



VOID

Fantasy



Arzenál zkázy

VOID



Fantasy

Arzenál zkázy

vytvořil Gediman
© 2022

Verze 2.0

www.gediman.cz



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

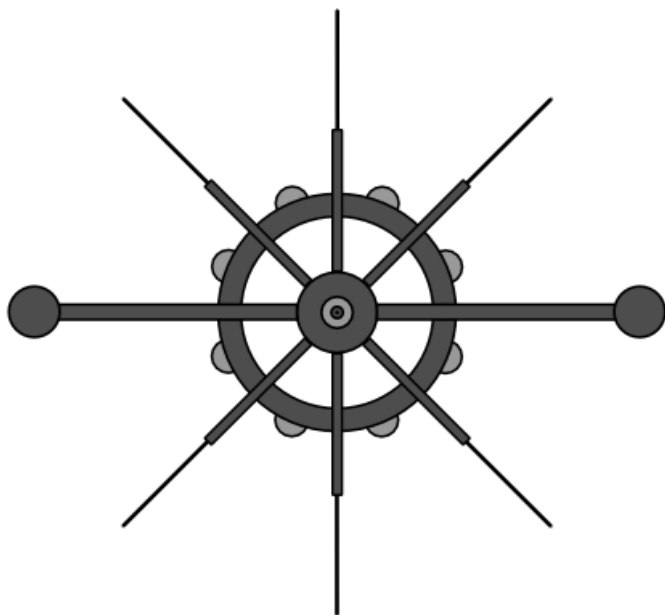
Obsah

1. Úvod	4
2. Vybavení	5
3. Brnění a přilby	5
4. Speciální vybavení	7
5. Vybavení zápasníka	8
6. Vybavení střelce	8
7. Vybavení ranhojiče	9
8. Lektvary	9
9. Vybavení inženýra	10
10. Strojky	10
11. Vybavení infiltrátora	11
12. Vybavení kouzelníka	11
13. Vybavení kněze	11
14. Chladné zbraně	12
15. Modifikace chladných zbraní	13
16. Střelné zbraně	14
17. Primitivní zbraně	14
18. Standardní střelné zbraně	14
19. Brokovnice a ekvivalenty	14
20. Granátometry a ekvivalenty	14
21. Energetické zbraně	15
22. Plamenometry a ekvivalenty	15
23. Doplnky střelných zbraní	16
24. Modifikace střelných zbraní	17
25. Příklady střelných zbraní	18
26. Speciální munice	21
27. Talismany	22
28. Znesvěcené talismany	24

Úvod

Arzenál zkázy

„Arzenál zkázy“ je dodatečná příručka ke hře Void: Fantasy, která obsahuje především další vybavení, talismany, zbraně a munici. Přináší také popisy různých technologií.



Meta-fornax
(horní pohled)

Meta-fornax

Meta-fornax je jedno z technologicky nejpokročilejších zařízení, které Černé říše vynalezly. Vyrábí meta-energii, což je energie vzniklá z deformace struktury samotného vesmíru. Meta-fornax se skládá z centrální reakční komory, ke které jsou 500 metrů dlouhými rameny připojeny dvě kupole, každá o průměru 100 metrů. Pod jednou kupolí je udržován umělý éterický vír, pod druhou kupolí umělý éterický gejzír. Ramena fungují jako vodiče, které přivádějí energii víru a gejzíru do reakční komory. Po obvodu reakční komory je také šest arkáno-rezonátorů, které mají tvar 500 metrů dlouhých antén. Díky rezonátorům celá struktura rotuje konstantní rychlostí, což je nezbytné pro její funkci. V reakční komoře dochází k masivní deformaci časoprostoru, fyzikální zákony tu jsou v chaosu a magie ani božská moc tu nefungují. Neustále se tu vytváří meta-energie, která je zachycována. Kupolovitě komory i reakční komora jsou zevnitř chráněné mocným arkano-štítem. Pokud je štít nějakým způsobem vyřazen z provozu, meta-fornax je ihned zničen a celé okolí zahlceno časoprostorovými anomáliemi. Meta-fornax je napájen buď Yggdrasilem (tehdy má energetické kolektory) nebo gigantickým energo-arkánem (které je k němu připojeno). Získaná meta-energie se uzavírá například do Arkánotronů a jejich vybavení. Používá se též během nejrůznějších experimentů, jejichž cílem je vymýtit magii a porazit bohy. Meta-fornax plave na hladině Oceánu, kde bývá zachycen v tabulo-proudění soustavy či se nachází daleko od soustav, a vždy je těžce bráněn. Jeho výroba je velmi drahá a zdlouhavá – pouze velké Černé říše mají dostatek prostředků na to, aby ho mohly sestavit a provozovat. Menší Černé říše ho mohou vyrobit jen ve spolupráci s jinými Černými říšemi. Okolo takového meta-fornaxu se tedy vytvoří aliance, která ho společně využívá.

Deicidum

Deicidum je hlavní zbraň Černých říší proti astrálním bytostem a božské síle jako takové. Tato látka má neblahý efekt na astrální bytosti. Látka Deicidum vzniká, když je ichor rozložen energií z Meta-fornaxu. Je nutné tedy nejdříve ichor získat – což znamená chytit živou astrální bytost Světla. Alternativně je možné do komory fornaxu vložit zajatého kněze – během procedury je beze zbytku rozložen. Kněží však produkují jen malé množství látky Deicidum.

