

# VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Psionik

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. Psionik.....</b>	<b>3</b>
2. Dovednosti psionika .....	4
3. Vybavení psionika.....	5
4. Psi-síly .....	7
5. Mikro-ESP .....	8
6. Makro-ESP.....	9
7. Multi-ESP .....	11
8. Mikro-psychokineze .....	12
9. Makro-psychokineze.....	14
10. Multi-psychokineze .....	16
11. Očištění.....	18
12. Speciální psi-síly .....	19

# Psionik

„Světla psionika je omnifaktoři 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 ovládní psychiky), Makro-ESP (hrubé ovládní psychiky), Multi-ESP (vyvážené ovládní psychiky), Mikro-psychokineze (jemné ovládní fyziky), Makro-psychokineze (hrubé ovládní fyziky), Multi-psychokineze (vyvážené ovládní fyziky) a Očištění (zaměřena na boj proti Temnotě). Do každé mise si Psionik může za body zkušeností psi-síly nakoupit. Naučené psi-síly se zapíší 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 (str. 7).

### 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.

# Dovednosti psionika

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

## Psi-nabití předmětu (5 bodů)

Psionik dokáže do předmětu vložit jednu psi-sílu (exo i endo), kterou umí. Postava, která ho pak používá, může psi-sílu využít, i když sama normálně psi-síly sesílat nemůže. Tuto schopnost je možné použít i k odstranění nabití. Předmět může mít jen jednu psi-sílu. Při nabití/vybití si hodí proti WIL. Pokud uspěje, předmět je nabití/vybit. Pokud ne, musí si hodit proti WIL znovu a pokud neuspěje, postihne ho negativní efekt psi-sil.

## Psi-nabití bytosti (5 bodů)

Psionik dokáže do bytosti vložit jednu psi-sílu (exo i endo), kterou umí. Bytost ji pak může využít, i když sama normálně psi-síly sesílat nemůže. Tuto schopnost je možné použít i k odstranění nabití. Bytost může mít jen jednu psi-sílu. Při nabití/vybití si hodí proti WIL. Pokud uspěje, bytost je nabitá/ vybita. Pokud ne, psionik i cílová bytost si musí hodit proti WIL. Ten, kdo neuspěje, toho postihne negativní efekt psi-sil.

## Vyvolání Psi-morfa (20 bodů)

Psionik může vyvolat jednoho ze čtyř druhů Psi-morfů: Pevného, Kapalného, Plynného nebo Plazmového—viz Základní kniha: Protivníci. Psi-morf je živoucí látka, která napadá nejbližší bytosti (preferuje služebníky Temnoty), jinak ji nelze nijak ovládat. Psionik může vyvolat najednou jen jednoho Psi-morfa, jeho velikost si sám zvolí. Psi-morf existuje po dobu jedné hodiny, nebo dokud není nějak zničen.

## Expert na Světlou psioniku (5 bodů za druh)

Psionik se dobře vyzná ve Světlých psi-silách zvolené disciplíny. Snadněji je sesílá, snadněji jim odolává. Může provést Opravný hod na WIL, pokud se první hod nepovedl. Kromě toho také dokáže přesně identifikovat druh psi-síly dané disciplíny podle stop, které po sobě zanechala. Druhy:

Mikro-ESP, Makro-ESP, Multi-ESP, Mikro-psychokinetika, Makro-psychokinetika, Multi-psychokinetika, Očištění.

## Expert na psionické bytosti (5 bodů)

Psionik se vyzná v Psionických bytostech (Psi-morfové, Psi-konstruktivní...), dokáže je identifikovat podle vzhledu i podle stop, které po sobě zanechaly. V boji proti nim má bonus +5 k iniciativě a jednou za boj se může rozhodnout, že zranění, které bytosti právě udělil, je desetinásobné.

## Expert na psionictví (5 bodů za druh)

Psionik se dobře vyzná ve všech psionických organizacích zvolené majoritní galaktické rasy. Dokáže identifikovat psionické symboly, vyzná se v hodnotech psioniků, meditacích, zvycích a pověrách. Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Symbiózní qri, Parazitní qri, Tradiční qri, Khalgové, Demigtarové, Ixwiové, Arktolové, Xuharktolové, Gzeové, Klorgedové, Seterkové, Dulkunkaimové, Tybonové, Kugonové, Yndenové.

## Expert na psionické předměty (5 bodů)

Psionik se dobře vyzná v psionických předmětech. Zjistí, jak jsou staré, kdo je vyrobil, jakou psi-sílu obsahují, jaká je jejich moc, jak se používají atd.

## Hromadné sesílání (10 bodů)

Tato schopnost vyžaduje více Psioniků, všichni ji musí umět. Psionici se postaví okolo Hlavního psionika. Aby bylo hromadné

seslání možné, musí všichni psionici vybranou psi-sílu ovládat a všichni při něm si musí vyvolat autohypnózu pomocí trans-kódu a přiložit si prsty na spánky. V boji na to všichni musí spotřebovat jednu akci. Každý vedlejší psionik snižuje úroveň psi-síly o 1, takže Hlavní psionik ji může snadněji seslat. Pokud při seslání padne Smůla, negativní efekt postihne všechny psioniky (všechny stejný).

## Vysátí Světla (10 bodů)

Psionik může vysát Světlo z okolí a vložit ho do psi-síly – to je pak sesláno automaticky, psionik si už nemusí házet proti WIL. Nicméně vysátí Světla je nebezpečné pro všechny bytosti Světla v dosahu tolik metrů, kolik je desetinásobek úrovně sesílané psi-síly (u psi-sil s nultou úrovní je dosah 5 metrů). Všechny takové bytosti v dosahu si musí hodit proti svému WIL. Pokud neuspějí, utrpí zranění za tolik HP, kolik je desetinásobek úrovně sesílané psi-síly (u psi-sil s nultou úrovní je to 5 HP). Sám psionik je proti tomuto efektu imunní, jiní psionici ovšem nikoliv.

## Familiár (20 bodů)

Familiár je zvíře, jehož duše je mnohem silnější, než ostatních zvířat téhož druhu. Familiár je se svým psionikem esenciálně propojen, toto propojení má dosah 100 metrů. Na tuto vzdálenost poslouchá jeho příkazy. Jakmile se dostane mimo ni, začne se chovat instinktivně – bude se snažit ukrýt. Dokud je v dosahu propojení, zvyšuje WIL svého psionika o 5 a až třikrát za den může vyrušit Negativní efekt neúspěšně seslané psi-síly. Familiár může bojovat. V boji své akce provádí buď těsně před nebo těsně po akci svého psionika. Pokud Familiár zemře, Psionik si může po skončení mise sehnat nového (na příslušném místě).

# Vybavení psionika

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

## Psionická hůlka

Cena: 100

Jednoruční hůlka s integrovanými psi-obvody, která slouží k lepší koncentraci psi-sil a může posloužit i jako zbraň pro boj zblízka (úderná, DAM 10). Pokud ji drží v ruce, získává bonus +2 k WIL, avšak pouze pro potřeby svých zvláštních schopností.

## Psionická hůl

Cena: 200

Obouruční hůl s integrovanými psi-obvody, která slouží k lepší koncentraci psi-sil a může posloužit i jako zbraň pro boj zblízka (úderná, DAM 20). Pokud ji drží v rukou, získává bonus +4 k WIL, avšak pouze pro potřeby svých zvláštních schopností.

