

VOID

SCI-Fantasy



Nelítostné armády

VOID

SCI-Fantasy

Přídavná kniha

NELÍTOSTNÉ ARMÁDY

vytvořil Gediman

© 2017

Verze 1.0



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
2. ODDÍLY	5
3. BITVY ODDÍLŮ	7
2. BITVY ARMÁD	10
2.1 Boj	12
2.2 Efekty bojiště	14
2.3 Pozemní jednotky	15
2.4 Vzdušné jednotky	17
2.5 Námořní jednotky	20
2.6 Vesmírné jednotky	22
2.7 Vylepšení jednotek	24
2.8 Povrchové opevnění	25
2.9 Orbitální opevnění	29
3. VOJÁCI	32
3.1 Bílé říše	32
3.2 Šedé říše	34
3.3 Černé říše	36
3.4 Půlčíci	38
3.5 Gnómové	39
3.6 Trpaslíci	40
3.7 Vznešení elfové	41
3.8 Temní elfové	42
3.9 Lesní elfové	43
3.10 Goblini	44
3.11 Hobgoblini	45
3.12 Orkové	46
3.13 Canirové	47
3.14 Felirové	48
3.15 Ursarové	49
3.16 Služebníci Titánů	50
3.17 Trollové	53
3.18 Zlobři	54
3.19 Obři	55

1. ÚVOD

Nelítostné armády

„Nelítostné armády“ jsou dodatečná příručka ke hře Void: Sci-Fantasy, která obsahuje především nová přídatná pravidla, která umožní vést i ty největší bitvy. Je tu též mnoho nových válečníků, se kterými se mohou postavy utkat.

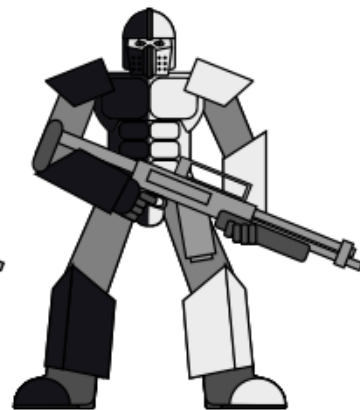
*„Trubte na poplach a vypusťte psy války!“
- slavný citát*



1. regiment
"Household Eagles"



13. regiment
"Bad Luck"



209. regiment
"Black'n'White"

uniformy Království Eaglegrey

2. ODDÍLY

Speciální členové oddílů

Oddíl vojáků galaktických ras (civilizovaných i barbarských) a Temné ruky může obsahovat různé specialisty, kteří mu přidávají další schopnosti a zvyšují tak jeho bojovou efektivitu. Oddíl může mít jednoho specialistu od každého typu. Protože je specialista vizuálně odlišen od řadových vojáků, může být zaměřen zvlášť, ačkoliv útočník má postih – 10 na CC respektive RC. Jinak se počítá, že specialisté z oddílu umírají vždy až jako poslední, tzn. v oddíle jsou přítomni tak dlouho, jak je to možné.

Speciální členové mohou být i v posádce dopravních prostředků. Můžete například určit, že posádka těžkého tanku obsahuje technika a kouzelníka.

Těžký střelec: je vyzbrojen těžkou střelnou zbraní (standardně opatřena trojnožkou) a má Střelcovu schopnost Čistící palba. Nemůže být obsažen v oddíle, který má těžké střelné zbraně standardně.

Těžký zápasník: je vyzbrojen dřevcovou chladnou zbraní a má Zápasníkovu schopnost Rozmáchnutí. Nemůže být obsažen v oddíle, který má dřevcové chladné zbraně standardně.

Lékař*: má Lékařovu schopnost Ošetření a léčba, kterou může aplikovat na svůj oddíl.

Technik*: má Technikovu schopnost Oprava a náprava, kterou může aplikovat na svůj oddíl respektive dopravní prostředek (pokud je Technik součástí jeho posádky).

Kněz*: má Knězovy schopnosti Rituál a Inspirace. Jaké rituály může ovládat, viz tabulka.

Kouzelník*: má Kouzelníkovi schopnosti Sesílání a Negace. Jaké kouzla může ovládat, viz tabulka.

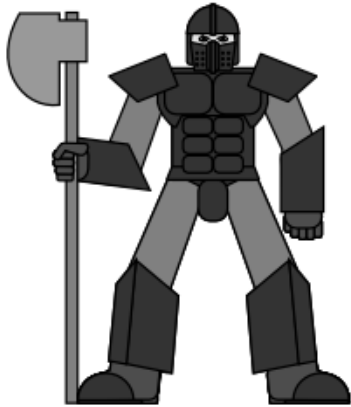
Průzkumník: má Infiltrátorovu schopnost Špehování.

Vlajkonoš: je vybaven válečným praporem. Zvyšuje morálku vlastním spolubojovníkům. Dokud je naživu, má oddíl bonus + 5 k Will a Charisma a nemůže se schovávat.

Radista: je vybaven radiostanicí. Zajišťuje spojení jednotky s velitelstvím – může zavolat posily, přivolat dělostřelbu nebo letecký nálet.

* U Temné ruky to jsou Biomancer, Technomancer, Temný kněz respektive Temný kouzelník. Technik a Lékař není přítomen v oddílech vojáků Bílých říší, Kouzelník a Kněz není přítomen v oddílech vojáků Černých říší.

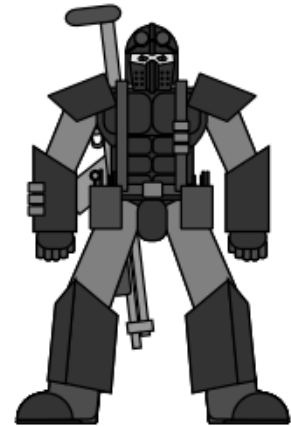
Typ jednotky	Počet rituálů/kouzel	Maximální úroveň rituálů/kouzel
Záložní	1	0
Základní	3	2
Veteránská	5	4
Elitní	7	6
Hrdinská	9	8



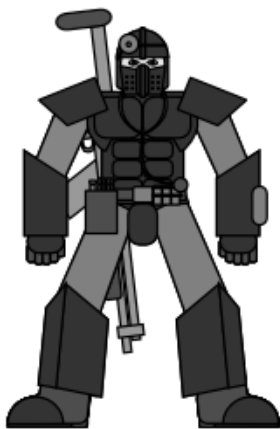
těžký zápasník



těžký střelec



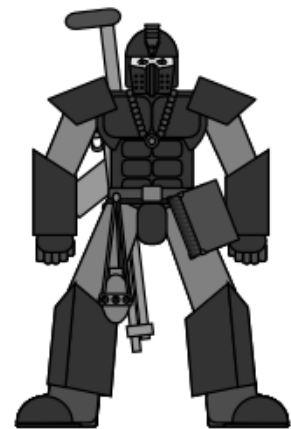
technik



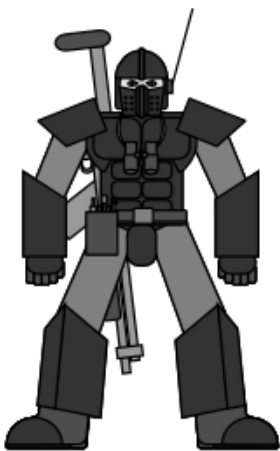
lékař



kouzelník



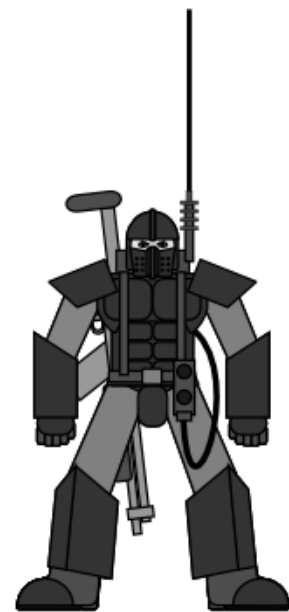
kněz



průzkumník



vlajkonoš



radista

3. BITVY ODDÍLŮ

Když se oddíl střetne s jednotlivcem nebo malým týmem, např. skupinkou hráčských postav, má určitou nevýhodu, protože nedokáže dostatečně rychle reagovat na změny jejich pozice. Nemůže tedy plně využít palebnou sílu a celkový bojový potenciál každého jednotlivého vojáka. V pravidlech je to vyjádřeno tak, že ničivost jeho útoků je rovná pouze ničivosti útoku jeho jediného člena.

Když se ale střetne s jiným oddílem, může snadno utvořit bitevní linii, takže všichni jeho členové se dostanou ke slovu – v ideálním případě má každý jednotlivý voják svého protivníka.

Když se spolu utkají dva oddíly, použijí se následující pravidla. Bitvy oddílů fungují stejně, jako bitvy samostatných postav, mají však několik výjimek a zvláštností.

Obecné efekty

Postavy, zvířata a stroje, které nejsou členy žádného oddílu, v bitvě vystupují normálně – mohou útočit na oddíly i být jimi napadeny, podle normálních pravidel.

Oddíl může obklíčit jiný oddíl jen tehdy, pokud má alespoň dvojnásobnou početní přesilu.

Ničivost

Ničivost útoku oddílu se vynásobí počtem jeho členů.

Např. oddíl 10 vojáků s puškami s DAM 10 bude mít ničivost útoku DAM 100.

Oddíl si však může vybrat, že nezaútočí s plnou ničivostí. To se může hodit například tehdy, když bude chtít zbytek nepřátelského oddílu zajmout – viz níže.

Na konci kola proveďte přepočítání členů poškozených oddílů – vydělte celkové HP oddílu hodnotou HP zdravého jednotlivce a výsledné číslo zaokrouhlete nahoru.

Např. voják má 40 HP, oddíl se skládá z 1000 vojáků, má tedy 40.000 HP. V boji utrpí zranění za 350 HP, zůstane mu tedy 39.650 HP. To je 991,25, tedy 992 vojáků.

Nebezpečnost

Velkou roli v bitvě oddílů hraje Nebezpečnost, tedy bitevní efektivita. U vojáků a zvířat je již stanovena, u dopravních prostředků se musí určit dodatečně. Jednoduše se odvíjí od Nebezpečnosti vojáků, kteří tvoří jejich posádku.

Např. oddíl těžkých tanků je ovládán posádkami s Nebezpečností 5.

Pokud má oddíl vyšší Nebezpečnost než nepřátelský oddíl, může proti němu provést dvě akce v jednom kole.

Pokud HP oddílu s nižší Nebezpečností klesne na 10 % či méně, oddíl s vyšší Nebezpečností ho může zajmout či rozpráší (automaticky zničit).

Pokud oddíl s nižší Nebezpečností stane proti oddílu s vyšší Nebezpečností a dvoj a vícenásobnou početní přesilou, musí si na začátku svého kola hodit proti Will. Pokud neuspěje, zpanikaří a protivník ho může zajmout či rozpráší (automaticky zničit). Pokud je početní přesila deseti a vícenásobná, má postih – 10 na Will. Pokud je početní přesila sto a vícenásobná, zpanikaří automaticky.

Bytosti, které necítí strach (např. Mechanické, Magické a Astrální a služebníci Temné ruky), nemohou zpanikařit.

Pokud oddílu během útoku na jiný oddíl padne Smůla (hod 20), neznamená to rozbití zbraně, ale snížení Nebezpečnosti o 1 až do konce boje.

Efekty způsobující postihy na Nebezpečnost jsou tyto:

Velká zranění/poškození (oddíl ztratil více než 50 % HP): – 5

Nevýhodná pozice (např. oddíl je v úzké soutěsce): – 3

Snížená mobilita (např. oddíl se brodí bažinou): – 3

Únava (oddíl je unavený předchozím bojem či pochodem): – 1 za každý bod únavy

Minimální hodnota Nebezpečnosti je 1.

Velitel

Oddílu může osobně velet hráčská postava či důležitá NPC postava (např. Boss). Pokud k tomu dojde, má to několik výhod:

Oddíl získá bonus + 10 k Nebezpečnosti.

Oddíl získá bonus + 1 k Iniciativě.

Oddíl může použít jeho Intelligence, Will i Charisma.

Při hodu na panikaření může provést Opravný hod na Will.

Nemůže zpanikařit automaticky, místo toho si hází proti Will 1.

Velitel může stát v čele oddílu, nebo být v bezpečí zadní linie. Přejít z čela do zadní linie (a naopak) mu zabírá jednu akci.

Pokud stojí v čele oddílu, může proti nepřátelskému oddílu vést sám za sebe obvyklé akce, jako v normálním boji. Tuto akci provede před akcí svého oddílu. Nepřátelský oddíl však na něj může zaútočit (klasickým způsobem, tzn. ničivost není vynásobena počtem členů). Velitel může též zaútočit na nepřátelského velitele stojícího v čele.

Pokud velí ze zadní linie, nemůže vést akce za sebe (kromě přechodu do čela), ale ani nemůže být terčem útoku.

Připojení a odpojení od oddílu nezabírá žádnou akci. Velitel to musí ohlásit na začátku kola a po celé kolo to tak musí zůstat.

Velitel vždy přežije rozprášení oddílu. Pokud je oddíl zajat, je však zajat také.

Formace

Za normálních okolností se oddíl pohybuje v neuspořádaném houfu. Může však být přeskupen do formace. Přeskupení zabírá jednu akci. Efekt formací může být využit jen v boji s jiným oddílem.

Ofenzivní R

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 2 k RC.

Ofenzivní C

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 2 k CC.

Ofenzivní RR

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 4 k RC, ale pokud zasáhne, tak s poloviční ničivostí.

Ofenzivní CC

Útočná formace. Oddíl získá bonus + 4 k CC, ale pokud zasáhne, tak s poloviční ničivostí.

Defenzivní R

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 2 na RC.

Defenzivní C

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 2 na CC.

Defenzivní RR

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 4 na RC, ale pokud zasáhne, tak s dvojnásobnou ničivostí.

Defenzivní CC

Obranná formace. Nepřátelský oddíl má proti tomuto postih – 4 na CC, ale pokud zasáhne, tak s dvojnásobnou ničivostí.

Rozptýlená

Obranná formace. Rojové a Rozptylové útoky a Exploze vyvolané nepřátelským oddílem nemají proti tomuto oddílu obvyklou dvojnásobnou ničivost.

Speciální formace

Speciální formace přístupné jen pro určité frakce.

Technická (Černé říše)

Pokud oddíl obsahuje Technika, Technik může provést schopnost Oprava a náprava dvakrát za akci.

Lékařská (Černé říše)

Pokud oddíl obsahuje Lékaře, Lékař může provést schopnost Ošetření a léčba dvakrát za akci.

Kouzelnická (Bílé říše)

Pokud oddíl obsahuje Kouzelníka, Kouzelník může provést schopnost Sesílání dvakrát za akci.

Kněžská (Bílé říše)

Pokud oddíl obsahuje Kněze, Kněz může provést schopnost Rituál dvakrát za akci.

Koordinovaná (Šedé říše)

Pokud oddíl obsahuje Radistu, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Zákopová (Hobgoblini)

Pokud se oddíl nachází v terénu, kde se lze krýt, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Blesková (Orkové)

Pokud se oddíl nachází v terénu, kde se nelze krýt ani schovávat, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Partyzánská (Goblini)

Pokud se oddíl nachází v terénu, kde se lze schovat, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Tovární (Gnómové)

Pokud se oddíl nachází ve městě, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Důlní (Trpaslíci)

Pokud se oddíl nachází v podzemí, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Faremní (Půlčici)

Pokud se oddíl nachází v lese, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Fanatická (Vznešení, Temní, Lesní elfové)

Pokud oddíl obsahuje Kněze, jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Lovecká (Canirové, Felirové)

Pokud oddíl obsahuje Průzkumníka a útočí, získává bonus + 5 k iniciativě a jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Teritoriální (Ursarové)

Pokud oddíl obsahuje Průzkumníka a je napaden, získává bonus + 5 k iniciativě a jeho Nebezpečnost je zvýšena o 5.

