

# VOID

SCIENCE FICTION

Základní kniha: Technik

vytvořil Gediman  
© 2020

Verze 2.0

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



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

## Obsah

<b>1. Technik.....</b>	<b>3</b>
2. Dovednosti technika .....	4
3. Vybavení technika.....	5
4. Elektromechanická zařízení.....	7

# Technik

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

- krédo techniků

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

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

## Oprava a náprava (AKCE)

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

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

## Montáž a demontáž

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

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

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

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

Vytvořená Elektromechanická zařízení se zapisují do jeho Zvláštních slotů.

## Ničení (AKCE)

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

# Dovednosti technika

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

## Průzkum (5 bodů)

Technik dokáže prozkoumat vrak stroje či zařízení a zjistit tak co ho zničilo a kdy přibližně. Musí ale uspět v hodů proti INT. Úspěšný i neúspěšný průzkum trvá 1 hodinu. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Technické laboratoři.

## Analýza (5 bodů)

Technik dokáže prozkoumat technologii a odhalit tak její funkci, vlastnosti a původ. Musí ale uspět v hodů proti INT. Pokud neuspěje, technologii během analýzy rozbil a znehodnotil natolik, že z ní žádné informace už nemůže získat. Úspěšná i neúspěšná analýza trvá 1 hodinu. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Technické laboratoři.

## Improvizovaná technika (5 bodů)

Technik dokáže použít drobné předměty ze svého okolí jako stavební mechanické a elektrické součástky. Aby získal takové stavební součástky, musí na to věnovat 1 hodinu času a musí si hodit proti svému INT. Pokud uspěje, získá 5 mechanických a 5 elektrických součástek. Pokud neuspěje, čas promrhal zbytečně.

## Využití vraku (5 bodů)

Technik dokáže z vraku zničeného stroje využít stavební mechanické a elektrické součástky. Z vraku získá automaticky tolik kusů mechanických a elektrických součástek, kolik byla jeho velikost.

## Expert na známou technologii (5 bodů za druh)

Technik se dobře vyzná v technologii vybrané majoritní galaktické rasy. Pokud pracuje s touto technologií (používá na ní jednu ze svých zvláštních schopností), může provést Opravný hod, pokud se první hod nepovedl. Druhy:

Bílé říše, Šedé říše, Černé říše, Symbiózní qri, Parazitní qri, Tradiční qri, Khalgové, Demigtarové, Ixwijové, Arktolové, Xuharktolové, Gzeové, Zezoň (Kmuddové, Ubdové, Wreilové), Tybonové, Kugonové, Yndenové.

## Expert na neznámou technologii (10 bodů)

Technik se umí orientovat v neznámé technologii. Umí s ní pracovat (používat na ní své zvláštní schopnosti).

## Týmová oprava a náprava (10 bodů) (AKCE)

Tato schopnost vyžaduje více Techniků, všichni ji musí umět. Technici asistují Hlavnímu technikovi a tak usnadňují nebo urychlují jeho práci. V případě usnadnění přidává každý asistující technik +1 k INT Hlavnímu technikovi. Usnadnění lze provést i v boji, tehdy na to ale každý zúčastněný Technik musí spotřebovat jednu akci. V případě urychlení snižuje každý asistující technik trvání práce o 5 minut. Urychlení nelze provést v boji.

## Konstrukční vylepšení (10 bodů)

Technik dokáže vylepšit stroj či zařízení tak, aby bylo efektivnější. Potřebuje k tomu ale určité množství elektrických a mechanických součástek. Zvolí si typ Konstrukčního vylepšení (viz Elektromechanická zařízení) a hodí si proti INT. Pokud uspěje, vylepšení se povedlo. Pokud neuspěje, došlo k narušení konstrukce objektu – atribut je místo zvýšení o danou hodnotu snížen. Pokud má Štěstí, vylepšení bylo ještě efektivnější a atribut objektu je zvýšen o dvojnásobek. Pokud má Smůlu, došlo k závažnému selhání konstrukce a objekt je nenávratně zničen (už nelze opravit). Součástky jsou spotřebovány v každém případě. Úspěšné i neúspěšné vylepšení trvá 1 den. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se Technik nacházet v Technické laboratoři.

