

PSYCHOTRONIK

Schopnosti			VZK:DB	úroveň
Biomagnetismus	Energická podstata	Vzkříšení	-	speciální
Vcítění	Odstranění hluku	Elijášův oheň	-	vrozená
Světelná past	Ohřátí vzduchu	EMP	1:25	1
Hluková bariera	Potlačení osobnosti	Elektrovize	1:20	2
Pronikavé vidění	Vycítění okolí	Sehranost	1:10	3
Ovládnutí vody	Instinkt	Kovová destrukce	1:5	4
Krvavá mlha	Holografická stěna	Odstínění	1:4	5
Vodní bestie	Stimulace	Zpomalení	1:3	6
Vládní elektronice	Komprese	Dálková Projekce	1:2	7
Vysátí	Antigravitační pole	Elektrický výboj	1:1	8
Časové zbrždění	Smysl boje	Učitel	2:1	9

Tab. 1 – Psychotronikovy schopnosti

Biomagnetismus - *speciální*
Psychotronik může k sobě přitáhnout (nebo odpudit) jakýkoliv kovový předmět nebo předměty, které mohou vážit maximálně tolik, kolik váží on sám. Takto působit na předmět lze pouze na vzdálenost 20 m. Biomagnetismus může být aktivovaná stále (pokud je Tronik při vědomí) a nestojí žádnou energii.

Energická podstata - *speciální*
Psychotronik projde evoluční změnou, přestanou ho zraňovat energetické zbraně (laser). Elektrina, oheň (ale exploze ano), prostě jakákoli podobná forma energie (necháme na uvážení XO). Tato schopnost je aktivovaná stále (i když si to nepřejete) a nestojí žádnou energii. Tato schopnost také způsobí, že vaše oči budou celé modré (bez bělma).

Vzkříšení - *speciální*
Psychotronik získá schopnost zmrtvýchvstání. Ať ho zabije cokoliv, vždy pak jeho tělo zmizí a objeví se až v bezpečném okamžiku (určuje XO). Když se Tronik objeví tak u sebe nemá nic, je v bezvědomí na 2k10 hodin, nemá žádnou Psienergi a všechny jeho základní vlastnosti

se sníží o jedna, ale je úplně zdravý.

Vcítění – *vrozená*
Vždy když se sesilatel někoho dotkne a 1 kolo se soustředí zjistí zdravotní stav dotyčného, jak moc je zraněn, zda-li je nemocen či ozářen nebo otráven nějakým jedem.

Odstranění hluku – *vrozená*
Psychotronik může (pokud si to přeje) odstranit všechny zvuky, které svojí činností způsobuje. Podmínkou je, aby zdroje zvuku byly maximálně 0,5 m od jakékoliv části jeho těla. Pokud si tronik tuto schopnost aktivuje, tak stále všechny zvuky slyší, ale okolí může slyšet pouze jeho hlas, když mluví.

Elijášův oheň – *vrozená*
Vždy když si sesilatel přeje tak osvětlí všechny živočichy v okruhu 15 m od někoho. Živočichové jsou osvětleni velkým množstvím malých světel.

Světelná past
Energie: 10
Dosah: místo kde stojí
Rozsah: poloměr 1 m
Trvání: do aktivace
Úroveň: 1

Aktivace: *vyžaduje soustředění po 3 kola*

Záchrana: -
Na místo kde stojí soustředí Tronik energii, která pokud se někdo přiblíží víc jak na 1 m, tak uvolní silný světelný záblesk (stejně jako oslepující granát). Tato past nefunguje pouze na sesilatele. *Při neúspěchu se uvolní světelný záblesk okamžitě.*

Ohřátí vzduchu
Energie: 1 za metr krychlový a stupeň
Dosah: viditelnost
Rozsah: 1 místnost
Trvání: dle energie
Úroveň: 1
Aktivace: *vyžaduje soustředění po 2 kola*

Záchrana: -
Tronik může ohřát libovolné množství vzduchu na pokojovou teplotu (20 stupňů) a může také tuto teplotu udržovat, ale pouze v uzavřené místnosti. Udržování teploty ho stojí 1 bod energie na 1 m krychlový za hodinu. *Při selhání to nefunguje.*

EMP
Energie: 35
Dosah: viditelnost
Rozsah: 1 elektrické zařízení

Trvání: *stále*
 Úroveň: *1*
 Aktivace: *nevyžaduje soustředění*
 Záchrana: *-*
 Vyřadí jeden elektronický systém. Funguje podobně jako antielektrická zbraň s pronikavostí 60. *Při neúspěchu se schopnost zaměří na jeden sesílatelův elektronický systém a poškodí ho (volí XO).*