Ochranná (Trollové, Zlobři, Obři)

Oddíl Trollů, Zlobřů či Obrů se rozestoupí kolem Leprechaunů, Koboldů resp. Gremlinů. Nepřítel nemůže útočit na takto chráněné služebníky, musí se nejprve probojovat skrze Titány. Formací lze chránit oddíl, který je maximálně dvojnásobně početný (např. oddíl šesti Trollů dokáže ochránit oddíl dvanácti Koboldů, ne větší).

Oddíly zvířat

Oddíly zvířat nemohou používat formace.

Oddíly zvířat mohou mít velitele, kterým je dominantní jedinec téhož druhu, např. alfa-samec vlčí smečky (např. Boss).

Oddíly zvířat mohou mít za velitele postavu jen tehdy, když jsou složeny z ochočených zvířat.

2. BITVY ARMÁD

Pokud na straně postav stojí vesmírné flotily a planetární armády, mohou je použít k útoku na území nepřítele. Postavy tyto ozbrojené síly mohou získat od svého zaměstnavatele či nadřízeného, nebo si jejich asistenci mohou vyjednat od svých kontaktů. Pokud jsou postavy dostatečně mocné a vlivné, mohou si vybudovat vlastní flotily a armády, kterým pak mohou velet.

Bitva probíhá abstraktně, aby zbytečně nezdržovala hru. Probíhá víceméně stejně, jako boj postav, je však v mnohem menším měřítku. Vojáci, vozidla, letouny a lodě tu jsou označováni jako Jednotky. Každá jednotka představuje jednu soběstačnou bojovou formaci.

Bitvy by se měly řešit těmito pravidly jen v případě, že mají pro příběh hry velký význam – např. když případná porážka bude mít zásadní následky. Tak či tak, bitvy by se měly pomocí těchto pravidel řešit jen tehdy, když postavy mají nad jednotkami přímé velení a mohou tedy ovlivnit jejich průběh. Pokud jednotky vede nějaká NPC postava, průběh i výsledek bitvy může snadno určit sám GM.

Vesmírná bitva

Vesmírná bitva se odehraje v případě, kdy se bojuje o strategicky významný bod, např. o planetu, velkou vesmírnou stanici nebo červí díru. Vítěz získává kontrolu nad tímto bodem. V případě planety se však jedná pouze o kontrolu nad orbitou, povrch stále patří nepříteli. Ovládnutí orbity však dovoluje provést invazi.

Vesmírné bitvy se účastní Vesmírné jednotky a také Vzdušné jednotky s vesmírnou modifikací, tedy nejrůznější vesmírné stíhačky, bombardéry a výsadkové čluny.

Planetární bitva

Planetární bitva se odehraje v případě, kdy se bojuje o strategicky významný bod, např. o město, vojenskou základnu nebo továrnu. Vítěz získává kontrolu nad tímto bodem. GM musí určit, jestli se daný bod nachází na souši či na moři. Pokud útočník zaútočí na nejdůležitější bod planety a úspěšně ho dobude, může rovnou získat kontrolu nad celou planetou.

Planetární bitvy se účastní Pozemní, Námořní a/nebo Vzdušné jednotky. Některé Vesmírné jednotky se však mohou také zapojit – orbitálním výsadkem posil, dělostřelbou či bombardováním.

Epické bitvy

GM může předem určit, že dobytí bodu bude náročnější. Může stanovit, že bod se dostane pod kontrolu útočníka jen tehdy, když útočník zvítězí ve všech bitvách, nebo alespoň v nadpoloviční většině z nich – GM určí počet (v zájmu urychlení hry by to však nemělo být velké číslo; vhodné maximum je pět). Mezi jednotlivými bitvami může být samozřejmě pauza dlouhá třeba dny či týdny.

Volný střet

Pozemní i vesmírné jednotky se mohou též střetnout čistě proto, aby eliminovaly protivníka – nebojuje se o žádné významné území ani objekt. V případě planetární bitvy se může jednat třeba o střetnutí uprostřed pouště či na širém oceánu, v případě vesmírné bitvy to může být střet daleko od planet, třeba i zcela mimo soustavu. Vítězem je ta strana, která protivníka zničí, zajme či donutí k ústupu. V tomto typu bitvy se v převážné většině případů nevyskytuje žádné opevnění ani jiné budovy. Jedna ze stran však může připravit léčku – pozici nejprve opevnit a teprve potom přilákat protivníka.

Atributy

Každá jednotka má tyto atributy:

Close Combat (CC) - Efektivita v boji zblízka.

Range Combat (RC) - Efektivita ve střelbě.

Morale (MR) - Morálka.

Mobility (MB) - Bojová rychlost a mrštnost.

Armor (AR) - Odolnost proti útokům.

Cena - Hodnota jedné jednotky, je čistě orientační.

Výcvik

Atributy Close Combat (CC), Range Combat (RC) a Morale (MR) nejsou u jednotek v seznamu vyznačeny. Odvozují se totiž od kvality výcviku a zkušeností jednotky. Když GM nasadí jednotku, musí stanovit, jak zkušená je. Pokud jednotku vyžadují či sestavují sami hráči, mohou si její zkušenost vybrat, ale čím více zkušenější, tím obtížnější je sehnat ji.

Branci: Mají jen základní výcvik. CC, RC a MR je 8. Cena je poloviční.

Profesionálové: Prošli řádným vojenským výcvikem. CC, RC a MR je 10. Cena je uvedena u jednotky.

Veteráni: Zažili desítky bitev. CC, RC a MR je 12. Cena je zvýšena o 2.

Elitní: Zažili již stovky bitev. CC, RC a MR je 14. Cena je zvýšena o 4.

Hrdinové: Nejlepší bojovníci v galaxii. CC, RC a MR je 16. Cena je zvýšena o 8.

Status

Status určuje, v jakém stavu jednotka je. Funguje tedy podobně jako Health Points (HP) u postav. Je to spíše abstraktní hodnota. Přesný počet zbývajících vojáků, vozidel či lodí nehraje roli.

Plná síla: Jednotka je v plném počtu (stav 100 %).

Lehké ztráty: Jednotka utrpěla menší ztráty (stav 99 až 70 %).

Střední ztráty: Jednotka utrpěla výrazné ztráty (stav 69 až 30 %).

Těžké ztráty: Jednotka byla prakticky zničena, přežily jen malé zbytky (stav 29 až 1 %).

Zničena: Jednotka je zcela zničena, nikdo nepřežil.

Poznamenávejte si status každé jednotky.

Lehké jednotky: Obratnost

Lehké jednotky mají vysoké Mobility, ale nízké Armor. Mají zvláštní výhodu Obratnost – v jedné akci mohou provést dva útoky stejného typu (CC či RC). Oba mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl.

Střední jednotky

Střední jednotky jsou základní typ.

Těžké jednotky: Ničivost

Těžké jednotky mají vysoké Armor, ale nízké Mobility. Mají zvláštní výhodu Ničivost – nepřátelská jednotka má postih – 5 od Armor, když odolává jejich útoku.

Opevnění

Opevnění představuje budovy určené k obraně planety. Též se jim určuje iniciativa, ale nemají hodnoty Mobility ani Morale. Výcvik u nich nehraje roli. U Opevnění se též počítá Status, který představuje poškození. Hodnota Výstavba udává, za jak dlouho je opevnění vybudováno – pokud je to v dané situaci podstatné. Hodnota je jen orientační, GM ji může upravit na základě mnoha faktorů (dostatek zdrojů, zkušenost konstruktérů, technologická úroveň říše...).

2.1 Boj

Boj je zahájen, jakmile se jednotky setkají na stejném bitevním poli. Přesná velikost bitevního pole nehraje roli, vzdálenosti se tu v zájmu zjednodušení nepočítají. Bitevní pole je vždy v blízkosti strategicky významného bodu, o který se bojuje. GM stanoví, jaké tu nepřítel má jednotky a/nebo Opevnění.

Určení iniciativy

Jakmile dojde na boj, je nutné určit, v jakém pořadí budou jednotky provádět své činnosti. Všechny si hodí k20 a přičtou postihy a bonusy. Jednotka s nejvyšším výsledkem začíná jako první, poté následuje jednotka s druhým nejvyšším výsledkem a tak dál, dokud se všechny nevystřídají.

Bonusy a postihy (základní)

Mobilita: Jednotka si vždy přičítá svůj atribut Mobility.

Očekávaný útok: Jednotka byla na útok připravena: + 5 (platí jen v prvním kole)

Překvapivý útok: Jednotka byla útokem zaskočena: – 5 (platí jen v prvním kole)

Panika: Jednotka je zpanikařená: – 2

Kola

Každá jednotka může provést jednu akci. Jakmile všechny jednotky provedou svoji akci, je konec kola. Následující kolo provedou ve stejném pořadí (pokud některá z nich mezitím měla svoji Iniciativu nějak modifikovanu bonusy či postihy, její pořadí se změní). To se opakuje tak dlouho, dokud se boj nějak nevyřeší. Jedno kolo trvá 1 hodinu.

Panika

Pokud jednotka utrpí Střední ztráty, hodí si proti Morale. Pokud neuspěje, je zpanikařená, nedokáže udržet formace. Zpanikařená jednotka má postih – 4 na CC, RC, MB a MR. Pokud jednotka utrpí Těžké ztráty a není zpanikařená, hodí si na paniku znovu.

Konec boje

Boj končí, když jsou všechny nepřátelské jednotky eliminovány: zničeny, zajaty či donuceny k ústupu. Při invazi na planetu je nejprve nutné takto eliminovat vesmírné jednotky, poté vítěz může přistát na povrch, kde dojde k boji s pozemními, námořními a/nebo vzdušnými jednotkami. Opevnění může být zničeno nebo obsazeno.

Válečná mlha

Válečná mlha je stav, když jedna strana konfliktu nemá přehled o velikosti nepřátelských sil ani o jejich přesunech. Není to totéž co efekt Očekávaného či Překvapivého útoku, válečná mlha se vztahuje spíše na celkovou připravenost ozbrojených sil, na jejich schopnost provádět správná strategická a taktická rozhodnutí. Armáda, která nemá takovéto informace o protivníkovi, získává postih – 5 na iniciativu. Může se to vztahovat na obě strany konfliktu. Efekt válečné mlhy lze odstranit tak, že strana provede dostatečnou špionáž. Špionáž trvá k20 dní. Strana, která získala informace rychleji, toho může využít a provést útok respektive mobilizovat obranu dříve. Postihem pak bude znevýhodněna pouze protistrana.

Např. Klan Steamrock chce provést útok na planetu hordy Red Rage. Proveďte špionáž, která trvá 7 dní. Horda Red Rage též provádí špionáž, ovšem její trvá 15 dní. Steamrock provede útok osmý den, tedy den poté, co získá informace. Red Rage však na informace stále čeká. Nestihla se připravit a má postih – 5 na iniciativu.

Válečnou mlhu lze posílit kontrašpionáží a falešnými přesuny sil. Posílení trvá též k20 dní a lze provést společně se špionáží, ovšem výsledný čas se počítá. Posílení válečné mlhy způsobuje protistraně další postih – 5 na iniciativu (pokud ta neprovádí špionáž) nebo prodlužuje její špionáž o k20 dní.

Např. Klan Steamrock chce provést útok na planetu hordy Red Rage a zároveň zmást její obranu. Proveďte špionáž a falešný přesun sil, dohromady to trvá 16 dní. Red Rage špionáž neprovádí, získá tedy postih – 10 na iniciativu.

Např. Klan Steamrock chce provést útok na planetu hordy Red Rage a zároveň zmást její obranu. Proveďte špionáž a falešný přesun sil, dohromady to trvá 16 dní. Red Rage provádí vlastní špionáž, která však díky falešnému přesunu sil trvala 23 dní. Nestihla se připravit a má postih – 5 na iniciativu.

Akce

Jednotka může provádět tyto akce.

Boj zblízka:

Útok zblízka. Hodí si proti svému Close Combat. Pokud hod uspěje, úspěšně zasáhla.

Zasažená jednotka si hodí proti Armor. Pokud hod uspěje, úderu odolala. Pokud ne, utrpěla ztráty.

Pokud útočící jednotce padne Štěstí, zasažená jednotka si na Armor už nehází.

Boj zblízka pokračuje do dalších kol. Trvá tak dlouho, dokud jeden z účastníků není zničen nebo donucen k ústupu. Ústup z boje zblízka nezabírá žádnou akci, ale vyžaduje úspěšný hod proti Mobility. Jednotka se o něj může pokusit na začátku dalšího kola.

Střelba:

Útok střelbou. Hodí si proti svému Range Combat. Pokud hod uspěje, úspěšně zasáhla.

Zasažená jednotka si hodí proti Armor. Pokud hod uspěje, úderu odolala. Pokud ne, utrpěla ztráty.

Pokud útočící jednotce padne Štěstí, zasažená jednotka si na Armor už nehází.

V boji zblízka nelze střílet.

Stažení:

Jednotka se může z boje stáhnout. Hodí si proti svému Mobility. Pokud hod uspěje, z bitevního pole úspěšně unikla a boje se už neúčastní.

Obklíčení:

Jednotka může obklíčit nepřátelskou jednotku. Jednotka, která chce provést obklíčení, nesmí mít vyšší ztráty, než nepřátelská jednotka. Hodí si proti svému Mobility. Pokud uspěje, nepřátelská jednotka je obklíčena a nemůže se z boje stáhnout.

Zajetí:

Jednotka může zajmout nepřátelskou jednotku. Je to jako útok pomocí Close Combat, ale nezpůsobuje žádné ztráty. Pokud útočící jednotka uspěje, napadená jednotka si hodí proti Morale a pokud v tomto hodu neuspěje, je zajata. Pokud útočící jednotce padne Štěstí, napadená jednotka je automaticky zajata; pokud útočící jednotce padne Smůla, napadená jednotka se dokázala ubránit a způsobit útočící jednotce jednu automatickou ztrátu. Pokud napadené jednotce padne Štěstí, dokázala se ubránit a způsobit útočící jednotce jednu automatickou ztrátu.

Krytí:

Jednotka se může krýt v terénu (pokud je to na bitevním poli možné). Získá bonus + 1 k Armor. Provedení jakékoli akce s výjimkou Střelby efekt Krytí ukončí. Bonus nemá efekt proti boji zblízka. Vzdušné jednotky se nemohou krýt.

Přesun na/k pobřeží:

Některé pozemní jednotky se mohou přesunout na pobřeží, odkud mohou střílet na blízké námořní cíle. Některé námořní jednotky se mohou přesunout k pobřeží, odkud mohou střílet na blízké pozemní cíle nebo provést výsadek pozemních jednotek.

Zvláštní schopnosti:

Použití zvláštní schopnosti označené „Akce“. Hodí si proti uvedenému atributu. Pokud hod uspěje, schopnost byla použita. Některé schopnosti nevyžadují žádný hod, jiné nevyžadují žádnou akci – lze je provést ihned poté, co jednotka provede svoji běžnou akci.

2.2 Efekty bojiště

Zde je seznam postihů, které se aplikují na atributy všech zúčastněných.

Planetární

Vždy se určí Terén a Podnebí. Počasí se nemusí aplikovat (rozhodne GM), většinou je však jen dočasné.

