat, ale planeta byla ztracena. V roce 13-59 se Říše Terranis rozpadla na dnešní Císařství Genesis Grey, Prezidentství Truenormal Black a Papežství Paranormal White.

# Člověk Černých říší

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

## Informace

Lidé, tvorové z planety Země (Terry), známí také jako Terrané.

**Průměrná délka života:** 80 let

**Subrasy:** jako v našem světě

**Barva kůže:** podle subrasy

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva vlasů/vousů:** černá, hnědá, rezavá, blond

**Rozdíly pohlaví:** obvyklé

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 175 cm

**Průměrná hmotnost:** 70 kg

Lidé se zapojili do galaktických událostí až během Třetího věku progresu. První veřejný kontakt s mimozemskou rasou měli až ve 24. století AD; onou rasou byli invazní Ezy'taanové.

Černé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly racionální vědě a technologii. Zavrhlly následování omnifaktorů a nezajímají se o psioniku, protože nevěří, že tyto věci dokáží uspět v boji proti šířící se Temnotě. Od ostatních lidských civilizací se odtrhly během Lidského schizmatu a vydaly se vlastní cestou. Během ní stvořily nejdokonalejší technologie a objevily nejdůležitější vědecké poznatky.

Černé říše se dělí na několik typů frakcí. Nejmnocnější je Prezidentství, existuje jen jedno a ovládá celý sektor. Kancléřství ovládají několik sub-sektorů. Arciadeptství ovládají jeden sub-sektor. Veleadeptství ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Adeptství, které ovládá jen jednu soustavu.

## Prezidentství Truenormal Black

Známé také jako „Trueblack“. Je to najmocnější Černá říše, která má vliv nad mnoha menšími Černými říšemi. Jejím centrem je planeta Blackstar, uměle vytvořený svět z černého kovu, s umělou atmosférou, jádrem a „biosférou“ (vyskytují se tu robotická a biotická zvířata). Na planetě je mnoho laboratoří a testovacích center. V hlavním městě Truenormal City se nachází gigantický Černý komplex, kde má své sídlo Prezident. Říše přirozeně nepoužívá žádnou synchronizaci, což z ní dělá největší galaktickou říši asynců.

## Speciální pravidla

Lidé Černých říší mohou používat Černé kybernetické implantáty.

Technici Černých říší mají přístup k nejpokročilejším elektromechanickým zařízením.

Lékaři Černých říší mají přístup k nejpokročilejším biochemickým látkám.

Lidé Černých říší nemohou mít specializaci Médium ani Psionik.

Lidé Černých říší nenásledují žádné omnifaktory.

## Roboti

V galaxii existuje mnoho schopných techniků, kteří umí vyrobit AI roboty. Těmi nejpokročilejšími jsou androidi—roboti zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové. Ovšem pouze Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, že jsou schopné je vyrábět hromadně a mnohem kvalitněji. Takovým robotům se říká „Černí roboti“.

## Bioti

V galaxii existuje mnoho schopných lékařů, kteří umí vytvořit bioty, živé tvory stvořené pomocí genového inženýrství. Těmi nejpokročilejšími jsou replikanti—biotí zkonstruovaní tak, aby vypadali jako existující živí tvorové. Ovšem pouze Černé říše jsou na dostatečné technologické úrovni, že jsou schopné je vytvářet hromadně a mnohem kvalitněji. Takovým biotům se říká „Černí bioti“.

# Člověk Bílých říší

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

## Informace

Lidé, tvorové z planety Země (Terry), známí také jako Terrané.

**Průměrná délka života:** 80 let

**Subrasy:** jako v našem světě

**Barva kůže:** podle subrasy

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva vlasů/vousů:** černá, hnědá, rezavá, blond

**Rozdíly pohlaví:** obvyklé

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 175 cm

**Průměrná hmotnost:** 70 kg

Lidé se zapojili do galaktických událostí až během Třetího věku progresu. První veřejný kontakt s mimozemskou rasou měli až ve 24. století AD; onou rasou byli invazní Ezy'taanové.

Bílé říše je označení pro národy lidí, které se plně oddaly paravědě a psionice. Zavrhly pokročilou vědu a nezajímají se o technologii, protože nevěří, že tyto věci dokáží uspět v boji proti šířící se Temnotě. Od ostatních lidských civilizací se odtrhly během Lidského schizmatu a vydaly se vlastní cestou. Během ní ovládly nejmocnější psi-síly a objevily nejdůležitější esoterická poznání.

Bílé říše se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější je Papežství, existuje jen jedno a ovládá celý sektor. Kardinálství ovládají několik sub-sektorů. Arcibiskupství ovládají jeden sub-sektor. Velebiskupství ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Biskupství, které ovládá jen jednu soustavu.

## Papežství Paranormal White

Známé také jako „Parawhite“. Je to nejmocnější Bílá říše, která má vliv nad mnoha menšími Bílými říšemi. Jejím centrem je skalnatá planeta Whiterock, svět z bílého kamene. Na planetě je mnoho chrámů a svatých. V hlavním městě Paranormal City se nachází gigantická Bílá katedrála, kde má své sídlo Papež. Říše používá synchronizace všech 24 Světých omnifaktorů, což z ní dělá největší galaktickou říši multisynců.

## Speciální pravidla

Lidé Bílých říší mohou používat Bílé kybernetické implantáty.

Psionici Bílých říší mají přístup k nejsilnějším psi-silám.

Média Bílých říší mají přístup k nejsilnějším seancím.

Lidé Bílých říší nemohou mít specializaci Lékař ani Technik.

# Symbiózní qri

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	12	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

## Informace

Qriové mají štíhlou postavu s úzkým pasem, dlouhý krk a úzkou hlavu. Sluch Qriů je velmi citlivý, dokáží slyšet na velkou vzdálenost i ty nejtišší zvuky. Citlivost svého sluchu dokáží regulovat, čímž se chrání před ohluchnutím v případě, že jsou vystaveni obzvláště silným hlukům. Qriové jsou nesmrtelní, tedy alespoň co se týče přirozené smrti. Jakmile dosáhnou přibližně třiceti let věku, stárnutí se zastaví. Qriové tedy mohou během svého života nastřádat obrovské zkušenosti, vědomosti a poznatky. Je nicméně považováno za vzácnost, když se nějaký Qri dožije dvou tisíc let. Situací, které mohou způsobit smrt, je v galaxii víc než dost a čím je Qri starší, tím větší je pravděpodobnost, že ho nějaká potká. Velmi staří jedinci mají navíc podlomenou psychiku ze všeho, co za svůj dlouhý život zažili. Další zvláštností Qriů je jejich oddanost omnifaktorům. Qriové jsou natolik provázáni s omnifaktory, že pokud jejich synchronizace nějak ochabne, uškodí to jejich mysli. Pokud je však synchronizace znovu posílena, jejich psychický stav se opět zlepší.

**Průměrná délka života:** nesmrtelný vůči přirozené smrti

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** béžová

**Barva očí:** žlutá, oranžová, červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** žádné vnější

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 175 cm

**Průměrná hmotnost:** 60 kg

**Latinský název:** Omninuntius Sapiens

**Lidská přezdívka:** Longshanks (Dlouhán)

První zmínky o Qriech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili výhradně jen jako živé oběti omnifaktorům – tento krutý osud koresponduje s jejich blízkým vztahem s omnifaktory.

Symbiózní qriové jsou ti Qriové, kteří následují Benefaktory. Termín „Symbiózní qri“ vznikl během Qriského schizmatu, kdy se Qriové obrátili proti sobě, stejně jako jejich omnifaktoři. Symbiózní qriové jsou fanaticky oddaní Benefactoriu, nikdy nemohou být obráceni na cestu Malefactoria. Mohou sice ztratit synchronizaci s konkrétním omnifaktorem, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Benefactoria.

## Speciální pravidla

**Ostrý sluch:** Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

**Nesmrtelnost:** Hráč stanoví věk Qria. Pokud ho stanoví v rozmezí 100 až 200 let, získá 1 bonusový Předchozí zážitek nebo Kontakt (stále platí, že si místo něj může vzít body zkušeností). Za každých dalších stanovených 100 let má další bonusový Předchozí zážitek/Kontakt, ovšem také snížené základní SP o 5. Jakmile je SP sníženo na 5, více bonusů už mít nemůže.

**Oddanost omnifaktorům:** Jakmile Qri začne ztrácet YP pod hranicí 50, začne kromě nich ztrácet také SP. Přibývajícím YP (do hodnoty 50) mu ztracené SP zase vrátí. Např. Qri má 50 YP. Interlinkování mu nevyjde a tak ztratí YP a SP. Pokud mu interlinkování zase vyjde, získá 1 YP a zpět onen ztracený 1 SP.

**Stoupenec Benefaktorů:** Symbiózní Qri nikdy a za žádných okolností nemůže následovat Malefaktory, ať už dobrovolně, nebo násilím. I když jeho YP klesne na 0 a tudíž přestane následovat Benefaktora, stále je oddaný filozofii Benefactoria.

## Qriská jména

Qriové používali vždy specifická jména, která symbolizovala jejich duchovní spojení s omnifaktory. Jména stejného tvaru někdy dávali i svým lodím, městům a planetám. Ve jméně se vždy nacházela jedna samohláska s přehlasováním (ä, ï, ê...). Takto to platilo od počátků nejstarších qriských kultur až do Qriského schizmatu. Během Qriského schizmatu se Qriové rozdělili na Symbiózní, Parazitní a Tradiční a odlišili si i svá jména. Nechtěli připustit, aby používali stejná posvátná písmena, jako jejich úhlavní nepřátelé. Symbiózní qriové mají ve jménech vždy jednu samohlásku s čárkou směřující doprava (á, í, é...). Parazitní qriové mají ve svých jménech naopak vždy jednu samohlásku s čárkou směřující doleva (à, ì, è...). Ve jménech Tradičních qriů se zase vždy nachází jedna samohláska se stříškou (â, î, ê...). Jediná samohláska, která ve jménech nemá žádnou diakritiku, je ypsilon. Jména starého typu však existují stále, nesou je však již jen města a planety.

# Parazitní qri

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	12	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 2  
Živá bytost, Osoba

## Informace

Qriové mají štíhlou postavu s úzkým pasem, dlouhý krk a úzkou hlavu. Sluch Qriů je velmi citlivý, dokáží slyšet na velkou vzdálenost i ty nejtišší zvuky. Citlivost svého sluchu dokáží regulovat, čímž se chrání před ohluchnutím v případě, že jsou vystaveni obzvláště silným hlukům. Qriové jsou nesmrtelní, tedy alespoň co se týče přirozené smrti. Jakmile dosáhnou přibližně třiceti let věku, stárnutí se zastaví. Qriové tedy mohou během svého života nastřádat obrovské zkušenosti, vědomosti a poznatky. Je nicméně považováno za vzácnost, když se nějaký Qri dožije dvou tisíc let. Situací, které mohou způsobit smrt, je v galaxii víc než dost a čím je Qri starší, tím větší je pravděpodobnost, že ho nějaká potká. Velmi staří jedinci mají navíc podlomenou psychiku ze všeho, co za svůj dlouhý život zažili. Další zvláštností Qriů je jejich oddanost omnifaktorům. Qriové jsou natolik provázáni s omnifaktory, že pokud jejich synchronizace nějak ochabne, uškodí to jejich mysli. Pokud je však synchronizace znovu posílena, jejich psychický stav se opět zlepší.

**Průměrná délka života:** nesmrtelný vůči přirozené smrti

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** béžová

**Barva očí:** žlutá, oranžová, červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** žádné vnější

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 175 cm

**Průměrná hmotnost:** 60 kg

**Latinský název:** Omninuntius Sapiens

**Lidská přezdívka:** Longshanks (Dlouhán)

První zmínky o Qriech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili výhradně jen jako živé oběti omnifaktorům – tento krutý osud koresponduje s jejich blízkým vztahem s omnifaktory.

Parazitní qriové jsou ti Qriové, kteří následují Malefaktory. Termín „Parazitní qri“ vznikl během Qriského schizmatu, kdy se Qriové obrátili proti sobě, stejně jako jejich omnifaktoři. Parazitní qriové jsou fanaticky oddaní Malefactoriu, nikdy nemohou být obráceni na cestu Benefactoria. Mohou sice ztratit synchronizaci s konkrétním omnifaktorem, nikdy ale neztratí víru v ideály a filozofii Malefactoria.

## Speciální pravidla

**Ostrý sluch:** Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

**Nesmrtelnost:** Hráč stanoví věk Qria. Pokud ho stanoví v rozmezí 100 až 200 let, získá 1 bonusový Předchozí zážitek nebo Kontakt (stále platí, že si místo něj může vzít body zkušeností). Za každých dalších stanovených 100 let má další bonusový Předchozí zážitek/Kontakt, ovšem také snížené základní SP o 5. Jakmile je SP sníženo na 5, více bonusů už mít nemůže.

**Oddanost omnifaktorům:** Jakmile Qri začne ztrácet YP pod hranicí 50, začne kromě nich ztrácet také SP. Přibývajícím YP (do hodnoty 50) mu ztracené SP zase vrátí. Např. Qri má 50 YP. Interlinkování mu nevyjde a tak ztratí YP a SP. Pokud mu interlinkování zase vyjde, získá 1 YP a zpět onen ztracený 1 SP.

**Stoupenec Malefaktorů:** Parazitní Qri nikdy a za žádných okolností nemůže následovat Benefaktory, ať už dobrovolně, nebo násilím. I když jeho YP klesne na 0 a tudíž přestane následovat Malefaktora, stále je oddaný filozofii Malefactoria.