## Disk psi-síly

Cena: 100

Disk psi-síly je malý zdroj informací pro sesílání jedné psi-síly. Jeho součástí je čapka s elektrodami pro přenos dat přímo do mozku. Psi-síla v něm je zapsaná ve Vyšším omnijazyce. Disk psi-síly dovoluje Psionikovi ovládat jednu libovolnou Světlu psi-sílu navíc, ovšem při jejím sesílání si musí vyvolat autohypnózu trans-kódem. Psi-síla díky tomu není uložena ve Zvláštních slotech, ale ve slotu Speciálního vybavení.

## Multidisk psi-sil

Cena: 1.000

Multidisk psi-sil je zdrojem informací pro sesílání psi-sil. Jeho součástí je čapka s elektrodami pro přenos dat přímo do mozku. Psi-síly v něm jsou zapsané ve Vyšším omnijazyce. Multidisk psi-sil dovoluje Psionikovi ovládat až deset libovolných Světlych psi-sil navíc, ovšem při jejich sesílání si musí vyvolat autohypnózu trans-kódem. Psi-síly díky tomu nejsou uloženy ve Zvláštních slotech, ale v jednom slotu Speciálního vybavení.

## Psychický detektor

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje známky Světla i Temné psioniky v okolí a současně měří její úroveň. Jeho dosah je 100 metrů; na tuto vzdálenost dokáže i najít zdroj psioniky. Je na to potřeba úspěšný hod proti PER. Umí takto zachytit i psionické bytosti Světla (pokud jsou hodnoty velmi vysoké) i Temnoty (pokud jsou hodnoty záporné). Použití detektoru v boji zabírá jednu akci.

## Psychický emitor

Cena: 2.000

Psychický emitor posiluje Světlo ve svém okolí tak, aby psi-síly všech bytostí Světla byla snadnější a naopak psi-síly bytostí Temnoty obtížnější. Funguje i na zvláštní schopnosti Psionika. Přidává bonus +5 k sesílání psi-sil služebníkům Světla a Psionikovi k jeho zvláštním schopnostem. Dává postih -5 k sesílání psi-sil služebníkům Temnoty a Temným psionikům k jejich zvláštním schopnostem. Dosah emitoru je 10 metrů.

## Psychický plot

Cena: 1.000

Psychický plot se skládá z mnoha malých emitorů, které mezi sebou vytváří ochranné pole proti psionickým bytostem Světla i Temnoty. Emitory se zafixují do země, mohou od sebe stát maximálně 5 metrů. Pokud je emitorů více, může z nich být sestaven plot nebo ohrada. Zabraňují projít jakékoliv psionické bytosti. Nelze je ani přeskocit, přeletět nebo se přes ně nějakým způsobem teleportovat. Základní balení obsahuje dva emitory.

## Psychický kontejner

Cena: 50.000 / 70.000 / 90.000

Psychický kontejner je truhlice či schránka, do které je možné umístit jeden předmět. Ten je pak chráněn proti Světlu i Temné psionice a psionickým bytostem Světla i Temnoty. Pokud je sám předmět psionického původu, jeho moc se skrze kontejner nedostane. Kontejner je uzamykatelný na klíč (cena 50.000), číselný kód (cena 70.000) nebo biometrický údaj (cena 90.000). Vyjmutí předmětu z kontejneru zabírá v boji jednu akci, stejně jako uložení.

## Neurální harmonizér

Cena: 1.000

Čelenka s neuro-kapacity na spáncích. Každý nový den si Psionik může zvolit, jakou z devíti disciplín psioniky bude podporovat. Při sesílání psi-sil této disciplíny získává bonus +4 k WIL.

## Neurální rezonátor

Cena: 1.000

Čelenka s velkým neuro-kapacitorem na temeni. Psionik získává +2 k WIL na sesílání psi-sil.

## Psi-deflektor

Cena: 1.000

Tento psychický emitor je malý a snadno přenosný, obvykle se nosí připevněný na čelence, nebo připevněný k zápěstí. Pokud je na Psionika seslána cizí psi-síla, může si hodit proti AGI. Pokud uspěje, psi-síla je odražena zpět na toho, kdo ji seslal.

## Psychický modulátor

Cena: 2.000

Malý modulátor, který Psionikovi pomáhá při sesílání psi-sil. Psionik může během nepovedeného Sesílání provést Opravný hod.

## Meditační modulátor

Cena: 2.000

Malý modulátor, který Psionikovi pomáhá soustředit se při meditacích. Psionik může během nepovedené Meditace provést Opravný hod.

## Negační modulátor

Cena: 2.000

Malý modulátor, který Psionikovi pomáhá negovat psi-síly. Psionik může během nepovedené Negace provést Opravný hod.

## Modulátor psionické kamufláže

Cena: 4.000

Tento modulátor pomáhá psionika ukrývat před Psionickými bytostmi. Když ho chce Psionická bytost najít, má postih -5 na PER.

## Psychická klec

Cena: 10.000

Psychická klec je klec na Psionické bytosti. V klidovém stavu vypadá jako nášlapná mina. Pokud se v její těsné blízkosti ocitne Psionická bytost, klec se aktivuje – kolem bytosti se objeví pole Světla ve tvaru průzračného krystalu. Bytost v kleci nemůže nijak reagovat na své okolí a nemůže ani uniknout, dokud pole neproloží. Každý pokus proniknout jí trvá jednu hodinu a musí při tom hodit proti svému WIL. Psionik může klec kdykoliv deaktivovat.

## Modulátor psionické regenerace

Cena: 4.000

Díky tomuto modulátoru může psionik vyléčit zranění Psionické bytosti či ji dokonce vzkřísit. Použití v boji zabírá jednu akci. Psionik si hodí proti svému WIL a pokud uspěje, cílová Psionická bytost získala zpět 5 HP. Pokud neuspěje, způsobí jí zranění za 5 HP, resp. padlá bytost je již nenávratně mrtvá.

## Psi-nabitě předměty

Psi-nabitě předměty jsou předměty, které dříve byly obyčejné, ale Psionik do nich na kvantové úrovni vložil trans-kód nějaké psi-síly. Kdokoliv, kdo je používá, může tuto psi-sílu využít, ale na její seslání se musí zvláště soustředit. GM může vytvořit psi-nabitý předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Pouze zvolí psi-sílu, která je v předmětu zapsána. Ten, kdo je předmětem vybaven, může psi-sílu seslat jako by sám byl Psionikem (viz schopnost Seslání). Psi-nabitě předměty jsou relativně vzácné. Jejich cena je cena základního předmětu vynásobená stonásobkem úrovně zapsané psi-síly (psi-síla s nulovou úrovní vynásobuje deseti). Např. obyčejný štít stojí 10 peněz. Štít nabitý psi-sílou Přelud (úroveň 2) tedy stojí 2.000 peněz.

## Psionické předměty

Psionické předměty jsou předměty stvořené psionikou a obsahují cí mentální energii. Kdokoliv, kdo je používá, může jejich psi-sílu využít. GM může vytvořit psionický předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Pouze zvolí psi-sílu, která je v předmětu uložena. Ten, kdo je předmětem vybaven, může psi-sílu seslat. Stačí mu na to jen hod k20, přičemž hod 1-10 znamená úspěšné seslání. Psionické předměty jsou velmi vzácné. Jejich cena je cena základního předmětu vynásobená tisícinásobkem úrovně uložené psi-síly (psi-síla s nulovou úrovní vynásobuje stem). Např. obyčejný štít stojí 10 peněz. Psionický štít s psi-sílou Přelud (úroveň 2) tedy stojí 20.000 peněz.