Terén - pozemní

Těžký terén (hory, bažiny, lesy, města): - **1** od Mobility

Extrémní terén (láva, propasti, džungle, velkoměsta): - **2** od Mobility

Terén - námořní

Těžký terén (řídke útesy, řídke pole ledovců): - **1** od Mobility

Extrémní terén (husté útesy, husté pole ledovců): - **2** od Mobility

Podnebí

Drsné podnebí (nízké teploty, vysoké teploty, mírně toxická atmosféra): - **1** od Morale

Extrémní podnebí (velmi nízké teploty, velmi vysoké teploty, vysoce toxická atmosféra): - **2** od Morale

Počasí

Drsné počasí (bouře, silný vítr, velké vlny, husté sněžení): - **1** od Morale

Extrémní počasí (tajfun, blizzard, obrovské vlny): - **2** od Morale

Gravitace

Pokud se gravitace planety liší od standardu, GM určí jak:

Výrazně menší než standard: + **1** k Mobility

Výrazně vyšší než standard: - **1** od Mobility

Vesmírné

Nemusí se určovat. Tyto efekty nejsou tak časté.

Terén

Těžký terén (řídke asteroidní pole, řídke pole trosek): - **1** od Mobility

Extrémní terén (husté asteroidní pole, husté pole trosek): - **2** od Mobility

Jevy

Drsné energetické jevy (bouře, pulzar...): - **1** od Morale

Extrémní energetické jevy (silná bouře, silný pulzar...): - **2** od Morale

Drsné gravitační jevy (dále od černé/bílé díry): - **1** od Mobility

Extrémní gravitační jevy (blízko u černé/bílé díry): - **2** od Mobility

Přizpůsobení

Jednotky se planetárním i vesmírným efektům bojiště přizpůsobí, pokud jsou v nich přítomny alespoň 5 dní. To obvykle představuje výhodu pro obránce, kterému již oblast patří delší dobu. Přizpůsobené jednotky nezískávají žádné postihy.

Jednotky se mohou efektům bojiště přizpůsobit okamžitě (tzn. těsně před zahájením bitvy), ovšem v tom případě mají postih – 10 na iniciativu. Takové přizpůsobení vydrží jen do konce boje.

FTL komplikace

Flotily mezihvězdných lodí standardně cestují pomocí FTL pohonů. Někdy se však během letu mohou objevit komplikace, díky kterým přilet není zcela ideální – například gravitační pole, subprostorové a hyperprostorové anomálie či jen chyby ve výpočtu kurzu. Lodě tak mohou dorazit na jiné pozice nebo v jiném pořadí, než jak bylo plánováno. Nepřítel tak získá čas reagovat. Flotila, která na bitevní pole přiletí později, než protivník, a která je pod vlivem některé z komplikací, získá v prvním kole postih - **3** nebo - **6** na iniciativu (záleží na vážnosti komplikace).

2.3 Pozemní jednotky

Pozemní jednotky mohou útočit jen na pozemní cíle, pokud není řečeno jinak.

Pěší regiment	MB	AR	Cena
Lehký	10	6	2
Střední	8	8	1
Těžký	6	10	2

Pěší regiment je složen z pěchoty. Je to kostra každé armády.

Obsazení (Akce): Může obsadit jedno Opevnění, pokud uspěje v hoďu proti CC.

Motorizovaný pěší regiment	MB	AR	Cena
Lehký	10	6	3
Střední	8	8	2
Těžký	6	10	3

Motorizovaný pěší regiment je složen z pěchoty, která se mezi bitevními zónami pohybuje v lehce pancéřovaných nákladních autech. Na bojišti však operuje jako klasická pěchota.

Jednotka má bonus + 4 k iniciativě, ovšem jen v prvním kole boje.

Obsazení (Akce): Může obsadit jedno Opevnění, pokud uspěje v hoďu proti CC.

Mechanizovaný pěší regiment	MB	AR	Cena
Lehký	12	10	4
Střední	10	12	3
Těžký	8	14	4

Mechanizovaný pěší regiment je složen z pěchoty, která se mezi bitevními zónami pohybuje v obrněných transportérech (APC) a bojových vozidlech (IFV). Na bojišti jí tato vozidla poskytují krytí a přímou palebnou podporu.

Obsazení (Akce): Může obsadit jedno Opevnění, pokud uspěje v hoďu proti CC.

Jízdní regiment, zvířecí	MB	AR	Cena
Lehký	14	8	3
Střední	12	10	2
Těžký	10	12	3

Jízdní regiment je složen z jezdců na pozemních zvířatech.

Jeho CC je vyšší o 2.

Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih – 5 na Armor. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Jízdní regiment, motorizovaný	MB	AR	Cena
Lehký	16	8	3
Střední	14	10	2
Těžký	12	12	3

Jízdní regiment je složen z jezdců na motocyklech či podobných malých vozidlech.

Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih – 5 na Armor. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

*„Pozor, přilétá drak! Bajonety nasadit!“
-neznámý kapitán*

Obrněný regiment, tankový	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	4
Střední	10	14	3
Těžký	8	16	4

Tento obrněný regiment je složen z tanků.
Jeho CC je nižší o 2.

Obrněný regiment, krácející	MB	AR	Cena
Lehký	10	12	4
Střední	8	14	3
Těžký	6	16	4

Tento obrněný regiment je složen z kráčedel.

Dělostřelecký regiment	MB	AR	Cena
Lehký	12	10	4
Střední	10	12	3
Těžký	8	14	4

Dělostřelecký regiment je složen z tažených i samohybných dělostřeleckých zbraní.

Pokud je na pobřeží, může střílet i na námořní cíle, které se nacházejí u pobřeží.

Nemá atribut CC, nemůže bojovat zblízka.

Salva (Akce): Střelba, při které má cíl postih – 5 na Armor. Regiment musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Protiletadlový regiment	MB	AR	Cena
Lehký	12	10	4
Střední	10	12	3
Těžký	8	14	4

Protiletadlový regiment je složen z tažených i samohybných protiletadlových zbraní.

Může střílet pouze na vzdušné cíle.

Nemá atribut CC, nemůže bojovat zblízka.

Regiment bestíí	MB	AR	Cena
Lehký	12	10	4
Střední	10	12	3
Těžký	8	14	4

Regiment bestíí je složen z pozemních divokých zvířat, která byla chycena a vycvičena pro bojové účely.

Nemá atribut RC, nemůže bojovat střelbou.

Ovládaná zvířata (upgrade): Zvířata jsou ovládaná pomocí drog, implantátů, kouzel či rituálů, takže jsou mnohem poslušnější. Mají + 2 k Morale. Zvyšuje cenu jednotky o 2.

*„Žádná pevnost neodolá běsnění mého dělostřelectva! Fúzní granáty, plná salva!“
-generál Rockhammer*

2.4 Vzdušné jednotky

Vzdušné jednotky nemají atribut CC, nemohou bojovat zblízka, pokud není řečeno jinak.

Všechny vzdušné jednotky existují také v podobě Vesmírných letounů. Cena takových je zvýšena o 2 body. Vesmírné letouny jsou stavěné na operace ve vesmíru, v atmosféře planet mohou létat také, mají ale postih – 2 na Mobility. Vesmírné letouny nemají FTL pohon, takže je mezi planetami musí převážet letadlové lodě (ke každé letce musí být přikoupena jedna Letadlová eskadra).

Stíhací letka	MB	AR	Cena
Lehký	19	6	4
Střední	18	8	3
Těžký	16	10	4

Stíhací letka je složena ze stíhacích letounů.

Může střílet pouze na vzdušné cíle.

Útočná letka	MB	AR	Cena
Lehký	16	10	4
Střední	14	12	3
Těžký	12	14	4

Útočná letka je složena z útočných letounů.

Může střílet pouze na pozemní a námořní cíle.

Bitevní letka	MB	AR	Cena
Lehký	18	8	4
Střední	16	10	3
Těžký	14	12	4

Bitevní letka je složena ze stíhacích bombardérů, je univerzální.

Taktická bombardovací letka	MB	AR	Cena
Lehký	16	12	5
Střední	14	14	4
Těžký	12	16	5

Taktická bombardovací letka je složena z taktických bombardérů, nosičů střel a dělových letounů.

Může střílet pouze na pozemní a námořní cíle.

Nálet (Akce): Střelba, při které má cíl postih – 5 na Armor. Letka musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Strategická bombardovací letka	MB	AR	Cena
Lehký	14	14	6
Střední	12	16	5
Těžký	10	18	6

Strategická bombardovací letka je složena ze strategických bombardérů, nosičů střel a dělových letounů.

Může střílet pouze na pozemní a námořní cíle.

Nálet (Akce): Střelba, při které má cíl postih – 5 na Armor. Letka musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

„Hřmění? Ne... to není bouře! Vzdušná kavalerie je tady!“

-major Garrakos

Taktická transportní letka	MB	AR	Cena
Lehký	16	12	5
Střední	14	14	4
Těžký	12	16	5

Taktická transportní letka je složena z taktických transportérů.

Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.

Výsadek (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo, iniciativu má o jednu vyšší než tato letka.

Paravýsadek (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí padáků. Vyžaduje to úspěšný hod na MR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena a ihned může provést svoji akci. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Strategická transportní letka	MB	AR	Cena
Lehký	14	14	6
Střední	12	16	5
Těžký	10	18	6

Strategická transportní letka je složena ze strategických transportérů.

Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.

Výsadek (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo, iniciativu má o jednu vyšší než tato letka.

Paravýsadek (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí padáků. Vyžaduje to úspěšný hod na MR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena a ihned může provést svoji akci. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Úderná letka	MB	AR	Cena
Lehký	16	12	5
Střední	14	14	4
Těžký	12	16	5

Úderná letka je složena z bojových helikoptér či ekvivalentních VTOL letounů.

Čistící palba (Akce): Provede mohutnou palbu. Vyžaduje to úspěšný hod na poloviční RC. Pokud uspěje, cíl má postih – 5 na Armor.

Výsadková letka	MB	AR	Cena
Lehký	16	12	5
Střední	14	14	4
Těžký	12	16	5

Výsadková letka je složena z transportních helikoptér či ekvivalentních VTOL letounů.

Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.

Výsadek a krycí palba (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku a současně může provést krycí palbu (vyžaduje úspěšný hod na poloviční RC). Vysazená jednotka se do boje zapojí až příští kolo, iniciativu má o jednu vyšší než tato letka.

Jízdní letka, zvířecí	MB	AR	Cena
Lehký	14	8	3
Střední	12	10	2
Těžký	10	12	3

Jízdní letka je složena z jezdců na létajících zvířatech.

Má atribut CC, může bojovat zblízka. Její CC je vyšší o 2.

Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih – 5 na Armor. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Jízdní letka, motorizovaná	MB	AR	Cena
Lehký	16	8	3
Střední	14	10	2
Těžký	12	12	3

Jízdní letka je složena z jezdců na vzdušných motocyklech či podobných malých letounech.

Má atribut CC, může bojovat zblízka.

Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih – 5 na Armor. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Letka bestíí	MB	AR	Cena
Lehký	12	10	4
Střední	10	12	3
Těžký	8	14	4

Letka bestíí je složena z létajících divokých zvířat, která byla chycena a vycvičena pro bojové účely.

Má atribut CC, může bojovat zblízka. Naopak ale nemá atribut RC, nemůže bojovat střelbou.

Ovládaná zvířata (upgrade): Zvířata jsou ovládaná pomocí drog, implantátů, kouzel či rituálů, takže jsou mnohem poslušnější. Mají + 2 k Morale. Zvyšuje cenu jednotky o 2.

„Eskadro Bravo-7, tady kapitán Dhag. Zahajte bombardování!“

„Pane, musím upozornit, že v oblasti se nacházejí civilisté.“

„Poručíku, žádné civilisty nevidím.“

„Chápu, pane, žádní civilisté v oblasti! Bomby shozeny!“

-přepis komunikace

2.5 Námořní jednotky

Námořní jednotky mohou útočit jen na námořní cíle, pokud není řečeno jinak.

Všechny námořní jednotky existují také v podobě ponorek. Cena takových je zvýšena o 2 body. Pokud někdo chce na ponorky nějak reagovat (např. útočit), musí je nejprve odhalit a to úspěšným hodem proti MR. Nevyžaduje to žádnou akci, ovšem musí se to provést pokaždé. Toto neplatí v případě, kdy na ponorky reagují jiné ponorky.

Hlídková eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	14	10	4
Střední	12	12	3
Těžký	10	14	4

Hlídková eskadra je tvořena bojovými čluny.

Bitevní eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	14	5
Střední	10	16	4
Těžký	8	18	5

Bitevní eskadra je základ každého námořnictva.

Dělostřelecká eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	5
Střední	10	14	4
Těžký	8	16	5

Dělostřelecká eskadra je zaměřena na boj na dlouhé vzdálenosti.

Pokud je u pobřeží, může střílet i na pozemní cíle, které se nacházejí na pobřeží.

Nemá atribut CC, nemůže bojovat zblízka.

Salva (Akce): Střelba, při které má cíl postih – 5 na Armor. Eskadra musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Protiletadlová eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	5
Střední	10	14	4
Těžký	8	16	5

Protiletadlová eskadra je zaměřena na boj se vzdušnými jednotkami.

Může střílet pouze na vzdušné cíle.

Nemá atribut CC, nemůže bojovat zblízka.

Transportní eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	5
Střední	10	14	4
Těžký	8	16	5

Transportní eskadra převáží pozemní jednotky.

Může převážet jeden regiment pozemních jednotek.

Výsadek (Akce): Musí se nacházet u pobřeží. Vysadí přepravovanou jednotku na pobřeží. Ta se do boje zapojí až příští kolo, iniciativu má o jednu vyšší než tato eskadra.

Vyloďovací čluny (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí vyloďovacích člunů. Vyžaduje to úspěšný hod na MR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena na pobřeží a ihned může provést svoji akci. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Letadlová eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	5
Střední	10	14	4
Těžký	8	16	5

Letadlová eskadra převáží vzdušné jednotky.

Může převážet jednu letku vzdušných jednotek.

Start (Akce): Vypustí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo, iniciativu má o jednu vyšší než tato eskadra.

Rychlý start (Akce): Rychle vypustí přepravovanou jednotku. Vyžaduje to úspěšný hod na MR. Pokud se hod povede, jednotka je vypuštěna a ihned může provést svoji akci. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Jízdní eskadra, zvířecí	MB	AR	Cena
Lehký	14	8	3
Střední	12	10	2
Těžký	10	12	3

Jízdní eskadra je složena z jezdců na vodních zvířatech.

Její CC je vyšší o 2.

Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih – 5 na Armor. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Jízdní eskadra, motorizovaná	MB	AR	Cena
Lehký	16	8	3
Střední	14	10	2
Těžký	12	12	3

Jízdní eskadra je složena z jezdců na vodních skútrech či podobných plavidlech.

Zteč (Akce): Je to jako útok zblízka, ale nepřítel má postih – 5 na Armor. Zteč má proti cílové jednotce efekt jen v prvním kole, zbytek boje s ní probíhá normálně.

Eskadra bestí	MB	AR	Cena
Lehký	12	10	4
Střední	10	12	3
Těžký	8	14	4

Eskadra bestí je složena z vodních divokých zvířat, která byla chycena a vycvičena pro bojové účely.

Nemá atribut RC, nemůže bojovat střelbou.

Funguje jako ponorky.

Ovládaná zvířata (upgrade): Zvířata jsou ovládaná pomocí drog, implantátů, kouzel či rituálů, takže jsou mnohem poslušnější. Mají + 2 k Morale. Zvyšuje cenu jednotky o 2.

„Vypusťte krakena!“
-velkoadmirál Zeuss

2.6 Vesmírné jednotky

Vesmírné jednotky mohou útočit jen na vesmírné cíle (nikoliv však na Vesmírné letouny, protože ty jsou příliš rychlé a mrštné), pokud není řečeno jinak.

Hlídková eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	14	10	5
Střední	12	12	4
Těžký	10	14	5

Hlídková eskadra je tvořena malými systémovými loděmi.

Pokud hráč resp. GM chce, může nasadit lodě bez FTL pohonu. Takové jsou levnější o 1 bod.