## Patroni a Matrony

Patroni a Matrony jsou ve společnosti Qriů ti nejváženější jedinci. Jsou to Qriové, kteří vedli qriské říše během Extradimenzní války a Qriského schizmatu. Pro všechny Qriy to jsou svaté osoby, velcí vojenští, političtí a duchovní vůdci, které následují bez zaváhání a bez otázek. Parazitní qriové vnímají Patrony a Matrony Symbiózních qriů jako ty nejhrozivější protivníky vůbec – a naopak. Patroni a Matrony Tradičních qriů nejsou považováni za hlavní cíle a někdy jsou dokonce zcela ignorováni. Tito svatí Qriové se od ostatních Qriů odlišují tím, že jejich jména jsou doplněna nějakým odpovídajícím přízviskem, například Temný, Lesní, Nesmrtelný, Čestný, Neparazitelný, Zákeřný, Moudrý a podobně. Kolik Patronů a Matron přežilo až do dnešních dob nikdo neví. Někteří jsou aktivní a veřejně známí, jiní se však skrývají a zůstávají v anonymitě.

## Současné qriské říše

Symbiózní, Parazitní i Tradiční qriové se dělí na několik typů frakcí. Nejmnocnější jsou Služebnictva, kde v čele stojí stále žijící Patron či Matrona. Potomstva jsou taktéž mocné frakce, v jejichž čele stojí potomek Patrona či Matrony. Dále existují smíšená Společества, matriarchální Sesterstva a patriarchální Bratrstva – tyto frakce jsou zasvěcené určitému Patronovi či Matroně, kteří už nežijí. Frakce se označují konkrétním druhem qriů, např. Symbiózní bratrstvo, Parazitní sesterstvo, Tradiční služebnictvo...

# Tradiční qri

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	12	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 2

Živá bytost, Osoba

## Informace

Qriové mají štíhlou postavu s úzkým pasem, dlouhý krk a úzkou hlavu. Sluch Qriů je velmi citlivý, dokáží slyšet na velkou vzdálenost i ty nejtišší zvuky. Citlivost svého sluchu dokáží regulovat, čímž se chrání před ohluchnutím v případě, že jsou vystaveni obzvláště silným hlukům. Qriové jsou nesmrtelní, tedy alespoň co se týče přirozené smrti. Jakmile dosáhnou přibližně třiceti let věku, stárnutí se zastaví. Qriové tedy mohou během svého života nastřádat obrovské zkušenosti, vědomosti a poznatky. Je nicméně považováno za vzácnost, když se nějaký Qri dožije dvou tisíc let. Situací, které mohou způsobit smrt, je v galaxii víc než dost a čím je Qri starší, tím větší je pravděpodobnost, že ho nějaká potká. Velmi staří jedinci mají navíc podlomenou psychiku ze všeho, co za svůj dlouhý život zažili. Další zvláštností Qriů je jejich oddanost omnifaktorům. Qriové jsou natolik provázáni s omnifaktory, že pokud jejich synchronizace nějak ochabne, uškodí to jejich mysli. Pokud je však synchronizace znovu posílena, jejich psychický stav se opět zlepší.

**Průměrná délka života:** nesmrtelný vůči přirozené smrti

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** béžová

**Barva očí:** žlutá, oranžová, červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** žádné vnější

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 175 cm

**Průměrná hmotnost:** 60 kg

**Latinský název:** Omninuntius Sapiens

**Lidská přezdívka:** Longshanks (Dlouhán)

První zmínky o Qriech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili výhradně jen jako živé oběti omnifaktorům – tento krutý osud koresponduje s jejich blízkým vztahem s omnifaktory.

Tradiční qriové jsou ti Qriové, kteří se během Qriského schizmatu nepostavili ani na stranu Symbiózních, ani na stranu Parazitních. Nesouhlasí s rozdělením Omnifactoria na Benefactorium a Malefactorium; během bouřlivé Extradimenzní války byli násilně vyhnáni svými válečnickými bratry do Lesa, neprozkoumané části galaxie zahalené mlhovinami. Tam začali budovat své nové říše a obnovovat síly.

## Speciální pravidla

**Ostrý sluch:** Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

**Nesmrtelnost:** Hráč stanoví věk Qria. Pokud ho stanoví v rozmezí 100 až 200 let, získá 1 bonusový Předchozí zážitek nebo Kontakt (stále platí, že si místo něj může vzít body zkušeností). Za každých dalších stanovených 100 let má další bonusový Předchozí zážitek/Kontakt, ovšem také snížené základní SP o 5. Jakmile je SP sníženo na 5, více bonusů už mít nemůže.

**Oddanost omnifaktorům:** Jakmile Qri začne ztrácet YP pod hranicí 50, začne kromě nich ztrácet také SP. Přibývajícím YP (do hodnoty 50) mu ztracené SP zase vrátí. Např. Qri má 50 YP. Interlinkování mu nevyjde a tak ztratí YP a SP. Pokud mu interlinkování zase vyjde, získá 1 YP a zpět onen ztracený 1 SP.

**Po smrti:** Pokud Tradiční Qri dosáhne maximální synchronizace a zemře, nestane se z něj ani Benex, ani Malex. Místo toho se promění v Omnixe.

## Les

„Les“ („The Wood“) – tak je známa část galaxie, která je hustě zaplněna zvláštním typem mlhovin. Tyto mlhoviny silně omezují dosah a rozlišení senzorů, narušují komunikační a teleportační systémy a FTL pohony v nich razantně ztrácí výkon. Les je proto z velké části neprozkoumaný a neobydlený, mnoho lodí se mu prostě vyhýbá. Během Qriského schizmatu byli do Lesa vyhnáni ti Qriové, kteří se odmítali účastnit války mezi svými Symbiózními a Parazitními bratry. Brzy tito Qriové začali být známí jako „Tradiční qriové“. Vybudovali nové civilizace, v některých ohledech dokonce vyspělejší. Nebylo to ale jednoduché. Les byl totiž již obýván xenofobními Yndeny, takže aby v něm Tradiční qriové získali své stabilní místo, museli bojovat. Mezi Tradičními qriy a Yndeny se rozhořely mohutné Lesní války, které trvají dodnes. Z Lesa se postupně rozšířily i do ostatních částí galaxie.

# Khalg

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	8	8	10	10	10	8	12	12	(DUR+STR) ×3	(INT+WIL) ×2

Velikost: 1

Živá bytost, Osoba

## Informace

Khalgové jsou humanoidé menší než lidé. Mají zavalité tělo, silné paže a relativně krátké nohy. Záda mužů jsou pokrytá hustou srstí, ženám roste jen podél páteře. Zrak Khalgů je přizpůsoben pobytu v temnotě podzemí, což ovšem neznamená, že je na světlo nějak citlivější. Khalgové vidí ve tmě téměř stejně dobře jako na světle. Jsou také houževnatá a vytrvalá rasa. Pokud nechtějí, nemusí spát. Po fyzické stránce tím jejich organizmus nijak strádat nebude. Jejich organizmus je adaptován na tmu a proto nevyžaduje sluneční světlo. Vitamín D tělo vyrábí chemickou reakcí s kyslíkem. Během věků, kdy sloužili jako otroci v dolech, si vypěstovali přirozenou odolnost proti radioaktivnímu záření. Hlavní zásluhou na tom měla hlavně těžba radioaktivních nerostů.

**Průměrná délka života:** 90 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** hnědá

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva srsti:** černá, hnědá, rezavá, bílá

**Rozdíly pohlaví:** muži mají na zádech více srsti

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 125 cm

**Průměrná hmotnost:** 40 kg

**Latinský název:** Robustusminutor Sapiens

**Lidská přezdívka:** Rockman (Kameňák)

První zmínky o Khalzích pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako horníci.

Khalgové jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní pro život v podzemí. V dávných dobách byli proto zotročováni pro práci v dolech a lomech. Tato specializace přetrvávala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Khalgové nejrozvinutější těžební průmysl ze všech galaktických frakcí. Těžba tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny khalgských říší.

Khalgové se dělí na klany. V čele každého klanu stojí jedna vládnoucí rodina, ostatní rodiny jsou poddané. Je běžnou praxí, že pokud se poddaná rodina něčím vyznamená, je povýšena a vytvoří tak nový klan.

## Speciální pravidla

**Noční zrak:** V šeru i v naprosté tmě nemá Khalg žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

**Spánek:** Khalg nemusí spát, ovšem za každý den, kdy nespí, ztratí 1 SP. Jakmile se vyspí, ztracené SP se regenerují.

**Odolnost proti radioaktivitě:** Organizmus Khalgů je odolnější proti radioaktivnímu záření. Pokud je zasažen Radiačním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

## Thrykko-khalgské války:

Historie každého khalgského klanu je plná krutých a krvavých bojů proti Thrykkům. Na počátku Třetího věku progresu klan Vaporflux vynalezl „fluxmotor“, velmi efektivní motor využívající tlak plynů. Vytvořil také „karbotin“, novou látku, která byla pro fluxmotory ideálním palivem. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Khalgů, z klanu Vaporflux se díky tomu stala nejbohatší a nejmočnější khalgská frakce. Fluxmotory umožnily velkou těžební expanzi, protože byly dostatečně silné, aby mohly hýbat s těžebními stroji. Khalgové začali těžit všude po galaxii, při tom se ale střetávali s početnou avšak primitivní rasou Thrykků. Z Thrykků se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.



CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	11	11	8	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×3

Velikost: 1  
Živá bytost, Osoba

**Informace**

Ixwijové jsou menší než lidé. Mají křehká těla bez jakéhokoliv ochlupení a tenké končetiny. Zrak Ixwijů je velmi ostrý, a to jak při pohledu do dálky, tak i při pohledu na blízko. Ixwijové mají velkou mozkovnu s unikátně vyvinutým mozkem. Ten má skvělou paměť, což je jeden z hlavních důvodů jejich technické vyspělosti. To, co chtějí, si dokáží zapamatovat s naprostou přesností. Zvláštností je, že tato schopnost nefunguje na informace ve Vyšším omnijazyce, takže Ixwijští psionici a média si své další psi-síly respektive seance stále musí zaznamenávat do disků či multidisků. Během věků, kdy sloužili jako otroci v továrnách, si vypěstovali přirozenou odolnost proti nebezpečným chemickým látkám. Hlavní zásluhou na tom měla hlavně práce s toxickými látkami a odpadem.

**Průměrná délka života:** 80 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** šedá

**Barva očí:** černá

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** žádné vnější

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 125 cm

**Průměrná hmotnost:** 35 kg

**Latinský název:** Griseofabricator Sapiens

**Lidská přezdívka:** Grey (Šedák)

První zmínky o Ixwijech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako dělníci v továrnách.

Ixwijové jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní pro život v nehostinném a špinavém prostředí. V dávných dobách byli proto zotročováni pro práci v továrnách a montážních halách. Tato specializace přetrvala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Ixwijové nejrozvinutější strojírenský průmysl ze všech galaktických frakcí. Strojírnoství tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny Ixwijských říší.

Ixwijové se dělí na rody. V čele každého rodu stojí jedna vládnoucí rodina, ostatní rodiny jsou poddané. Je běžnou praxí, že pokud se poddaná rodina něčím vyznamená, je povýšena a utvoří tak nový rod.

**Speciální pravidla**

**Ostrý zrak:** Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

**Absolutní paměť:** To, co chce, si dokáže Ixwij zapamatovat s naprostou přesností. Nevýhodou ale je, že čím více si toho pamatuje, tím šílenějším se stává. Ixwij vydělává dvojnásobek bodů zkušeností, ovšem za každé utracené 2 body zkušeností ztrácí 1 SP. Zvláštností je, že tato schopnost nefunguje na informace ve Vyšším omnijazyce, takže Ixwijští psionici a média si své další psi-síly respektive seance stále musí zapisovat do disků či multidisků.

**Odolnost proti chemickým látkám:** Organismus Ixwijů je odolnější proti nebezpečným chemikáliím a otrávám. Pokud je zasažen Chemickým útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

**Thrykko-ixwijské války:**

Historie každého Ixwijského rodu je plná krutých a krvavých bojů proti Thrykkům. Na počátku Třetího věku progresu rod Arctesla vynalezl „teslamotor“, velmi efektivní motor využívající elektřinu. Vyrobil také „tesla-jádro“, novou součástku, která byla pro teslamotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Ixwijů, z rodu Arctesla se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější Ixwijská frakce. Teslamotory umožnily velkou průmyslovou expanzi, protože byly dostatečně rychlé, aby mohly pohánět výrobní linky. Ixwijové začali vyrábět všude po galaxii, při tom se ale střetávali s početnou avšak primitivní rasou Thrykků. Z Thrykků se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

# Demigtar

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	12	12	10	10	10	12	8	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×2

Velikost: 1

Živá bytost, Osoba

## Informace

Demigtaři jsou menší než lidé. Nemají rozlišenou hlavu a trup, celé tělo je pokryto srstí – u mužů jen kratší, u žen dlouhou. Mají také velmi dlouhé a tenké končetiny. Čich Demigtarů je citlivý jako čich psa. Tradičně jim pomáhá při lovu lesní zvěře. Další přednost, která Demigtarům pomáhá v lovu, je jejich tichá chůze. Demigtaři se pohybují naprosto neslyšně. Během věků, kdy sloužili jako otroci na polích, si vypěstovali přirozenou odolnost proti nebezpečným biologickým látkám. Hlavní zásluhou na tom měla hlavně práce s jedovatými plodinami a živočichy.

**Průměrná délka života:** 70 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** modrá či zelená srst

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** muži mají kratší srst

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 125 cm

**Průměrná hmotnost:** 30 kg

**Latinský název:** Fragilisagricultor Sapiens

**Lidská přezdívka:** Stickman (Tyčkoun)

První zmínky o Demigtarech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako sběrači na plantážích a dřevorubci.

Demigtaři jsou malí humanoidé fyziologicky adaptovaní na život v lesích a na loukách. V dávných dobách byli proto zotročováni pro kácení lesů, lov zvěře a práci na plantážích. Tato specializace přetrvala v jejich civilizacích dodnes a díky ní mají Demigtaři nejrozvinutější zemědělství ze všech galaktických frakcí. Zemědělství tvoří hlavní pilíř ekonomiky drtivé většiny demigtarských říší.