## Kombinace (10 bodů)

Technik dokáže zkombinovat dva předměty a vytvořit tak jeden vícefunkční. Např. spojením těžkého brnění a anti-chemického obleku vytvoří těžké brnění s ochranou proti chemikáliím. Např. spojením noktovizoru a infravizoru vytvoří vizor, který může vidět v obou módech. Např. spojením pušky a plamenometu vytvoří pušku s integrovaným plamenometem. Výsledný předmět může dále kombinovat s dalším předmětem. Hodí si proti INT a pokud uspěje, povedlo se to. Pokud neuspěje, oba předměty jsou rozbity. Úspěšná i neúspěšná kombinace trvá 1 den. Aby mohl tuto schopnost provést, musí se nacházet v Technické laboratoři.

## Robo-dron (20 bodů)

Robo-dron je malý asistenční robot speciálně stvořený pro technické účely. Robo-dron je plně pod velením svého technika. Je ovládán jeho hlasovými příkazy, ať už přímo nebo pomocí dálkového komunikátoru, který je připoután na technikově předloktí. Toto propojení má dosah 100 metrů. Na tuto vzdálenost poslouchá jeho příkazy. Jakmile se dostane mimo ni, začne se chovat podle naprogramovaných protokolů – bude se snažit ukryt. Dokud je v dosahu propojení, zvyšuje INT svého technika o 5 a až třikrát za den může vyrušit efekt Smůly při neúspěšné Opravě a nápravě. Robo-dron může bojovat. V boji své akce provádí buď těsně před nebo těsně po akci svého technika. Pokud je Robo-dron zničen, Technik si může po skončení mise sehnat nového (na příslušném místě).

# Vybavení technika

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

## Vrtáčka / Fréza

Cena: 1.000

Vrtací nástroj s velmi ostrou špičkou. Může být použita k provedení schopnosti Ničení. Při tom může provést Probodnutí, jako bodná zbraň. Počítá se u ní efekt Štěstí a Smůly jako u zbraně.

## Cirkulárka / Motorová pila

Cena: 1.000

Řezací nástroj s velmi ostrými zoubky. Může být použita k provedení schopnosti Ničení. Při tom může provést Přeseknutí, jako sečná zbraň. Počítá se u ní efekt Štěstí a Smůly jako u zbraně.

## Aplikační pistole

### Aplikační puška

Cena: 50 / 100

Jednoruční pistole a obouruční puška, která pomocí stlačeného vzduchu vystřeluje aplikační modul opatřený stabilizačními křídélky. Ten může být naplněn libovolným Boosterem nebo Dampem, které má Technik k dispozici. Technik je tak může použít na dálku. Aplikační pistole ani puška nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střílná zbraň, projektilová, jednoranná.

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

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

## Sbíječka

Cena: 500

Sbíječka slouží k prorážení dřeva, cihel, kamene a betonu. Lze použít např. k probourání zdi. 1 minuta (akce) bourání vytvoří otvor o průměru 1 metr a hloubky 1 metr, vyžaduje ale úspěšný hod proti STR. Smůla znamená rozbití sbíječky.

## Autogen

Cena: 500

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

## Laserový plot

Cena: 500

Základní balení obsahuje dva teleskopické sloupky. Sloupky se zafixují do země a mezi sebou vytváří síť laserových paprsků, které rozřežou vše, co jimi pronikne. DAM paprsků je 100. Sloupky jsou vysoké tři metry, mohou od sebe stát maximálně 5 metrů. Pokud je sloupků více, může z nich být sestaven plot nebo ohrada. Vydrží být v provozu 10 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Silový plot

Cena: 1.000

Základní balení obsahuje dva teleskopické sloupky. Sloupky se zafixují do země a mezi sebou vytváří energetické pole, které nepropustí žádný hmotný objekt do velikosti 10 a zadržuje fyzické i energetické útoky se standardním DAM. Objekty o velikosti více než 10 a útoky s DAM-V a DAM-O projdou skrz a plot navíc rozbi-

jí. Sloupky jsou vysoké tři metry, mohou od sebe stát maximálně 5 metrů. Pokud je sloupků více, může z nich být sestaven plot nebo ohrada. Vydrží být v provozu 10 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Generátor silového štítu