## Familiár

Familiáři jsou zvířata, která jsou jakousi anomálií ve Světle. Jejich duše totiž září mnohem silněji, než jak je u zvířat stejného druhu normální. Jak Familiáři vznikají, to je záhadou. Je možné, že část energie omnifaktora Primuse byla v okamžiku jeho smrti náhodně zachycena některými jedinci, jejichž duši tak posílila. Jak se tito jedinci rozmnožovali, předávali posílení duše i na své potomky. Další teorie se přiklání k tomu, že Familiáři jsou jednoduše zvířata, která dlouhodobě žila v přítomnosti nějakého silného zdroje Světla, například psionického artefaktu nebo paranormálního místa. Tak či tak, Familiáři jsou velmi vzácní a jejich schopnosti mohou využít jen psionici. Familiár je se svým psionikem esenciálně propojen, poslouchá jen jeho příkazy; hlasově na krátkou vzdálenost, telepaticky na dlouhou. Familiárova duše posiluje koncentraci Světla v okolí a zvyšuje tak pravděpodobnost úspěchu každé psionikovy zvláštní schopnosti.

Velikost 0, Psionická bytost (Zvíře)

**Zbraně:** podle zvířete

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

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

Lze ho sehnat v Konfluxu (viz Základní kniha: Mise).

## Úrovně psioniků

Ernst Günther a Hitomi Aki ustanovili stupnici psionické moci. Má deset úrovní a řídí se jen podle psi-sil, které psionik ovládá zpměti. Pokud psionik nějakým způsobem přijde o silnější psi-síly, jeho úroveň klesne. (poznámka pro GM: úroveň psionika se dá určit sečtením úrovní psi-sil, které aktuálně ovládá – přičemž mocnější psi-síly budou představeny v rozšiřujících příručkách).

- 1. Sub-Minoris:** Psionik ovládá jen ty nejzákladnější psi-síly. (součet 0)
- 2. Minoris:** Moc nad oblastí o velikosti malé vesnice, resp. v řádech hodin. (součet 1-5)
- 3. Super-Minoris:** Moc nad oblastí o velikosti velkého města, resp. v řádech dnů. (součet 6-10)
- 4. Sub-Mediatoris:** Moc nad oblastí o velikosti ostrova, resp. v řádech týdnů. (součet 11-20)
- 5. Mediatoris:** Moc nad oblastí o velikosti kontinentu, resp. v řádech měsíců. (součet 21-30)
- 6. Super-Mediatoris:** Moc nad celou planetou, resp. v řádech roků. (součet 31-40)
- 7. Sub-Majoris:** Moc nad hvězdnou soustavou, resp. v řádech desítek let. (součet 41-60)
- 8. Majoris:** Moc nad sub-sektorem galaxie, resp. v řádech stovek let. (součet 61-80)
- 9. Super-Majoris:** Moc nad sektorem galaxie, resp. v řádech tisíců let. (součet 81-100)
- 10. Magus:** Nejmocnější psionik, vyskytuje se vzácně a vždy jen dočasně. (zvláštní případ)

# Psi-síly

## Druh

Existují dva druhy psi-sil, Exo-PSI a Endo-PSI. Exo-PSI jsou psi-síly s efektem na okolní prostředí. Endo-PSI jsou psi-síly s efektem pouze na psionika, který je seslal.

## Úroveň

Úroveň psi-síly určuje, jak je složitá a také mocná. Je to postih na WIL, který psionik má při jejím seslání. Desetinásobek úrovně je pak cena v bodech zkušeností, kterou psionik musí zaplatit, pokud se chce psi-sílu naučit. Psi-síly nulté úrovně jsou zdarma a nedávají žádný postih při seslání.

*Např. Psionik chce psi-sílu Astrální cestování, které je 2. úrovně. Zaplatí tedy 20 bodů zkušeností. Při seslání této psi-síly si musí hodit proti svému WIL sníženému o 2.*

## Učení

Psionik si před každou misí může zvolit, jaké psi-síly bude umět. Může si zvolit maximálně 10 psi-sil, které zapíše do Zvláštních slotů. POZOR: pokud si na začátku další mise zvolí jiné psi-síly, předchozí psi-síly zapomněl. To znamená, že pokud je bude chtít v budoucnu umět, bude si je muset znovu nakoupit.

## Seslání:

K řádnému seslání je třeba, aby si psionik trans-kódem vyvolal autohypnózu a přiložil si prsty na spánek. Díky autohypnóze jeho oči začnou jasně zářit, čímž na sebe psionik může upoutat nechtěnou pozornost. Přiložení prstů vyžaduje alespoň jednu ruku volnou.

Pokud si nechce nebo nemůže vyvolat autohypnózu, má postih -5 na WIL.

Pokud nechce nebo nemůže prsty přiložit na spánek, má postih -5 na WIL.

## Negativní efekt:

Pokud psionikovi padne Smůla při seslání psi-síly, hodí si k20, aby zjistil, jaký efekt ho postihnul

### **(1-2) Vyčerpání**

Nejméně závažný efekt. Psionik padá k zemi vyčerpáním, musí pár minut odpočívat.

Sesílatel získává k20 stupňů Únavy.

### **(3-4) Vymazání z paměti**

Psionik ztratí znalost dané psi-síly. Ztracenou psi-sílu se však může znovu naučit.

Sesílatel již nemůže sesílat tuto psi-sílu.

### **(5-6) Bolest hlavy**

Psionik zažívá silnou bolest, nemůže se vůbec soustředit na nic a jeho vůle je podlomena.

Sesílatel je Omámen na k20 minut.

### **(7-8) Křeče**

Psionikovo tělo se stahuje v silných křečích, nemůže se hýbat několik minut.

Sesílatel je Oslaben na k20 minut.

### **(9-10) Mdloby**

Psionik upadne do bezvědomí na několik minut.

Sesílatel je Omráčen na k20 minut.

### **(11-12) Kóma**

Psionik upadne do bezvědomí až na několik hodin.

Sesílatel je Omráčen na k20 hodin.

### **(13-14) Poškození mozku**

Psionikův mozek je permanentně poškozen, jeho přičetnost je narušena. Pokud k tomuto dojde vícekrát, může kompletně zešílet.

Sesílatel ztrácí 10 Sanity Pointů.

### **(15-16) Vnitřní krvácení**

Psionik utrpěl na různých místech těla vnitřní krvácení, je všech tělesných otvorů mu teče krev. Je to vnitřní zranění a je tedy obtížné ho léčit. To ho může zabít.

Sesílatel ztrácí 10 Health Pointů.

### **(17-18) Výpadek psioniky**

Psionik dočasně ztratí spojení se Světlem, takže nemůže používat psi-síly.

Sesílatel nemůže po dobu k20 hodin používat psi-síly.

### **(19-20) Spontánní vzplanutí**

Toto je nejnebezpečnější efekt. Psionikovo tělo je tak zahlceno Světlem, že je pohlceno plameny.

Psionik si musí házet proti WIL tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP, před kterým nic neochrání.

***Psi-síly označené ★ jsou přístupné jen Psionikům z Bílých říší.***

**Poznámka:** Všechny zde uvedené psi-síly jsou psi-síly Světlé psioniky. Pokud chce GM do mise nasadit Temného psionika nebo Temnou psioniku obecně, musí se řídit informacemi v příručce *Temná ruka*.

### **Psionika v Prázdnotě:**

Pokud se postava nějakým způsobem ocitne v Prázdnotě, pro seslání svých psi-sil musí využít Světlo vlastní duše. To je však velmi riskantní. Pravidla pro toto jsou uvedena v příručce *Temná ruka*.

# Mikro-ESP

Nízkofrekvenční mimosmyslové vnímání dovoluje jemně ovládnání psychických jevů.

## ESP zrak

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže vidět i to, co vidět nemůže. Tzn. objekty ve tmě, objekty za zdí, neviditelné objekty.