Hluková bariera

Energie: *35*
 Dosah: *viditelnost*
 Rozsah: *výška PNS/6 m, délka PNS/5 m a šířka PNS/50 m*
 Trvání: *PNS/6 minut*
 Úroveň: *2*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění po 1 kolo*

Záchrana: *-*
 Sesílatel vytvoří bariéru ze silného hluku, která vypadá jako tetelící se vzduch. Tato bariera je průhledná a sesílatel ji může tvarovat jak chce. Pokud se někdo pokusí projít, hází si na odolnost. Jestliže neuspěje uteče zpět odkud přišel, v případě že nemá kam utéct padne po 3 kolech do bezvědomí na dobu, po kterou je bariera ještě aktivována (do konce trvání). Na další pokus o projití bariéry si osoba hází na extrémní reakce. *Při neúspěchu obklopí bariera sesílatele na poloviční dobu trvání, nelze zrušit.*

Potlačení osobnosti

Energie: *14 za osobu*
 Dosah: *viditelnost*
 Rozsah: *6 osob*
 Trvání: *10 kol*
 Úroveň: *2*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění po 1 kolo*

Záchrana: *-*
 Zdvojnásobí extrémní reakce. *Při neúspěchu klesnou sesílatelovi extrémní reakce na polovinu na 10 kol.*

Elektrovize

Energie: *25*

Dosah: *sesílatel, dotek*
 Rozsah: *1 osoba*
 Trvání: *DB/4 minut*
 Úroveň: *2*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění po 1 kolo*

Záchrana: *cíl*
 Umožní cíli vidět elektrickou energii. *Při neúspěchu cíl sesílatel JEN elektrickou energii.*

Pronikavé vidění

Energie: *30 za hodinu*
 Dosah: *sesílatel*
 Rozsah: *sesílatel*
 Trvání: *po dobu používání, minimálně však hodinu*
 Úroveň: *3*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění po 3 kola*

Záchrana: *-*
 Sesílatel začne vnímat živé bytosti (ne rostliny) velmi výrazně (jsou jakoby podsvícené). Tato schopnost prohlédne jakékoli maskování a neviditelnost. *Při selhání je sesílatel oslepen na 5 minut*

Vycítení okolí

Energie: *5 za osobu za minutu*
 Dosah: *DB/10m, sesílatel*
 Rozsah: *10 osob*
 Trvání: *Po dobu používání*
 Úroveň: *3*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění po 1 kolo*

Záchrana: *cíl*
 Cíl přestane používat své smysly a začne vnímat okolí, tak že ví naprosto přesně kde se co nebo kdo nachází. Svě okolí vnímá naprosto dokonale v úhlu 360 stupňů, do vzdálenosti 100 m od cíle. *Při selhání oslepnete na 15 minut.*

Sehranost

Energie: *80*
 Dosah: *DB/10m*
 Rozsah: *DB/20 osob*
 Trvání: *DB/4 hodin*

Úroveň: *3*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění po 5 kol*

Záchrana: *cíl*
 Při spolupráci na dovednosti zdvihne celkovou dovednost o PNS DB + počáteční bonus (dané dovednosti). *Při neúspěchu klesne celková dovednost na polovinu.*

Ovládnutí vody

Energie: *2 za litr*
 Dosah: *viditelnost*
 Rozsah: *PNS/2 litrů*
 Trvání: *Po dobu používání*
 Úroveň: *4*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění podobu používání*

Záchrana: *-*
 Tronik ovládne libovolné množství vody do maxima, které může ovládnout. Ovládnutou vodu si může tvarovat podle toho jak chce (například může vytvořit koně), dokonce se může tato voda pohybovat po souši, aniž by se vypařovala nebo vsakovala. Tato voda je stále voda. Lze v ní plavat i pít ji. *Při neúspěchu se množství vody, které mělo být ovládnuto vypaří.*

Instinkt

Energie: *8 za osobu*
 Dosah: *DB/10 m*
 Rozsah: *DB/20 osob*
 Trvání: *DB/10 kol*
 Úroveň: *4*
 Aktivace: *vyžaduje soustředění po 2 kola*

Záchrana: *pokud cíl nesouhlasí*

Subjektům stoupne postřeh o 3 a získají o jednu akci za kolo více. *Při neúspěchu mají subjekty jen 2 akce za kolo*

Kovová destrukce

Energie: *3 za kolo*
 Dosah: *sesílatel*
 Rozsah: *1 osoba*

Trvání: po dobu používání
Úroveň: 4
Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
Sesílatel dodá jakékoliv chladné kovové (nebo částečně kovové) zbraň (např.: kladivo, sekerka, ...) následující parametry, proti neživým cílům OM 25, poškození se násobí 4 krát a podobu používání je zbraň nezničitelná, ale při použití proti živým cílům OM 4, poškození se dělí 4. Při neúspěchu se nedá zbraň dát z ruky po 10k6 minut.

