VOID

SCI-Fantasy

Temná ruka

Přídavná kniha

TEMNÁ RUKA

vytvořil Gediman
© 2012 - 2013

Verze 1.1

Void: Sci-Fantasy, jejímž autorem je Gediman, podléhá licenci Creative Commons Uveďte autora-Neužívejte dílo komerčně-Nezasahujte do díla 3.0 Česko .

1. ÚVOD **4**
1.1 Temnota 5
1.2 Temní bohové 8
2. TVORBA POSTAVY **10**
2.1 Krok první: Výběr specializace 10
2.2 Krok druhý: Výběr rasy 11
2.3 Krok třetí: Výběr boha 12
2.4 Krok čtvrtý: Výběr původu 15
2.4.1 Důvod plenitelství 15
2.4.2 Společenské postavení 15
2.4.3 Předchozí zážitky 16
2.4.4 Kontakty 17
3. VÍRA **18**
3.1 Služba Temnotě 19
4. ROZKLAD **22**
5. MISE **23**
5.1 Konec postavy 24
5.2 Důležité objekty 25
6. SPECIALIZACE **27**
6.1 Temná kouzla 29
6.1.1 Červená kouzla (živly) 30
6.1.2 Oranžová kouzla (mysl) 30
6.1.3 Žlutá kouzla (hmota) 30
6.1.4 Zelená kouzla (energie) 30
6.1.5 Modrá kouzla (časoprostor) 30
6.1.6 Indigová kouzla (biochemie) 30
6.1.7 Fialová kouzla (zprznění) 31
6.1.8 Speciální kouzla 33
6.2 Temné rituály 34
6.2.1 Vampiroth 35
6.2.2 Lycantroth 36
6.2.3 Mutanoth 37
6.2.4 Necroth 38
6.2.5 Eclipsoth 39
7. VYBAVENÍ A ZBRANĚ **40**
8. KORUPNETICKÉ IMPLANTÁTY **41**
9. ZNESVĚCENÉ TALISMANY **42**
10. DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY **43**
10.1 Koruptechnika 43
10.2 Zařízení vesmírných plavidel 46
11. PROTIVNÍCI **48**
11.1 Zvířata 48
11.2 Bojovníci Prokletých ras 53
11.3 Bojovníci Paralelních ras 54
11.4 Bojovníci Temnoty 57
12. HISTORIE **65**
13. FRAKCE **67**
14. TECHNOLOGIE **74**
15. PRÁZDNOTA **75**

1. ÚVOD

Temná ruka
„Temná ruka“ je dodatečná příručka ke hře Void: Sci-Fantasy, která obsahuje všechny informace nutné ke hře za zkorumpované postavy. Najdete tu specifické vybavení a zvláštní schopnosti, stejně tak jako temnou magii, temné rituály a nejrůznější pravidla týkající se služebníků Temných bohů. Je tu také představeno několik nových bytostí, které GM může použít jako protivníky pro stoupence Světla, nebo jako spojence zkorumpovaných postav.

Za koho se hraje?
Hráči hrají za „Plenitele“, což je jakási obdoba žoldnéřů galaktických ras. Plenitelé operují převážně v týmech, mají k dispozici nejrůznější zbraně a dopravní prostředky a plní širokou škálu misí. Na rozdíl od žoldnéřů to však nedělají pro peníze. Temná ruka nemá žádný koncept peněz. Peníze používá pouze jako prostředek pro uplácení vlivných obyvatel galaxie, což je vlastně jen další forma korupce. Hlavní odměnou Plenitelům je místo toho pozornost jejich přímých nadřízených, Temných bohů a v konečném důsledku i Nihila samotného.

Plenitele může hráč vytvořit dvěma způsoby. Může ho sestavit jako zcela novou postavu, a nebo může použít již hotovou postavu Žoldnéře, který během her propadl korupci. První způsob je dobrý, pokud nechce na nic čekat a hrát za Plenitele již od samého začátku. Druhý způsob je dobrý, pokud chce do hry vrátit svoji starou postavu a pokračovat v rozvíjení jejího příběhu – nyní na straně Temnoty.

Hra za Plenitele je odlišná od hry za Žoldnéře v celkové atmosféře a stylu. Během hry za Plenitele hráč ovládá nositele zla a zatracení, úhlavního nepřítele Světla a tedy i Kolébky života a vesmíru vůbec. Temná ruka je zákeřná, krutá, sadistická a chladnokrevná, ani Pekelní bohové se jí nemohou rovnat. Jejím jediným cílem je korupce všech duší a eliminace veškerého odporu. Stoupenci Temné ruky se ani nedají příliš dobře rozdělit na „civilizované“ a „barbarské“, protože jejich jednání je silně ovlivněno bohem, kterému slouží.

Hrát za Plenitele znamená hrát za oddaného služebníka Temnoty, který vykonává vůli Temných bohů a při tom šíří strach, smrt a zkázu. Stoupenci Světla je považují za nejvyšší hrozbu a budou se je snažit zastavit jakýmikoliv prostředky – vědí, že v opačném případě to znamená další krok k definitivnímu konci Světla v galaxii, a možná i v celém vesmíru. Dokonce i nepřátelé na život a na smrt jsou ochotni odložit vzájemnou nenávist a spojit síly proti tomuto zlu. Ale temná korupce je všudypřítomná a sílí každým dnem. Říše Nemrtvých, Upírů, Vlkodlaků, Mutantů a Zatemnělých jsou obrovské a neustále vedou útočná tažení. Na jejich straně stojí Prokleté rasy, které do jejich služeb vstoupily kvůli pomstě Světlým bohům, a rozmanité Paralelní rasy přivolané z cizích vesmírů, nad kterými již Temnota získala moc.

Body vlivu
Místo peněz postavy vydělávají Body vlivu (v knize označované jako „V-body“) – čím více jich mají, tím více si mohou vyžádat od svých temných spojenců. Body vlivu tedy v podstatě fungují jako peníze, ale nejsou hmotným platidlem. Vyjadřují osobní moc dané postavy. Temní bohové vědí o činech všech svých služebníků, pozorují je na každém kroku. Když uznají, že daný služebník prokázal své schopnosti splněním nějakého úkolu nebo vykonáním nějakého skutku, posílí jeho osobní temnou auru. Ostatní služebníci tuto auru podvědomě vnímají a hned vědí, do jaké míry mu mohou splnit jeho případná přání a požadavky. Čím více služebník svoji auru využívá, tím více ji oslabuje a zároveň posiluje auru toho, kdo mu vyhověl.

Postavy mohou Body vlivu vyměnit za peníze v poměru 1 : 1. Peníze mohou použít jen při interakci s postavami stále oddanými Světlu – například jako úplatek nebo k zaplacení zboží či služby. Pokud cílová postava neví, s kým ve skutečnosti obchoduje, obchod proběhne normálně. Pokud si toho však vědoma je a přesto na obchod přistoupí, postihne ji temná korupce – je to totiž vědomá spolupráce se stoupencem Temnoty.

Vybavení
Pokud není řečeno jinak, všechny zbraně, předměty a dopravní prostředky ze *Základní knihy* mohou používat i plenitelé Temné ruky. Jsou to výrobky produkované Temnou rukou, nebo ukořistěné galaktickým říším. Takové se pořizují za V-body. Plenitelé mohou tyto výrobky také nakoupit přímo od stoupenců Světla, pokud si to situace vyžaduje. Takové se pořizují normálně za peníze.

1.1 Temnota

<u>První výskyty stoupenců Temnoty</u>
K prvnímu kontaktu došlo během roku 13-33, v rozmezí několika týdnů. Bylo to planetách Dimmer VI (soustava Dimmer), Wilth'Su (soustava Wilth), Orlem Naat (soustava Naat), Guszu Prima (soustava Guszu) a Serene Crown (soustava Royal Sun). Všechny se nachází v sub-sektoru Ragshor, v relativní blízkosti soustavy Akhati. Je tedy zjevné, že tyto soustavy byly pod korumpujícím vlivem Temnoty už od chvíle, kdy Trhlina vznikla, ale až zrození Temných bohů celou věc uspíšilo. V podstatě se jedná o první zaznamenané útoky Temné ruky na galaxii.

Krevní nemoc na Dimmer VI
První výskyt Upírů. Vše začalo jako podivná krevní nemoc na malé okrajové planetě lidského vévodství Biurrim – nemocní jedinci byli smrtelně alergičtí na světlo a měli neovladatelnou žízeň po krvi. Nákaza se šířila nekontrolovatelně, žádné očkování nezabralo, žádná karanténa nepomohla. Za pár týdnů byla zasažena celá soustava Dimmer. Teprve nyní dostali vědci podezření, že se nejedná o nemoc…

Záhadné masakry na Wilth'Su
První výskyt Vlkodlaků. Na malé planetě patřící hobgoblinímu kmenu Star Song došlo k sérii masakrů civilního obyvatelstva. Podle všech stop šlo o smečku zvířat, nejspíše psovitých šelem nezvykle velkého vzrůstu. Jen jedné vesnici se jako zázrakem všechno zlo vyhýbalo. Pro jistotu do ní byli vysláni vojáci. Ti však brzy s hrůzou zjistili, že právě její obyvatelé jsou zodpovědní za všechno krveprolití – vždy v noci se změnili v humanoidní vlky. Vesnice byla obklíčena, ale během následného nočního útoku se vlkodlaci rozprchli do širého okolí. Zanedlouho byly podobné případy hlášeny i na ostatních planetách soustavy Wilth…

Bitva o Orlem Naat
První výskyt Mutantů. Trollové ze Zaipenského dominátu zaútočili na strategicky významnou planetu patřící Trollům z Kellkeského principátu. Během dlouhé a kruté bitvy se však v řadách útočníků začaly objevovat nikdy předtím neviděné tělesné změny. Kellkesští vojáci to považovali za nový typ genetické úpravy, který měl nepřátelům pomáhat v boji, ale následně se stejné mutace začaly projevovat i u nich samotných. Navíc rychle vyšlo najevo, že zmutované vojáky nelze nijak kontrolovat, začali masakrovat všechny okolo sebe. Zbývající vojáci obou stran uzavřeli příměří, aby mohli lépe odolávat. Nakonec se ale museli stáhnout do svých vesmírných lodí a odletět pryč. Několika mutantům se však podařilo do lodí proniknout. Nevědomky tak byli přesunuti i na ostatní planety soustavy Naat…

Boží trest na Guszu Prima
První výskyt Nemrtvých. Elfí Temné společenstvo Mèimnara na své církevní planetě zažilo něco, co považovalo za zázrak boha smrti Wilsara – mnichové začali náhle a bez zjevné příčiny umírat, aby o pár chvil později opět povstali. Nadšení ale vystřídala panika, když tito obživlí mrtví začali útočit na všechny dosud žijící. Ti nyní chápali, že je to Wilsarův trest, ale bylo to něco jiného. Zombie je však povraždili dřív, než stačili nějak zareagovat. Elfové ze Vznešeného sesterstva Kháremy, které uctívalo bohyni života Dyrnusii, se o událostech na planetě záhy dozvědělo a prohlásilo je za nejvyšší rouhání. Vyslalo ozbrojené síly, aby Nemrtvé vyhladily, ale marně. Nemrtví měli přesilu. Vojáci se tedy stáhli zpět na paluby lodí, své padlé vzali s sebou. Jenže ti zakrátko povstali jako zombie a zmasakrovali zbytek. Na lodích se pak přesunuli na ostatní planety soustavy Guszu, kde vlnu smrti šířili dál.

Temná konspirace na Serene Crown
První výskyt Zatemnělých. Serene Crown byla mírumilovná, klidná a prosperující planeta gnómského rodu Ironforce. Jednoho dne tam zavítal gnómský kněz, aby si odpočinul na dlouhé cestě. Všiml si ale, že mezi obyvateli se začala šířit nová filozofie, kterou tu hlásali místní kněží. Když se o ní začal podrobněji zajímat, uvědomil si, že tato filozofie uctívá jakéhosi „boha Temnoty" a že obyvatelé jsou ve skutečnosti zcela zkažení a posedlí zlem. Rozhodl se, že varuje centrální vládu. Vyslal zprávu, ale obyvatelé ho vypátrali a vysílání přerušili. Když sem o pár dní později přiletěla vládní loď, kněz ji ujistil, že jeho zjištění bylo mylné a že je tu vše v pořádku. Odletěla tedy pryč. Její posádka neměla ani tušení, že kněz byl mezitím sám obrácen na stranu Temnoty. Za pár týdnů byla na novou víru obrácena celá soustava Royal Sun…

Hierarchie Temné ruky
Veškerá „ekonomika“ Temné ruky je postavena na moci a vlivu. Čím vyšší jsou, tím lépe je služebník vnímán svým Temným bohem. Proto je hierarchie velmi důležitá. Temná ruka se dělí na několik částí, které jsou nazývány Temné veleříše. Jim je podřízeno velké množství menších Temných říší.

Nihilum
V podstatě nejvyšší vůdce Temné ruky, ačkoliv jí nemůže vést přímo, protože jeho moc do vesmíru nesahá. Sídlí v Prázdnotě, kde je všudypřítomné a všemocné. Existovalo vždy a vždy existovat bude, nelze nijak zničit. Je to ploditel všech vesmírů, což dělá prostřednictvím efektu běžně známého jako Velký třesk. Vzniklé vesmíry nechává bez povšimnutí, dokud z nich získává pravidelný přísun duší, které jsou jeho potravou.
Nihilum ve skutečnosti neovládá jen Temnou ruku v tomto vesmíru, ale i síly Temnoty ve všech ostatních vesmírech. Protože vesmírů je nekonečné množství, je i nekonečné množství vesmírů, kde je Temnota přítomna. Tento fakt dává Nihilu prakticky neomezené zdroje. Ale na druhou stranu je i nekonečné množství vesmírů, kde Temnota přítomna není vůbec. Některé teorie tvrdí, že právě tato skutečnost moc Nihila značně omezuje. Další teorie říkají, že Nihilum nemá vyloženě zájem vyhladit Světlo ve všech vesmírech – ze Světla koneckonců pochází i jeho potrava, duše. Existují i názory, že Nihilum vede velký boj s nějakou formou mezivesmírné aliance, která se všemožně snaží potlačit její moc. Pravdu se zřejmě nikdo nedozví. Možná ji neznají ani sami Temní bohové…

Temní bohové
Vykonavatelé vůle Nihila v tomto vesmíru. Každý z pěti Temných bohů vládne nad jednou z částí Temné ruky. Jejich osobními vyslanci a posli jsou vyšší Arcismrtky a nižší Smrtky, ačkoliv ty nemají pravomoc vést říše či armády. Temní bohové jim přidělují specifické úkoly, které jsou mimo schopnosti a chápání jejich řadových služebníků.

Overlordi Koruptoři
Vládci Temných veleříší. Ženská verze titulu zní „Overlady Koruptorka“. Je to nejvyšší pozice, kterou může služebník získat za svého života. Overlordi Koruptoři dokáží zahltit duši zvolené bytosti korupcí tak prudkou, že ji okamžitě promění na Nižšího nebo Vyššího služebníka – sami si mohou vybrat.

Lordi Koruptoři
Vládci Temných říší. Ženská verze titulu zní „Lady Koruptorka“. Lordi Koruptoři dokáží zahltit duši zvolené bytosti korupcí tak prudkou, že ji okamžitě promění na Nižšího nebo dokonce i Vyššího služebníka – proces však nedokáží ovlivnit, takže si výsledek nemohou vybrat.

Koruptoři
Nižší vůdci a velitelé. Ženská verze titulu zní „Koruptorka“. Koruptoři dokáží zahltit duši zvolené bytosti korupcí tak prudkou, že ji okamžitě promění na Nižšího služebníka.

Temnomanceři
Temnomanceři jsou Temní kouzelníci, Temní kněží, Biomanceři a Technomanceři, kteří svoji existenci zasvětili rozšiřování počtu služebníků svého Temného boha. Využívají k tomu svých unikátních metod a jejich posláním je odhalovat metody nové a efektivnější. Temní kouzelníci používají Černou magii, Temní kněží mocné rituály, Biomanceři biologické postupy a Technomanceři koruptechnické přístroje. Temnomanceři každého boha jsou odlišeni zvláštním titulem – ti Necrothovi se nazývají jednoduše Nekromanceři; Vampirothovi jsou známí jako Vampiromanceři; Lycantrothovi jsou Lykantromanceři; Mutanothovi jsou Mutanomanceři a Eclipsothovi nesou označení Eklipsomanceři. V každém případě platí, že Temnomanceři jsou velmi důležití a mocní, v hierarchii jsou na úrovni Koruptora.

Dominátoři
Dominátoři vládnou Prokletým rasám ve jménu svého Temného boha. Fungují tedy jako guvernéři a správci. Většina Prokletých je vnímá téměř jako bohy, uctívá je a modlí se k nim. V hierarchii jsou na úrovni Koruptora či Lorda Koruptora.

Vigilátoři
Vigilátoři koordinují invazní síly všech Paralelních ras. Fungují také jako jejich rádci a dozorci. Pokud Paralelní rasa nespolupracuje, je úkolem Vigilátorů potrestat ji a získat nad ní opět kontrolu. Některé rasy je vnímají jako bohy, jiné jako cenné spojence a další jen jako nutné zlo. V hierarchii jsou na úrovni Koruptora či Lorda Koruptora.

Akhati

Strašidelnými legendami opředená soustava Akhati ležící v sub-sektoru Ragshor je neutrálním centrem Temné ruky – nepatří pod žádnou Temnou říši. Je to posvátné území Temných bohů a epicentrum veškeré temné korupce. Skládá se z hvězdy Akh a šesti planet: Khai, Ykhira, Khemet, Nilkhis, Xaokh a Bokhymer. Každá z těchto planet byla zcela pokřivena silami vyvěrajícími z Trhliny. Jsou to ponuré světy, kde vládne teror, agónie a zatracení a kde žádný stoupenec Světla nevydrží příliš dlouho. Jejich oblohy jsou věčně zahalené hustými černými mraky a šlehající blesky tu jsou většinou jediným zdrojem přirozeného osvětlení. Krajině dominují gigantické chrámy a pevnosti, všude se tyčí sochy významných Koruptorů a tajemných monster. Světlí bohové nad tímto územím nemají žádnou moc.

Ykhira

Typ: RocNor+

Známá také jako Rot nebo Hnijící planeta. Je to mrtvá planeta, kde nic nežije. Pouze uschlé stromy a povalující se kostry naznačují, že tato planeta byla kdysi plná života. Všude je hustá mlha, která snižuje dohled na pár desítek metrů a ve které lze snadno zabloudit. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Nemrtvé; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám hnijící smrti, který je celý vybudován z kostí nejrůznějších tvorů.

Khemet

Typ: JunNor+

Známá také jako Mutation nebo Mutující planeta. Dříve byla pustá, ale nyní překypující životem, který je však zmutovaný. Džungle, bažiny i oceány jsou plné zvláštních tvorů a rostlin, které se neustále mění, vyvíjí a degenerují podle vůle svého boha. Velmi často tu dochází k prudkým lijákům, které mohou trvat i několik dní. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Mutanty; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám mutujícího života, což je jeden živý organizmus schopný přijímat potravu a hojit svá zranění.

Nilkhis

Typ: DesNor+

Známá také jako Thirst nebo Žíznivá planeta. Pouštní planeta, kterou sužují smrtící písečné bouře. Zdejší jeskyně jsou plné obrovských hejn krvelačných netopýrů. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Upíry; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám žíznivých netopýrů, honosný avšak ponurý palác.

Xaokh

Typ: IceNor+

Známá také jako Hunger nebo Hladová planeta. Ledová planeta, kterou sužují smrtící blizardy. Zdejší lesy se hemží smečkami agresivních vlků. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Vlkodlaky; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám hladových vlků, doupě vytesané do mohutné skály.

Bokhymer

Typ: MagNor+

Známá také jako Eclipse nebo Ztemnělá planeta. Lávová planeta pokrytá obrovskými vulkány. Z nebe tu téměř neustále padá popel a žhavé uhlíky. Tvorové Světla, kteří sem vstoupí, se zanedlouho promění v nové Zatemnělé; vše je tu prostoupeno korumpující sílou. Hlavním centrem je obří Chrám ztemnělých duší, vybudovaný z broušených krystalů a zrcadel.

Khai

Typ: TemRel+

Samotné srdce Temné ruky. Zde stojí chrám boha Anrugeze, v jehož hlavním sále je Trhlina – zde je to nejposvátnější místo vůbec. Temná ruka na planetě dodatečně vybudovala pět obrovitých pevnostních chrámů, které tvoří hlavní část planetární obrany. Jsou těžce opevněné a vyzbrojené, jsou schopny zničit celé flotily vesmírných lodí a odolat mohutnému orbitálnímu bombardování. Teleportačními portály je každý z nich propojen s jednou příslušnou planetou soustavy, takže přesun planetárních armád nevyžaduje vesmírné lodě. Další významnou budovou je Temná knihovna. Byla postavena jen z jednoho důvodu – aby chránila Velkou knihu temnoty. Tuto knihu napsal První temný v době, kdy zkoumal Trhlinu a Temnotu. Obsahuje poznatky, které od těch dob nikdo jiný neobjevil. Pro Temnou ruku je to posvátný text, který smí číst jen Overlordi Koruptoři. Prý dokáže posilovat jejich temnou auru a tím zvyšovat jejich moc a vliv. Kniha je natolik prosáklá korupcí, že kdyby si ji přečetl stoupenec Světla, ihned by se proměnil v nebezpečného a obávaného sluhu Nihila.

1.2 Temní bohové

Přítomnost
Na rozdíl od Světlých bohů Temní bohové nesídlí v žádné astrální sféře. Jsou přítomni všude tam, kde je temná korupce, ať už korupce duší živých bytostí, předmětů nebo i jen místa. Naprosto nejsilnější přítomnost Temných bohů je na planetě Khai.

Vzhled a osobnost
Temní bohové nemají žádnou podobu a ani u sebe nerozlišují pohlaví. Mezi sebou komunikují Vyšším temným jazykem. Tímto také promlouvají ke svým astrálním bytostem a Temným kněžím.

Necroth
Známý také jako Nemrtvý bůh, Sup nebo Hyena. Jeho symbolem je poškozená lebka. Necroth je chladný, rozvážný a metodický. Zároveň ale umí čekat na tu správnou chvíli, někdy i stovky let. Jeho plány jsou vždy připraveny na dlouhou dobu dopředu. Jeho vliv se šíří velmi pomalu, ale téměř nezastavitelně. Nenávidí život – jeho finálním cílem je kompletně vyhladit všechny jeho formy. Je proto velkým rivalem Mutanotha.

Služebníci: Obrovské hordy postradatelných pěšáků, které pomalu a chladnokrevně kráčí bitevním polem a metodicky ničí každý odpor. Většinou je zastaví jen naprostá destrukce.

Vampiroth
Známý také jako Upíří bůh, Netopýr nebo Pijavice. Jeho symbolem je letící netopýr, s měsícem v pozadí. Vampiroth je disciplinovaný a má smysl pro čest – je to civilizovaný a urozený válečník. Neustále žízní po duších, chce je proto co nejdříve. Tato závislost značně ovlivňuje jeho strategie a plány. Je velkým rivalem Lycantrotha.

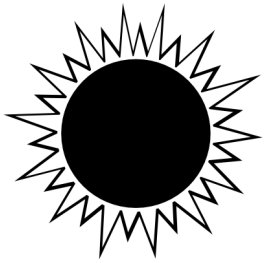
Služebníci: Dobře organizovaní a vycvičení válečníci s kodexem cti. Operují pokud možno jen ve tmě, mimo dosah slunečních paprsků. Armády postupují v geometricky přesných formacích, mají svůj řád a disciplínu.

Lycantroth
Známý také jako Vlkodlačí bůh, Vlk nebo Bestie. Jeho symbolem je vyjící vlk, s měsícem v pozadí. Lycantroth je nespoutaný a řídí se hlavně instinkty – je to barbarský a zvířecí lovec. Neustále hladoví po duších, chce je proto co nejdříve. Tato závislost značně ovlivňuje jeho strategie a plány. Je velkým rivalem Vampirotha.

Služebníci: Krvelační a zuřiví lovci, kteří se řídí hlavně instinktem a nejrůznějšími pověrami. Operují pokud možno jen ve tmě, mimo dosah slunečních paprsků. Armády jsou dělené na malé smečky, kde hlavní roli hraje fyzická síla.

Mutanoth
Známý také jako Zmutovaný bůh, Netvor nebo Zrůda. Jeho symbolem je hadovitá nestvůra. Mutanoth je rázný, agresivní a horkokrevný. Velmi nerad čeká, chová se impulzivně. Jeho plány jsou krátkodobé a rychle se mění, takže prakticky nelze předvídat jeho další tah. Jeho vliv se šíří rychle, i když ne vždy úspěšně. Rád tvoří a mění život – jeho finálním cílem je přeměnit život v galaxii podle své vlastní vize. Je proto velkým rivalem Necrotha.

Služebníci: Obrovské hordy postradatelných pěšáků, které se ženou bitevním polem jako lavina a neúnavně napadají každé ohnisko odporu. Většinou je zastaví jen naprostá destrukce.



Eclipsoth
Známý také jako Zatemnělý bůh, Oko nebo Stín. Jeho symbolem je zatměné slunce. Eclipsoth je vypočítavý manipulátor a zákeřný intrikán. Vůbec se mu nedá věřit – ani ostatní Temní bohové s ním raději nechtějí mít nic společného. Eclipsoth je však neustále tajně špehuje a zasahuje do jejich plánů tak, aby ty jeho vyšly co nejlépe. Své agenty má všude. Umí dobře předvídat tahy svých nepřátel, umí být trpělivý a vždy má nějaký záložní plán. Šíří kolem sebe paranoiu, sám je ale poněkud paranoidní. Každý svůj neúspěch se snaží obrátit v úspěch.

Služebníci: Na první pohled mohou vypadat jako vojáci galaktických říší, žoldnéři nebo obyčejní civilisté. Jsou to však zákeřní a vypočítaví špioni, vrazi a sabotéři, kteří manipulují všemi okolo.

Zrození Temných bohů
Zrození Temných bohů má své počátky již v okamžiku, kdy se na Khai v roce 12-3000 objevila Trhlina. Prvopočáteční závan Temnoty z Prázdnoty ovlivnil některé místní tvory, jejichž podstatu pak Nihilum v roce 13-33 využilo k vytvoření Temných bohů.

Khaiští vlci každou noc lovili místní dobytek i divokou zvěř. Museli však neustále soupeřit se svoji hlavní konkurencí – Khaiskými netopýry, kteří ze zvířat sáli krev a postupně je tak vybíjeli. Temnota měla na vlky korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Lycantrotha. Předalo mu hlavní prvky Khaiských vlků: stylizaci, preferenci tmy, chuť na maso a nenávist vůči netopýrům, potažmo vůči Vampirothovi. Khaiský vlk se dostal i do Lycantrothova symbolu. Jeho služebníci potom z hlubin Prázdnoty začali přivolávat divoké Lycangary, vlky stvořené po vzoru Khaiských vlků.

Khaiští netopýři parazitovali na místním dobytku i divoké zvěři. Sáli jim krev a pomalu je tak hubili. Museli však neustále soupeřit se svoji hlavní konkurenci – Khaiskými vlky, kteří zvířata lovili. Temnota měla na netopýry korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Vampirotha. Předalo mu hlavní prvky Khaiských netopýrů: stylizaci, preferenci tmy, chuť na krev a nenávist vůči vlkům, potažmo vůči Lycantrothovi. Khaiský netopýr se dostal i do Vampirothova symbolu. Jeho služebníci potom z hlubin Prázdnoty začali přivolávat divoké Vampirgary, netopýry stvořené po vzoru Khaiských netopýrů.

Na Khai žije forma hyper-mutujících hadovitých tvorů, známých jako Mutamorfové. Dokáží se rychle a efektivně přizpůsobovat svému okolí. Neustále bojovali s místními humanoidními tvory, Nekroidy, aby rozšířili svá lovecká teritoria. Ale boj to byl dlouhý a téměř marný, protože Nekroidé šli zabít jen velmi obtížně. Temnota měla na Mutamorfy korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Mutanotha. Předalo mu hlavní prvky Mutamorfů: stylizaci, rychlou mutaci a nenávist vůči Nekroidům, potažmo vůči Necrothovi. Mutamorf se dostal i do Mutanothova symbolu. Jeho služebníci potom z hlubin Prázdnoty začali přivolávat hrozivé Mutagery, bytosti stvořené po vzoru Mutamorfů.

Na Khai žije forma super-odolných humanoidních tvorů, známých jako Nekroidé. Jejich těla jsou těžce zjizvená, poškozená a zasažená hnilobou, přesto však fungují bez omezení. Neustále se snažili vyhubit místní hadovité tvory, Mutamorfy, kteří napadali a ničili jejich doupata. Sváděli s nimi dlouhý boj, ale porazit Mutamorfy bylo velmi těžké, protože se snadno přizpůsobovali každému útoku. Temnota měla na Nekroidy korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Necrotha. Předalo mu hlavní prvky Nekroidů: stylizaci, vysokou odolnost a nenávist vůči Mutamorfům, potažmo vůči Mutanothovi. Nekroidí lebka se dostala i do Necrothova symbolu. Jeho služebníci potom z hlubin Prázdnoty začali přivolávat hrozivé Necrogery, bytosti stvořené po vzoru Nekroidů.

Jaký osud potkal tajemné domorodé obyvatele Khai, velkolepé stavitele zdejšího Anrugezova chrámu, je nejisté. Z povrchu planety náhle zmizeli a veškeré záznamy o nich byly záhadně ztraceny. Ví se ale, že jednoho dne nastalo velké zatmění slunce. Domorodci ho považovali za zlé znamení, za předzvěst příchodu velkého zla, které zatemní všechno Světlo a nakonec tak zničí i Světlé bohy. Domorodci začali pochybovat o Světlu, začali být paranoidní ze strachu, že ultimátní zkáza se neodvratně blíží. Temnota měla na domorodce korumpující vliv, takže Nihilum na jejich základě stvořilo Eclipsotha. Předalo mu hlavní prvky domorodců: zrádnost a paranoiu. Do Eclipsothova symbolu se dostalo zatměné slunce. Jeho služebníci potom z hlubin Prázdnoty začali přivolávat zákeřné Eclipsonae, bytosti schopné převzít kontrolu nad cizím tělem a šířit tak nedůvěru a strach.

2. TVORBA POSTAVY

Tato kapitola vám dovolí od základů vytvořit novou zkorumpovanou postavu nebo zkonvertovat svoji starou postavu Žoldnéře, který nasbíral 100 Corruption Points.

2.1 Krok první: Výběr specializace

Specializace jsou víceméně zachovány.

Zápasník je beze změny. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Dvě zbraně, Rozmáchnutí a Zteč.

Střelec je beze změny. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Dvě zbraně, Čistící palba a Krycí palba.

Technomancer je ekvivalentem Technika. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Oprava a náprava, Montáž a demontáž a Implantace. Pomocí Implantace instaluje Korupnetické implantáty, zvrácenou verzi Kybernetických implantátů.

Biomancer je ekvivalentem Lékaře. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Ošetření a léčba, Míchání a rozklad a Implantace. Pomocí Implantace instaluje Korupnetické implantáty, zvrácenou verzi Kybernetických implantátů.

Infiltrátor je beze změny. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Krádež, Špehování a Utajení.

Temný kouzelník je ekvivalentem Kouzelníka. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Sesílání, Meditace a Negace. Místo Světlé magie ovládá Temnou magii.

Temný kněz je ekvivalentem Kněze. Jeho startovními schopnostmi zůstávají Rituál a Inspirace. Místo schopnosti Konverze má schopnost Korupce (viz níže). Ovládá rituály toho boha, kterému slouží.

Korupce (AKCE)
Kněz může promlouvat ke stoupencům Světla a korumpovat je do služeb svého boha. Díky této schopnosti může obrátit místní obyvatelstvo na svoji stranu, vyvolat rozbroje mezi nepřátelskými vojáky a podobně. Kněz si hodí proti Charisma a pokud uspěje, cílová NPC postava si musí hodit proti svému Will. Pokud neuspěje, obdrží tolik Corruption Pointů, o kolik přehodila. Pokud Knězi padne Štěstí, cílová NPC postava nemůže odolat a automaticky je zkorumpována. Jakmile je postava zkorumpována, hodí si normálně test Proměny, aby bylo jasné, jestli se z ní stane Nižší nebo Vyšší služebník. Pokud se z ní stane Vyšší služebník, tak její hodnota Faith Points je snížena/zvýšena na základních 50. Tohle platí i v případě, že postava měla 0 FP, tedy neuctívala žádného boha. Konverzi lze použít i mimo boj, tehdy trvá 1 hodinu.

6. temná kruciáta
Známá také jako První zhoubná kruciáta. Trvala celý rok 13-334. Jejím úkolem bylo pomstít smrt první pětice Nihilátorů. Obrovské flotily vesmírných lodí vyrazily do sektorů ovládaných stoupenci Světla a zničily desítky říší. Poslední operací byla bitva o planetu Verdax VI., která sloužila jako velitelství První spásné kruciáty. Bojovníci Temnoty měli sice přesilu deset na jednoho, ale stoupenci Světla se dokázali držet celý jeden měsíc. Povrch byl tedy nakonec zničen apokalyptickými zbraněmi, takže planeta byla proměněna na neobyvatelnou. Síly Zhoubné kruciáty se poté stáhly zpět do svých území.

12. temná kruciáta
Známá také jako Druhá zhoubná kruciáta. Proběhla v letech 13-667 až 13-668, přesně dva roky. Jejím úkolem bylo pomstít smrt druhé pětice Nihilátorů. Obrovské flotily vesmírných lodí vyrazily do sektorů ovládaných stoupenci Světla a zničily tentokrát stovky říší. Poslední operací byla bitva o planetu Holy Jewel, která sloužila jako velitelství Druhé spásné kruciáty. I když bojovníci Temnoty měli přesilu sto na jednoho, stoupenci Světla byli tentokrát mnohem odhodlanější a dokázali se držet celé dva měsíce. Celá planeta byla nakonec zničena apokalyptickými zbraněmi, zbyl z ní jen oblak malých asteroidů. Síly Zhoubné kruciáty se poté stáhly zpět do svých území.

2.2 Krok druhý: Výběr rasy

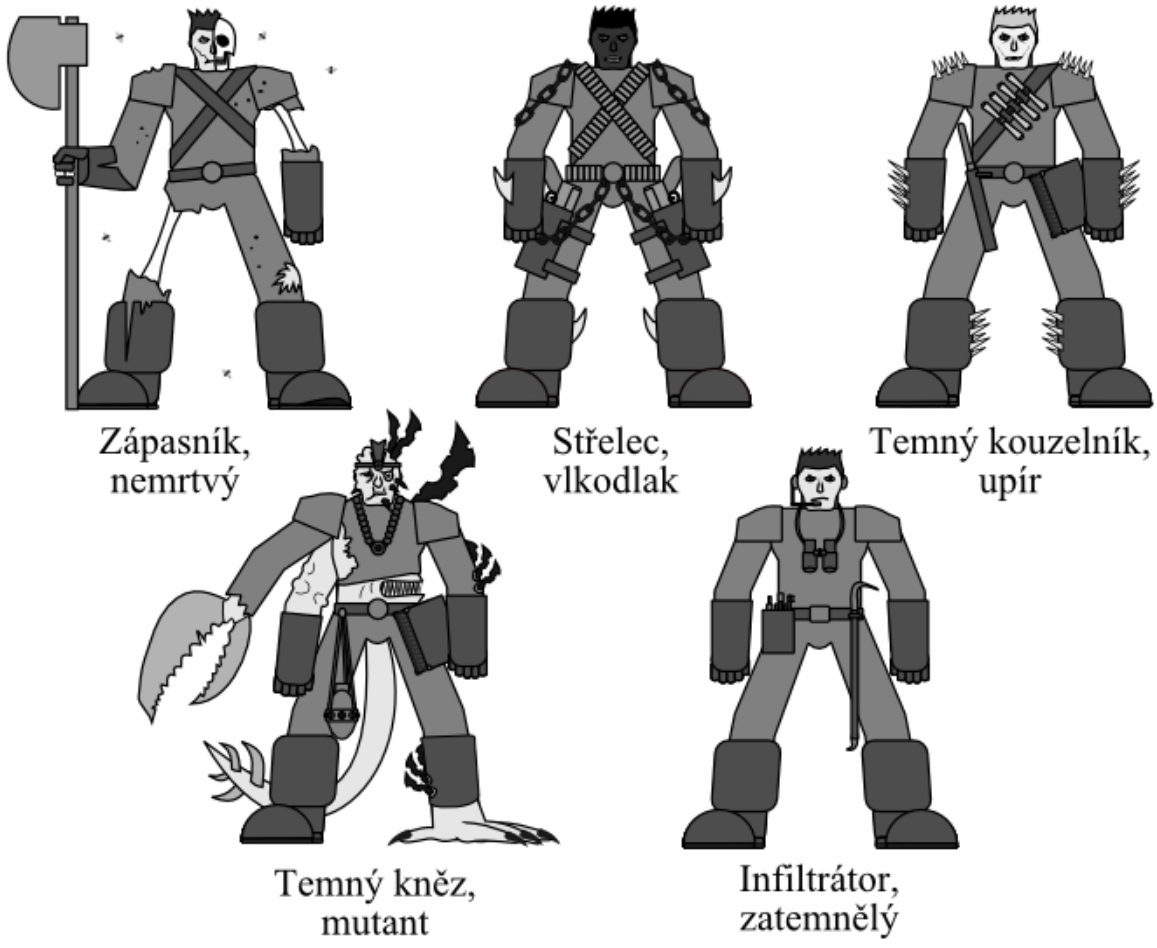
Pokud vytváříte novou postavu, vyberte si jednu z ras ze *Základní knihy*. Služebníci Temných bohů přichází o všechny přednosti i slabiny své rasy (elfí sluch, trollí regenerace…), získávají místo toho některé nové. Výjimkou jsou Canirové, Felirové a Ursarové, kteří si ponechávají svoji schopnost bojovat zuby a drápy. Trollové, Zlobři a Obři si samozřejmě stále mohou pořídit osobního pomocníka a Zlobrům a Obrům zůstává pravidlo ohledně používání zbraní.