Magacidum

Magacidum je hlavní zbraň Černých říší proti magickým bytostem a kouzlům jako takovým. Tato látka má neblahý efekt na magické bytosti. Látka Magacidum vzniká, když je dukh rozložen energií z Meta-fornaxu. Je nutné tedy nejdříve dukh získat – což znamená extrahovat ho z magiamantu. Alternativně je možné do komory fornaxu vložit zajatého kouzelníka – během procedury je beze zbytku rozložen. Kouzelníci však produkují jen malé množství látky Magacidum.

Vybavení

Brnění a přilby

Živelný arci-plášť (brnění)

Cena: 10.000

Normálně je arci-plášť neaktivní, takže neposkytuje žádné bonusy ani postihy. Aktivace i deaktivace zabírá jednu akci. Arci-plášť nelze aktivovat, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Ačkoliv se jedná o Brnění, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá jeden slot. Existují tyto typy:

Zemní: Na hrudi umístěný Živelný kámen země, který uživatelské tělo pokrývá vrstvou hlíny. Poskytuje ARM 12 a bonus +4 ke STR. Ubírá -2 od AGI.

Ohnivý: Na hrudi umístěný Živelný kámen ohně, který uživatelské tělo zahaluje do plamenů. Poskytuje ARM 12 a imunitu proti Mrazicím a Zápalným útokům.

Vzdušný: Na hrudi umístěný Živelný kámen vzduchu, který uživatelské tělo obaluje vířícím větrem. Poskytuje ARM 12, imunitu proti vakuu a zásobu vzduchu na 6 hodin. Z okolního vzduchu dokáže extrahovat čistý kyslík, takže uživatel může normálně dýchat i v zamořeném prostředí. Ubírá -2 od AGI.

Vodní: Na hrudi umístěný Živelný kámen vody, který uživatelské tělo obaluje vrstvou vody. Poskytuje ARM 12, imunitu proti vysokému tlaku a zásobu vody na 6 dní. Z vody také dokáže extrahovat kyslík, takže uživatel může pod vodou normálně dýchat. Ubírá -2 od AGI. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Mořeplavecký výcvik.

Éterický arci-plášť (brnění)

Cena: 10.000

Na hrudi umístěný Éterický kámen, který uživatelské tělo pokrývá vrstvou energie. Poskytuje ARM 12. Ubírá -2 od AGI. Dovoluje bezpečně pobývat v Éteru i mimo palubu éterického plavidla po 12 hodin. Normálně je arci-plášť neaktivní, takže neposkytuje žádné bonusy ani postihy. Aktivace i deaktivace zabírá jednu akci. Arci-plášť nelze aktivovat, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Ačkoliv se jedná o Brnění, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá jeden slot. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Éteroplavecký výcvik.

Yggdrasilový arci-plášť (brnění)

Cena: 10.000

Uživatelské tělo je obklopeno tenkými větvičkami a kořeny Yggdrasilu. Poskytuje ARM 12. Ubírá -2 od AGI. Uvnitř kořenů a větví Yggdrasilu dovoluje Opravný hod na ARM a nedává žádný postih. Normálně je arci-plášť neaktivní, takže neposkytuje žádné bonusy ani postihy. Aktivace i deaktivace zabírá jednu akci. Arci-plášť nelze aktivovat, pokud je uživatel oblečen v jiném Brnění. Ačkoliv se jedná o Brnění, zapisuje se do slotů Speciálního vybavení, zabírá jeden slot.

Astrálokrytalové brnění (brnění + přilba)

Cena: 100.000

Toto bílé brnění je vyrobeno z astrálních krystalů a magických pavučin. Patří mezi nejlepší osobní ochranné systémy v celém Edenu. Je extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších kouzelníků a kněžích. Používá ho výhradně Papežská Bílá garda říše Magicus White. Součástí je i přilba, která se dokáže rozložit na jednotlivé díly a odsunout na záda, pokud není potřeba. Brnění přidává +14 k ARM, přilba +2 k ARM, obojí bez jakýchkoliv postihů. Dovoluje provádět Opravné hody na ARM. Získání brnění vyžaduje alespoň 20 bodů prestiže. Toto brnění existuje pouze ve verzi pro člověka.

Magnetix-brnění (brnění)

Electrin-brnění (brnění)

Ignitus-brnění (brnění)

Cena: 50.000*

Speciální arkáno-brnění prostoupené energií dřeva magnetix, krystalu electrin respektive kamene ignitus. Normálně je používáno jen těmi nejelitnějšími válečníky, ale vzácně se dostane do rukou i žoldněrům. Chrání trup, nohy a paže. Přidává +14 k ARM. Zvyšuje velikost postavy o 1. Uživatelé dovoluje v každé ruce držet jednu zbraň – a to jak jednoruční, tak obouruční a dokonce i těžkou/dřevcovou. Jednoruční zbraně se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají +2 k CCO, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Střelec a Zápasník mohou pomocí dovednosti Dvě zbraně použít obě střelné resp. chladné zbraně najednou. Druhou obouruční resp. těžkou/dřevcovou zbraň zapište do slotu Speciálního vybavení.

Magnetix-brnění: přidává +2 ke STR a ubírá –2 od AGI.

Postava je imunní vůči Magnetickým útokům.

Electrin-brnění: přidává +4 ke STR a ubírá –4 od AGI.

Postava je imunní vůči Elektrickým útokům.

Ignitus-brnění: přidává +6 ke STR a ubírá –6 od AGI.

Postava je imunní vůči Zápalným útokům.