Krvavá mlha

Energie: 12 za osobu
Dosah: DB/10
Rozsah: DB/20 osob
Trvání: DB/15 kol
Úroveň: 5
Aktivace: vyžaduje soustředění po 2 kola

Záchrana: cíl
Schopnost způsobí, že cíl neztrácí akci při zranění. Také cíl nemá postihy za zranění a nemůže upadnout do bezvědomí, dokud tato schopnost trvá. Při neúspěchu všichni, kdo jsou zasaženi touto schopností upadnou do bezvědomí při prvním krvavém zranění.

Holografická stěna

Energie: 15 za OB
Dosah: viditelnost
Rozsah: Výška je PNS/12 a délka PNS/4
Trvání: PNS/5 minut
Úroveň: 5
Aktivace: vyžaduje soustředění po 10 kol

Záchrana: postřeh osoby
Sesílatel vytvoří stěnu světla, která na sobě zobrazí statický obraz dle přání sesílatele (např. omítka). Stěna lze libovolně tvarovat a je průchodná. Při neúspěchu je sesílatel na 1000/PNS minut v bezvědomí.

Odstínění

Energie: 3 za kolo

Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 osoba
Trvání: Po dobu používání

Úroveň: 5
Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu používání

Záchrana: cíl
Sesílatel zablokuje všechny PNS schopnosti cíle, kromě těch na 9. úrovni. Při neúspěchu ztrácí sesílatel 5DB z této schopnosti.

Vodní bestie

Energie: 50
Dosah: sesílatel, dotyk
Rozsah: 1 osoba
Trvání: DB/25 hodin
Úroveň: 6
Aktivace: soustředění po 3 kola

Záchrana: cíl
Cíl získá schopnost dýchat pod vodou a narostou mu blány, čímž získá 2 krát větší rychlost ve vodě. Také ve vodě velmi dobře vidí, dokonce získá sonar, podle kterého se může dokonale orientovat i v kalné vodě. Při neúspěchu se cíl není schopen 1 den přiblížit k vodě.

Stimulace

Energie: 30 za osobu
Dosah: DB/10
Rozsah: DB/10 osob
Trvání: DB/6 minut
Úroveň: 6
Aktivace: vyžaduje soustředění po 2 kola

Záchrana: cíl
Zvýší celkové ÚČ a OČ na 150% původní hodnoty. Při neúspěchu je sníženo ÚČ a OČ na polovinu všem zasaženým po dobu 20 kol.

Zpomalení

Energie: 40
Dosah: kamkoli, kam uživatel vidí okem nebo optickým (ne

elektronickým!) zařízením

Rozsah: 1 osoba
Trvání: DB/6 hodin
Úroveň: 6
Složky: nevyžaduje soustředění

Záchrana: cíl
Cíli klesne rychlost na polovinu a je schopen provést pouze 1 akci za kolo. Při neúspěchu se efekt obrátí proti sesílateli.

Vládní elektronice

Energie: 60
Dosah: viditelnost
Rozsah: 1 elektronický systém
Trvání: DB/5 minut
Úroveň: 7
Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: -
Sesílatel plně ovládne elektronický systém (například HTA, elektronický zámek či robota). Při selhání je sesílatel zraněn za všechny stínové OB a automatiky padá do bezvědomí na 1k6 kol.

Komprese

Energie: 80
Dosah: dotyk
Rozsah: 1 osoba
Trvání: DB/6 kol
Úroveň: 7
Aktivace: vyžaduje soustředění po 2 kola

Záchrana: -
Umožní subjektu provést o 6 akcí za kolo více. Při neúspěchu má sesílatel pouze 1 akci za kolo po dobu následujících 2 hodin.