Poznámka:
Mezi zkorumpovanými Elfy už není žádný rozdíl – je jedno, zda-li to dříve byl Vznešený, Temný nebo Lesní elf. Nyní je věrný svému Temnému bohovi a Temnotě obecně. Omezení ohledně nákupu zvláštních schopností a vybavení (např. zbraní) však stále platí.

Mezi lidmi však rozdíly v podstatě zůstávají. Lidé původem z Černých říší si stále zachovávají své pokročilé vědomosti ohledně vědy a techniky (mohou užívat položky určené pro Černé říše), stejně jako lidé Bílých říší si zachovávají své hluboké znalosti nadpřirozených sil (mohou užívat položky určené pro Bílé říše). Omezení ohledně nákupu zvláštních schopností a vybavení (např. zbraní) platí taktéž. Lidé původem z Černých říší nyní sbírají body víry a mohou se modlit stejně jako ostatní.

Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty
Všichni stoupenci Temnoty jsou nesmrtelní vůči přirozené smrti, což také znamená, že nestárnou. Jsou dále imunní vůči jedům a nemocem (ale nikoliv vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům) a nikdy nepocítí bolest, strach ani únavu. Nemohou se rozmnožovat přirozeným způsobem, takže své počty mohou rozšiřovat jen korupcí ostatních bytostí.

Mocnější služebníci, jako například Koruptoři, jsou schopni obrátit bytost na stranu Temnoty jen jednoduchým útokem (např. Upíři vysátím krve, Nemrtví škrábnutím…).



2.3 Krok třetí: Výběr boha

Zvolte si jednoho z pěti Temných bohů. Na základě toho modifikujte svoji postavu. Být uctívačem Temného boha neznamená jen řídit se jeho filozofií a učením – především to zahrnuje zásadní fyzickou transformaci.

Necroth – Nemrtvý

Nemrtví jsou Necrothův nástroj na definitivní vyhlazení všeho života v galaxii.
Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty má i následující:

Vytrvalost: Nikdy nespí, nejí ani nepije a dokonce ani nedýchá.
Imunita proti nebezpečným látkám: Je zcela imunní i vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům a proti Radiačním útokům.
Zombie, Kostlivec, Duch: Postava automaticky začíná jako Zombie, ale v průběhu her se může postupně proměnit v Kostlivce a nakonec Ducha (viz níže).

Zombie lich:
Základní atributy: Agility – 2, Strength + 2.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).

Kostlivý lich:
Základní atributy: Strength – 2, Agility + 2 (nahrazují modifikace Zombie liche).
Sestavení: Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.

Duší lich:
Základní atributy: Nepoužívá atribut Strength .
Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Útoky hmotnými zbraněmi na něj nemají žádný vliv. Efekt mají pouze nadpřirozené útoky (např. rituály, kouzla, moc Astrálních a Magických bytostí).
Dotek: Toto je jediná duchova útočná schopnost, zabírá jednu akci. Musí uspět v hodu proti CC. Pokud uspěje, cílová bytost si musí hodit proti Will. Pokud neuspěje, přichází o tolik SP o kolik přehodila. Dotek nelze vykrýt, ale je možné mu uhnout.
Teror: Pomocí jedné akce může duch způsobit teror u všech bytostí, které ho vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Odolnost: Duchova hodnota HP je tvořena hodnotou SP bytosti, ze které vzešel.

Zombie, Kostlivec, Duch:
Postava sloužící Necrothovi začíná hru automaticky jako Zombie lich. Veďte si přehled o ztrátách jejího HP. Jakmile v průběhu hry (a/nebo dalších her) přijde o dvojnásobek svého základního HP, promění se v Kostlivého liche. Jakmile přijde znovu o dvojnásobek svého základního HP, promění se v Dušího liche. Nehraje roli, jestli postava měla HP nějakým způsobem doplněné (např. léčením).

Např. Zombie lich má 200 HP. V průběhu her utrpí několik zranění, jejichž celkový součet je 400. Tehdy jsou všechny měkké tkáně v jeho těle zničeny, zbývá už jen kostra. Nyní je to Kostlivý lich. V průběhu dalších her utrpí další zranění, jejichž celkový součet opět dosáhne 400. Tehdy jsou zničeny i všechny kosti, zbývá už jen duše obalená v ektoplazmě. Nyní je to Duší lich.

Mutanoth – Mutant

Mutanti jsou zvěstovatelé Mutanothovy dokonalé vize nového života v galaxii.
Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Imunita proti nebezpečným látkám: Je zcela imunní i vůči běžným Chemickým a Biologickým útokům a proti Radiačním útokům.
Mutace: Hráč může zvolit, jak bude Mutant vypadat. Mutant může mít až 5 mutací. Možnosti jsou následující:
Regenerace: Mutant může regenerovat 10 HP každou minutu (resp. na konci každého kola boje).
Křídla: Mutant může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Žábry: Mutant může dýchat pod vodou.
Ploutve: Mutant může plavat dvakrát rychleji, než jak chodí po souši.

Vzdušné vaky: Mutant může vydržet bez vzduchu (i ve vakuu) tolik hodin, kolik je jeho D.
Ocas, jazyk, chapadla: Mutant může chytit cíl až do vzdálenosti rovné dvojnásobku své velikosti (v metrech) a přitáhnout si ho k sobě. Funguje to stejně jako Laso (viz *Základní kniha*).
Lepivý sliz, přísavky, háky: Mutant může lézt po zdech i po stropě.
Krunýř, exoskelet: Mutant získá hodnotu Armor 10, případně bonus + 5 k Armor, pokud ho již má.
Další paže: Mutant může mít více paží, může držet více zbraní a tudíž i provádět více útoků za akci.
Další nohy: Mutant může mít více nohou, jeho Agility je zvýšeno o 1 za každou nohu navíc.
Čepele: Na každé paži může mít drápy a útočit tak s DAM 10 + BS (sečná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Bodce: Na každé paži může mít bodce a útočit tak s DAM 10 + BS (bodná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Palice: Na každé paži může mít kostěné výrůstky a útočit tak s DAM 10 + BS (úderná zbraň). V takové ruce ale nemůže nic držet.
Ozbrojený ocas: Pokud má Mutant ocas, může na něm mít jednu Čepel, Bodec či Palici. S tou tak může zaútočit na vzdálenost rovnou dvojnásobku své velikosti (v metrech) bojem zblízka (hod na CC).
Rohy: Na hlavě může mít rohy s DAM 20 + BS. Může jimi provést Zteč (viz *Základní kniha*).
Žíravá krev: Pokud je Mutant zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka, Žíravým útokem s ničivostí 10.
Žíravé sliny: Mutant může plivat sliny až do vzdálenosti 1 metru x jeho velikost. Sliny jsou Žíravý útok s ničivostí 10. Zásah vyžaduje úspěšný hod proti RC.
Chameleoní kůže: Nepřátelé mají postih – 5 na Perception, když se snaží najít Mutanta zrakem.
Trny: Pokaždé, když je Mutant napaden v boji zblízka, si daný útočník musí hodit proti Agility. Pokud neuspěje, je zasažen trny s ničivostí 5. Efekt trnů se vyhodnotí ještě před útočníkovým útokem.
Noční oči (Noční zrak): V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Citlivý nos (Ostrý čich): Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.
Citlivý zrak (Ostrý zrak): Pasivní pátrací dosah zrakem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které nejsou neviditelné či zakryté nějakou překážkou.
Citlivý sluch (Ostrý sluch): Pasivní pátrací dosah sluchem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké zvuky.
Tykadla, hmatové chlupy (Ostrý hmat): Pasivní pátrací dosah hmatem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které se nějak pohybují na zemi či pod zemí.
Další klouby: Končetiny mají více kloubů. Může provést Opravný hod na Agility.
Záložní orgány: Důležité orgány mají své záložní kopie. Může provést Opravný hod na Durability.
Hustější svalstvo: Tělo je protkáno dalšími svaly. Může provést Opravný hod na Strength.
Více smyslových orgánů: Další oči, nosy, uši… Může provést Opravný hod na Perception.
Další nervová centra: Sekundární mozky. Může provést Opravný hod na Intelligence.
Hustější nervová soustava: Tělo je protkáno dalšími nervy. Může provést Opravný hod na Will.
Hrozivý zjev: Mutantův zjev nahání strach a respekt. Může provést Opravný hod na Charisma.
Pružné tělo: Mutant je velmi dobrý v boji zblízka. Může provést Opravný hod na Close Combat.
Pevné tělo: Mutant je velmi dobrý ve střelbě. Může provést Opravný hod na Range Combat.
Další hlava: Mutant získá + 2 k Will, Perception a Intelligence za každou další hlavu. Taktéž může v akci provádět více útoků čelistmi (pokud je může použít jako zbraň).

Eclipsoth – Zatemnělý

Zatemnělí jsou Eclipsothovy loutky a šachové figurky v jeho velkém konspiračním plánu.
Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty mají i následující:

Nenápadnost: Vypadá jako běžná bytost svého druhu. Zachovává si všechny své zvláštní schopnosti i slabosti.
Skrytost: Jeho korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako normální příčetná osoba. To mu dovoluje snadno infiltrovat do společnosti uctívačů Světla, šířit v ní korupci a zneužívat jejích výhod pro účely Temné ruky.

Vampiroth – Upír

Upíři jsou Vampirothovi válečníci, kteří zdědili jeho neuhasitelnou žízeň po krvi.
Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty má i následující:

Základní atributy: Perception + 2, Will + 2, Agility + 4, Durability + 2.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Žízeň: Každý den, kdy neměl možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Odolnost: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může provádět Opravné hody na Durability a Will.
Sluneční svit: Pokud je vystaven slunečnímu světlu, jeho tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na něj dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti Durability každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z něj jen popel.
Ostrý sluch: Pasivní pátrací dosah sluchem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké zvuky.
Temná hibernace: Může se uložit do spánku, během kterého nevnímá okolí a neztrácí vitalitu kvůli nedostatku krve (nezískává body Únavy a neztrácí HP). Jakmile se v jeho blízkosti ocitne nezkorumpovaná bytost z masa a krve, z hibernace se sám od sebe probudí. Z hibernace ho mohou probudit i služebníci Temnoty tím, že na něj promluví. Upír může v hibernaci zůstat neomezenou dobu. Sám se z ní ale probudit nedokáže.

Lycantroth – Vlkodlak

Vlkodlaci jsou Lycantrothovi lovci, kteří zdědili jeho neukojitelný hlad po mase.
Kromě Standardních vlastností stoupenců Temnoty má i následující:

Základní atributy: Perception + 2, Will + 2, Strength + 4, Durability + 2.
Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Hlad: Každý den, kdy neměl možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Proměna: Pokud není vystaven slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Jeho velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji může použít čelisti (DAM 10 + BS) a drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti 1 cíli). Navíc získá + 4 k CC, Durability a Strength, avšak ztratí – 4 od RC, Intelligence a Will. Jakmile je vystaven slunci, ihned se přemění do své základní formy.
Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.
Temná hibernace: Může se uložit do spánku, během kterého nevnímá okolí a neztrácí vitalitu kvůli nedostatku masa (nezískává body Únavy a neztrácí HP). Jakmile se v jeho blízkosti ocitne nezkorumpovaná bytost z masa a krve, z hibernace se sám od sebe probudí. Z hibernace ho mohou probudit i služebníci Temnoty tím, že na něj promluví. Vlkodlak může v hibernaci zůstat neomezenou dobu. Sám se z ní ale probudit nedokáže.

Vlkodlačí přeměna
Když se Vlkodlak změní do své vlčí formy, celé jeho tělo podstoupí masivní transformaci. Získá podobu rozměrného humanoidního vlka, s dlouhými drápy, mohutnými zuby a černou srstí. Nové velikosti a proporcím se přizpůsobí všechny protézy a implantáty, stejně jako oblečení a brnění. To je důkaz, že tato změna není založena na biologické mutaci, ale že se spíše jedná o kvazi-mystický jev.

„Vytrhnout a roztrhat jejich vnitřnosti! VYTRHNOUT A ROZTRHAT!“
- vlkodlačí Koruptor pobízí své vojáky k útoku

2.4 Krok čtvrtý: Výběr původu

Určení minulosti má několik sekcí. Všechny tyto sekce počítají s možností, že hráč si chce vytvořit svého plenitele jako novou postavu. V každé sekci vybudujete část historie svého plenitele, což může sloužit jako skvělá inspirace pro sepsání jeho podrobnějšího životopisu. Některé sekce navíc přináší výhody, které mají své uplatnění přímo ve hře.

2.4.1 Důvod plenitelství

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

Tulák: postava propadla korupci na odloučeném nebo nepřátelském místě, kde neměla kontakt s žádnými jinými služebníky Temnoty, kteří by ji přijali do své společnosti. Tak se přidala k týmu plenitelů, aby získala nějaké spojence.

Zrádce: postava svého pána zradila – neuposlechla jeho příkaz nebo za jeho zády splétala intriky ve snaze získat vlastní moc. Nyní musí unikat před jeho hněvem…

Přeživší: postava přežila pád a zničení své temné říše ve velké válce. Prostě se již nemá kam vrátit a tak bloudí vesmírem hledajíc novou říši, jejímž členem by se mohla stát.

Služebník: postava se stala plenitelem, protože jí to přikázal její pán. Stále s ním má úzké kontakty a slouží tak víceméně jako jeho agent či vyslanec.

Odpadlík: postava se stala plenitelem, protože její pán ji ve svých řadách již nechtěl dále trpět. Mohla být vyhnána násilím, nebo mohla odejít dobrovolně.

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

Intrikán: postava odešla hledat slávu, moc a vliv, aby mohla vykonat své vlastní temné plány. Například se chce stát vůdcem vlastního kultu, najít mocný artefakt, nebo ovládnout část galaxie.

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

2.4.2 Společenské postavení

Jak známá, mocná a vlivná byla postava, než se stala plenitelem? Čím vyšší společenské postavení, tím více Bodů vlivu (V-bodů) 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.

Postradatelný pěšák: Nedostává žádné startovní V-body, má 10 Předchozích zážitků a 2 Kontakty.

Osvědčený služebník: Dostává 100 startovních V-bodů, má 8 Předchozích zážitků a 4 Kontakty.

Schopný lokaj: Dostává 1000 startovních V-bodů, má 6 Předchozích zážitků a 6 Kontaktů.

Pravá ruka: Dostává 10.000 startovních V-bodů, má 4 Předchozí zážitky a 8 Kontaktů.

Vlivný vůdce: Dostává 100.000 startovních V-bodů, má 2 Předchozí zážitky a 10 Kontaktů.

„Bojoval jsem s orkskými nájezdníky i zlobřími komandy, s divokými hydrami a dokonce i s Draky. Ale žádný nepřítel není tak nebezpečný jako služebníci Temné ruky.“
- žoldnéř Jahn Micones

2.4.3 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 hoďte k20. Místo výběru události můžete Plenitelovi dát 5 bodů zkušeností. Předchozí zážitky jsou uvedeny v *Základní knize* – všechny lze aplikovat i na Plenitele. Můžete určit, že některé zážitky má postava ještě z dob, kdy její duše byla čistá. Další mohla získat už jako zkorumpovaný stoupenec Temnoty. Výjimky jsou pouze tři:

(13) Soutěž:

Předchozí zkušenost „Soutěž" se vztahuje pouze k před-korupční minulosti postavy. Temná ruka nemá nic jako soutěže, závody či jakékoliv jiné formy zábavy. Efekt je jinak stejný, jako v *Základní knize*.

(19) Křížová výprava:

Plenitel se účastnil jedné z Temných kruciát. Křížová výprava je vždy obrovská událost, na kterou Temná ruka obětuje vše dostupné. Její cíl je jediný – v daném území udusit všechno Světlo a rozšířit korupci. Protože křižáci bojují většinou proti těm nejmocnějším služebníkům Světlých bohů, riziko rozkladu je velké. Mnoho křižáků dříve či později propadlo rozkladu, jejich duše byla zcela rozptýlena či proměněna v Padlou bestii.
Plenitel získává vlastnost **Křižák Temnoty**. Ta mu přidává zvláštní dovednosti Intuice a Štěstí.

Intuice: Plenitel je schopen vycítit, kde k zásahu Světla dojde či došlo. Aby byl v tomto odhadu úspěšný, musí si hodit proti úrovni Intuice (10). Pokud uspěje, správně odhadne místo zásahu. O toto určení se může pro daný zásah pokusit jen jednou. Intuici však může použít vícekrát za misi. Každá další vlastnost Křižák Temnoty zvyšuje úroveň Intuice o 1 (maximum 19).

Štěstí: Plenitel je schopen posílit svoji duši a zbavit se tak rozkladu. Musí si hodit proti úrovni Štěstí (10) a pokud uspěje, zbavil se 10 bodů rozkladu. Hráč může popsat, jak toho docílil. Každá další vlastnost Křižák Temnoty zvyšuje úroveň Štěstí o 1 (maximum 19). Tato dovednost je v každé misi jen na jedno použití.

Každá zkušenost „Křížová výprava" modifikuje některé plenitelovy základní atributy. Zvolte jednu kladnou a jednu zápornou úpravu.

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

(20) Světlý vliv:

Významná událost, kterou plenitel zažil, byla způsobena nebývale rozsáhlým zásahem Světlého boha, astrální bytostí Světla nebo Světlou magií – více či méně, přímo či nepřímo. Během ní byla plenitelova duše vystavena spalujícímu Světlu a došlo u ní k rozkladu.

Zvolte jednu z výše uvedených událostí. Plenitel normálně získá všechny uvedené výhody a modifikace atributů. Během ní však byla plenitelova duše zasažena rozkladem.
Za každou zkušenost „Světlý vliv" získává plenitel **1 nesmazatelný bod rozkladu** do začátku.

Převozníci
Zatímco galaktické říše mají své dopravní organizace a gildy, Temná ruka používá k převozu svých služebníků a nákladu tzv. Převozníky. Převozníci jsou většinou slabí či neschopní služebníci, kteří se nehodí pro nic jiného. Stát se Převozníkem je pro takového služebníka jediná šance, jak ještě nabrat nějaký vliv a možná i vystoupat po mocenském žebříčku.

2.4.4 Kontakty

S jakými osobami či organizacemi se postava stýkala, resp. u jakých má blízké kontakty. Vyberte až tolik kontaktů, kolik dovoluje 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 plenitel 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 plenitelovi dát 5 bodů zkušeností. Kontakty jsou uvedeny v *Základní knize* – všechny lze aplikovat i na Plenitele. Má to však svoji výjimku:

Plenitel může tento kontakt využít dvěma způsoby – Utajením identity nebo Prozrazením identity.

Utajení identity:
Plenitel se s kontaktem spojí tak, aby mu neodhalil svoji novou (temnou) identitu. Plenitel si musí hodit k20. Na hod 1-15 daný kontakt nerozpoznal jeho korupci a pomohl mu. Na hod 16-20 ji odhalil a zrušil s ním všechny vazby. Kontakt je tak ztracen.

Prozrazení identity:
Plenitel se s kontaktem spojí tak, že mu odhalí svoji temnou podstatu a rovnou se ho pokusí obrátit na stranu Temnoty. Plenitel si musí hodit k20. Na hod 1-5 daný kontakt souhlasil s pomocí – pouhý fakt, že se rozhodl dobrovolně pomoci služebníkovi Temné ruky, do něj zasel Temnou korupci. Takto zkorumpovaný kontakt je možné využívat bez problémů i v budoucnosti. Na hod 6-20 odmítl a zrušil s ním všechny vazby. Kontakt je tak ztracen.

Temné kontakty:
Toto jsou kontakty na frakce a organizace ovládané Temnou rukou. Kterýkoliv ze svých kontaktů může Plenitel vyměnit za Temný kontakt. Tímto způsobem také může nahradit kontakt, o který přišel díky odhalení své identity. Vnitřní kruh je označení pro služebníky plně loajální Lordovi či Overlordovi Koruptorovi. Vnější kruh je označení pro služebníky, kteří své služby nabízí všem. Mezi Nezávislé služebníky patří Nemrtví, Upíři, Vlkodlaci, Mutanti a Zatemnělí, kteří nemají žádné vazby na Lorda či Overlorda Koruptora, a také příslušníci Prokletých a Paralelních ras.

Vnitřní kruh*:

(1) Ozbrojené síly	(pozemní, letecké, námořní…)
(2) Bezpečnostní síly	(stráže, vrazi, kati, žalářníci, otrokáři…)
(3) Vědecko-technická skupina	(laboratoře bio- a technomancerů, továrna…)
(4) Korupční skupina	(šíření korupce, temnomanceři, temní kněží…)
(5) Konspirační skupina	(ovládání galaktické politiky, intrikáni, špioni…)
(6) Převoznická skupina	(pozemní, námořní, letecká, vesmírná…)
(7) Církevní skupina	(uctívání Temného boha nebo Nihila)

Vnější kruh:

(8) Infiltrovaní stoupenci	(stoupenci uvnitř galaktických říší a organizací)
(9) Kabala	(libovolný typ, viz str. 71)
(10) Sekta	(libovolný typ, viz str. 71)
(11) Lovci odměn	
(12) Cizí plenitelská skupina	

Nezávislí služebníci:

(13) Temní bandité	(např. útok na loď, stanici)
(14) Temní piráti	(např. útok na město)
(15) Zkorumpovaní překupníci	(např. sehnání nedostupného zboží)
(16) Zkorumpovaní pašeráci	(např. převoz skrz hranice)
(17) Zkorumpovaní padělatelé	(např. napodobení artefaktu)
(18) Zkorumpovaní zloději, únosci	(např. ukradení artefaktu, únos VIP)
(19) Zkorumpovaní atentátníci, vrazi	(např. zabití)
(20) Zkorumpovaní špehové, sabotéři	(např. ukradení informace)

* **Pozor:** Kontakty Vnitřního kruhu se vztahují pouze k tomu Temnému bohovi, kterému plenitel slouží. Pokud si chce vybrat kontakt Vnitřního kruhu jiného Temného boha, bude mít tento kontakt cenu dvou.

3. VÍRA

Bůh, kterého si hráč zvolil, může postavě pomáhat. Důležité je mít na paměti, že bohové s běžnými smrtelníky nehovoří slovy, pouze svými činy. Normálně komunikují pouze se svými Temnými kněžími, kteří jsou také jediní, kteří tuto komunikaci dokáží vnímat.

Temná modlitba:

Modlitby k Temným bohům fungují stejně, jako modlitby ke Světlým bohům – jak je popsáno v *Základní knize*. Jakmile postava nasbírá 100 Faith Points a zemře povolenou smrtí, stane se z ní Smrtka, popřípadě Banshee.

Necroth

- **Obnovení:** je-li plenitel zabit, může kdykoliv do konce mise opět povstat s polovičním HP.
- Štěstí: je-li plenitel zabit, může kdykoliv do konce mise opět povstat s plným HP.
- Smůla: plenitel ihned přichází o polovinu HP.

Vampiroth

- **Zahnání žízně:** plenitel zrušil efekt Žízně a navíc je imunní proti Žízni na dalších 12 hodin.
- Štěstí: plenitel zrušil efekt Žízně a navíc je imunní proti Žízni na dalších 24 hodin.
- Smůla: plenitel okamžitě propadl Žízni (ihned ztráta 10 HP a další bod Únavy).

Lycantroth

- **Zahnání hladu:** plenitel zrušil efekt Hladu a navíc je imunní proti Hladu na dalších 12 hodin.
- Štěstí: plenitel zrušil efekt Hladu a navíc je imunní proti Hladu na dalších 24 hodin.
- Smůla: plenitel okamžitě propadl Hladu (ihned ztráta 10 HP a další bod Únavy).

Mutanoth

- **Mutace:** dovoluje pleniteli vyměnit si až do konce mise jednu mutaci za jinou.
- Štěstí: dovoluje pleniteli vyměnit si až do konce mise všechny mutace za jiné.
- Smůla: zruší pleniteli jednu mutaci až do konce mise.

Eclipsoth

- **Manipulace:** funguje jako vyjednávání či vyhrožování, které lze použít i proti imunnímu NPC
- Štěstí: cílová NPC postava si již nehází na Will a požadavek splní.
- Smůla: cílová NPC postava se vůči tomuto pleniteli zachová agresivně (např. zaútočí).

Sebevražda:

Bohové povýšením na Smrtku odměňují jen ty nejlepší a nejschopnější a pouze po jejich smrti. Postava se 100 FP však nemůže spáchat sebevraždu, aby tak své povýšení uspíšila – pokud ji spáchá, bůh její duši pohltí jako jakoukoliv jinou. Musí čekat na nedobrovolnou smrt zásluhou vnějšího vlivu. Existuje ale několik speciálních případů dobrovolné smrti, které přípustné jsou. Tím nejběžnějším a nejsnáze proveditelným je sebeobětování pro vyšší zájmy, třeba pro záchranu ostatních nebo kvůli zabití obzvláštně mocného protivníka. Další možností je mučednická smrt, když postava obětuje svůj život při provádění nějaké bohulibé činnosti nebo když obětuje svůj život, aby přímo vykonala „boží vůli“. Třeba když stoupenec boha Eclipsotha v zájmu šíření korupce provede sebevražedný bombový útok na chrám Světlého boha.

Vampirovaxis
Rasa: Vampirgar
Vampirovaxis je první Vampirgar a zároveň také ten nejnebezpečnější. Zrodil se na planetě Khai v okamžik, kdy bůh Vampiroth nabral vědomí a zahájil svoji temnou vládu. Poslouchá jen jeho, nikoho jiného. Je to zákeřný zabiják. Má nadpřirozeně citlivý sluch, kterým zaslechne konkrétní oběť na tisíce kilometrů daleko. Taktéž umí ovládnout mysl všem místním netopýrům, které vždy shromáždí do obrovského agresivního hejna. Když se napije čerstvé krve, vyléčí si všechna zranění a dočasně se stane imunním vůči dalším. Jeho jedinou slabinou však zůstává citlivost na sluneční světlo.

3.1 Služba Temnotě

Jakmile postava získá 100 Faith Points a zemře povolenou smrtí, její duše není Temným bohem pohlcena. Místo toho je jí ponechána samostatnost, ačkoliv stále ve službách onoho boha a také Nihila samotného.

Postava v nové podobě Astrální bytosti přichází o všechno vybavení, talismany, implantáty, zkušenosti, zvláštní schopnosti, dovednosti, předchozí zážitky, finance a kontakty – a žádné nové nemůže získat. Zachovává si jen svoji osobnost a své vzpomínky.

Postava vykonává úkoly, které ji zadá její bůh. Toto je jediný případ, kdy se může objevit ve světě smrtelníků. Někdy Astrální bytost následuje své kolegy z dob, kdy ještě existovala ve svém smrtelném těle, putuje s nimi a pomáhá jim. Stále však platí, že hlavním důvodem přítomnosti je plnění Božského úkolu.

Za běžných okolností se služebník po smrti promění v Chmurného žence, Smrtku. Existuje ale i pár vzácných případů, kdy se místo toho promění v Banshee. Například velmi mocní služebníci se mohou rozhodnout, že se raději stanou Banshee než Smrtkou. Důvody pro to mohou mít různé. Pokud má služebník v okamžiku své smrti alespoň **10 milionů V-bodů**, může se v ní proměnit. Banshee se také může stát, když je jeho duše vyhnána z těla pomocí nějakého mocného kouzla nebo rituálu. Většinou je ale tento stav jen dočasný, duše se po nějaké době do těla vrátí.

Šílenství, rozklad, Astrální bytosti:
Astrální bytosti jsou imunní vůči šílenství (nemají body SP) a rozkladu (nesbírají body DP). Nikdy nestárnou a jsou tedy i nesmrtelné vůči přirozené smrti. Nikdy nespí, nejí, nepijí a ani nedýchají. Nikdy nepocítí strach ani únavu. Jsou zcela imunní vůči jedům a nemocem, stejně jako proti všem ostatním Chemickým, Biologickým a Radiačním útokům.

Obdiv:
Jak Smrtky plní úkoly, získávají si tím obdiv svého Temného boha. Za každý splněný úkol vydělávají body obdivu podle jeho náročnosti. Jakmile jich nashromáždí 100, jsou povýšeni na Arcismrtku, neboli Chmurného arcižence. Naopak za každý nesplněný úkol body obdivu zase ztrácí. Jakmile přijdou o všechny body obdivu, pohltí je buď Temný bůh a nebo Nihilum (pokud se zrovna nachází v Prázdnotě). To je nenávratný konec takovéto Astrální bytosti. Startovní počet je 5.

Koncentrace:
Banshee místo bodů obdivu sbírá body koncentrace. Fungují však stejně. Banshee plní úkoly, které ji zadají ostatní. Za každý splněný úkol vydělává body koncentrace podle jeho náročnosti. Čím více bodů koncentrace má, tím déle může existovat. Jakmile o všechny body koncentrace přijde, definitivně se rozplyne a duše postavy je pohlcena buď Temným bohem a nebo Nihilem (pokud se zrovna nachází v Prázdnotě). To je nenávratný konec takto oživené postavy. Startovní počet je 5.

Omega-13-Grim Reaper
Technomanceři původem z Černých říší se vždy snažili vyrobit koruptechnickou verzi Technotrona, ale marně. Vyspělá technologie, která Technotrona tvoří, je zcela rezistentní proti korupci. Je proto velkou záhadou, jak mohl Temnotě propadnout Omega-13-Grim Reaper. O své minulosti nikdy nemluví; je dokonce možné, že si na ní vůbec nepamatuje. Ví se o něm jen to, že své služby poskytuje všem pěti Temným bohům stejnou měrou, pravděpodobně tedy uctívá přímo samotné Nihilum. Jeho konstrukce i pancéřování jsou sytě černé, pokryté ostrými bodci, čepelemi a háky a popsané znesvěcenými runami a symboly. Nosí černé potrhané roucho s kápí, která kryje jeho obličej vymodelovaný do podoby lebky. Pouze dvě oči – optické senzory – svítí rudou září z tmavého stínu. Je vyzbrojen Metakosou, jejíž čepel má v sobě vyryté záhadné ornamenty. Svým vzhledem dokonale připomíná mechanického Chmurného žence. Je obávaný napříč celou galaxií. Každá Černá říše se ho snaží najít a zničit. Již mnohokrát proti němu vedly Světlé kruciáty, ale Omega-13 se vždy vrátil v plné síle. Jediným způsobem, jak se ho navždy zbavit, tedy zůstává zničit základnu, do které se vrací a kde je opravován. Její pozici však nikdo nezná.

Smrtka

Služebník Temného boha se po smrti promění ve Smrtku, nebo-li Chmurného žence.

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	(D+S)x3	n/a

Velikost: 2

Pokud uctívač Temnoty dosáhl maximálního fanatismu, jeho duše není po smrti bohem pohlcena, místo toho je zachována a uctívač tak může bohu dál sloužit ve formě astrální bytosti, Smrtky. Smrtka vypadá jako lidská kostra (a to dokonce i pokud vzešla např. z Trpaslíka-upíra nebo Obra-mutanta), není pohlavně rozlišena. Je oblečena do Pláště smrti, černého roucha s kápí. Nejběžnější výzbrojí je Kosa smrti, brutální sečná zbraň s dlouhou ostrou čepelí. Pokud Smrtka slouží dobře a oddaně, může být povýšena na Arcismrtku (nebo-li Chmurného arcižence). Ta se od Smrtky liší černým dýmem Temnoty neustále obklopujícím její hlavu.

Smrtky většinu času žijí v Prázdnotě, kde terorizují duše mrtvých. Slyší však volání svého Temného boha, na které zareagují ihned. Jejich příchod i odchod z vesmíru je doprovázen vířícím oblakem černého dýmu Temnoty. Jsou nesmrtelné, zničení jejich těla ve vesmíru je pouze donutí odejít zpět do Prázdnoty. A i když jsou zničeny v Prázdnotě, pak pouze na nějakou dobu zmizí, aby se mohly znovu někde objevit. Pokud však Smrtka svého Temného boha zklamala, bůh nebo Nihilum (záleží na tom, jestli se zrovna nacházela ve vesmíru nebo v Prázdnotě) může její duši pohltit, což pro Smrtku znamená nenávratný konec.

Smrtky dokáží vidět duše bytostí a odhalit tak jejich sílu. Tímto zrakem mohou vidět i skrze různé překážky a mohou tak snadno spatřit schované bytosti. Poznají, pokud je duše oslabena Temnotou a vidí i duše kompletně zkorumpované. Smrtky pomocí tohoto zraku dokáží snadno spatřit jiné Smrtky i astrální bytosti Světla na obrovskou vzdálenost. Když Smrtka soustředí svůj spirituální zrak, její oči dýmají černým kouřem.

Když chce Smrtka letět ve vesmíru mnohem rychleji, než kolik zvládne svoji nadpřirozenou silou normálně, zvětší své roucho do šířky i délky, kdy začne připomínat černá rozedraná křídla. Tím nabere velkou rychlost. Roucho kolem ní samovolně vlaje, nezávisle na okolním větru, čímž ji pomáhá manévrovat. Během letu se za ní tvoří stopa temného dýmu, kterou je možné na obloze dobře vidět.

Dovednosti:

Let: Smrtka může volně létat.

Přesun do/z Prázdnoty: Smrtka může jako jednu akci zmizet do Prázdnoty. Vrátit se může kdykoliv chce.

Vidění duše: Smrtka může hledat živé bytosti podle jejich duše. Vidí skrze překážky, prohlédne jakékoliv maskování i neviditelnost. Také automaticky rozpozná rostoucí korupci v duši bytosti. Vidí i duše zcela zkorumpované.

Smrt: pokud je Smrtka zabita, přesune se místo toho zpět do Prázdnoty, kde musí čekat k20 dní, než se zase může vrátit zpět. Pokud je zabita v Prázdnotě, rozplyne se a také musí čekat k20 dní. Pokaždé kdy je zabita ztrácí 1 bod obdivu.

Výzbroj, vybavení:

Kosa smrti: Je to obouruční sečná zbraň s ničivostí 200. Cíle nutí provádět Kazící hod na Armor.

Plášť smrti: Funguje jako Lehké brnění s Armor 10, které dovoluje provést Opravný hod. Nasazená kápě funguje jako Lehká přilba s Armor + 1. Díky plášti může během Putování létat mnohem rychleji. Její Cestovní rychlost je v tom případě 1.000 km/h.

Arcismrtka:

Všechny atributy má zvýšené o 2. HP se přepočítají, jejich nová hodnota je (D+S)x6.

Temný oblak: Arcismrtka může jako jednu akci rozptýlit černý oblak Temnoty, který má dosah 10 metrů všemi směry. Všichni stoupenci Světlých bohů v dosahu utrpí zásah s ničivostí 100. Všichni bezvěrci a uctívači Zegurnské církve utrpí zásah s ničivostí 50, pokud neuspějí v hodu proti Will.

Banshee

Stát se po smrti Banshee je způsob, jak získat určitou míru nezávislosti na Temných bozích.

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	n/a	Spec.	n/a

Velikost: 0

Banshee je zvláštní astrální bytost, která neslouží žádnému Temnému bohu. Jedná se o zkorumpovanou duši, která nebyla Temnými bohy pohlcena. Důvod tohoto je různý, obvykle byla bytost za svého života zasažena nějakým mocným kouzlem, ovlivněna mystickým rituálem nebo božskou mocí a podobně. Ať je to jakkoliv, vznik Banshee je extrémně vzácný případ.

Má podobu malého levitujícího bodu Temnoty, je zcela nehmotná, dokáže pronikat pevnými objekty i energetickými poli a nelze zranit či zabít běžnými zbraněmi. Zcela si zachovává své vzpomínky na život a celou osobnost. S ostatními bytostmi komunikuje pomocí telepatie. Některé Banshee je žádají o pomoc, jiné naopak pomoc nabízejí, další se zase zdržují v blízkosti svých vládců. Některé Banshee se ovšem smrtelníkům vyhýbají či dokonce jsou vůči nim agresivní. Banshee útočí vyzařováním Temnoty, kterou může zranit jak tělo, tak i mysl.