Vibratix-skelet (brnění)

Luminarin-skelet (brnění)

Malignus-skelet (brnění)

Cena: 50.000*

Speciální arkáno-skelet prostoupený energií dřeva vibratix, krystalu luminarin respektive kamene malignus. Normálně je používán jen těmi nejelitnějšími válečníky, ale vzácně se dostane do rukou i žoldněrům. Zvyšuje velikost postavy o 1. Nemá žádné pancéřování. Z jeho zad vystupují dvě arkánové paže. Skelet nositelé dovoluje používat až čtyři zbraně – a to jak jednoruční, tak obouruční a dokonce i těžké/dřevcové. Jednoruční zbraně se považují za držené obouruč, obouruční a dřevcové chladné zbraně mají +2 k CCO, obouruční a těžké střelné zbraně se považují za zafixované. Střelec a Zápasník mohou pomocí dovednosti Dvě zbraně použít všechny střelné resp. chladné zbraně najednou. Každou zbraň, pro kterou již nezbyvá volný zbraňový slot, zapište do slotu Speciálního vybavení.

Vibratix-skelet: přidává +2 ke STR a ubírá –2 od AGI.

Postava je imunní vůči Sonickým útokům.

Luminarin-skelet: přidává +4 ke STR a ubírá –4 od AGI.

Postava je imunní vůči Mikrovláknovým útokům.

Malignus-skelet: přidává +6 ke STR a ubírá –6 od AGI.

Postava je imunní vůči Radiačním útokům.

* *Poznámka k Magnetix-brnění, Electrin-brnění a Ignitus-brnění a k Vibratix-skeletu, Luminarin-skeletu a Malignus-skeletu: Uvedená cena je pro rasy, která ho vyvinula. Ostatní rasy si mohou koupit verzi pro svoji velikost a proporce, ale zaplatí dvojnásobek.*

Závod ve zbrojení

Skřeto-půlčické, Skřeto-gnómské a Skřeto-trpasličí války způsobily velký rozmach vojenských technologií mezi všemi zúčastněnými frakcemi. Říše pracovaly hlavně na způsobech, jak vylepšit efektivitu svých vojáků. Trpasličí, Gnómové a Půlčící se rozhodli zvýšit ochranu. Orkové, Hobgoblini a Goblini naopak zvýšili útočnou sílu.

Trpasličí vyvinuli arkáno-brnění jménem **ignitus-brnění**. Orkové vyvinuli arkáno-skelet jménem **malignus-skelet**.

Gnómové vyvinuli arkáno-brnění jménem **electrin-brnění**. Hobgoblini vyvinuli arkáno-skelet jménem **luminarin-skelet**.

Půlčící vyvinuli arkáno-brnění jménem **magnetix-brnění**. Goblini vyvinuli arkáno-skelet jménem **vibratix-skelet**.

Speciální vybavení

Sněžnice

Cena: 5

Sněžnice pro snadný pohyb po sněhu. Ruší postih za zasněžený terén.

Mačky

Cena: 5

Kovové hroty přichycené k podrážkám bot pro snadný pohyb po ledu. Ruší postih za ledový terén.

Majakový Communicatus Auditus

Majakový Communicatus Visus

Cena: 10.000

Auditus je koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku. Visus je průzračná koule, která zajišťuje přenos obrazu. Dosah obou arkán je na tabule teoreticky neomezený. Fungují díky signálu, který mohou vysílat místní Communicatus-majáky. Pokud na tabule nic takového není, nelze použít. Dokáží zajistit spojení mezi tabulou a její Blízkou zónou.

Majakový Communicatus Universalis

Cena: 100.000

Průzračná koule protkána tisíci malých otvorů, která zajišťuje přenos zvuku i obrazu. Dosah arkána je na tabule teoreticky neomezený. Funguje díky signálu, který mohou vysílat místní Communicatus-majáky. Pokud na tabule nic takového není, nelze použít. Dokáže zajistit spojení mezi tabulou a její Blízkou zónou.

Signální světlice

Cena: 5

Ruční světlice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je zapálena, vydává pronikavou barevnou zář, která je vidět na velkou vzdálenost i v mlze. Vydrží hořet 10 minut a hoří i pod vodou. Může být vržena (hod na RCO). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

Signální kuše

Cena: 10

Toto je jednoruční kuše, která dokáže až do vzdálenosti 100 metrů vystřelit kompaktní signální světlici. Ta ale hoří jen 1 minutu. Při použití si postava musí hodit Kontrolní hod na RCO (pokud padne Smůla, kuše se rozbije). Pokud chce pistolí vystřelit na konkrétní místo, musí si hodit na RCO jako obvykle.

Signální dýmavnice

Cena: 50

Ruční dýmavnice na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je odjištěna, vypouští hustý barevný kouř po dobu 20 minut. Může být vržena (hod na RCO). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

Osvětlovací luminokrystal

Cena: 100

Malý luminiscenční krystal na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je do něj udeřeno, osvětluje okolí jasnou bílou zář. Svítí i pod vodou. Může být vržen (hod na RCO). Ruší postihy za sníženou či nulovou viditelnost po dobu 20 minut. Dosah luminokrystalu je 5 metrů všemi směry.

Signální luminokrystal

Cena: 100

Malý luminiscenční krystal na jedno použití (ačkoliv jeden slot zabírá celá sada). Jakmile je do něj udeřeno, vydává pronikavou

barevnou zář, která je vidět na velkou vzdálenost i v mlze. Vydrží svítit 20 minut a svítí i pod vodou. Může být vržen (hod na RCO). Různé barvy mohou být použity pro různé signály.