Bitevní eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	14	10
Střední	10	16	8
Těžký	8	18	10

Bitevní eskadra je základ každého vesmírného námořnictva.

Dělostřelecká eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	10
Střední	10	14	8
Těžký	8	16	10

Dělostřelecká eskadra je zaměřena na boj na dlouhé vzdálenosti.

Nemá atribut CC, nemůže bojovat zblízka.

Salva (Akce): Střelba, při které má cíl postih – 5 na Armor. Eskadra musí poté jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Orbitální podpora: Může se účastnit i Planetární bitvy. Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může střílet na pozemní a námořní cíle, její RC je však jen poloviční. Může provést akci Salva.

Bombardovací eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	10
Střední	10	14	8
Těžký	8	16	10

Bombardovací eskadra je zaměřena na boj s pozemními a námořními jednotkami.

Nemá atribut CC, nemůže bojovat zblízka.

Orbitální podpora: Aktivně se může účastnit POUZE Planetární bitvy (ve Vesmírné bitvě je přítomna také, ale nemůže bojovat). Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může střílet jen na pozemní a námořní cíle.

Proiletadlová eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	10
Střední	10	14	8
Těžký	8	16	10

Proiletadlová eskadra je zaměřena na boj se vzdušnými jednotkami.

Může střílet pouze na Vesmírné letouny.

Nemá atribut CC, nemůže bojovat zblízka.

Orbitální podpora: Může se účastnit i Planetární bitvy. Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může střílet jen na vzdušné cíle.

Transportní eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	10
Střední	10	14	8
Těžký	8	16	10

Transportní eskadra převáží pozemní a námořní jednotky. Každá loď na palubě nese výsadkové letouny, ale menší lodě mohou přistát a vysadit jednotky přímo.

Může převážet jeden regiment pozemních nebo námořních jednotek. Bez přítomnosti transportních flotil invazní armáda nemůže obsahovat pozemní ani námořní jednotky.

Orbitální podpora: Aktivně se může účastnit POUZE Planetární bitvy (ve Vesmírné bitvě je přítomna také, ale nemůže bojovat). Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může provést akce Výsadek nebo Výsadkové kapsle.

Výsadek (Akce): Vysadí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo, iniciativu má o jednu vyšší než tato eskadra.

Výsadkové kapsle (Akce): Rychle vysadí přepravovanou jednotku pomocí výsadkových kapslí. Vyžaduje to úspěšný hod na MR. Pokud se hod povede, jednotka je vysazena a ihned může provést svoji akci. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Letadlová eskadra	MB	AR	Cena
Lehký	12	12	10
Střední	10	14	8
Těžký	8	16	10

Letadlová eskadra převáží vzdušné jednotky.

Může převážet jednu letku vzdušných jednotek. Bez přítomnosti letadlových eskader invazní armáda nemůže obsahovat vzdušné jednotky.

Start (Akce): Vypustí přepravovanou jednotku. Ta se do boje zapojí až příští kolo, iniciativu má o jednu vyšší než tato eskadra.

Rychlý start (Akce): Rychle vypustí přepravovanou jednotku. Vyžaduje to úspěšný hod na MR. Pokud se hod povede, jednotka je vypuštěna a ihned může provést svoji akci. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Orbitální podpora: Může se účastnit i Planetární bitvy. Může se stát terčem jen těch planetárních jednotek, které to u sebe mají uvedeno. V rámci Orbitální podpory může provést akce Start nebo Rychlý start.

„Mám pod svým velením dvacet bitevních křižníků, třináct bitevních lodí, sedm dreadnoughtů a tři superdreadnoughty. A to nepočítám stovky tisíc stíhačů a miliony orbitálních bomb. S takovou silou mohu vymazat celou tuhle soustavu z galaktické mapy dřív, než její guvernér vůbec stačí zavolat o pomoc!“

-velkoadmirál Narrat

2.7 Vylepšení jednotek

Každá jednotka může mít vylepšení, která jí přidají výhody. Vylepšení zvyšuje cenu jednotky o uvedenou hodnotu. Jednotka může mít od každého vylepšení jen jeden kus.

Průzkumníci (+1): Předsunutí zvědové. Získává + 1 k iniciativě.

Ženisté (+1): Pomocí jedné akce a úspěšného hodů proti MR mohou odstranit jedno Opevnění typu Minové pole, Lehké a Těžké bariéry. Ženisté u pozemní jednotky mohou pomocí jedné akce a úspěšného hodů proti MR vytvořit zákopy a své jednotce tak dát bonus + 1 k Armor. Provedení jakékoli akce s výjimkou Střelby efekt zákopu ukončí. Bonus nemá efekt proti boji zblízka.

Vylepšené zásobování (+1): Pomocné proviantní, palivové a muniční zásobování. Jednou za bitvu může jednotka provést Opravný hod na CC, RC nebo MB.

***Technici (+1):** Polní opraváři. Pomocí jedné akce a úspěšného hodů proti MR mohou opravit jeden stupeň ztrát. Pokud má jednotka též Lékaře, hod není třeba.

***Lékaři (+1):** Polní doktoři. Pomocí jedné akce a úspěšného hodů proti MR mohou ošetřit jeden stupeň ztrát. Pokud má jednotka též Techniky, hod není třeba.

***Kouzelníci (+1):** Pomocí jedné akce a úspěšného hodů proti MR mohou seslat kouzlo: jedna nepřátelská jednotka získává až do konce kola postih – 2 na jeden vybraný atribut. Jakmile nepřátelská jednotka sešle kouzlo, mohou si okamžitě hodit proti MR. Úspěšný hod znamená, že kouzlo bylo znegováno.

***Kněží (+1):** Pomocí jedné akce a úspěšného hodů proti MR mohou přivolat božskou moc: jedna nepřátelská jednotka automaticky propadne panice. Pomocí jedné akce a úspěšného hodů proti MR mohou zahnat paniku své jednotky.

ECM (+2): Vybavení pro radioelektronický boj, jako jsou např. rušičky nepřátelských radarů a komunikace. Dokud je jednotka na bojišti, nepřítel má postih – 1 na iniciativu a – 2 na MR.

Štitové generátory (+4): Pokud je jednotka zasažena, hodí si k20. Na hod 1-10 byl zásah vykryt štítem a nemá žádný další efekt.

Maskovací zařízení (+4): Pokud někdo chce na tuto jednotku nějak reagovat (např. útočit), musí ji nejprve odhalit a to úspěšným hodem proti MR. Nevyžaduje to žádnou akci, ovšem musí se to provést pokaždé. Pokud toto vylepšení mají ponorky, protivník je nucen na to provést Kazící hod.

Roboti/Golemové (x2): Pěšáky i posádky strojů tvoří pouze Roboti resp. Golemové. Jednotka může provádět Opravné hody na Armor. Toto vylepšení mohou mít jen Černé a Bílé říše. Nelze mít společně s Klony/Éteriky.

Klony/Éterikové (x2): Pěšáky i posádky strojů tvoří pouze Klony resp. Éterikové. Jednotka může provádět Opravné hody na MR. Toto vylepšení mohou mít jen Černé a Bílé říše. Nelze mít společně s Roboty/Golemy.

* U Temné ruky to jsou Biomanceři, Technomanceři, Temní kněží respektive Temní kouzelníci. Technici a Lékaři nejsou přítomni v armádách vojáků Bílých říší, Kouzelníci a Kněží nejsou přítomni v armádách vojáků Černých říší.

2.8 Povrchové opevnění

Protipěchotní minové pole	Cena: 1	Výstavba: 5 dnů
AR: 0 Běžné protipěchotní miny, které likvidují živou sílu. Proti vozidlům jsou však málo ničivé a tudíž zcela neúčinné. Mají efekt jen proti pěchotě, jízdě a zvířatům. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na Armor.		
Protitankové minové pole	Cena: 1	Výstavba: 5 dnů
AR: 0 Silné protitankové miny dokáží zničit vozidla. Pokud na ně ale stoupne pěšák, nevybuchnou a tudíž jsou proti pěchotě zcela neúčinné. Mají efekt jen proti vozidlům. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na Armor.		
Protilodní minové pole	Cena: 1	Výstavba: 5 dnů
AR: 0 Námořní miny dokáží ničit hladinová i podmořská plavidla. Mají efekt jen proti námořním jednotkám. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na Armor.		
Protiletadlové minové pole	Cena: 1	Výstavba: 5 dnů
AR: 0 Tyto miny jsou zavěšené na ukotvených balónech nebo levitují díky antigravitačním polím. Jakmile se v jejich blízkosti objeví letoun, explodují a celé okolí zasypou rojem střepin. Mají efekt jen proti vzdušným jednotkám. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na Armor.		
Zákopy	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 8 CC/RC: 10 (proti pozemním jednotkám) Zákopové linie jsou plné vojáků, palebných hnízd a pozičních dělostřeleckých zbraní. Pokud jsou zákopy poškozeny, jejich majitel může na začátku kola hodit k20. Na hod 1-10 je jedno poškození opraveno.		
Bunkry	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 12 CC/RC: 10 (proti pozemním jednotkám) Bunkry jsou odolné pevnůstky a podzemní kryty plné vojáků. Skrze střílny pálí z vlastních zbraní, ale mají k dispozici také těžké zbraně a dělostřelectvo. Mohou na ně útočit pouze pozemní jednotky.		
Protipěchotní věže	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 10 CC/RC: 12 (proti pěchotě, jízdě a zvířatům) Lehké palebné věže jsou vyzbrojeny tak, aby dokázaly ničit pěší síly. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídicího střediska, jiné jsou zcela automatické.		
Protitankové věže	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 10 CC/RC: 12 (proti vozidlům) Těžké palebné věže jsou vyzbrojeny tak, aby dokázaly ničit vozidla. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídicího střediska, jiné jsou zcela automatické.		
Protilodní věže	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 10 CC/RC: 12 (proti námořním jednotkám) Tyto palebné věže chrání pobřeží před hladinovými i podmořskými plavidly. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídicího střediska, jiné jsou zcela automatické.		

Protiletadlové věže	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 10 CC/RC: 12 (proti vzdušným jednotkám) Protiletadlové palebné věže likvidují vzdušné síly. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídicího střediska, jiné jsou zcela automatické.		
Lehké bariéry	Cena: 1	Výstavba: 5 dnů
AR: 0 Různé příkopy, ostnaté dráty, ploty a dračí zuby, které zpomalují postup protivníka. Nepřátelské pozemní jednotky mají postih – 1 na Mobility.		
Těžké bariéry	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 10 Různé obranné zdi a silové ploty, které zpomalují postup protivníka. Nepřátelské pozemní jednotky mají postih – 2 na Mobility.		
Pozemní pevnost	Cena: 4	Výstavba: 100 dnů
AR: 15 CC/RC: 12 (proti pozemním jednotkám), 10 (proti vzdušným a námořním jednotkám) Těžce obrněná pevnost na souši zajišťuje silnou obranu proti pozemním útokům. Je základnou mnoha pěších jednotek i oddílů vozidel, které v případě nouze vyšle do protiútoků. Primárně je vyzbrojena mocnými protipozemními dělostřeleckými bateriemi a řízenými střelami, díky kterým je její efektivní dosah vysoký. Sekundární výzbroj tvoří protivzdušné zbraně, případně i protilodní, pokud se nachází na pobřeží. Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor. Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné pozemní jednotky. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.		
Námořní pevnost	Cena: 4	Výstavba: 100 dnů
AR: 15 CC/RC: 12 (proti námořním jednotkám), 10 (proti vzdušným a pozemním jednotkám) Těžce obrněná pevnost na moři zajišťuje silnou obranu proti námořním útokům. Je základnou mnoha hladinových i podmořských plavidel, které v případě nouze vyšle do protiútoků. Primárně je vyzbrojena mocnými protilodními dělostřeleckými bateriemi a řízenými střelami, díky kterým je její efektivní dosah vysoký. Sekundární výzbroj tvoří protivzdušné zbraně, případně i protipozemní, pokud se nachází u pobřeží. Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor. Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné námořní jednotky. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.		
Vzdušná pevnost	Cena: 4	Výstavba: 100 dnů
AR: 15 CC/RC: 12 (proti vzdušným jednotkám), 10 (proti námořním a pozemním jednotkám) Těžce obrněná pevnost vznášející se na nebi zajišťuje silnou obranu proti vzdušným útokům. Je základnou mnoha VTOL i CTOL letounů, které v případě nouze vyšle do protiútoků. Primárně je vyzbrojena mocnými protivzdušnými dělostřeleckými bateriemi a řízenými střelami, díky kterým je její efektivní dosah vysoký. Sekundární výzbroj tvoří protipozemní nebo protilodní zbraně, v závislosti na tom, jestli se vznášá nad pevninou či nad mořem. Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor. Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné vzdušné jednotky. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.		

Podzemní pevnost	Cena: 6	Výstavba: 200 dnů
-------------------------	---------	-------------------

AR: 15

CC/RC: 12 (proti pozemním jednotkám), 10 (proti vzdušným a námořním jednotkám)

Toto je speciální druh pozemní pevnosti, která je ukrytá hluboko pod zemí a je tudíž mnohem odolnější proti vzdušným útokům. Mohou na ní útočit pouze pozemní jednotky.

Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor.

Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné pozemní jednotky. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Podmořská pevnost	Cena: 6	Výstavba: 200 dnů
--------------------------	---------	-------------------

AR: 15

CC/RC: 12 (proti námořním jednotkám), 10 (proti vzdušným a pozemním jednotkám)

Toto je speciální druh námořní pevnosti, která je ukrytá na mořském dně a je tudíž mnohem odolnější proti vzdušným útokům. Mohou na ní útočit pouze námořní jednotky.

Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor.

Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné námořní jednotky (musí to být ponorky). Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Suborbitální pevnost	Cena: 6	Výstavba: 200 dnů
-----------------------------	---------	-------------------

AR: 15

CC/RC: 12 (proti vzdušným jednotkám), 10 (proti námořním a pozemním jednotkám)

Toto je speciální druh vzdušné pevnosti, která se nachází ve vysoké výšce a je tudíž mnohem odolnější proti útokům z povrchu. Mohou na ní útočit pouze vzdušné jednotky.

Pevnost může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor.

Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné vzdušné jednotky. Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.

Protiorbitální věže	Cena: 4	Výstavba: 100 dnů
----------------------------	---------	-------------------

AR: 10

RC: 12 (proti vesmírným jednotkám)

Mohutné palebné věže likvidují vesmírné lodě na orbitě. Některé jsou ovládané posádkou, některé jsou dálkově ovládané z řídicího střediska, jiné jsou zcela automatické. Proti malým letounům jsou však velmi nemotorné a nemohou je zasáhnout.

Super-těžký projektilový kanon	Cena: 6	Výstavba: 150 dnů
---------------------------------------	---------	-------------------

AR: 10

RC: 8

Obrovský poziční kanon, který střílí ZHN municí. Je efektivní proti všem typům cílů, může střílet i na orbitu. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih – 5 na Armor při odolání výstřelu. Po výstřelu musí jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střílet.

Super-těžký energetický kanon	Cena: 6	Výstavba: 150 dnů
--------------------------------------	---------	-------------------

AR: 10

RC: 8

Obrovský poziční kanon, který střílí ničivé výboje. Je efektivní proti všem typům cílů, může střílet i na orbitu. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih – 5 na Armor při odolání výstřelu. Má energii na 3 výstřely, poté se musí čekat 10 hodin, než se znovu dobije.