Temní bohové nad Banshee nemají naprosto žádnou moc, nemohou ji nic přikazovat, ovšem také ji nemohou chránit. Pokud je Banshee oslabena, téměř ihned je pohlcena jedním z Temných bohů, nebo dokonce samotným Nihilem, pokud se zrovna vyskytuje v Prázdnotě.

Dovednosti:

Levitace: Banshee se standardně pohybuje levitací, není tedy ovlivněna typem povrchu.
Létání: Banshee může volně létat, během boje rychlostí 100 metrů za akci, během Putování je pak její Cestovní rychlost 1.000 km/h.
Nehmotná: Banshee může prostupovat pevnými objekty i energetickými poli, taktéž nemůže být zasažena fyzickými ani energetickými útoky. Pouze objekty, pole a útoky, které u sebe mají uvedeno, že mohou mít vliv na astrální bytosti, ji mohou zastavit respektive zranit. Banshee sama nemůže nijak manipulovat s pevnými objekty ani reagovat na energetická pole.
Odolnost: Hodnota HP je rovná hodnotě SP, které postava měla v době své smrti (přeměny).
Smrt: pokud je Banshee zabita, dočasně se rozplyne. Za k20 dní se jí celistvost vrátí. Pokaždé, kdy je zabita, však ztrácí 1 bod koncentrace.

Tělesný paprsek: Banshee může vystřelit paprsek Temnoty, který má vliv na tělo živých cílů (nikoliv ale Astrálních bytostí). Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je – 5 od RC. Ničivost je 100. Paprsek ignoruje Armor, zasažená bytost si na odolání hází proti Durability. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CC), nelze ho vykrýt.

Mentální paprsek: Banshee může vystřelit paprsek Temnoty, který má vliv na mysl živých cílů. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je – 5 od RC. Zasažená bytost si na odolání hází proti Will. Pokud neuspěje, přichází o 100 Sanity Pointů. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CC), nelze ho vykrýt.

Astrální/Magický paprsek: Banshee může vystřelit paprsek Temnoty, který má vliv na Astrální respektive Magické bytosti. Optimální dostřel je 10 metrů, Maximální dostřel je 20 metrů, postih za vzdálenost je – 5 od RC. Ničivost je 200. Paprsek ignoruje Armor, zasažená bytost si na odolání hází proti Durability. Paprsek může použít i v boji zblízka (tehdy si hodí proti CC), nelze ho vykrýt.

Kvílící vědma

Kvílící vědma je přes devět století stará Banshee, možná dokonce první svého druhu. Za svého života to byla velmi moudrá služebnice Temnoty, která zkoumala samotnou podstatu Temných bohů. Odhalila způsob, jak překonat jejich schopnosti a stát se tím nejmocnějším vyslancem Nihila. Temní bohové se o tom dozvěděli a chtěli jí v tom zabránit. Vyslaní vrazi ji sice zabili, ale ona využila svých vědomostí a způsobila, aby její duši Temní bohové nepohltili. Tak se stala astrální bytostí, jakou je dodnes. Temní bohové se jí stále snaží zbavit, ale marně. Vědma žije v ústraní, mimo dosah Temné ruky. Přesto ji vyhledávají někteří zoufalí služebníci Temnoty a žádají od ní rady, jak se stát mocnějšími.

4. ROZKLAD

Rozklad je proces, který může postihnout každého služebníka Temné ruky. Jedná se o rozpad duše, jak je její temná podstata rozptylována okolním Světlem. Dříve či později podlehne každý zasažený, i ten nejfanatičtější služebník Temných bohů. Každá postava začíná na hodnotě 0 Decay Points. Jakmile získá 100 DP, její duše je bezcenná a Temný bůh o ní přestane mít zájem. Rozklad nepostihuje Nižší služebníky (Zombie, Kostlivce, Duchy, Vlkobestie, Krvežíznivce, Ghůly a Zatracené), jejich duše je zcela rozpadlá již v okamžiku jejich korupce.

Jakmile získá 100 DP, dojde u ní k Úpadku. Hráč vykoná test Úpadku. Pokud v testu uspěje, z postavy se stane zdegenerovaná a nezkrotná Padlá bestie. Pokud neuspěje, jeho duše se rozplyne beze zbytku. Tak či tak, hráč ztrácí nad postavou kontrolu a musí si vytvořit novou.

Padlé bestie jsou tyto:

Necroth – Hnijící bestie (Zombie, Kostlivec nebo Duch – záleží na aktuálním stavu postavy)
Vampiroth – Žíznivá bestie
Lycantroth – Hladová bestie
Mutanoth – Mutující bestie
Eclipsoth – Ztemnělá bestie

Co způsobuje rozklad:

Dlouhodobé nešíření Temnoty: Pokud bytost nešíří vliv Temnoty do svého okolí, vystavuje se poměrně slabému rozkladu, lze mu snadno odolávat. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každého týdne, kdy nijak nešířila vliv Temnoty. Za šíření se považuje podplácení, vyhrožování, chytání zajatců za účelem korupce nebo rituálního obětování Temným bohům, znesvěcování svatostánků Světlých bohů či knězova schopnost Korupce.

Dlouhodobé potlačování Temnoty: Pokud bytost výše uvedené nedělá dobrovolně a vědomě (ignoruje bytosti Světla), síla rozkladu je mnohem větší. Postava navíc získává další 1 bod rozkladu na konci každého dne, kdy nepřispívala snaze Temné ruky zkorumpovat galaxii.

Dlouhodobý pobyt na území Světla: Pokud bytost zůstane delší dobu v místě, kde je přítomnost Světla největší (např. Božské planety), vystaví se poměrně silnému rozkladu. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každé hodiny, kdy je na takovémto území.

Dobrovolné zkoumání Světla: Pokud bytost dobrovolně zkoumá Světlo a jeho podstatu, např. čte požehnané texty, naslouchá svatým kázáním a podobně, je ovlivňována slabým rozkladem. Postava získává 1 bod rozkladu na konci každého dne, kdy se takovým zkoumáním Světla zabývala.

Vědomé neuposlechnutí služebníků Temnoty: Pokud bytost dobrovolně neudělá něco, co ji služebník Temnoty přikázal nebo o co ji požádal, je zasažena nejsilnějším rozkladem. K tomu však dojde pouze v případě, pokud bytost slouží stejnému Temnému bohu, jako daný služebník. Postava získává 5 bodů rozkladu okamžitě poté, co neuposlechne. Získává dalších 5 bodů rozkladu okamžitě poté, co vykoná pravý opak daného příkazu.

Zasažení kouzlem způsobujícím Rozklad: O kolik bude bytost více rozložená, to záleží na její psychické odolnosti a síle kouzla.

Úpadek:
Hráč si hodí jednou proti každému atributu postavy. Hází si proti přirozené hodnotě atributu, tedy proti základní rasové hodnotě modifikované o bonusy a postihy za Předchozí zážitky a typ služebníka (Zombie-lich, Vlkodlak…). Veškeré další bonusy a postihy, ať už přidané implantáty, znesvěcenými talismany, vybavením či nějakými látkami, jsou ignorovány. Pokud má více úspěchů, než neúspěchů, stává se Padlou bestií. K Proměně dojde ihned. Padlá bestie se okamžitě pokusí napadnout své bývalé druhy. Pokud má více neúspěchů, duše postavy se rozplyne.
Štěstí: Každý hod 1 má cenu dvou úspěchů.
Smůla: Každý hod 20 má cenu dvou neúspěchů.

5. MISE

Úkolem plenitelů je především vybojovat nadvládu Temnoty nad Světlem a to jakýmikoliv prostředky. Plenitelé plní většinou podobné typy misí, jako žoldnéři galaktických říší. Výjimky jsou pouze čtyři:

Terorizování:
Nahrazuje misi „Vyšetřování" ze *Základní knihy*. Plenitelé jsou pověřeni šířením strachu, beznaděje a paranoii mezi obyvatelstvem vybrané říše. Toto není běžný typ zakázky, protože na teroristické útoky jsou používáni většinou infiltrovaní kultisté a kolaboranti. Někdy však vládce dá přednost plenitelům, kvůli jejich zkušenostem a zvláštním metodám.

Korumpování:
Nahrazuje misi „Vyjednávání" ze *Základní knihy*. Plenitelé jsou pověřeni, aby rozšířili korupci do vybrané frakce či organizace. Vhodným způsobem je například vyhrožování, podplácení (ať už penězi či jen příslibem moci), šíření zájmu o Temnotu nebo kázání temné filozofie masám obyvatelstva. Tak či tak, ničení a vraždění je spíše na škodu.

Masakrování:
Nahrazuje misi „Humanitární pomoc" ze *Základní knihy*. Plenitelé jsou pověřeni, aby provedli nájezd s cílem vyvraždit všechny inteligentní bytosti v cílové oblasti – nikdo nesmí přežít. Tuto akci vůdci Temné ruky nařizují, když v oblasti potřebují rychle eliminovat jakýkoliv odpor, ať už reálný či teoretický, nebo když se dané bytosti nevyplatí korumpovat, protože jsou buď příliš fanaticky oddané Světlu nebo naopak příliš slabé a neschopné.

Potlačení vzpoury:
Plenitelé jsou pověřeni, aby potlačili vzpouru či povstání některé z ras, které obvykle spolupracují s Temnou rukou. Často se jedná o rasu pocházející z paralelního vesmíru (ne vždy jsou plně loajální). Prokleté rasy se bouří jen velmi vzácně, avšak děje se to.

Prestiž:
Stejně jako Žoldnéři, i Plenitelé sbírají body prestiže.

Generátor misí:
Generátor misí zůstává nezměněn, kromě výše popsaných misí. Hod 20 (Temnota) v tabulce „Protivníci podle rasy" znamená, že plenitelé budou stát proti Prokleté nebo Paralelní rase. Proti silám Temných bohů nebojují.

Rozklad u Prokletých ras
Prokleté rasy jsou zkorumpované, avšak nedochází u nich k Proměně – stále si zachovávají svůj vzhled a vlastnosti, mohou se i normálně rozmnožovat. Avšak protože je jejich duše temná, je náchylná na Světlo a dochází u ní k Rozkladu. Jakmile je zcela rozložena, buď se rozplyne, nebo se bytost promění v Padlého zuřivce.

Rozklad u Paralelních ras
Všechny Paralelní rasy, které Temná ruka získala na svoji stranu, jsou již zkorumpované. S Temnotou koneckonců nelze vědomě spolupracovat, aniž by u bytosti nedošlo ke korupci. Temnota napadla již nesčetné množství vesmírů, ale jen hrstka ras se prokázala být dostatečně efektivní, aby mohla být využita i v jiných vesmírech. Tyto vyvolené Paralelní rasy jsou ušetřeny efektu Proměny, zachovávají si tedy svůj vzhled, vlastnosti a rozmnožovací proces. I jejich duše se však rozkládá a nakonec ji tedy čeká buď rozplynutí, nebo proměna v Padlého zuřivce.

Vzhled mutantů
Mutanti jsou po stránce vzhledu velmi rozmanití. Prakticky nelze najít dva úplně stejné. Někteří mají souměrnou tělesnou stavbu bez jakýchkoliv vad, takže mohou připomínat bytosti stvořené evolucí. Jiní jsou naopak zcela zdeformovaní – jsou to hrůzná monstra posetá očima, chapadly a čelistmi a pokrytá odporným slizem. Někdy je mutace tak rozsáhlá, že nelze určit rasovou příslušnost. Jak bude mutant vypadat, to záleží především na rozhodnutí samotného Mutanotha.

5.1 Konec postavy

Cesta plenitele sice nabízí rychlý postup v hierarchii Temné ruky, ale je zároveň také nejnebezpečnější. V galaxii existuje mnoho způsobů, jak může nezkušený či nepozorný plenitel skončit.

Smrt:
Nejběžnější konec plenitele. Jednouše padne v boji, nebo hůř: zemře rukou svých nadřízených vládců, pro které jednoduše přestane být užitečný či se stane příliš velkým konkurentem v boji o moc. Pokud je však fanaticky oddán svému bohu, po smrti se z něj stane boží bojovník: Smrtka. Tyto astrální bytosti obvykle následují své spojence a spolubojovníky z dob, kdy byly ještě z masa a kostí, ovšem jejich účelem už dávno není střádat vliv a postavení, nyní plní úkoly svého boha.

Šílenství:
Pro většinu plenitelů nevyhnutelné. Neukojitelná touha po moci každého plenitele nakonec podlomí a zničí jeho mysl. Takoví plenitelé často skončí na okraji Temné ruky jako vyvrhelové, někteří jsou navždy uvězněni v kobkách, jiní sami sebe prostě zničí – a pokud při tom zničí i někoho dalšího, ať už nepřítele nebo spolubojovníka, tím lépe.

Rozklad:
Spalující záře Světla může postihnout každého. Mnoho plenitelů, kteří často bojují proti mocným služebníkům Světla, nakonec propadne rozkladu. V lepším případě se jejich duše rozloží a splyne s Temnotou. V horším případě zdegenerují v zuřivé a neovladatelné Padlé bestie, které jsou posedlé všeobecnou destrukcí – nerozlišují mezi Světlem a Temnotou.

Získání moci:
Samozřejmě také existuje možnost, že plenitel svoji vytouženou moc získá. Založí vlastní kult či přímo temnou říši a začne šířit korupci v celogalaktickém měřítku. Obvykle si začne najímat služby ostatních plenitelů, kteří pro něj představují snadný nástroj.

Bughinn
Rasa: Leprechaun – Mutant
Bughinn je nejlepší Mutanomancer. Zaměřením je to biomancer, má rozsáhlé vědomosti o biologii. Neustále provádí nějaké experimenty, takže vyžaduje nepřerušovanou dodávku čerstvých obětí – ať už bezmocných civilistů unesených přímo z měst nebo nebezpečných válečníků zajatých na bitevním poli. Jeho tělo je vylepšeno mnoha genetickými modifikacemi, díky kterým dokáže své oběti snadno a rychle měnit na nové Ghůly. Jeho největším výtvorem je vylepšená Mutanomachina, která bytosti mění nejen na nemyslící Ghůly, ale i na plnohodnotné Mutanty. Nachází se na džunglové planetě Katrogentis, kde je těžce bráněná.

Temná studna na Khai
Na planetě Khai se nachází zdánlivě bezedná studna, do které jsou vrhány všechny duše, které Temní bohové z nějakého důvodu nemohou nebo nechtějí pohltit. Duše stoupenců Světla jsou sem uvrženy, aby je Světlí bohové nemohli pohltit nebo dokonce přeměnit na astrální služebníky Nebe či Pekla. Stejně tak se z duší nemohou stát Bludičky a nemohou být ani vloženy do Technotrona. Zatímco jsou takto vězněny, okolní Temnota je pomalu korumpuje. Dříve či později každá duše podlehne a tehdy ji některý z Temných bohů konečně pohltí. Pro duše stoupenců Temnoty je uvěznění ve studni zřejmě ta nejhorší forma trestu. Ten je udělován, když se stoupenec prokáže jako velmi neschopný, neposlušný nebo přímo mařící zájmy Temné ruky v galaxii. V obou případech platí, že duše vržené do hlubin Temné studny nemohou být nijak reinkarnovány, ve všech ohledech jsou zcela odříznuty od okolního vesmíru. Ve studni je uvězněno již mnoho duší významných vládců a velkých hrdinů. Je tu například duše Nashtora Iroleka, vůdce První světlé kruciáty, která sem byla vhozena Prvním temným osobně.

„Stovky miliónů loajálních vojáků, tisíce bitevních lodí i desítky fanatických kultů. Bezedné zdroje, neomezená moc i nekonečná moudrost. To vše bude moje. Je to nevyhnutelné.“
- Vaghs, Eclipsothův plenitel

5.2 Důležité objekty

Plenitelé už nestojí na straně obyvatel galaxie, nyní slouží Temným bohům. Jejich vzhled je pokřivený korupcí, jejich pouhá přítomnost vyvolává strach a paniku. Během mise mohou bez potíží využít jen ty objekty, které mají pod kontrolou stoupenci Temnoty – ve všech ostatních jsou vnímáni jako nejvyšší hrozba, civilisté před nimi utíkají, ozbrojenci se je snaží okamžitě zlikvidovat. To poměrně komplikuje jejich operace. Plenitelé mohou využívat služby objektů stejně, jako Žoldnéři. V objektech, které jsou pod kontrolou Temnoty, to bude snadné. Ve všech ostatních ale budou muset čelit odporu – nyní záleží na tom, jakým způsobem. Tím může být buď Přepad, Vloupání, Terorizování nebo Korumpování.

Přepad:
Plenitelé jednoduše objekt přepadnou a násilím si vezmou to, co chtějí. Každý Plenitel, který se účastní přepadu, si hodí proti svému základnímu CC nebo RC. Má bonus + 2 k CC nebo RC za každého dalšího Plenitele, který se přepadu účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu bez problému. Pokud neuspějí, mohou využít službu objektu, ale každý Plenitel přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Tak či tak, služba je zdarma.
Štěstí: pokud některému Pleniteli padne 1, pak se jim podařilo zmasakrovat veškerý personál. Mohou využívat služby objektu automaticky tak dlouho, dokud k němu nebude přidělen personál nový. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Pleniteli padne 20, pak se personálu podařilo objekt ubránit. Plenitelům se nepodařilo do něj proniknout a nemohou využít jeho služby.

Vloupání:
Plenitelé se do objektu dostanou nenápadně, využijí ho, a poté zase nenápadně zmizí. Každý Plenitel, který se účastní vloupání, si hodí proti svému základnímu Agility nebo Intelligence. Má bonus + 2 k A nebo I za každého dalšího Plenitele, který se vloupání účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu bez problému a zdarma. Pokud neuspějí, službu využít nemohou.
Štěstí: pokud některému Pleniteli padne 1, pak se jim podařilo vytvořit tajnou cestu dovnitř. Mohou využívat služby objektu automaticky tak dlouho, dokud zůstane cesta skryta. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Pleniteli padne 20, pak se o nich personál dozvěděl a začal se bránit. Každý Plenitel přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Vloupání na tento objekt už nelze použít.

Terorizování:
Plenitelé kontaktují personál objektu a vyhrožováním nebo zastrašováním ho přinutí splnit jejich požadavky. Každý Plenitel, který se účastní vyhrožování, si hodí proti svému základnímu Strength nebo Charisma. Má bonus + 2 k S nebo CH za každého dalšího Plenitele, který se terorizování účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu bez problému a zdarma. Pokud neuspějí, službu využít nemohou.
Štěstí: pokud některému Pleniteli padne 1, pak se jim podařilo obrátit vyděšený personál ke zběsilému útěku. Mohou využívat služby objektu automaticky tak dlouho, dokud k němu nebude přidělen personál nový. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Pleniteli padne 20, pak personál teroru odolal a začal se bránit. Každý Plenitel přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Terorizování na tento objekt už nelze použít.

Korumpování:
Plenitelé kontaktují personál objektu a korumpováním ho přinutí ke spolupráci. Každý Plenitel, který se účastní korumpování, si hodí proti svému základnímu Intelligence nebo Charisma. Má bonus + 2 k I nebo CH za každého dalšího Plenitele, který se korumpování účastní s ním. Pokud alespoň jeden uspěje, mohou využít službu objektu, ale musí za ní zaplatit **penězi**. Pokud neuspějí, službu využít nemohou.
Štěstí: pokud některému Pleniteli padne 1, pak se jim podařilo personál obrátit na stranu Temné ruky. Mohou využívat služby objektu (avšak musí za ně platit **V-body**) tak dlouho, dokud personál zůstane pod vlivem Temnoty. Efekt Štěstí přebíjí případný efekt Smůly.
Smůla: pokud některému Pleniteli padne 20, pak personál korupci odolal a začal se bránit. Každý Plenitel přijde o tolik HP, o kolik přehodil. Korumpování na tento objekt už nelze použít.

„Vezměte všechny cennosti. A personál? Ten stáhněte z kůže a oběste na jeho vlastních střevech.“
- Ghyaxor, Vampirothův plenitel

Zatemnělí:
Služebníci boha Eclipsotha mají jednu nespornou výhodu – jejich korupce nemá žádný vliv na jejich vzhled. Mohou tedy snadno infiltrovat do společnosti stoupenců Světla a využívat její výhody pro své vlastní temné účely. Služebníci boha Eclipsotha mohou využívat Důležité objekty uvedené v *Základní knize* stejně normálně, jako Žoldnéři. Samozřejmě při tom budou muset použít peníze.

Výjimky:
Plenitelé mohou využít Svatostánek, Svatyni, Menhir i Dolmen, které jsou popsány v *Základní knize*. Protože se však jedná o objekty prostoupené silou Světla, budou čelit Rozkladu. Plenitelé získají 5 bodů Rozkladu na konci každého dne, kdy se zdrží v blízkosti takového objektu. Také získají dalších 10 bodů Rozkladu ihned poté, co využijí jeho moc (provedení rituálu, seslání kouzla). Temní kněží nemohou ve Svatyni získat Prostředníka, Temní kouzelníci nemohou v Dolmenu získat Familiara.
Naopak i Žoldnéři mohou využít Temný svatostánek, Temnou svatyni, Temný menhir i Temný dolmen, které jsou popsány níže. Budou však získávat body Korupce podobně, jako Plenitelé body Rozkladu. Kněží nemohou v Temné svatyni získat Prostředníka a Kouzelníci nemohou v Temném dolmenu získat Familiara.

Temný svatostánek
Svatostánek je velký kamenný sloup s božím symbolem a s vytesanými runami. Je to malé božské místo nabité spirituální energií. Je zasvěcené jednomu Temnému bohovi, jehož rituály umí provádět. K aktivaci stačí, aby plenitel přečetl runy a hodil si proti Intelligence (snížené o úroveň vybraného rituálu). Pokud uspěje, svatostánek pak kdykoliv během mise tento rituál provede tak, jak si plenitel bude přát (provedení rituálu v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Svatostánek může být znovu použit až po skončení následující mise.

- Provedení jednoho rituálu – úspěšný hod proti Intelligence

Temná svatyně
Svatyně je stavba z velkých kamenných sloupů s božím symbolem a s vytesanými runami. Je to velké božské místo nabité spirituální energií. Svatyně jsou zasvěcené všem Temným bohům. Umí provádět jejich rituály. K aktivaci stačí, aby plenitel přečetl runy a hodil si proti Intelligence (snížené o úroveň vybraného rituálu). Pokud uspěje, svatyně pak kdykoliv během mise tento rituál provede tak, jak si plenitel bude přát (provedení rituálu v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Svatyně může být znovu použita až po skončení následující mise. Temní kněží mohou u svatyně získat Prostředníka, pokud si úspěšně hodí proti svému Charisma. Pokud hod nevyjde, kněz se může o přivolání Prostředníka pokusit až po skončení následující mise.

- Provedení jednoho rituálu – úspěšný hod proti Intelligence
- Prostředník (pro Temného kněze) – úspěšný hod proti Charisma

Temný menhir
Menhir je velký neopracovaný kámen s vytesanými runami. Je to malé magické místo nabité mystickou energií. Koncentruje v sobě všechna kouzla jedné barvy Temné magie. K aktivaci stačí, aby plenitel přečetl runy a hodil si proti Intelligence (snížené o úroveň vybraného kouzla). Pokud uspěje, menhir pak kdykoliv během mise toto kouzlo sešle tak, jak si plenitel bude přát (seslání kouzla v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Menhir může být znovu použit až po skončení následující mise.

- Seslání jednoho kouzla – úspěšný hod proti Intelligence

Temný dolmen
Dolmen je stavba z velkých neopracovaných kamenů s vytesanými runami. Je to velké magické místo nabité mystickou energií. Koncentruje v sobě všechna kouzla všech barev Temné magie. K aktivaci stačí, aby plenitel přečetl runy a hodil si proti Intelligence (snížené o úroveň vybraného kouzla). Pokud uspěje, dolmen pak kdykoliv během mise toto kouzlo sešle tak, jak si plenitel bude přát (seslání kouzla v boji zabírá jednu akci). Pokud neuspěje, nic se nestalo. Dolmen může být znovu použit až po skončení následující mise. Temní kouzelníci mohou u dolmenu získat Familiara, pokud si úspěšně hodí proti svému Will. Pokud hod nevyjde, kouzelník se může o ochočení Familiara pokusit až po skončení následující mise.

- Seslání jednoho kouzla – úspěšný hod proti Intelligence
- Familiar (pro Temného kouzelníka) – úspěšný hod proti Will

6. SPECIALIZACE

Zápasník:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako v *Základní knize*.

Střelec:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako v *Základní knize*.

Technomancer:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Technik v *Základní knize*.

Automaton: funguje stejně, ale jeho design odpovídá stylu daného Temného boha – je pokryt jehlami (Vampiroth), čepelemi a řetězy (Lycantroth), korozí a hnilobou (Necroth) resp. organickými částmi a slizem (Mutanoth). Eclipsothův Automaton žádnou viditelnou korupci nemá.

Biomancer:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Lékař v *Základní knize*.

Homunkulus: funguje stejně, ale jeho vzhled odpovídá stylu daného Temného boha – vypadá jako Krvežíznivec (Vampiroth), Vlkobestie (Lycantroth), Zombie (Necroth) resp. Ghůl (Mutanoth). Nemá však jejich typické vlastnosti. Eclipsothův Homunkulus žádnou viditelnou korupci nemá.

Infiltrátor:
Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako v *Základní knize*.

Temný kouzelník:
Světlá kouzla, které si Temný kouzelník pamatuje, jsou vyměněna za Temná kouzla o stejné celkové bodové hodnotě a kouzla nulté úrovně jsou vyměněna kus za kus – vše podle libosti hráče. Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Kouzelník v *Základní knize*. Některé jsou však upraveny. Pokud nějakou z těchto schopností již měl, je automaticky převedena do své temné varianty.

Vyvolání Elementála je Vyvolání Nihiloida – nevyvolává Elementály, ale Nihiloidy.
Expert na Světlou magii je Expert na Temnou magii.
Vysátí Světla je Vysátí Temnoty – má stejný efekt, ale na bytosti Temnoty.
Familiár je zachován, ale duše zvířete je nyní zahlcena temnou korupcí (viz Zvířata, str. 52), takže své výhody nyní poskytuje Temné magii.
Svitek kouzla a Kniha kouzel je používána k zapisování Temných kouzel. Pokud má postava tyto předměty ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, jsou jí k ničemu. Musí si je pořídit znovu. Kouzla, která v nich měla zapsaná, jsou bez náhrady ztracena.
Krystal Světla a Koule Světla se jmenují Krystal Temnoty a Koule Temnoty. Pokud má postava tyto předměty ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, jsou jí k ničemu.

Temný kněz:
Světlé rituály, které si Temný kněz pamatuje, jsou vyměněny za Temné rituály o stejné celkové bodové hodnotě a rituály nulté úrovně jsou vyměněny kus za kus – vše podle libosti hráče. Má k dispozici stejné zvláštní schopnosti a vybavení, jako Kněz v *Základní knize*. Některé jsou však upraveny. Pokud nějakou z těchto schopností již měl, je automaticky převedena do své temné varianty.

Přivolání Djinna/Efreeta je Přivolání Fantoma – nevyvolává Djinny/Efreety, ale Fantomy.
Expert na Světlé bohy je zachován, ovšem nyní se nevztahuje ke Konverzi, ale ke Korupci.
Krvavá oběť je zachována – má stejný efekt, ale je možné obětovat jen zvířata Temnoty.
Prostředník je zachován, ale nyní se nejedná o Cheruba/Impa nýbrž o Mandragoru. Pokud má postava Cheruba/Impa ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, přichází o něj. Místo toho automaticky dostává Mandragoru.
Svitek rituálu a Kniha rituálů je používána k zapisování Temných rituálů. Pokud má postava tyto předměty ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, jsou jí k ničemu. Musí si je pořídit znovu. Rituály, které v nich měla zapsané, jsou bez náhrady ztraceny.
Kadidelnice, Ikona a Hlásič modliteb nyní funguje ve prospěch stoupenců Temnoty. Ti, kteří cítí kadidlo, vidí ikonu nebo slyší modlitby, panikaří. Přátelé jsou naopak imunní vůči Rozkladu.
Konverzní medailon se jmenuje Korupční medailon. Pokud má postava Konverzní medailon ještě z dob, kdy nebyla zkorumpovaná, je jí k ničemu.

Prostředník (Mandragora)

Mandragory jsou malé astrální bytosti sesílané kněžím jejich bohy. Mandragory připomínají zmenšené Smrtky. Jedná se o bezpohlavní bytosti, vysoké maximálně jeden metr. Mandragora je se svým knězem duchovně propojena, poslouchá jen jeho příkazy; hlasově na krátkou vzdálenost, telepaticky na dlouhou. Rozumí Vyšší i Nižší temné řeči, sama však mluvit neumí. Mandragora posiluje pouto mezi knězem a jeho bohem a zvyšuje tak pravděpodobnost úspěchu každé kněžovy zvláštní schopnosti.

Velikost: 0	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** jako postava	**Cena:** různá
Létající.			
Zbraně: astrální úder (boj zblízka, DAM 20)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	6	6	6	6	6	6	6	6	20	n/a

Astrální bytost.

Očarované a Magické předměty:

I Temná ruka vytváří své vlastní očarované a magické předměty. Fungují stejně, jako očarované a magické předměty popsané v *Základní knize*. Obsahují Temnou magii a jejich cena je samozřejmě ve V-bodech. Takovéto předměty může získat i Žoldnéř (např. na Černém trhu). Získává však 1 bod korupce na konci každého dne, kdy má Očarovaný předmět u sebe. Taktéž dostává 1 bod korupce pokaždé, co sešle jeho kouzlo. Magické předměty způsobují ještě větší korupci – na konci každého dne získá Žoldnéř 5 bodů korupce, po každém seslání jeho kouzla taktéž 5 bodů korupce.

Stejně jako Žoldnéř může získat předměty Temnoty, může i Plenitel získat předměty Světla. Takovéto předměty může získat například na Černém trhu. Jejich nošení a používání mu však způsobují rozklad. Získává 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu na konci každého dne a 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu pokaždé, kdy sešle jeho kouzlo.

Posvěcené a Božské předměty:

I Temná ruka vytváří své vlastní posvěcené a božské předměty. Fungují stejně, jako posvěcené a božské předměty popsané v *Základní knize*. Obsahují moc Temného boha a jejich cena je samozřejmě ve V-bodech. Takovéto předměty může získat i Žoldnéř (např. na Černém trhu). Získává však 1 bod korupce na konci každého dne, kdy má Posvěcený předmět u sebe. Taktéž dostává 1 bod korupce pokaždé, co sešle jeho moc. Božské předměty způsobují ještě větší korupci – na konci každého dne získá Žoldnéř 5 bodů korupce, po každém seslání jeho moci taktéž 5 bodů korupce.

Stejně jako Žoldnéř může získat předměty Temnoty, může i Plenitel získat předměty Světla. Takovéto předměty může získat například na Černém trhu. Jejich nošení a používání mu však způsobují rozklad. Získává 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu na konci každého dne a 1 bod (respektive 5 bodů) rozkladu pokaždé, kdy sešle jeho moc.

Experimentální předměty a bytosti:

I Temná ruka vyrábí experimentální předměty a vytváří experimentální bytosti. Předměty, ať už zbraně či dopravní prostředky, mohou být opatřeny nejrůznějšími testovacími vylepšeními Technomancerů. Experimentální předměty fungují přesně tak, jak je popsáno v *Základní knize*; cena je samozřejmě ve V-bodech. Může je získat i Žoldnéř, stejně tak jako Plenitel může získat experimentální předměty galaktických říší. Více informací v kapitole Vybavení a zbraně na str. 40.

Experimentálními bytostmi jsou převážně zkorumpovaná zvířata, ať už osobní, jízdní či divoká. Může se také jednat i o zkorumpovanou NPC postavu – služebníka Temných bohů, který se experimentu podrobil buď dobrovolně, nebo to pro něj je forma trestu od jeho nadřízených. Experimentální bytosti fungují přesně tak, jak je popsáno v *Základní knize*; cena je samozřejmě ve V-bodech. Může je získat i Žoldnéř, stejně tak jako Plenitel může získat nezkorumpované experimentální bytosti. Více informací v kapitole Zvířata na str. 52.

GM může experimentální bytost udělat z jakékoliv zkorumpované bytosti, nehledě na to, jestli se jedná o Zombie, Kostlivce, Mutanta nebo Ducha. Biomanceři mají znalosti a prostředky, jak modifikovat i něco, co už dávno nemá hmotné tělo.

6.1 Temná kouzla

Temná kouzla se používají stejně, jako Světlá kouzla. Výjimkou je pouze Negativní efekt Spontánní vzplanutí. Ten je nahrazen efektem Spontánní zmrznutí.

(19-20) Spontánní zmrznutí
Toto je nejnebezpečnější efekt. Kouzelníkovo tělo je tak zahlceno Temnotou, že je zcela prostoupeno chladem Prázdnoty. Sesilatel je zasažen Mrazicím útokem s ničivostí 10. Před tímto útokem nic neochrání.

Kouzla označená * jsou přístupná jen Temným kouzelníkům z Bílých říší.

Warlock
Zatímco Magus je bytost, která dočasně získala kompletní moc nad Světlou magií, Warlock je bytost, která stejnou moc získala nad Temnou magií. Jedná se o jev stejně tak vzácný. Když se Warlock objeví, vyvolá vlnu smrti, zkázy, strachu a korupce namířenou proti stoupencům Světla. Také se obvykle snaží využít své dočasné výhody k získání pokud možno co nejpevnějšího postavení v Temné ruce. Někteří služebníci Temnoty si tímto způsobem skutečně zajistili velkou moc. Žádný Warlock však nikdy nebyl tak silný, aby svojí magií prolomil Bariéru na Khai.

Cesty do minulosti
Temní kouzelníci ovládají kouzla umožňující cestování časem. Mohou je využít i pro cesty do vzdálené minulosti, kdy byla galaxie ještě v bezpečí. Ale pobývat v takovéhle minulosti je pro ně velmi riskantní a nebezpečné. Protože tu neexistuje Trhlina, v galaxii není žádná Temnota ani korupce, jen Světlo. Služebníci Temné ruky tedy zažívají silný rozklad své duše. Navíc se tu nemohou modlit ke svým bohům ani používat Temnou magii, protože nic takového ještě není. Drtivá většina uctívačů Temnoty, která cestovala do minulosti, se už nikdy nevrátila.

Kaphyrova výprava
Existují zmínky o tajné výpravě mocného Temného kouzelníka Kaphyra. Otevřel časový portál do deset tisíc let vzdálené minulosti a prošel jím i s doprovodem svých nejlepších služebníků. Protože přišel do doby, kdy magie ani Temní bohové ještě neexistují a kdy ještě ani není možné šířit temnou korupci, jeho možnosti byly velmi omezené. Navíc jeho duši pomalu rozkládalo všudypřítomné Světlo. Bylo mu jasné, že do budoucnosti se už nevrátí a že jeho osud je zpečetěn. Neplýtval tedy drahocenným časem a zahájil svůj plán. Na planetě Grapphel App kontaktoval zdejší obyvatelstvo, primitivní rasu Arimaspi, a předstíral, že je vyslancem Světlých bohů. Měl bohaté vědomosti ohledně galaktické historie, takže se domorodcům jevil jako věštec. Rychle si získal jejich úctu. Přikázal jim, aby v průběhu následujících dějin prováděli sabotážní a teroristické operace proti určeným cílům. K tomu účelu je také vybavil technologií, kterou s sebou přinesl z budoucnosti, a která jim dala obrovskou výhodu. Za několik týdnů Kaphyr zemřel, a s ním i jeho temní služebníci. Jejich duše se rozptýlily. Arimaspi mu však přísahali věrnost a tak začali vykonávat vše, co jim řekl.

Xoptol
Rasa: Goblin – Lich (duch)
Xoptol je nejlepší Nekromancer. Zaměřením je to temný kouzelník, má rozsáhlé vědomosti o Temné magii. Neustále provádí nějaké experimenty, takže vyžaduje nepřerušovanou dodávku čerstvých obětí – ať už bezmocných civilistů unesených přímo z měst nebo nebezpečných válečníků zajatých na bitevním poli. Ovládá mnoho pokročilých kouzel, díky kterým umí své oběti snadno a rychle měnit na nové Zombie. Jeho největším výtvorem je vylepšená Necromachina, která bytosti mění nejen na nemyslící Zombie, ale i na plnohodnotné Zombie liche. Nachází se na pouštní planetě Phentral IX, kde je těžce bráněná.

6.1.1 Červená kouzla (živly)

Červená kouzla jsou založena na ovládání živlů.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v *Základní knize*.

6.1.2 Oranžová kouzla (mysl)

Oranžová kouzla jsou založena na ovládání mysli.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v *Základní knize*.