Demigtaři se dělí na dynastie. V čele každé dynastie stojí jedna vládnoucí rodina, ostatní rodiny jsou poddané. Je běžnou praxí, že pokud se poddaná rodina něčím vyznamená, je povýšena a utvoří tak novou dynastii.

## Speciální pravidla

**Ostrý čich:** Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus + 4 k PER.

**Tichý pohyb:** Demigtar se pohybuje naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

**Odolnost proti biologickým látkám:** Organismus Demigtarů je odolnější proti nebezpečným biologickým látkám a nemocem. Pokud je zasažen Biologickým útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

## Thrykko-demigtarské války:

Historie každé demigtarské dynastie je plná krutých a krvavých bojů proti Thrykkům. Na počátku Třetího věku progresu dynastie Gripmagnet vynalezla „magnetomotor“, velmi efektivní motor využívající kinetickou energii. Vytvořila také „magnetium“, novou slitinu, která byla pro magnetomotory ideálním zdrojem energie. Obě tyto novinky se postupně rozšiřovaly mezi ostatní říše Demigtarů, z dynastie Gripmagnet se díky tomu stala nejbohatší a nejmocnější demigtarská frakce. Magnetomotory umožnily velkou zemědělskou expanzi, protože byly dostatečně ekologické, aby mohly být použity k pohonu zemědělských strojů. Demigtaři začali obdělávat půdu a těžit dřevo všude po galaxii, při tom se ale střetávali s početnou avšak primitivní rasou Thrykků. Z Thrykků se stali každodenní nepřátelé. Zpočátku byli považováni jen za menší komplikaci, postupně ale přerostli v hrozbu, kterou bylo nutné potlačit.

# Arktol

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	12	10	10	8	10	12	10	8	DUR+STR	(INT+WIL) ×3

Velikost: 1

Živá bytost, Osoba

## Informace

Arktolové jsou Thrykkové menší než lidé. Mají zelenou kůži, mohutnou spodní čelist a dlouhá tykadla. Jejich tělo také postrádá jakékoliv ochlupení. Arktolové taktéž necítí žádnou bolest a nikdy nespí. Jejich organizmus je velmi odolný proti chemickým, biologickým i radioaktivním látkám, avšak na druhou stranu poměrně náchylný na extrémní teploty. Z trojice Thrykků jsou Arktolové fyzicky nejslabší, avšak také nejobratnější. Jsou dobří ve střelbě, ale mají poměrně slabou vůli. Upřednostňují vedení guerillové války, během které ničí nepřitele z bezpečí úkrytů.

**Průměrná délka života:** 50 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** zelená

**Barva očí:** červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** n/a

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 125 cm

**Průměrná hmotnost:** 40 kg

**Latinský název:** Plantiformis Sapiens Minusculus

**Lidská přezdívka:** Little Green Man (Malý zelený mužik)

První zmínky o Thrykcích pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako řadoví a postradatelní vojáci. Arktolové jako takoví se z těchto původních Thrykků vyvinuli během Třetího věku progresu.

Arktolové jsou odrudou Thrykků, která se z „čistých“ Thrykků vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Demigtarům během období známého jako Vzestup Thrykků. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo demigtarských magnetomotorů používají vlastní vibromotory. Z trojice Thrykků jsou nejmenší a nejslabší a preferují střelbu. Jejich strategií je partyzánská válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Demigtarům. V tomto ohledu nemají v galaxii konkurenta.

Arktolové se dělí na kmeny, tlupy a hordy. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládci nedokáží udržet dál pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově vzniklými. Tlupy jsou malé frakce založené za určitým účelem, většinou ovládnutí a obrana dobytého území, a obvykle jsou dočasné. Hordy jsou velké skupiny tlup, které vznikají pro vedení války. Během Vzestupu Thrykků byly frakce, které útočily na území Demigtarů, známy jako „partyzánské“. Dnes jsou známy jen jako arktolské.

## Speciální pravidla

**Bezbolestnost:** Arktolové, stejně jako ostatní Thrykci, necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

**Spánek:** Organizmus Thrykků nepotřebuje spánek. Arktol nemusí (a ani nemůže) spát.

**Odolnost proti nebezpečným látkám:** Organizmus Thrykků je odolnější proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otravám. Pokud je zasažen Biologickým, Chemickým nebo Radiačním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

**Slabost na extrémní teploty:** Organizmus Thrykků je náchylnější na extrémně nízké či vysoké teploty. Pokud je zasažen Zápalným nebo Mrzácím útokem, musí provést jeden Kazící hod při jeho odolávání.

## Rozmnožování

Nejvýraznější odlišností oproti ostatním rasám je fakt, že Thrykci (Arktolové, Xuharktolové a Gzeové), jsou bezpohlavní. Jejich organizmus částečně funguje na rostlinném principu, například jejich zelená kůže obsahuje barvivo chlorofyl. Rozmnožují se tak, že z kožních pórů vypouštějí malá semena. Když tato semena uvíznou v zemině, začnou z nich vyrůstat thrykkovníky – rostliny perfektně adaptované na dané prostřední i živiny. Malí Thrykci se vyvíjí v plodech krytých pevnou skořápkou. Když dozrají, prorazí ji a vylezou ven. Jakmile Thrykk dosáhne určitého věku, jeho tělo začne produkovat semena a celý cyklus se opakuje. Zatímco potomek sexuálně se rozmnožujících ras má DNA tvořené vzory svých rodičů, DNA Thrykků je ovlivněno právě živinami, které jejich mateřská rostlina přijímala, stejně jako mírou vláhý a slunečního světla. Tím je zajištěno, že mezi Thrykky existují rozdíly a že silnější přežijí.

# Xuharktol

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2  
**Živá bytost, Osoba**

## Informace

Xuharktolové jsou Thrykkové velcí jako lidé. Mají zelenou kůži, mohutnou spodní čelist a tykadla. Jejich tělo také postrádá jakékoli ochlupení. Xuharktolové taktéž necítí žádnou bolest a nikdy nespí. Jejich organizmus je velmi odolný proti chemickým, biologickým i radioaktivním látkám, avšak na druhou stranu poměrně náchylný na extrémní teploty. Z trojice Thrykků jsou Xuharktolové nejpodobnější původní formě, ze které se vyvinuli. Upřednostňují vedení zákopové války, během které nepříteli dlouho obléhají a vysilují.

**Průměrná délka života:** 60 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** zelená

**Barva očí:** červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** n/a

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 175 cm

**Průměrná hmotnost:** 80 kg

**Latinský název:** Plantiformis Sapiens Mediocris

**Lidská přezdívka:** Green Grunt (Zelený základřák)

První zmínky o Thrykkech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako řadoví a postradatelní vojáci. Xuharktolové jako takoví se z těchto původních Thrykků vyvinuli během Třetího věku progresu.

Xuharktolové jsou odrůdou Thrykků, která se z „čistých“ Thrykků vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Ixwijům během období známého jako Vzestup Thrykků. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo ixwijských teslamotorů používají vlastní mikromotory. Z trojice Thrykků se nejvíce podobají původní rase, svoji velikostí i schopnostmi. Jejich strategií je zákopová válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Ixwijům. V tomto ohledu nemají v galaxii konkurenta.

Xuharktolové se dělí na kmeny, tlupy a hordy. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládci nedokáží udržet dál pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově vzniklými. Tlupy jsou malé frakce založené za určitým účelem, většinou ovládnutí a obrana dobytého území, a obvykle jsou dočasné. Hordy jsou velké skupiny tlup, které vznikají pro vedení války. Během Vzestupu Thrykků byly frakce, které útočily na území Ixwijů, známy jako „zákopové“. Dnes jsou známy jen jako xuharktolské.

## Speciální pravidla

**Bezbolestnost:** Xuharktolové, stejně jako ostatní Thrykci, necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

**Spánek:** Organizmus Thrykků nepotřebuje spánek. Xuharktol nemusí (a ani nemůže) spát.

**Odolnost proti nebezpečným látkám:** Organizmus Thrykků je odolnější proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otravám. Pokud je zasažen Biologickým, Chemickým nebo Radiačním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

**Slabost na extrémní teploty:** Organizmus Thrykků je náchylnější na extrémně nízké či vysoké teploty. Pokud je zasažen Zápálním nebo Mrzácím útokem, musí provést jeden Kazící hod při jeho odolávání.

## Thrykkovník

Thrykkovník je zvláštní rostlina, která plodí nové Thrykky. Existují tři hlavní podtypy, každý se vztahuje k jedné rase Thrykka. Arktolí thrykkovníky jsou malé, dosahují výšky přibližně jednoho metru. Xuharktolí thrykkovníky dorůstají výšky dvou metrů. A gzeské thrykkovníky mohou být až tři metry vysoké. Jsou to rychle rostoucí a velmi odolné rostliny, podobně jako plevel. Zde ale veškerá podobnost končí. Dokáží se dokonale přizpůsobit prostředí, ve kterém rostou. Pokud je například v oblasti málo slunečního světla, mají široké listy, aby ho zachytily co nejvíce. Pokud je světla příliš, listy jsou malé, aby rostlina nevyschla. Pokud je půda plná živin, mají hlubokou a širokou kořenovou soustavu. Pokud půda příliš živin nemá, narostou jim čelisti a lepkavé úponky, aby mohly chytat a požírat živé tvory. Samy se před býložravci a škůdci brání tím, že jsou prudce jedovaté a někdy i pokryté ostrými trny. Celá existence thrykkovníku je podřízena vytváření jediného plodu, ve kterém se vyvíjí a roste nový Thrykk. Pokud má ale thrykkovník dostatek živin, vody i světla, může vyprodukovat i několik plodů současně. Thrykci, kteří se zrodili z jedné rostliny, mají stejné DNA – jsou to vzájemně identické klony.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	10	10	8	10	10	8	10	12	(DUR+STR) ×3	INT+WIL

Velikost: 3  
Živá bytost, Osoba

## Informace

Gzeové jsou Thrykkové větší než lidé. Mají zelenou kůži, mohutnou spodní čelist a krátká tykadla. Jejich tělo také postrádá jakékoli ochlupení. Gzeové taktéž necítí žádnou bolest a nikdy nespí. Jejich organizmus je velmi odolný proti chemickým, biologickým i radioaktivním látkám, avšak na druhou stranu poměrně náchylný na extrémní teploty. Z trojice Thrykků jsou Gzeové fyzicky nejsilnější, avšak také nejméně obratní. Jsou dobří v boji zblízka, ale mají poměrně malou inteligenci. Upřednostňují vedení bleskové války, během které se na nepřítele vyřítí a rozdrtí ho.

**Průměrná délka života:** 70 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** zelená

**Barva očí:** červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** n/a

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 225 cm

**Průměrná hmotnost:** 120 kg

**Latinský název:** Plantiformis Sapiens Magnus

**Lidská přezdívka:** Big Green Ape (Velký zelený opičák)

První zmínky o Thrykkech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako řadoví a postradatelní vojáci. Gzeové jako takoví se z těchto původních Thrykků vyvinuli během Třetího věku progresu.

Gzeové jsou odrůdou Thrykků, která se z „čistých“ Thrykků vyvinula dlouhotrvajícím bojem proti Khalgům během období známého jako Vzestup Thrykků. Od svých nepřátel tehdy okopírovali většinu technologií. Tu, kterou okopírovat nemohli, pak nahradili vlastní verzí. Například místo khalgských fluxmotorů používají vlastní pyromotory. Z trojice Thrykků jsou největší a nejsilnější a preferují boj zblízka. Jejich strategií je blesková válka, kterou dovedli k dokonalosti právě bojem proti Khalgům. V tomto ohledu nemají v galaxii konkurenta.

Gzeové se dělí na kmeny, tlupy a hordy. Jakmile se kmen rozroste natolik, že ho vládci nedokáží udržet dál pohromadě, rozpadne se na několik menších. Původní kmen je tak oslaben, ale někdy mu zůstane určitá politická moc nad kmeny nově vzniklými. Tlupy jsou malé frakce založené za určitým účelem, většinou ovládnutí a obrana dobytého území, a obvykle jsou dočasné. Hordy jsou velké skupiny tlup, které vznikají pro vedení války. Během Vzestupu Thrykků byly frakce, které útočily na území Khalgů, známy jako „bleskové“. Dnes jsou známy jen jako gzeské.

## Speciální pravidla

**Bezbolestnost:** Gzeové, stejně jako ostatní Thrykci, necítí bolest. Nikdy si nehází na Bolest.

**Spánek:** Organizmus Thrykků nepotřebuje spánek. Gze nemusí (a ani nemůže) spát.

**Odolnost proti nebezpečným látkám:** Organizmus Thrykků je odolnější proti nebezpečným biologickým a chemickým látkám a radioaktivnímu záření, stejně jako proti nemocem a otravám. Pokud je zasažen Biologickým, Chemickým nebo Radiačním útokem, může provést jeden Opravný hod při jeho odolávání.

**Slabost na extrémní teploty:** Organizmus Thrykků je náchylnější na extrémně nízké či vysoké teploty. Pokud je zasažen Zápálním nebo Mrzácím útokem, musí provést jeden Kazící hod při jeho odolávání.

## Stárnutí

Jak Thrykci stárnou, jejich zelená kůže postupně tmavne. Novorození Thrykci jsou tedy světle zelení a staří jedinci jsou naopak tmavě zelení. Když se Thrykkův život pomalu chýlí ke konci, jeho tkáň začíná postupně usychat – začínou žloutnout a poté hnědnout, stejně jako to dělají rostliny. Když Thrykk zemře, usychání pokračuje dál tak dlouho, dokud nepostihne celé tělo. Všechny měkké tkáně se tak promění v křehkou dř, která se rozdrolí na prach, takže zbydou jen holé kosti.