Cena: 10.000

Toto zařízení se před použitím rozloží a usadí na speciální podstavec. Vytváří silové pole ve tvaru bubliny s průměrem 10 metrů. Silové pole nepropustí žádný hmotný objekt do velikosti 10 a zadržuje fyzické i energetické útoky se standardním DAM. Objekty o velikosti více než 10 a útoky s DAM-V a DAM-O projdou skrz a generátor navíc rozbíjí. Vydrží být v provozu 5 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

## Pozemní sonda

Cena: 10.000

Pozemní sonda je malé terénní vozidlo na dálkové ovládání. Lze na něj umístit různé zařízení (detektor kovů, seismický detektor, kameru, fotoaparát...), maximálně však 5 kusů. Musí se koupit zvlášť, ale nezapočítává se do slotů Speciálního vybavení. Dosah od ovládacího panelu je až 50 km. Sonda se pohybuje rychlostí 50 km/h. Sonda je velmi křehká. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí.

## Vodní sonda

Cena: 10.000

Vodní sonda je malé plavidlo (hladinové i podvodní) na dálkové ovládání. Lze na něj umístit různé zařízení (detektor kovů, seismický detektor, kameru, fotoaparát...), maximálně však 5 kusů. Musí se koupit zvlášť, ale nezapočítává se do slotů Speciálního vybavení. Dosah od ovládacího panelu je až 50 km na hladině či 25 km pod ní. Maximální ponor je 5 km. Sonda se pohybuje rychlostí 50 km/h na hladině a 25 km/h pod ní. Sonda je velmi křehká. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí.

## Vzdušná sonda

Cena: 10.000

Vzdušná sonda je malý VTOL letoun na dálkové ovládání. Lze na něj umístit různé zařízení (detektor kovů, seismický detektor, kameru, fotoaparát...), maximálně však 5 kusů. Musí se koupit zvlášť, ale nezapočítává se do slotů Speciálního vybavení. Dosah od ovládacího panelu je až 50 km. Maximální letová výška je 5 km. Sonda se pohybuje rychlostí 100 km/h. Sonda je velmi křehká. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí.

## Podzemní sonda

Cena: 10.000

Podzemní sonda je malý razicí stroj na dálkové ovládání. Lze na něj umístit různé zařízení (detektor kovů, seismický detektor, kameru, fotoaparát...), maximálně však 5 kusů. Musí se koupit zvlášť, ale nezapočítává se do slotů Speciálního vybavení. Dosah od ovládacího panelu je až 5 km. Sonda se pohybuje rychlostí 10 km/h. Sonda je velmi křehká. Jakýkoliv útok ji automaticky zničí.

## Detektor kovů

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje kovové předměty a může tak odhalit i kovové objekty, které se nachází v určité hloubce pod zemí. Jeho dosah je 100 metrů pro povrchové a 10 metrů pro podzemní objekty. Na odhalení přesné pozice je potřeba hod proti PER (v její jedna akce).

### Seismický detektor

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje otřesy půdy a může tak odhalit pohyb pod zemí, ale i vzdálený pohyb na povrchu. Jeho dosah je 100 metrů pro povrchový a 10 metrů pro podzemní pohyb. Na odhalení přesné pozice zdroje je potřeba hod proti PER (v boji jedna akce).

### Detektor výbušnin

Cena: 1.000

Tento detektor zachycuje specifické látky a energie, které mohou ukazovat na přítomnost výbušnin. Může tak odhalit i výbušniny ukryté pod zemí. Jeho dosah je 10 metrů pro povrchové a 1 metr pro podzemní výbušniny. Na odhalení přesné pozice je potřeba hod proti PER (v boji jedna akce).

### Lehký automatický palpost

#### Těžký automatický palpost

Cena: 1.000 / 2.000

Automatická střelecká věž známá také jako „sentry turret“. Lehká verze je vyzbrojena jednou obouruční nebo dvěma jednoručními střelnými zbraněmi. Těžká verze je vyzbrojena jednou těžkou nebo dvěma obouručními střelnými zbraněmi. Zbraně musí být zvoleny a koupeny před začátkem mise. Palpost může fungovat v automatickém nebo dálkově ovládaném režimu. V automatickém má RCO 10 a může sám střílet buď jen po nepřátelských cílech nebo po všech bez rozdílu. V každém kole boje jedná vždy jako první, nehledě na iniciativu. Střelba a dobíjení munice (jednoranné zbraně) jsou jediné typy akcí, které může dělat. V dálkově ovládaném režimu používá svoji kameru a radiový ovladač s dosahem 100 metrů, ovládá ho Technik pomocí svého RCO a svých akcí. Zbraně mohou mít modifikace, přídatné vybavení i speciální munici. Nezapočítávají se do slotů Speciálního vybavení. Může vystřelit najednou jen z jedné zbraně. Vydří být v provozu 10 hodin, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Palpost je velmi křehký. Jakýkoliv útok ho automaticky zničí.