Přenosný Communicatus Universalis Ultra

Cena: 500.000

Toto je miniaturní verze Communicatus Universalis Ultra. Dovoluje real-time komunikaci (zvuk i obraz) až do vzdálenosti 10 milionů kilometrů, ale má energii jen na 1 hodinu spojení. Může navázat spojení jen s jiným Communicatus Universalis Ultra.

Vodní manévrovací ploutve

Cena: 400

Speciální ploutve pro použití pod hladinou. Uživatel díky nim může snadno plavat či držet se ve vodě na místě a má lepší obratnost. Rychlost plavání v boji je 500 m za akci. Cestovní rychlost plavání při Putování je 50 km/h (má palivo na 50 km). Lze je používat pouze společně s Vodním živelným pláštěm, přičemž ruší jeho postih na AGI. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Mořeplavecký výcvik. Umístění: záda.

Éterická manévrovací křídla

Cena: 400

Speciální křídla pro použití v Éteru (nemohou být použita v atmosféře tabul). Uživatel díky nim může létat či vznášet se v prostoru na místě a má lepší obratnost. Rychlost letu v boji je 10 km za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 1000 km/h (má palivo na 1000 km). Lze je používat pouze společně s Éterickým pláštěm, přičemž ruší jeho postih na AGI. Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Éteroplavecký výcvik. Umístění: záda.

Křídla Vzneseného ptáka

Křídla Temného netopýra

Křídla Lesní mouchy

Cena: 4.000

Mechanická křídla, které běžně používají elitní jednotky Elfů. Verze Vznesených elfů je vymodelována do podoby ptačích křídel. Verze Temných elfů je vymodelována do podoby netopýřích křídel. Verze Lesních elfů je vymodelována do podoby mušických křídel. Všechny tři verze fungují stejně. Uživatel jejich pomocí může létat i vznášet se ve vzduchu na místě, obojí naprosto neslyšně. Rychlost letu v boji je 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost letu při Putování je 100 km/h (má palivo na 200 km). Používání tohoto vybavení vyžaduje znalost Vzduchoplavecký výcvik. Umístění: záda.

Arkánová dýchací maska

Cena: 500 / 1.000

Arkánová maska je speciální dýchací maska, která dokáže zásobu vzduchu po určitou dobu recyklovat a tím ho tak šetřit. Každá maska má jeden měch se zásobou vzduchu na 10 hodin. Lze k ní přikoupit druhý měch za 50 peněz. Místo těchto malých měchů může mít až dva velkokapacitní vzduchové měchy, jeden stojí 100 peněz, má vydrž 50 hodin a zabírá jeden slot Speciálního vybavení (Umístění: záda, vejdou se na ně oba měchy). Existují dvě verze masky:

Lehká: chrání jen ústa a nos. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím.

Těžká: chrání celý obličej. Postava je imunní vůči látkám, které se do těla dostanou vdechnutím, a navíc také vůči látkám, které dráždí oči.

Energo-arkánium

Cena: 5.000

Energo-arkánium je velký zdroj dodatečné energie, který střelec nese na zádech (Umístění: záda). Pomocí zářících trubic je propojeno se zbraní a dodává jí mnohem více energie. K energo-arkánu lze připojit jakoukoliv energetickou střelnou zbraň. Její ničivost je dvojnásobná. K energo-arkánu může být připojena jedna obouruční/těžká zbraň nebo až dvě jednoruční zbraně.

Arkáno-dalekohled

Cena: 50

Dalekohled dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech a to v jiných spektrech. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinásobný. Existuje několik verzí:

Noční: umožňuje vidět ve tmě, avšak obraz je pouze v odstínech zelené. Ruší postih za šero či tmu.

Tepelný: umožňuje lépe vidět objekty vydávající teplo, avšak obraz je pouze v barvách od černé (nejstudenější), přes modrou, červenou a žlutou až po bílou (nejteplejší). Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání objektů teplejších než okolí.

Stopařský: umožňuje lepší orientaci v terénu, protože ho zobrazuje v kontrastnějších, ostřejších barvách, ačkoliv tyto barvy neodpovídají skutečnosti. Taktéž dokáže odhalit i některé obyčejnému oku neviditelné věci, jako otisky prstů, stopy bot na podlaze, arkánové paprsky a pole, plyny unikající do okolí a podobně. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání zraněných bytostí (zvýrazní vytékající krev).

Průhledový: umožňuje vidět skrze pevné objekty, avšak obraz je pouze černobílý. Nedokáže však vidět skrze kovové objekty – ty naopak zobrazuje výrazněji. Přidává bonus +4 k PER, ale pouze při zrakovém hledání kovových objektů. Postava dokáže vidět skrze překážky (kromě kovových) až do šířky 1 metr.

Mystický dalekohled

Cena: 50

Dalekohled dovoluje získat vizuální informace o vzdálených objektech. Může být také použit k hledání. Pátrací dosah hledání zrakem pomocí dalekohledu je desetinásobný. Mystický dalekohled má magický snímač a krystalový zobrazovač. Poskytuje +2 k PER při hledání zrakem.

Vybavení zápasníka

Puklér

Cena: 100 / 200

Puklér je malý pěstní štítek. Zápasník může puklér použít k vykrytí útoků v boji zblízka. Pokud ho má Zápasník v ruce, získává bonus +1 k ARM. Může být použit i jako úderná zbraň s DAM 5. Puklér může mít modifikace, jako mají chladné úderné zbraně. Existují dvě další verze pukléře (dražší, cena obou je stejná): verze s bodnou čepelí uprostřed a verze se sečnými čepelími po obvodu. Mají DAM 5 a fungují jako bodná resp. sečná zbraň. Mohou mít modifikace jako tyto zbraně.