Taktické raketové silo	Cena: 6	Výstavba: 150 dnů
AR: 10 RC: 10 Skladovací a odpalovací komplex taktických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na orbitu. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih – 5 na Armor při odolání střele. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RC. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 1 den.		
Strategické raketové silo	Cena: 8	Výstavba: 200 dnů
AR: 10 RC: 10 Skladovací a odpalovací komplex strategických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na orbitu. Automaticky zničí tři Lehké jednotky nebo jednu Střední jednotku. Nebo způsobí automatické poškození jedné Těžké jednotce. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RC. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 5 dnů.		
Apokalyptické raketové silo	Cena: 10	Výstavba: 250 dnů
AR: 10 RC: 10 Skladovací a odpalovací komplex apokalyptických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na orbitu. Automaticky zničí všechny Lehké jednotky nebo tři Střední jednotky nebo jednu Těžkou jednotku. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RC. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 10 dnů.		
Lokální štítový generátor	Cena: 8	Výstavba: 250 dnů
AR: 14 Generátor energetického štítu chrání důležitá místa na povrchu planety, například města a továrny. Dokáže ustát mohutné útoky, ačkoliv je jimi postupně oslabován. Generátor o takovéto velikosti je poměrně drahý. Dokud je štít funkční, ostatní Opevnění je zcela chráněno proti útokům nepřátel. Pokud je poškozen, jeho majitel může na začátku kola hodit k20. Na hod 1-10 je jedno poškození opraveno.		
Kupole	Cena: 10	Výstavba: 500 dnů
AR: 18 Celá oblast je přikryta obrovskou kupolí z extrémně odolných a zároveň průsvitných materiálů. Pouze vchodové brány a okna dovolují průchod osobám a dopravním prostředkům. Takováto kupole je poměrně drahá. Může provádět Opravné hody na Armor. Dokud kupole stojí, ostatní Opevnění je zcela chráněno proti útokům nepřátel.		

2.9 Orbitální opevnění

Protiletounové minové pole	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 0 Tyto miny vybuchnou, když se k nim přiblíží nepřátelský stíhač, bombardér či výsadkový člun. Na velké lodě však nemají žádný efekt, protože nejsou tak silné. Mají efekt jen proti vesmírným letounům. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na Armor.		
Protilodní minové pole	Cena: 2	Výstavba: 10 dnů
AR: 0 Tyto miny vybuchnou, když se k nim přiblíží nepřátelská loď. Neaktivují se v blízkosti menších letounů, aby nedošlo k jejich předčasnému zničení. Mají efekt jen proti vesmírným lodím. Na začátku každého kola dostane jedna nepřátelská jednotka automatický zásah, může mu odolat hodem na Armor.		
Protiletounové obranné platformy a družice	Cena: 4	Výstavba: 20 dnů
AR: 10 CC/RC: 10 (proti vesmírným letounům) Platformy jsou malé ozbrojené stanice proti stíhačům, bombardérům a výsadkovým člunům. Na velké lodě však nemají žádný efekt, protože jejich zbraně nejsou tak silné. Jsou ovládané posádkou. Družice jsou verze bez posádky a jsou buď dálkově ovládané z řídicího střediska nebo zcela automatické.		
Protilodní obranné platformy a družice	Cena: 4	Výstavba: 20 dnů
AR: 10 CC/RC: 10 (proti vesmírným lodím) Platformy jsou malé ozbrojené stanice proti lodím. Proti malým letounům jsou však velmi nemotorné a nemohou je zasáhnout. Jsou ovládané posádkou. Družice jsou verze bez posádky a jsou buď dálkově ovládané z řídicího střediska nebo zcela automatické.		
Orbitální stanice	Cena: 8	Výstavba: 2 roky
AR: 15 CC/RC: 12 Mocná orbitální stanice s posádkou, větší odolností a více zbraněmi. Brání jen tu polokouli, nad kterou se zrovna nachází. Slouží jako přístav pro bitevní lodě a ve svých hangárech má vesmírné stíhačky a bombardéry, které v případě nouze vyšle do protiútoků. Útočník si může vybrat, že zaútočí na polokouli, kde stanice zrovna není. V tom případě se stanice bitvy neúčastní. Stanice může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor. Jednou za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné vesmírné jednotky (mohou to být Vesmírné letouny). Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.		
Prstencová stanice	Cena: 10	Výstavba: 4 roky
AR: 17 CC/RC: 12 Tato stanice má podobu gigantického kruhu, který obepíná celou planetu. Brání celou planetu zároveň. Slouží jako přístav pro bitevní lodě a ve svých hangárech má vesmírné stíhačky a bombardéry, které v případě nouze vyšle do protiútoků. Prstencová stanice je extrémně drahá, mohou si ji dovolit jen ty nejbohatší říše. Její konstrukce trvá velmi dlouho. Stanice může vystřelit klasicky, nebo může provést Rozptýlenou salvu či Koncentrovanou salvu. Při střelbě obou typů salv má postih – 6 na CC/RC. Při Rozptýlené může v jedné akci vystřelit dvakrát. Oba výstřely mohou být vedeny proti stejnému cíli, nebo každý na jiný cíl. Při Koncentrované má nepřátelská jednotka postih – 5 od Armor. Třikrát za bitvu může na konci kola vypustit posily v podobě jedné vesmírné jednotky (mohou to být Vesmírné letouny). Na začátku dalšího kola ji určete iniciativu.		

Orbitální výtah	Cena: 8	Výstavba: 1 rok
AR: 15 Orbitální výtah zajišťuje rychlé a spolehlivé spojení mezi stanicí na povrchu a orbitální či prstencovou stanicí. Může rychle přesunovat náklad a osoby. Orbitální výtah je poměrně drahý. Dokud je výtah v moci obránce planety, dává mu + 5 k iniciativě proti útokům vesmírných jednotek. Jakmile je výtah v moci invazních sil, dává + 5 k iniciativě jejich útokům pozemními, vzdušnými a námořními jednotkami.		
Orbitální super-těžký projektilový kanon	Cena: 6	Výstavba: 150 dnů
AR: 10 RC: 8 Platforma s obrovským kanonem, který střílí ZHN municemi. Je efektivní proti všem typům cílů, může střítet i na planetární cíle. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih – 5 na Armor při odolání výstřelu. Po výstřelu musí jako jednu akci nabíjet, jinak nemůže znovu střítet.		
Orbitální super-těžký energetický kanon	Cena: 6	Výstavba: 150 dnů
AR: 10 RC: 8 Platforma s obrovským kanonem, který střílí ničivé výboje. Je efektivní proti všem typům cílů, může střítet i na planetární cíle. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih – 5 na Armor při odolání výstřelu. Má energii na 3 výstřely, poté se musí čekat 10 hodin, než se znovu dobije.		
Orbitální taktické raketové silo	Cena: 6	Výstavba: 150 dnů
AR: 10 RC: 10 Skladovací a odpalovací komplex taktických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na povrch planety. Automaticky zničí jednu Lehkou jednotku nebo způsobí automatické poškození jedné Střední jednotce. Těžké jednotky mají postih – 5 na Armor při odolání střele. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RC. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 1 den.		
Orbitální strategické raketové silo	Cena: 8	Výstavba: 200 dnů
AR: 10 RC: 10 Skladovací a odpalovací komplex strategických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na povrch planety. Automaticky zničí tři Lehké jednotky nebo jednu Střední jednotku. Nebo způsobí automatické poškození jedné Těžké jednotce. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RC. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 5 dnů.		
Orbitální apokalyptické raketové silo	Cena: 10	Výstavba: 250 dnů
AR: 10 RC: 10 Skladovací a odpalovací komplex apokalyptických balistických střel. Střela je efektivní proti všem typům cílů, doletí i na povrch planety. Automaticky zničí všechny Lehké jednotky nebo tři Střední jednotky nebo jednu Těžkou jednotku. Střela je řízená, může tedy provést Opravný hod na RC. Každé silo obsahuje jednu střelu, nabití nové trvá 10 dnů.		
Globální štítový generátor	Cena: 20	Výstavba: 25 let
AR: 14 Generátor energetického štítu chrání celou planetu. Dokáže ustát mohutné útoky, ačkoliv je jimi postupně oslabován. Generátor o takovéto velikosti je extrémně drahý, mohou si ho dovolit jen ty nejbohatší říše. Dokud je štít funkční, planeta je zcela chráněna proti všem útokům. Pokud je poškozen, jeho majitel může na začátku kola hodit k20. Na hod 1-10 je jedno poškození opraveno.		

Sféra	Cena: 50	Výstavba: 50 let
--------------	----------	------------------

AR: 18

Celá planeta je obklopena kulovitou schránkou z extrémně odolných a zároveň průsvitných materiálů. Pouze vchodové brány dovolují průlet vesmírným lodím. Sféra je extrémně drahá, mohou si ji dovolit jen ty nejbohatší říše. Její konstrukce trvá velmi dlouho. Může provádět Opravné hody na Armor. Dokud sféra stojí, planeta je zcela chráněna proti všem útokům.

FTL rušička	Cena: 10	Výstavba: 250 dnů
--------------------	----------	-------------------

AR: 10

Speciální vysílač, který vytváří různé gravitační, subprostorové a hyperprostorové fluktuace, čímž cizím lodím znesnadňuje přilet do blízkosti planety pomocí FTL pohonů. Dává postih - 6 na iniciativu nepřátelské flotile (viz str. 14).

3. VOJÁCI

3.1 Bílé říše

Bílý horlivec

Bílí horlivci jsou elitní vojáci Papežství Snow-white. Mají bílá brnění. Jejich symbolem je štít s černou sněhovou vločkou. Symbol mají vyobrazen na hrudním pancíři.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí éterická puška NEBO samonabíjecí éterická pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Talismany: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Bílý éterik

Bílí éterici jsou elitní vojáci Papežství Snow-white. Jejich tělo má bílý povrch. Jejich symbolem je černá sněhová vločka v plameni. Symbol mají vyobrazen na hrudi.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: n/a (Armor 16)										
Zbraně: samonabíjecí éterická puška NEBO samonabíjecí éterická pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

Astrální bytost.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Bílý golem

Bílí golemové jsou elitní vojáci Papežství Snow-white. Jejich pancéřování má bílou barvu. Jejich symbolem je černá sněhová vločka v krystalu. Symbol mají vyobrazen na hrudním plátu.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: n/a (Armor 16)										
Zbraně: samonabíjecí éterická puška NEBO samonabíjecí éterická pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

Magická bytost.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Papežská Bílá garda

Bílá garda je osobní ochranka Papeže říše Snow-white. Doprovází ho na každém kroku a pro jeho záchranu je ochotna obětovat kohokoliv, včetně sebe. Též hlídá Bílou katedrálu na domovské planetě Snowland. Její bílé brnění je vyrobeno z astrálních krystalů a magických pavučin, patří mezi nejlepší osobní ochranné systémy v celé galaxii.

Velikost: 2	Hrdinský voják							Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická éterická puška NEBO automatická éterická pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

Talismany: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-10 tomu odolat.

Krystalové brnění: Může provádět opravné hody na Armor.

Morálka: Garda necítí strach.

Sicarius

Sicarius je golem speciálně určený pro zákeřné infiltrační, sabotážní a atentátnické operace. Vypadá jako pavouk – má osm končetin, ale pohybuje se levitováním. Je pokryt zářícími krystaly, některé fungují jako senzory, jiné zprostředkovávají levitaci a kamufláž. Operuje většinou sám. Lze ho nalézt ve výzbroji Bílé říše Marblewhite.

Velikost: 2	Hrdinský voják							Nebezpečí: 7		
Brnění: n/a (Armor 16)										
Zbraně: Sicarius puška + žihadlo s modifikací „monomolekulární“										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	100	n/a

Magická bytost.

Sicarius puška: Je to samonabíjecí pyronpuška s modifikací „dalekonosná“, vybavená tlumičem, laserovým zaměřovačem, spektrálním puškohledem i kolimátorem. Používá Protipancéřovou municí.

Mantellum: Sicarius je vybaven osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Demigolem

Demigolemové jsou horlivci, kteří na první pohled připomínají rozměrné bitevní golemy. Uvnitř těžce pancéřované konstrukce je instalován člověk, je s ní pevně propojen. Jeho končetiny jsou odstraněny, stejně jako většina trupu – zachována je pouze hlava, páteř a důležité orgány. Stvoření Demigolema je drahý a zdlouhavý proces. Používají se jako vojáci pro extrémní bitvy.

Velikost: 4	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké pancéřování = Armor 17										
Zbraně: těžká zbraň + obouruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	12	10	16	16	200	80

Talismany: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

Zbraně: zbraně drží každou v jedné ruce, jako by to byly jednoruční zbraně.

Demigolem, fáze 2

Z člověka uvnitř trupu Demigolema 2. fáze zbývá už jen mozek. Má navíc toto pravidlo:

Podpora života: Bez vzduchu, jídla a vody (resp. živin) vydrží desetkrát tak dlouho. Nikdy si nehází na Únavu.

Demigolem, fáze 3

Demigolem 3. fáze už neobsahuje žádné organické materiály. Z člověka zbývá jen jeho vědomí uložené v paměťových krystalech. Jsou to lidé, kteří podstoupili Bílou transformaci. Má navíc toto pravidlo:

Magická bytost: Demigolem již není považován za živou bytost.

Sicarius Primus

Rasa: n/a (Golem)

Prototypní golem vytvořený Bílou říší Marblewhite. Je navržen jako ultimátní zabiják. Má pavouku podobné tělo vybavené mnoha různými chladnými a střelnými zbraněmi. Je zákeřně inteligentní, umí se schovat téměř kdekoliv. K lokalizaci svého cíle používá mocnou magii. Říše ho používá jako svého elitního atentátníka. Byla zahájena tvorba celé řady golemů Sicarius, avšak tyto sériové modely nejsou tak dokonalé. Nepohybuje se po zemi, ale levituje těsně nad ní.

3.2 Šedé říše

Šedý pěšák

Šedí pěšáci jsou elitní vojáci pozemních sil Císařství Smog-grey. Mají šedé uniformy. Jejich symbolem je zkrřížená puška a šavle.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí laserová puška NEBO samonabíjecí laserová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Malý štít: bonus + 5 k Armor, hodem proti CC může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi, ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih – 2 na Agility.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý mariňák

Šedí mariňáci jsou elitní vojáci námořních sil Císařství Smog-grey. Mají šedé uniformy. Jejich symbolem je kotva položená přes kormidlo.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí laserová puška NEBO samonabíjecí laserová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Skafandry: Pokud jsou nasazeni na planetě, jejich brnění je modifikováno aby fungovalo zároveň jako Lehký potápěčský skafandr (výdrž 6 hodin, lze v něm plavat). Pokud jsou nasazeni ve vesmíru, pak je modifikováno aby fungovalo jako Lehký vesmírný skafandr (výdrž 6 hodin) s magnetickými botami, díky kterým se mohou pohybovat na lodích a stanicích bez gravitace, nebo vně jejich trupu.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý výsadkář

Šedí výsadkáři jsou elitní vojáci leteckých sil Císařství Smog-grey. Mají šedé uniformy. Jejich symbolem je okřídlený padák.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí laserová puška NEBO samonabíjecí laserová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Lehký jetpack: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 100 km.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Císařská Šedá garda

Šedá garda je osobní ochranka Císaře říše Smog-grey. Doprovází ho na každém kroku a pro jeho záchranu je ochotna obětovat kohokoliv, včetně sebe. Též hlídá Šedý palác na domovské planetě Swamp-land.

Velikost: 2		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická laserová puška NEBO automatická laserová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

Velký štít: bonus + 10 k Armor, hodem proti CC může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi, ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih – 4 na Agility.

Morálka: Garda necítí strach.

Šedý tygr

Šedí tygři jsou super-elitní jednotky Armády Šedé říše Smog-grey. Je jich jen tisícovka. Spadají pod přímé velení Generalissima, fungují jako jeho osobní ozbrojená síla.