### **Experimentální předměty**

Experimentální předměty jsou předměty, jejichž fungování a efektivita se teprve testuje. Mají funkce či vlastnosti, které nejsou u obyčejných předmětů obvyklé. GM může vytvořit experimentální předmět z téměř jakéhokoliv obyčejného předmětu. Vytvoří ho tak, že ho vybaví odpovídajícími Boostery. Jejich efekt na předmět je permanentní, neomezený časem ani počtem použití. Každý Booster ale násobí cenu předmětu deseti. Např. obyčejná laserová puška stojí 500 peněz. Experimentální laserová puška se dvěma Boostery stojí 50.000 peněz. Na konci každého dne, kdy byl předmět používán, si postava musí hodit proti jeho Stabilitě. Hodnota Stability je 20–X, kde X je počet Boosterů. Pokud tuto hodnotu přehodí, předmět se sám od sebe rozbil. Jakmile se experimentální předmět rozbije, už nelze nijak opravit.

### **Robo-dron**

Robo-drony jsou částečně autonomní stroje, založené na poznatcích jednoduché robotiky, kterými oplývají všechny majoritní technicky pokročilé rasy. Jsou vyráběny a používány všemi galaktickými rasami. Ačkoliv to jsou roboti, kteří na první pohled vykazují známky inteligence, není tomu tak. Sami se dokáží řídit pouze programy, které do nich byly vloženy během jejich výroby. Jejich efektivitu ale mohou zvýšit a rozšířit operátoři, kteří je ovládají hlasem nebo manuálně, pomocí dálkového ovládacího panelu, obvykle připevněném k předloktí. Vzhled Robo-dronů je různý, závisí na jejich účelu. Mohou se pohybovat po kolech, pásech, segmentovaných nohách nebo na antigravitačních tryskách. Mohou mít paže, chapadla nebo přímo pracovní nástroje. Neumí mluvit, ale rozumí Nižší omniřeči. Robo-drony se používají převážně jako asistenti ve strojirenství. Rozměry Robo-dronů jsou různé, avšak nejčastěji jsou používány verze o výšce nejvýše jeden metr. Ty jsou totiž skladné a snadno se ovládají. Někdy jsou použity jako testovací systémy pro nové či neznámé programy a technologie. Některé vyspělejší říše jsou schopny Robo-drony dodatečně přestavět a změnit tak jejich účel.

Velikost 0, Mechanická bytost (Osoba)

**Zbraně:** končetiny, vrtáky, kleště... (DAM 10)

<b>CCO:</b>	<b>6</b>	<b>RCO:</b>	<b>6</b>	<b>PER:</b>	<b>6</b>
<b>INT:</b>	<b>6</b>	<b>WIL:</b>	<b>6</b>	<b>CHA:</b>	<b>6</b>
<b>AGI:</b>	<b>6</b>	<b>DUR:</b>	<b>6</b>	<b>STR:</b>	<b>6</b>
	<b>HP: 20</b>		<b>SP: n/a</b>		

Lze ho koupit v Technickém centru (viz Základní kniha: Mise), stojí 10.000 peněz.

# Elektromechanická zařízení

Sem patří Boostery a Dampery, které může Technik vyrobit. Každý typ Elektromechanického zařízení zabírá jeden Zvláštní slot, nehledě na množství kusů. U každého zařízení si poznamenejte, kolik kusů má Technik k dispozici. Zařízení se totiž spotřebovávají; na ovlivnění jednoho stroje je třeba jeden kus. Boostery a Dampery jsou umístěny v jednorázových aplikačních modulech.

**Boostery** jsou zařízení, která systém ovlivňují pozitivně. Používají se např. k posílení vlastní výstroje.

**Dampery** jsou zařízení, která systém postihují negativně. Používají se např. k oslabení cizí výstroje. Damper může Technik odstranit pomocí své schopnosti Oprava a náprava.