Protože služebníci Temnoty necítí bolest ani strach, kouzla **Odolnost proti bolesti** a **Odolnost proti strachu** zřejmě nebudou mít mnoho využití. Přesto některé efekty mohou vyvolat bolest či strach i u služebníka Temnoty.

6.1.3 Žlutá kouzla (hmota)

Oranžová kouzla jsou založena na ovládání hmoty.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v *Základní knize*.

6.1.4 Zelená kouzla (energie)

Zelená kouzla jsou založena na ovládání energie.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v *Základní knize*.

Protože Nemrtví a Mutanti jsou proti radiaci přirozeně imunní, kouzlo **Odolnost proti radiaci** zřejmě nebude mít mnoho využití. Přesto některé formy radiace mohou mít efekt i na ně.

6.1.5 Modrá kouzla (časoprostor)

Modrá kouzla jsou založena na ovládání časoprostoru.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v *Základní knize*.

6.1.6 Indigová kouzla (biochemie)

Indigová kouzla jsou založena na ovládání biologických a chemických procesů.
Všechna kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v *Základní knize*.

Protože služebníci Temnoty jsou proti jedům přirozeně imunní, kouzlo **Odolnost proti otravě** zřejmě nebude mít mnoho využití. Přesto některé jedy mohou mít efekt i na ně. Stejně tak i kouzla **Odolnost proti chemotoxinům** a **Odolnost proti biotoxinům** nebudou mít zřejmě mnoho využití u Nemrtvých a Mutantů, protože ti jsou proti chemickým a biologickým útokům přirozeně imunní. Přesto některé chemické a biologické látky mohou mít efekt i na ně.

6.1.7 Fialová kouzla (zprznění)

Fialová kouzla jsou založena na boji proti Světlu.
Některá kouzla fungují stejně, jako jejich světlá verze v *Základní knize*. Ostatní kouzla jsou však poupravena. Patří mezi ně tato:

Zahnání Světlého boha

Druh: exo-kouzlo **Úroveň: 0** **Dosah: 10 metrů** **Trvání: jednorázové**
Toto kouzlo nahrazuje Zahnání Necrotha, Zahnání Vampirotha, Zahnání Lycantrotha, Zahnání Eclipsotha a Zahnání Mutanotha ze Základní knihy. Existuje 24 verzí tohoto kouzla, každé pro jednoho Světlého boha. Každá verze se počítá jako samostatné kouzlo.
Sesilatel dokáže zahnat všechny služebníky daného Světlého boha v dosahu. Služebníci získají pocit strachu, bolesti, zmatenosti a slabosti a rychle utečou pryč, co nejdál od sesilatele. Kouzlu je možné odolat úspěšným hodem proti Will.

Odolnost vůči Padlé bestii

Druh: endo-kouzlo **Úroveň: 0** **Dosah: sesilatel** **Trvání: 1 hodina**
Toto kouzlo nahrazuje Odolnost vůči lykantropii, Odolnost vůči vampyrismu, Odolnost vůči mortifikaci, Odolnost vůči mutaci a Odolnost vůči zatemnění ze Základní knihy.
Sesilatel se nemůže stát Padlou bestií.

Konzervace

Druh: exo-kouzlo **Úroveň: 1** **Dosah: 10 metrů** **Trvání: jednorázové**
Toto kouzlo nahrazuje Kremaci ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže automaticky zmrazit všechna mrtvá těla v dosahu. Těla jsou zakonzervovaná a odolná proti hnilobě na tak dlouho, dokud nejsou vystavena vyšší teplotě. Zanechávají si svoji čerstvost, takže je služebníci Temnoty mohou využít později – například Vlkodlaci je mohou sežrat a ukojit tak svůj hlad, Upíři z nich mohou vysát krev a uhasit tak svoji žízeň, Lichové je mohou obživit jako Zombie s plně zachovalou tkání, a podobně. Kouzlo má efekt i na Nemrtvé s hmotným tělem (tzn. ne na Duchy apod.), ti ale mohou kouzlu odolat – úspěšným hodem proti Will.

Temné posvěcení

Druh: exo-kouzlo **Úroveň: 1** **Dosah: 10 metrů** **Trvání: 1 hodina**
Toto kouzlo nahrazuje Posvěcení ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže cílový objekt ochránit před Světlými kouzly. Pokud se kouzlo povede, cílový objekt je imunní vůči Světlým kouzlům.

Temné požehnání

Druh: exo-kouzlo **Úroveň: 1** **Dosah: 10 metrů** **Trvání: 1 hodina**
Toto kouzlo nahrazuje Požehnání ze Základní knihy.
Sesilatel dokáže cílový objekt ochránit před rozkladem Temnoty. Pokud se kouzlo povede, cílový objekt je imunní vůči rozkladu.

Zamaskovaná korupce

Druh: endo-kouzlo **Úroveň: 1** **Dosah: sesilatel** **Trvání: 1 hodina**
Toto kouzlo nahrazuje Předstíranou korupci ze Základní knihy.
Sesilatel je schopen zamaskovat korupci své duše. Všichni stoupenci Světla ho budou považovat taktéž za stoupence Světla. Kamufláž je však možné prohlédnout – jakmile bytost spatří sesilatele, může ho rozpoznat. Může si hodit proti Will a pokud uspěje, kamufláž prokoukla.

Temná posvěcenost

Druh: endo-kouzlo **Úroveň: 1** **Dosah: sesilatel** **Trvání: 1 hodina**
Toto kouzlo nahrazuje Posvěcenost ze Základní knihy.
Sesilatel se dokáže ochránit před Světlými kouzly. Pokud se kouzlo povede, je imunní vůči Světlým kouzlům.

Temná požehnanost

Druh: endo-kouzlo Úroveň: 1 Dosah: sesilatel Trvání: 1 hodina

Toto kouzlo nahrazuje Požehnanost ze Základní knihy.

Sesilatel se dokáže ochránit před rozkladem Temnoty. Pokud se kouzlo povede, je imunní vůči rozkladu. Nesbírá Decay Points.

*Odhalení Světla

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: 10 metrů Trvání: jednorázové

Toto kouzlo nahrazuje Odhalení Temnoty ze Základní knihy.

Sesilatel dokáže odhalit přítomnost Světla v okolí. Okamžitě zjistí, kdo a co všechno je ovlivněno Světlem. Odhalí tak schované či zamaskované služebníky Světla, skryté světlé artefakty, očarované předměty a podobně. Bytosti mohou tomuto kouzlu odolat a zůstat tak skryté – úspěšným hodem proti Will.

*Vymýtání Světla

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: 10 metrů Trvání: jednorázové

Toto kouzlo nahrazuje Vymýtání Temnoty ze Základní knihy.

Sesilatel dokáže vymýtat přítomnost Světla v okolí. Poškodí všechny a všechno co je ovlivněno Světlem. Zasáhne tak služebníky Světla, světlé artefakty, očarované předměty a podobně. Cíle s HP (např. bytosti, vozidla) jsou zasaženy s ničivostí 100. Bytosti mohou tomuto kouzlu odolat úspěšným hodem proti Will. Cíle bez HP (např. artefakty) si místo toho hodí k20. Na hod 1-15 jsou zničeny.

*Štít poskvrnění

Druh: endo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: sesilatel Trvání: 1 hodina

Toto kouzlo nahrazuje Štít svátosti ze Základní knihy.

Sesilatel se obklopí magickým štítem, který způsobuje, že stoupenci Světla na něj nemohou útočit z dálky (střelbou či vrháním).

*Štít zatracení

Druh: endo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: sesilatel Trvání: 1 hodina

Toto kouzlo nahrazuje Štít osvícení ze Základní knihy.

Sesilatel se obklopí magickým štítem, který způsobuje, že stoupenci Světla na něj nemohou útočit zblízka (chladnou zbraní, přirozenými zbraněmi).

Nihilátoři

Nihilátor je služebník Temnoty, jehož duše má zcela výjimečnou vlastnost – nepodléhá Rozkladu. Je to zvláštní druh anomálie, jejíž příčinu zná snad jen samotné Nihilum. Najednou může existovat jen pět Nihilátorů, každý v řadách stoupenců jednoho Temného boha. Takový služebník však neví, že má tuto vlastnost. To musí být odhaleno sérií důkladných zkoušek, testů a rituálů. Pokud jsou všichni nalezeni a přivedeni na Khai, mohou zde provést Rituál prolomení, který Bariéru odstraní. Je to sice za cenu zničení jejich vlastních duší, ale Nihilátoři to považují za svoji posvátnou povinnost. Zatím byly pětice Nihilátorů nalezeny jen dvakrát. První byla k Rituálu prolomení připravena v roce 13-333, druhá v roce 13-666, ani jedné se však rituál nepodařilo dokončit. Temná ruka chystá další Rituál prolomení během Třetího sabatu v roce 13-999. Pátrání po dalších pěti Nihilátorech již bylo zahájeno. Stoupenci Světla si toho jsou dobře vědomi a tak na ně v roce 13-990 vyhlásili celogalaktický lov.

Eclipsoxis

Rasa: Eclipsonae

Eclipsoxis je první Eclipsonae a zároveň také ten nejnebezpečnější. Zrodil se na planetě Khai v okamžik, kdy bůh Eclipsoth nabral vědomí a zahájil svoji temnou vládu. Poslouchá jen jeho, nikoho jiného. Bytosti, jejichž tělo ovládne, ho ze sebe nemohou nijak vypudit. Zůstává v nich tak dlouho, dokud je to užitečné nebo dokud není odhalen. To je však velmi obtížné. Jeho největší zákeřností je ale to, že je neviditelný. Může tedy do zvolené oběti vniknout, aniž by si toho kdokoliv všiml. Navíc, když tělo oběti opouští, vymaže ji přitom všechny vzpomínky na dobu, kdy jí ovládal.

6.1.8 Speciální kouzla

Toto jsou kouzla vytvořená sestavením všech dílčích barev Temnoty.

Záblesk Temnoty

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: 10 metrů Trvání: jednorázové

Toto kouzlo nahrazuje Záblesk Světla ze Základní knihy.

Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou pak vypustí do okolí. Temnota je smrtící proti služebníkům Světla. Jeví se jako silný záblesk černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Záblesk má efekt pouze na služebníky Světla. Má ničivost 100 a chová se jako Mrazicí útok (pokud cíl Armor nemá, hází místo toho proti Will, nikoliv Durability).

Záře Temnoty

Druh: exo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: 10 metrů Trvání: 1 hodina

Toto kouzlo nahrazuje Záři Světla ze Základní knihy.

Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou pak vypustí do okolí. Temnota je smrtící proti služebníkům Světla. Jeví se jako pole černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Záře má efekt pouze na služebníky Světla. Má ničivost 10 a chová se jako Mrazicí útok (pokud cíl Armor nemá, hází místo toho proti Will, nikoliv Durability).

Štít Temnoty

Druh: endo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: sesilatel Trvání: jednorázové

Toto kouzlo nahrazuje Štít Světla ze Základní knihy.

Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou se obklopí. Temnota ho ochrání před prvním následujícím útokem služebníka Světla. Chrání před útokem zblízka, střelbou i vrháním; nezáleží na jeho ničivosti. Útok je automaticky vykryt. Štít se jeví jako silný záblesk černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Štít má efekt pouze na útok služebníků Světla.

Aura Temnoty

Druh: endo-kouzlo Úroveň: 2 Dosah: sesilatel Trvání: 1 hodina

Toto kouzlo nahrazuje Auru Světla ze Základní knihy.

Sesilatel v sobě koncentruje sílu Temnoty z Prázdnoty, kterou se obklopí. Temnota ho ochrání před všemi útoky služebníků Světla. 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 černé oslepující tmy – všechny objekty kolem sesilatele vrhají stín směrem k němu, nehledě na okolní osvětlení. Nicméně se však nejedná o tmu ve smyslu nepřítomnosti fyzikálního světla; objekty nějak citlivé na světlo jsou jím tedy stále ovlivněny (např. Vlkodlaci se nemohou proměnit do vlčí formy, Upíři utrpí popáleniny). Aura má efekt pouze na útoky služebníků Světla.

Necronexis

Rasa: Necroger

Necronexis je první Necroger a zároveň také ten nejnebezpečnější. Zrodil se na planetě Khai v okamžik, kdy bůh Necroth nabral vědomí a zahájil svoji temnou vládu. Poslouchá jen jeho, nikoho jiného. Je prakticky nezničitelný – ustojí ničivé útoky, fyzické i energetické, a odolá extrémním teplotám, tlakům a radiacím. Pokud přeci jen přijde o nějakou část těla, může si ji snadno nasadit zpět; klidně se může jednat i o hlavu. Dokonce i když je celé jeho tělo rozmetáno na malé kusy, zase se samo složí dohromady. Je to pro něj otázka několika málo minut.

6.2 Temné rituály

Temné rituály se používají stejně, jako rituály Světlých bohů. Několik odlišností tu však je. Zatímco Obětní ohniště Světlých bohů hoří pronikavě bílým plamenem Světla, Obětní ohniště Temných bohů hoří sytě černým plamenem Temnoty. Dále se mírně liší efekt Boží odměny (Boží lítost) a Božího trestu (Boží hněv).

(17-20) Boží lítost
Bůh kněze zasáhne svojí léčebnou silou.
Kněz je obklopen hustým oblakem temnoty, který funguje jako Zápalný útok s ničivostí 10 – ale místo toho, aby HP ubíral, tak je naopak doplňuje.

(17-20) Boží hněv
Bůh kněze zasáhne svojí ničivou silou.
Kněz je prostoupen chladem Prázdnoty, který způsobí Mrazicí útok s ničivostí 10. Před tímto útokem nic neochrání.

Rituály označené * jsou přístupné jen Temným kněžím z Bílých říší.

Tenebris
Tenebris je temný ekvivalent Avatara, vtělení Světlého boha. Jedná se o jev stejně tak vzácný. Temný kněz je dočasně posednut esencí Temného boha, která mu propůjčí nesmírnou moc. Stane se z něj nezastavitelný nositel temné korupce, teroru a smrti. Koncentrace Temnoty v jeho nitru je tak velká, že je možná i zcela odolný proti rozkladu duše. Objevuje se jen tam, kde má Temná ruka nejsilnější pozici. Dokáže snadno vyburcovat uctívače příslušeného Temného boha k fanatickému nasazení a poslat je do sebevražedných útoků. Koruptoři vědí, že Tenebris je mocný spojenec, zároveň si jsou ale vědomi toho, že jeho přítomnost dosti narušuje hierarchii a občas i kazí jejich dlouhodobé plány. Pro Prokleté rasy je Tenebris ztělesněním síly Temných bohů, považují ho za největší a nesvatější zázrak. Některé Paralelní rasy ho berou jako důkaz, že Temnotě nelze odporovat. Žádný Tenebris však nikdy nebyl tak silný, aby svojí mocí prolomil Bariéru na Khai.

Locrisia
Rasa: Felir – Upír
Locrisia je nejlepší Vampiromancerka. Zaměřením je to temná kněžka, má rozsáhlé vědomosti o temných rituálech. Neustále provádí nějaké experimenty, takže vyžaduje nepřerušovanou dodávku čerstvých obětí – ať už bezmocných civilistů unesených přímo z měst nebo nebezpečných válečníků zajatých na bitevním poli. Ovládá mnoho složitých rituálů, díky kterým umí své oběti snadno a rychle měnit na nové Krvežíznivce. Jejím největším výtvorem je vylepšená Vampiromachina, která bytosti mění nejen na nemyslící Krvežíznivce, ale i na plnohodnotné Upíry. Nachází se na ledové planetě Uzz Sot, kde je těžce bráněná.

Rituál prolomení
Rituál prolomení je zvláštní rituál, který může provést pouze pětice Nihilátorů. Nihilátoři se rozestoupí kolem Trhliny, koncentrují se a při tom začnou odříkávat modlitbu známou jako „999 slov zkázy“. Pak upadnou do hlubokého transu, ve kterém zůstanou 3 dny, 3 hodiny a 3 minuty. Po uplynutí této doby jsou duše Nihilátorů obětovány a jejich rozptýlená temná podstata vypuštěna na Bariéru. Ta pod jejich náporem nevydrží a zkolabuje. Rituál prolomení byl zatím zahájen jen dvakrát, ani jednou však nebyl dokončen. Poprvé v roce 13-333 během Prvního sabatu, podruhé v roce 13-666 během Druhého sabatu. Temná ruka nyní hledá dalších pět Nihilátorů, aby mohla během Třetího sabatu provést rituál znovu. Věštby říkají, že k tomu má dojít v roce 13-999 a tentokrát má prý být rituál úspěšný. Pokud to bude pravda, pak Nihilum dosáhne svého – temná korupce zahltí celý vesmír a Světlo bude zničeno.

6.2.1 Vampiroth

Vampiroth, známý také jako Upíří bůh, Netopýr nebo Pijavice.

Žízeň po krvi

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Zasažená bytost dostane neovladatelnou žízeň po cizí krvi. Pro její uhašení udělá vše...

Agrese netopýrů

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Všichni místní netopýři začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

Vábení krve

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Krev zvolené bytosti bude velmi lákavá pro všechny stoupence Vampirotha. Taková bytost se před nimi nedokáže nijak schovat (automaticky ji najdou) , vědí o její pozici do vzdálenosti 100 metrů.

Prokletá krev

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Pokud je zvolená bytost vystavena slunečnímu světlu, její tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na ní dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti Durability každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z ní jen popel.

Netopýří teror

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv uvidí nějakého netopýra.

Noční teror

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv se ocitne ve tmě.

Temné vysátí

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Oběť začne přicházet o krev, jako by ji vysávala neviditelná síla. Každou hodinu musí hodit proti Durability – tak dlouho, dokud neuspěje, nebo dokud efekt rituálu neskoční. Za každý neúspěch získává 1 bod Únavy. Pokud ji padne Smůla, je okamžitě zabita – zcela vysána.

Netopýří noc

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Celou Operační oblast zaplaví nadpřirozená tma. Vlkodlakům ale nedovoluje přeměnu do vlčí formy.

Ovládnutí netopýra

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvoleného netopýra (či Oddílu/Roji netopýrů) a tak ho ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CC, RC, Intelligence, Will a Charisma. Vnímá vše, co vnímá netopýr.

Dotek vampyrismu

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

Zvolená bytost bude pod silným vlivem Vampirotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Krvežíznivce.

*Vlna žízně

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

V celé oblasti dostanou bytosti neovladatelnou žízeň po cizí krvi. Pro její uhašení udělají vše...

*Vlna vampyrismu

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

V celé oblasti bude silnější vliv Vampirotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Krvežíznivce.

6.2.2 Lycantroth

Lycantroth, známý také jako Vlkodlačí bůh, Vlk nebo Bestie.

Hlad po mase

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Zasažená bytost dostane neovladatelný hlad po cizím mase. Pro jeho zahnání udělá vše...

Agrese vlků

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Všichni místní vlci začnou útočit na zvolený cíl, či mu alespoň nějak škodit.

Vábení masa

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Maso zvolené bytosti bude velmi lákavé pro všechny stoupence Lycantrotha. Taková bytost se před nimi nedokáže nijak schovat (automaticky ji najdou), vědí o její pozici do vzdálenosti 100 metrů.

Prokleté maso

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Pokud je zvolená bytost vystavena slunečnímu světlu, je dosti oslabena. Ztrácí – 4 od CC, RC, Durability, Strength, Intelligence a Will.

Vlčí teror

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv uvidí nějakého vlka.

Noční teror

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost propadá strachu kdykoliv se ocitne ve tmě.

Temné pozření

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Oběť začne přicházet o tkáně, jako by ji požírala neviditelná síla. Každou hodinu musí hodit proti Durability – tak dlouho, dokud neuspěje, nebo dokud efekt rituálu neskončí. Za každý neúspěch utrpí zranění za 10 HP. Pokud ji padne Smůla, je okamžitě zabita – ohlodána až na kost.

Vlčí noc

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Celou Operační oblast zaplaví nadpřirozená tma. Upíři jsou však stále citliví, jako by byli na světle.

Ovládnutí vlka

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvoleného vlka (či Oddílu vlků) a tak ho ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CC, RC, Intelligence, Will a Charisma. Vnímá vše, co vnímá vlk.

Dotek lykantropie

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

Zvolená bytost bude pod silným vlivem Lycantrotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se ve Vlkobestii.

*Vlna hladu

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

V celé oblasti dostanou bytosti neovladatelný hlad po cizím mase. Pro jeho zahnání udělají vše...

*Vlna lykantropie

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

V celé oblasti bude silnější vliv Lycantrotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se ve Vlkobestie.

6.2.3 Mutanoth

Mutanoth, známý také jako Zmutovaný bůh, Zrůda nebo Netvor.

Deformovaný život

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: jednorázové**
Zvolená bytost, která se má brzy narodit, se narodí ihned. Její tělo však bude těžce zdeformované.

Sliz

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je zaplněna slizem, který vytéká ze všech tělesných otvorů. Všechny její atributy jsou sníženy o 1 a má taktéž postih – 5 na Iniciativu.

Prokletí deformace

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je postižena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou snížené o 5.

Dar mutace

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je posílena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou zvýšené o 5.

Prokletí degenerace

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je postižena degenerací. Její maximální hodnota HP je snížena na polovinu.

Dar metamorfózy

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je posílena degenerací. Její maximální hodnota HP je zvýšena na dvojnásobek.

Velké prokletí deformace

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je postižena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou snížené na 1.

Velký dar mutace

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je posílena mnoha deformacemi. Všechny její atributy jsou zvýšené na 19.

Ovládnutí mutanta

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvolené bytosti, která je postižena nějakou mutací či deformací (či Oddílu takových bytostí) a tak jí ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CC, RC, Intelligence, Will a Charisma. Vnímá vše, co vnímá bytost.

Dotek mutace

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**
Zvolená bytost bude pod silným vlivem Mutanotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Ghůla.

*Vlna deformace

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: jednorázové**
V celé oblasti se bude šířit deformace. Všechny bytosti, které se mají brzy narodit, se narodí ihned. Jejich těla však budou těžce zdeformovaná.

*Vlna mutace

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**
V celé oblasti bude silnější vliv Mutanotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Ghůly.

6.2.4 Necroth

Necroth, známý také jako Nemrtvý bůh, Sup nebo Hyena.

Hnilobná smrt

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: jednorázové**
Zvolená bytost, která je vážně zraněná, nemocná či stará, ihned zemře na následky rozsáhlé hniloby.

Hnis

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je zaplněna hnisem, který vytéká ze všech tělesných otvorů. Všechny její atributy jsou sníženy o 1 a má taktéž postih – 5 na Iniciativu.

Prokletí hniloby

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je postižena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je snížena na polovinu.

Dar mortifikace

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je posílena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je zvýšena na dvojnásobek.

Prokletí nekrózy

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je postižena nekrózou. Všechny její atributy jsou snížené o 5.

Dar dekompozice

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je posílena nekrózou. Všechny její atributy jsou zvýšené o 5.

Velké prokletí hniloby

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je postižena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je snížena na desetinu.

Velký dar mortifikace

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Zvolená bytost je posílena silnou hnilobou. Její maximální hodnota HP je zvýšena na desetinásobek.

Ovládnutí mrtvoly

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**
Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvoleného těla mrtvé bytosti (či Oddílu takových bytostí) a tak ho ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CC, RC, Intelligence, Will a Charisma. Vnímá vše, co by vnímala ona bytost, kdyby ještě byla naživu. Je jedno, jestli je tělo nějak poškozené.

Dotek mortifikace

Rozsah: dotek **Úroveň: 6** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**
Zvolená bytost bude pod silným vlivem Necrotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Zombie.

*Vlna hniloby

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: jednorázové**
V celé oblasti se bude šířit hniloba. Všichni vážně zranění, nemocní a staří ihned zemřou.

*Vlna mortifikace

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**
V celé oblasti bude silnější vliv Necrotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Zombie.

6.2.5 Eclipsoth

Eclipsoth, známý také jako Zatemnělý bůh, Stín nebo Oko.

Zasetí paranoii

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená osoba je extrémně podezíravá vůči objektu, činnosti či situaci, kterou ji zvolí kněz.

Velký teror

Rozsah: dohled **Úroveň: 0** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: jednorázové**

Zvolená bytost okamžitě propadá nepopsatelnému strachu. Je to jako normální strach, ale postihy jsou dvojnásobné a navíc přichází o 10 SP. Strach trvá tak dlouho, dokud se bytost nějak neuklidní.

Ztracené vzpomínky

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost má dočasně ztracené vzpomínky na posledních k20 hodin.

Šepot nejistoty

Rozsah: dohled **Úroveň: 1** **Rituál: 1 minuta** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost nebude schopna rozlišit, kdo je přítel a kdo nepřítel, co je pravda a co lež. Aby se rozhodla správně, musí pokaždé uspět v hodu proti Intelligence.

Falešné vzpomínky

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost má dočasně upravené vzpomínky na posledních k20 hodin podle vůle kněze.

Šepot lži

Rozsah: dohled **Úroveň: 2** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost bude nepřítele považovat za přítele a uvěří každé lži.

Objektová fobie

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost je posedlá strachem z knězem určeného objektu. Pokaždé, když ho vidí, automaticky propadá strachu.

Situační fobie

Rozsah: dohled **Úroveň: 4** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Zvolená bytost je posedlá strachem z knězem určené činnosti či situace. Pokaždé, když je jí svědkem, automaticky propadá strachu.

Ovládnutí šílence

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 hodina** **Trvání: k20 hodin**

Kněz se dokáže telepaticky vtělit do zvolené bytosti, která propadla šílenství - má tedy 0 SP - (či Oddílu takových bytostí) a tak ji ovládnout. Kněz stále využívá vlastní CC, RC, Intelligence, Will a Charisma. Vnímá vše, co vnímá bytost.

Dotek zatemnění

Rozsah: dohled **Úroveň: 6** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

Zvolená bytost bude pod silným vlivem Eclipsotha. Začne dostávat 5 Corruption Pointů za den. Jakmile dosáhne 100 bodů, promění se v Zatraceného.

*Vlna paranoii

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

V celé oblasti budou osoby extrémně podezíravé vůči objektu, činnosti či situaci, kterou jim zvolí kněz.

*Vlna zatemnění

Rozsah: Operační oblast **Úroveň: 8** **Rituál: 1 den** **Trvání: k20 dní**

V celé oblasti bude silnější vliv Eclipsotha. Všechny bytosti budou získávat 5 Corruption Pointů za den, a pokud dosáhnou 100 bodů, promění se v Zatracené.

7. VYBAVENÍ A ZBRANĚ

Veškeré vybavení a zbraně Temné ruky může získat i Žoldnéř (většinou na Černém trhu), ale jejich držení a používání mu způsobuje korupci, jak je uvedeno v *Základní knize* (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty). Stejně tak i Plenitel může získat a používat běžné vybavení a zbraně galaktických říší, žádný zvláštní efekt to na něj nemá.

Vybavení a zbraně, které jsou zasvěcené určitému Temnému bohu (uveden v závorce) změní Žoldnéře po dosažení 100 Corruption Pointů na jeho služebníka. Např. Žoldnéř má Upíří meč, který způsobí, že se nakonec promění ve Vampirothova služebníka – Krvežíznivce či Upíra. Pokud má Žoldnéř předměty zasvěcené různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Upíří chladné zbraně (Vampiroth)
Cena: x10
Modifikace jen pro bodné a sečné.
Tyto zbraně sají krev. Pokud úspěšně zraní živou bytost, způsobí ji ihned jeden bod Únavy. Tento efekt samozřejmě funguje jen proti bytostem, v jejichž těle koluje krev.

Vlkodlačí chladné zbraně (Lycantroth)
Cena: x10
Modifikace jen pro bodné a sečné.
Tyto zbraně trhají a požírají maso. Zraněný protivník si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí další zranění – tentokrát se ale k ničivosti nepřičítá bonus za Strength. Tento efekt samozřejmě funguje jen proti bytostem, jejichž tělo je z masa.

Mutantí chladné zbraně (Mutanoth)
Cena: x10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně jsou částečně organické. Neustále mutují, aby byly co nejefektivnější proti danému cíli. Pokud zasáhnou cíl (nemusí ho zranit, stačí zásah), jejich DAM proti tomuto konkrétnímu cíli se pro další útok zvýší o 10, cíl bude mít snížené případné Armor o 1 a svému majiteli přidají + 1 k CC. Tento bonus se kumuluje každým úspěšným zásahem. Jakmile daný cíl zemře, bonus zmizí.

Nemrtvé chladné zbraně – kostlivé (Necroth):
Cena: x10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně jsou složené z kostí. Mohou být rozložené na dílčí kosti, tehdy je nelze identifikovat a nemají na ně vliv žádné efekty (negativní ani pozitivní). Během boje mohou být složeny, to ale zabírá jednu akci. Stejně tak jednu akci zabírá jejich opětovné rozložení. Navíc, pokud jsou zničeny, sami se ihned opraví (kosti se sestaví zpět), takže Smůla nemá efekt.

Nemrtvé chladné zbraně – duší (Necroth):
Cena: x10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně tvoří duší ektoplazma, nejsou tedy hmotné. Dokáží snadno proniknout pevnými objekty i energetickými poli a zasáhnout mysl. Ničivost nyní ubírá SP, nikoliv HP. Odolává se jí hodem proti Will. Jsou efektivní i proti astrálním a magickým bytostem (kterým ale ubírají HP). Navíc, pokud jsou zničeny, sami se ihned opraví (ektoplazma se zformuje zpět), takže Smůla nemá efekt. Těmito zbraněmi mohou být vybaveni i Duchové.

Zatemnělé chladné zbraně (Eclipsoth):
Cena: x10
Modifikace pro všechny typy.
Tyto zbraně jsou poseté runami, které svůj cíl hypnotizují. Pokud je má postava v ruce, její protivník (který je vidí) ztrácí – 5 od iniciativy a – 5 od Will. Také má postih – 5 od CC, pokud se snaží jejich útok Vykrýt, a – 5 od Agility, pokud se snaží zásahu Vyhnout.

8. KORUPNETICKÉ IMPLANTÁTY

Korupnetické implantáty jsou zařízení, která v silách Temné ruky zastávají úlohu Kybernetických implantátů. Mohou vzniknout dvěma způsoby – korupcí nebo výrobou. Implantáty, kterými je osoba vybavena, podléhají korupci společně s jejím tělem, takže se mu plně přizpůsobují. Osoba tedy může využívat jejich výhod i když se jedná o Kostlivého liche, Vlkodlaka nebo hrůzného Mutanta. Pouze plně nehmotní Duchové je přirozeně nemohou mít.

Vzhled implantátů se začne sám od sebe měnit – podle toho, jakému bohu slouží jejich nositel. Upíří tedy budou pokryté trny a jehlami, Vlkodlačí budou mít řetězy, Mutantí budou pokřivené a částečně organické, Nemrtvé budou zkorodované. Pouze implantáty Zatemnělých si ponechají svůj obvyklý vzhled, aby neprozradily pravou podstatu svého nositele. Korupnetické implantáty, které tak již byly přímo sestrojeny, jsou designově odlišné – mají obvykle tmavou barvu, jsou ozdobené záhadnými runami a obrazci a opatřené symboly příslušného Temného boha.

Korupnetické implantáty se tu a tam dostanou do rukou obchodníků a překupníků, kteří je ilegálně prodávají – ať už si jsou jejich původem vědomi, či nikoliv. Ke Korupnetickým implantátům tak může přijít i normální nezkorumpovaná postava (tedy např. Žoldnéř) a to nejlépe na Černém trhu. Taková postava však bude podléhat korupci, jak je uvedeno v *Základní knize* (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty).

Koruptechnické implantáty, které jsou zasvěcené určitému Temnému bohu (uveden v závorce) změní Žoldnéře po dosažení 100 Corruption Pointů na jeho služebníka. Např. Žoldnéř má Vysávací jehly, které způsobí, že se nakonec promění ve Vampirothova služebníka – Krvežíznivce či Upíra. Pokud má Žoldnéř implantáty zasvěcené různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Korupnetické implantáty mají stejný efekt a cenu, jako Kybernetické implantáty uvedené v *Základní knize*. Implantáty označené * mohou stále používat pouze lidé z Černých říší. Lidé z Bílých říší nemohou používat žádné implantáty.

Vysávací jehly (Vampiroth)
Cena: 10.000
Vysunovací ostré trubice na konečkách prstů respektive v zápěstí, kterými lze vysávat krev ze zasažené oběti. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, získá jeden bod Únavy a postava zahnala svoji žízeň. Nefunguje proti bytostem s Armor.

Požírací čelisti (Lycantroth)
Cena: 10.000
Kovové čelisti v dlaních, kterými lze vytrhávat maso se zasažené oběti. Dovoluje provést až dva útoky za akci (podle toho, jestli má postava volné obě ruce nebo jen jednu), oba musí být zaměřeny na jeden cíl. Za každý zásah si cíl musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a postava zahnala svůj hlad. Nefunguje proti bytostem s Armor.

Mutátor (Mutanoth)
Cena: 10.000
Posilovač mutace, který Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc.

Nekro-rekonstruktor (Necroth)
Cena: 10.000
Struktura ze zvláštních vláken, která Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15. Pokud má postava také talisman Kost nemrtvého, může na to provádět Opravné hody.

Hypnotická kůže (Eclipsoth)
Cena: 10.000
Umělá vrstva na kůži, která dokáže zobrazovat různé symboly a obrazce. Bytost, která na ně pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí – 5 od iniciativy a – 5 od Will. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti Will. Pokud neuspěje, její akce je promarněna.

9. ZNESVĚCENÉ TALISMANY

Znesvěcené talismany jsou předměty, které v silách Temné ruky zastávají úlohu Posvátných talismanů. Mohou vzniknout dvěma způsoby – korupcí nebo výrobou. Talismany, které osoba vlastní, podléhají korupci společně s ní, takže jí své nadpřirozené vlastnosti stále mohou poskytovat. Osoba tedy může využívat jejich výhod i když se jedná o Kostlivého liche, Vlkodlaka nebo hrůzného Mutanta. Pouze plně nehmotní Duchové je přirozeně nemohou mít.

Vzhled talismanů se začne sám od sebe měnit – podle toho, jakému bohu slouží jejich nositel. Upíří tedy budou pokryté trny a jehlami, Vlkodlačí budou mít řetězy, Mutantí budou pokřivené a částečně organické, Nemrtvé budou zkorodované. Pouze talismany Zatemnělých si ponechají svůj obvyklý vzhled, aby neprozradily pravou podstatu svého majitele. Znesvěcené talismany, které tak již byly přímo vyrobeny, jsou designově odlišné – mají obvykle tmavou barvu, jsou ozdobené záhadnými runami a obrazci a opatřené symboly příslušného Temného boha.

Znesvěcené talismany se tu a tam dostanou do rukou obchodníků a překupníků, kteří je ilegálně prodávají – ať už si jsou jejich původem vědomi, či nikoliv. Ke Znesvěceným talismanům tak může přijít i normální nezkorumpovaná postava (tedy např. Žoldnéř) a to nejlépe na Černém trhu. Taková postava však bude podléhat korupci, jak je uvedeno v *Základní knize* (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty).

Znesvěcené talismany, které jsou zasvěcené určitému Temnému bohu (uveden v závorce) změní Žoldnéře po dosažení 100 Corruption Pointů na jeho služebníka. Např. Žoldnéř má Zub upíra, který způsobí, že se nakonec promění ve Vampirothova služebníka – Krvežíznivce či Upíra. Pokud má Žoldnéř talismany zasvěcené různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Znesvěcené talismany mají stejný efekt a cenu, jako Posvátné talismany uvedené v *Základní knize*. Jejich efekty (pokud to je nutné) jsou obráceny ve prospěch Temnoty, například Posvěcený růženec nyní přidává možnost opravného hodu při modlení k Temnému bohovi. Talismany označené * mohou stále používat pouze lidé z Bílých říší. Lidé z Černých říší nemohou používat žádné talismany.

Zub upíra (Vampiroth)
Cena: 10.000
Zub mocného Upíra, který byl již zabit. Upír dokáže potlačovat svoji žízeň. Negativní efekt Žízně se projeví každý druhý den, kdy neměl možnost napít se krve.

Dráp vlkodlaka (Lycantroth)
Cena: 10.000
Dráp mocného Vlkodlaka, který byl již zabit. Vlkodlak dokáže potlačovat svůj hlad. Negativní efekt Hladu se projeví každý druhý den, kdy neměl možnost najíst se masa.

Kus mutanta (Mutanoth)
Cena: 10.000
Kus těla (obvykle typická mutace) mocného Mutanta, který byl již zabit. Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc.

Kost nemrtvého (Necroth)
Cena: 10.000
Kost mocného Nemrtvého, který byl již zabit. Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15. Pokud má postava také implantát Nekro-rekonstruktor, může na to provádět Opravné hody.

Oko zatemnělého (Eclipsoth)
Cena: 10.000
Oko mocného Zatemnělého, který byl již zabit. Bytost, která na něj pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí – 5 od iniciativy a – 5 od Will. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti Will. Pokud neuspěje, její akce je promarněna.