## ESP sluch

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže slyšet i to, co slyšet nemůže. Tzn. objekty za zvukotěsnou překážkou, objekty ve vakuu.

## ESP hmat

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže nahmatat i to, čeho se nemůže dotknout. Tzn. vzdálené objekty, objekty nehmotné.

## ESP čich

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže cítit i to, co cítit nemůže. Tzn. objekty za vzduchotěsnou překážkou, objekty ve vakuu.

## ESP chuť

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže ochutnat i to, co ochutnat nemůže, např. vzdálené objekty, objekty v obalu.

## Uspání

Druh: exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel uspí cílovou bytost. Bytost usne a spí, dokud se neprobudí. Nefunguje na bytosti, které nikdy nespí. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Synestézie

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže změnit způsob vnímání svými smysly tak, že dokáže např. vidět chuť, slyšet barvu a cítit obraz. To mu pomáhá lépe vnímat okolí. Získává bonus +3 k CCO, RCO a PER.

## Psychická empatie

Druh: exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel vycítí emoce v cílové bytosti, i když je nedává najevo, např. strach, nenávisť...

## Omráčení

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel omráčí cílovou bytost. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud cíl psi-síle neodolá, je Omráčen na tolik hodin, o kolik přehodil.

## Vidění aury

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže cítit duši. Dokáže tak odhalit, jestli je duše bytosti zkorumpovaná resp. rozložená, a jak moc. Psi-síla funguje i skrze překážky, může odhalit schované i neviditelné bytosti.

## Telepatické propojení

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen telepaticky se propojit s vybranou bytostí a vidět, slyšet, cítit, chutnat a dotýkat se všeho, čeho daná postava. Cítí její náladu, zdravotní stav i bolesti. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Technopatické propojení

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen technopaticky se propojit s vybraným strojem s elektronickými komponenty a vnímat vše, co daný stroj. Cítí stav jeho softwaru a součástí, vidí a slyší vše, co zachycují jeho senzory. Umělá inteligence se tomu může bránit hodem proti WIL.

## Psychometrie

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže analyzovat objekt, kterého se dotkne. Pozná jeho účel, původ a minulost (až 5 dní starou).

## Jasnokognice

Druh: endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen vyvolat si vědomosti, které ve skutečnosti nemá. Dočasně ovládá jednu libovolnou Obecnou dovednost (kterou normálně neovládá).

## Vzdálené vidění

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel spatří lokaci, která je jinak mimo jeho výhled či dohled. Je to jen krátký záblesk, ale vzdálenost dohledu v této lokaci je stejná, jako by tam byl přítomen osobně. Pokud na stejnou lokaci použije tuto psi-sílu znovu v rychlém sledu (jak rychlém, určí GM), může se soustředit na čím dál větší podrobnosti – podruhé např. spatří konkrétní monitor, potřetí může přečíst text na něm...

## Automatické psaní

Druh: endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se ponoří do transu a začne samovolně psát (tužkou na papír, na klávesnici počítače...). Informace, které takto napíše, mohou pocházet z jeho hlubokého podvědomí, mohou to být psychické otisky myšlenek osob, které se v dané lokalitě vyskytovali, nebo dokonce informace od duší mrtvých. Nelze to rozeznat a text nemusí být zcela jasný, většinou se může skládat z nesmyslných slov. Jeho následným zkoumáním lze však zjistit různé užitečné informace. GM určí, jak moc budou informace užitečné.

## Telepatické stopování ★

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: 5 minut

Sesilatel zvolí bytost, kterou chce najít. Jakmile se dostane do okruhu 100 metrů od zvolené bytosti, bude přesně vědět, kde se nachází.

## Technopatické stopování ★

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 100 m, trvání: 5 minut

Sesilatel zvolí stroj s elektronickými komponenty, který chce najít. Jakmile se dostane do okruhu 100 metrů od zvoleného stroje, bude přesně vědět, kde se nachází.

## Astrální cestování ★

Druh: endo-síla, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže opustit duši své tělo a cestovat mimo něj, jako duch. Tento „duch“ je zcela neviditelný a nehmotný, umí létat rychlostí 5 km/h. Tělo je mezitím nehybné, jako v kómatu.

## Komunikace s mrtvými ★

Druh: endo-síla, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže mluvit s dušemi mrtvých, kteří zemřeli v dané lokalitě. Může tak zjistit různé užitečné informace. GM určí, jak moc budou informace užitečné.



# Makro-ESP

Vysokofrekvenční mimosmyslové vnímání dovoluje hrubé ovládnutí psychických jevů.

## Blízká prekognice

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže nahlédnout do blízké budoucnosti, kterou uvidí velmi jasně. Dokáže vidět budoucnost vzdálenou v řádech dní. Psi-síla odhalí budoucnost vzdálenou 1 až 10 dní, sesílatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit krátký záblesk budoucnosti, ve kterém jsou dobře zřejmé rozhovory postav a podobně. Víze může napovědět nebo i varovat a obvykle ukáže bezprostřední výsledek dané mise.*

## Daleká prekognice

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže nahlédnout do vzdálené budoucnosti, kterou však uvidí mlhavě a nejasně. Dokáže vidět budoucnost vzdálenou v řádech roků. Psi-síla odhalí budoucnost vzdálenou 1 až 10 let, sesílatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit dlouhý záblesk budoucnosti, který pokrývá nějaký delší děj, ale velmi nejasně a obecně. Je třeba mít na paměti, že za rok 13-999 nelze vidět. Víze obvykle ukáže dlouhodobé následky dané mise.*

## Blízká retrokognice

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže nahlédnout do blízké minulosti, kterou uvidí velmi jasně. Dokáže vidět minulost vzdálenou v řádech dní. Psi-síla odhalí minulost vzdálenou 1 až 10 dní, sesílatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit krátký záblesk minulosti, ve kterém jsou dobře zřejmé rozhovory postav a podobně. Víze může napovědět nebo i varovat a obvykle ukáže bezprostřední situaci před misí.*

## Daleká retrokognice

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže nahlédnout do vzdálené minulosti, kterou však uvidí mlhavě a nejasně. Dokáže vidět minulost vzdálenou v řádech roků. Psi-síla odhalí minulost vzdálenou 1 až 10 let, sesílatel si sám zvolí. *Poznámka pro GM: hráčovi je dobré představit dlouhý záblesk minulosti, který pokrývá nějaký delší děj, ale velmi nejasně a obecně. Víze obvykle ukáže události, které vedly k dané misi.*

## Telepatická zpráva

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Díky této psi-síle může sesílatel vyslat jednostrannou telepatickou zprávu vybrané bytosti. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Telepatické ovlivnění mysli

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen ovlivnit podvědomí vybrané bytosti a přinutit ji tak jednorázově udělat něco, co by nikdy neudělala. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Telepatický průzkum mysli

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen číst myšlenky vybrané bytosti a odhalit tak jedno její tajemství. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Posmrtná extrakce myšlenek

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: dotek, trvání: jednorázové

Sesílatel je schopen prozkoumat poslední myšlenky bytosti, která zemřela. Pokud smrt nastala maximálně před 1 minutou, není na to žádný postih. Pokud zemřela před maximálně 5 minutami, má sesílatel postih -5 na WIL. Pokud zemřela před maximálně 10 minutami, má na to sesílatel postih -10 na WIL. Pokud byl mozek lehce poškozen, je to další postih -5 na WIL. Nelze extrahovat myšlenky bytosti, která zemřela před více než 10 minutami nebo jejíž mozek je těžce poškozen.