**Konstrukční vylepšení** jsou efekty, které Technik aplikuje schopností Konstrukční vylepšení.

*Elektromechanická zařízení označená ★ jsou přístupná jen Technikům z Černých říší.*

## Přípevnění damperu v boji zblízka

Dampery mají zvláštní úchyty, díky kterým mohou být snadno připevněny na předměty. Technik si hodí proti CCO a pokud uspěje, damper byl připevněn. Cíl se může upevnění damperu bránit tak, že se bude snažit uhnout, nebo damper vykrýt.

## Zesilovač palby (booster)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň zdvojnásobuje její ničivost po dobu jedné hodiny.

## Prodlužovač dostřelu (booster)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň zdvojnásobuje její dostřel (OR a MR) po dobu jedné hodiny.

## Stabilizátor trajektorie (booster)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň ruší její RP po dobu jedné hodiny.

## Kinetický posilovač (booster)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na chladnou zbraň zdvojnásobuje její ničivost po dobu jedné hodiny.

## Zvyšovač výkonu (booster)

Materiál: 6 elektro, 4 mech

Po přidání na Stroj zvyšuje jeho STR na 19 po dobu jedné hodiny.

## Posilovač konstrukce (booster)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na Stroj zvyšuje jeho DUR na 19 po dobu jedné hodiny.

## Urychlovač pohyblivosti (booster)

Materiál: 4 elektro, 6 mech

Po přidání na Stroj zvyšuje jeho AGI na 19 po dobu jedné hodiny.

## Posilovač integrity (booster)

Materiál: 4 elektro, 6 mech

Po připevnění k vhodnému předmětu Posilovač integrity způsobuje, že předmět může ignorovat první fyzický útok, který je na něj veden (projektil, chladná zbraň, exploze...), nehledě na jeho ničivost či vedlejší efekt. Po jednom útoku je však vyčerpán.

## Rozptylovač energie (booster)

Materiál: 6 elektro, 4 mech

Po připevnění k vhodnému předmětu Rozptylovač energie způsobuje, že předmět může ignorovat první energetický útok, který je na něj veden (paprsek, vlny, pole...), nehledě na jeho ničivost či vedlejší efekt. Po jednom útoku je však vyčerpán.

## Maximalizátor rychlosti (booster)

Materiál: 6 elektro, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek zvyšuje jeho Cestovní rychlost (pořazmo i Rychlou a Pomalou) na dvojnásobek po dobu jedné hodiny.

## Minimalizátor spotřeby (booster)

Materiál: 6 elektro, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek snižuje jeho spotřebu paliva na polovinu po dobu jedné hodiny.

## HW-obranní nanoboti (booster) ★

Materiál: 10 elektro, 10 mech

Tito nanoboti chrání hardware před zničením. Po přidání na Stroj způsobuje, že daný stroj nemůže být po dobu jedné hodiny zničen (nemůže mu klesnout HP na 0).

## SW-obranní nanoboti (booster) ★

Materiál: 10 elektro, 10 mech

Tito nanoboti chrání software před zničením. Po přidání na Stroj způsobuje, že programy daného stroje nemohou být po dobu jedné hodiny zničeny (vymazány).

## Hlídací nanoboti (booster) ★

Materiál: 10 elektro, 10 mech

Po přidání na Stroj způsobuje, že daný stroj nemůže po dobu jedné hodiny padnout pod kontrolu cizích osob. Všechny ovládací funkce budou pro cizí osoby nepřístupné, nanoboti ochrání systém neprolomitelnými hesly. Booster lze aplikovat jen na stroj, který je v době aplikace pod kontrolou tohoto Technika.

## Psioničtí obranní nanoboti (booster) ★

Materiál: 50 elektro, 50 mech

Tito nanoboti chrání předmět před psionikou. Po přidání na objekt (vozidlo, zbraň...) způsobuje, že daný objekt je po dobu jedné hodiny imunní vůči psi-silám.

## Zeslabovač palby (damper)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň nepřítele snižuje její ničivost na polovinu, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

## Zkracovač dostřelu (damper)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň nepřítel snižuje její dostřel (OR a MR) na polovinu, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

## Destabilizátor trajektorie (damper)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na střelnou zbraň nepřítele zdvojnásobuje její RP, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

## Kinetický oslabovač (damper)

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na chladnou zbraň nepřítele snižuje její ničivost na polovinu, ovšem je jen na jedno použití. Po jedné akci je vyčerpán.