## Původ

Je známo, že Thrykci se vyvinuli z pravěkých tvorů, jejichž organizmus fungoval v symbióze s jistým druhem rostliny. V průběhu milionů let se však rostlina stala jeho neoddelitelnou součástí. Thrykci se množili rychle a byli velmi houževnatí, mohli přežít i v jinak krutých podmínkách, téměř jako švábi. Také však ničili ekosystém kolem sebe.

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	12	10	8	10	8	12	10	10	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2  
Živá bytost, Osoba

## Informace

Tybonové jsou humanoidní killclaw-xenoještěři velcí jako člověk, jsou však obratnější a rychlejší. Mají štíhlé tělo a tenký ocas. Jsou to dobří noční lovci. Ve tmě vidí téměř stejně dobře jako na světle. Jsou pověstní svojí tichou chůzí, pohybují se naprosto neslyšně. Mají zasunovací drápy ostré jako žiletky. Drápy na prstech rukou používají jako příležitostně zbraně. Tybonové pomocí svých drápů dokáží šplhat po stromech a dalších vhodných svislých plochách. Pokud spadnou z výšky, dokáží vždycky dopadnout na nohy, bez jakéhokoliv zranění. Také umí vysoko a daleko skákat, čehož využívají při překonávání překážek či lovu kořisti. Nohy jsou digitigrádní, tedy našlapují na prsty a paty zůstávají zvednuty vysoko nad zem.

**Průměrná délka života:** 60 let

**Subrasy:** desítky plemen

**Barva kůže:** zelená, hnědá, šedá

**Barva očí:** žlutá, zelená, červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají dlouhé obratlové výrůstky

**Strava:** masožravec

**Průměrná výška:** 185 cm

**Průměrná hmotnost:** 80 kg

**Latinský název:** Agilivenator Sapiens

**Lidská přezdívka:** Killclaw Reptilian (Reptilián Smrtidráp), Crawler (Plížič)

První zmínky o Tybonech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako špehové a tajní vrazi.

Tybonů mají desítky různých plemen a tisíce dalších variací stvořených díky křížení. Plemena se liší fyziologicky, ale ne natolik, aby mezi nimi byl nějaký významnější rozdíl co se týče výkonu či schopností.

Tybonové se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější jsou Prime-skupiny, existuje jich pět a každá ovládá několik sub-sektorů. Arciskupiny ovládají jeden sub-sektor. Velkoskupiny ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Skupina, která ovládá jen jednu soustavu. Posvátným zvířetem všech Tybonů je Horrorclaw, největší killclaw-xenoještěř v galaxii.

## Prime-skupina Great Horrorclaw

Nejmocnější říše Tybonů. Jedna z pěti hlavních Prime-skupin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Kugonů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký horrorclaw, který je považován za neformálního politického i filozofického vůdce všech Tybonů. Ostatní tybonské říše chovají k Prime-skupině Great Horrorclaw velkou úctou a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku jí poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Prime-skupina má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech tybonských říší. Jejím centrem je planeta Tybolae Prima, kde se Tybonové vyvinuli.

## Speciální pravidla

**Noční zrak:** V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.

**Tichý pohyb:** Tybon se pohybuje naprosto neslyšně. Nemůže být nalezen po sluchu.

**Drápy:** Lze je použít v boji zblízka s DAM 5. Každý Tybon může bojovat oběma pažemi najednou, ale jen s jedním protivníkem. Pro každou si hází na CCO zvlášť.

**Obratnost:** Tybon při Vylézání, Slézání a Slaňování provádí jen Kontrolní hody. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Může se zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

## Války xenoještěřů

Války xenoještěřů jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Tybonů a Kugonů, které se táhnou historií již od Třetího věku progresu. Jejich příčinou je boj o loviště (zdroj potravy) a naleziště energokrytalů (zdroj energie), na jejichž základě funguje jak technologie Tybonů, tak i Kugonů.

# Kugon

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	10	10	10	8	8	10	10	12	(DUR+STR) ×2	(INT+WIL) ×2

Velikost: 2  
Živá bytost, Osoba

## Informace

Kugonové jsou humanoidní killfang-xenoještěři velcí jako člověk, jsou však silnější a odolnější. Mají mohutné tělo a silný ocas. Mají ostrý čich, který jim pomáhá při lovu. Jsou také velmi odolní proti únavě a vydrží i relativně dlouho bez potravy a vody. Mohou běžet po dlouhou dobu bez odpočinku a sledovat tak svoji kořist. Mají velmi ostré zuby v silných čelistech, které používají jako příležitostnou zbraň. Kugonové používají vytí jako speciální formu komunikace, které rozumí pouze oni a dokáží ji slyšet i na velké vzdálenosti. Mohou tak volat o pomoc, předávat si varování a podobně. Nohy jsou digitigrádní, tedy našlapují na prsty a paty zůstávají zvednuty vysoko nad zem.

**Průměrná délka života:** 60 let

**Subrasy:** desítky plemen

**Barva kůže:** zelená, hnědá, šedá

**Barva očí:** žlutá, zelená, červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají dlouhé obratlové výrůstky

**Strava:** masožravec

**Průměrná výška:** 185 cm

**Průměrná hmotnost:** 80 kg

**Latinský název:** Fortivenator Sapiens

**Lidská přezdívka:** Killfang Reptilian (Reptilián Smrtitesák), Howler (Vřeštič)

První zmínky o Kugonech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako hlídači a poslové.

Kugonové mají desítky různých plemen a tisíce dalších variací stvořených díky křížení. Plemena se liší fyziologicky, ale ne natolik, aby mezi nimi byl nějaký významnější rozdíl co se týče výkonu či schopností.

Kugonové se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější jsou Alfa-smečky, existuje jich pět a každá ovládá několik sub-sektorů. Arcismečky ovládají jeden sub-sektor. Velkosmečky ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Smečka, která ovládá jen jednu soustavu. Posvátným zvířetem všech Kugonů je Terrorfang, největší killfang-xenoještěř v galaxii.

## Alfa-smečka Great Terrorfang

Nejmocnější říše Kugonů. Jedna z pěti hlavních Alfa-smeček, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je totální vyhlazení rasy Tybonů. Nikdy s nimi nevyjednává, ale respektuje je jako mocné protivníky. Jejím vůdcem je Velký terrorfang, který je považován za neformálního politického i filozofického vůdce všech Kugonů. Ostatní kugonské říše chovají k Alfa-smečce Great Terrorfang velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku ji poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Alfa-smečka má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech kugonských říší. Jejím centrem je planeta Kugolae Primus, kde se Kugonové vyvinuli.

## Speciální pravidla

**Ostrý čich:** Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus + 4 k PER.

**Vytí:** Lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry. Pouze Kugonové ho dokáží odlišit od vytí běžných xeno-ještěřů a dokáží mu porozumět.

**Čelisti:** Lze je použít v boji zblízka s DAM 10.

**Vytrvalost:** Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

# Ynden

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	8	8	8	8	12	12	(DUR+STR) ×3	(INT+WIL) ×3

Velikost: 3

Živá bytost, Osoba

## Informace

Yndenové jsou humanoidní bestiatoři větší než člověk. Mají dvojitě pažní a stehenní kosti. Yndenové se mohou uložit do „zimního spánku“. Je to dlouhý spánek, během kterého je jejich metabolismus extrémně pomalý. Tělo nespotřebovává žádnou potravu ani tekutinu, samo se léčí od zranění, nemoci i otrav. Ynden si může sám zvolit přibližnou dobu probuzení, v řádech dnů až měsíců. Může být sice probuzen proti své vůli, tehdy je ale velmi vyčerpaný a psychicky narušený. Yndenové mají silné vertikální čelisti a mohutné drápy. Používají je jako příležitostné zbraně. Jsou to hrozní predátoři, většina zvířat se jich instinktivně bojí. Yndenský bestiální řev dokáže nahnat strach všem zvířatům v okolí.

**Průměrná délka života:** 80 let

**Subrasy:** desítky plemen

**Barva kůže:** zelená, hnědá, šedá

**Barva očí:** žlutá, zelená, červená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají na zádech dlouhé štětiny

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 225 cm

**Průměrná hmotnost:** 100 kg

**Latinský název:** Mandibulor Sapiens

**Lidská přezdívka:** Flatwoods Monster (Flatwoodské monstrum)

První zmínky o Yndenech pochází z Druhého věku progresu, kdy sloužili jako otroci Druhým Omnivládcům. Podle archeologických vykopávek sloužili jako lovci.

Yndenové mají desítky různých plemen a tisíce dalších variací stvořených díky křížení. Plemena se liší fyziologicky, ale ne natolik, aby mezi nimi byl nějaký významnější rozdíl co se týče výkonu či schopností.

Yndenové se dělí na několik typů frakcí. Nejmocnější jsou Proto-rodiny, existují tři a každá ovládá několik sub-sektorů. Arcirodiny ovládají jeden sub-sektor. Velkorodiny ovládají několik soustav. Nejmenší frakcí je Rodina, která ovládá jen jednu soustavu. Posvátným zvířetem všech Yndenů je Dreadbrute, největší bestiátor v galaxii.

## Proto-rodina Great Dreadbrute

Nejmocnější říše Yndenů. Jedna ze tří hlavních Proto-rodin, zároveň také nejstarší z nich. Jejím hlavním posláním je ukončit všechny války s Tradičními qriy a to jakýmkoliv způsobem výhodnějším pro Yndeny. První Velký dreadbrute totiž předpověděl, že až v galaxii začne vyhasínat Světlo, tyto války způsobí zánik obou ras. Zdá se, že ta doba nastala právě nyní, s příchodem Temnoty. Ostatní říše Yndenů chovají k Proto-rodině Great Dreadbrute velkou úctu a často od ní žádají radu nebo pomoc. Na oplátku jí poskytují ochranu a podporu v dobách nouze. Proto-rodina má k dispozici nejelitnější ozbrojené síly ze všech yndenských říší. Jejím centrem je planeta Ynde Prime, kde se Yndenové vyvinuli.

## Speciální pravidla

**Hibernace:** Hráč si sám předem určí, jak dlouho bude Ynden hibernovat, ale potom se už sám od sebe nemůže probudit. Může hibernovat v řádech dnů až měsíců. Při hibernaci regeneruje 1 HP za den. Pokud je probuzen předčasně nějakým vnějším zásahem, ztrácí 5 bodů SP.

**Čelisti a drápy:** Lze je použít v boji zblízka s DAM 5. Každý Ynden může bojovat oběma pažemi najednou, ale jen s jedním protivníkem. Pro každou si hází na CCO zvlášť. Kromě toho mají ostré zuby, které mají DAM 10.

**Bestiální řev:** Ynden může jako jednu akci zařvat a vystrašit všechna zvířata v okruhu 100 metrů. Tato zvířata si musí hodit na Splašení.

## Lesní války

Lesní války jsou ozbrojené konflikty mezi říšemi Yndenů a Tradičních qriů, které započaly během Třetího věku regresu. Tradiční qriové byli vyhnáni válčícími Symbiózními a Parazitními qriy do izolované a téměř neprozkoumané části galaxie známé jako „Les“. Chtěli tu vybudovat nové civilizace, ovšem nebylo to snadné. Museli bojovat proti říším barbarských Yndenů, kteří tu měli svoji domovinu. Mezi oběma rasami tak propukly války. Nejprve se odehrávaly jen v Lese, ale pak se rozšířily i za jeho hranice a staly se z nich velké mezihvězdné konflikty.



# Kmudd

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	8	8	8	10	8	14	14	(DUR+STR) ×5	(INT+WIL) ×2

Velikost: 5

Živá bytost, Osoba

## Informace

Kmuddové jsou Zezoři dosahující výšky kolem pěti metrů. Mají kostnaté čelisti, které připomínají zobák – horní je delší a mohutnější, spodní je rozdělena na dvě části, ze kterých u samců vyrůstají dlouhé mírně zahnuté kly. Jsou pověstní svými rychlými regeneračními schopnostmi, díky kterým dokáží plně dorůst vyražené zuby, vypichnuté oči, zničené orgány (kromě srdce a mozku), dokonce i ztracené prsty na nohou i rukou (což trvá řádově dny), či celé končetiny (což trvá týdny). Když se však odseknutá končetina včas přiloží zpět na své místo, rychle k tělu přiroste. Avšak pokud je tkáň spálená, už se nezregeneruje.

**Průměrná délka života:** 100 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** bílá, šedá, béžová, hnědá, černá

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají delší kly a drápy na kolenou a loktech

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 500 cm

**Průměrná hmotnost:** 1,5 tuny

**Latinský název:** Magnabeccus Sapiens Integro

**Lidská přezdívka:** X-Healer (X-Hojič)

První zmínky o Zezorech pochází z Třetího věku progresu, kdy sloužili jako otroci Ezy'taanů. Kmuddové jako takoví se z těchto původních Zezorů vyvinuli během Třetího věku regresu.

Kmuddové jsou nejmenší odrůdou Zezorů, která se z „čistých“ Zezorů vyvinula následkem genetické modifikace, kterou na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Ezy'taani k přeměně použili technologii tří z devíti Kupolí progresu. Po pádu Ezy'taanů byly dvě planety s těmito Kupolemi dobyté a staly se centry nových říší Kmuddů. Třetí Kupole se nachází na planetě Amirgol Prima a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Zezorské války.

## Speciální pravidla

**Tupé smysly:** Kmuddové mají velmi slabý hmat, chuť a čich. Kmuddův pátrací dosah čichem je poloviční.

**Regenerace:** Kmudd se dokáže sám léčit ze zranění. Léčí si 10 HP za hodinu.

**Sluha:** Kmudd může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může ale mít jednoho osobního sluhu, který mu asistuje v ostatních oborech. Seterk může mít specializaci Psionik nebo Technik, Dulkunkaim může mít specializaci Médium nebo Lékař a Klorged má specializaci Infiltrátor. Postavu sluhy hraje hráč Kmudda.