10. DOPRAVNÍ PROSTŘEDKY

Veškeré dopravní prostředky Temné ruky může získat i Žoldnéř (většinou na Černém trhu), ale jejich držení a používání mu způsobuje korupci, jak je uvedeno v *Základní knize* (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty). Stejně tak i Plenitel může získat a používat běžné dopravní prostředky galaktických říší, žádný zvláštní efekt to na něj nemá.

Dopravní prostředky, které jsou zasvěcené určitému Temnému bohu (uveden v závorce) změní Žoldnéře po dosažení 100 Corruption Pointů na jeho služebníka. Např. Žoldnéř má Upíří tank, který způsobí, že se nakonec promění ve Vampirothova služebníka – Krvežíznivce či Upíra. Pokud má Žoldnéř dopravní prostředky zasvěcené různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

10.1 Koruptechnika

V pozdějších fázích invaze začala Temná ruka používat koruptechnické bojové stroje. Každý dopravní prostředek (vozidlo, letoun, námořní či vesmírné plavidlo) může být koupen v koruptechnické verzi. Koruptechnika používá zvrácenou technologii, která zákony fyziky narušuje sílou Temnoty.

Nemrtvé stroje (Necroth)
Jedná se o nejrůznější zničené vraky strojů používaných galaktickými říšemi. Všechny jejich systémy byly obnoveny pomocí koruptechniky, takže i když na to vůbec nevypadají, jsou plně funkční. Jejich velkou předností je to, že nepotřebují palivo.
Stroj dokáže ignorovat mnohá poškození, podobně jako Zombie. Pokud utrpí poškození, hoďte k20. Na hod 1-5 poškození ignoruje (neutrpí ho). Taktéž se umí sám sestavit zpět, pokud je zničen, podobně jako Kostlivec. Pokud je zničen, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly. Nemrtvá verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.

Zatemnělé stroje (Eclipsoth)
Vypadají stejně jako běžné nezkorumpované dopravní prostředky galaktických ras, ovšem jsou pokryty runami a obrazci, které zhypnotizují každého, kdo na ně pohlédne. Protivníci, kteří takovýto dopravní prostředek vidí (ať už zvenku nebo zevnitř), ztrácí – 5 od iniciativy a – 5 od Will. Pokud na něj chtějí nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti Will. Pokud neuspějí, jejich akce je promarněna. Zatemnělá verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.

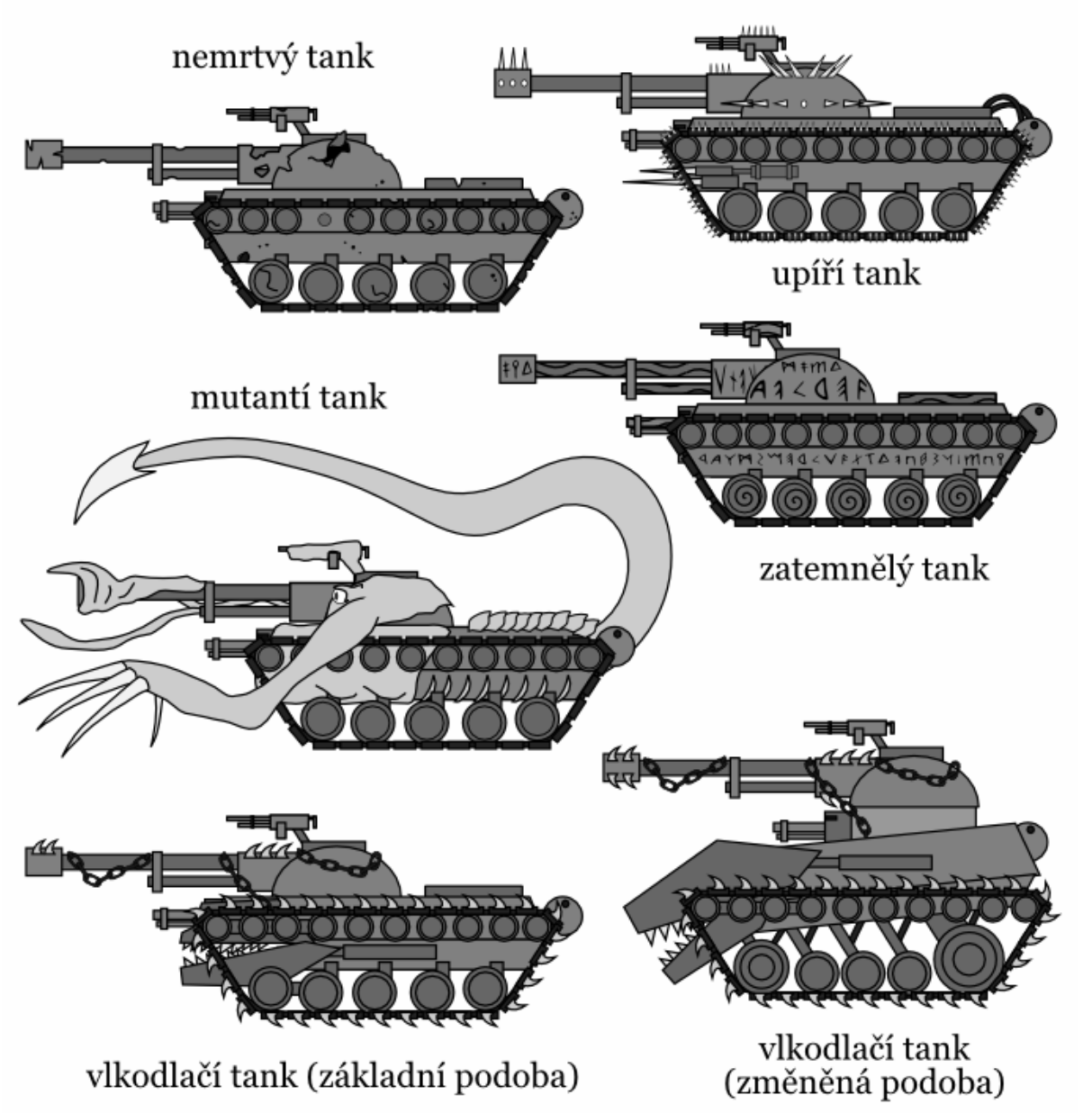
Upíří stroje (Vampiroth)
Jsou mnohem odolnější, mají dvojnásobné HP. Když na ně nesvítí slunce, mohou provádět opravné hody na Durability a Armor. Upíří verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.
Jako palivo používají krev (jakékoliv nezkorumpované bytosti). Jsou pokryty ostrými jehlami, které vysají krev z kohokoliv, kdo se dostane příliš blízko. Nepřátelská bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti Durability (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, získá jeden bod Únavy a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na Durability házet za všechny dohromady. Viz Efekt pozření níže.

Vlkodlačí stroje (Lycantroth)
Jsou mnohem odolnější, mají dvojnásobné HP. Když na ně nesvítí slunce, mohou se transformovat do bestiální podoby. Jejich velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji mohou používat kovové čelisti (DAM 10 + BS, u strojů Velké kategorie je to DAM-V, u strojů Obří kategorie DAM-O), bodce, háky a rotující čepele (DAM 5 + BS, dva útoky proti 1 cíli, u strojů Velké kategorie je to DAM-V, u strojů Obří kategorie DAM-O). Tyto zbraně ovládá jeden člen posádky, používá svůj atribut CC. Nemohou se rozbít. Jakmile jsou vystaveny slunci, ihned se přemění do své základní formy. Vlkodlačí verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.
Jako palivo používají maso (jakékoliv nezkorumpované bytosti). Jsou pokryty kovovými čelistmi, které vytrhávají maso z kohokoliv, kdo se dostane příliš blízko. Nepřátelská bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti Durability (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na Durability házet za všechny dohromady. Viz Efekt pozření níže.

Mutantí stroje (Mutanoth)
Jedná se o částečně organické a žijící stroje. Jako palivo používají jakékoliv organické látky (lze použít například rostliny či zabitá zvířata), nemusí ho tedy kupovat u palivových stanic. Jejich trup i systémy jsou doplněny biologickými částmi – najednou mohou mít až 5 mutací ze seznamu níže. Tyto mutace mohou jednou za pět hodin vyměnit. Mutantí verze zvyšuje cenu dopravního prostředku dvojnásobně.
Mutace:
Regenerace: Stroj může regenerovat 10 HP každou minutu (resp. na konci každého kola boje).
Ocas, jazyk, chapadla: Stroj může chytit cíl až do vzdálenosti rovné dvojnásobku své velikosti (v metrech u Běžné, v desítkách metrů u Velké a ve stovkách metrů u Obří kategorie) a přitáhnout si ho k sobě. Funguje to stejně jako Laso (viz *Základní kniha*).
Lepivý sliz, přísavky, háky: Stroj se může pohybovat po zdech i po stropě.
Krunýř, exoskelet: Stroj získá hodnotu Armor 10, popřípadě bonus + 5 k Armor, pokud ho již má.
Další motory: Stroj má více motorů. Jeho Cestovní rychlost je zvýšena o 10 km/h (u vesmírných plavidel se jedná o 1 milion km/h STL a o 1 sub-sektor/h FTL) za každý navíc.
Další pohony: Stroj má více kol, trysek apod. Jeho Agility je zvýšeno o 1 za každý navíc.
Čepele: Stroj má paži s drápy a může tak útočit s ničivostí 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje) + BS (sečná zbraň). Paži ovládá jeden člen posádky, používá své CC.
Bodce: Stroj má paži s bodci a může tak útočit s ničivostí 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje) + BS (bodná zbraň). Paži ovládá jeden člen posádky, používá své CC.
Palice: Stroj má paži s kostěnými výrůstky a může tak útočit s ničivostí 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje) + BS (úderná zbraň). Paži ovládá jeden člen posádky, používá své CC.
Ozbrojený ocas: Pokud má stroj ocas, může na něm mít jednu Čepel, Bodec či Palici. S tou tak může zaútočit na vzdálenost rovnou dvojnásobku své velikosti (v metrech u Běžné, v desítkách metrů u Velké a ve stovkách metrů u Obří kategorie) bojem zblízka. Ocas ovládá jeden člen posádky, používá své CC.
Rohy: Stroj má na přídi mohutné rohy, které zvyšují jeho ničivost vrážení dvojnásobně.
Žíravá krev: Pokud je stroj poškozen v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka, Žíravým útokem s ničivostí 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje).
Žíravé sliny: Stroj může plivat sliny až do vzdálenosti rovné jeho velikosti (v metrech u Běžné, v desítkách metrů u Velké a ve stovkách metrů u Obří kategorie). Sliny jsou Žíravý útok s ničivostí 10 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje). Zásah vyžaduje úspěšný hod proti RC.
Chameleoní kůže: Nepřátelé mají postih – 5 na Perception, když se snaží najít stroj zrakem.
Trny: Pokaždé, když je stroj napaden v boji zblízka, si daný útočník musí hodit proti Agility. Pokud neuspěje, je zasažen trny s ničivostí 5 (popř. DAM-V či DAM-O, záleží na velikosti stroje). Efekt trnů se vyhodnotí ještě před útočníkovým útokem.
Slizký motor: Motor je posílen slizem. Může provést Opravný hod na Strength.
Kloubový pohon: Kola, trysky apod. lze snadno natáčet. Může provést Opravný hod na Agility.
Záložní systémy: Důležité systémy mají své záložní kopie. Může provést Opravný hod na Durability.
Smyslové orgány: Stroj má smyslové orgány. Má vlastní hodnotu Perception 15 (popřípadě + 5, pokud ji už má), může tedy sám hledat (zrakem, čichem, sluchem, a popřípadě také senzorově).
Mozek: Stroj má vlastní mozek a nervovou soustavu, takže může fungovat i bez posádky. Poskytuje mu atributy RC, Perception, Intelligence, Will, Charisma (a popřípadě také CC) 5.
Srdce: Stroj má vlastní srdce a oběhovou soustavu, takže efektivněji rozvádí palivo. Efekt je takový, že jeho maximální kapacita paliva je zdvojnásobena.
Čelisti: Stroj se dokáže sám živit na bytostech, které se k němu dostanou příliš blízko. Nepřátelská bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti Durability (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na Durability házet za všechny dohromady. Pokud má stroj mutaci „Kusadla, sosák“, tak si bytost hází na Durability na každý efekt zvlášť. Viz Efekt pozření níže.
Kusadla, sosák: Stroj se dokáže sám živit na bytostech, které se k němu dostanou příliš blízko. Nepřátelská bytost, která se dostane do fyzického kontaktu se strojem, ať už zvenku nebo zevnitř, si musí hodit proti Durability (pokud je v kontaktu po delší dobu, musí házet každou hodinu). Pokud neuspěje, získá jeden bod Únavy a stroj z ní získá 1 bod paliva. Pokud se jedná o velké množství NPC bytostí, je možné na Durability házet za všechny dohromady. Pokud má stroj mutaci „Čelisti“, tak si bytost hází na Durability na každý efekt zvlášť. Viz Efekt pozření níže.

„Senzory náhle zachytily velký objekt… byl to bitevní křižník, ale většina jeho struktury vykazovala biosignál. Nejprve jsme to považovali za chybný údaj, ale pak jsme si všimli, že je pokryt pulzující masitou tkání, má dlouhá chapadla s přísavkami a příď s čelistmi a sadou očí. Byl živý…“
- kapitán Erygal Stormfire

Efekt pozření:
Upíří stroje získávají palivo tak, že ze svých obětí vysávají krev. Vlkodlačí stroje zase ze svých obětí vytrhávají maso. Mutantí stroje s mutací „Čelisti“ své oběti požírají a rozkládají v trávicích kyselinách, stroje s mutací „Kusadla, sosák“ své oběti vysávají.
Stroj **Běžné kategorie** získá každou hodinu 1 bod paliva z každé bytosti Běžné kategorie, 5 bodů paliva z každé bytosti Velké kategorie a 10 bodů paliva z každé bytosti Obří kategorie.
Stroj **Velké kategorie** získá každou hodinu 1 bod paliva z každé bytosti Velké kategorie a 5 bodů paliva z každé bytosti Obří kategorie. Bytosti Běžné kategorie pohltí kompletně na jeden pokus – zemřou, pokud neuspějí v hodu proti Durability. Získá 1 bod paliva za každých 10 takových bytostí. Méně bytostí sice zemře, ale žádné palivo nepřidá.
Stroj **Obří kategorie** získá každou hodinu 1 bod paliva z každé bytosti Obří kategorie. Bytosti Velké kategorie pohltí kompletně na jeden pokus – zemřou, pokud neuspějí v hodu proti Durability. Získá 1 bod paliva za každých 10 takových bytostí. Méně bytostí sice zemře, ale žádné palivo nepřidá. Bytosti Běžné kategorie pohltí kompletně na jeden pokus – automaticky zemřou. Získá 1 bod paliva za každých 100 takových bytostí. Méně bytostí sice zemře, ale žádné palivo nepřidá.



10.2 Zařízení vesmírných plavidel

Nihilmachina
Sloty: 10 (u Velké), 100 (u Obří)
Cena: 1 milion (u Velké), 10 milionů (u Obří)
Speciální typ pohonu, známý také jako Void-drive. Nihilmachina může být na palubě lodi přítomna jako primární FTL pohon, tehdy nahrazuje standardní FTL pohon (nezabírá žádné sloty). Může také být pořízena jako sekundární FTL pohon, tehdy sloty zabírá. Dokáží ji ovládat pouze služebníci Temné ruky – nikdo jiný. Ke své aktivaci a správné navigaci totiž potřebuje temnou auru. K překonání jednoho sub-sektoru musí posádka zaplatit dohromady 10.000 V-bodů. Ihned po aktivaci se otevře malá trhlina do Prázdnoty, která loď pohltí a hned se zase uzavře. Jak dlouho bude loď v Prázdnotě, to záleží na Intelligence nebo Will kormidelníka (sám si zvolí). Bude zde 20 – X hodin, kde X je hodnota jednoho z těchto atributů. Po uplynutí této doby otevře trhlinu zpět do vesmíru, tentokrát již na cílových souřadnicích. Nihilmachina nedokáže trhlinu otevřít v blízkosti silného zdroje Světla (tedy velkého množství nezkorumpovaných duší, mocné Světlé magie, Božské planety apod.). Plavidlo může být vybaveno jen jednou Nihilmachinou.

Necromachina, Vampiromachina, Lycantromachina, Mutantomachina, Eclipsomachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Plavidlo může na své palubě nést zařízení pro automatickou korupci živých bytostí. Jedna Machina pojme najednou 100 bytostí. Každý den si tyto bytosti musí hodit proti Will a Durability. Pokud neuspějí v obou hodech, získají 5 Corruption Pointů. Jakmile nasbírají 100 CP, promění se v Nižší služebníky (tedy Zombie, Krvežíznivce, Vlkobestie, Ghůly, Zatracené). Bytosti téhož druhu lze pro potřeby hodů brát za jeden Oddíl. Lze instalovat jen na plavidla Obří kategorie patřící příslušnému Temnému bohu.

Noctismachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Zařízení, které zastíní nebe zvolené planety a na její povrch tak sešle tmu – což je užitečné pro Upíry a Vlkodlaky. Existuje ve dvou verzích: jednorázové a kontinuální. Jednorázová funguje tak, že tma vydrží 1 až 5 dní – posádka si může sama zvolit. Vytvořit tmu znovu lze však až poté, co se zařízení nabije, což trvá stejný počet dní. Loď nemusí u planety zůstávat. Kontinuální verze vytváří tmu tak dlouho, dokud je loď na orbitě planety, nebo dokud posádka zařízení nevypne. Nemusí se dobíjet. V obou případech musí být loď na Nízké orbitě, aby mohla zařízení použít. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Noctismachinou (normální či Velkou).

Velká Noctismachina
Sloty: 100
Cena: 50 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)
Zařízení, které zastíní zvolenou hvězdu a na celou soustavu tak sešle tmu – což je užitečné pro Upíry a Vlkodlaky. Existuje ve dvou verzích: jednorázové a kontinuální. Jednorázová funguje tak, že tma vydrží 1 až 5 dní – posádka si může sama zvolit. Vytvořit tmu znovu lze však až poté, co se zařízení nabije, což trvá stejný počet dní. Loď nemusí u hvězdy zůstávat. Kontinuální verze vytváří tmu tak dlouho, dokud je loď na orbitě hvězdy, nebo dokud posádka zařízení nevypne. Nemusí se dobíjet. V obou případech musí být loď alespoň na Vysoké orbitě, aby mohla zařízení použít. Tuto Noctismachinu lze použít i k zastínění jedné planety, stejně jako to umí normální Noctismachina. Lze instalovat jen na plavidla Obří kategorie. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Noctismachinou (normální či Velkou).

Signomachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Zařízení, které na povrchu planety vytváří temné symboly o průměru v řádech jednotek až stovek metrů. Vytvoření symbolu trvá 1 minutu za každý 1 metr průměru. Všichni, kteří se nachází v okruhu rovném desetinásobku průměru jsou zasaženi lehkou korupcí (1 CP za každý den). Všichni, kteří se nachází přímo na symbolu jsou zasaženi silnou korupcí (10 CP za každý den). Vytvořit další symbol lze až poté, co se zařízení nabije, což trvá 10 minut za každou minutu, kterou trvalo vytvoření symbolu. Loď musí být na Nízké orbitě, aby mohla zařízení použít. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Signomachinou (normální či Velkou).

Velká Signomachina
Sloty: 100
Cena: 50 milionů (vyžaduje 10 bodů prestiže)
Zařízení, které na povrchu planety vytváří temné symboly o průměru v řádech jednotek až stovek kilometrů. Vytvoření symbolu trvá 1 minutu za každý 1 kilometr průměru. Všichni, kteří se nachází v okruhu rovném desetinásobku průměru jsou zasaženi lehkou korupcí (1 CP za každý den). Všichni, kteří se nachází přímo na symbolu jsou zasaženi silnou korupcí (10 CP za každý den). Vytvořit další symbol lze až poté, co se zařízení nabije, což trvá 10 minut za každou minutu, kterou trvalo vytvoření symbolu. Loď musí být alespoň na Vysoké orbitě, aby mohla zařízení použít. Tuto Signomachinu lze použít i k vytvoření malého symbolu, stejně jako to umí normální Signomachina. Lze instalovat jen na plavidla Obří kategorie. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Signomachinou (normální či Velkou).

Terrormachina
Sloty: 10
Cena: 5 milionů
Zařízení, které vytváří realistické iluze za účelem vyvolání strachu. Dokáže zasáhnout oblast o průměru 10 kilometrů. Všichni v zasažené oblasti si musí hodit na Paniku, s postihem – 10 na Will. Má efekt jak na inteligentní bytosti, tak i na zvířata. Terrormachina může být aktivní 1 až 5 hodin – posádka si může sama zvolit. Vytvořit iluze znovu lze však až poté, co se zařízení nabije, což trvá stejný počet hodin. Loď musí být na Nízké orbitě, aby mohla zařízení použít, a po celou dobu provozu tu musí být přítomna. Plavidlo může být vybaveno jen jednou Terrormachinou.

Oltář Nihilmachiny
Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)
Cena: 500.000 (u Velké), 5 milionů (u Obří)
Zařízení, které je propojeno s Nihilmachinou. Zvyšuje její celkovou efektivitu, ovšem vyžaduje mnohem silnější temnou auru. Dobu, po kterou loď zůstane v Prázdnotě, snižuje na polovinu. Posádka však musí dohromady zaplatit dvojnásobné množství V-bodů.

Baygger
Rasa: Canir – Mutant
Nejobávanější Temný bandita, vůdce skupiny Dread Raiders – on sám je znám pod přezdívkou „Dread Raider". Formálně nese hodnost Overlorda Koruptora, ale žádné říši nevládne. Do boje jezdí na hřbetě mohutné zmutované bestie známé pouze jako Slaughter. Krmí ji zajatci, ale i neschopnými služebníky z vlastních řad. Aby se chránil před všudypřítomnými zrádci a špehy, má kolem sebe skupinu osobních strážců a rádců, na které se může bezmezně spolehnout. Jsou to příslušníci různých Prokletých ras, které si osobně vybral a kteří uspěli v brutálních zkouškách loajality. Baygger je vyzbrojen bičem a velkorážním revolverem.

Jirokon
Rasa: Ork – Lich (kostlivec)
Nejobávanější Temný pirát, vůdce skupiny Bleak Corsairs – on sám je znám pod přezdívkou „Bleak Corsair". Formálně nese hodnost Overlorda Koruptora, ale žádné říši nevládne. Jeho vlajkovou lodí je superdreadnought *Void Beast*, kterou si nechal tajně vyrobit na odlehlé základně. Pro její záchranu je schopen obětovat cokoliv – především posádku, která je pro něj snadno nahraditelná. Je jen jedna bytost, které si váží a na kterou se může spolehnout… tajemná postava známá jako Temný loďmistr, která mu slouží jako osobní rádce a první důstojník. Ví se o něm jen to, že je členem jisté Paralelní rasy. Jirokon je vyzbrojen rozměrnou sekyrou a smrtící harpunovou pistolí.

Praedicatrix
Rasa: Arcismrtka
Praedicatrix je jedním z prvních služebníků Eclipsotha. Původně to byla gnómka jménem Imnai Ironforce, výše postavená členka rodu Ironforce. Když planeta Serene Crown propadla korupci, stala se vůdkyní prvních Zatemnělých. Tehdy přijala jméno Praedicatrix, které si ponechala i ve své nynější astrální podobě. Jejím největším činem je založení říše Eclipsolaris. Je vyzbrojena Kosou Skrytého zatemnění.

11. PROTIVNÍCI

V této kapitole naleznete nejrůznější bytosti Temnoty. GM je může použít jako protivníky pro Žoldnéře a v některých případech i pro Plenitele. Ne všichni služebníci Temnoty jsou plně loajální Temným bohům, někteří se zodpovídají pouze Nihilu, další jsou zcela divocí a další se řídí jen svými vlastními plány.

11.1 Zvířata

Zvířata stojící na straně Temné ruky. Některá z nich patří mezi Prokleté rasy, jiná byla do této galaxie přivedena z paralelního vesmíru – jedná se o Paralelní rasu.

Khaiský vlk

Vlk obývající planetu Khai. Má sytě černou srst a mohutné čelisti. Loví výhradně v noci. Vlkodlaci ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Lycantrotha. Je obsažen i v jeho symbolu. Khaiští vlci jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách vesmírných lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné planety.

Velikost: 2	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 30 km/h	**Nebezpečí:** 3
Pozemní.		Může být ochočen jako osobní zvíře.	
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	n/a	6	6	6	8	6	7	8	20	n/a

Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.
Vytí: Může výt a volat tak o pomoc své druhy, předávat si varování a podobně. To lze slyšet na vzdálenost 3 kilometry.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.
Přízeň: Khaiský vlk nikdy nenapadne služebníka Lycantrotha.
Nenávist: Khaiský vlk nemůže být ochočen služebníkem Vampirotha. Navíc začne útočit na Khaiské netopýry, jsou-li nějací v dosahu.

Hejno Khaiských netopýrů (roj)

Netopýr obývající planetu Khai. Má sytě černou srst a ostré zuby. Loví výhradně v noci. Upíři ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Vampirotha. Je obsažen i v jeho symbolu. Khaiští netopýři jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách vesmírných lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné planety.

Velikost: 1	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 20 km/h	**Nebezpečí:** 3
Létající.		Může být ochočen jako osobní zvíře.	
Zbraně: čelisti (DAM 5 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	10	5	5	5	12	5	5	10	n/a

Ostrý sluch: Pasivní pátrací dosah sluchem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké zvuky.
Tupé smysly: Pátrací dosah zrakem je poloviční.
Noční navigace: Nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Přízeň: Khaiský netopýr nikdy nenapadne služebníka Vampirotha.
Nenávist: Khaiský netopýr nemůže být ochočen služebníkem Lycantrotha. Navíc začne útočit na Khaiského vlka, je-li nějaký v dosahu.

Mutamorf

Hyper-mutující hadovitý tvor obývající planetu Khai. Agresivní lovec. Mutanti ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Mutanotha. Je obsažen i v jeho symbolu. Mutamorfové jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách vesmírných lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné planety.

Velikost: 2	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 10 km/h	**Nebezpečí:** 3
Pozemní.		Může být ochočen jako osobní zvíře.	
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	4	8	7	7	6	10	8	6	20	n/a

Mutace: Může mít až 5 mutací se seznamu Mutací (viz str. 12). Tyto mutace může jednou za 5 hodin změnit.
Přízeň: Mutamorf nikdy nenapadne služebníka Mutanotha.
Nenávist: Mutamorf nemůže být ochočen služebníkem Necrotha. Navíc začne útočit na Nekroida, je-li nějaký v dosahu.

Nekroid

Super-odolný humanoidní tvor obývající planetu Khai. Chladnokrevný zabiják. Nemrtví ho považují za posvátné zvíře, protože posloužil jako vzor pro stvoření Mutanotha. Nekroidí lebka je obsažena i v jeho symbolu. Nekroidé jsou Prokletá rasa – jsou již zcela zkorumpovaní, ale nepostihuje je Proměna. Temná ruka je používá jako bojová a hlídací zvířata. Jsou často přítomni v pevnostech a na palubách vesmírných lodí. Díky tomu se v omezeném množství rozšířili i na jiné planety.

Velikost: 2	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 10 km/h	**Nebezpečí:** 3
Pozemní.		Může být ochočen jako osobní zvíře.	
Zbraně: paráty (DAM 10 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	7	7	6	6	8	10	20	n/a

Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Přízeň: Nekroid nikdy nenapadne služebníka Necrotha.
Nenávist: Nekroid nemůže být ochočen služebníkem Mutanotha. Navíc začne útočit na Mutamorfa, je-li nějaký v dosahu.

Věčný požírač

Věční požírači jsou malá zvířata pohybující se po čtyřech pavoučích končetinách. Větší část jejich těla je tvořena rozměrnými zobákovitými čelistmi. Musí se neustále něčím krmit, jinak rychle zemřou. Na potravě nezáleží, stačí jakýkoliv biologický materiál. Věční požírači jsou Paralelní rasa.

Velikost: 0	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 10 km/h	**Nebezpečí:** 3
Pozemní.			
Zbraně: čelisti (DAM 20 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	3	3	3	5	10	5	5	10	n/a

Hlad: Každou hodinu, kdy neměl možnost najíst se, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 1 HP. Jakmile se nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Požírání: Požírač může sežrat mrtvolu či objekt rostlinného původu. Sežrání každého stupně velikosti zabírá jednu minutu (např. objekt velikosti 1 sežere za jednu minutu, objekt velikosti 3 za tři minuty). Na jednom objektu může hodovat více Požíračů a tím tak jeho sežrání uspíšit. Sežraný objekt je zničen, nemůže být nijak obživen, opraven nebo regenerován. Může také požírat rostlinný porost v oblasti, rychlostí 10 metrů čtverečních za minutu.
Ostrý čich: Pasivní pátrací dosah čichem je 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy a které jsou organického původu.

Teror hlubin

Teror hlubin je mořská nestvůra s rozměrnými čelistmi a šesti chapadly dosahujícími délky až 5 metrů. Proti své kořisti dokáže vyrazit bleskovou rychlostí. Terory hlubin jsou Paralelní rasa.

Velikost: 5	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 40 km/h	**Nebezpečí:** 6
Vodní.			
Zbraně: čelisti (DAM 30 + BS), chapadla (DAM 10 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	10	10	10	15	15	15	300	n/a

Chapadla: Může zaútočit na šest cílů v jedné akci až do vzdálenosti 10 metrů.
Rychlý útok: Může provést Zteč (viz *Základní kniha*), ale musí při tom použít čelisti.

Tech-dravec

Bestiální stroje posedlé zabíjením a ničením. Vypadají jako kombinace pavouka a ještěra a vydávají hrozivé mechanické zvuky. Řídí se jen jednoduchým destrukčním programem. Výzbroj je tvořena mnoha čepelemi, kleštěmi, cirkulárkami, vrtačkami a motorovými pilami. Tech-dravci jsou uměle stvořená Paralelní rasa, která pochází ze stejného vesmíru, jako Bio-dravci – jejich úhlavní nepřátelé.

Velikost: 3	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 20 km/h	**Nebezpečí:** 4
Pozemní.			
Zbraně: různé chladné zbraně (DAM 20 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	5	5	5	10	14	10	80	n/a

Mechanická bytost.
Pancéřování: Tech-dravec má Armor 14.
Nenávist: Tech-dravec začne útočit na Bio-dravce, je-li nějaký v dosahu.

Bio-dravec

Bestiální tvorové posedlí zabíjením a ničením. Vypadají jako kombinace pavouka a ještěra a vydávají hrozivé zvířecí zvuky. Řídí se jen základním destrukčním instinktem. Jako zbraně používají ostré rohy, silná klepeta, čelisti, žihadla a drápy. Bio-dravci jsou uměle stvořená Paralelní rasa, která pochází ze stejného vesmíru, jako Tech-dravci – jejich úhlavní nepřátelé.

Velikost: 3	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 20 km/h	**Nebezpečí:** 4
Pozemní.			
Zbraně: různé chladné zbraně (DAM 20 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	5	5	5	10	14	10	80	n/a

Podstata: Má stejné vlastnosti, jako Mechanická bytost. Také nemá duši.
Krunýř: Bio-dravec má Armor 14.
Nenávist: Bio-dravec začne útočit na Tech-dravce, je-li nějaký v dosahu.

Mlžný poutník

Mlžní poutníci jsou tajemné bytosti věčně zahalené v oblaku podivné mlhy. Lze z nich vidět jen nejasný obrys. Skrz mlhu nelze nijak prohlédnout ani ji odstranit, což znamená, že se jedná nejspíš o nějakou prostorovou deformaci. Když poutník zemře, v oblaku se červeně zableskne, a potom se mlha rozplyne. Nezbude žádné tělo ani jiné stopy. Útočí tak, že oběti obklopí mlhou a potom je rychle vtáhnou k sobě dovnitř, kde je rozdrtí. Mlžní poutníci jsou Paralelní rasa.

Velikost: 3	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 10 km/h	**Nebezpečí:** 4
Pozemní.			
Zbraně: drcení (DAM 10 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	n/a	6	3	3	3	14	14	14	50	n/a

Mlha: Mlžný poutník nelze dobře zaměřit. Všechny útoky vůči němu mají postih – 10 na CC a RC. Nemůže se však schovávat, mlha prozrazuje jeho přítomnost.
Drcení: Útok Mlžného poutníka nelze Vykrýt, ale lze mu Uhnout.

Roj Infekčních pustošitelů (roj)

Podivný hmyz, který žije ve velkých rojích. Útočí tak, že do oběti žihadlem vpíchne zvláštní substanci, která přeměňuje biologický materiál v nové Infekční pustošitele. Infikovaný subjekt se za pár minut doslova rozpadne na stovky nových jedinců. Infekční pustošitelé jsou Paralelní rasa.

Velikost: 1	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 10 km/h	**Nebezpečí:** 5
Létající.			
Zbraně: n/a			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	5	5	5	5	15	5	5	10	n/a

Infekce: Je to jeho jediný způsob útoku. Bytost zasažená žihadlem za X minut zemře a promění se v tolik rojů, kolik byla její velikost (bytosti Velké kategorie produkují desetinásobek). X je její hodnota Durability. Do té doby může být zachráněna, např. Lékařovou schopností Ošetření a léčba.

Kosmožrout

Bytost, která žije ve vesmírném prázdnu. Napadá vesmírné lodě a stanice, jejichž konstrukcí se živí. Vypadá jako chobotnice se šesti chapadly zakončenými drápem, kterými se pevně přichytí k trupu. Může dorůst délky až 100 metrů. Kosmožroutové jsou Paralelní rasa.

Velikost: 1+	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 10.000 km/h	**Nebezpečí:** 7
Létající.			
Zbraně: čelisti (DAM-O 1 + BS), chapadla (DAM 50 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP-V	SP
10	n/a	10	10	10	10	10	15	15	500	n/a

Vesmírná bytost: Pobyt ve vesmírném vakuu mu nepřináší žádné nevýhody. Vstup do gravitačního pole vesmírného tělesa ho však zabije. Může hledat pouze pomocí zvláštního orgánu, kterým vycítí energii palubních generátorů. Může tak hledat na vzdálenost až 500.000 km.
Chapadla: Může zaútočit na šest cílů v jedné akci až do vzdálenosti 50 metrů.

Lovec-zuřivec

Nebezpečný predátor. Má tři nohy (dvě silné vpředu a jednu slabší vzadu) a rozměrné čelisti, ze kterých může vystřelovat dlouhý jazyk. Tím si přitahuje kořist k pozření. Slouží mu také jako čichový orgán schopný rozpoznat i nevýrazné pachy. Lovci-zuřivci jsou Paralelní rasa.

Velikost: 1	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 20 km/h	**Nebezpečí:** 4
Pozemní.		Může být ochočen jako osobní zvíře.	
Zbraně: čelisti (DAM 40 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
15	10	15	10	5	5	5	10	10	50	n/a

Jazyk: Může ho vystřelit až do vzdálenosti 10 metrů (hod proti RC). Funguje jako Laso (viz *Základní kniha*). Poskytuje pasivní pátrací dosah čichem 200 metrů, aktivní 400 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých objektů, které mohou vydávat nějaké pachy.

Trnový běs

Agresivní tvor, který vypadá jako kombinace koně a ještěra. Má štíhlé nohy s kopyty a hlavu podobnou koňské. Tělo je však pokryté šupinami a zakončené dlouhým ocasem. Namísto hřívy má dlouhé trny, kratší trny vyrůstají také z kotníků a konce ocasu. Zuby jsou silné a ostré, přizpůsobené masité potravě. Trnové běsy jsou Paralelní rasa.

Velikost: 4	**Nosnost:** 4	**Cestovní rychlost:** 30 km/h	**Nebezpečí:** 3
Pozemní.		Může být ochočen jako jízdní zvíře.	
Zbraně: kopyta (DAM 5 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	n/a	8	8	10	5	12	12	14	100	n/a

Chladnokrevnost: Necítí strach ani bolest. Nikdy si nehází na Bolest a nemůže se splašit.
Vytrvalost: Nikdy si nehází na Únavu. Bez jídla a vody vydrží dvakrát tak dlouho.

Zkorumpovaná zvířata
Vše podléhá temné korupci, i zvířata. Zvíře může propadnout Temnotě například pojídáním potravy ovlivněné Temnotou, pobýváním v místě se silnou přítomností Temnoty nebo tak, že ho přímo zkorumpuje služebník Temnoty, například pokouše vlkodlačí Koruptor.