**Snížovač výkonu (damper)**

Materiál: 6 elektro, 4 mech

Po přidání na Stroj snižuje jeho STR na 1 po dobu jedné hodiny.

**Oslabovač konstrukce (damper)**

Materiál: 5 elektro, 5 mech

Po přidání na Stroj snižuje jeho DUR na 1 po dobu jedné hodiny.

**Zpomalovač pohyblivosti (damper)**

Materiál: 4 elektro, 6 mech

Po přidání na Stroj snižuje jeho AGI na 1 po dobu jedné hodiny.

**Oslabovač integrity (damper)**

Materiál: 4 elektro, 6 mech

Po přidání k objektu (postavě, věci) způsobuje, že první fyzický útok (projektil, chladná zbraň, exploze...) automaticky uspěje. Po jednom útoku je však vyčerpán.

**Soustředovač energie (damper)**

Materiál: 6 elektro, 4 mech

Po přidání k objektu (postavě, věci) způsobuje, že první energetický útok (laser, plazma, elektřina...) automaticky uspěje. Po jednom útoku je však vyčerpán.

**Minimalizátor rychlosti (damper)**

Materiál: 6 elektro, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek snižuje jeho Cestovní rychlost (potažmo i Rychlou a Pomalou) na polovinu po dobu jedné hodiny.

**Maximalizátor spotřeby (damper)**

Materiál: 6 elektro, 6 mech

Po přidání na Dopravní prostředek zvyšuje jeho spotřebu paliva na dvojnásobek po dobu jedné hodiny.

**HW-útoční nanoboti (damper) ★**

Materiál: 10 elektro, 10 mech

Tito nanoboti ničí hardware. Lze aplikovat na Stroj. Pokud cíl neodolá v hodu na DUR, je zničen za jednu hodinu (jeho HP klesnou na 0).

**SW-útoční nanoboti (damper) ★**

Materiál: 10 elektro, 10 mech

Tito nanoboti ničí software. Lze aplikovat na Stroj. Pokud cíl neodolá v hodu na DUR, všechny jeho programy jsou zničeny (vymazány) za jednu hodinu.

**Loupežní nanoboti (damper) ★**

Materiál: 10 elektro, 10 mech

Po přidání na Stroj způsobuje, že daný stroj je po dobu jedné hodiny plně pod kontrolou tohoto Technika. Všechny ovládací funkce jsou pro něj přístupné, nanoboti prolomí všechna hesla systému. Damper lze aplikovat jen na stroj, který je v době aplikace pod kontrolou cizích osob.

**Psioničtí útoční nanoboti (damper) ★**

Materiál: 50 elektro, 50 mech

Tito nanoboti ruší psioniku v předmětech. Po přidání na objekt (artefakt, zbraň...) způsobuje, že daný objekt po dobu jedné hodiny přichází o svoji psionickou moc.

**Close Combat (konstrukční vylepšení)****Range Combat (konstrukční vylepšení)****Perception (konstrukční vylepšení)****Intelligence (konstrukční vylepšení)****Will (konstrukční vylepšení)****Charisma (konstrukční vylepšení)****Durability (konstrukční vylepšení)****Strength (konstrukční vylepšení)****Agility (konstrukční vylepšení)**

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Zvýší příslušný základní atribut Stroje o 1 (pokud tento atribut měl).

**Armor (konstrukční vylepšení)**

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Zvýší základní ARM Stroje o 1 (pokud tento atribut měl).

**Health Points (konstrukční vylepšení)**

Materiál: 100 elektro, 100 mech

Zvýší maximální HP Stroje o 10 (pokud tuto hodnotu měl).

**Autooprava (konstrukční vylepšení) ★**

Materiál: 200 elektro, 200 mech

Stroj si umí sám opravit poškození, rychlostí 10 HP za den. Nemůže se opravit, pokud má 0 HP. V případě neúspěšného vylepšení nastává ten efekt, že stroj každý den ztrácí 10 HP. V případě štěstí nastává ten efekt, že stroj si každý den opravuje 20 HP.