## Vztahy mezi Zezory

Vztahy mezi Zezory jsou velmi napjaté. Panuje mezi nimi silná rivalita. Každá rasa Zezorů se považuje za lepší než ostatní dvě, každá se považuje za předurčenou vládnout jim. Kmuddové mají regeneraci, je těžké je zabít. Jejich relativně malá velikost jim poskytuje vyšší obratnost a rychlost. Jsou však jasně nejslabší. Ubdové se považují za nejvíce podobné původním Zezorům, a tedy za jejich právoplatné následníky. Dokáží se rychle rozmnožovat a růst. Jejich rychlý metabolismus je ale i slabost, protože musí často a hodně jíst a nedoživají se příliš vysokého věku. Wreilové jsou největší, nejsilnější a nejdolnější. Jsou ale také příliš těžkopádní a pomalí a nejvíce závislí na služebnících.

## Kly

Samci všech druhů Zezorů mají kly. Výše postavení a bohatí Zezoři si své kly často zdobí rytinami a násadami z drahých kovů. Ztráta i jediného klu je považována za zneuctění. Zezoři poraženým sokům uřezávají kly a berou si je jako trofeje. Čím delší kel a čím bohatěji vyzdobený, tím cennější trofej. Kly měli i původní Zezoři, ze kterých se ti současní vyvinuli. Jejich kly jsou dnes považovány za vzácné artefakty.

## Ezy'taani

Ezy'taani byli mysteriózní rasa, široce známá jako Třetí Omnívládci, která ovládala mocnou říši. Byla založena roku 11-25.567 a jejím zakladatelem byl tajemný jedinec známý jen jako Taan. Ezy'taani byli prvními mimozemšťany, se kterými lidstvo provedlo veřejně první kontakt. Říše zabírala 16 sektorů. Jejím centrem byla planeta Ezy Prime nacházející se v sektoru ??????. Její konec začal v roce 12-2815, kdy se začali bouřit její zotročení Kmuddové, Ubdové a Wreilové. Její oficiální zánik se datuje do roku 12-2995, kdy padla poslední z planet, Nox IV, a všichni Zezoři tak konečně byli osvobozeni z otroctví.

# Ubdó

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	8	8	10	8	16	16	(DUR+STR) ×7	(INT+WIL) ×2

Velikost: 7

Živá bytost, Osoba

## Informace

Ubdové jsou Zezoři dosahující výšky kolem sedmi metrů. Mají kostnaté čelisti, které připomínají zobák – horní je delší a mohutnější, spodní je rozdělena na dvě části, ze kterých u samců vyrůstají dlouhé mírně zahnuté kly. Jejich metabolismus je velmi rychlý. Narodí se již po pár týdnech, za pár měsíců vyrostou do dospělosti, ale i brzy umírají. Nevýhodou též je, že potřebují jíst často a hodně. Čím hladovější jsou, tím méně se dokáží ovládat, tím více jsou zvířecí. V krajním případě se mohou snížit k mrchožroutství či dokonce kanibalizmu. Mají silné žaludeční šťávy schopné rozložit každou organickou hmotu. Obvykle kořist požírají zaživa. Pokud nemají nic k jídlu, jejich organizmus se začne sám stravovat, což je pro ně bolestivá a pomalá, krutá smrt.

**Průměrná délka života:** 50 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** bílá, šedá, béžová, hnědá, černá

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají delší kly a drápy na kolenou a loktech

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 700 cm

**Průměrná hmotnost:** 4 tuny

**Latinský název:** Magnabeccus Sapiens Vorax

**Lidská přezdívka:** X-Glutton (X-Žrout)

První zmínky o Zezorech pochází z Třetího věku progresu, kdy sloužili jako otroci Ezy'taanů. Ubdové jako takoví se z těchto původních Zezorů vyvinuli během Třetího věku regresi.

Ubdové jsou nejstarší odrůdou Zezorů, která se z „čistých“ Zezorů vyvinula následkem genetické modifikace, kterou na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Ezy'taani k přeměně použili technologii tří z devíti Kupolí progresu. Po pádu Ezy'taanů byly dvě planety s těmito Kupolemi dobyté a staly se centry nových říší Ubdů. Třetí Kupole se nachází na planetě Tharamis XI a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Zezorské války.

## Speciální pravidla

**Tupé smysly:** Ubdové mají velmi slabý hmat, chuť, čich a sluch. Ubdův pátrací dosah čichem a sluchem je poloviční.

**Požirač:** Ubdó musí často a hodně jíst. Neplatí pro něj běžná pravidla pro hlad. Každou hodinu musí sníst velké množství potravy. Pokud nemůže, začne ztrácet HP a SP rychlostí 1 za hodinu. Může ale sníst bytosti (živé i mrtvé), tehdy se mu vrátí zpět tolik ztracených HP a SP, kolik byla velikost pozřené bytosti (např. Khalg 1, Gze 3). Tímto způsobem si může regenerovat pouze HP a SP ztracené vlivem hladu. Mrtvé bytosti může např. jíst po skončení bitvy – jednoduše pozře mrtvolu. Může sníst protivníka i za živa, přímo během bitvy, musí ho ale nejprve v boji zblízka chytit. Jako další akci z něj musí odstranit pancéřování (štit, brnění, přilbu), teprve jako další akci ho může sníst. Pozřená bytost je automaticky zabita.

**Sluha:** Ubdó může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může ale mít jednoho osobního sluhu, který mu asistuje v ostatních oborech. Seterk může mít specializaci Psionik nebo Technik, Dulkunkaim může mít specializaci Médium nebo Lékař a Klorged má specializaci Infiltrátor. Postavu sluhy hraje hráč Ubdá.

**Velké zbraně:** Ubdové jsou dostatečně velcí na to, aby mohli používat i rozměrné zbraně. Používají speciální velké verze pečotných zbraní. Ty se liší tím, že mají dvojnásobné DAM a cenu (střelné zbraně také OR i MR). Zbraně způsobující explozi mají její dosah dvojnásobný. Těžké a dřevcové mají ale toto DAM ještě vyděleno deseti a je to DAM-V (např. Velký drátový kanon má DAM-V 4).

## Současné zezorské říše

Zezoři se dělí na dva typy frakcí. Principáty jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Kmuddů, Ubdů respektive Wreilů jakožto nejmocnějších Zezorů, ovšem tolerantních a ochraňujících slabší rasy. Obvykle následují Benefactorium. Principáty se ke služebným rasám chovají čestně a chrání je, snaží se s nimi žít v symbióze. Domináty jsou říše, které se snaží nastolit nadvládu Kmuddů, Ubdů respektive Wreilů jakožto nejmocnějších Zezorů, ovšem despotických a zotročujících slabší rasy. Obvykle následují Malefactorium. Domináty se ke služebným rasám chovají krutě a berou je jen jako postradatelné otroky.

# Wreil

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
6	6	8	8	8	10	8	18	18	(DUR+STR) ×9	(INT+WIL) ×2

Velikost: 9

Živá bytost, Osoba

## Informace

Wreilové jsou Zezoři dosahující výšky kolem devíti metrů. Mají kostnaté čelisti, které připomínají zobák – horní je delší a mohutnější, spodní je rozdělena na dvě části, ze kterých u samců vyrůstají dlouhé mírně zahnuté kly. Ze všech Zezorů jsou největší a nejsilnější, dokáží snadno ovládat i obrovské dělostřelecké zbraně, jako by to byly běžné pěchotní pušky.

**Průměrná délka života:** 100 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** bílá, šedá, béžová, hnědá, černá

**Barva očí:** hnědá, šedá, modrá, zelená

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají delší kly a drápy na kolenou a loktech

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 900 cm

**Průměrná hmotnost:** 10 tun

**Latinský název:** Magnabeccus Sapiens Gravis

**Lidská přezdívka:** X-Hulk (X-Kolos)

První zmínky o Zezorech pochází z Třetího věku progresu, kdy sloužili jako otroci Ezy'taanů. Wreilové jako takoví se z těchto původních Zezorů vyvinuli během Třetího věku regresu.

Wreilové jsou největší odrůdou Zezorů, která se z „čistých“ Zezorů vyvinula následkem genetické modifikace, kterou na nich prováděli jejich bývalí otrokáři. Ezy'taani k přeměně použili technologii tří z devíti Kupolí progresu. Po pádu Ezy'taanů byly dvě planety s těmito Kupolemi dobyty a staly se centry nových říší Wreilů. Třetí Kupole se nachází na planetě Cyde Lann a dosud nepatří žádné říši. Vedou se o ní neustálé boje, v rámci Zezorské války.

## Speciální pravidla

**Tupé smysly:** Wreilové mají velmi slabý hmat, chuť, čich, sluch i zrak. Wreilův pátrací dosah čichem, sluchem i zrakem je poloviční.

**Sluha:** Wreil může mít jen specializaci Střelec nebo Zápasník. Může ale mít jednoho osobního sluhu, který mu asistuje v ostatních oborech. Seterk může mít specializaci Psionik nebo Technik, Dulkunkaim může mít specializaci Médium nebo Lékař a Klorged má specializaci Infiltrátor. Postavu sluhy hraje hráč Wreila.

**Obří zbraně:** Wreilové jsou dostatečně velcí na to, aby mohli používat i ty největší zbraně. Používají speciální obří verze pěchotních zbraní. Ty se liší tím, že mají čtyřnásobné DAM a cenu (střelné zbraně také OR i MR). Zbraně způsobující explozi mají její dosah čtyřnásobný. Těžké a dřevcové mají ale toto DAM ještě vyděleno deseti a je to DAM-V (např. Obří drátový kanon má DAM -V 8).

## Kupole progresu

Existuje devět Kupolí progresu. Jsou to obrovské kupolovité laboratoře, které používali Ezy'taani ke genetické modifikaci Zezorů. Kmuddové, Ubdivé a Wreilové o ně vedou velké války, protože existují informace, že ta frakce, která je dobude, může využít jejich moc a získat definitivní převahu. Není ale jasné, jakého charakteru tato převaha bude. Zvěsti mluví o tom, že Kupole obsahují klíč k tomu, aby i Zezoři mohli mít ve svých řadách média a psioniky, tedy jedince citlivé k omnifaktori přítomnosti a Světlu. Další teorie zase mluví o vytvoření rasy Super-Zezorů, která bude mít výhody všech tří současných ras a která snadno ovládne všechny ostatní. Tajné skupiny Dulkunkaimů, Seterků a Klorgedů však plánují získat nad Kupolemi kontrolu, aby Zezory proměnili na loajální otroky.

## Sluhové Zezorů

**Sluha:** Sluha nikdy svého pána nezradí, snaží se plnit všechny jeho rozkazy a vždy následuje stejného omnifaktora jako on. Pokud Zezor propadne Temnotě, musí si vybrat taktéž zkorumpovaného sluhu. Pokud sluha propadne Temnotě, od svého pána uteče.

**Předchozí zážitky:** Sluhovi můžete zvolit maximálně 5 událostí Předchozích zážitků.

**Ztráta:** Pokud Zezor o svého sluhu přijde, může si sehnat nového, např. na Otrokářském trhu. Sluha bez zkušeností stojí 5.000 peněz. Zezor však může sehnat i zkušeného sluhu, za každou událost Předchozího zážitku ale zaplatí dalších 1.000 peněz. Předchozí zážitky můžete sami vybrat.

**Společenské postavení, kontakty a odměny:** Sluha nemá žádné Společenské postavení a tedy ani Kontakty. Na konci mise nevydělává žádnou peněžní odměnu.

## Dulkunkaim

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	10	8	10	8	8	8	DUR+STR	INT+WIL

**Specializace:** Zezoři využívají Dulkunkaimy jako lékaře a média. Může mít pouze specializaci Lékař nebo Médium.

Velikost: 1  
**Živá bytost, Osoba**

**Ostrý zrak:** Pátrací dosah hledání zrakem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

## Klorged

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	10	8	8	8	10	8	8	DUR+STR	INT+WIL

**Specializace:** Zezoři využívají Klorgedy jako zvědy a průzkumníky. Může mít pouze specializaci Infiltrátor.

Velikost: 1  
**Živá bytost, Osoba**

**Ostrý sluch:** Pátrací dosah hledání sluchem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

## Seterk

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	8	8	10	10	8	8	8	8	DUR+STR	INT+WIL

**Specializace:** Zezoři využívají Seterky jako techniky a psioniky. Může mít pouze specializaci Technik nebo Psionik.

Velikost: 1  
**Živá bytost, Osoba**

**Ostrý čich:** Pátrací dosah hledání čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

### **Dulkunkaimové: Informace**

Dulkunkaimové jsou malí humanoidé. Vyznačují se tenkým ocasem a dvojicí chapadlovitých přívěsků vyrůstajících z hlavy. Oči mají vždy stejnou barvu jako orgán na konci ocasu. Zrak Dulkunkaimů je velmi ostrý, a to jak při pohledu do dálky, tak i při pohledu na blízko.

**Průměrná délka života:** 50 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** fialová

**Barva očí:** žlutá, zelená, červená, modrá, oranžová, fialová

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají kratší výrůstky na hlavě a delší ocas

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 125 cm

**Průměrná hmotnost:** 35 kg

**Latinský název:** Longicaudus Sapiens

**Lidská přezdívka:** Tailspook (Ocasostrážidlo)

První zmínky o Dulkunkaimech pocházejí z Třetího věku progresu, kdy byli zotročeni Ezy'taany.

Po porážce Ezy'taanů byli Dulkunkaimové začleněni do kultury nových říší Kmuddů, Ubdoů i Wreilů. Jejich noví pánové je využívali na mnoho nejrůznějších prací, ale časem zjistili, že Dulkunkaimové jsou pro některé úkoly lepší než pro jiné. Byli dobrými lékaři, kvůli jejich vyšší inteligenci a vrozenému talentu pro biochemii. Taktéž byli úspěšnými médii, protože dobře chápali esenciální koncepty a byli velmi charismatičtí. Brzy z těchto dvou oborů zcela vytlačili Seterky a Klorgedy.