## Telepatická paralyzace

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Díky této psi-síle může sesílatel telepaticky paralyzovat vybranou bytost. Je Znehybněna. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Technopatická paralyzace

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Díky této psi-síle může sesílatel technopaticky paralyzovat vybraný pohyblivý stroj s elektronickými komponenty. Je Znehybněn. Umělá inteligence se tomu může bránit hodem proti WIL.

## Telepatické ovládnutí

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel se schopen ovládnout mysl vybrané bytosti po dobu jedné hodiny. Cílová bytost se musí po celou dobu vyskytovat v dosahu psi-síly, jinak ovládnutí pomine. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Technopatické ovládnutí

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel se schopen ovládnout stroj s elektronickými komponenty po dobu jedné hodiny. Cílový stroj se musí po celou dobu vyskytovat v dosahu psi-síly, jinak ovládnutí pomine. Umělá inteligence se tomu může bránit hodem proti WIL.

## Telepatická komunikace

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Díky této psi-síle může sesílatel oboustranně telepaticky komunikovat s vybranou bytostí. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Technopatická komunikace

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Známa také jako kyberpatie. Sesílatel dokáže oboustranně technopaticky komunikovat s vybranou elektronikou (zadávat příkazy a číst informace). Umělá inteligence se tomu může bránit hodem proti WIL.

## Psychická evoluce

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel si otevře možnost posílení vlastních psychických schopností. Za každý úspěšný hod na WIL, INT a CHA získá bonus +1 k danému atributu. Pokud v nějakém hodě neuspěje, efekt psi-síly je ukončen.

## Psychická devoluce

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: 5 minut

Sesílatel otevře možnost oslabení psychických schopností nepřítele. Za každý neúspěšný hod na WIL, INT a CHA získá cílová bytost postih -1 k danému atributu. Pokud v nějakém hodě uspěje, efekt psi-síly je ukončen.

### **Předtucha ★**

Druh: endo-síla, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Jakmile sesílatel psi-sílu sešle, začne vidět vlastní budoucnost vzdálenou jednu minutu. Hodem proti Agility může uhýbat všem útokům, nebo je může vykrývat chladnou zbraní hodem proti CCO. Psi-síla nemá efekt na Exploze a útoky Rozptylovými a Rojovými zbraněmi. Může provádět Opravné hody na CCO, RCO, PER a AGI. Všechny útoky na něj se považují za Očekávané (+5 k iniciativě).

### **Psychické maskování ★**

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel se skrývá tím, že do mozků ostatních bytostí v dosahu vkládá myšlenku, že není vidět, slyšet ani cítit. Bytost, která ho chce spatřit, zaslechnout nebo ucítit, musí uspět v hodu proti WIL.

### **Sub-manipulace ★**

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže upravit podvědomí cílové bytosti. Může odstranit nebo přidat motivace, cíle a sny a změnit tak její chování. Bytost se nezačne chovat jinak ihned, efekt je dlouhodobý a nezaznamatelný. Bytost samotná si bude myslet, že myšlenky jsou její vlastní. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### **Super-manipulace ★**

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel dokáže zcela ovládnout mysl cílové bytosti. Je to jako telepatické posednutí, může libovolně ovládat tělo a má přístup ke smyslům a paměti. Po dobu, co bytost kontroluje, ale sám nemůže nic dělat. Pokud je nějak vyrušen, efekt je ukončen. Bytost si může nebo nemusí pamatovat, co během ovládnutí dělala, záleží na sesílateli. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

## Multi-ESP

Multifrekvenční mimosmyslové vnímání dovoluje vyvážené ovládnání psychických jevů.

### Ostrý postřeh

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen zvýšit svůj postřeh na nadlidskou úroveň. Dokáže zaregistrovat věci, kterých by si ostatní nevšimli. Sesilatelův atribut PER je zvýšen na 19.

### Vysoká inteligence

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen zvýšit svoji inteligenci na nadlidskou úroveň. Sesilatelův atribut INT je zvýšen na 19.

### Velké charisma

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen posílit své charisma na nadlidskou úroveň. Sesilatelův atribut CHA je zvýšen na 19.

### Silná vůle

Druh: endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen posílit svoji vůli na nadlidskou úroveň. Sesilatelův atribut WIL je zvýšen na 19.

### Oslabení postřehu

Druh: exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel může telepaticky oslabit vnímání cílové bytosti. Ta získá postih -10 na PER. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Oslabení inteligence

Druh: exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel může telepaticky oslabit inteligenci cílové bytosti. Ta získá postih -10 na INT. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Oslabení charisma

Druh: exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel může telepaticky oslabit charisma cílové bytosti. Ta získá postih -10 na CHA. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Oslabení vůle

Druh: exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel může telepaticky oslabit vůli cílové bytosti. Ta získá postih -10 na WIL. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Telepatická kamufláž

Druh: endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen vzít na sebe iluzorní podobu jiné bytosti stejné velikosti. Všichni ostatní ho uvidí v takové podobě, jakou si vybral. Sesilatel dokonce vytvoří iluzi správného hlasu. Kamufláž je však možné prohlédnout – jakmile bytost spatří či uslyší sesilatele, může ho rozpoznat. Může si hodit proti WIL a pokud uspěje, kamufláž prokoukne.

### Technopatická kamufláž

Druh: endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen vzít na sebe iluzorní podobu jiné bytosti stejné velikosti. Všechny stroje a systémy ho uvidí v takové podobě, jakou si vybral. Sesilatel dokonce vytvoří iluzi správného hlasu. Umělá inteligence kamufláž však může prohlédnout – jakmile stroj spatří či uslyší sesilatele, může ho rozpoznat. Může si hodit proti WIL a pokud uspěje, kamufláž prokoukne.

### Odolnost proti bolesti

Druh: endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel necítí bolest. Sesilatel je imunní vůči Bolesti.

### Odolnost proti strachu

Druh: endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel necítí strach. Sesilatel je imunní vůči Panice.

### Psychická štěnice

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: 5 minut

Sesilatel na zvoleném objektu (bytosti či předmětu) vytvoří neviditelnou psychickou značku. Skrze ní dostává zrakové, sluchové a čichové vjemy. Jakmile vytvoří novou značku, předchozí se vymaže.

### Psychický alarm

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: 5 minut

Sesilatel na zvoleném objektu (bytosti či předmětu) vytvoří neviditelnou psychickou značku. Jakmile se v okruhu 10 metrů od značky vyskytne objekt či efekt, který sesilatel při vytvoření určil, dozví se to. Objekt může být obecný či konkrétní (pokud ho sesilatel zná), efektem může být například seslání psi-síly nebo energetický výboj. Jakmile vytvoří novou značku, předchozí se vymaže.

### Telepatický úder

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel bytosti způsobí vnitřní poranění díky přetížení nervové sítě. DAM 20. Psi-síle lze odolat úspěšným hodem na WIL.

### Technopatický úder

Druh: exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel stroji či systému způsobí vnitřní poškození díky přetížení elektrických obvodů. DAM 20. Umělá inteligence může psi-síle odolat úspěšným hodem na WIL.

### Vyvolání strachu ★

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel je schopen v cílové bytosti probudit strach. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud cíl psi-síle neodolá, je okamžitě postižen efektem Paniky. Pokud mu padne 20, je postižen efektem Paniky, jaký se dostaví při Smůle.

### Vyvolání odvahy ★

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel je schopen v cílové bytosti zahnat strach. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL.

### Telepatická šoková vlna ★

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel všem zvoleným bytostem v dosahu způsobí vnitřní poranění díky přetížení nervové sítě. DAM 20. Psi-síle lze odolat úspěšným hodem na WIL.

