

# VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Zápasník

vytvořil Gediman  
© 2020

Verze 2.0

[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. Zápasník .....</b>      | <b>3</b> |
| 2. Dovednosti zápasníka ..... | 4        |
| 3. Vybavení zápasníka .....   | 5        |

# 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 blízká a kteří se nachází v rozsahu máchnutí (oblouk o úhlu 180 stupňů). Pokud mu padne Štěstí, pak útok způsobil 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.

# Dovednosti zápasníka

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

## Smrtící úder (20 bodů)

Zápasník dokáže udeřit tak, aby nepřítele zasáhl do zranitelného místa a pokud možno ho okamžitě zabil. Zápasník má při tomto úderu postih -10 od CCO a musí provést Kazící hod, ale pokud zasáhne, protivník je okamžitě zabit (InstaKill).

## Zuřivý zápas (10 bodů)

Zápasník dokáže útočit mnohem rychleji, avšak méně přesně. Zápasník má při tomto úderu postih -5 na CCO, ale jeho útok má dvojnásobnou ničivost.

## Bleskový úder (10 bodů)

Zápasník dokáže udeřit tak rychle a hbitě, že mu není možné uhnout. Zápasníkovým úderům chladnými zbraněmi nelze uhnout (mohou být ale stále vykryty).

## Hit'n'run (10 bodů)

Zápasník ovládá bojovou taktiku, při které přiběhne k nepříтели, udeří a stáhne se do bezpečí dřív, než nepřítel stačí zareagovat. Zápasník může provést tři akce zároveň: pohnout se z místa, udeřit na protivníka a znovu se pohnout z místa. Oba pohyby však mají jen poloviční rychlost.

## Smrtící sevření (10 bodů)

Tato schopnost vyžaduje více Zápasníků, všichni ji musí umět. Zápasníci se dokáží rozmístit do formace, ve které svírají protivníka do stále se zmenšujících kleští, takže jeho šance na přežití jsou postupně snižovány. Za každého Zápasníka v týmu získává tento Zápasník bonus +2 k CCO. Tzn. dva Zápasníci mají bonus +2, tři Zápasníci mají bonus +4, čtyři Zápasníci mají bonus +6 atd.

## Expert na bodné zbraně (5 bodů)

Zápasník může provést Opravný hod na CCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá bodnou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat bodné zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

## Expert na sečné zbraně (5 bodů)

Zápasník může provést Opravný hod na CCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá sečnou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat sečné zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

## Expert na úderné zbraně (5 bodů)

Zápasník může provést Opravný hod na CCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá údernou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat úderné zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

## Expert na speciální zbraně (5 bodů)

Zápasník může provést Opravný hod na CCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud používá speciální chladnou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat speciální zbraně (jaká rasa je vyrobila, jaké mají modifikace) a to i podle zranění/poškození, které po sobě zanechaly.

## Expert na bojová umění (5 bodů)

Zápasník může provést Opravný hod na CCO, pokud se první hod nepovedl. Lze aplikovat pouze pokud nepoužívá žádnou zbraň. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat rasu bojovníka podle zranění/poškození, které po sobě zanechal bojem beze zbraní.

## Oblíbená zbraň (20 bodů)

Zápasník si na začátku každé mise může vybrat jednu ze svých chladných zbraní (ne však vrhací zbraň). S touto konkrétní zbraní může provádět mnohem efektivnější útoky. Když ji používá, má +1 k CCO a jeho cíl má postih -1 na odolání zásahu a případně i všem jeho speciálním efektům (ARM, DUR, WIL...). Pokud má být tato zbraň rozbita, může si hodit k20. Na hod 1-10 vydržela. Pokud má o zbraň přijít jiným způsobem (např. krádež), může si hodit k20. Na hod 1-5 mu zůstala.

## Vybavení zápasníka

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

### Malý štít

Cena: 100

Malý štít je lehký a snadno se s ním pohybuje. Zápasník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Zápasník v ruce, získává bonus +2 k ARM, ovšem ztrácí -2 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrytí i střelné útoky či exploze.

### Velký štít

Cena: 200

Velký štít je těžký a špatně se s ním pohybuje. Zápasník umí použít štít k vykrytí jak útoků v boji zblízka, tak i střelby či explozí. Pokud ho má Zápasník v ruce, získává bonus +4 k ARM, ovšem ztrácí -4 od AGI. Hodem proti CCO může ale vykrytí i střelné útoky či exploze.

### Zádový podavač, zápasnický

Cena: 500

Jedná se o mechanický podavač, který se nosí na zádech. Do podavače je možné umístit dvě jednoruční nebo jednu obouruční chladnou zbraň. Tyto zbraně se nepočítají do slotů pro zbraň, místo toho se zapíší do slotu Speciálního vybavení jako tento zádový podavač, takže uživatel může v podstatě nést až o dvě jednoruční nebo jednu obouruční zbraň více. Jakmile chce uživatel zbraň použít, mechanický podavač mu ji podá, aby ji mohl snadno chytnout a rychle vytasit. Umístění: záda.

### Předloketní držák, zápasnický

Cena: 1.000

Jedná se o zbraňový držák, který se umístí na předloktí nebo přímo na předloketní chránič brnění (pokud ho uživatel má). Na držák lze připevnit jakoukoliv obouruční chladnou zbraň. Zbraň umístěná na držáku se používá jako jednoruční (bonus za STR je tedy snížen) a nepočítá se do slotu pro zbraň. Místo toho se zapíše do stejného slotu Speciálního vybavení jako tento předloketní držák, takže uživatel může v podstatě nést o jednu obouruční chladnou zbraň více. Uživatel může mít dva předloketní držáky, každý na jedné paži. Zápasník může držák použít pro Velký štít, v tom případě má ruku volnou a může v ní držet něco jiného.

### Zápasnická souprava na údržbu zbraní

Cena: 50

Tato souprava obsahuje nejrůznější nástroje na údržbu a opravu chladných zbraní. Zápasník díky ní může opravit svoji zničenou chladnou zbraň – v boji to zabírá jednu akci. Musí při tom úspěšně hodit proti svému INT. Pokud uspěje, zbraň je opět použitelná. Pokud mu padne Smůla, zbraň je nenávratně zničena.

### Záchytná pouta

Cena: 40

Speciální pouta spojující zbraň se zápasníkem. Zbraň připevněná k poutům nemůže být Hrdinovi nijak sebrána či vyražena z rukou proti jeho vůli. Na jedno pouto lze připevnit jen jednu chladnou zbraň (nikoliv ale vrhací zbraň).

### Ochranné pouzdro

Cena: 40 / 60 / 80

Speciální kufřík z odolných materiálů, do kterého lze uložit jednu chladnou zbraň. Zbraň v kufříku nelze ovlivnit pozitivně ani negativně (např. zničit), ovšem taktéž ji nelze používat. Psionika či omni-faktoři moc však na zbraň stále mohou mít efekt. Pouzdro je uzamykatelné na klíč (cena 40), číselný kód (cena 60) nebo biometrický údaj (cena 80). Vyjmutí zbraně z pouzdra zabírá v boji jednu akci, stejně jako uložení.

### Ostříč

Cena: 100

Ostříč a další náradí určené pro přípravu chladných zbraní pro boj. Nelze použít během boje, pouze mimo něj. Naostřené zbraně mají zdvojnásobenu ničivost na tak dlouho, dokud při jejich používání bude žoldněf úspěšně podhazovat své CCO. Ostříč lze použít jen na bodné a sečné zbraně a to včetně vrhacích.