### **Klorgedi: Informace**

Klorgedi jsou humanoidé menší než člověk. Mají šupinatou kůži, obvykle hnědou, béžovou, šedou, zelenou či modrou. Ruce jsou dlouhé až na zem, na rukou a nohou mají jen čtyři prsty. Nejvýraznějším prvkem jsou velké uši, které jsou velmi citlivé. Jsou živořodí, avšak nejsou to savci.

**Průměrná délka života:** 50 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** hnědá, béžová, šedá, zelená, modrá

**Barva očí:** žlutá, zelená, hnědá, černá

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají větší uši

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 125 cm

**Průměrná hmotnost:** 35 kg

**Latinský název:** Multiemissarius Sapiens

**Lidská přezdívka:** Hopkinsville Goblin (Hopkinsvillský goblin), Snooper (Slídlil)

První zmínky o Klorgedech pocházejí z Třetího věku progresu, kdy byli zotročeni Ezy'taany.

Po porážce Ezy'taanů byli Klorgedi začleněni do kultury nových říší Kmuddů, Ubdoů i Wreilů. Jejich noví pánové je využívali na mnoho nejrůznějších prací, ale časem zjistili, že Klorgedi jsou pro některé úkoly lepší než pro jiné. Byli dobrými infiltrátory, kvůli jejich vysoké obratnosti a dobrému postřehu. Měli také velmi citlivý sluch, což se jim během průzkumných misí hodilo. Brzy z tohoto oboru zcela vytlačili Seterky a Dulkunkaimy.

### **Seterci: Informace**

Seterci jsou humanoidé menší než člověk. Jejich mohutné horní končetiny slouží jako nohy, dolní naopak slouží jako paže se šesti dlouhými tenkými prsty. Místo čelistí mají sosák. Samci a samice vypadají stejně, jen samci se liší delším sosákem. Rozmnožují se kladením vajec.

**Průměrná délka života:** 50 let

**Subrasy:** žádné

**Barva kůže:** hnědá, béžová, šedá, zelená, modrá

**Barva očí:** žlutá, zelená, hnědá, černá

**Barva vlasů/vousů:** n/a

**Rozdíly pohlaví:** samci mají delší sosák

**Strava:** všežravec

**Průměrná výška:** 125 cm

**Průměrná hmotnost:** 35 kg

**Latinský název:** Longidigitus Sapiens

**Lidská přezdívka:** Fingerspook (Prstotrašidlo)

První zmínky o Setercích pocházejí z Třetího věku progresu, kdy byli zotročeni Ezy'taany.

Po porážce Ezy'taanů byli Seterkové začleněni do kultury nových říší Kmuddů, Ubdoů i Wreilů. Jejich noví pánové je využívali na mnoho nejrůznějších prací, ale časem zjistili, že Seterkové jsou pro některé úkoly lepší než pro jiné. Byli dobrými techniky, kvůli jejich vyšší inteligenci a vrozenému talentu pro elektrotechniku. Taktéž byli úspěšnými psioniky, protože dobře chápali parapsychologii a měli velmi silnou vůli. Brzy z těchto dvou oborů zcela vytlačili Dulkunkaimy a Klorgedy.

### **Otrokářské a Makléřské trhy**

V Dominátech se Seterci, Dulkunkaimové a Klorgedi prodávají na Otrokářských trzích, v Principátech místo toho existují Makléřské trhy. Oba obchody fungují víceméně podobně. Na Otrokářských trzích nabízí otroky specializovaní Zezoři-otrokáři nebo Zezoři, kteří toho svého již nechtějí. Ostatní Zezoři sem chodí a vybírají si toho nevhodnějšího. Mají přednost silní a zdraví otroci, ale velkou cenu mají také ti dobře vycvičení a zkušení. Na Makléřských trzích jsou Zezoři-makléři, kteří přihlášeným uchazečům o služebnictví vyhledávají práci – představují je jejich potenciálním pánům. Když si pán svého služebníka vybere, zaplatí makléři poplatek. Do nabídky těchto Makléřských trhů jsou také přihlašováni služebníci, o které už jejich páni z nějakého důvodu nemají zájem. Protože se na Otrokářské a Makléřské trhy dostávají mnohdy i bývalí zločinci, otrokáři a makléři prověřují (a občas také zatajují) minulost každého Seterka, Dulkunkaima a Klorgeda. Oba druhy trhů mohou mít různě velkou nabídku, od stovek po tisíce. Ty největší a nejbohatší z nich jsou plnohodnotné obchodní korporace.

## Určení původu

Určení minulosti má několik sekcí. V každé sekci vybudujete část historie svého Hrdiny, což může sloužit jako skvělá inspirace pro sepsání jeho podrobnějšího životopisu. Některé sekce navíc přináší výhody, které mají své uplatnění přímo ve hře.

## Důvod žoldnéřství

Proč se postava vydala na nebezpečnou dráhu žoldnéře? Důvodů může být mnoho. Je to:

**Uprchlík:** postava utekla před přísnými zákony, krutostmi nebo před povinnostmi, které jí její domovská říše uložila.

**Přeživší:** postava přežila pád a zničení své říše ve velké válce. Prostě se již nemá kam vrátit a tak bloudí vesmírem hledajíc nový domov.

**Zločinec:** postava provedla něco, kvůli čemu jí její říše chce tvrdě potrestat. Obvykle je tímto trestem smrt – více než dobrý důvod pro útěk.

**Vyhnanec:** postava již ve své říši není vítaná, ať už pro své esoterické přesvědčení nebo politické názory. Mohla být vyhánána násilím, nebo mohla odejít dobrovolně.

**Profesionální žoldněř:** postava se přímo rozhodla vydělávat si tím, že bude dělat nebezpečnou či špinavou práci pro někoho jiného.

**Mstitel:** postava se chce za něco mstít, ať už pátrá po konkrétní osobě, nebo je její pomsta obecně zaměřená proti určité skupině.

**Dobrodruh:** postava odešla hledat slávu, moc a bohatství. Nebo jí jednoduše dosavadní život přišel nudný.

**Poutník:** postava opustila svůj dosavadní způsob života, aby cestovala po galaxii kvůli nějakému vyššímu poslání. Tím může být šíření synchronizace nebo nějaké filozofie. Může tak také hledat odpovědi na své otázky. A nebo tato pouť je pro ní zkouškou odvahy, cti nebo schopností.

## Společenské postavení

Jak známá, mocná a bohatá byla postava, než se stala žoldněřem? Čím vyšší společenské postavení, tím více peněz má k dispozici na začátku každé nové mise a tím více má kontaktů na různé frakce, skupiny a organizace. Zároveň však zažila méně významných událostí, protože měla zajištěný pohodlný a bezpečný život.

**Bezdomovec / otrok:** Nedostává žádné startovní peníze, má 10 Předchozích zážitků a 2 Kontakty.

**Chudý:** Dostává 100 startovních peněz, má 8 Předchozích zážitků a 4 Kontakty.

**Střední vrstva:** Dostává 1000 startovních peněz, má 6 Předchozích zážitků a 6 Kontakty.

**Bohatý:** Dostává 10.000 startovních peněz, má 4 Předchozí zážitky a 8 Kontakty.

**Šlechtic / politik:** Dostává 100.000 startovních peněz, má 2 Předchozí zážitky a 10 Kontakty.

## Předchozí zážitky

Co vaše postava zažila. Vyberte až tolik událostí, kolik dovoluje její Společenské postavení (jednu můžete i vícekrát). Každá událost přidává unikátní schopnosti, které nelze získat jiným způsobem. Navíc také dovoluje modifikovat zvolené atributy. Pokud si chcete ulehčit rozhodování, pro každou událost hodte k20. Místo výběru události můžete Hrdinovi dát 10 bodů zkušeností.

Každý Předchozí zážitek (kromě Vize Temnoty) modifikuje některé Hrdinovy základní atributy. Zvolte jednu kladnou a jednu zápornou úpravu.

### Předchozí zážitky a Kontakty

Čím vyšší společenské postavení Hrdina má, tím více má kontaktů a startovních peněz, ale současně také méně předchozích zážitků. Hrdinové s vysokým společenským postavením si díky svému bohatství na většinu prací někoho najímali, aby se vyhnuli rizikům. Mají více kontaktů, ale méně toho zažili osobně. Hrdinové s nízkým společenským postavením neměli tolik peněz a museli si vše zařizovat sami, často se při tom dostávali do nebezpečných situací. Mají méně kontaktů, ale více toho zažili osobně.

### Peníze

Ve světě Void: Science Fiction existuje bezpočet frakcí, a tedy i bezpočet měn – některé jsou rozšířené po celé galaxii, některé jsou používány třeba jen v určité oblasti na jedné planetě. Proto pravidla nepočítají s rozlišením měn – odměny i ceny předmětů a služeb jsou spíše abstraktní hodnoty, označované jen jako „peníze“. GM však může stanovit, že v dané oblasti se používá měna, kterou Hrdinové nemají. Hrdinové si ji tedy budou muset obstarat, např. v bance (viz Základní kniha: Mise).

### **(1-5) Válka:**

Hrdina zažil válku přímo z bitevního pole. Toto je nejběžnější zkušenost většiny bojovníků, kteří pracují jako žoldníci. Je to zkušenost, ze které se nejvíce naučili.

**Válečný veterán:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Válka zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové bitvu v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, eliminoval všechny nepřátelské vojáky a jejich bojovou techniku. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Will
+ 1 k Range Combat	- 1 od Intelligence
+ 1 k Perception	- 1 od Charisma

### **(6) Živelní katastrofa:**

Hrdina zažil ničivou přírodní katastrofu, která sužovala celé obyvatelstvo. Mohlo se jednat o rozsáhlé požáry, zemětřesení, ničivé povodně či přílivové vlny, sopečnou erupci nebo i déšť meteoritů.

**Přeživší katastrofy:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Živelní katastrofa zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové živelní katastrofu v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, zabránil živelní katastrofě – nebo ji ukončil, pokud již probíhala. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Durability	- 1 od Will
+ 1 k Agility	- 1 od Intelligence
+ 1 ke Strength	- 1 od Charisma

### **(7) Nákaza:**

Hrdina zažil rozsáhlou epidemií či dokonce pandemií nákazy, která sužovala celé obyvatelstvo. Čas od času se ve společnosti objeví nebezpečné nemoci, které se velmi rychle šíří. Mohou být bakteriového, virového i jiného původu.

**Přeživší nákazy:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Nákaza zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové epidemií v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, zabránil propuknutí epidemie – nebo ji vymýtil, pokud již probíhala. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Durability	- 1 od Charisma
+ 1 k Intelligence	- 1 od Strength

### **(8) Destruktivní zbraň:**

Hrdina zažil útok zbraní hromadného ničení, během kterého zahynula velká část obyvatelstva. Mohlo se jednat o jaderné, biologické i chemické bomby, nebo o vesmírné super-zbraně schopné ničit cíle z orbity. Mnohé říše tyto zbraně používají jako poslední řešení svých zahraničních problémů.

**Přeživší destrukce:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Destruktivní zbraň zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové útok super-zbraní v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, super-zbraň zneškodnil. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Intelligence	- 1 od Strength
+ 1 k Perception	- 1 od Durability

### **(9) Velká nehoda:**

Hrdina zažil velkou nehodu, při níž zahynulo mnoho obyvatel. Mohlo se jednat o pád mrakodrapu, explozi jaderné elektrárny, vzplanutí velké dopravní vzducholodi nebo zničení vesmírné lodi zásluhou nějaké prostorové anomálie.

**Přeživší nehody:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Velká nehoda zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové nehodu v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, nehodu odvrátil. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Durability	- 1 od Will
+ 1 k Agility	- 1 od Intelligence
+ 1 k Perception	- 1 od Strength

### **(10) Omnifaktorská intervence:**

Hrdina byl svědkem omnifaktorské intervence. Je to velmi vzácné, ale ne nemožné. Omnifaktorská intervence mohla být zamýšlena jako pomoc, odměna či trest. Jaké je intervence charakteru, to záleží na omnifaktoru, který ji seslal. Například omnifaktor Alfa-vita je schopen přetvořit vyprahlou poušť v parnou džungli během jediného okamžiku.

**Svědék intervence:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Omnifaktorské intervence zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové omnifaktorský zásah v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, omnifaktorský zásah odvrátil. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Intelligence	- 1 od Strength
+ 1 k Charisma	- 1 od Durability

### **(11) Vězeň:**

Hrdina byl vězněn za nějaký zločin, nebo byl válečným zajatcem. Mohl být umístěn do vězení, mohl být nasazen do pracovního tábora, mohl být prodán do otroctví. Poté byl buď propuštěn, nebo se mu povedlo utéct.

**Mistr útěků:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Vězeň zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Pokud Hrdina uspěje, on i jeho kolegové jsou schopni uniknout ze zajetí. Hráči mohou popsat, jak toho docílili. Tato výhoda je v jedné misi jen na jedno použití.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Range Combat
+ 1 k Agility	- 1 od Will
+ 1 k Charisma	- 1 od Strength

### **(12) Trosečník:**

Hrdina dlouhou dobu pobýval daleko od civilizace, ať už dobrovolně (dobrodružná výprava, pouť), či nedobrovolně (trosečník dopravní lodi).

**Úspěšně zachráněný:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Trosečník zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Pokud Hrdina uspěje, on i jeho kolegové jsou schopni zachránit se z odloučeného místa. Hráči mohou popsat, jak toho docílili. Tato výhoda je v jedné misi jen na jedno použití.