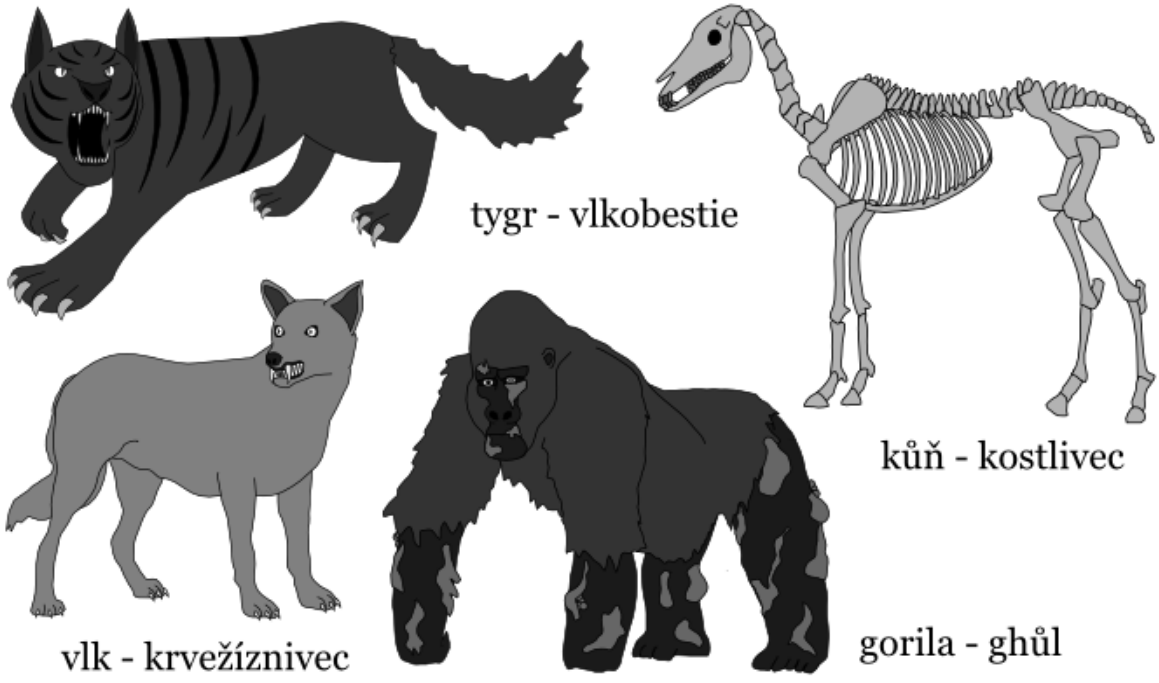
Zkorumpovaná zvířata si ponechávají jen ty schopnosti a vlastnosti, které se přímo odvíjí od jejich základní tělesné stavby – např. přirozené zbraně (zuby, drápy), možnost létat či plavat (křídla, ploutve), hodnota Armor (krunýř, exoskelet), schopnost šplhat po překážkách (u kočkovitých šelem). Ostatní schopnosti a vlastnosti jsou ztraceny – např. Fénixovo znovuzrození, Baziliškova hypnóza nebo Salamandrovo vrhání ohně. Vždy záleží na konkrétním případu. Zkorumpovaná zvířata však získávají Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a specifické vlastnosti toho Temného boha, jehož korupcí byla ovládnuta.

Zvířata se mohou proměnit pouze v Nižší služebníky, tedy v obyčejné Zombie, Krvežíznivce, Vlkobestie, Ghůly respektive Zatracené. Výjimkou jsou Draci, kteří jsou popsáni již v *Základní knize*.

Zkorumpovaná osobní a jízdní zvířata může získat i Žoldnéř (většinou na Černém trhu), ale jejich držení a používání mu způsobuje korupci, jak je uvedeno v *Základní knize* (efekt Dlouhodobého nošení či používání předmětu Temnoty). Korupce je však mnohem silnější, protože v duši je koncentrovaná mnohem více, než v neživém předmětu. Postava získává 5 bodů korupce na konci každého týdne, kdy je se zvířetem v kontaktu. Pokud ho aktivně používá (bere s sebou do mise), získává navíc dalších 5 bodů korupce na konci každého dne. Jakmile Žoldnéř dosáhne 100 Corrupion Pointů, promění se na služebníka toho boha, kterému bylo zvíře zasvěceno. Např. Žoldnéř má Nemrtvého koně, který způsobí, že se nakonec promění v Necrothova služebníka – Zombie nebo Zombie-liche. Pokud má Žoldnéř zvířata zasvěcená různým Temným bohům, může si vybrat, v čí služebníka se změní.

Stejně tak i Plenitel může získat a používat nezkorumpovaná osobní a jízdní zvířata, žádný zvláštní efekt to pro něj nemá. Naopak – takové zvíře samo propadne korupci. Je to stejný efekt jako u Žoldnéře, tzn. pokud není aktivně využíváno, získává 5 bodů korupce na konci každého týdne. Pokud je aktivně používáno, získává dalších 5 bodů korupce na konci každého dne. Po dosažení 100 Corrupion Pointů se promění ve zkorumpované zvíře zasvěcené stejnému bohu, jako je jeho majitel. Např. Necrothův Plenitel má koně, který je nakonec zkorumpován v Zombie koně.

Astrální či magická zvířata jsou proti korupci samozřejmě imunní. Takováto zvířata Světla nemůže získat Plenitel a naopak zvířata Temnoty nemůže získat Žoldnéř.



11.2 Bojovníci Prokletých ras

Arimaspi

Arimaspi (neskloňuje se) jsou jednou z prvních Prokletých ras, která se přidala na stranu Temné ruky. Jsou to houževnatí humanoidé s ostrými zuby a jedním velkým okem. To dokáže vidět ve tmě stejně dobře, jako na světle. Arimaspi se umí velmi tiše pohybovat, čehož využívají během lovu (griffini jsou jejich oblíbenou kořistí). V Temné ruce zastávají úlohu nočních přepadových jednotek.

Velikost: 2									**Nebezpečí:** 3	
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 10										
Zbraně: obouruční střelná zbraň NEBO jednoruční střelná zbraň + jednoruční chladná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	8	10	10	8	8	12	6	20	20

Noční zrak: V šeru i v naprosté tmě nemá žádné postihy za sníženou či nulovou viditelnost.
Tichá chůze: Arimaspi chodí naprosto neslyšně, pokud je bos. Nemůže být nalezen po sluchu.

Baykok

Baykokové (v jejich jazyce „Pau'Guk") jsou humanoidé s velmi hubeným tělem. Vypadají jako kostlivci potažení průsvitnou kůží. Skrz ní je vidět bledé svalstvo a tmavé pulzující orgány. Oči jsou celé červené, bez zornic a duhovek, položené hluboko v důlcích. Díky své tělesné stavbě jsou velmi rychlí a obratní. V Temné ruce proto plní úlohu průzkumného komanda.

Velikost: 2									**Nebezpečí:** 3	
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: obouruční střelná zbraň NEBO obouruční chladná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	12	12	6	6	8	16	8	8	40	30

Obratnost: Baykok při Vylézání, Slézání a Slaňování spadne jen na hod 20. Skáče dvojnásobně dál a výš, než jak je v daném prostředí možné. Baykok se může zranit pádem teprve z výšky od 10 metrů.

Sluagh

Sluaghové jsou humanoidé s digitigrádníma nohama, dračími křídly na zádech, rozeklaným jazykem a dlouhým ocasem. Jejich tělo pokrývají šupiny, obvykle šedé nebo hnědé. V Temné ruce zastávají úlohu rychlých vzdušných přepadových jednotek.

Velikost: 3									**Nebezpečí:** 4	
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12										
Zbraně: dvě libovolné jednoruční zbraně										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
9	9	9	9	9	9	14	14	10	50	20

Křídla: Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Elitní bojovník: V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Oni

Oni (neskloňuje se) jsou rozměrní svalnatí humanoidé, vysocí až 7 metrů. Vyznačují se červenou kůží, ostrými zuby a necitlivostí k bolesti. V Temné ruce fungují jako těžké úderné jednotky. Jsou vyzbrojeni rozměrnými chladnými zbraněmi a oblečeni do těžkých brnění. Jejich útoky jsou brutální a drtivé, jen málokdo je přežije.

Velikost: 7									**Nebezpečí:** 6	
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: libovolná obouruční chladná zbraň ve velké verzi (DAM x 2)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	8	8	8	12	6	18	18	700	40

Bezbolestnost: Necítí bolest. Nikdy si nehází na bolest.

11.3 Bojovníci Paralelních ras

Toto jsou rasy přivolané z paralelních vesmírů. Některé vesmíry se liší jen v maličkostech, jiné jsou ale diametrálně odlišné – včetně fyzikálních zákonů. Paralelní rasy jsou proto velmi rozmanité. Každá Paralelní rasa ovládá svoji vlastní řeč, kterou se domluví jen mezi sebou. Nicméně všechny Paralelní rasy přijaly také Nižší temný jazyk, aby mohly komunikovat s Temnou rukou a jejími služebníky.

Zbraně, kterými jsou bojovníci Paralelních ras vybaveni, jsou jejich vlastní konstrukce na základě jejich vlastní technologie. Pro zjednodušení je ale vždy v závorce uvedena ta galaktická rasa, které je zbraň konstrukčně nejvíce podobná.

Ponurý nimrod

Ponuří nimrodi jsou příslušníci záhadné humanoidní rasy, která ráda loví. Svoji kořist dokáží vycítit podle jejích emocí. Mají černou kůži a dva páry červených očí. Postrádají vlasy a jakékoliv tělesné ochlupení, na některých místech jsou však pokryti drsnými štětinami.

Velikost: 2								**Nebezpečí:** 3	
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14									
Zbraně (Šedé říše): samonabíjecí blokopuška s modifikací „dalekonosná“ + nůž									
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	16	12	12	12	10	10	8	8	40	20

Lokalizace kořisti: Pasivní pátrací dosah je 500 metrů, aktivní 1000 metrů. Při aktivním hledání má navíc bonus + 4 k Perception, ale jen pokud se soustředí na hledání skrytých bytostí, které mají strach. Tento typ hledání nelze využít proti bytostem, které nemají emoce.
Expert na terén: Nikdy nemá postihy za Obtížný terén. Může se schovávat a krýt v jakémkoliv terénu (bonus + 2 k Armor, případně se o toto číslo zvýší bonus, který již terén poskytuje).

Nova-strážce

Humanoidní bytosti, jejichž organizmus je silně radioaktivní. Aby neozářili své okolí, musí nosit těžký izolační skafandr. Z průzoru jeho přilby proniká jasné zelené světlo. Mají digitigrádní nohy a na rukou jen tři dlouhé prsty.

Velikost: 3								**Nebezpečí:** 4	
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16									
Zbraně (Lesní elfové): Neutronová puška									
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
11	11	6	7	7	7	6	12	12	80	20

Imunita: Jsou zcela imunní vůči Radiačním útokům.
Radiace: Pokud je Nova-strážce zraněn, začne do vzdálenosti 5 metrů vydávat radiaci. Je to Radiační útok s DAM 10.

Azurový nájezdník

Hbití tvorové se šesti dlouhými končetinami – dolní slouží jako nohy, horní jako paže a prostřední pár může podle potřeby sloužit buď jako další nohy nebo paže. Mají azurovou kůži s tmavými skvrnami, nemají vlasy ani žádnou srst. Hlava je protáhlá dozadu, s relativně drobnýma očima a předsazenou spodní čelistí. Tělo je zakončeno krátkým ocasem. Krev je tmavě modrá.

Velikost: 3								**Nebezpečí:** 3	
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 10									
Zbraně (Ursarové) dvě libovolné obouruční zbraně NEBO čtyři libovolné jednoruční zbraně									
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	10	8	8	8	14	10	10	30	30

Ruce/nohy: Pokud má čtyři nohy, může se pohybovat dvojnásobnou rychlostí (při Cestování i v boji). Pokud má čtyři ruce, může používat až čtyři jednoruční zbraně nebo až dvě obouruční zbraně najednou. V jedné akci může zaútočit všemi zbraněmi, na jeden i více různých cílů.
Bleskový úder: Může provést tři akce zároveň: pohnout se z místa, zaútočit a znovu se pohnout z místa.

Přízračný kat

Humanoidní bytosti, jejichž obličej je chráněn speciální maskou, která jim dovoluje pobývat v tomto vesmíru – předně dýchat planetární vzduch a používat své smyslové orgány. Je pokryta mnoha filtry a optickými, čichovými a sluchovými senzory. Přízrační kati se umí teleportovat na krátké vzdálenosti. Jsou oblečeni v dlouhém černém kabátu a jejich jedinou výzbrojí je rozměrná řetězová sekyra.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 5
Brnění: flak kabát = Armor 5			
Zbraně (Hobgoblini): dřevcová dvoubřitá sekyra s modifikací „řetězová“			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	2	8	10	10	8	8	14	14	40	20

Rozmáchnutí: Sekyrou se může rozmáchnout (viz *Základní kniha*).
Teleportace: Jako jednu akci se může teleportovat do vzdálenosti až 100 metrů. Na cílovou lokalitu však musí vidět.

Drancíř strachu

Velké hmyzí bytosti se čtyřma dlouhýma nohama, dvěma pažemi a dvěma páry křídel na zádech. Jejich hlava je opatřena rozměrnými kusadly s jedovými žlázami, které používají v boji zblízka. Nenosí žádné brnění, vystačí si jen se svým pevným exoskeletem.

Velikost: 4			**Nebezpečí:** 5
Brnění: n/a			
Zbraně (Trollové): Provazová puška NEBO Provazovnice, jedovatá kusadla (DAM 14 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	12	12	14	10	10	14	10	10	70	40

Křídla: Může létat – desetkrát rychleji, než jak chodí po zemi.
Krunýř: Drancíř strachu má přirozený exoskelet s Armor 14.
Jedovaté kousnutí: Bytost zasažená kusadly je otrávena jedem se závažností 10. Jed způsobuje postih – 2 na Perception a Agility a navíc ubírá 5 HP na konci každého dne.

Poslední soudce

Vysocí štíhlí humanoidé zahalení v černém hábitu s kápí. Jejich tvář je zakrytá jednoduchou maskou s dokonale hladkým zrcadlovým povrchem, bez jakéhokoliv průzoru nebo otvoru. Ten, kdo na ní byť i jen krátce pohlédne, spatří všechno zlo a nenávist, které v něm samotném je – uvidí odraz vlastní tváře nějakým způsobem děsivě pokroucené nebo znetvořené.

Velikost: 3			**Nebezpečí:** 3
Brnění: flak kabát (hábit) = Armor 5			
Zbraně (Lesní elfové): obouruční hůl + samonabíjecí gravpistole			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	8	12	12	12	8	8	6	20	40

Děsivý pohled: Místo normálního útoku může pohlédnout na cílovou bytost a ukázat jí její temnou stránku. Cílová bytost si musí ihned hodit na Paniku, přičemž vyvolaný strach má dvojnásobný efekt a trvá tolik hodin, o kolik bytost přehodila.

Příchod Paralelních ras
I když Temná ruka zažila v roce 13-333 díky První spásné kruciátě těžkou porážku, síly obnovila rychle. Technomanceři totiž dosáhli tak vyspělých dovedností v oborech koruptechniky, že dokázali vybudovat Multiversomachiny – zařízení pro otevírání bran do paralelních vesmírů. První brána napříč realitami byla otevřena na Khai a skrze ní bylo přivedeno mnoho tvorů, od běsnících monster až po vyspělé říše krutých dobyvatelů. I když se objevily skupiny paralelních bytostí, které nebyly Temné ruce loajální, byl tento krok považován za úspěch. Brzy byly konstruovány další a další Multiversomachiny a galaxie rychle zahlcována zcela novou vlnou destrukce a teroru. Například velká Invaze Ledu a Ohně z roku 13-612, kterou vedly rasy Mrazivých a Žhnoucích rytířů, zdevastovala stovky planet. Byla ukončena teprve v roce 13-629, když si obě rasy vzájemně zkřížily cestu a rozpoutaly mezi sebou velkou bitvu.

Mrazivý rytíř

Humanoidní bytosti, jejichž organizmus je extrémně chladný. Jejich brnění jsou pokrytá jinovatkou, z filtrů na přilbách vydechují zmrzlý vzduch. Jejich krev dokáže zmrazit v led cokoliv, na čem ulpí. Mají rádi chladná prostředí, během svých dobyvačných taženích proto dávají přednost ledovým planetám. Pochází ze stejného vesmíru, jako Žhnoucí rytíři – jejich úhlavní nepřátelé.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 4
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16			
Zbraně (Temní elfové): Puška NEBO Pistole + jednoruční meč NEBO Obouruční meč			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	60	30

Imunita: Jsou zcela imunní proti Mrazicím útokům.
Mrazivá krev: Pokud je rytíř zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka Mrazicím útokem s ničivostí 20.
Nenávist: Mrazivý rytíř začne útočit na Žhnoucího rytíře, je-li nějaký v dosahu.
Zbraně: Mraziví rytíři mohou používat dva druhy střelných zbraní: vrhače chladného plynu (fungují jako elfí kryozbraně) nebo vrhače mrazicího paprsku (fungují jako elfí protonové zbraně, ovšem místo Rázového útoku způsobují Mrazicí útok). Jejich chladné zbraně také způsobují Mrazicí útok (se stejnou ničivostí).

Žhnoucí rytíř

Humanoidní bytosti, jejichž organizmus je extrémně horký. Od jejich brnění stoupá pára, z filtrů na přilbách vydechují žhavý vzduch. Jejich krev dokáže spálit na popel cokoliv, na čem ulpí. Mají rádi teplá prostředí, během svých dobyvačných taženích proto dávají přednost magmatickým planetám. Pochází ze stejného vesmíru, jako Mraziví rytíři – jejich úhlavní nepřátelé.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 4
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16			
Zbraně (Vznešení elfové): Puška NEBO Pistole + jednoruční meč NEBO Obouruční meč			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	60	30

Imunita: Jsou zcela imunní proti Zápalným útokům.
Žhnoucí krev: Pokud je rytíř zraněn v boji zblízka, zasáhne krví všechny cíle, které jsou s ním v boji zblízka Zápalným útokem s ničivostí 20.
Nenávist: Žhnoucí rytíř začne útočit na Mrazivého rytíře, je-li nějaký v dosahu.
Zbraně: Žhnoucí rytíři mohou používat dva druhy střelných zbraní: vrhače hořícího plynu (fungují jako elfí pyrozbraně) nebo vrhače žhnoucího paprsku (fungují jako elfí elektronové zbraně, ovšem místo Elektrického útoku způsobují Zápalný útok). Jejich chladné zbraně také způsobují Zápalný útok (se stejnou ničivostí).

Tichý věštec

Bezpohlavní humanoidní bytosti, na jejichž tváři je pouze jedno velké oko – nemají žádný nos, ústa a ani uši. Též postrádají vlasy a jakékoliv tělesné ochlupení, jejich kůže je křídově bílá. Komunikují pomocí telepatie. Jejich největší předností je však schopnost vidět do blízké budoucnosti.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 3
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 10			
Zbraně (Gnómové): samonabíjecí hřebíková pistole + srp			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	12	12	12	12	8	8	8	20	40

Dýchání: Věštec nemusí (a ani nemůže) dýchat.
Smysly: Věštec sice postrádá čich a sluch, ale vynahrazuje to svojí telepatií. Její pasivní pátrací dosah je 500 metrů, aktivní 1000 metrů. Lze použít jen na hledání živých bytostí.
Předtucha: Věštec vnímá okolní svět v předstihu jednoho dne. Uvidí tak nejbližší budoucnost, která se ho bezprostředně týká a bude ji tak moci svými činy buď potvrdit, nebo změnit. *Poznámka pro GM: Věštec dělá činnosti jako obvykle, ovšem pokud svými činy způsobí něco, co nechtěl, může danou věc jednoduše zopakovat jinak.*

11.4 Bojovníci Temnoty

Hnijící bestie (zombie)

Služebník boha Necrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Zombie, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** 5 - 7
Brnění: různé			
Zbraně: různé			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	- 2	X	+ 2	X	n/a

Schopnosti: Hnijící bestie má všechny vlastnosti služebníků Necrotha.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Degenerace: Hnijící bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, stane se Zombií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Hnijící bestie (kostlivec)

Služebník boha Necrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Kostlivec, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** 5 - 7
Brnění: různé			
Zbraně: různé			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	+ 2	X	- 2	X	n/a

Schopnosti: Hnijící bestie má všechny vlastnosti služebníků Necrotha.
Sestavení: Pokud je zničena, hoďte k20. Na hod 1-10 se znovu sestaví do plné síly.
Degenerace: Hnijící bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, stane se Zombií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Hnijící bestie (duch)

Služebník boha Necrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Duch, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** 5 - 7
Brnění: n/a			
Zbraně: n/a			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	n/a	X (spec)	n/a

Schopnosti: Hnijící bestie má všechny vlastnosti služebníků Necrotha.
Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Útoky hmotnými zbraněmi na ní nemají žádný vliv. Efekt mají pouze nadpřirozené útoky (např. rituály, kouzla, moc Astrálních a Magických bytostí).
Dotek: Toto je jediná útočná schopnost bestie, zabírá jednu akci. Musí uspět v hodu proti CC. Pokud uspěje, cílová bytost si musí hodit proti Will. Pokud neuspěje, přichází o tolik SP o kolik přehodila. Dotek nelze vykrýt, ale je možné mu uhnout.

Teror: Pomocí jedné akce může bestie způsobit teror u všech bytostí, které ji vidí. Všechny si musí hodit na paniku.
Odolnost: Hodnota HP bestie je tvořena hodnotou SP bytosti, ze které vzešla.
Degenerace: Hnijící bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někomu sníží SP na 0.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zombie jen tím, že se dotkne její duše. Dotek je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, stane se Zombií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Žíznivá bestie

Služebník boha Vampirotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Upír, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** 5 - 7
Brnění: různé			
Zbraně: různé			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	+ 2	- 10	+ 2	X	+ 4	+ 2	X	X	n/a

Schopnosti: Žíznivá bestie má všechny vlastnosti služebníků Vampirotha.
Žízeň: Každý den, kdy neměla možnost napít se krve, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se krve napije, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Odolnost: Pokud není vystavena slunečnímu světlu, může provádět Opravné hody na Durability a Will.
Sluneční svit: Pokud je vystavena slunečnímu světlu, její tělo utrpí závažné popáleniny. Jakmile na ní dopadnou sluneční paprsky, musí si hodit proti Durability. Pokud neuspěje, utrpí zranění za 10 HP. Dále musí házet proti Durability každou minutu, co je na slunečním světle. Za každý neúspěch přichází o 10 HP. Pokud takto zemře, zbude z ní jen popel.
Degenerace: Žíznivá bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Krvežíznivce jen tím, že ji vysaje krev. Kousnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, stane se Krvežíznivcem za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Hladová bestie

Služebník boha Lycantrotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Vlkodlak, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** 5 - 7
Brnění: různé			
Zbraně: různé + ve vlčí formě také čelisti (DAM 10 + BS) a drápy (DAM 5 + BS, dva útoky proti 1 cíli)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	+ 2	- 10	+ 2	X	X	+ 2	+ 4	X	n/a

Schopnosti: Hladová bestie má všechny vlastnosti služebníků Lycantrotha.
Hlad: Každý den, kdy neměla možnost najíst se masa, získá jeden bod Únavy (kterou nemůže zrušit odpočinkem) a ztratí 10 HP. Jakmile se masa nají, veškerá únava je zrušena a HP doplněny do původní hodnoty.
Proměna: Pokud není vystavena slunečnímu světlu, může se proměnit do vlčí formy. Její velikost se zvýší o jeden stupeň a v boji může použít čelisti a drápy. Navíc získá + 4 k CC, Durability a Strength, avšak ztratí – 4 od RC, Intelligence a Will. Jakmile je vystavena slunci, ihned se přemění do své základní formy.
Degenerace: Hladová bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit ve Vlkobestii jen tím, že ji kousne. Kousnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, stane se Vlkobestií za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Mutující bestie

Služebník boha Mutanotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Mutant, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** 5 - 7
Brnění: různé			
Zbraně: různé			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	X	X	n/a

Schopnosti: Mutující bestie má všechny vlastnosti služebníků Mutanotha.
Mutace: Má všechny mutace, jako měl v daný okamžik Mutant, ze kterého vzešla. Pokud je vytvořena jako NPC, pak GM může zvolit 5 mutací (viz str. 12). Tyto mutace může jednou za 5 hodin změnit.
Degenerace: Mutující bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Ghůla jen tím, že ji škrábne. Škrábnutí je útok zblízka, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti Durability. Pokud neuspěje, stane se Ghůlem za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Ztemnělá bestie

Služebník boha Eclipsotha, jehož duše byla kompletně rozložena. Bestie na první pohled vypadá jako normální Zatemnělý, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Její osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** 5 - 7
Brnění: různé			
Zbraně: různé			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	X	X	n/a

Schopnosti: Ztemnělá bestie má všechny vlastnosti služebníků Eclipsotha.
Skrytost: Její korupce se navenek nijak neprojevuje. Jeví se jako osoba, která propadla šílenství.
Degenerace: Ztemnělá bestie pomalu umírá – její maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.
Pomalá přeměna: Svoji oběť dokáže proměnit v Zatraceného jen tím, že ji zhypnotizuje. Hypnóza je hod proti Will, zabírá jednu akci. Pokud je úspěšný, oběť si musí hodit proti Will. Pokud neuspěje, stane se Zatraceným za tolik hodin, o kolik přehodila. Do té doby může být zachráněna.

Padlý zuřivec

Příslušník Prokleté nebo Paralelní rasy, jehož duše byla kompletně rozložena. Zuřivec na první pohled vypadá jako normální příslušník své rasy, ovšem je mnohem agresivnější a neposlouchá ničí rozkazy – napadá dokonce i ostatní služebníky Temnoty. Jeho osobnost je dávno ztracena, zbylo jen několik zamlžených vzpomínek. Uvažování je zcela zahlcené touhou zabíjet a ničit.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** X + 1
Brnění: různé			
Zbraně: různé			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	- 10	X	X	X	X	X	X	n/a

Schopnosti: Padlý zuřivec si zachovává všechny vlastnosti, schopnosti a slabiny.
Degenerace: Padlý zuřivec pomalu umírá – jeho maximální hodnota HP se snižuje rychlostí 10 HP za den. Jakmile klesne na 0, zemře. Degeneraci oddálí jen tím, že v daný den někoho zabije.

„Vypusťte hordy Padlých bestií! Uvidíme, jakou má nepřítel palebnou sílu.“
- mutantí Koruptor Cachx

Speciální vojáci Bílých říší

Temní kněží původem z Bílých říší si zachovávají své nadprůměrné spirituální dovednosti. Neumí sice přivolávat Éteriky, ale místo nich jejich temnou variantu – tak zvané Nihiliky. Stejně jako Éterikové, i oni mají bezpohlavní humanoidní postavu, která postrádá vlasy i tělesné ochlupení. Kůže Nihiliků je však lesklá jako zrcadlo, z očí proudí černý dým. Když utrpí zranění, z ran neteče krev, ale místo toho uniká černý dým. Mají stejné atributy, vybavení, výzbroj a schopnosti, jako Éterikové.

Temní kouzelníci původem z Bílých říší si zachovávají své nadprůměrné magické dovednosti. Stále umí vytvářet Golemy, tentokrát se však jedná o bytosti poháněné Temnou magií. Mají stejné atributy, vybavení, výzbroj a schopnosti, jako běžní Golemové.

Speciální vojáci Černých říší

Biomanceři původem z Černých říší si zachovávají své nadprůměrné lékařské dovednosti. Stále umí vytvářet Klony, tentokrát ovšem plně zkorumpované již od svého narození. Mají stejné vybavení, výzbroj a schopnosti, jako normální Klony, avšak navíc jsou zkorumpováni jako Vyšší služebníci (tedy Lichové, Upíři, Vlkodlaci, Mutanti nebo Zatemnělí), takže jejich atributy jsou příslušně modifikovány a mají příslušné výhody, slabiny a schopnosti.

Technomanceři původem z Černých říší si zachovávají své nadprůměrné technické dovednosti. Stále umí vyrábět Roboty, tentokrát se však jedná o stroje na principu koruptechniky. Mají stejné atributy, vybavení, výzbroj a schopnosti, jako běžní Roboti.

(Necroth) Necroger

Necrogerové jsou humanoidní zvířata stvořená Temnotou, zcela poslušná Necrothovi a jeho uctívačům. Jsou to bytosti se zjizveným, poničeným a hnijícím tělem a žhnoucíma očima. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Pomocí temných rituálů jsou přivoláváni přímo z Prázdnoty. Slouží jako bojová monstra a průzkumníci.

Velikost: 2	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 30 km/h	**Nebezpečí:** 5
Pozemní.		Nemrtvý ho může ochočit jako Osobní zvíře.	
Zbraně: paťáty (DAM 10 + BS, dva útoky proti jednomu cíli)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	n/a	10	8	8	7	10	12	14	60	n/a

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a Imunitu proti nebezpečným látkám.
Vysoká odolnost: Pokud utrpí zranění, hoďte k20. Na hod 1-5 zranění ignoruje (neutrpí ho).
Sliz smrti: Necroger vylučuje sliz, který pomalu zabíjí vše živé, na čem ulpí. Může jím zaútočit v boji zblízka, úder nelze Vykrýt. Pokud úspěšně zasáhne, cílová bytost je otrávena jedem se závažností 10, který ubírá 5 HP na konci každého dne. Stejný sliz tvoří i jeho krev. Po jeho smrti vyteče ven a kontaminuje okolí do vzdálenosti 10 metrů. Zde už nikdy nevyraší žádný život.

(Mutanoth) Mutager

Mutagerové jsou hadovitá zvířata stvořená Temnotou, zcela poslušná Mutanothovi a jeho uctívačům. Jsou to velké nestvůry s četnými mutacemi a žhnoucíma očima. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Pomocí temných rituálů jsou přivoláváni přímo z Prázdnoty. Slouží jako bojová monstra a průzkumníci.

Velikost: 2	**Nosnost:** n/a	**Cestovní rychlost:** 30 km/h	**Nebezpečí:** 5
Pozemní.		Mutant ho může ochočit jako Osobní zvíře.	
Zbraně: čelisti (DAM 10 + BS)			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	6	10	8	8	7	14	12	10	60	n/a

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty a Imunitu proti nebezpečným látkám.
Mutace: GM může zvolit, jak bude Mutager vypadat. Mutager může mít až 5 mutací (viz str. 12). Tyto mutace může jednou za 5 hodin změnit.
Sliz života: Mutager vylučuje sliz, který tvoří či mutuje život všude, kde ulpí. Může jím zaútočit v boji zblízka, úder nelze Vykrýt. Pokud úspěšně zasáhne, cílová bytost je otrávena jedem se závažností 10, který způsobuje postih – 1 na všechny atributy. Stejný sliz tvoří i jeho krev. Po jeho smrti vyteče ven a kontaminuje okolí do vzdálenosti 10 metrů. Pokud tu život už byl, pak zmutuje. Pokud ne, vyraší nový, zmutovaný.

(Eclipsoth) Eclipsonae

Eclipsonae jsou zvláštní nehmotné bytosti stvořené Temnotou, zcela poslušné Eclipsothovi a jeho uctívačům. Jejich základní podoba je vířící oblak temné energie. Jsou bezpohlavní, sami se nijak nerozmnožují. Pomocí temných rituálů jsou přivolávány přímo z Prázdnoty. Dokáží převzít kompletní kontrolu nad tělem bytosti tím, že se proniknou do její mysli.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 5
Brnění: n/a			
Zbraně: n/a			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	n/a	10	10	10	10	10	10	10	20	n/a

Schopnosti: Má Standardní vlastnosti stoupenců Temnoty.

Energetický: Uvedené atributy se vztahují pro jeho pravou formu, energetickou bytost. Umí se protáhnout jakoukoliv skulinou a manipulovat s objekty. Avšak útoky hmotnými zbraněmi na něj nemají žádný vliv. Efekt mají pouze nadpřirozené útoky (např. rituály, kouzla, moc Astrálních a Magických bytostí).

Ovládnutí: Eclipsonae může ovládnout tělo bytosti tak, že se jí dotkne a pronikne do její mysli. To je útok zblízka (zabírá jednu akci) a musí při tom uspět v hodu proti CC. Pokud uspěje, cílová bytost si musí hodit proti Will. Pokud ta neuspěje, tak její tělo nyní ovládá Eclipsonae. Sama je však plně při vědomí, takže ví, co se s ní děje. Dotek nelze vykrýt, ale je možné mu uhnout. Z těla může kdykoliv sám vystoupit. Bytost ho ale může vypudit tím, že uspěje v hodu proti Will. O to se však může pokusit jen jednou za hodinu. Když je bytost zabita, Eclipsonae její tělo opustí nezraněn. Eclipsonae nemůže ovládnout tělo Astrálních, Magických a Mechanických bytostí.

Doppelgänger

Doppelgänger je zvláštní astrální bytost Temnoty. Je to přesná kopie libovolné bytosti – má její vzhled, vzpomínky, schopnosti i osobnost. Temní bohové Doppelgängery vytváří obvykle podle schopných či vlivných stoupenců Světla, aby tak zneužili jejich přednosti proti nim. Avšak někdy je vytvoří i podle vlastních stoupenců – tehdy fungují hlavně jako falešné návnady ke zmatení nepřítele.

Velikost: X			**Nebezpečí:** X+1
Brnění: různé, obvykle stejné jako vzor			
Zbraně: různé, obvykle stejné jako vzor			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	n/a

Astrální bytost.

Kopie: Doppelgänger může být vytvořen na základě jakékoliv bytosti, kromě Astrálních, Magických a Mechanických. Má všechny jejich výhody i slabiny (fakt, že je Astrální bytostí, má ale přednost), včetně všech atributů. Nemá body SP. Jakmile zemře, rozpadne se na černý prach, který se následně beze zbytků rozplyne.

Destructor

Rasa: Arcismrtka

Destructor je jedním z prvních služebníků Necrotha. Původně to byl Temný elf jménem Xeìmir, člen Společenstva Mèimnara. Když planeta Guszu Prima propadla korupci, stal se vůdcem prvních Nemrtvých. Tehdy přijal jméno Destructor, které si ponechal i ve své nynější astrální podobě. Jeho největším činem je založení říše Necromortis. Je vyzbrojen Kosou Poslední smrti.

Temná revoluce

Bůh Eclipsoth je mistrem intrik a tajných plánů. Když se jeho korupce dostatečně rozšířila a počty jeho stoupenců vzrostly, stanovil si velký cíl – svrhnout ostatní Temné bohy. Chce tak dosáhnout té nejvyšší moci nad Temnou rukou a být tím nejlepším služebníkem Nihila. Aby mohl tuto revoluci zahájit, musí získat mnoho dalších stoupenců, zdrojů a duší. Vytváří velké množství Doppelgängerů, které používá jako špiony a sabotéry u svých božských rivalů. Jakmile přijde ta vhodná doba, tito skrytí agenti mají za úkol odstranit všechny cizí Koruptory.

Smrtka

Smrtky jsou řadovými služebníky Temných bohů. Výzdoba jejich černých plášťů je pro každého Temného boha unikátní, takže příslušnost Smrtky lze snadno identifikovat.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 8
Brnění: Plášť smrti = Armor 10, resp. Armor 11			
Zbraně: Kosa smrti			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	15	100	n/a

Astrální bytost: Bližší informace o schopnostech a vybavení uvedeny na str. 20.

Arcismrtka

Arcismrtky jsou výše postavenými služebníky Temných bohů. Fungují jako vůdci a velitelé nižších Smrtek. Jejich výstroj i výzbroj je bohatě zdobena symboly jejich boha.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 9
Brnění: Plášť smrti = Armor 10, resp. Armor 11			
Zbraně: Kosa smrti			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
17	17	17	17	17	17	17	17	17	200	n/a

Astrální bytost: Bližší informace o schopnostech a vybavení uvedeny na str. 20.

Banshee

Banshee jsou svobodné astrální bytosti, které se nezodpovídají žádnému z Temných bohů. Co je cílem každé Banshee je velmi těžké odhadnout, dokud již není příliš pozdě. O svých plánech jen málokdy s někým mluví.

Velikost: 0			**Nebezpečí:** 8
Brnění: n/a			
Zbraně: n/a			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
15	15	15	15	15	15	15	15	n/a	100	n/a

Astrální bytost. Bližší informace o schopnostech uvedeny na str. 21.

Fantom

Fantom je nižší astrální bytost Prázdnoty, kterou Temní bohové vytvořili jako nástroj své moci. Sesílají je svým nejoddanějším služebníkům jako pomocníky a rádce. Fantom má podobu bezpohlavního humanoida s černou kůží a žlutě zářícíma očima, který je neustále zahalen do černého oblaku a levituje kousek nad zemí. Je oblečen v lehkém astrálním brnění s přilbou, ale nemá žádné zbraně. Disponuje jak velkou fyzickou sílou a bojovými dovednostmi, tak i moudrostí a nadpřirozenou mocí. Přivolat Fantoma mohou jen zkušenější kněží daného boha nebo některé vzácné artefakty. Ten, kdo ho přivolal, mu může zadat nějaký úkol a Fantom se ho bude snažit splnit za pomocí všech svých schopností. Jakmile ho splní, nebo pokud je přitom zabit, za doprovodu záblesku Temnoty se rozplyne v černý dým a vrátí se do Prázdnoty. Tam vyčkává, až ho někdo zase přivolá.