Vybavení střelce

Pavéza

Cena: 100 / 200

Pavéza je rozměrný štít, který slouží jako krytí střelce. Musí se jako jednu akci usadit na zem, jinak nelze použít. Jakmile je usazen, už se nemusí držet v ruce. Poskytuje +6 ARM, ale pouze proti střelbě a explozím. Existuje další verze pavézy (dražší): tato má průzor a otvor pro střelnou zbraň. Zbraň prostrčená otvorem se považuje za zafixovanou (fixace nespotebovává žádnou akci).

Vybavení ranhojiče

Super-tvrdá vrtačka / fréza

Cena: 5.000

Vrtací nástroj s vrtákem z extra-pevného kovu či diamantu. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -5 na ARM.

Super-tvrdá cirkulárka / mechanická pila

Cena: 5.000

Řezací nástroj se zoubky z extra-pevného kovu či diamantu. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -5 na ARM.

Adamantiová vrtačka / fréza

Cena: 10.000

Vrtací nástroj s vrtákem z adamantia. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -10 na ARM.

Adamantiová cirkulárka / mechanická pila

Cena: 10.000

Řezací nástroj se zoubky z adamantia. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Mrzačení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -10 na ARM.

Lektvary

Trávení (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost nepotřebuje jíst ani pít. Efekt trvá k20 dní.

Dýchání (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost nepotřebuje dýchat. Efekt trvá k20 hodin.

Výdrž (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost nepotřebuje spát. Efekt trvá k20 dní.

Stárnutí (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Po vypití si hodte k20. Na hod 1-10 bytost omládne o k20 let. Na hod 11-20 zestárne o k20 let. Efekt trvá k20 hodin.

Odolnost proti teplotám (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost je imunní vůči Zápalným a Mrazicím útokům. Efekt trvá k20 hodin.

Odolnost proti žiravinám (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost je imunní vůči Žiravým útokům. Efekt trvá k20 hodin.

Odolná nervová soustava (elixír)

Materiál: 100 chem, 100 bio

Bytost je imunní vůči Neurálním útokům. Efekt trvá k20 hodin.

Vybavení inženýra

Super-tvrdá vrtačka / fréza

Cena: 5.000

Vrtací nástroj s vrtákem z extra-pevného kovu či diamantu. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -5 na ARM.

Super-tvrdá cirkulárka / mechanická pila

Cena: 5.000

Řezací nástroj se zoubky z extra-pevného kovu či diamantu. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -5 na ARM.

Adamantiová vrtačka / fréza

Cena: 10.000

Vrtací nástroj s vrtákem z adamantia. Funguje jako bodná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -10 na ARM.

Adamantiová cirkulárka / mechanická pila

Cena: 10.000

Řezací nástroj se zoubky z adamantia. Funguje jako sečná zbraň, ale může být použita jen k provedení schopnosti Ničení, během které se počítá efekt Štěstí a Smůly. Smůla znamená rozbití nástroje. Cíl má postih -10 na ARM.

Strojky

Spotřeba (aparát)

Materiál: 100 element, 100 mech

Stroj nepotřebuje palivo (pokud se u něj palivo počítá). Efekt trvá k20 hodin.

Aktivní senzory (aparát)

Materiál: 100 element, 100 mech

Stroj má desetinásobný dosah Aktivních senzorů (pokud je má). Efekt trvá k20 hodin.

Pasivní senzory (aparát)

Materiál: 100 element, 100 mech

Stroj má desetinásobný dosah Pasivních senzorů (pokud je má). Efekt trvá k20 hodin.

Komunikační systém (aparát)

Materiál: 100 element, 100 mech

Stroj má desetinásobný dosah komunikačního systému (pokud ho má). Efekt trvá k20 hodin.

Odolnost proti teplotám (aparát)

Materiál: 100 element, 100 mech

Stroj je imunní vůči Zápalným a Mrazicím útokům. Efekt trvá k20 hodin.

Odolnost proti žiravinám (aparát)

Materiál: 100 element, 100 mech

Stroj je imunní vůči Žiravým útokům. Efekt trvá k20 hodin.

Odolné arkánium (aparát)

Materiál: 100 element, 100 mech

Stroj je imunní vůči Tempestum útokům. Efekt trvá k20 hodin.

Vybavení infiltrátora

Samonavíjecí záchytná jednoruční kuše

Samonavíjecí záchytná obouruční kuše

Cena: 500 / 1000

Jednoruční a obouruční kuše, která vystřeluje záchytný hák na laně dlouhém 10 resp. 100 metrů. Obě kuše mají poháněný navigátor, takže dokáží infiltrátora samy rychle a bezpečně vytáhnout i spustit – nemusí šplhat. Záchytná kuše nezabírá slot Speciálního vybavení, ale slot jednoruční resp. obouruční zbraně. Je to střelná zbraň, projektilová, jednoranná.