Kladná	Záporná
+ 1 k Will	- 1 od Agility
+ 1 k Range Combat	- 1 od Close Combat
+ 1 k Strength	- 1 od Charisma



### **(13) Soutěž:**

Hrdina se účastnil velkého závodu, sportovního klání či gladiátorského turnaje. Mnohé galaktické říše takovéto hry pořádají pro pobavení svých občanů. Soutěže civilizovaných ras však obecně nejsou tak brutální, jako soutěže těch barbarských.

**Slavný soutěžící:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Soutěž zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Pokud Hrdina uspěje, on (a případně i jeho kolegové) vyhrál v dané soutěži či závodu. Hráč může popsat, jak toho docílil. Tato výhoda je v jedné misi jen na jedno použití.

Kladná	Záporná
+ 1 k Perception	- 1 od Durability
+ 1 k Intelligence	- 1 od Close Combat
+ 1 k Strength	- 1 od Range Combat

### **(14) Slavný čin:**

Hrdina provedl nějaký významný čin, za který byl svými nadřízenými oceněn a oslavován, například zachránil vládce říše před atentátem. Nebo naopak provedl nějaký velký zločin, za který byl svými nadřízenými odsouzen a pronásledován, například spáchal atentát na vládce říše.

**Znamá osobnost:** Hrdina se do povědomí jedné části obyvatel galaxie zapsal jako hrdina, do povědomí druhé části jako padouch. První skupina obyvatel ho vítá a oslavuje, druhá se ho obává a proklíná. Pokud Hrdina přijde někam do společnosti, místní lidé ho začnou poznávat (ať už podle vidění, nebo podle jeho jména). Ti, pro které je hrdinou, mu začnou nabízet pomoc, budou ho chránit a podporovat. Avšak ti, pro které je padouchem, mohou reagovat nenápadným zmizením ze scény, násilným přepadením, únosem, vyhrožováním, nahlášením policii, zatčením nebo dokonce i pokusem o vraždu.

Kladná	Záporná
+ 1 k Charisma	- 1 od Close Combat
+ 1 k Agility	- 1 od Range Combat
+ 1 k Durability	- 1 od Perception

### **(15) Teroristický útok:**

Hrdina zažil teroristický útok. Útoky nejrůznějších esoterických fanatiků a politických rebelů jsou dosti časté a většinou nepředvídatelné. Obvykle k nim dochází ve velkých městech, kde je hodně civilistů.

**Bezpečnostní expert:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Teroristický útok zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové teroristický útok v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, odvrátil teroristický útok – nebo ho zastavil, pokud již probíhal. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Agility	- 1 od Will
+ 1 k Charisma	- 1 od Close Combat
+ 1 k Range Combat	- 1 od Perception

### **(16) Vzpouora:**

Hrdina zažil vzpouru. Někdy je situace ve společnosti tak napjatá, že přeroste v otevřenou rebelii. Může se jednat o velký státní převrat, zradu vojenské jednotky nebo klidně o vzpouru ve věznicí nebo na palubě lodi.

**Mírový vyjednaváč:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Vzpouora zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové vzpouru v pořádku přežili (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, odvrátil vzpouru – nebo ji ukončil, pokud již probíhala. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Strength	- 1 od Agility
+ 1 k Will	- 1 od Range Combat
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Perception

### **(17) Boj s bestiiemi:**

Hrdina zažil útok hrozných dravých zvířat. Některá velká zvířata provádí troufalé nájezdy na tábory a města, aby se nasýtila jejich obyvateli. Smečky skykillerů, hejna furyscreamerů, skupinky multixů, ale třeba i útok deepmawa na zaoceánskou loď nebo dokonce příchod samotného ghytora na planetu, to všechno jsou situace, kterých se civilisté i vojáci obávají. Hrdina se však naopak mohl účastnit lovu na tato nebezpečná zvířata.

**Pán bestii:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Boj s bestiiemi zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové útok agresivních zvířat v pořádku přežili (bezpečně ho přečkali nebo utekli mimo jeho dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, eliminoval všechna agresivní zvířata. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Intelligence
+ 1 k Range Combat	- 1 od Durability
+ 1 k Strength	- 1 od Perception

### **(18) Vědecká expedice:**

Hrdina se účastnil vědecké expedice, jejíž poslání mohlo být archeologické, astronomické, geologické či jiné. Mohl pracovat přímo jako vědec, jako ozbrojený doprovod, průvodce nebo jako poradce. Bohatší říše často pořádají takovéto výpravy, aby odhalily starobylé artefakty, mocnou technologii či aby rozluštily záhady nejrůznějších anomálií.

**Neohrožený badatel:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Vědecká expedice zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Přežití:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové v pořádku přežili nebezpečnost cíle jejich výpravy, např. efekt neznámé anomálie nebo skrytou past starobylého chrámu (bezpečně ji přečkali nebo utekli mimo její dosah). Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Hrdinství:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, dosáhl cíle své výpravy, např. shromáždil data o neznámé anomálii nebo získal starobylý artefakt. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 k Intelligence	- 1 od Close Combat
+ 1 k Durability	- 1 od Range Combat
+ 1 k Perception	- 1 od Charisma

### **(19) Křížová výprava:**

Hrdina se účastnil jedné ze Světých křižáckých výprav. Křížová výprava je vždy obrovská událost, na kterou říše obětuje vše dostupné. Její cíl je jediný – vymýtit Temnotu z daného území. Protože křižáci bojují výhradně proti služebníkům samotné Temnoty, riziko korupce je velké. Mnoho křižáckých dříve či později propadlo Temnotě a obrátilo se proti svým bývalým spolubojovníkům.

**Křížák Světla:** Hrdina může aktivovat tuto výhodu tím, že si hodí proti její úrovni (10). Každý další zážitek Křížová výprava zvyšuje úroveň o 1 (maximum 19). Má dva různé efekty – v jedné misi mohou být oba použity jen jednou:

**Odolání:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, on i jeho kolegové korupci Temnotou ustáli. Hráči mohou popsat, jak toho docílili.

**Očištění:** Pokud Hrdina výhodu úspěšně aktivuje, zbavil se 10 bodů korupce. Hráč může popsat, jak toho docílil.

Kladná	Záporná
+ 1 ke Close Combat	- 1 od Intelligence
+ 1 k Range Combat	- 1 od Durability
+ 1 k Charisma	- 1 od Perception

### **(20) Vize Temnoty:**

Hrdina je schopen vycítit zdroj Temnoty (bytosť, stavbu, artefakt...) a předpovědět jeho akci (příchod, útok, konspiraci...) v okruhu 1 kilometru o 1 den napřed. Dozví se o něm z děsivé vize, která korumpuje jeho duši. Na konci každého dne, kdy Temnotu takto pociťoval, získává **1 nesmazatelný bod korupce**. Jakmile korupci propadne zcela, promění se automaticky ve Vyššího služebníka.

Každá „Vize Temnoty“ zvyšuje efekt vycítění o 1 kilometr a 1 den.

## Kontakty

S jakými osobami či organizacemi se postava stýkala, resp. u jakých má blízké kontakty. Vyberte až tolik kontaktů, kolik dovolu- je její Společenské postavení (jeden můžete i vícekrát). Před každou misí si hráč může vybrat jeden z těchto kontaktů, který v misi bude moci využít. Toto vyjadřuje, jak Hrdina sjednává se svým kontaktem pomoc s misí. V misi pak může hráč přivolat tento kontakt na pomoc. Pokud si chcete ulehčit rozhodování, pro každý kontakt hoďte k20. Místo výběru kontaktu můžete Hrdinovi dát 10 bodů zkušeností.

Např. Cílem mise je proniknout do těžce bráněné pevnosti a uk- rást drahocenný artefakt. Žoldněř má kontakty s vesmírnými ban- dity a tak s nimi dohodne, aby se svoji flotilou přiletěli na orbitu

planety, připravili úderné týmy a čekali na signál. Během mise se žoldněř přiblíží k pevnosti, vyřadí její obranu a vyšle signál k výsadku na své souřadnice. Bandité přistanou a zaútočí, což zaměstná obránce pevnosti natolik, že žoldněř nepozorovaně vnikne dovnitř a artefakt sebere. Obránci si mohou myslet, že celé přepadení je dílem banditů, o nasazení žoldněře se vůbec nemusí dozvědět.

Jakým způsobem se kontakt v misi projeví, do jaké míry pomůže a zdali bude jeho pomoc úspěšná, to záleží na GM. Kontakt také může za svoji pomoc vyžadovat peníze či protislužbu.

### Legální – státní:

(1) Ozbrojené síly	(armáda, letectvo, námořnictvo...)
(2) Bezpečnostní síly	(policie, špionážní agentura, pohraniční stráž...)
(3) Vědecko-technická instituce	(nemocnice, továrna, laboratoř, univerzita...)
(4) Finančně-obchodní instituce	(banka, pojišťovna, obchod...)
(5) Mediálně-informační instituce	(mediální společnost, telekomunikační společnost...)
(6) Dopravní instituce	(pozemní, námořní, letecká, vesmírná...)
(7) Esoterická instituce	(sekce, kult...)

### Legální – soukromé:

(8) Detektivní kancelář	
(9) Korporace	(libovolný typ, viz Základní kniha: Svět)
(10) Nadace	(libovolný typ, viz Základní kniha: Svět)
(11) Lovci odměn	
(12) Cizí žoldněřská skupina	

### Illegální:

(13) Piráti	(např. útok na loď, stanici)
(14) Bandité	(např. útok na město)
(15) Překupníci	(např. sehnání nedostupného zboží)
(16) Pašeráci	(např. převoz skrz hranice)
(17) Padělatelé	(např. napodobení artefaktu)
(18) Zloději, únosci	(např. únos VIP, krádež artefaktu)
(19) Atentátníci, sabotéři	(např. zavraždění VIP, zničení artefaktu)
(20) Špehové	(např. ukradení informace)

**Stupeň kontaktu:** Zvolte si, jestli Hrdina má kontakt s konkrétní osobou, konkrétní organizací nebo jen obecně s organizacemi tohoto typu. Čím vyšší stupeň, tím výraznější pomoc může poskytnout, ovšem jeho cena bude obecně vyšší. Jsou tři stupně:

► **Kontakt level 3:** Hrdina má kontakt na konkrétní osobu v konkrétní organizaci, např. generál Gordon McKenzie z Armády říše Genesis Grey. Pokud tato konkrétní osoba zemře nebo vztah s ní začne být nepřátelský, hráč může vybrat jinou osobu ze stejné organizace.

► **Kontakt level 2:** Hrdina má kontakt na konkrétní organizaci, např. Armádu říše Genesis Grey. Pokud tato konkrétní organizace zanikne nebo vztah s ní začne být nepřátelský, hráč může vybrat jinou organizaci stejného typu.

► **Kontakt level 1:** Hrdina má kontakt jen obecně na tento typ organizací, např. Ozbrojené síly.

## Úprava vzhledu

Některé události a zkušenosti mohly na Hrdinovi zanechat trvalé následky. Vyberte si z následujícího seznamu. Nepřináší to žádné výhody ani postihy, pouze upravuje vzhled. Handicapy jsou vyřešeny pomocí protéz, které (téměř) zcela zastupují funkce původních orgánů či končetin. Obecně používané protézy jsou relativně jednoduché mechanické a elektronické části. Protézy vyráběné Černými říšemi jsou vyspělejší, protože obsahují složité biomechatronické systémy. Protézy vyráběné Bílými říšemi jsou taktéž vyspělejší, ovšem tentokrát díky mocnému vlivu psioniky. Dokonce i Kmuddové, známí svými rychlými regeneračními schopnostmi, jsou někdy nuceni uchýlit se k protézám, protože některé zbraně mohou jejich tělo nezvratně poškodit. Protézy se z pohledu pravidel chovají jako normální zdravé části těla—je možné do nich instalovat kybernetické implantáty.

**Hluboké jizvy:** jizvy od chladných i střelných zbraní, drápů či šrapnelů. Hrdina může mít některé jizvy již zacelené, jiné může mít trvale sešité drátem či sepnuté kovovými sponami.

**Chybějící zuby:** zuby vyražené či zlomené, většinou však nahrazené protézami. Jednodušší protézy jsou z nerezového kovu, složitější mají přirozenou barvu.

**Chybějící ucho:** ucho je většinou nahrazeno protézou, i když sluch může fungovat i něj.

**Chybějící nos:** nos je většinou nahrazen protézou, i když čich může fungovat i bez něj.

**Chybějící prst:** prst je většinou nahrazen protézou, obzvláště pokud se jedná o palec. Jinak se Hrdina může obejít i bez něj.

**Chybějící kůže:** kůže utržená či skalpovaná, na různých místech těla.

**Popálená kůže:** kůže popálená ohněm či jinými tepelnými útoky.

**Poleptaná kůže:** kůže poleptaná chemickými či biologickými látkami.

**Rozdrcené kosti:** Hrdina má rozdrcené kosti v pažích či nohách, hrudník nebo dokonce i lebku. Kosti drží pohromadě díky kovovým sponám, hřebům a vyztužím.

**Poškozené plíce:** Hrdina má podpurný dýchací aparát, instalovaný do jeho dýchacích cest. Jeho dech je hlasitý a lze jasně poznat, že vzduch prochází trubicemi.

**Poškozené hlasivky:** Hrdina má podpurný řečový aparát, instalovaný do jeho hlasivek. Jeho hlas je zkreslen elektronicky.

**Chybějící jazyk:** Hrdina má podpurný řečový aparát, instalovaný v ústech. Díky němu má však mírnou vadu řeči – nic co by bránilo v komunikaci. Avšak při přijímání potravy může mít menší problémy.

**Chybějící chodidlo:** chodidlo nahrazené protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. kovové kopyto). V tom případě má Hrdina ovšem postih –5 na CCO, AGI a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou nohách. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jednoho chodidla, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 1000 peněz.

**Chybějící ruka:** ruka nahrazená protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. železný hák). V tom případě má Hrdina ovšem postih –5 na CCO, RCO a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou rukách. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jedné ruky, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 1000 peněz.