### Technopatická šoková vlna ★

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel všem zvoleným strojům či systémům v dosahu způsobí vnitřní poškození díky přetížení elektrických obvodů. DAM 20. Umělá inteligence může psi-síle odolat úspěšným hodem na WIL.

# Mikro-psychokinéze

Nízkofrekvenční manipulace s energiemi dovoluje jemně ovládnání fyzických jevů.

## Elektrokinetická vlna

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle blesky elektřiny, které jsou schopny probít vše v dosahu. Psi-síla se chová jako Rozptylová zbraň s Elektrickým útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Magnetokinetická vlna

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle silnou magnetickou vlnu, která je schopna odpudít či zdeformovat všechny kovové objekty v dosahu. Psi-síla se chová jako Rozptylová zbraň s Magnetickým útokem, ničivost 10, síla odhození 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Elektromagnetokinetická vlna

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel z rukou sešle silnou EM vlnu, která je schopna paralyzovat všechny elektronické systémy v dosahu. Psi-síla se chová jako Rozptylová zbraň s EMP útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému EMP útoku.

## Elektrokinetický štít

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je imunní vůči Elektrickým útokům.

## Magnetokinetický štít

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je imunní vůči Magnetickým útokům.

## Elektromagnetokinetický štít

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je imunní vůči EMP útokům.

## Statická myšlenkografie

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže myslí vypálit nehybný obraz do objektu (sklo, dřevo, beton...), obraz může být velký maximálně 1x1 m. Také dokáže zadat data nehybného obrazu do zvoleného přístroje či datového nosiče (monitor, holoprojektor, datový disk...). Dokáže tak vytvořit i hypnotické tvary – kdokoliv je uvidí si musí hodit proti WIL. Pokud neuspěje, ztratí tolik SP, o kolik přehodil.

## Elektrický náboj

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: dotek, trvání: 5 minut

Sesílatel pošle elektřinu do elektrického objektu, kterého se dotýká. Objekt bez vlastního zdroje elektřiny tak začne fungovat. Efekt trvá tak dlouho, dokud se sesílatel objektu dotýká, maximálně však 1 hodinu. Lze takto nabít maximálně objekt velikosti 0 či jednodušší systém (např. počítač, osvětlení v budově, baterie osobního vozidla...).

## Elektrokinetická koule

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže seslat elektrickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a probije vše v okolí. Psi-síla způsobuje Explozi s dosahem 5 metrů a Elektrickým útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Magnetokinetická koule

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže seslat silnou magnetickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a odpudí či zdeformuje všechny kovové objekty v okolí. Psi-síla způsobuje Explozi s dosahem 5 metrů a Magnetickým útokem, ničivost 10, síla odhození 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Elektromagnetokinetická koule

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže seslat elektromagnetickou kouli, která po dopadu prudce expanduje a paralyzuje či zničí veškerou elektroniku v okolí. Psi-síla způsobuje Explozi s dosahem 5 metrů a EMP útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému EMP útoku.

## Elektrokinetická aura

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je obklopen elektrickým polem, která probije vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesílatel, je zasaženo Elektrickým útokem s ničivostí 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Elektrickému útoku.

## Magnetokinetická aura

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je obklopen magnetickým polem, které odpudí či zdeformuje všechny kovové objekty, které se dostanou do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesílatel, je zasaženo Magnetickým útokem s ničivostí 10 a silou odhození 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Magnetickému útoku.

## Elektromagnetokinetická aura

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je obklopen elektromagnetickým polem, které paralyzuje či zničí veškerou elektroniku, která se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesílatel, je zasaženo EMP útokem s ničivostí 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému EMP útoku.

## Dynamická myšlenkografie

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže myslí zadat data videa (jen obraz) do zvoleného přístroje či datového nosiče (monitor, holoprojektor, datový disk...), o délce maximálně 10 minut. Dokáže tak vytvořit i hypnotické tvary – kdokoliv je uvidí si musí hodit proti WIL sníženému o 10. Pokud neuspěje, ztratí tolik SP, o kolik přehodil.

## Nízkokinetický štít

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí štítem kinetické síly, který ho chrání před útoky provedenými v dostatečně nízké rychlosti – před chladnými a vrhacími zbraněmi a např. před padajícími objekty. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Útočná projekce myšlenek ★

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže kolem cíle vytvořit levitující ostny z čisté energie, které se do něj rychle zabodnou. Cíl dostane zásah s DAM 100.

## Obranná projekce myšlenek ★

**Druh:** endo-síla, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže kolem sebe vytvořit levitující šupiny z čisté energie, které ho chrání před útoky. Je to vrstva se 100 HP, která funguje jen proti útokům (ne proti zranění způsobeným pádem, dušením atd.). Dokud vrstva existuje, nelze vytvořit další.

### **Přelud ★**

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel dokáže vytvořit přeludový objekt. Objekt je k nerozeznání od pravého a vykonává činnosti, které mu při seslání psionik určil. Sám ale jinak na své okolí nereaguje a je zcela nehmotný, vše skrz něj projde. Lze vytvořit objekty do velikosti 10.

### **Fyzické maskování ★**

Druh: endo-síla, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se skrývá tím, že kolem sebe ohýbá světlo, tlumí vlastní zvuky a blokuje pach. Bytost, která ho chce spatřit, zaslechnout nebo ucítit, ho musí nejprve najít (akce Hledání, hod proti PER).

# Makro-psychokineze

Vysokofrekvenční manipulace s energiemi dovoluje hrubé ovládnutí fyzických jevů.

## Pyrokinetická vlna

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže zvyšovat teplotu objektů a vytvářet ničivý oheň. Psi-síla se chová jako Rozptylová zbraň se Zápalným útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

## Kryokinetická vlna

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže snižovat teplotu objektů a vytvářet ničivý mráz. Psi-síla se chová jako Rozptylová zbraň se Mrazicím útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

## Pyrokinetický štít

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Mrazicím útokům, protože zvýší jejich teplotu na přijatelnou mez.

## Kryokinetický štít

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je imunní vůči Zápalným útokům, protože sníží jejich teplotu na přijatelnou mez.

## Telekinetické odhození

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Touto psi-sílou sesilatel vyvolá kinetické síly, které odhodí cílový objekt směrem od něj. Cíl je zasažen efektem Odhození (se silou 10).

## Telekinetické přitažení

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Touto psi-sílou sesilatel vyvolá kinetické síly, které přitáhnou cílový objekt směrem k němu. Efekt této psi-síly na cíl funguje jako Odhození, ovšem nikoliv od zdroje, ale k němu. Síla odhození je 10.

## Oslabující transmutace

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže přeměnit pancéřování objektu na měkký či křehký materiál. Má postih -10 od ARM. Psi-síla má efekt jen na objekty do velikosti 10. Lze ji odolat úspěšným hodem na ARM.

## Posilující transmutace

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel dokáže přeměnit pancéřování objektu na odolnější materiál. Má bonus +10 k ARM. Psi-síla má efekt jen na objekty do velikosti 10. Může takto posílit i vlastní pancéřování.

## Pyrokinetická koule

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže zvyšovat teplotu objektů a vytvářet ničivý oheň koncentrovaný do výbušné koule. Psi-síla způsobuje Explózi s dosahem 5 metrů a Zápalným útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

## Kryokinetická koule

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel dokáže snižovat teplotu objektů a vytvářet ničivý mráz koncentrovaný do výbušné koule. Psi-síla způsobuje Explózi s dosahem 5 metrů a Mrazicím útokem, ničivost 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

## Pyrokinetická aura

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen polem vysoké teploty, která spálí vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Zápalným útokem s ničivostí 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Zápalnému útoku.