Velikost: 2			**Nebezpečí:** 5
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12			
Zbraně: n/a			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	12	14	14	14	14	14	14	80	n/a

Astrální bytost.
Astrální úder (boj zblízka): DAM 20 + WS (jako BS, ale s Will).
Astrální paprsek (střelba): OR Willx5, MR Willx10, RP –2, DAM 10 + WS (jako BS, ale s Will).
Božské schopnosti: Fantom ovládá všechny schopnosti boha, kterému slouží – viz Rituály. K jejich provádění mu stačí pouze hod proti Charisma (a příslušný čas), nemusí pronášet žádná zaříkadla ani nic obětovat.

Poltergeist

Poltergeist je duše přivolaná zpět z Prázdnoty, většinou za pomocí rituálů nebo magie. Obvykle proto, aby se mohla pomstít těm, kteří ji zabili. Poltergeist je jako duch, který však umí pouze manipulovat s neživými věcmi. Je neviditelný, může být spatřen jen nepřímo, například jako odraz v zrcadle, jako stín, nebo na fotografiích či videozáznamech. Vypadá jako bytost, kterou byl za živa, její vzhled je však ponurý, s nepřirozeně děsivým výrazem, někdy i rozmazaný. Může útočit jen na ty, kterým se mstí. Obvykle jim nejprve zanechává výhrůžky ve formě vzkazu tajemným tichým či deformovaným hlasem na zvukových nahrávkách, přes rádio nebo po telefonu, popřípadě vyrývá slova do předmětů, které jim patří. Jakmile svoji mstu dokončí, vrátí se zpět do Prázdnoty.

Velikost: X			**Nebezpečí:** 7
Brnění: n/a			
Zbraně: n/a			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	n/a	X	X	X	X	X	X	n/a	X	n/a

Astrální bytost.
Základní atributy: Odpovídají hodnotám bytosti, kterou byl za svého života. Současná hodnota HP je tvořena bývalou hodnotou SP. Nepoužívá atribut RC ani Strength .
Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Útoky hmotnými zbraněmi na něj nemají žádný vliv. Efekt mají pouze nadpřirozené útoky (např. rituály, kouzla, moc Astrálních a Magických bytostí).
Pronásledování: Ti, kterým se mstí, před ním neutečou. Vždy je v jejich blízkosti, připraven zaútočit, když to nejméně čekají.
Neviditelný teror: Lze spatřit jen za určitých okolností (viz popis), nebo pomocí speciálních efektů, např. rituálů, kouzel, moci Astrálních a Magických bytostí. Všechny bytosti, které ho spatří, si musí hodit na paniku. Efekt strachu trvá tak dlouho, dokud ho vidí.
Dotek: Může útočit pouze na neživé objekty a pouze zblízka. Útok má ničivost 10 + WS (jako BS, ale s Will) a ignoruje Armor. Nelze ho Vykrýt, lze mu však Uhnout. Útokem se může pokusit zničit i zbraně a vybavení, které má u sebe živá bytost – úspěšný zásah způsobí zničení jedné věci, kterou zvolí GM.

Revenant

Revenant je duše přivolaná zpět z Prázdnoty, většinou za pomocí rituálů nebo magie. Obvykle proto, aby se mohla pomstít těm, kteří ji zabili. Revenant je jako duch, který však umí pouze manipulovat s živými tvory. Je neviditelný, může být spatřen jen nepřímo, například jako odraz v zrcadle, jako stín, nebo na fotografiích či videozáznamech. Vypadá jako bytost, kterou byl za živa, její vzhled je však ponurý, s nepřirozeně děsivým výrazem, někdy i rozmazaný. Může útočit jen na ty, kterým se mstí. Obvykle jim nejprve zanechává výhrůžky ve formě vzkazu tajemným tichým či deformovaným hlasem na zvukových nahrávkách, přes rádio nebo po telefonu, popřípadě vyrývá slova přímo do jejich kůže. Jakmile svoji mstu dokončí, vrátí se zpět do Prázdnoty.

Velikost: X			**Nebezpečí:** 7
Brnění: n/a			
Zbraně: n/a			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	n/a	X	X	X	X	X	X	n/a	X	n/a

Astrální bytost.
Základní atributy: Odpovídají hodnotám bytosti, kterou byl za svého života. Současná hodnota HP je tvořena bývalou hodnotou SP. Nepoužívá atribut RC ani Strength .
Nehmotný: Může volně procházet pevnými objekty. Útoky hmotnými zbraněmi na něj nemají žádný vliv. Efekt mají pouze nadpřirozené útoky (např. rituály, kouzla, moc Astrálních a Magických bytostí).
Pronásledování: Ti, kterým se mstí, před ním neutečou. Vždy je v jejich blízkosti, připraven zaútočit, když to nejméně čekají.
Neviditelný teror: Lze spatřit jen za určitých okolností (viz popis), nebo pomocí speciálních efektů, např. rituálů, kouzel, moci Astrálních a Magických bytostí. Všechny bytosti, které ho spatří, si musí hodit na paniku. Efekt strachu trvá tak dlouho, dokud ho vidí.
Dotek: Může útočit pouze na živé objekty a pouze zblízka. Útok má ničivost 10 + WS (jako BS, ale s Will) a ignoruje Armor. Nelze ho Vykrýt, lze mu však Uhnout.

Nihiloid
Nihiloidi jsou vlastnosti Prázdnoty, kterým byl Temnou magií vdechnut život. Mohou mít různé podoby, které však neumí měnit. Mohou být humanoidní, velcí jako člověk, menší nebo i o dost větší; mohou být čtyřnozí, mohou mít hadí tělo nebo mohou být zcela neforemní. Někteří jsou stvořeni kouzelníky, vzácně však vznikají i samovolně – v prostředí, kde je přítomnost Temnoty nejsilnější. Tito divocí Nihiloidi jsou nebezpečí, protože je nelze ovládat. Sami útočí na nejbližší živé bytosti.

Nihiloid černoty
Nihiloidi černoty se jeví jako živoucí černá tekutina.
Ve vodě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní, Vodní)
Proud černoty: Může smést objekty pryč (hodí si proti RC). Je to Rázový útok s ničivostí 20 a sílou odhození 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Nihiloid nekonečnosti
Nihiloidi nekonečnosti se jeví jako živoucí černé kameny a krystaly.
Mohou se pohybovat pod zemí (Typ: Pozemní)
Pevnost nekonečnosti: Nihiloidi nekonečnosti mají hodnotu Armor 15

Nihiloid nicoty
Nihiloidi nicoty se jeví jako živoucí černé plameny.
V lávě mohou plavat a potápět se do libovolné hloubky (Typ: Pozemní)
Nicota: Může chrlit černý oheň (hodí si proti RC). Je to Žíravý útok s ničivostí 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Nihiloid chladu
Nihiloidi chladu se jeví jako živoucí oblak černého dýmu.
Mohou létat (Typ: Pozemní, Létající), Cestovní rychlost létání je 40 km/h.
Proud chladu: Může chrlit mráz (hodí si proti RC). Je to Mrazicí útok s ničivostí 20. Funguje jako Rozptylová zbraň, OR je 20 metrů, MR je 40 metrů.

Velikost: 1 až 10		**Nosnost:** n/a			**Cestovní rychlost:** 20 km/h				**Nebezpečí:** 5	
Různé.					U velikosti 1 je HP 50. U vyšších velikostí se HP násobí.					
Zbraně: paže, nohy, čelisti, rohy, ocas... (vše DAM 10 vynásobeno velikostí + BS)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	X	n/a

Magická bytost.

Temnomor
Temnomor je magická bytost stvořená jen z koncentrovaného kouzla Temné magie. Je to velká levitující koule černého stínu, z jejíhož středu vybíhá několik nehmotných chapadel podobných chapadlům mořské medúzy. Tato chapadla volně táhne za sebou, ale umí je efektivně požít v boji. Původ těchto bytostí je neznámý. Kouzelníci tvrdí, že je to anomálie v Temnotě. Kněží zastávají názor, že je to energie prosakující z Prázdnoty, která nabyla vědomí.

Velikost: X		**Nosnost:** n/a			**Cestovní rychlost:** 20 km/h				**Nebezpečí:** X	
Pozemní, Létající.										
Zbraně: chapadla (DAM 10 + BS , tři útoky v jedné akci)										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	X	n/a

Magická bytost.
Podstata: GM zvolí jedno kouzlo Temné magie, které bude tvořit jeho podstatu. Temnomor je schopen toto kouzlo sesílat – hodem proti Will jako jednu akci (při Smůle mu nehrozí žádné negativní efekty).
Velikost, Nebezpečí: Jsou rovny úrovni kouzla, ze kterého je stvořen (Nebezpečí minimálně 1).
Atributy: Všechny atributy jsou zvýšeny o úroveň kouzla, ze kterého je stvořen.
Health Points: Jeho hodnota HP je rovná stonásobku úrovně kouzla, ze kterého je stvořen (kouzlo s úrovní 0 mu dává HP 10).

12. HISTORIE

13-13: První temný zkoumá Temnotu: Tajemný muž lidské rasy začal zkoumat Temnotu, která z Prázdnoty vyvěrala. Jako první tak propadl korupci.

13-31: Objevení magie: Vědkyně Qutre Malesky a kněz Deftir Xan objevili Světlou a vzápětí také Temnou magii. Přestože provozování Temné magie zakázali, díky nezákonným čarodějným kultům se nekontrolovaně šířila celou galaxií. Spolu s ní se tedy masivně rozšiřovala i temná korupce.

13-33: Stvoření Temných bohů: Nihilum použilo Temnou magii a z množství zkorumpovaných duší stvořilo Temné bohy. Sotva nabrali vědomí, začali měnit zkorumpované bytosti ve své služebníky. Promlouvali ke svým temným kněžím a skrze ně začali služebníky seskupovat do temných říší. Sbírali tak sílu na první velký úder proti Světlu.

13-35: Vzestup temných říší: Destructor založil říši Necromortis, Creator založil říši Mutanovitas, Bellator založil říši Vampirosanguis, Venator založil říši Lycanocorpus a Praedicatrix založila říši Eclipsolaris. Všech pět je povýšeno na Overlordy Koruptory. Jsou to první služebníci, kteří dosáhli této hodnosti. Jsou známí také jako Temní zakladatelé. Temné říše rychle rozšiřují svá území.

13-36 – 13-63: První temná kruciáta: Každý Temný zakladatel vybral z řad svých podřízených nejlepšího Lorda Koruptora a pověřil ho vedením První temné kruciáty. Za Nemrtvé to byl Unymox, za Upíry to byl Tozotar, za Vlkodlaky to byl Narhekk, za Zatemnělé to byla Kylata a za Mutanty to byl Qeshtak. Výprava je úspěšná. Pětice Temných říší získává statut Temných veleříší. Vůdcové kruciáty si za odměnu mohou založit své vlastní Temné říše.

13-43: Poprava Prvního temného: Lesní služebnictvo Tâhgrota dopadlo a popravilo Prvního temného. Stoupenci Světla to považují za velký úspěch. Temní bohové jeho duši ale nepohltili. Udělali z ní Smrtku, první svého druhu. První temný se tak stává nejobávanějším a nejmocnějším služebníkem Temnoty.

13-64 – 13-91: První světlá kruciáta: První světlá kruciáta zabila všechny vůdčí Lordy Koruptory, kteří stáli v čele První temné kruciáty, a značně zdevastovala jejich říše. Odhalila skutečný rozsah sil Temné ruky. Na konci kruciáty byl Nashtor Irolek zabit Prvním temným.

13-95 – 13-105: 2. Temná kruciáta: Temné veleříše vedou útok do sektorů Vnitřního středu. Cílem tažení je především strategický průzkum všech oblastí, vyhodnocení sil protivníků a rozšíření paniky, beznaděje a korupce.

13-112 – 13-127: 3. Temná kruciáta: Temné veleříše vedou útok do sektorů Středního pásu. Cílem tažení je především strategický průzkum všech oblastí, vyhodnocení sil protivníků a rozšíření paniky, beznaděje a korupce.

13-131 – 13-151: 4. Temná kruciáta: Temné veleříše vedou útok do sektorů Vnějšího okraje. Cílem tažení je především strategický průzkum všech oblastí, vyhodnocení sil protivníků a rozšíření paniky, beznaděje a korupce.

13-155 – 13-165: 2. Světlá kruciáta: Celá galaxie poznala strašlivou moc a sílu Temné ruky. Ze zoufalství je zahájena další Světlá kruciáta, jejímž cílem je rozdrtit pětici hlavních Temných veleříší a zastavit tak jejich další výpady. Výprava však ztroskotala během Bitvy u Belgor Alpha.

13-170 – 13-185: 3. Světlá kruciáta: Druhý pokus zničit Temné veleříše. Tentokrát se Světlým křižákům podařilo lokalizovat jejich hlavní planety. Invaze na ně se však již nezdařila.

13-195 – 13-215: 4. Světlá kruciáta: Třetí pokus zničit Temné veleříše. Útoky jsou tentokrát mířeny na hlavní planety. Byly provedeny invaze na jejich povrch. Planety se sice nepodařilo dobýt, ale Světlí křižáci identifikovali jejich vůdce, Temné zakladatele.

13-228 – 13-253: 5. Temná kruciáta: Temní zakladatelé si uvědomují, že síly Světla jsou stále dost silné a odhodlané bránit se. Temná ruka proto zahajuje destrukční výpravu napříč celou galaxií. Páchá obrovské škody, šíří nevýslovný strach a teror.

13-271 – 13-296: 5. Světlá kruciáta: Poslední Temná kruciáta galaktické říše těžce vyčerpala a je jasné, že další útok Temnoty už může být osudný. Proto je zahájena velká výprava, která má tentokrát zabít samotné Temné zakladatele. Je to jediná šance, jak zabránit naprosté zkáze. Výprava je nakonec úspěšná. Destructor, Creator, Bellator, Venator a Praedicatrix jsou odstraněni, Temní bohové z nich však udělali Smrtky, aby jejich potenciál mohli dále využívat. Temné veleříše jsou značně oslabeny a nižší Lordi Koruptoři se přetahují o to, kdo bude stát v jejich čelech.

13-313: Velká sklizeň duší: Destructor, Creator, Bellator, Venator a Praedicatrix jsou povýšeni na Arcismrtky za jejich úspěch během tažení známého jako Velká sklizeň duší. Společným úsilím se jim podařilo během pár měsíců předat Temným bohům více než sto miliard duší.

13-333: První sabat a První spásná kruciáta: Temná ruka shromáždila pět Nihilátorů a chystala se k prolomení Bariéry. Ale síly Světla vyslaly 6. Světlou kruciátu, která Nihilátory včas zničila.

13-334: První zhoubná kruciáta: Temná ruka vyslala 6. Temnou kruciátu, aby se pomstila galaktickým říším za zabití pětice Nihilátorů. Je známá jako První zhoubná kruciáta. Během jednoho roku jsou zničeny desítky říší a dalších frakcí. Kruciáta končí Bitvou o Verdax VI., což je planeta, kde sídlilo velení První spásné kruciáty. Temná ruka povrch planety zničila zbraněmi hromadného ničení.

13-482: Očištění Gharku: Planeta Ghark byla mohutná pevnost Temné ruky, ta nejmocnější država ležící mimo karanténní Temné zóny. Mnoho galaktických říší se ji snažilo zničit, ale marně. Pak se ale k planetě přiblížila čtveřice lodí záhadné flotily Triskelion. Temná ruka na ně zahájila palbu, ale lodím to nic nedělalo. Po chvíli společně vystřelily zvláštní kombinovaný paprsek, který vyvolal rázovou vlnu ženoucí se po celém povrchu planety. Za pár minut byla planeta od přítomnosti Temnoty očištěna…

13-500: Xaonský masakr: Poprvé se objevil Omega-13-Grim Reaper. Na planetě Xaon sám zničil dvanáct Technotronů a zdevastoval místní servisní základnu.

13-666: Druhý sabat a Druhá spásná kruciáta: Temná ruka svolala dalších pět Nihilátorů a opět se připravovala na prolomení Bariéry. Síly Světla však vyslaly 12. Světlou kruciátu a Nihilátory znovu včas zničily.

13-667 – 13-668: Druhá zhoubná kruciáta: Temná ruka vyslala 12. Temnou kruciátu, aby se pomstila galaktickým říším za zabití druhé pětice Nihilátorů. Je známá jako Druhá zhoubná kruciáta a je delší, rozsáhlejší a brutálnější, než ta předchozí. Během dvou let jsou zničeny stovky říší a dalších frakcí. Kruciáta končí Bitvou o Holy Jewel, což je planeta, kde sídlilo velení Druhé spásné kruciáty. Temná ruka celou planetu zničila zbraněmi hromadného ničení.

13-990: Lov na Nihilátory: Stoupenci Světla zahájili lov na třetí pětici Nihilátorů. Jejich snažení je však prozatím marné…

13-996 – 13-999: Třetí zhoubná kruciáta: Temná ruka zahájila 24. temnou kruciátu, která má být poslední ze všech. Je známá jako Třetí zhoubná kruciáta a jejím úkolem je oslabit galaktické říše, aby nemohly přerušit další Rituál prolomení. Zároveň má připravit galaxii na příchod Nihila. Během tří let jsou ničeny tisíce říší a dalších frakcí.

13-999: Třetí sabat: Temná ruka na konci roku připravuje další Rituál prolomení. Pokud stoupenci Světla Nihilátory včas nenajdou a nezabijí, zbývá jim jen jediná možnost – vyslat na Khai Třetí spásnou kruciátu. To by byl ale těžký úkol, protože Třetí zhoubná kruciáta devastuje celou galaxii a málokterá říše má dost prostředků na to, aby se tažení mohla zúčastnit.

Mutomuxis
Rasa: Mutager
Mutomuxis je první Mutager a zároveň také ten nejnebezpečnější. Zrodil se na planetě Khai v okamžik, kdy bůh Mutanoth nabral vědomí a zahájil svoji temnou vládu. Poslouchá jen jeho, nikoho jiného. Neuvěřitelně rychle mutuje, takže se dokáže okamžitě přizpůsobit jakékoliv situaci a jakémukoliv protivníkovi. Díky tomu je jeho vzhled každou chvíli zcela odlišný. Je prakticky nezničitelný, jeho tělo se dokáže extrémně rychle regenerovat. Dokonce se umí rozdělit na několik menších jedinců a pak zase srůst v jednoho.

13. FRAKCE

Organizace
Temná ruka se skládá z několika různých typů frakcí. Kromě největších a nejmocnějších říší tu jsou i další společnosti. Některé jsou dobře organizované kulty pracující v utajení, jiné jsou nezávislé pirátské skupiny či elitní týmy plenitelů.

Temné veleříše:
Temné veleříše jsou hlavní a nejdůležitější mocenské celky, ovládané Overlordem Koruptorem. Ty největší z nich zabírají celý sektor, menší zabírají několik sub-sektorů.

Temné říše:
Temné říše jsou menší mocenské celky, ovládané Lordem Koruptorem. Ty největší z nich zabírají celý sub-sektor, menší zabírají několik soustav. Drtivá většina z nich je podřízená Veleříši. Ty, které nejsou, jsou dříve či později buď rozprášeny konkurencí, nebo pohlceny.

Prokleté říše:
Toto jsou malé říše Prokletých ras, ovládané Dominátorem. Prokleté rasy jsou většinou plně loajální, neposlušnost či dokonce vzpoura je velmi vzácný jev. Pokud k tomu dojde, následuje krutý exemplární trest. Centrem každé Prokleté říše je Dominační palác – sídlo Dominátora a výcvikové centrum, kde se Prokleté rasy učí používat moderní technologie.

Paralelní říše:
Toto jsou malé říše Paralelních ras, ovládané Vigilátorem. Některé Paralelní rasy jsou Temnotou plně podrobené, jiné ji vnímají jako rovnocenného spojence a jiné s ní spolupracují jen kvůli výhodám. Vzpoura Paralelních ras je proto v některých případech poměrně častý jev. Centrem každé Paralelní říše je Vigilační palác – sídlo Vigilátora a umístění Multiversomachiny, zařízení na otevírání bran do paralelních vesmírů.

Torkrot
Rasa: Člověk – Vlkodlak
Torkrot je nejlepší Lykantromancer. Zaměřením je to technomancer, má rozsáhlé vědomosti o technice. Neustále provádí nějaké experimenty, takže vyžaduje nepřerušovanou dodávku čerstvých obětí – ať už bezmocných civilistů unesených přímo z měst nebo nebezpečných válečníků zajatých na bitevním poli. Jeho tělo je vylepšeno mnoha korupnetickými implantáty, díky kterým umí své oběti snadno a rychle měnit na nové Vlkobestie. Jeho největším výtvorem je vylepšená Lycantromachina, která bytosti mění nejen na nemyslící Vlkobestie, ale i na plnohodnotné Vlkodlaky. Nachází se na skalnaté planetě Wolf Rock, kde je těžce bráněná.

Creator
Rasa: Arcismrtka
Creator je jedním z prvních služebníků Mutanotha. Původně to byl troll jménem Grinder Tagus, občan Zaipenského dominátu. Když planeta Orlem Naat propadla korupci, stal se vůdcem prvních Mutantů. Tehdy přijal jméno Creator, které si ponechal i ve své nynější astrální podobě. Jeho největším činem je založení říše Mutanovitas. Je vyzbrojen Kosou První mutace.

První pětice Nihilátorů
Nihilátoři svolaní během Prvního sabatu byli tito: Aghaman, Tilmena, Pelmahyr, Uzutor a Yorowas. Byli to schopní služebníci, ochotní pro Nihilum obětovat cokoliv. Aghaman, Upír lidského původu, byl zkušený vojevůdce. Tilmena byla Vlkodlak felirského původu a zákeřná vražedkyně. Pelmahyr byl Zatemnělý gnóm a vynalézavý technomancer. Uzutor byl orkský Zombie-lich a krutý plenitel. Yorowas, Mutant trpasličího původu, byl fanatický temný kněz. Když se dozvěděli, že jejich duše má unikátní vlastnost, vzdali se své moci a odletěli na Khai, aby zde provedli osudný Rituál prolomení. Všech pět však bylo zabito Světlými křižáky ještě před tím, než stačili rituál vůbec zahájit. Jejich smrt Temné bohy natolik rozzuřila, že rok poté zahájili odvetnou Temnou kruciátu.

Necromortis

Centrum: Mortis Primus „Deathworld“ (RocNor+)
Náboženství: Necroth
Nejstarší veleříše věrná Necrothovi. Její centrum je v sub-sektoru Craghethin, v sektoru Darkheart. Je zodpovědná za obranu soustavy Akhati. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Hnilobní tyrani. Jsou to nesmiřitelní rivalové Mutačních tyranů, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na Mortis Primus se nachází obří mauzoleum Mortis, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha mortifikace. Napsal ji Destructor osobně a pro všechny Necrothovy služebníky je posvátná.

Mutanovitas

Centrum: Vitas Prima „Lifeworld“ (JunNor+)
Náboženství: Mutanoth
Nejstarší veleříše věrná Mutanothovi. Její centrum je v sub-sektoru Risegord, v sektoru Darkheart. Je zodpovědná za obranu soustavy Akhati. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Mutační tyrani. Jsou to nesmiřitelní rivalové Hnilobných tyranů, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na Vitas Prima se nachází obří palác Vitas, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha mutace. Napsal ji Creator osobně a pro všechny Mutanothovy služebníky je posvátná.

Vampirosanguis

Centrum: Sanguis Prima „Bloodworld“ (DesNor+)
Náboženství: Vampiroth
Nejstarší veleříše věrná Vampirothovi. Její centrum je v sub-sektoru Bidhaai, v sektoru Darkheart. Je zodpovědná za obranu soustavy Akhati. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Noční zabijáci. Jsou to nesmiřitelní rivalové Nočních lovců, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na Sanguis Prima se nachází obří zámek Sanguis, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha vampyrismu. Napsal ji Bellator osobně a pro všechny Vampirothovy služebníky je posvátná.

Lycanocorpus

Centrum: Corpus Primus „Fleshworld“ (IceNor+)
Náboženství: Lycantroth
Nejstarší veleříše věrná Lycantrothovi. Její centrum je v sub-sektoru Zitocreen, v sektoru Darkheart. Je zodpovědná za obranu soustavy Akhati. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Noční lovci. Jsou to nesmiřitelní rivalové Nočních zabijáků, proti kterým často bojují – berou to jako součást svého výcviku.
Na Corpus Primus se nachází obří doupě Corpus, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha lykantropie. Napsal ji Venator osobně a pro všechny Lycantrothovy služebníky je posvátná.

Eclipsolaris

Centrum: Solaris Prime „Sunworld“ (TemNor+)
Náboženství: Eclipsoth
Nejstarší veleříše věrná Eclipsothovi. Její centrum je v sub-sektoru Wugg Jinn, v sektoru Darkheart. Je zodpovědná za obranu soustavy Akhati. Její ozbrojené síly jsou malé, ale na druhou stranu mají bohaté zkušenosti a kvalitní výzbroj. Nejelitnějšími válečníky jsou Poslové ze stínů. Často manipulují s ostatními služebníky Temnoty, někdy je dokonce i zabíjí – berou to jako součást svého výcviku.
Na Solaris Prime se nachází obří chrám Solaris, sídlo vládce. V jeho kobkách je uložena Velká kniha zatemnění. Napsala ji Praedicatrix osobně a pro všechny Eclipsothovy služebníky je posvátná.

Venator
Rasa: Arcismrtka
Venator je jedním z prvních služebníků Lycantrotha. Původně to byl hobgoblin jménem Kresstix, člen kmene Star Song. Když planeta Wilth'Su propadla korupci, stal se vůdcem prvních Vlkodlaků. Tehdy přijal jméno Venator, které si ponechal i ve své nynější astrální podobě. Jeho největším činem je založení říše Lycanocorpus. Je vyzbrojen Kosou Hladových vlků.

Death Skull

Centrum: Khasan (DesNor+)
Náboženství: Necroth
Největší veleříše věrná Necrothovi. Zabírá celý sektor Shir'lefom. Je zodpovědná za ty nejrozsáhlejší a nejničivější útoky proti zbytku galaxie. Její ozbrojené síly jsou prakticky nevyčerpatelné, ale na druhou stranu nejsou příliš zkušené ani dobře vyzbrojené. Nižší služebníci (Zombie, Kostlivci a Duchové) jsou tvořeni po milionech díky mnoha Necromachinám, a jsou zcela postradatelní.
V bojích také často využívá sebevražedné Hnijící hordy, složené výhradně z Hnijících bestií. Jejich útoky jsou drtivé, ale občas se mohou obrátit i proti svým vojevůdcům.

Life Monster

Centrum: Korlip Gir (SwaNor+)
Náboženství: Mutanoth
Největší veleříše věrná Mutanothovi. Zabírá celý sektor Ixamyrius. Je zodpovědná za ty nejrozsáhlejší a nejničivější útoky proti zbytku galaxie. Její ozbrojené síly jsou prakticky nevyčerpatelné, ale na druhou stranu nejsou příliš zkušené ani dobře vyzbrojené. Nižší služebníci (Ghůlové) jsou tvořeni po milionech díky mnoha Mutantomachinám, a jsou zcela postradatelní.
V bojích také často využívá sebevražedné Mutující roje, složené výhradně z Mutujících bestií. Jejich útoky jsou drtivé, ale občas se mohou obrátit i proti svým vojevůdcům.

Blood Bat

Centrum: Zaxis III (IceNor+)
Náboženství: Vampiroth
Největší veleříše věrná Vampirothovi. Zabírá celý sektor Nefar-Lug. Je zodpovědná za ty nejrozsáhlejší a nejničivější útoky proti zbytku galaxie. Její ozbrojené síly jsou prakticky nevyčerpatelné, ale na druhou stranu nejsou příliš zkušené ani dobře vyzbrojené. Nižší služebníci (Krvežíznivci) jsou tvořeni po milionech díky mnoha Vampiromachinám, a jsou zcela postradatelní.
V bojích také často využívá sebevražedné Žíznivé falangy, složené výhradně z Žíznivých bestií. Jejich útoky jsou drtivé, ale občas se mohou obrátit i proti svým vojevůdcům.

Flesh Wolf

Centrum: Liwann Secunda (JunNor+)
Náboženství: Lycantroth
Největší veleříše věrná Lycantrothovi. Zabírá celý sektor Ezekar. Je zodpovědná za ty nejrozsáhlejší a nejničivější útoky proti zbytku galaxie. Její ozbrojené síly jsou prakticky nevyčerpatelné, ale na druhou stranu nejsou příliš zkušené ani dobře vyzbrojené. Nižší služebníci (Vlkobestie) jsou tvořeni po milionech díky mnoha Lycantromachinám, a jsou zcela postradatelní.
V bojích také často využívá sebevražedné Hladové smečky, složené výhradně z Hladových bestií. Jejich útoky jsou drtivé, ale občas se mohou obrátit i proti svým vojevůdcům.

Shadow Sun

Centrum: Bei-Ko (MagNor+)
Náboženství: Eclipsoth
Největší veleříše věrná Eclipsothovi. Zabírá celý sektor Kress Rotnol. Je zodpovědná za ty nejrozsáhlejší a nejničivější útoky proti zbytku galaxie. Její ozbrojené síly jsou prakticky nevyčerpatelné, ale na druhou stranu nejsou příliš zkušené ani dobře vyzbrojené. Nižší služebníci (Zatracení) jsou tvořeni po milionech díky mnoha Eclipsomachinám, a jsou zcela postradatelní.
V bojích také často využívá sebevražedné Ztemnělé gangy, složené výhradně ze Ztemnělých bestií. Jejich útoky jsou drtivé, ale občas se mohou obrátit i proti svým vojevůdcům.

Lycanolyxis
Rasa: Lycangar
Lycanolyxis je první Lycangar a zároveň také ten nejnebezpečnější. Zrodil se na planetě Khai v okamžik, kdy bůh Lycantroth nabral vědomí a zahájil svoji temnou vládu. Poslouchá jen jeho, nikoho jiného. Je to zuřivý lovec. Má nadpřirozeně citlivý čich, kterým vycítí konkrétní kořist na tisíce kilometrů daleko. Taktéž umí ovládnout mysl všem místním vlkům, které vždy shromáždí do obrovské agresivní smečky. Když se nažere čerstvého masa, vyléčí si všechna zranění a dočasně se stane imunním vůči dalším. Jeho jedinou slabinou však zůstává citlivost na sluneční světlo.

Death Rot

Centrum: Kaphnak (IceRel+)
Náboženství: Necroth
Nejfanatičtější říše věrná Necrothovi. Útočí jen každý pátý rok, během takzvaného Roku smrti (poprvé v roce 13-670). To je období, kdy na její domovské planetě Kaphnak začne všechen místní život hynout vlivem extrémních teplotních výkyvů. Tato „Pouť smrti" trvá vždy celý rok. Během něj šíří nevýslovný teror a brutální zkázu ve Žlutých a někdy i v Zelených zónách.
Ozbrojené síly tvoří Poutníci smrti, fanatičtí válečníci v brněních ozdobených kostmi jejich nepřátel. V bojích jsou doprovázeni hordami Nekroidů a posvátných Necrogerů.

Life Ripe

Centrum: Paarim Tercius (DesRel+)
Náboženství: Mutanoth
Nejfanatičtější říše věrná Mutanothovi. Útočí jen každý pátý rok, během takzvaného Roku života (poprvé v roce 13-671). To je období, kdy na její domovské planetě Paarim Tercius začne život bujet vlivem radiace z blízké hvězdy. Tato „Pouť života" trvá vždy celý rok. Během něj šíří nevýslovný teror a brutální zkázu ve Žlutých a někdy i v Zelených zónách.
Ozbrojené síly tvoří Poutníci života, fanatičtí válečníci v brněních ozdobených stále žijícími orgány jejich nepřátel. V bojích jsou doprovázeni skupinami Mutamorfů a posvátných Mutagerů.

Blood Thirst

Centrum: Crimson Red (WatRel+)
Náboženství: Vampiroth
Nejfanatičtější říše věrná Vampirothovi. Útočí jen každý pátý rok, během takzvaného Roku krve (poprvé v roce 13-672). To je období, kdy na její domovské planetě Crimson Red začnou padat červené deště, které obarví všechny vody. Tato „Pouť krve" trvá vždy celý rok. Během něj šíří nevýslovný teror a brutální zkázu ve Žlutých a někdy i v Zelených zónách.
Ozbrojené síly tvoří Poutníci krve, fanatičtí válečníci v brněních ozdobených krví jejich nepřátel. V bojích jsou doprovázeni hejny Khaiských netopýrů a posvátných Vampirgarů.

Flesh Hunger

Centrum: Lush XI (SwaRel+)
Náboženství: Lycantroth
Nejfanatičtější říše věrná Lycantrothovi. Útočí jen každý pátý rok, během takzvaného Roku masa (poprvé v roce 13-673). To je období, kdy měsíc její domovské planety Lush XI vejde do úplňku. Tato „Pouť masa" trvá vždy celý rok. Během něj šíří nevýslovný teror a brutální zkázu ve Žlutých a někdy i v Zelených zónách.
Ozbrojené síly tvoří Poutníci masa, fanatičtí válečníci v brněních ozdobených kůžemi jejich nepřátel. V bojích jsou doprovázeni smečkami Khaiských vlků a posvátných Lycangarů.

Shadow Eye

Centrum: Nightfall (RocRel+)
Náboženství: Eclipsoth
Nejfanatičtější říše věrná Eclipsothovi. Útočí jen každý pátý rok, během takzvaného Roku zatmění (poprvé v roce 13-674). To je období, kdy na její domovské planetě Nightfall dojde k zatmění slunce. Tato „Pouť zatmění" trvá vždy celý rok. Během něj šíří nevýslovný teror a brutální zkázu ve Žlutých a někdy i v Zelených zónách.
Ozbrojené síly tvoří Poutníci zatmění, fanatičtí válečníci v brněních ozdobených hypnotizujícími runami a symboly. V bojích jsou doprovázeni oddíly posvátných Eclipsonae.

Jména
Jakmile osoba propadne korupci a promění se, zvolí si nové jméno. Některá jména nahání hrůzu, jiná jsou v Temném jazyce a jejich význam nikdo nezasvěcený nezná. Tak či tak, nové jméno je definitivní tečkou za předchozím životem. S ním mizí poslední část služebníkovi staré identity, takže nyní může věrně sloužit Temnotě. Má to ale i své praktické výhody – nikdo nemusí zjistit, kým uctívač předtím byl a komplikuje to všechna pátrání po jeho minulosti. Služebníci Eclipsotha však svoji starou identitu někdy stále používají během infiltračních a záškodnických operací.

Kabala:
Kabaly jsou významné mocenské organizace, jejichž vliv je velký. Jejich primárním cílem je moc. Každá kabala spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho kabal je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí" říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Nejvyšším vůdcem každé kabaly je Velmistr. Ten velí mnoha Mistrům, nižším vůdcům. Řadovým členům se říká Kabalisté. Kabala má také velké množství Učedníků, nových členů, kteří se teprve učí zásadám své kabaly. Některé kabaly mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých členů a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů kabal, každý se zaměřuje na určitou oblast:

Korupční kabala – zabývá se korupcí a šířením Temnoty
Těžební kabala – zabývá se těžbou
Vigilátorská kabala – zabývá se přivoláváním a kontrolou Paralelních ras
Dominátorská kabala – zabývá se najímáním a ovládáním Prokletých ras
Technomancerská kabala – vyrábí movité a buduje nemovité věci
Nihilační kabala – zabývá se projekty týkajícími se Prázdnoty
Převoznická kabala – převáží náklad a osoby
Konspirační kabala – sbírá a šíří informace, ovlivňuje média
Vojenská kabala – soukromá plenitelská armáda
Kouzelnická kabala – spolek nájemných Temných kouzelníků
Biomancerská kabala – zabývá se biologickými projekty
Lovecká kabala – zabývá se odchytem či zabíjením nebezpečných zvířat

Všechny kabaly mají stejný tvar jména: název centrální planety, zaměření a příslušnost. Příslušnost označuje, kterému Temnému bohu je kabala zasvěcena a je tvořena předponou „nekro-", „vampiro-", „lykano-", „mutano-" respektive „eklipso-". Např. Kerzacká vojenská nekro-kabala se skládá z uctívačů Necrotha a má centrum na planetě Kerzac. Toto jméno zůstává třeba i poté, co své centrum přesunula jinam. Funguje totiž jako symbol moci, pod kterým kabala nabízí své výrobky nebo služby.