Velikost: 2		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická laserová puška NEBO automatická laserová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

Malý štít: bonus + 5 k Armor, hodem proti CC může vykryt útok zblízka, střelbu i explozi, ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih – 2 na Agility.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý žralok

Šedí žraloci jsou super-elitní jednotky Námořnictva Šedé říše Smog-grey. Je jich jen tisícovka. Spadají pod přímé velení Admiralissima, fungují jako jeho osobní ozbrojená síla.

Velikost: 2		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická laserová puška NEBO automatická laserová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

Skafandry: Pokud jsou nasazeni na planetě, jejich brnění je modifikováno aby fungovalo zároveň jako Lehký potápěčský skafandr (výdrž 6 hodin, lze v něm plavat). Pokud jsou nasazeni ve vesmíru, pak je modifikováno aby fungovalo jako Lehký vesmírný skafandr (výdrž 6 hodin) s magnetickými botami, díky kterým se mohou pohybovat na lodích a stanicích bez gravitace, nebo vně jejich trupu.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Šedý orel

Šedí orli jsou super-elitní jednotky Letectva Šedé říše Smog-grey. Je jich jen tisícovka. Spadají pod přímé velení Marshalissima, fungují jako jeho osobní ozbrojená síla.

Velikost: 2		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická laserová puška NEBO automatická laserová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

Lehký jetpack: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 100 km.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

3.3 Černé říše

Černý kyborg

Černí kyborgové jsou elitní vojáci Prezidentství Scarab-black. Mají černá brnění. Jejich symbolem je bílý kyberneticky vylepšený skarab. Symbol mají vyobrazen na hrudním pancíři.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška NEBO samonabíjecí plazmová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Černý klon

Černé klony jsou elitní vojáci Prezidentství Scarab-black. Mají černá brnění. Jejich symbolem je trojice bílých skarabů. Symbol mají vyobrazen na hrudním pancíři.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška NEBO samonabíjecí plazmová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Sehranost: Za každých 10 členů může oddíl ve svém tahu provést jednu akci navíc.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Černý robot

Černí roboti jsou elitní vojáci Prezidentství Scarab-black. Mají černá pancéřování. Jejich symbolem je bílý robotický skarab. Symbol mají vyobrazen na hrudním plátu.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké pancéřování (Armor 16)										
Zbraně: samonabíjecí plazmová puška NEBO samonabíjecí plazmová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	n/a

Mechanická bytost.

Mocný útok: jeho CC resp. RC je sníženo o 5, ale pokud zasáhne, jeho DAM je dvojnásobné.

Prezidentská Černá garda

Černá garda je osobní ochranka Prezidenta říše Scarab-black. Doprovází ho na každém kroku a pro jeho záchranu je ochotna obětovat kohokoliv, včetně sebe. Též hlídá Černý komplex na domovské planetě Sandland. Její černé brnění je vyrobené z nanošupin a nanovláken, patří mezi nejlepší osobní ochranné systémy v celé galaxii.

Velikost: 2		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická plazmová puška NEBO automatická plazmová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-10 tomu odolat.

Nanošupinové brnění: Může provádět opravné hody na Armor.

Morálka: Garda necítí strach.

RIP-R

RIP-R je robot speciálně určený pro zákeřné infiltrační, sabotážní a atentátnické operace. Vypadá jako pavouk – má osm končetin, ale pohybuje se levitováním. Je pokryt zářícími emitery, některé fungují jako senzory, jiné zprostředkovávají levitaci a kamufláž. Operuje většinou sám. Lze ho nalézt ve výzbroji Černé říše Obsidianblack.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: n/a (Armor 16)										
Zbraně: RIP puška + žihadlo s modifikací „monomolekulární“										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	100	n/a

Mechanická bytost.

RIP puška: Je to samonabíjecí termopuška s modifikací „dalekonosná“, vybavená tlumičem, laserovým zaměřovačem, spektrálním puškohledem i kolimátorem. Používá Protipancéřovou municí.

Fázový posunovač: RIP-R je vybaven osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Kyberbot

Kyberboti jsou kyborgové, kteří na první pohled připomínají rozměrné bitevní roboty. Uvnitř těžce pancéřované konstrukce je instalován člověk, je s ní pevně propojen. Jeho končetiny jsou odstraněny, stejně jako většina trupu – zachována je pouze hlava, páteř a důležité orgány. Stvoření Kyberbota je drahý a zdlouhavý proces. Používají se jako vojáci pro extrémní bitvy.

Velikost: 4		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké pancéřování = Armor 17										
Zbraně: těžká zbraň + obouruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	12	10	16	16	200	80

Implantáty: pokud má přijít o HP nebo SP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

Zbraně: zbraně drží každou v jedné ruce, jako by to byly jednoruční zbraně.

Kyberbot Mk 2

Z člověka uvnitř trupu Kyberbota Mk 2 zbývá už jen mozek. Má navíc toto pravidlo:

Podpora života: Bez vzduchu, jídla a vody (resp. živin) vydrží desetkrát tak dlouho. Nikdy si nehází na Únavu.

Kyberbot Mk 3

Kyberbot Mk 3 už neobsahuje žádné organické materiály. Z člověka zbývá jen jeho vědomí uložené v paměťové databázi. Jsou to lidé, kteří podstoupili Černou transformaci. Má navíc toto pravidlo:

Mechanická bytost: Kyberbot již není považován za živou bytost.

RIP-R „Ripper“

Rasa: n/a (Robot)

Prototypní robot sestavený Černou říší Obsidianblack. Je navržen jako ultimátní zabiják. Má pavouku podobné tělo vybavené mnoha různými chladnými a střelnými zbraněmi. Je zákeřně inteligentní, umí se schovat téměř kdekoli. K lokalizaci svého cíle používá pokročilou technologii. Říše ho používá jako svého elitního atentátníka. Byla zahájena produkce celé řady robotů RIP-R, avšak tyto sériové modely nejsou tak dokonalé. Nepohybuje se po zemi, ale levituje těsně nad ní.

3.4 Půlčici

Rolnické komando

Brnění těchto specialistů je vybaveno mechanickými rameny s cirkulárkami a motorovými pilami, které používají pro rychlý průnik lesem – mohou tak zaútočit z nečekaného směru. Tyto nástroje často používají i k boji.

Velikost: 1		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí šipková puška										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	14	14	12	12	12	14	10	10	60	60

Boj v lese: Při boji v lese má bonus + 2 k iniciativě.

Lesní pasti: Pokud je v lese, může jako jednu akci způsobit pád stromů. Každý jeho protivník si musí hodit proti Agility, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti Strength, který zabírá jednu akci.

Nečekaný útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z hustého lesního porostu – doslova se prosekat skrze stromy. Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.

Cirkulárky a pily: Cirkulárky a pily dokáží použít v boji zblízka, v jedné akci mohou provést dva útoky proti jednomu cíli. Jejich DAM je 100.

Goblinobijec

Elitní lovci Goblinů z dynastie Grassblade. Jejich brnění je sonicky izolované, takže jsou zcela odolní proti sonickým zbraním Goblinů.

Velikost: 1		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí magnetická puška										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	16	16	14	14	14	16	12	12	80	80

Boj v lese: Při boji v lese má bonus + 2 k iniciativě.

Nenávisť: Začnou útočit na Goblíny, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Sonická izolace: Goblinobijci jsou imunní vůči Sonickým útokům.

Magnetostřelec

Magnetostřelci jsou vojáci zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných magnetobrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími. Díky nim též dokáží ustát i silná magnetická pole.

Velikost: 1 (2)		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: magnetobrnění + těžká přilba = Armor 18										
Zbraně: 2x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	18	18	16	16	16	18	14	14	160	160

Magnetobrnění: Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Magnetickým útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Jsou fixované.

Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

3.5 Gnómové

Dělnické komando

Brnění těchto specialistů je vybaveno mechanickými rameny s autogeny a hydraulickými nůžkami, které používají pro rychlý průnik městskou zástavbou – mohou tak zaútočit z nečekaného směru. Tyto nástroje často používají i k boji.

Velikost: 1		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška NEBO samonabíjecí hřebíková pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	12	12	13	13	10	12	12	12	60	60

Boj v budovách: Při boji v budovách má bonus + 2 k iniciativě.

Konstrukční pasti: Pokud je v budově, může jako jednu akci způsobit pád stavebního materiálu ze stropu. Každý jeho protivník si musí hodit proti Agility, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti Strength, který zabírá jednu akci.

Nečekaný útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z městské zástavby – doslova se probourat skrze zdi. Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.

Autogeny a nůžky: Autogeny a nůžky dokáží použít v boji zblízka, v jedné akci mohou provést dva útoky proti jednomu cíli. Jejich DAM je 100.

Hobgoblinobijec

Elitní lovci Hobgoblinů z rodu Shockfield. Jejich brnění je mikrovlákně odstíněné, takže jsou zcela odolní proti mikrovlákným zbraním Hobgoblinů.

Velikost: 1		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí šoková puška NEBO samonabíjecí šoková pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	15	15	12	14	14	14	80	80

Boj v budovách: Při boji v budovách má bonus + 2 k iniciativě.

Nenávisť: Začnou útočit na Hobgobliny, pokud jsou nějakí v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Mikrovlákně odstínění: Hobgoblinobijci jsou imunní vůči Mikrovlákným útokům.

Teslabojovník

Teslabojovníci jsou vojáci zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných teslabrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími. Díky nim též dokáží ustát i mocné elektrické výboje.

Velikost: 1 (2)		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: teslabrnění + těžká přilba = Armor 18										
Zbraně: 1x obouruční chladná zbraň a 1x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	17	17	14	16	16	16	160	160

Teslabrnění: Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Elektrickým útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladná má + 2 k CC, střelná je fixovaná.

Silný útok: Může zaútočit s dvojnásobným DAM, ale jeho CC a RC jsou při tom poloviční.

3.6 Trpaslíci

Hornické komando

Brnění těchto specialistů je vybaveno mechanickými rameny se sbíječkami a razicími vrtáky, které používají pro rychlý průnik podzemím – mohou tak zaútočit z nečekaného směru. Tyto nástroje často používají i k boji.

Velikost: 1		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí harpunová pistole + jednoruční jednobřítá sekyra										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	10	10	12	12	12	10	14	14	60	60

Boj v podzemí: Při boji v podzemí má bonus + 2 k iniciativě.

Podzemní pasti: Pokud je v podzemí, může jako jednu akci způsobit pád kamenů ze stropu. Každý jeho protivník si musí hodit proti Agility, jinak je zasažen s ničivostí 20 a je zavalen: nemůže se hýbat, dokud se nevyprostí úspěšným hodem proti Strength, který zabírá jednu akci.

Nečekaný útok: Na bitevní pole mohou přiběhnout z podzemí – doslova vyrazit ze země. Pokud jsou do boje přivedeni tímto způsobem, automaticky v prvním kole získávají iniciativu.

Sbíječky a vrtáky: Sbíječky a vrtáky dokáží použít v boji zblízka, v jedné akci mohou provést dva útoky proti jednomu cíli. Jejich DAM je 100.

Orkobijec

Elitní lovci Orků z klanu OreCraig. Jejich brnění je vybaveno anti-radiační vrstvou, takže jsou zcela odolní proti gamma zbraním Orků.

Velikost: 1		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí fúzní pistole + jednoruční jednobřítá sekyra										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	12	12	14	14	14	12	16	16	80	80

Boj v podzemí: Při boji v podzemí má bonus + 2 k iniciativě.

Nenávist: Začnou útočit na Orky, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Anti-radiační vrstva: Orkobijci jsou imunní vůči Radiačním útokům.

Parozápasník

Parozápasníci jsou vojáci zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných parobrnění, které je dělají většími, odolnějšími a silnějšími. Díky nim též dokáží ustát i extrémně vysoké teploty.

Velikost: 1 (2)		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: parobrnění + těžká přilba = Armor 18										
Zbraně: 2x obouruční chladná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
18	14	14	16	16	16	14	18	18	160	160

Parobrnění: Zvyšuje velikost postavy o 1, poskytuje imunitu vůči Zápalným útokům. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Mají + 2 k CC.

Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit oběma zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

3.7 Vznešení elfové

Vznešený pavouk

Agenti úderného a průzkumného komanda organizace Vznešená pavučina. Nosí černé kombinézy pokryté modře zářícími emitery ohýbače záření a černé masky vymodelované do podoby tváře. Na rukách a chodidlech mají přichytný systém, který jim dovoluje lezení po zdech i po stropě.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: kombinéza = Armor 8										
Zbraně: samonabíjecí coil-puška NEBO samonabíjecí coil-pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Ohýbač záření: Agenti jsou vybaveni osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Lezecká souprava: Agenti mohou volně lézt po zdech i po stropě.

Zbraně: Pušky a pistole mají opatřené tlumičem a kolimátorem.

Vznešený vymítač

Vznešení vymítači jsou elitní vojáci zaměřeni na boj proti Temnotě. Používají ničivé pyrozbraně. Mají obleky, které jim poskytují odolnost proti ohni.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: pyropuška NEBO pyropistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Detektor Temnoty: Vymítači mají zvláštní detektor, díky kterému mohou odhalit přítomnost Temnoty (bytosti, předměty, božskou moc, magii...). Do vzdálenosti 100 metrů takovéto hledání zabírá jednu akci a vyžaduje úspěšný hod proti Perception. Do vzdálenosti 10 metrů je bez akce a automaticky úspěšné.

Štít Světla: Vymítači mají zvláštní medailon, který je chrání před temnou korupcí. Kdykoliv jsou nějak napadeni korupcí, mohou si hodit k20. Na 1-5 korupci odolali.

Ochranný oblek: Vymítači jsou imunní vůči Zápalným útokům.

Vznešený martyr

Vznešení martyrové jsou elfští fanatici, kteří se rozhodli obětovat život pro svého boha. Mají speciální výcvik. Provádí sebevražedné útoky – pro tento účel na zádech nesou velkou nálož.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: kombinéza = Armor 8										
Zbraně: samonabíjecí coil-puška NEBO samonabíjecí coil-pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Sebevražedný útok: Martyr se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Nálož je napojena též na jeho srdce – pokud přestane bít, sama se odpálí. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. Ničivost výbuchu se násobí počtem členů oddílu.

Morálka: Martyr necítí strach.

3.8 Temní elfové

Temný pavouk

Agenti úderného a průzkumného komanda organizace Temná pavučina. Nosí černé kombinézy pokryté červeně zářícími emitery ohýbače záření a černé masky vymodelované do podoby lebky. Na rukách a chodidlech mají přichytný systém, který jim dovoluje lezení po zdech i po stropě.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: kombinéza = Armor 8										
Zbraně: samonabíjecí rail-puška NEBO samonabíjecí rail-pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Ohýbač záření: Agenti jsou vybaveni osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Lezecká souprava: Agenti mohou volně lézt po zdech i po stropě.

Zbraně: Pušky a pistole mají opatřené tlumičem a kolimátorem.

Temný vymítač

Temní vymítači jsou elitní vojáci zaměřeni na boj proti Temnotě. Používají ničivé kryozbraně. Mají obleky, které jim poskytují odolnost proti mrazu.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: kryopuška NEBO kryopistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Detektor Temnoty: Vymítači mají zvláštní detektor, díky kterému mohou odhalit přítomnost Temnoty (bytosti, předměty, božskou moc, magii...). Do vzdálenosti 100 metrů takovéto hledání zabírá jednu akci a vyžaduje úspěšný hod proti Perception. Do vzdálenosti 10 metrů je bez akce a automaticky úspěšné.

Štít Světla: Vymítači mají zvláštní medailon, který je chrání před temnou korupcí. Kdykoliv jsou nějak napadeni korupcí, mohou si hodit k20. Na 1-5 korupci odolali.

Ochranný oblek: Vymítači jsou imunní vůči Mrazicím útokům.