## Kryokinetická aura

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je obklopen polem nízké teploty, která zmrazí vše, co se dostane do jeho blízkosti. Vše, co se dostane do těsného kontaktu se sesilatelem, je zasaženo Mrazicím útokem s ničivostí 10. Psi-síle je možné odolat jako klasickému Mrazicímu útoku.

## Fyzická evoluce

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel si otevře možnost posílení vlastních fyzických schopností. Za každý úspěšný hod na DUR, AGI a STR získá bonus +1 k danému atributu. Pokud v nějakém hodě neuspěje, efekt psi-síly je ukončen.

## Fyzická devoluce

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: 5 minut

Sesilatel otevře možnost oslabení fyzických schopností nepřítele. Za každý neúspěšný hod na DUR, AGI a STR získá cílová bytost postih -1 k danému atributu. Pokud v nějakém hodě uspěje, efekt psi-síly je ukončen.

## Telekinetické zachycení

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Touto psi-sílou sesilatel vyvolá kinetické síly, které zachytí cílový objekt. Sesilatel ho pak může různě přemisťovat. Efekt této psi-síly na cíl funguje jako Odhození, ovšem výsledné číslo ukazuje, o kolik metrů lze s objektem na jedno seslání pohnout. Síla odhození je 5.

## Vysokokinetický štít

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se obklopí štítem kinetické síly, který ho chrání před útoky provedenými v dostatečně vysoké rychlosti – před střelnými zbraněmi, explozemi a výboji energie. Pokud je zasažen, hodte k20. Na hod 1-10 byl útok vykryt.

## Telekinetická exploze ★

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Touto psi-sílou sesilatel vyvolá mohutné kinetické síly, které zasažený objekt roztrhají. Ničivost psi-síly je rovna velikosti cíle vynásobené 10. Čím větší cíl, tím větší ničivost. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti DUR. Psi-síla funguje jen na objekty Běžné kategorie velikosti.

## Telekinetická imploze ★

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Touto psi-sílou sesilatel vyvolá mohutné kinetické síly, které zasažený objekt rozmačkají. Ničivost psi-síly je rovna hodnotě 100 vydělené velikostí cíle (zaokrouhleno nahoru). Čím menší cíl, tím větší ničivost. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti DUR. Psi-síla funguje jen na objekty Běžné kategorie velikosti.

**Reflekční aura ★**

Druh: endo-síla, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí kinetickou aurou, která odráží všechny výstřely projektilových a energetických zbraní, vrhacích zbraní a dalších vržených předmětů. Útok je odražen zpět do místa, odkud přišel. Výstřely a vržené předměty letí tak daleko, kolik jim zbývá do jejich maximálního dosahu.

**Deflekční aura ★**

Druh: endo-síla, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí kinetickou aurou, která odráží všechny výstřely projektilových a energetických zbraní, vrhacích zbraní a dalších vržených předmětů. Útok je odražen do směru, který zvolí sesílatel, ovšem nemůže být odražen zpět do místa, odkud přišel. Výstřely a vržené předměty letí tak daleko, kolik jim zbývá do jejich maximálního dosahu.

# Multi-psychokineze

Multifrekvenční manipulace s energiemi dovoluje vyvážené ovládní fyzických jevů.

## Vysoký skok

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Díky této psi-síle může sesilatel vyskočit mnohem výš než obyčejně. Může skočit až desetkrát tak výš, než jak je obvykle možné.

## Dlouhý skok

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Díky této psi-síle může sesilatel skočit mnohem dál než obyčejně. Může skočit až desetkrát tak dál, než jak je obvykle možné.

## Hluboký pád

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Díky této psi-síle může sesilatel bezpečně skočit (či spadnout) z mnohem větší výšky než obyčejně. Může spadnout až z desetinásobně větší výšky, než jak je obvykle možné.

## Levitace

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Tato psi-síla dovoluje sesilateli vznášet se nad zemí. Sesilatel při tomto pohybu kopíruje povrch země ve výšce přibližně jednoho metru. Rychlost levitování je stejná, jako normálního pěšího pohybu.

## Prostorová brána

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé ve stejný čas, ale na jiném místě. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 10 metrů. Brána je jen jednosměrná.

## Časová brána

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na stejném místě, ale v jiný čas. Sesilatel při sesilání musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 1 den. Brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele. Brána je jen jednosměrná.

## Chronokinetické zrychlení

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel zrychlí plynutí času v okolí. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Urychlení plynutí času je v poměru 1 minuta : 30 vteřin (resp. postava zvládne jen 1 akci za dvě kola).

## Chronokinetické zpomalení

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel zpomalí plynutí času v okolí. On a každý, koho se dotýká, ale zůstane v běžném plynutí času. Zpomalení plynutí času je v poměru 1 minuta : 2 minuty (resp. postava za 1 kolo zvládne dvě akce).

## Let

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Tato psi-síla dovoluje sesilateli létat. Rychlost létání je stejná, jako normálního pěšího pohybu.

## Telekinetická chůze

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel je schopen normálně chodit po površích s jakýmkoliv úhlem sklonu, třeba po zdech, nebo i po stropě.

## Exo-teleportace

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel teleportuje objekt, který vidí, na jiné místo ve výhledu a v dosahu 100 metrů.

## Endo-teleportace

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: 100 m, trvání: jednorázové

Sesilatel teleportuje sebe na jiné místo ve výhledu a v dosahu 100 metrů.

## Časoprostorová brána

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel vytvoří dočasnou bránu v podobě kruhu modrého světla. Jakýkoliv objekt, který vejde jednou stranou, ihned vyjde z té druhé na jiném místě a v jiný čas. Sesilatel při sesilání musí zvolit, jestli bude brána přesunovat do minulosti nebo do budoucnosti. Dokáže přesunout maximálně o 1 den. Vstupní brána je vytvořena v těsné blízkosti sesilatele, výstupní brána je vytvořena do vzdálenosti 10 metrů. Brána je jen jednosměrná.

## Odpuzující aura

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel kolem sebe vytvoří prostorovou deformaci. CCO protivníků, kteří na něj útočí, je sníženo o 5, a mohou se ho dotknout (např. chytit ho) jen pokud uspějí v hodů proti STR. Nemohou proti němu vrhat žádné objekty. Střelba projektilovými a látkovými zbraněmi na něj má dostřel a DAM sníženy na polovinu.

## Přitahující aura

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel kolem cíle vytvoří prostorovou deformaci. CCO cíle je sníženo o 5 a může se pohnout z místa pouze pokud uspěje v hodů proti STR. Nemůže vrhat žádné objekty. Střelba jeho projektilovými a látkovými zbraněmi má dostřel a DAM sníženy na polovinu.

## Časoprostorový úder

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel objektu způsobí poškození díky deformaci časoprostoru. DAM 20. Objekt může odolat tak, že hodí k20. Na hod 1-10 deformace neměla žádný efekt.

## Teleportační portál ★

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: n/a, trvání: 5 minut

Sesilatel vyvolá dočasný teleportační portál, který je propojen s jiným portálem ve výhledu. Portál je obousměrný a vypadá jako levitující koule modrého světla. Jeden portál je vytvořen v těsné blízkosti sesilatele, druhý portál je vytvořen do vzdálenosti 100 metrů.