Sekta:
Sekty jsou podobné kabalám, ovšem hlavním rozdílem je to, že jim nejde o moc. Jejich cílem je bránit či prosazovat nějaký vyšší zájem, obvykle zájem Temného boha nebo Nihila, nebo něco zkoumat. Každá sekta spadá pod určitou říši, ačkoliv vazby jsou většinou jen formální. Mnoho sekt je tak mocných, že jsou zcela nezávislé na své „domácí" říši, a ty nejmocnější dokonce říším vládnou. Nejvyšším vůdcem každé sekty je Velmistr. Ten velí mnoha Mistrům, nižším vůdcům. Řadovým členům se říká Akolyté. Sekta má také velké množství Neofytů, nových členů, kteří se teprve učí zásadám své sekty. Některé sekty mají své vlastní ozbrojené síly, které používají k obraně svých členů a majetku a někdy také i k boji s konkurencí. Existuje mnoho druhů sekt, každá se zaměřuje na určitou oblast:

Sběratelská sekta – sběratelé různých věcí
Kronikářská sekta – kronikáři zkoumající minulost
Věštecká sekta – věštci zkoumající budoucnost
Strážná sekta – strážci nějakého předmětu nebo místa
Církevní sekta – kněží zvoleného Temného boha
Technomancerská sekta – technomanceři zkoumající technologii
Konspirační sekta – intrikáni ovládající galaktickou politiku
Korupční sekta – učitelé a mistři šířící své vědomosti a dovednosti
Vojenská sekta – vojáci bojující pro nějaký vyšší cíl
Kouzelnická sekta – kouzelníci zkoumající magii
Biomancerská sekta – biomanceři zkoumající biologii
Lovecká sekta – lovci nebezpečných zvířat

Každá sekta má vlastní specifické jméno, které se skládá z jejího zaměření, příslušnosti a obvykle ze symbolu sekty. Příslušnost označuje, kterému Temnému bohu je sekta zasvěcena a je tvořena předponou „nekro-", „vampiro-", „lykano-", „mutano-" respektive „eklipso-". Např. Konspirační eklipso-sekta Černé hvězdy má ve znaku černou hvězdu. Některé sekty své zaměření tají, aby se bránily před konkurencí nebo nepřáteli.

„Otevřeme brány do nepředstavitelných světů. Přivedeme armády neporazitelných služebníků."
- vigilátorský velmistr Dakhei

Temní piráti:
Temní piráti jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají moře či oceán určité planety. Pirátské skupiny jsou buď zasvěcené jednomu Temnému bohu, nebo jsou složeny ze služebníků více bohů. Mohou se skládat i ze členů Prokletých nebo Paralelních ras. Operují však zcela nezávisle na říších, jednají výhradně na vlastní pěst. Piráti přepadávají lodě a přístavy, kradou majetek a tím si zvyšují svůj vliv v hierarchii Temné ruky.

Temní bandité:
Bandité jsou lokální loupežné skupiny, které ovládají pevninu určité planety. Banditské skupiny jsou buď zasvěcené jednomu Temnému bohu, nebo jsou složeny ze služebníků více bohů. Mohou se skládat i ze členů Prokletých nebo Paralelních ras. Operují však zcela nezávisle na říších, jednají výhradně na vlastní pěst. Bandité přepadávají karavany a města, kradou majetek a tím si zvyšují svůj temný vliv v hierarchii Temné ruky.

Vesmírní temní piráti:
Vesmírní piráti jsou mocnou loupežnou skupinou, která přepadává vesmírné lodě a stanice. Mají vlastní flotily válečných lodí, avšak jen velmi slabé planetární síly. Při bojích ve vesmíru jsou nebezpeční, avšak v bojích na planetách mohou jedině ztratit. Skupiny, které na svých lodích používají Nihilmachinu (Void-drive) jsou obzvláště zákeřné, protože se mohou velmi rychle objevit a pak stejně tak rychle zase zmizet.

Vesmírní temní bandité:
Vesmírní bandité jsou mocnou loupežnou skupinou, která provádí své drancířské nájezdy na planety. Mají vlastní flotily transportních lodí a silné invazní planetární síly, ale velmi slabé válečné lodě. Při bojích na planetách jsou nebezpeční, avšak v bojích ve vesmíru mohou jedině ztratit. Skupiny, které na svých lodích používají Nihilmachinu (Void-drive) jsou obzvláště zákeřné, protože se mohou velmi rychle objevit a pak stejně tak rychle zase zmizet.

Zkorumpovaní zločinci:
Temná korupce se nejvíce a nejrychleji šíří ve spodině galaktických společností. Chudí a bezmocní se nechají snadno zlákat na sliby Temných bohů – jen proto, aby si zlepšili svůj vlastní život. Korupci se dobře daří i mezi zločinci, od drobných zlodějíčků a nájemných zabijáků až po organizované gangy a mafie. Mnoho jejich členů vstoupilo do služeb Temnoty dobrovolně. Velká většina z nich již prošla Proměnou, ti ostatní na ní teprve čekají a obvykle ne dlouho. Tak může Temná ruka využívat služeb nejrůznějších vrahů, zlodějů, špionů, překupníků a padělatelů.

Zkorumpovaní vládci:
Temné korupci mohou propadnout i mocní galaktičtí politici a vládci – ve snaze získat více moci, více bohatství. Někdy je to akt zoufalství, jindy jen obyčejná chamtivost. Odvrátili se od Světla a tajně uctívají Temnotu. Poslušně splní každý její příkaz, jen aby co nejdříve dosáhli své vytoužené odměny.

Bellator
Rasa: Arcismrtka
Bellator je jedním z prvních služebníků Vampirotha. Původně to byl člověk jménem Waltar Lurimascu, občan vévodství Biurrim. Když planeta Dimmer VI propadla korupci, stal se vůdcem prvních Upírů. Tehdy přijal jméno Bellator, které si ponechal i ve své nynější astrální podobě. Jeho největším činem je založení říše Vampirosanguis. Je vyzbrojen Kosou Žíznivých netopýrů.

Zamitha
Rasa: Elf – Zatemnělý
Zamitha je nejlepší Eklipsomancerka. Není známo, zda-li je to biomancerka, technomancerka, temná kněžka nebo kouzelnice. Zdroj svých dovedností přísně tají. Ovládá však velmi efektivní hypnózu, díky které umí své oběti snadno a rychle měnit na nové Zatracené. Neustále provádí nějaké experimenty, takže vyžaduje nepřerušovanou dodávku čerstvých obětí – ať už bezmocných civilistů unesených přímo z měst nebo nebezpečných válečníků zajatých na bitevním poli. Jejím největším výtvorem je vylepšená Eclipsomachina, která bytosti mění nejen na nemyslící Zatracené, ale i na plnohodnotné Zatemnělé. Nachází se na bažinaté planetě Telok Prime, kde je těžce bráněná.

Dread Raiders
Centrum: neznámé
Rasa: různé
Dread Raiders je nejobávanější a nejmocnější skupina Temných banditů v galaxii. V jejím čele stojí Overlord Koruptor Baygger. Ke svým nájezdům používají ukořistěné lodě galaktických říší, civilní i vojenské. Jsou nechvalně známí pro své bleskové a nepředvídatelné útoky přímo z hlubin Prázdnoty. Žádná planeta před nimi není zcela v bezpečí. Jejich hlavním cílem je zvyšování vlivu na mocenskou soustavu Temné ruky, což ale Temné říše nehodlají jen tak tolerovat a někdy proti nim vedou trestné výpravy. Velkou hrozbou pro Dread Raiders jsou však Grim Marauders, největší skupina banditů věrná Světlu. Často si navzájem kazí své plány.

Bleak Corsairs
Centrum: neznámé
Rasa: různé
Bleak Corsairs je nejobávanější a nejmocnější skupina Temných pirátů v galaxii. V jejím čele stojí Overlord Koruptor Jirokon. Vlajkovou lodí celé této pirátské flotily je superdreadnought *Void Beast*, obrovské plavidlo prostoupené mocí samotného Nihila. Jsou nechvalně známí pro své bleskové a nepředvídatelné útoky přímo z hlubin Prázdnoty. Žádná dopravní trasa před nimi není zcela v bezpečí. Jejich hlavním cílem je zvyšování vlivu na mocenskou soustavu Temné ruky, což ale Temné říše nehodlají jen tak tolerovat a někdy proti nim vedou trestné výpravy. Velkou hrozbou pro Bleak Corsairs jsou však Dark Buccaneers, největší skupina pirátů věrná Světlu. Často si navzájem kazí své plány.

Druhá pětice Nihilátorů
Nihilátoři svolaní během Druhého sabatu byli tito: Selqesh, Rawaleg, Burmhaata, Elighous a Kamox. Stejně jako jejich předchůdci, i oni byli vlivní služebníci Nihila a schopní velkých obětí. Selqesh, Upír elfského původu, byl mocný temný kouzelník. Rawaleg byl Vlkodlak hobgobliního původu a zkušený převozník. Burmhaata byla Zatemnělý půlčík a věhlasná biomancerka. Elighous byl Kostlivec-lich canirského původu a neodhalitelný špion. Kamox, Mutant z rasy obrů, byl neporazitelný plenitel. Když se dozvěděli o zvláštní vlastnosti svých duší, taktéž se vzdali všech postavení a odcestovali na Khai, aby zde vykonali Rituál prolomení. Všech pět však bylo zabito Světlými křižáky – tentokrát k dokončení rituálu zbývala jen malá chvilka. Temní bohové byli rozzuřeni ještě více, než minule. Rok poté zahájili odvetnou Temnou kruciátu, tentokrát mnohem mohutnější.

Sangnym

Koruptor
(rok 13-796)

Lord Koruptor
(rok 13-864)

Overlord Koruptor
(rok 13-931)

14. TECHNOLOGIE

Koruptechnika
Koruptechnika je technologie prostoupená mocí Temnoty, která ji dovoluje obcházet fyzikální zákony vesmíru. Výrobu koruptechniky ovládají pouze technomanceři Temné ruky. Je k ní totiž potřeba silná temná aura, kterou stoupenci Světla nemají.

Nihilmachina
Tímto termínem označují stoupenci Temné ruky Void-drive. Ten je popsán již v *Základní knize*.

Noctismachina
Tímto termínem označují stoupenci Temné ruky Závoj noci. Ten je popsán již v *Základní knize*.

Signomachina
Toto zařízení, známé také jako Cejchovač zkázy, funguje na principu koruptechniky. Jsou jím vybaveny některé vesmírné lodě. Vyzařuje paprsek, který do povrchu planety vypaluje různé temné obrazce a symboly. Může je vytvořit do ledu, do hlíny nebo dokonce i do pevné skály. Takto poskvrněné místo je prostoupeno temnou korupcí – tak dlouho, dokud tu symbol je.

Terrormachina
Toto zařízení, známé také jako Nositel strachu, funguje na principu koruptechniky. Jsou jím vybaveny některé vesmírné lodě. Vytváří realistické iluze postihující všechny smysly. Přeludy vyvolávají hrůzu a všeobecnou paniku, která zachvátí celou populaci na zasaženém území. Toto zařízení je používáno jak k vyvolání chaosu v nepřátelských ozbrojených silách, tak k prostému teroru civilního obyvatelstva.

Multiversomachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které otevírá brány do paralelních vesmírů. Z nich jsou následně přivolávány bytosti více či méně oddané Temnotě. Zařízení je extrémně komplikované na výrobu, potřebuje mnoho zdrojů a mnoho času.

Necromachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti v Zombie. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces galaktické korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj mortifikace“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Vampiromachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti v Krvežíznivce. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces galaktické korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj vampyrismu“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Lycantromachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti ve Vlkobestie. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces galaktické korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj lykantropie“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Mutantomachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti ve Ghůly. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces galaktické korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj mutace“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

Eclipsomachina
Zařízení fungující na principu koruptechniky, které automaticky přetváří živé bytosti v Zatracené. Výrazně tak urychluje a usnadňuje proces galaktické korupce. Stoupenci Světla toto zařízení znají jako „Stroj zatmění“. Existuje mnoho verzí, od transformačních komor na palubách lodí až po obrovité továrny, do kterých jsou vháněny celé masy zajatců.

15. PRÁZDNOTA

Tato kapitola se zabývá tím, co se stane, když se postava (ať už Žoldnéř nebo Plenitel) ocitne mimo vesmír, v Prázdnotě.

Prázdnota, v některých kulturách známá také jako Záhrobí, je nicota v tom nejkrajnějším smyslu. Není tu žádná hmota ani energie, prostor ani čas. Postavy se mohou do Prázdnoty normálně dostat pouze na palubě vesmírné lodi vybavené Nihilmachinou (Void-drivem) – to je zároveň jediné prostředí, kde se mise může odehrávat.

Nihilmachina totiž vytváří umělý časoprostor, díky kterému může loď v Prázdnotě existovat. Pokud je nějakým způsobem vyřazena z provozu, loď (i všechno na její palubě) je okamžitě vymazáno, zůstanou pouze duše členů posádky a pasažérů. Umělý časoprostor není dokonalý, je náchylný na různé poruchy a paradoxy. Velmi nebezpečné je také narušení celistvosti trupu. Pokud jsou například otevřeny dveře přetlakové komory nebo hangáru, nebo je v trupu trhlina, v daném místě se prostor a čas začnou bortit.

Korupce a Rozklad

Bytosti Světla získávají 1 bod korupce na konci každé hodiny, kdy jsou v Prázdnotě. Na bytosti Temnoty má Prázdnota naopak blahodárný vliv – přichází o 1 bod rozkladu na konci každé hodiny, kdy jsou v Prázdnotě.

Pohled do Prázdnoty

Pohlédnout z okna lodi ven, do Prázdnoty, je nebezpečné. Mozek živých bytostí není schopen zpracovat fakt, že sleduje nepřítomnost časoprostoru. Bytost tedy místo toho vidí jen odraz, jako by se dívala do zrcadla. Tu a tam však takovéto zrcadlo ukazuje různé podivné, znepokojující až děsivé výjevy. Jakmile bytost pohlédne z okna, musí si hodit proti Will. Pokud neuspěje, ztratí tolik SP, o kolik přehodila. Musí házet proti Will každých 10 minut, po kterých se do Prázdnoty dívá. Bytosti bez SP a stoupenci Temnoty jsou proti tomuto efektu imunní.

Kolaps časoprostoru

Pokud se v trupu lodi vytvoří nějaký (sebemenší) otvor, umělý časoprostor vytvářený Nihilmachinou začne v daném místě kolabovat. V jakém rozsahu, to záleží na velikosti otvoru. Velmi malý otvor (do průměru okolo 1 cm) způsobuje lodi každou hodinu poškození DAM-O 1. Kromě toho nemá žádný jiný pozorovatelný efekt. Větší otvory jsou však nebezpečnější.

Otvor o průměru až 1 metr způsobuje lodi každou hodinu poškození DAM-O 5, otvor o průměru až 2 metry způsobuje každou hodinu poškození DAM-O 10, atd. Pokud je loď tímto způsobem zničena, je vymazána. Otvor na palubě také způsobuje časoprostorové paradoxy, které ovlivní každého, kdo se nachází příliš blízko. Dosah pole, ve kterém k paradoxům dochází, je dvojnásobný oproti průměru otvoru. Každá bytost v poli si každou minutu hodí k20, aby viděla, jaký paradox pocítí. Efekt každého trvá jen 1 minutu a nelze ho nijak přivolat ani mu uniknout (např. Modlitbou).

1-5 – **Zmenšený prostor:** Pro tuto postavu jsou vzdálenosti jen poloviční.

6-10 – **Zrychlený čas:** Všechny speciální schopnosti nyní zabírají polovinu času (pokud jsou dlouhé minutu a méně, pak je lze použít v boji). Postava dokáže v jednom tahu provést dvě akce. Všechny efekty trvají jen poloviční dobu.

11-15 – **Zvětšený prostor:** Pro tuto postavu jsou vzdálenosti dvojnásobné.

16-20 – **Zpomalený čas:** Všechny speciální schopnosti nyní zabírají dvojnásobek času (pokud jsou delší než minutu, pak je nelze použít v boji). Postava dokáže provést jen jednu akci za dvě kola. Všechny efekty trvají dvojnásobnou dobu.

Pokud nějaký objekt projde skrz otvor, je okamžitě vymazán. Z vymazané bytosti zůstane jen duše.

Smrt v Prázdnotě

Pokud bytost v Prázdnotě zemře, nebo je vymazána díky selhání Nihilmachiny (nebo i jen díky otvoru v trupu), je její duše ihned pohlcena Nihilem – viz Pohlcení. To platí pro bytosti Světla i Temnoty. Nehraje roli, zda měly maximální počet bodů víry nebo (v případě lidí z Černých říší) bodů povznesení. Stejně tak jsou pohlceny i Astrální bytosti a duše v Technotronech. Existuje jen pár výjimek: Smrtka a Banshee jsou jediné bytosti, které mohou být v Prázdnotě zabity a pouze je to dočasně rozptýlí (samozřejmě pokud mají ještě nějaké body obdivu respektive koncentrace).

Efekty Prázdnoty
I když je loď chráněna umělým časoprostorem Nihilmachiny, posádku mohou ovlivnit různé zvláštní efekty způsobené pronikající mocí Prázdnoty. Každou hodinu si každý hráč hodí k20, aby viděl, jaký má na jeho postavu Prázdnota efekt. Stejně tak může GM házet pro významné NPC postavy. Některé efekty jsou jednorázové, jiné trvají po celou hodinu (až do příštího hodu). Tyto Efekty se na postavy nevztahují, pokud jsou v blízkosti otvoru v trupu lodi – efekt Kolapsu časoprostoru tu má přednost.

Pozitivní efekty

1 – **Síla vůle:**
Postava ovládla sílu Prázdnoty. Postava je jako v lucidním snu, své akce může provádět bez omezení. Všechny její atributy jsou zvýšeny na 19 a může na ně provádět Opravné hody. Trvá hodinu. Efekt Síly vůle ale nelze použít při Modlení (nejmocnější entitou Prázdnoty je stále Nihilum).

2 – **Obnova**:
Postava je obklopena hustým oblakem temnoty, který funguje jako Zápalný útok s ničivostí 20 – ale místo toho, aby HP ubíral, tak je naopak doplňuje. Jednorázový.

3 – **Vidění:**
Postava je obklopena temnou září, díky které vidí vše na palubě lodi. Perfektně vidí i skrze překážky a dokonce i neviditelné objekty. Trvá hodinu.

4 – **Prostorový paradox:**
Postava může procházet skrz pevné objekty, může se vznášet a létat (rychlostí, jakou se pohybuje po zemi), může se i teleportovat kamkoliv chce (v boji je to jedna akce). Trvá hodinu.

5 – **Časový paradox:**
Postava vnímá minulost, přítomnost i budoucnost současně (avšak jen v rámci doby, po kterou je v Prázdnotě). Může tak vidět svoji budoucnost a svými činy ji buď potvrdit, nebo změnit. Postava dělá činnosti jako obvykle, ovšem pokud svými činy způsobí něco, co nechtěla, může danou věc jednoduše zopakovat jinak. Trvá hodinu.

6 – **Prostorová deformace:**
Pro tuto postavu jsou vzdálenosti jen poloviční. Trvá hodinu.

7 – **Časová deformace:**
Všechny speciální schopnosti nyní zabírají polovinu času (pokud jsou dlouhé minutu a méně, pak je lze použít v boji). Postava dokáže v jednom tahu provést dvě akce. Všechny negativní efekty trvají jen poloviční dobu, všechny pozitivní efekty trvají dvojnásobnou dobu. Trvá hodinu.

8 – **Odvaha:**
Postava prožívá stav psychické vyrovnanosti a odhodlanosti přežít pobyt v Prázdnotě. Postava si musí hodit na Paniku, avšak efekt je opačný. Pokud uspěje, získává bonus k příslušným atributům. Pokud má Štěstí, získává navíc zpět tolik Sanity Pointů, o kolik podhodila. Pokud má Smůlu, získává postih. Efekt odvahy trvá celou hodinu. Potom sám zmizí.

9 – **Dobré vidiny**:
Postava vidí neobvyklé přeludy a optické klamy. Musí uspět v hodu proti Intelligence. Pokud uspěje, získává zpět tolik Sanity Pointů, o kolik podhodila. Pokud hodila stejně, pak získává 1 SP. Jednorázový.

10 – **Pomoc Mrtvého:**
Postavě se zjeví Mrtvý (viz str. 80), který je ochotný ji pomáhat. Zůstane celou hodinu, pak sám zmizí.

Trhliny
Trhliny vytvářené Nihilmachinou jsou v podstatě zmenšenou verzí Trhliny na planetě Khai. Ačkoliv nejsou překryté žádnou božskou Bariérou, Nihilum skrz ně do vesmíru stejně nemůže proniknout. To proto, že jsou tak nevýrazné, že je přirozeně překrývá okolní Světlo. Jakmile loď vyvolanou trhlinou proletí (ať už do Prázdnoty nebo zpět), trhlina se sama uzavře.

Negativní efekty

11 – **Hněv Mrtvého:**
Postavě se zjeví Mrtvý (viz str. 80), který ji začne napadat. Zůstane celou hodinu, pak sám zmizí.

12 – **Zlé vidiny:**
Postava vidí neobvyklé přeludy a optické klamy. Musí uspět v hodu proti Intelligence. Pokud neuspěje, přichází o tolik Sanity Pointů, o kolik přehodila. Jednorázový.

13 – **Strach:**
Postava vidí zvláštní věci, slyší podivné hlasy a zvuky a občas cítí, jako by po ní něco lezlo, nebo se jí něco dotýkalo. Postava si musí hodit na Paniku. Efekt strachu trvá celou hodinu. Potom sám zmizí.

14 – **Prostorový paradox:**
Postava se nemůže hýbat, je kompletně ztuhlá, a ani s ní nemůže být nikam pohnuto. Stále je však při vědomí. Trvá hodinu.

15 – **Časový paradox:**
Postava je zamrzlá v čase. Nemůže se hýbat, ale může s ní být pohnuto. Není při vědomí. Trvá hodinu.

16 – **Prostorová deformace:**
Pro tuto postavu jsou vzdálenosti dvojnásobné. Trvá hodinu.

17 – **Časová deformace:**
Všechny speciální schopnosti nyní zabírají dvojnásobek času (pokud jsou delší než minutu, pak je nelze použít v boji). Postava dokáže provést jen jednu akci za dvě kola. Všechny pozitivní efekty trvají jen poloviční dobu, všechny negativní efekty trvají dvojnásobnou dobu. Trvá hodinu.

18 – **Slepota:**
Postava je prostoupena tmou Prázdnoty, je slepá. Před touto slepotou nic neochrání. Trvá hodinu.

19 – **Zkáza:**
Postava je prostoupena chladem Prázdnoty, který způsobí Mrazicí útok s ničivostí 20. Před tímto útokem nic neochrání. Jednorázový.

20 – **Slabost vůle:**
Síla Prázdnoty ovládla postavu. Postava je jako ve špatném snu, nemůže kontrolovat své akce. Hru za postavu přebírá GM. Trvá hodinu.

Lodě z Prázdnoty
Prázdnota má na lodě nejrůznější nepředvídatelné efekty, některé z nich jsou negativní. Loď nedokáže ochránit ani fakt, že patří Temné ruce. Poměrně časté jsou případy, kdy se loď z Prázdnoty vrátila bez posádky i pasažérů, zcela opuštěná, ale jinak v bezvadném stavu. Vzácnějším jevem je pak kompletní prostoupení lodi Temnou korupcí. Dochází k tomu během specifické poruchy v Nihilmachině. Loď je s Prázdnotou úzce propojena i poté, co se vrátí zpět do vesmíru. Samo Nihilum skrze Nihilmachinu ovládá všechny palubní systémy, od motorů a kormidla přes podporu života až po komunikaci, senzory a zbraně. Přítomnost posádky již není nutná. Z lodi se tak stává stroj posedlý vražednou inteligencí, který bloudí vesmírem ve snaze zkorumpovat či zabít každého stoupence Světla, který se dostane na jeho palubu. Mnohdy k přilákání nic netušících obětí vysílá falešná volání o pomoc. Míra korupce je na palubě nezvykle vysoká, navíc se tu mohou zjevovat různé astrální bytosti Prázdnoty. Temná ruka si takovýchto lodí velmi cenní, protože pomáhají šířit paniku a nedůvěru.

Zbloudilé lodě
Někdy se může stát, že během pobytu v Prázdnotě dojde k ovlivnění navigačních systémů. Loď se pak může nechtěně vynořit do zcela jiného vesmíru, než ze kterého sama pochází. Tento efekt je však velmi vzácný. Přesto Temná ruka tímto způsobem ztratí několik lodí ročně. Totéž samozřejmě postihuje i cizí lodě z paralelních vesmírů. Bylo zaznamenáno několik případů, kdy z Prázdnoty vystoupila podivná plavidla, která nepatřila žádné galaktické frakci. Tím bylo mimo jiné dokázáno, že v některých realitách říše Temnoty nejsou jediné, které dokáží používat Void-drive.

Modlení v Prázdnotě
Bytosti Světla mohou meditovat a posílit svoji duši tak, aby její Světlo zářilo mnohem víc. Funguje to jako Modlení (včetně zisku a ztrát bodů víry).

- **Síla Světla:** postava je na imunní vůči Negativním efektům Prázdnoty po dobu jedné hodiny.
- Štěstí: postava je imunní vůči Negativním efektům po dobu deseti hodin.
- Smůla: postava je zasažena korupcí, získává 10 bodů korupce.

Pro lidi z Černých říší platí pravidlo pro Povznesení, avšak mírně upravené. Kdykoliv je takový člověk svědkem úspěšné modlitby nebo rituálu, svědkem Negativního efektu Prázdnoty nebo zjevení Astrální bytosti Temnoty, musí si hodit proti Intelligence. Pokud neuspěje, ztrácí 1 bod povznesení. Pokud mu padne Smůla, ztrácí rovnou 10 bodů povznesení. Naopak kdykoliv je takový člověk svědkem neúspěšné modlitby nebo rituálu, svědkem Pozitivního efektu Prázdnoty nebo zabití Astrální bytosti Temnoty (jejího rozplynutí), musí si hodit proti Intelligence. Pokud uspěje, získává 1 bod povznesení. Pokud mu padne Štěstí, získává rovnou 10 bodů povznesení.

Bytosti Temnoty se mohou modlit přímo k Nihilu. Funguje to jako běžné Modlení (včetně zisku a ztrát bodů víry).

- **Síla Temnoty:** postava si může přivolat Pozitivní efekt Prázdnoty podle svého výběru.
- Štěstí: postava si může přivolat Pozitivní efekt Prázdnoty podle svého výběru na deset hodin.
- Smůla: postava přichází o 1 milion V-bodů.

POZOR: Ztráta V-bodů může jít i do záporných hodnot – postava bude muset dluh nejdříve splatit, aby mohla opět získávat předměty či služby.

Rituály v Prázdnotě
Kněží Světla mohou provádět své rituály, jako obvykle. Nepřivolávají jimi však moc boha, místo toho vypustí Světlo ze své vlastní duše, které je následně usměrněno tak, aby provedlo požadovaný efekt. Hrozí však, že při tom propadnou korupci, nebo že jejich duši rovnou pohltí Nihilum.

V Prázdnotě se při provádění rituálů nemusí nic obětovávat ani pronášet zaříkadla.

Pokud je rituál proveden úspěšně, kněz získává 1 bod korupce.
Pokud je rituál proveden neúspěšně, kněz získává 10 bodů korupce.

Efekt Štěstí a Smůly, který u rituálů obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje.

Pokud při provádění padne Štěstí, kněz žádnou Korupci nezískal.
Pokud při provádění padne Smůla, duše kněze je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

Kněží Temnoty mohou provádět své rituály, jako obvykle. Nepřivolávají jimi však moc boha, místo toho přivolávají moc samotného Nihila, která je usměrněna tak, aby provedla požadovaný efekt. Hrozí však, že při tom přijdou o svůj vliv, nebo že jejich duši Nihilum rovnou pohltí.

V Prázdnotě se při provádění rituálů nemusí nic obětovávat ani pronášet zaříkadla.

Pokud je rituál proveden úspěšně, kněz ztrácí 1.000 V-bodů.
Pokud je rituál proveden neúspěšně, kněz ztrácí 10.000 V-bodů.

Efekt Štěstí a Smůly, který u rituálů obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje.

Pokud při provádění padne Štěstí, kněz žádné V-body neztrácí.
Pokud při provádění padne Smůla, duše kněze je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

POZOR: Ztráta V-bodů může jít i do záporných hodnot – postava bude muset dluh nejdříve splatit, aby mohla opět získávat předměty či služby.

Kouzlení v Prázdnotě
Kouzelníci Světla mohou sesílat kouzla díky Světlu ve své vlastní duši. Hrozí však, že propadnou korupci, nebo že jejich duši rovnou pohltí Nihilum.

V Prázdnotě se při kouzlení nemusí pronášet zaklínadla ani dělat gesta rukama.

Pokud je kouzlo sesláno úspěšně, kouzelník získává 1 bod korupce.
Pokud je kouzlo sesláno neúspěšně, kouzelník získává 10 bodů korupce.

Efekt Štěstí a Smůly, který u kouzlení obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje.

Pokud při sesílání padne Štěstí, kouzelník žádnou Korupci nezískal.
Pokud při sesílání padne Smůla, kouzelníkova duše je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

Kouzelníci Temnoty mohou sesílat kouzla díky všudypřítomné Temnotě. Hrozí však, že při tom přijdou o svůj vliv, nebo že jejich duši Nihilum rovnou pohltí.

V Prázdnotě se při kouzlení nemusí pronášet zaklínadla ani dělat gesta rukama.

Pokud je kouzlo sesláno úspěšně, kouzelník ztrácí 1.000 V-bodů.
Pokud je kouzlo sesláno neúspěšně, kouzelník ztrácí 10.000 V-bodů.

Efekt Štěstí a Smůly, který u kouzlení obvykle platí, v Prázdnotě nefunguje.

Pokud při sesílání padne Štěstí, kouzelník žádné V-body neztrácí.
Pokud při sesílání padne Smůla, kouzelníkova duše je Nihilem ihned pohlcena (viz Pohlcení).

POZOR: Ztráta V-bodů může jít i do záporných hodnot – postava bude muset dluh nejdříve splatit, aby mohla opět získávat předměty či služby.

Pohlcení
Efekt Pohlcení nebude mít na hru většinou žádný dopad. Je to jen prostředek, který hráči ukáže, jaký osud potkal duši jeho postavy. Osud duše závisí na tom, jak moc byla zkorumpovaná (body korupce CP u bytostí Světla) respektive rozložená (body rozkladu DP u bytostí Temnoty) a také na tom, jak velkou moc nad ní Nihilum má – tedy jak silná duše je (body víry FP, respektive body povznesení EP u lidí z Černých říší) a tím pádem jak dlouho v Prázdnotě zůstane.

Síla duše:
Čím je duše silnější, tím má větší šanci vysvobodit se z moci Nihila.

0 bodů – navždy pozřena, už nemůže být reinkarnována.
1 – 50 bodů – v moci Nihila, ale může být reinkarnována.
51 – 99 bodů – ihned reinkarnována do nové bytosti, ale v paralelním vesmíru.
100 bodů – ihned reinkarnována do nové bytosti ve stejném vesmíru, ze kterého sama pochází.

Korupce:
Čím je duše více zkorumpovaná Temnotou, tím méně z ní Nihilum může vysát energie.

0 bodů – duše zažívá nevýslovný teror a mučivou agónii, jak z ní Nihilum saje všechnu její sílu.
1 – 50 bodů – duše zažívá velký strach a silnou bolest, jak z ní Nihilum saje většinu její síly.
51 – 99 bodů – duše zažívá menší neklid a mírné nepohodlí, jak z ní Nihilum saje část její síly.
100 bodů – duše je ponechána bez povšimnutí.

Rozklad:
Čím je zkorumpovaná duše více rozložená Světlem, tím obtížněji ji Nihilum navrací její integritu.

0 bodů – duše je ponechána bez povšimnutí.
1 – 50 bodů – duše zažívá menší neklid a mírné nepohodlí, jak ji Nihilum lehce opravuje.
51 – 99 bodů – duše zažívá velký strach a silnou bolest, jak ji Nihilum složitě opravuje.
100 bodů – duše zažívá nevýslovný teror a mučivou agónii, jak ji Nihilum zcela předělává.

Reinkarnace
Reinkarnace probíhá tak, že duše vstoupí do novorozence stejného druhu bytosti (např. lidská duše se reinkarnuje do člověka, orkská do orka), ovšem na svůj minulý život si nepamatuje. Duše, která zcela nepropadla korupci (nemá 100 CP), je po reinkarnaci opět čistá (nemá žádné body CP).

Duše, která propadla korupci zcela (má 100 CP) je reinkarnována znovu jako bytost Temnoty. Není to skrze klasické zrození, může být přivolána jen pomocí temných rituálů, magie a podobně. Duše, která zcela nepropadla rozkladu (nemá 100 DP), je po takové reinkarnaci opět celistvá (nemá žádné body DP). Zkorumpovaná duše, která je zcela rozložená (má 100 DP), nemá žádnou sílu a je tedy navždy pozřena. Nemůže být reinkarnována. Nihilum její podstatu zcela předělá a využije k jiným účelům.

Mrtvý
Duše bytosti, která z nějakého důvodu odešla do Prázdnoty. Než Světlí bohové zjistili, že duše mohou pohlcovat, byl odchod do Prázdnoty zcela přirozený jev – přesně podle záměru Nihila. Pak však Světlí bohové duše pohlcovat začali a Nihilum tak přicházelo o to, co mu právoplatně patří. Nyní může duše v Prázdnotě uvíznout jen tak, že zde daná bytost přímo zemře. Ale vzhledem k tomu, že Prázdnota je společná pro všechny vesmíry, lze v ní narazit i na duše, které vůbec nepochází z Primárního vesmíru (tedy z toho, ve kterém se Void: Sci-Fantasy odehrává). Existují totiž vesmíry, kde žádná božská nebo jiná podobná síla není a tudíž je nemůže „zadržet“. Mrtví se mohou zjevit na palubě lodi, která se právě v Prázdnotě nachází. Vypadají přesně tak, jako za svého života. Někteří jsou apatičtí, jiní jsou vlídní a další jsou agresivní. Někteří jsou „čistí“ (nezkorumpovaní), jiní jsou zcela obráceni na stranu Temnoty. Na Mrtvého lze normálně reagovat, lze ho dokonce i zabít běžnými zbraněmi – tehdy se rozplyne, aby se za nějakou dobu třeba opět vrátil. Jakmile loď opustí Prázdnotu, všichni Mrtví zmizí. Z Prázdnoty zpět do vesmíru se totiž mohou dostat jen dvěma způsoby – přirozenou reinkarnací nebo díky rituálu či magii jako Poltergeisti nebo Revenanti.

Velikost: různá			**Nebezpečí:** různé
Brnění: různé			
Zbraně: různé			

CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	n/a

Astrální bytost.
Základní atributy: Odpovídají hodnotám bytosti, kterou byl za svého života. Současná hodnota HP je tvořena hodnotou FP (resp. Exaltation Points u lidí z Černých říší) jakou měla bytost v okamžiku své smrti. Minimální hodnota je 1.
Příslušnost: Někteří mohou sloužit Temnotě, jiní mohou pomáhat stoupencům Světla, další mohou být agresivní vůči všem, nebo naopak všechny ignorovat.
Vybavení: Mrtvý se může zjevit i s patřičným vybavením. Pokud zmizí, předměty zmizí s ním.
Rozplynutí: pokud je Mrtvý zabit, rozplyne se a pokud se chce vrátit, musí čekat k20 hodin.
Zmizení: Mrtvý může kdykoliv sám zmizet.

Charon
Rasa: Arcismrtka
O minulosti Charona se prakticky nic neví, všechny záznamy byly na příkaz Temných bohů vymazány. Vypráví se ale, že urazil svého Temného boha natolik, že byl vyhnán z jeho služeb. Přišel tak o všechna svá postavení a všechen vliv. Avšak nevzdal se. Začal uctívat samotné Nihilum a stal se Převozníkem. Na své vesmírné lodi *Styx* převážel náklad, zásoby i armády Temné ruky. Byl velmi zkušený a žádaný všemi. Jeho vliv stoupal závratnou rychlostí a už to vypadalo, že si získá své postavení zpět. To se však Temným bohům nelíbilo. Jednou, během průletu Prázdnotou, ho jeden z pasažérů napadl a zabil. Byl to samozřejmě nasazený atentátník. Podle předpokladů měla být Charonova duše Nihilem pohlcena, ale nestalo se tak. Nihilum ho za jeho oddanost povýšilo na Arcismrtku a jeho loď obdařilo zvláštní mocí – duše každého, kdo v její blízkosti zemře, je přesunuta na palubu a zde uvězněna. Když se takto povede nashromáždit dostatek duší, Charon je může odvést do Prázdnoty, kde si je Nihilum převezme. *Styx* je ponuré plavidlo pokroucené korupcí a nadpřirozenou mocí Temnoty. Bloudí po celé galaxii, aby plnilo svůj jediný účel. Jediným členem posádky je Charon, oblečený v černém rouchu s kápí a vybavený dlouhou holí místo obvyklé kosy. Je znám jako Velký převozník, Temný převozník či Převozník duší. Temní bohové nad ním nemají moc, takže jsou nuceni ho tolerovat.