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

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

Membránový špionážní Captis Auditus

Membránový špionážní Captis Visus

Cena: 20.000

Auditus je membrána protkána tisíci malých otvorů, která dovoluje pořídit zvukovou nahrávku. Visus je průzračná membrána, která dovoluje pořídit obrazovou nahrávku. Nahrávka může být dlouhá až 1 hodinu. Mohou být také použity k hledání. Pátrací dosah hledání sluchem (Auditus) resp. zrakem (Visus) je desetinásobný. Auditus se vloží do ucha, Visus přímo na oko (jako kontaktní čočka). Jejich používání je zcela nenápadné. Ovládají se pomocí mimických svalů tváře. Pokud chce postava rychle zachytit nějakou událost, musí si hodit proti AGI.

Mechanický odemykač

Arkánový odemykač

Cena: 500 / 1000

Odemykače slouží k rozluštění číselné kombinace či hesla trezorů, bezpečnostních dveří a podobných systémů. Mechanický funguje jen na mechanické zámky, arkánový jen na arkánové (avšak ne na ty, které vyžadují biometrický údaj). Infiltrátor si hodí proti INT a pokud uspěje, zámek byl odemčen. Odemkání trvá 1 minutu (v boji jednu akci).

Vybavení kouzelníka

Dukhový extraktor

Cena: 50.000

Speciální vrtačka pro vysátí dukhu z Magiamantu. Použití v boji zabírá jednu akci. Jedno použití vysaje jednu dávku. Kouzelník si hodí proti svému INT, STR a PER. Pokud uspěje ve všech hodech, dávku se podařilo vysát. Pokud ne, krystal zmizel i s dukhem. Extrahovaný dukh lze uložit jen do speciální Dukhové nádoby.

Dukhová nádoba

Cena: 10.000

Dukhová nádoba je speciální láhev z mystických materiálů, ve které je možné skladovat dukh, aniž by hrozilo jeho spontánní zmizení. Jedna nádoba pojme jednu dávku dukhu.

Vybavení kněze

Ichorový extraktor

Cena: 50.000

Speciální jehla pro vysátí ichoru z těla Astrální bytosti. Použití v boji zabírá jednu akci. Jedno použití vysaje jednu dávku. Jehla je příliš slabá na to, aby prošla brněním. Pokud má cíl hodnotu ARM, Kněz má jen minimální šanci, že jehla projde skrz. Knězi musí padnout Štěstí při hodu na CCO, jen tehdy jehla projde nějakou malou skulinou. Pokud cíl hodnotu ARM nemá, pak jakýkoliv úspěch v hodu na CCO znamená, že ichor byl vysán. Cíl se může vysání bránit také tak, že se bude snažit vyhnout, nebo jehlu vykrýt. Extrahovaný ichor lze uložit jen do speciální Ichorové nádoby.

Ichorová nádoba

Cena: 10.000

Ichorová nádoba je speciální láhev z posvěcených materiálů, ve které je možné skladovat ichor, aniž by hrozilo jeho spontánní zmizení. Jedna nádoba pojme jednu dávku ichoru.

Dukh a ichor

Dukh a ichor jsou velmi cenné látky. Je možné je prodat. Jedna dávka dukhu i ichoru může stát od 50.000 do 500.000, přičemž více lze vydělat na černém trhu. Bílé a Černé říše lidí jsou ochotné zaplatit i dvojnásobek, látky se jim hodí na jejich výzkum a experimenty.

Majitelé dukhu a ichoru se často stávají terčem zlodějů a gangsterů všeho druhu.

Chladné zbraně

Napichovače (bodné)

Zbraně s dlouhým bodným trnem. Protivník má postih –6 na CCO při hodů na Vykrytí, nikoliv –4.

Napichovač: DAM 25, jednoruční, cena 80

Obouruční napichovač: DAM 50, obouruční, cena 160

Dřevcový napichovač: DAM 100, dřevcová, cena 320

Sekače (sečné)

Zbraně se širokou sečnou čepelí. Protivník má postih –6 na AGI při hodů na Úhyb, nikoliv –4.

Sekač: DAM 25, jednoruční, cena 80

Obouruční sekač: DAM 50, obouruční, cena 160

Dřevcový sekač: DAM 100, dřevcová, cena 320

Modifikace chladných zbraní

Světlé zbraně

Cena: x 5

Zbraň obsahuje Světlo, kterým může rozložit duši služebníka Temnoty. Kromě zranění získá cíl také k20 Decay Pointů. Pokud si tuto zbraň pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Temné zbraně

Cena: x 5

Zbraň obsahuje Temnotu, kterou může zahltit duši služebníka Světla. Kromě zranění získá cíl také k20 Corruption Pointů. Pokud si tuto zbraň pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Anti-upíří zbraně

Cena: x 10

Upír zraněný touto zbraní je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po k20 minut. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na ostatní Vampirothovy služebníky (např. Krvežízivce) a Upíří stroje.

Anti-vlkodlačí zbraně

Cena: x 10

Vlkodlak zraněný touto zbraní je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po dobu k20 hodin. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na ostatní Lycantrothovy služebníky (např. Vlkobestie) a Vlkodlačí stroje.

Anti-nemrtvé zbraně

Cena: x 10

Zombie zraněná touto zbraní nemůže využít svoji schopnost Vysoká odolnost. Kostlivec zabitý touto zbraní nemůže využít svoji schopnost Sestavení. Zbraň může normálně zranit i Ducha. Zbraň má efekt i na Nemrtvé stroje.

Anti-mutantí zbraně

Cena: x 10

Mutant zraněný touto zbraní přichází o jednu mutaci. O jakou mutaci přijde, to rozhodne GM. Zbraň má efekt i na Mutantí stroje a také Ghúly (těm přidává jeden bod Únavy, který mohou zrušit pouze tím, že se nají masa).