Dálková Projekce

Energie: 50
Dosah: dotyk
Rozsah: 1 osoba
Trvání: PNS/4 minut
Úroveň: 7
Aktivace: soustředění po 2 kola

Záchrana: -
Tronik vytvoří světelný, realistický obraz člověka kterého někdy viděl. Subjekt se musí na obraz soustředit. Obraz je nehmotný a nevydává žádné

zvuky. Subjekt po dobu používání této schopnosti nevnímá okolí a nehýbe se, vnímá pouze okolí obrazu a pohybuje s obrazem (jako by se do něj vtělil). *Při neúspěchu subjekt padne do bezvědomí na dobu trvání této schopnosti.*

Vysátí

Energie: 40 za kolo
Dosah: DB/5 m
Rozsah: 1 osoba
Trvání: podobu používání, nebo do vysátí cíle
Úroveň: 8
Aktivace: vyžaduje soustředění po dobu používání
Záchrana: cíl

Cíl začne ztrácet z těla 2 OB za kolo a sesílatel získá v každém kole 2 OB do jakékoli zraněné části těla. Pokud nemá žádnou zraněnou část těla pak získává 1 OB za kolo do trupu (nad maximum, ale jen do doby jejich ztráty). Vysávání působí nesnesitelnou bolest. Cíl se většinou zhroutí k zemi a pak se jenom svíjí v bolestech (hod na extrémní reakce). V Případn, že ztratí polovinu OB, hází si na bezvědomí. Pokud cíl ztratí tímto způsobem všechny OB zbude z jeho těla jen stará vyschlá schránka, jež se nedá nijak oživit. *Při neúspěchu sesílatel zestárne o 2 roky.*

Antigravitační pole

Energie: 100
Dosah: viditelnost
Rozsah: Výška je DB/12 a délka DB/6 metrů
Trvání: DB/2 minut
Úroveň: 8
Aktivace: vyžaduje soustředění po 1 kolo
Záchrana: -

Vytvoří stěnu o tvaru jaký si přeje sesílatel. Toto pole je tak silné, že k němu nedoletí ani světlo. Tímto polem neprojde žádná energie ani látka (musí si dát pozor, aby se neudusil). *Při selhání na sesílatele přestane*

působit gravitace (stav bez tíže) na DB/4 minut.

Elektrický výboj

Energie: 100
Dosah: viditelnost
Rozsah: 1 osoba
Trvání: ihned
Úroveň: 8
Aktivace: nevyžaduje soustředění

Záchrana: cíl
Ze sesílatevých rukou vyletí modrý proud energie a zasáhne cíl za DB/10K10 stínových OB. *Při neúspěchu dostane sesílatel elektrický šok a je den v bezvědomí.*

Časové zbrždění

Energie: 100 za minutu (tedy 10 minut v normálním čase)
Dosah: sesílatel
Rozsah: všechno
Trvání: po dobu užívání (ale nelze provádět žádné bojové akce jinak je schopnost přerušena)
Úroveň: 9
Aktivace: nevyžaduje soustředění
Záchrana: -

Schopnost zpomalí tok času 10krát to znamená, že 1 sekunda v normálním čase je 10 sekund ve zpomaleném čase. Taktik se pohybuje ve zpomaleném čase jako v normálním a všichni kolem vnímají zpomalený čas jako by to bylo normální (akorát jim přijde, že všechno trvá nějak dále). Tato schopnost se uplatní třeba při odjišťování bomby, když na to máte 10 sekund tak po použití této schopnosti máte 100 sekund a to už se dá něco stihnout. Nezapomínejte ale, že auto, ve kterém jedete, zrychleno není. *Při neúspěchu se sesílatel nafoukne a praskne. Je to nepříjemný pohled a všichni v okruhu 25 metrů od sesílatele si hodí na extrémní reakce.*

Smysl boje

Energie: 100 za osobu

Dosah: dotyk
Rozsah: PNS/20 osob
Trvání: PNS/20 dní
Úroveň: 9
Aktivace: vyžaduje soustředění po 15 minut
Záchrana: cíl
Tuto schopnost může sesílatel seslat i sám na sebe. Cíli se zvýší síla, obratnost a postřeh o PNS/50. Cílové osoby získají schopnost vidět v noci stejně dobře jako ve dne Všichni ovlivnění touto schopností nemohou zpanikařit a nepotřebují po dobu působení schopnosti jíst, pít ani spát. *Při neúspěchu se subjektům sníží obrana na nulu, útok na polovinu a síla o PNS/50 na 2 dny.*

Učitel

Energie: 150 za den
Dosah: dotyk
Rozsah: 1 osoba
Trvání: 1 týden
Úroveň: 9
Aktivace: vyžaduje soustředění po 30 minut
Záchrana: cíl
Touto schopností můžete učit kohokoliv (dokonce i PNS pokud ovládá schopnost PNS lektor) jednu psychotronikovu dovednost kterou umíte. Učíte subjekt intenzivně (jako výcvik) za 3 VZK/týden. V průběhu výcviku nemusí být sesílatel vůbec přítomen a nemusí se nijak soustředit. Je samozřejmé, že nemůže nikoho naučit něco lépe než to umí on sám. *Při neúspěchu sesílatel i subjekt zamrznou v čase na jeden týden (jsou z nich „sochy“).*