Temný martyr

Temní martyrové jsou elfští fanatici, kteří se rozhodli obětovat život pro svého boha. Mají speciální výcvik. Provádí sebevražedné útoky – pro tento účel na zádech nesou velkou nálož.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: kombinéza = Armor 8										
Zbraně: samonabíjecí rail-puška NEBO samonabíjecí rail-pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Sebevražedný útok: Martyr se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Nálož je napojena též na jeho srdce – pokud přestane bít, sama se odpálí. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. Ničivost výbuchu se násobí počtem členů oddílu.

Morálka: Martyr necítí strach.

3.9 Lesní elfové

Lesní pavouk

Agenti úderného a průzkumného komanda organizace Lesní pavučina. Nosí černé kombinézy pokryté zeleně zářícími emitery ohýbače záření a hladké černé masky. Na rukách a chodidlech mají přichytný systém, který jim dovoluje lezení po zdech i po stropě.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: kombinéza = Armor 8										
Zbraně: samonabíjecí grav-puška NEBO samonabíjecí grav-pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Ohýbač záření: Agenti jsou vybaveni osobním maskovacím systémem. Pravidla viz *Základní kniha*. Vydří být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Lezecká souprava: Agenti mohou volně lézt po zdech i po stropě.

Zbraně: Pušky a pistole mají opatřené tlumičem a kolimátorem.

Lesní vymítač

Vznešení vymítači jsou elitní vojáci zaměřeni na boj proti Temnotě. Používají ničivé korozizbraně. Mají obleky, které jim poskytují odolnost proti žíravinám.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: korozipuška NEBO korozipistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Detektor Temnoty: Vymítači mají zvláštní detektor, díky kterému mohou odhalit přítomnost Temnoty (bytosti, předměty, božskou moc, magii...). Do vzdálenosti 100 metrů takového hledání zabírá jednu akci a vyžaduje úspěšný hod proti Perception. Do vzdálenosti 10 metrů je bez akce a automaticky úspěšné.

Štít Světla: Vymítači mají zvláštní medailon, který je chrání před temnou korupcí. Kdykoliv jsou nějak napadeni korupcí, mohou si hodit k20. Na 1-5 korupci odolali.

Ochranný oblek: Vymítači jsou imunní vůči žíravým útokům.

Lesní martyr

Lesní martyrové jsou elfští fanatici, kteří se rozhodli obětovat život pro svého boha. Mají speciální výcvik. Provádí sebevražedné útoky – pro tento účel na zádech nesou velkou nálož.

Velikost: 2	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: kombinéza = Armor 8										
Zbraně: samonabíjecí grav-puška NEBO samonabíjecí grav-pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	16	16	12	12	80	80

Sebevražedný útok: Martyr se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Nálož je napojena též na jeho srdce – pokud přestane bít, sama se odpálí. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. Ničivost výbuchu se násobí počtem členů oddílu.

Morálka: Martyr necítí strach.

3.10 Goblini

Partyzánské komando

Specialisté na zákeřné útoky – jsou vybaveni přichytnými systémy, takže mohou šplhat po zdech i po stropěch a nepozorovaně se dostat prakticky kamkoliv.

Velikost: 1		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí šipková puška NEBO dvě samonabíjecí šipkové pistole										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	14	12	12	10	12	14	12	10	40	40

Kamuflážní plášť: postih – 5 od Perception při hledání schovaného Goblina zrakem.

Lezecká souprava: Vojáci mohou volně lézt po zdech i po stropě.

Elitní střelec: V jedné akci mohou zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Zabíječ pŮlčků

Elitní lovci PŮlčků z tlupy Insidious Ivy. Jejich brnění je magneticky odstíněné, takže jsou zcela odolní proti magnetickým zbraním PŮlčků.

Velikost: 1		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí sonická puška NEBO dvě samonabíjecí sonické pistole										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	16	14	14	12	14	16	14	12	80	80

Kamuflážní plášť: postih – 5 od Perception při hledání schovaného Goblina zrakem.

Nenávist: Začnou útočit na PŮlčiky, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Elitní střelec: V jedné akci mohou zaútočit oběma střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Magnetické odstínění: Zabíječi pŮlčků jsou imunní vůči Magnetickým útokům.

Vibrostrřelec

Vibrostrřelci jsou vojáci zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných vibroskeletů, které je dělají většími a silnějšími. Mají čtyři mechanické paže, takže mohou používat čtyři zbraně současně. Neposkytují však žádnou ochranu.

Velikost: 1 (2)		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: vibroskelet + těžká přilba = Armor 8										
Zbraně: 4x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	18	16	16	14	16	18	16	14	160	160

Vibroskelet: Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Jsou fixované.

Elitní střelec: V jedné akci může zaútočit všemi střelnými zbraněmi, na jeden až čtyři různé cíle.

3.11 Hobgoblini

Zákopnické komando

Specialisté na frontální útoky – jsou vybaveni štíty, takže jsou mnohem odolnější. Mohou postupovat proti nepřátelské linii a vykrývat střelbu i výbuchy granátů.

Velikost: 2		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: střední brnění + střední přilba + flak kabát = Armor 15										
Zbraně: samonabíjecí hřebíková puška s bajonetem NEBO samonabíjecí hřebíková pistole + šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	12	12	12	12	12	12	12	12	40	40

Krytí: Mohou se Krýt všude, neohledě na typ terénu. Během Krytí získávají další bonus + 1 k Armor.

Malý štít: bonus + 5 k Armor, hodem proti CC může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi, ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih – 2 na Agility.

Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih – 6 na RC a bonus jen + 2 k CC.

Zabíječ gnómů

Elitní lovci Gnómů z kmene Pure Pride. Jejich brnění je elektricky izolované, takže jsou zcela odolní proti šokovým zbraním Gnómů.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: střední brnění + střední přilba + flak kabát = Armor 15										
Zbraně: samonabíjecí mikrovlnná puška s bajonetem NEBO samonabíjecí mikrovlnná pistole + šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	14	14	14	14	14	14	80	80

Krytí: Mohou se Krýt všude, neohledě na typ terénu. Během Krytí získávají další bonus + 1 k Armor.

Zalehnutí: Při Zalehnutí má nepřítel při útoku na ně postih – 6 na RC a bonus jen + 2 k CC.

Nenávist: Začnou útočit na Gnómů, pokud jsou nějakí v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Elektrická izolace: Zabíječi gnómů jsou imunní vůči Elektrickým útokům.

Mikrobojovník

Mikrobojovníci jsou vojáci zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných mikroskeletů, které je dělají většími a silnějšími. Mají čtyři mechanické paže, takže mohou používat čtyři zbraně současně. Neposkytují však žádnou ochranu.

Velikost: 2 (3)		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: mikroskelet + těžká přilba = Armor 8										
Zbraně: 2x obouruční chladná zbraň + 2x obouruční střelná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	16	16	16	16	16	16	160	160

Mikroskelet: Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladné mají + 2 k CC, střelné jsou fixované.

Elitní bojovník: V jedné akci může zaútočit oběma chladnými nebo střelnými zbraněmi, na jeden až dva různé cíle.

3.12 Orkové

Nájezdnické komando

Specialisté na rychlé útoky – jsou vybaveni jetpacky, takže mohou volně létat. Letouny je tedy mohou vysadit a zase naložit bez nutnosti přistávat. Vojáci také mohou rychle překonávat jakýkoliv terén.

Velikost: 3	Veteránský voják							Nebezpečí: 5		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí harpunová puška NEBO dvě jednoruční jednobřité sekery										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	12	12	10	12	12	10	12	14	40	40

Válečné prapory: bonus + 1 k iniciativě za každý další oddíl s prapory v dohledu.

Lehký jetpack: možnost létat v boji rychlostí 1.000 m/akci, Cestovní rychlost je 100 km/h, palivo na 100 km.

Elitní zápasník: V jedné akci mohou zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Zabíječ trpaslíků

Elitní lovci Trpaslíků z hordy Fierce Fight. Jejich brnění je nehořlavé a chlazené, takže jsou zcela odolní proti fúzním zbraním Trpaslíků.

Velikost: 3	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí gamma puška NEBO dvě jednoruční dvoubřité sekery										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	14	14	12	14	14	12	14	16	80	80

Válečné prapory: bonus + 1 k iniciativě za každý další oddíl s prapory v dohledu.

Nenávist: Začnou útočit na Trpaslíky, pokud jsou nějakí v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Elitní zápasník: V jedné akci mohou zaútočit oběma chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Chlazení: Zabíječi trpaslíků jsou imunní vůči Zápalným útokům.

Pyrozápasník

Pyrozápasníci jsou vojáci zaměřeni na extrémní boj. Jsou oblečeni do mohutných pyroskeletů, které je dělají většími a silnějšími. Mají čtyři mechanické paže, takže mohou používat čtyři zbraně současně. Neposkytují však žádnou ochranu.

Velikost: 3 (4)	Hrdinský voják							Nebezpečí: 7		
Brnění: pyroskelet + těžká přilba = Armor 8										
Zbraně: 4x obouruční chladná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
18	16	16	14	16	16	14	16	18	160	160

Pyroskelet: Zvyšuje velikost postavy o 1. Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Mají + 2 k CC.

Elitní zápasník: V jedné akci může zaútočit všemi chladnými zbraněmi, na jeden až čtyři různé cíle.

3.13 Canirové

Canimistr

Canimistři se specializují na trénink velkých psovitých šelem pro bojové účely. V boji je často doprovází vlk, někdy jedou na velkém Vlkodavovi. Nad těmito zvířaty mají dokonalou kontrolu.

Velikost: 2		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: samonabíjecí třísková puška NEBO samonabíjecí třísková pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	12	12	12	10	10	12	12	14	40	40

Jízda: Canimistři mohou fungovat i jako jízdní jednotka – většinou na Vlkodavech.

Doprovod: Každý Canimistr s sebou může vést jako osobní zvíře vlka.

Krotitel vlků: Všichni ochočení vlci, kteří ho slyší, jsou zcela imunní vůči Splašení a mají bonus + 4 ke Close Combat, Intelligence, Will a Charisma. Bonus se vztahuje i na Vlkodava, na kterém jede.

Lovec drápů

Lovci drápů jsou experti na boj proti Felirům. Jejich jméno odkazuje na obvyklý zvyk zdobit si brnění a zbraně felirskými drápy. Jsou vyzbrojeni dlouhým tesákem – typickou dřevcovou zbraní Canirů.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická třísková pistole + dlouhý tesák										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	14	14	14	12	12	14	14	16	80	80

Síla: Mohou provádět Opravný hod na Strength.

Nenávist: Začnou útočit na Feliry, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Vlčí lovec

Mocný válečník a zkušený lovec. Na tlamě má nasazeny vlčí čelisti – speciální náhubek s kovovými zuby, díky kterému dokáže z nepřátel doslova vytrhávat maso.

Velikost: 2		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická disperzní puška + vlčí čelisti										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
18	16	16	16	14	14	16	16	18	160	160

Kamuflážní plášť: Postih – 5 od Perception při hledání schovaného lovce zrakem.

Energo-beranidlo: Pomocí jedné akce mohou prorazit otvor do libovolné překážky široké až 1 metr.

Stopař: Nemají postihy za pohyb terénem a na hledání pomocí čichu mohou provádět Opravné hody.

3.14 Felirové

Feli-mistr

Feli-mistři se specializují na trénink velkých kočkovitých šelem pro bojové účely. V boji je často doprovází tygr, někdy jedou na velkém Šavlozubci. Nad těmito zvířaty mají dokonalou kontrolu.

Velikost: 2		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: samonabíjecí střepová puška NEBO samonabíjecí střepová pistole + jednoruční meč										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	14	12	10	12	10	14	12	12	40	40

Jízda: Feli-mistři mohou fungovat i jako jízdní jednotka – většinou na Šavlozubcích.

Doprovod: Každý Feli-mistr s sebou může vést jako osobní zvíře tygra.

Krotitel tygrů: Všichni ochočení tygři, kteří ho slyší, jsou zcela imunní vůči Splašení a mají bonus +4 ke Close Combat, Intelligence, Will a Charisma. Bonus se vztahuje i na Šavlozubce, na kterém jede.

Lovec tesáků

Lovci tesáků jsou experti na boj proti Canirům. Jejich jméno odkazuje na obvyklý zvyk zdobit si brnění a zbraně canirskými tesáky. Jsou vyzbrojeni dlouhým drápem – typickou dřevcovou zbraní Felirů.

Velikost: 2		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická střepová pistole + dlouhý dráp										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	16	14	12	14	12	16	14	14	80	80

Obratnost: Mohou provádět Opravný hod na Agility.

Nenávist: Začnou útočit na Caniry, pokud jsou nějakí v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Tygrí lovec

Mocný válečník a zkušený lovec. Na rukách má nasazeny tygrí drápy – speciální rukavice s kovovými drápy, díky kterým dokáže nepřátele doslova rozsekat na kusy.

Velikost: 2		Hrdinský voják						Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: automatická disruptivní puška + tygrí drápy										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	18	16	14	16	14	18	16	16	160	160

Kamuflážní plášť: Postih – 5 od Perception při hledání schovaného lovce zrakem.

Lezecká souprava: Lovci mohou volně lézt po zdech i po stropě.

Stopař: Nemají postihy za pohyb terénem a na hledání pomocí zraku mohou provádět Opravné hody.

3.15 Ursarové

Lovec krystalů

Úkolem Lovců krystalů je krást nebo, pokud to není možné, i ničit energokrystaly, které používají Felirové, Canirové a konkurenční Ursaři. Na zádech nesou velký energokrystal, kterým si mohou posílit své speciálně upravené zbraně nebo vypustit jeho energii do okolí.

Velikost: 3	Veteránský voják							Nebezpečí: 5		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: samonabíjecí krystalová puška NEBO samonabíjecí krystalová pistole + palcát										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	12	12	10	10	10	10	14	14	40	40

Posílení zbraní: Jako jednu akci mohou energii krystalu posílit své zbraně. Jejich DAM je potom dvojnásobné. Efekt vydrží 10 minut.

Výboj: Jako jednu akci mohou vypustit energii krystalu do svého okolí. Oni sami jsou proti tomuto výboji imunní. Dosah výboje je 20 metrů všemi směry a jeho DAM je 50. Podle typu krystalu se může jednat o Elektrický, EMP, Magnetický (síla odhození 5), Zápalný nebo Mrazicí útok. Krystal se potom musí 10 minut chladit.

Lesní hlídač

Lesní hlídači jsou válečníci, jejichž tradičním úkolem je hlídat Les před narušiteli. Stali se z nich experti na boj proti Lesním elfům.

Velikost: 3	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: samonabíjecí iontová puška NEBO samonabíjecí iontová pistole + palcát										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
14	14	14	12	12	12	12	16	16	80	80

Expertí na terén: Nikdy nemají postihy za Obtížný terén. Mohou se schovat a krýt v jakémkoliv terénu (bonus + 2 k Armor, případně se o toto číslo zvýší bonus, který již terén poskytuje).

Nenávist: Začnou útočit na Lesní elfy, pokud jsou nějací v dosahu. Mají proti nim bonus + 1 ke všem atributům.

Velkoničitel

Těžce opancéřovaní a vyzbrojení válečníci určení hlavně pro boj proti mohutným cílům a velké početní přesile. Pro případ, že stanou proti příliš mocnému protivníkovi, jsou vybaveni náloží. Tu v poslední chvíli odpálí a vezmou s sebou do hrobu i všechny nepřátele okolo.

Velikost: 3	Hrdinský voják							Nebezpečí: 7		
Brnění: těžké brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: těžká střelná zbraň NEBO dřevcová chladná zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
16	16	16	14	14	14	14	18	18	160	160

Gyrostabilizační rameno: Je vybaven gyro-ramenem, takže jeho těžká střelná zbraň je vždy zafixovaná a jeho dřevcová zbraň má bonus + 2 k CC.