Anti-zatemnělé zbraně

Cena: x 10

Zatemnělému zraněnému touto zbraní zčernají oči, což prozrazuje jeho příslušnost k Temné ruce všem, kteří ho spatří. Zčernání očí nedokáže sám potlačit po dobu k20 dní. Efekt není kumulativní. Zbraň má efekt i na ostatní Eclipsothovy služebníky (např. Zatracené) a Zatemnělé stroje (těm na stejnou dobu ruší jejich schopnost hypnózy).

Anti-astrální zbraně

Cena: x 5

Čepel zbraně je pokrytá spirituálními runami exorcismu. Proti Astrální bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Zbraně Černých říší nevyužívají runy, ale Deicidum-emitor.

Anti-magické zbraně

Cena: x 5

Čepel zbraně je pokrytá mystickými runami negace. Proti Magické bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Zbraně Černých říší nevyužívají runy, ale Magicidum-emitor.

Střelné zbraně

Standardní střelné zbraně

Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

Azothové zbraně (P)

Azothové zbraně vystřelují ztuhlé hroudy azothu. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších mudrců v oboru alchymie.

► Způsobují Žiravý útok.

Dávkování azothu lze upravit, čímž se upraví vlastnosti zbraně: Standardní mód má hodnoty uvedené níže.

► Ničivý mód má DAM zvýšeno na dvojnásobek, ale dostřel snížen na polovinu.

► Dalekonosný mód má dostřel zvýšen na dvojnásobek, ale DAM sníženo na polovinu.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 50

Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, cena 500

Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 5000

Astrální zbraně (P)

Astrální zbraně vystřelují ztuhlé hroudy astrálního prachu. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších kněží.

► Způsobují Žiravý útok.

Dávkování astrálního prachu lze upravit, čímž se upraví vlastnosti zbraně:

Standardní mód má hodnoty uvedené níže.

► Ničivý mód má DAM zvýšeno na dvojnásobek, ale dostřel snížen na polovinu.

► Dalekonosný mód má dostřel zvýšen na dvojnásobek, ale DAM sníženo na polovinu.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 50

Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -2 od RCO, cena 500

Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, cena 5000

Ohnivá kopí (P)

Různě dlouhé hole zakončené krátkou dřevěnou hlavní na střelný prach. Vystřelují kamenné či kovové koule. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutnák a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM 5, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 10

Obouruč: DAM 10, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 100

Těžká: DAM 20, OR 20, MR 40, RP -2 od RCO, cena 1000

Píšťaly (P)

Různě dlouhé hole zakončené krátkou kovovou hlavní na střelný prach. Vystřelují kamenné či kovové koule. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutnák a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 20

Obouruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 200

Těžká: DAM 40, OR 20, MR 40, RP -2 od RCO, cena 2000

Brokovnice a ekvivalenty

Brokovnice a jejich ekvivalenty střelí roje malých projektilů. Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

► Všechny jsou Rojové zbraně

Rojová ohnivá kopí (P)

Různě dlouhé hole zakončené krátkou dřevěnou hlavní na střelný prach. Vystřelují roj kamenných či kovových broků. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutnák a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM 5, OR 2,5, MR 5, RP -2 od RCO, cena 10

Obouruč: DAM 10, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 100

Těžká: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 1000

Rojové píšťaly (P)

Různě dlouhé hole zakončené krátkou kovovou hlavní na střelný prach. Vystřelují roj kamenných či kovových broků. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutnák a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM 10, OR 2,5, MR 5, RP -2 od RCO, cena 20

Obouruč: DAM 20, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 200

Těžká: DAM 40, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 2000

Granátometry a ekvivalenty

Granátometry a jejich ekvivalenty střelí výbušné projektily. Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

► Všechny jsou Vrhače výbušnin.

► Standardní municí je jeden typ náplně Běžného druhu (viz Výbušniny).

► Mohou provádět Nepřímou střelbu.

Granátová ohnivá kopí (P)

Různě dlouhé hole zakončené krátkou dřevěnou hlavní na střelný prach. Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutnák a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP -2 od RCO, cena 10

Obouruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 100

Těžká: DAM X, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 1000

Granátové píšťaly (P)

Různě dlouhé hole zakončené krátkou kovovou hlavní na střelný prach. Vystřelují granáty. Při tom vydávají hlučnou ránu, jasný záblesk a oblak dýmu. Ke střelbě potřebují suchý doutnák a střelný prach. Nefungují, když jsou vlhké.

Jednoruč: DAM X, OR 2,5, MR 5, RP -2 od RCO, cena 20

Obouruč: DAM X, OR 5, MR 10, RP -2 od RCO, cena 200

Těžká: DAM X, OR 10, MR 20, RP -2 od RCO, cena 2000

Energetické zbraně

Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek.

Fázové zbraně (E)

Fázové zbraně vystřelují pulzy nebo paprsky energie, která cíl posune mimo fázi běžného časoprostoru, takže jeho hmota a energie jsou zcela nekompatibilní s neposunutou hmotou a energií. Fáze jsou určovány náhodně, takže různé části cíle jsou odfázovány jinak, což zaručuje jeho zničení. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších mudrců v oboru astrologie.

► Efekt Štěstí se u této zbraně nepočítá. Cíl si místo hodu na odolání hodí k20. Pokud padne 1-10, odolal. Pokud padne 11-15, utrpěl zranění. Pokud padne 16-20, utrpěl dvojnásobné zranění.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -5 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -20 od DAM, cena 5000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -2 od RCO.

