

VOID

SCIENCE Fantasy

Základní kniha: Infiltrátor

vytvořil Gediman
© 2020

Verze 2.0

www.gediman.cz



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

Obsah

| | |
|----------------------------------|----------|
| 1. Infiltrátor | 3 |
| 2. Dovednosti infiltrátora | 4 |
| 3. Vybavení infiltrátora..... | 5 |

Infiltrátor

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

- krédo infiltrátorů

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

Krádež (AKCE)

Infiltrátor může ukrást předmět, aniž by si ho kdokoliv všiml. Infiltrátor si hodí proti Agility a pokud uspěje, předmět je v jeho vlastnictví. Zapiše si ho do příslušného slotu. Pokud v hodů 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 hodů neuspěje, byl včas odhalen. Špehování lze použít i v boji, tehdy slouží k odhalení protivnickových záměrů: všichni Hrdinové získávají příští kolo bonus +5 k iniciativě.

Utajení

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

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

Dovednosti infiltrátora

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

Převleky (5 bodů)

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

Pasti (5 bodů)

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

Vražda (10 bodů)

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

Pašování (5 bodů)

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

Sabotáž (10 bodů)

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

Šifry (5 bodů)

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

Odezírání ze rtů (5 bodů)

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

Kontrašpionáž (5 bodů)

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

Falšování stop (5 bodů)

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

Zakrytí stop (5 bodů)

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

Vybavení infiltrátora

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

Periskop

Cena: 5

Periskop pro nenápadné pozorování věcí „za rohem“.

Paklič

Cena: 5

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

Páčidlo

Cena: 5

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

Fibroskop

Cena: 10

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

Štěnice

Cena: 100

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

Skrytý set

Cena: 5

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

Řezačka skla

Cena: 500

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

Autogen

Cena: 500

Autogen pomocí soustředěného plamene řeže nebo svařuje kov. Lze použít např. k prořezání se kovovými dveřmi, nebo naopak k jejich zavaření. 1 minuta (akce) práce vytvoří/zavaří otvor o průměru 1 metr, vyžaduje ale úspěšný hod proti AGI. Smůla znamená rozbití autogenu. Autogen lze použít na plochy tlusté maximálně 10 cm.

Tiché boty

Cena: 20

Kroky v těchto botách jsou naprosto neslyšné.

Bezestopé boty

Cena: 20

Tyto boty za sebou nezanechávají žádné stopy.

Rušička zabezpečení

Cena: 500

Toto zařízení dokáže na malou chvíli deaktivovat alarm, kameru, zamykací systém nebo jinou bezpečnostní elektroniku. Dělá to pomocí slabého EMP paprsku. Jeho dosah je 10 metrů. Elektronika je deaktivovaná na 20 minut.

Tazerová pistole

Tazerová puška

Cena: 50 / 100

Jednoruční a obouruční tazer, který vystřeluje paralyzovací projektil. Ten se přichytí k cíli a vyšle do něj ochromující elektrický výboj. Zasažená oběť dostane křeče do svalů a nebude po krátkou dobu schopna pohybu. Projektil je se zbraní propojen tenkým kabelem, který do něj přivádí potřebný proud z baterie instalované ve zbraní. Pokud chce střelec paralyzovat další cíl, kabel předchozího projektilu se odpojí a do hlavně se vloží nový projektil. Cíl si musí hodit proti DUR. Pokud neuspěje, je Znehybněn na tolik minut, o kolik přehodil. Tazerová pistole ani puška nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střelná zbraň, projektilová, jednoranná.

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

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

Záchytná pistole

Záchytná puška

Cena: 50 / 100

Jednoruční pistole a obouruční puška, která pomocí stlačeného vzduchu vystřeluje záchytný hák či magnet na laně dlouhém 10 resp. 100 metrů. Po tomto laně pak může Infiltrátor vylézt. Záchytná pistole ani puška nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střelná zbraň, projektilová, jednoranná.

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

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

Špionážní fotoaparát

Cena: 1.000

Malý fotoaparát, který lze snadno schovat a nenápadně používat. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou událost, musí si hodit proti AGI.

Špionážní kamera

Cena: 2.000

Malá kamera, která lze snadno schovat a nenápadně používat. Pořizuje i zvuk. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou událost, musí si hodit proti AGI.

Špionážní vysílačka

Cena: 1.000

Speciální vysílačka schopná komunikace na zakódovaných frekvencích, které nemůže nikdo odposlouchávat. Dokáže zachytávat cizí rádiovou komunikaci. Její dosah je 10 kilometrů.

Špionážní dalekohled

Cena: 4.000

Speciální dalekohled pro průzkum a špionáž. Dokáže fotografovat i pořizovat filmový záznam. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinasobný. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou událost fotoaparátem nebo kamerou, musí si hodit proti AGI.

Směrový mikrofon

Cena: 2.000

Speciální vybavení špionů – ruční mikrofon, který má dosah až 200 metrů a vždy se dokáže zaměřit jen na jeden zdroj zvuku, například na vyhlídnutou osobu. Uživatel pak může odposlouchávat, co osoba mluví, aniž by byl rušen okolními zvuky. Součástí vybavení jsou sluchátka.

Odemykací nálož

Cena: 100

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

Detektor pohybu

Cena: 5.000

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