**Chybějící noha:** noha nahrazená protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. dřevěnou tyč). V tom případě má Hrdina ovšem postih –10 na CCO, AGI a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou nohách. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jedné nohy, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 2000 peněz.

**Chybějící paže:** paže nahrazená protézou. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. nepohyblivou náhražku). V tom případě má Hrdina ovšem postih –10 na CCO, RCO a STR při všech příležitostech, kde závisí na obou pažích. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jedné paže, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 2000 peněz.

**Chybějící spodní čelist:** Hrdina má umělou čelist, včetně zubů a aparátu pro podporu řeči, který nahrazuje jazyk. Díky němu má však mírnou vadu řeči – nic co by bránilo v komunikaci. Avšak při přijímání potravy může mít menší problémy.

**Chybějící oko:** Hrdina má umělé oko, které téměř stoprocentně nahrazuje jeho původní oko. Hráč se může rozhodnout, že Hrdina bude mít primitivní protézu (např. skleněnou kouli a nebo i jen pásku přes prázdný oční důlek). V tom případě má Hrdina ovšem postih –10 na CCO, RCO a PER při všech příležitostech, kde závisí na očích. Tuto primitivní protézu může mít jen místo jednoho oka, protože jinak se postava nemůže živit jako žoldněř... místo toho je pouhým invalidou. Hrdina si může dodatečně sehnat pokročilejší protézu, která ho postihu zbaví. Stojí 2000 peněz.

**Poškozená páteř/micha:** Hrdina má páteř vyztuženou kovovými hřeby či podpurnou schránkou.

**Slabá mutace:** Hrdinův vzhled byl ovlivněn neškodnou mutací způsobenou buď nemocí, otravou, radiací, psi-sílou nebo omni-faktoří mocí. Mutace má pouze kosmetický efekt. Může se jednat o nepřirozenou barvu očí, vlasů nebo dokonce i kůže.

**Silná mutace:** Hrdinův vzhled byl ovlivněn silnou mutací způsobenou buď nemocí, otravou, radiací, psi-sílou nebo omni-faktoří mocí. Mutace vážně ovlivňuje jeho vzhled. Může se jednat o nadbytečné nebo naopak chybějící prsty, ocas (nebo naopak chybějící ocas), znetvořený obličej, kůži pokrytou hustou srstí nebo velkými nádory, dlouhý jazyk, nepřirozené oči a podobně.

**Tetování:** Hrdina má na kůži vytetovaný nějaký obraz nebo symbol. Může to být identifikační číslo, přezdívka, motto, čárový kód, značky zobrazující počet zabitých, nebo také propracované barevné obrázky či složité malby zdobící kůži po celém těle. Tetování je běžné v dřívější většině říší. V některých má ozdobný význam, v jiných může mít zase význam esoterický, v dalších je čistě účelné (např. zmíněné čárové kódy k identifikaci osob).

**Piercing:** Hrdina má na svém těle umístěné ozdobné šperky.

Nejčastější jsou náušnice nebo kroužky v nose, někdy doplněné o ostré hroty nebo řetízky. Piercing je běžný v drtivé většině galaktických říší.

**Rituální jizvy:** Hrdina má v kůži jizvy, které si udělal záměrně. Mohou zobrazovat počet zabitých nebo mohou mít esoterický význam. Rituální jizvy jsou běžné převážně u barbarských ras.

**Cejch:** Hrdina má v kůži vypálený nějaký symbol nebo značku. Cejchování se vyskytuje převážně u barbarských ras.

**Barvy:** Hrdina si před každou akcí může kůži ozdobit rituálními barvami. Barvy se vyskytují převážně u barbarských ras a jejich účelem je obvykle nahnat strach všem protivníkům.

**Vlasy a vousy:** Hrdina má nějakým zvláštním způsobem ozdobené či upravené vlasy, vousy či jejich ekvivalenty. Někdy se tak drží tradice říše, ze které pochází, ale může to být i čistě jen jeho osobní styl. Člověk může mít vlasy spletené do mnoha copánků, může mít dredy nebo účes mohawk. Může mít dlouhé vlasy, do kterých jsou zapletené nějaké ozdoby; obvyklé je také barvení vlasů (či vousů) na nejrůznější přirozené i nepřirozené barvy. Demigtarové a KHALGOVÉ si podobnými způsoby zdobí svoji srst. Mezi lidmi je častý krátký vojenský sestřih, který je praktický v bojových podmínkách. Někteří lidští žoldnéři mají do nakrátko ostříhaných vlasů vyholené různé symboly a ornamenty. Yndenové na své zádové štětiny navlékají různé drobné ozdoby.

**Jiné ozdoby:** Hrdina může mít jiné trvalé ozdoby na svém těle. Například Zezoři si často zdobí své rozměrné kly kovovými násadami nebo i jen lebkami nejrůznějších tvorů, které na ně nabodnou. Do klů si také někdy nechávají vyrýt nejrůznější obrazce. Tybonové a Kugonové si zdobí své páteřní výrůstky přidavnými ostny.

## Výběr omnifaktora

Vyberte si jednoho omnifaktorského patrona svého Hrdiny.

### Benefaktoři

**Alfa-vita**, Omnifaktor života, fauny a flóry  
**Gama-modestia**, Omnifaktor skromnosti, pilnosti a asketismu  
**Epsilon-pax**, Omnifaktor míru, diplomacie a budování  
**Éta-progressus**, Omnifaktor pokroku, zvědavosti a civilizovanosti  
**Ióta-dies**, Omnifaktor světla, dne a odvahy  
**Lambda-logicus**, Omnifaktor intelektu, logiky a efektivnosti  
**Ný-sanitas**, Omnifaktor zdraví, evoluce a regenerace  
**Omikron-lex**, Omnifaktor práva, spravedlnosti a cti  
**Rhó-ordo**, Omnifaktor řádu, kauzality a plánů  
**Tau-variatio**, Omnifaktor výběru, změny a naděje  
**Fí-misericordia**, Omnifaktor lítosti, lásky a potěšení  
**Psí-locus**, Omnifaktor prostoru, sub-prostoru a hyper-prostoru

### Malefaktoři

**Beta-mors**, Omnifaktor smrti, živlů a počasí  
**Delta-avaritia**, Omnifaktor hamižnosti, lenosti a hedonismu  
**Zéta-bellum**, Omnifaktor války, agrese a ničení  
**Théta-regressus**, Omnifaktor úpadku, lhostejnosti a barbarství  
**Kappa-nox**, Omnifaktor tmy, noci a strachu  
**Mí-emotus**, Omnifaktor instinktu, emocí a efektivnosti  
**Ksí-morbus**, Omnifaktor nemocí, mutace a degenerace  
**Pí-delictum**, Omnifaktor zločinů, bezpráví a podlosti  
**Sigma-chaos**, Omnifaktor chaosu, paradoxů a náhody  
**Ypsilon-constantia**, Omnifaktor osudu, neměnnosti a beznaděje  
**Chi-crudelis**, Omnifaktor krutosti, nenávisti a utrpení  
**Omega-tempus**, Omnifaktor času, vzpomínky a předtuchy

### Ultimuská sekce

Postava místo omnifaktorů může uznávat Ultimuskou sekci. Symbiózní a Parazitní qriové tuto sekci nemohou následovat.

**Po smrti:** Pokud stoupenec Ultimuské sekce dosáhne maximální fanatičnosti a zemře, promění se v Luxium.

## Nákup dovedností

Za body zkušeností si postava může koupit dovednosti.

Dovednosti jsou Obecné (přístupné všem specializacím) a Speciální (přístupné určité specializaci). V Deníku postavy je volný prostor pro zápis dovedností. Nezapomeňte tam uvést i Speciální dovednosti, se kterými již Hrdina automaticky začíná. Je vhodné zapsat i zvláštní schopnosti rasy, pro lepší přehlednost.

Seznam Obecných dovedností je v příručce Základní kniha: Dovednosti a vybavení.

Seznam Speciálních dovedností pro jednotlivé specializace je v příručkách Základní kniha: Zápasník, Základní kniha: Střelec, Základní kniha: Technik, Základní kniha: Lékař, Základní kniha: Infiltrátor, Základní kniha: Psionik a Základní kniha: Médium.

## Nákup vybavení

Hrdina si může za peníze nakoupit libovolné množství povoleného vybavení a zbraní. Do mise však nemůže nést všechno. Každá postava má silně omezenou nosnost, takže si hráč musí dobře rozmyslet, jaké zbraně a vybavení vzít, jaké předměty budou na danou misi nejlepší. Hráči by se měli domluvit mezi sebou, jaká postava vezme jaké vybavení, aby nedošlo k situaci, že několik postav má zbytečně totéž, zatímco potřebné předměty v týmu chybí.

Postava může nést maximálně:

2 jednoruční zbraně (ať už chladné nebo střelné)  
1 obouruční zbraň (ať už chladnou nebo střelnou)  
1 sadu granátů, min nebo náloží, nebo chladných vrhacích zbraní  
1 brnění  
1 přilbu  
10 předmětů speciálního vybavení (z toho ale jen 1 zádový předmět)  
20 kybernetických implantátů  
Střelec 1 těžkou střelnou zbraň  
Zápasník 1 dřevcovou chladnou zbraň

Seznam obecného speciálního vybavení je v příručce Základní kniha: Dovednosti a vybavení.

Seznam speciálního vybavení pro jednotlivé specializace je v příručkách Základní kniha: Zápasník, Základní kniha: Střelec, Základní kniha: Technik, Základní kniha: Lékař, Základní kniha: Infiltrátor, Základní kniha: Psionik a Základní kniha: Médium.

### Zvláštní sloty:

Zvláštní sloty jsou místo, kam se zapisují položky vztahující se k určitým dovednostem určitých specializací. Každá ze specializací Zvláštní sloty využívá na něco jiného.

**Lékař:** Zvláštní sloty používá pro skladování svých biochemických látek.

**Technik:** Zvláštní sloty používá pro skladování svých elektromechanických zařízení.

**Psionik:** Zvláštní sloty používá pro zápis svých psi-sil.

**Médium:** Zvláštní sloty používá pro zápis svých seancí.

**Infiltrátor:** nepoužívá Zvláštní sloty.

**Střelec:** nepoužívá Zvláštní sloty.

**Zápasník:** nepoužívá Zvláštní sloty.

## Sepsání historie

Tento krok je nepovinný, ale dobře dokresluje vaši postavu. Vymyslete svému Hrdinovi životopis, nejlépe na základě údajů o jeho předchozích zážitcích, kontaktech a zraněních, které jste mu určili.

# Deník

Deník obsahuje všechny záznamy vaší postavy, od statistik přes schopnosti až po vybavení. Vytiskněte si ho a při hraní mějte neustále při ruce. Do deníku pište raději tužkou, protože bude často docházet ke změnám některých údajů.

Deník je ke stažení na [www.gediman.cz](http://www.gediman.cz).

**Jméno:** sem запиšte jméno postavy.

**Rasa:** sem запиšte rasu postavy (i konkrétní typ, např. člověk Černých říší, Tradiční qri...).

**Velikost:** sem pro lepší přehled запиšte i velikost postavy (závisí na rase).

**Specializace:** sem запиšte specializaci postavy (např. střelec, infiltrátor...).

**Omnifaktor:** sem запиšte omnifaktora, kterého postava následuje.

**CCO, RCO, PER, INT, WIL, CHA, AGI, DUR, STR:** do menších políček запиšte startovní atributy postavy, tedy základní atributy rasy upravené o případné bonusy a postihy za Předchozí zážitky. Do větších políček запиšte trvalé bonusy a postihy, například za vybavení.

**HP, SP, YP, CP:** zde si udržujte přehled o fyzickém a psychickém zdraví postavy, stejně jako o síle její synchronizace a míře její korupce.

**XP:** sem zapisujte body zkušeností, které má postava k dispozici (nevyužité).

**Dolar:** sem zapisujte peníze, které má postava k dispozici (neutracené).

**Ikonka přilby:** sem запиšte přilbu.

**Ikonka brnění:** sem запиšte brnění.

**ARM:** sem запиšte celkovou hodnotu Armor (obvykle je to součet bonusu za brnění a přilbu, ale někdy se zde mohou promítnout i bonusy za další vybavení).

**Ikonky pistole a energo-šavle:** sem запиšte jednoruční chladnou či střelnou zbraň.

**Ikonka brokovnice a energo-sekyry:** sem запиšte obouruční chladnou či střelnou zbraň.

**Ikonka rotačního kulometu a energo-sudlice:** sem запиšte těžkou či dřevcovou zbraň.

**Ikonka granátu a hvězdice:** sem запиšte vrhací zbraň či nálož.

**Speciální vybavení:** sem запиšte ostatní vybavení.

**Implantáty:** sem запиšte kybernetické implantáty.

**Portrét:** zde můžete nakreslit portrét postavy.

**Vzhled:** zde stručně vypište nejrůznější informace o vzhledu postavy (a popř. také věk, hmotnost...), запиšte sem i zranění, znetvoření, mutace, ozdoby a další tělesné zvláštnosti, které jste postavě určili v kapitole Úprava vzhledu.

**Postavení:** sem запиšte Společenské postavení (a také příjem peněz).

**Úspěchy, Neúspěchy:** zde zapisujte počet úspěšných a neúspěšných misí, kterých se postava účastnila. Mise se považuje za úspěšnou pouze pokud byly splněny její primární cíle, nikoliv sekundární.

**Prestiž:** zde zapisujte počet bodů Prestiže.

**Zážitky/Kontakty:** sem запиšte Předchozí zážitky (popř. včetně úrovně jejich efektu) a Kontakty.

**Dovednosti:** sem запиšte zvláštní dovednosti (včetně tří základních dovedností specializace a též schopností rasy).

**Zvláštní sloty:** sem se zapisují specifické položky určitých specializací, tedy psionikovy psi-síly, seance média, lékařovy biochemické látky a technika elektromechanická zařízení.