Finální exploze: Ničitel se může jako jednu akci odpálit. Může nést libovolnou nálož Velké kategorie. Pokud přijde o všechny HP, může si ještě naposledy hodit proti Agility. Pokud uspěje, nálož stihl odpálit. Pokud jsou nasazeni jako Oddíl, mohou se odpálit jen všichni najednou. Ničivost výbuchu se násobí počtem členů oddílu.

3.16 Služebníci Titánů

Leprechaun, otrok/zajatec

Trestanci, váleční zajatci či otroci, kteří jsou nahnáni na bitevní pole proti své vůli. Jsou to zcela postradatelné jednotky, používané většinou jako živý štít. Jejich poslušnost zajišťují buď šokové nebo výbušné obojky.

Velikost: 1		Záložní voják						Nebezpečí: 3		
Brnění: lehká vesta = Armor 5										
Zbraně: samonabíjecí drátová puška										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	6	6	8	6	8	6	6	6	10	10

Obojek: Pokud mají šokové obojky a propadnou panice či odmítnou splnit rozkaz, velící Titán jim může dát elektrický šok. Efekt paniky je zrušen, rozkaz vykonán. Pokud mají výbušné obojky, velící Titán může některého Leprechauna nechat vybuchnout (automaticky zabít, resp. oddílu způsobit zranění za 10 HP). Efekt paniky je u ostatních zrušen a navíc s efektem Štěstí. Dosah obojku od velícího Titána je 100 metrů.

Gremlin, otrok/zajatec

Trestanci, váleční zajatci či otroci, kteří jsou nahnáni na bitevní pole proti své vůli. Jsou to zcela postradatelné jednotky, používané většinou jako živý štít. Jejich poslušnost zajišťují buď šokové nebo výbušné obojky.

Velikost: 1		Záložní voják						Nebezpečí: 3		
Brnění: lehká vesta = Armor 5										
Zbraně: samonabíjecí drátová puška										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	6	8	6	6	6	8	6	6	10	10

Obojek: Pokud mají šokové obojky a propadnou panice či odmítnou splnit rozkaz, velící Titán jim může dát elektrický šok. Efekt paniky je zrušen, rozkaz vykonán. Pokud mají výbušné obojky, velící Titán může některého Gremlina nechat vybuchnout (automaticky zabít, resp. oddílu způsobit zranění za 10 HP). Efekt paniky je u ostatních zrušen a navíc s efektem Štěstí. Dosah obojku od velícího Titána je 100 metrů.

Kobold, otrok/zajatec

Trestanci, váleční zajatci či otroci, kteří jsou nahnáni na bitevní pole proti své vůli. Jsou to zcela postradatelné jednotky, používané většinou jako živý štít. Jejich poslušnost zajišťují buď šokové nebo výbušné obojky.

Velikost: 1		Záložní voják						Nebezpečí: 3		
Brnění: lehká vesta = Armor 5										
Zbraně: samonabíjecí drátová puška										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	6	6	8	8	6	6	6	6	10	10

Obojek: Pokud mají šokové obojky a propadnou panice či odmítnou splnit rozkaz, velící Titán jim může dát elektrický šok. Efekt paniky je zrušen, rozkaz vykonán. Pokud mají výbušné obojky, velící Titán může některého Kobolda nechat vybuchnout (automaticky zabít, resp. oddílu způsobit zranění za 10 HP). Efekt paniky je u ostatních zrušen a navíc s efektem Štěstí. Dosah obojku od velícího Titána je 100 metrů.

Leprechauní bitevní lékař

Speciálně vycvičení polní lékaři, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Velikost: 1	Veteránský voják	Nebezpečí: 5								
Brnění: lehké brnění + lehká přilba= Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	8	10	8	10	8	8	8	20	20

Lékař: Má Lékařovy schopnosti Ošetření a léčba a Mrzačení.

Jedy: Jsou vybaveni zásobou jednoho typu Jedu. Mohou ho aplikovat v boji zblízka, či ho vystřelit pomocí injekční pušky (jednoranná, OR 50, MR 100, RP -1).

Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus + 5 k Intelligence na Ošetření a léčbu a + 5 k CC na Mrzačení. Jako jednu akci mohou také otrávit všechny objekty v okolí 10 metrů zvoleným typem Jedu. Musí však uspět v hodů proti RC.

Leprechauní bitevní kněz

Speciálně vycvičení polní kněží, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Velikost: 1	Veteránský voják	Nebezpečí: 5								
Brnění: lehké brnění + lehká přilba= Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	8	10	8	10	8	8	8	20	20

Kněz: Má Knězovy schopnosti Rituál a Inspirace. Může ovládat až 5 rituálů do úrovně 5.

Spirituální pole: Jako jednu akci mohou vyvolat pole, které všem nepřítelům v okruhu 10 metrů dá postih – 5 na Charisma na modlitby a provádění rituálů. Efekt trvá až do konce kola.

Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus + 5 k Charisma na Rituál a Inspiraci.

Koboldí bitevní technik

Speciálně vycvičení polní technici, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Velikost: 1	Veteránský voják	Nebezpečí: 5								
Brnění: lehké brnění + lehká přilba= Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	8	10	10	8	8	8	8	20	20

Technik: Má Technikovy schopnosti Oprava a náprava a Ničení.

Dampery: Jsou vybaveni zásobou jednoho typu Damporu. Mohou ho aplikovat v boji zblízka, či ho vystřelit pomocí aplikační pušky (jednoranná, OR 50, MR 100, RP -1).

Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus + 5 k Intelligence na Opravu a náprava a + 5 k CC na Ničení. Jako jednu akci mohou také zasáhnout všechny objekty v okolí 10 metrů zvoleným typem Damporu. Musí však uspět v hodů proti RC.

Koboldí bitevní kouzelník

Speciálně vycvičení polní kouzelníci, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Velikost: 1	Veteránský voják	Nebezpečí: 5								
Brnění: lehké brnění + lehká přilba= Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	8	10	10	8	8	8	8	20	20

Kouzelník: Má Kouzelníkovu schopnost Sesílání a Negace. Může ovládat až 5 kouzel do úrovně 5.

Mystické pole: Jako jednu akci mohou vyvolat pole, které všem nepřítelům v okruhu 10 metrů dá postih – 5 na Will na sesílání kouzel. Efekt trvá až do konce kola.

Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus + 5 k Will na Sesílání a Negaci.

Gremliní bitevní infiltrátor

Speciálně vycvičení polní infiltrátor, kteří dokáží fungovat jako samostatná bojová jednotka.

Velikost: 1	Veteránský voják							Nebezpečí: 5		
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	10	8	8	8	10	8	8	20	20

Infiltrátor: Má Infiltrátorovy schopnosti Utajení a Špehování.

Označení cíle: Jako jednu akci mohou vybrat jeden cíl, na který ostatní vojáci povedou efektivní útok. Přátelské jednotky Trollů/Zlobrů/Titánů či jejich služebníků mají proti tomuto cíli bonus + 2 k CC a RC. Efekt trvá až do konce kola.

Kooperace: Pokud jsou nasazeni jako Oddíl o 5 a více členech, získávají bonus + 5 k Perception na Špehování.

Leprechauní ochránce

Elitní bojovníci, kteří slouží jako osobní garda vysoce postavených Titánů.

Velikost: 1	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: automatická drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	12	10	12	10	10	10	40	40

Velký štít: bonus + 10 k Armor, hodem proti CC může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi, ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih – 4 na Agility.

Morálka: Strážce necítí strach.

Koboldí ochránce

Elitní bojovníci, kteří slouží jako osobní garda vysoce postavených Titánů.

Velikost: 1	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: automatická drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	12	12	10	10	10	10	40	40

Velký štít: bonus + 10 k Armor, hodem proti CC může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi, ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih – 4 na Agility.

Morálka: Strážce necítí strach.

Gremliní ochránce

Elitní bojovníci, kteří slouží jako osobní garda vysoce postavených Titánů.

Velikost: 1	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: automatická drátová pistole + jednoruční šavle										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	12	10	10	10	12	10	10	40	40

Velký štít: bonus + 10 k Armor, hodem proti CC může vykrýt útok zblízka, střelbu i explozi, ale pokud ho drží v ruce, nemůže držet obouruční zbraň a má postih – 4 na Agility.

Morálka: Strážce necítí strach.

3.17 Trollové

Rychlohojič

Trollové zaměřeni na extrémní boj. Jejich regenerace je posílená chemickou látkou, díky které dokáží i vážná zranění zahojit během vteřin. Látka je umístěná v malé nádrži na zádech, hadičky ji rozvádějí všude po těle.

Velikost: 5		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: automatická drátová puška NEBO automatická drátová pistole + palcát										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	12	10	10	10	12	10	16	16	200	40

Rychlá regenerace: Troll se dokáže sám léčit ze zranění. Léčí si 10 HP za minutu.

Mega-lovec

Trollové zaměřeni na zákeřné speciální operace.

Velikost: 5		Elitní voják						Nebezpečí: 6		
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: automatická drátová puška NEBO automatická drátová pistole + palcát										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
12	12	10	10	10	12	10	16	16	200	40

Kamuflážní plášť: Postih – 5 od Perception při hledání schovaného Trola zrakem.

Komando-výstroj: Standardně jsou vybaveni plynovými maskami, spektrálním viděním (obsahuje noktovizor, infravizor, ultravizor a X-vizor) a binokulárním taktickým HUD.

Zbraně: Střelné zbraně mají vybaveny tlumičem.

Dozorce

Trollové pověřeni dohlížením nad služebními Koboldy, Leprechauny a Gremliny. V říších uctívajících Nebe jsou dozorcí spíše koordinátoři, kteří chrání své podřízené všemi silami. Nelitostní jsou pouze vůči trestancům a válečným zajatcům. V říších uctívajících Peklo jsou dozorcí pravými otrokáři, kteří používají násilí a exemplární tresty. Dozorcí jsou vybaveni dálkovými ovladači šokových či výbušných obojků, které běžně nosí otroci a zajatci.

Velikost: 5		Veteránský voják						Nebezpečí: 5		
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12										
Zbraně: samonabíjecí drátová pistole + kovový bič / kovové dűtky										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	8	8	8	10	8	14	14	100	20

Respekt: Všichni Koboldi, Leprechauni a Gremlini v dohledu mají Will a Charisma zvýšené o 2.

3.18 Zlobři

Všepožirač

Zlobři zaměřeni na extrémní boj. Jejich metabolismus je posílen chemickou látkou, díky které mají neustále velký hlad a jejich žaludek dokáže strávit prakticky cokoliv – sliny v jejich tlamách jsou stejně tak efektivní, jsou to silné žraviny. Látka je umístěná v malé nádrži na zádech, hadičky ji rozvádějí všude po těle.

Velikost: 7		Elitní voják				Nebezpečí: 6				
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: velká automatická drátová puška NEBO velká automatická drátová pistole + velký palcát										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	12	10	18	18	400	40

Super-požírač: Zlobr musí často a hodně jíst. Neplatí pro něj běžná pravidla pro hlad. Každou hodinu musí sníst velké množství potravy. Pokud nemůže, začne ztrácet HP a SP rychlostí 1 za hodinu. Může ale sníst bytosti (živé i mrtvé), tehdy se mu vrátí zpět tolik ztracených HP a SP, kolik byla velikost pozřené bytosti (např. Trpaslík 1, Ork 3). Tímto způsobem si může regenerovat pouze HP a SP ztracené vlivem hladu. Mrtvé bytosti může např. jíst po skončení bitvy – jednoduše pozře mrtvoly. Může sníst protivníka i za živa, přímo během bitvy, musí ho ale nejprve v boji zblízka chytit. Nemusí z něj odstraňovat brnění, stráví ho i s ním. Pozřená bytost je automaticky zabita. Zlobr díky svému neustálému hladu necítí strach.

Mega-zuřivec

Zlobři zaměřeni na drtivý frontální útok. Čelisti mají posílené hydraulickými náhubky s velkými kovovými zuby. Nosí též hydraulicky posílené rukavice s mohutnými drápy. Dokáží roztrhat cokoliv.

Velikost: 7		Elitní voják				Nebezpečí: 6				
Brnění: střední brnění + střední přilba = Armor 14										
Zbraně: hydraulické pařáty + hydraulický náhubek										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
10	10	10	10	10	12	10	18	18	400	40

Hydraulický náhubek: Může provést útok kousnutím, který má DAM 100.

Hydraulické pařáty: Může provést dva útoky v jedné akci. DAM 50.

Dozorce

Zlobři pověřeni dohlížením nad služebními Koboldy, Leprechauny a Gremliny. V říších uctívajících Nebe jsou dozorcí spíše koordinátoři, kteří chrání své podřízené všemi silami. Nelitostní jsou pouze vůči trestancům a válečným zajatcům. V říších uctívajících Peklo jsou dozorcí pravými otrokáři, kteří používají násilí a exemplární tresty. Dozorcí jsou vybaveni dálkovými ovladači šokových či výbušných obojků, které běžně nosí otroci a zajatci.

Velikost: 7		Veteránský voják				Nebezpečí: 5				
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12										
Zbraně: velká samonabíjecí drátová pistole + velký kovový bič / velké kovové dűtky										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	8	8	8	10	8	16	16	200	20

Respekt: Všichni Koboldi, Leprechauni a Gremlini v dohledu mají Will a Charisma zvýšené o 2.

3.19 Obři

Kamenokožec

Obři zaměřeni na extrémní boj. Jejich svalstvo je posíleno chemickou látkou. Jsou mnohem silnější a odolnější, jejich kůže je pevná jako kámen a podobně i vypadá. Látka je umístěná v malé nádrži na zádech, hadičky ji rozvádějí všude po těle.

Velikost: 9	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: žádné										
Zbraně: obří automatická drátová puška NEBO obří automatická drátová pistole + obří palcát										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	10	10	10	12	10	19	19	800	40

Síla a odolnost: Obr může provádět opravné hody na Strength a Durability. Má přirozenou hodnotu Armor 18.

Mega-kolos

Obři zaměřeni na boj proti vozidlům a opevněným pozicím. Jsou oblečeni v těžkém energo-brnění, které razantně zvyšuje jejich odolnost a sílu. Díky němu mohou držet dvojici rozměrných zbraní, další dvě střelné zbraně mají upevněné na ramenou.

Velikost: 9	Elitní voják							Nebezpečí: 6		
Brnění: těžké energo-brnění + těžká přilba = Armor 16										
Zbraně: 2x obří obouruční zbraň + 2x obří střelná obouruční zbraň										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
8	8	10	10	10	12	10	19	19	800	40

Energo-brnění: Zbraně dovoluje používat každou v jedné ruce. Chladná má + 2 k CC, střelná je fixovaná. Dvojice střelných zbraní na ramenou je fixovaná.

Dozorce

Oři pověřeni dohlížením nad služebními Koboldy, Leprechauny a Gremliny. V říších uctívajících Nebe jsou dozorcí spíše koordinátoři, kteří chrání své podřízené všemi silami. Nelitostní jsou pouze vůči trestancům a válečným zajatcům. V říších uctívajících Peklo jsou dozorcí pravými otrokáři, kteří používají násilí a exemplární tresty. Dozorcí jsou vybaveni dálkovými ovladači šokových či výbušných obojků, které běžně nosí otroci a zajatci.

Velikost: 9	Veteránský voják							Nebezpečí: 5		
Brnění: lehké brnění + lehká přilba = Armor 12										
Zbraně: obří samonabíjecí drátová pistole + obří kovový bič / obří kovové dűtky										
CC	RC	P	I	W	CH	A	D	S	HP	SP
6	6	8	8	8	10	8	18	18	400	20

Respekt: Všichni Koboldi, Leprechauni a Gremlini v dohledu mají Will a Charisma zvýšené o 2.