## Endo-fázování ★

**Druh:** endo-síla, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel se dokáže posunout mimo časoprostor. Je zcela imunní vůči všem vlivům z časoprostoru, je kompletně nezachytitelný jakýmkoliv snímači a dokáže procházet pevnými objekty i energetickými poli. Na druhou stranu ovšem sám nemůže s časoprostorem nijak reagovat, nemůže se ničeho dotknout a nikdo ho neslyší ani jinak nevnímá. Sesilatel se však chová normálně vůči jiným objektům posunutým mimo fázi. *Poznámka pro GM: z důvodu hratelnosti fázování nepůsobí, že sesilatel propadne podlahou nebo že se udusí pro nemožnost dýchat vzduch.*



### **Exo-fázování ★**

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel dokáže zvolený objekt posunout mimo časoprostor. Objekt je zcela imunní vůči všem vlivům z časoprostoru, je kompletně nezachytitelný jakýmikoliv snímači a dokáže procházet pevnými objekty i energetickými poli. Na druhou stranu ovšem sám nemůže s časoprostorem nijak reagovat, nemůže se ničeho dotknout a nikdo ho neslyší ani jinak nevnímá. Objekt se však chová normálně vůči jiným objektům posunutým mimo fázi. *Poznámka pro GM: z důvodu hratelnosti fázování nezpůsobí, že objekt propadne podlahou nebo že se udusí pro nemožnost dýchat vzduch.*

### **Časoprostorová šoková vlna ★**

Druh: exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel všem zvoleným objektům v dosahu způsobí poškození díky deformaci časoprostoru. DAM 20. Objekt může odolat tak, že hodí k20. Na hod 1-10 deformace neměla žádný efekt.

## Očištění

Psi-síly očištění jsou založeny na boji proti Temnotě.

### Zahnání upírů

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Vampirotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

### Zahnání vlkodlaků

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Lycantrotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

### Zahnání mutantů

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Muta-notha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

### Zahnání nemrtvých

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Necrotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

### Zahnání zatemnělých

**Druh:** exo-síla, úroveň 0, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže vyvolat strach a bolest u všech služebníků Ec-lipsotha v dosahu. Všichni takoví propadnou efektu Paniky a Bolesti. Psi-síle je možné odolat úspěšným hodem proti WIL. Pokud jim padne 20, jsou postiženi efektem Paniky a Bolesti, jaký se dostaví při Smůle.

### Odolnost vůči lykantropii

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se nemůže stát Vlkodlakem.

### Odolnost vůči vampyrismu

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se nemůže stát Upírem.

### Odolnost vůči mortifikaci

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se nemůže stát Nemrtvým.

### Odolnost vůči mutaci

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se nemůže stát Mutantem.

### Odolnost vůči zatemnění

**Druh:** endo-síla, úroveň 0, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se nemůže stát Zatemnělým.

### Kremace

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže automaticky spálit na popel všechna mrtvá těla v dosahu. Psi-síla má efekt i na Nemrtvé s hmotným tělem (tzn. ne na Duchy apod.), ti ale mohou psi-síle odolat – úspěšným hodem proti WIL.

### Anti-psionický exo-štit

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel dokáže cílový objekt ochránit před Temnými psi-silami. Pokud se psi-síla povede, cílový objekt je imunní vůči Temným psi-silám.

### Anti-korupční exo-štit

**Druh:** exo-síla, úroveň 1, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesílatel dokáže cílový objekt ochránit před korumpujícím vlivem Temnoty. Pokud se psi-síla povede, cílový objekt je imunní vůči korupci.

### Předstíraná korupce

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel je schopen předstírat korupci své duše. Všichni stoupen-ci Temnoty ho budou považovat taktéž za stoupence Temnoty. Kamufláž je však možné prohlédnout – jakmile bytost spatří sesílatele, může ho rozpoznat. Může si hodit proti WIL a pokud uspěje, kamufláž prokoukne.

### Anti-psionický endo-štit

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se dokáže ochránit před Temnými psi-silami. Pokud se psi-síla povede, je imunní vůči Temným psi-silám.

### Anti-korupční endo-štit

**Druh:** endo-síla, úroveň 1, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se dokáže ochránit před korumpujícím vlivem Temnoty. Pokud se psi-síla povede, je imunní vůči korupci.

### Odhalení Temnoty ★

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže odhalit přítomnost Temnoty v okolí. Okamžitě zjistí, kdo a co všechno je ovlivněno Temnotou. Odhalí tak scho-vané či zamaskované služebníky Temnoty, skryté temné artefak-ty, psi-nabité předměty a podobně. Bytosti mohou této psi-síle odolat a zůstat tak skryté – úspěšným hodem proti WIL.

### Vymytání Temnoty ★

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesílatel dokáže vymýtat přítomnost Temnoty v okolí. Poškodí všechny a všechno co je ovlivněno Temnotou. Zasáhne tak slu-žebníky Temnoty, temné artefakty, psi-nabité předměty a podob-ně. Cíle s HP (např. bytosti, vozidla) jsou zasaženy s DAM 100. Bytosti mohou této psi-síle odolat úspěšným hodem proti WIL. Cíle bez HP (např. artefakty) si místo toho hodí k20. Na hod 1-15 jsou zničeny.

### Anti-psionická aura ★

**Druh:** endo-síla, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí aurou, která zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Aura chrání sesílatele a jeho okolí před Temnými psi-silami.

### Anti-korupční aura ★

**Druh:** endo-síla, úroveň 2, dosah: sesílatel, trvání: 5 minut

Sesílatel se obklopí aurou, která zasahuje až do vzdálenosti 10 metrů od něj. Aura chrání sesílatele a jeho okolí před korupci.

# Speciální psi-síly

Toto jsou psi-síly vytvořené surovou mentální energií mozku.

## Záblesk Světla

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: jednorázové

Sesilatel v sobě koncentruje omnienergii Primuse, kterou pak vypustí do okolí. Omnienergie je smrtící proti služebníkům Temnoty. Jeví se jako silný záblesk bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu; objekty nějak náchylné na klasické světlo tedy nejsou nijak ovlivněny. Záblesk má efekt pouze na služebníky Temnoty. Má DAM 100 a chová se jako Exploze a Zápalný útok (pokud cíl ARM nemá, hází místo toho proti WIL, nikoliv DUR).

## Záře Světla

**Druh:** exo-síla, úroveň 2, dosah: 10 m, trvání: 5 minut

Sesilatel v sobě koncentruje omnienergii Primuse, kterou pak vypustí do okolí. Omnienergie je smrtící proti služebníkům Temnoty. Jeví se jako pole bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu; objekty nějak náchylné na klasické světlo tedy nejsou nijak ovlivněny. Záře má efekt pouze na služebníky Temnoty. Má DAM 10 a chová se jako Exploze a Zápalný útok (pokud cíl ARM nemá, hází místo toho proti WIL, nikoliv DUR).

## Štít Světla

**Druh:** endo-síla, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: jednorázové

Sesilatel v sobě koncentruje omnienergii Primuse, kterou se obklopí. Omnienergie ho ochrání před prvním následujícím útokem služebníka Temnoty. Chrání před útokem zblízka, střelbou i vrháním; nezáleží na jeho ničivosti. Útok je automaticky vykryt. Štít se jeví jako silný záblesk bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu. Štít má efekt pouze na útok služebníků Temnoty.

## Aura Světla

**Druh:** endo-síla, úroveň 2, dosah: sesilatel, trvání: 5 minut

Sesilatel v sobě koncentruje omnienergii Primuse, kterou se obklopí. Omnienergie ho ochrání před všemi útoky služebníků Temnoty. Chrání před útoky zblízka, střelbou i vrháním; nezáleží na jejich ničivosti. Jakmile je sesilatel takto napaden, hodí si k20. Na výsledek 1-15 byl útok úspěšně vykryt. Aura se jeví jako pole bílého oslepujícího světla – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem od něj, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o světlo ve fyzikálním smyslu. Aura má efekt pouze na útoky služebníků Temnoty.