Magické zbraně (E)

Magické zbraně vystřelují pulzy nebo paprsky magie. Magie postihuje cíl zcela náhodně, ale vždy negativně, což zaručuje jeho zničení. Jsou extrémně cenné, výroba totiž vyžaduje asistenci těch nejlepších kouzelníků.

► Efekt Štěstí se u této zbraně nepočítá. Cíl si místo hodu na odolání hodí k20. Pokud padne 1-10, odolal. Pokud padne 11-15, utrpěl zranění. Pokud padne 16-20, utrpěl dvojnásobné zranění.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -5 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -20 od DAM, cena 5000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -2 od RCO.

Tempestor zbraně (E)

Vystřelují tempestum pulzy nebo paprsky, které jsou schopné paralyzovat arkána. Nefungují proti živým cílům. Šedé říše je používají hlavně v boji proti Černým říším, protože dokáží snadno a rychle eliminovat jejich automatomy.

► Způsobují Tempestum útok.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -5 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -20 od DAM, cena 5000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -2 od RCO.

Enervator zbraně (E)

Vystřelují neurální pulzy nebo paprsky, které jsou schopné paralyzovat organické cíle. Nefungují proti neživým cílům. Šedé říše je používají hlavně v boji proti Bílým říším, kdy jejich pomocí rychle eliminují kouzelníky a kněží.

► Způsobují Neurální útok.

► Paprskové.

Jednoruč: DAM 20, OR 10, MR 20, RP -5 od DAM, cena 50

Obouruč: DAM 40, OR 100, MR 200, RP -10 od DAM, cena 500

Těžká: DAM 80, OR 1000, MR 2000, RP -20 od DAM, cena 5000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -2 od RCO.

Plamenomety a ekvivalenty

Plamenomety a jejich ekvivalenty vrhají smrtící látky.

► Všechny jsou Rozptylové zbraně.

Pyriomety (L)

Pyriomety vrhají žhnoucí pyrium v podobě modrého plamene.

► Způsobují Zápalný útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 40, MR 80, RP n/a, cena 2000

Éteromety (L)

Éteromety vrhají žhnoucí éterický prach v podobě červeného plamene.

► Způsobují Zápalný útok.

Jednoruč: DAM 5, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20

Obouruč: DAM 10, OR 20, MR 40, RP n/a, cena 200

Těžká: DAM 20, OR 40, MR 80, RP n/a, cena 2000

Doplňky střelných zbraní

Pokud není řečeno jinak, tyto doplňky lze přidat k jednoruční, obouruční, těžké, dělostřelecké, palubní i velké palubní zbraní.

Energetický zaostřovač

Cena: různé

Energetický zaostřovač je rozměrný nástavec na hlaveň energetických zbraní. Skládá se z mnoha čoček a krystalů. Zvyšuje doštel zbraně na dvojnásobek. Existuje několik velikostních verzí.

Jednoruční/Obouruční/Těžké: pro tyto zbraně stojí 2.000 peněz.

Dělostřelecké: pro tyto zbraně stojí 20.000 peněz.

Palubní: pro tyto zbraně stojí 200.000 peněz.

Velké palubní: pro tyto zbraně stojí 2 miliony peněz.

Magnetixový posilovač, Vibratixový posilovač

Electrinový posilovač, Luminarinový posilovač

Ignitusový posilovač, Malignusový posilovač

Cena: různé

Přídavné kusy dřeva magnetix/vibratix, krystaly electrin/luminarin, kameny ignitus/malignus, které se připevní ke zbraní. Zvyšuje výkon jejího palebného systému. Lze ho připevnit ke kolíčkovým kuším, clavo-samostřílům, arbalestům, kovohybným, vřestícím, bleskovým, žáronosným, tavicím a zhoubným zbraním a také ke kovometům, morometům, bleskometům, jedometům, vulkánometům a zhoubometům. Zvyšuje její doštel a ničivost na dvojnásobek (ničivost však nezvyšuje Látkovým zbraním ani Vrhačům výbušnin). Nelze ho používat společně s Ergo-arkánem ani s Energetickým zaostřovačem. Způsobuje však, že se zbraň rozbije na hod 18 až 20. Pokud má zbraň pravidlo ohledně přetížení, pak se přetíží též na hod 18 až 20. Existuje několik velikostních verzí.

Jednoruční/Obouruční/Těžké: pro tyto zbraně stojí 2.000 peněz.

Dělostřelecké: pro tyto zbraně stojí 20.000 peněz.

Palubní: pro tyto zbraně stojí 200.000 peněz.

Velké palubní: pro tyto zbraně stojí 2 miliony peněz.

Mystická zvětšovací mířidla

Cena: 100

Zvětšovací mířidla dovolují získat vizuální informace o vzdáleném cíli a dovolují na něj zamířit. Mystická mířidla mají magický snímač a krystalový zobrazovač. Nelze kombinovat s citlivými mířidly. Nelze umístit na jednoruční zbraň. Pokud postava použije akci Míření, získává bonus +6 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí za hranicemi Optimálního doštelu.

Mystická citlivá mířidla

Cena: 50

Citlivá mířidla dovolují přesné zamíření na kratší vzdálenosti. Mystická mířidla mají magický snímač a krystalový zobrazovač. Nelze kombinovat se zvětšovacími mířidly. Pokud postava použije akci Míření, získává bonus +6 k RCO, namísto +2. Tento bonus je aplikován ale pouze pokud střílí v dosahu Optimálního doštelu.

Modifikace střelných zbraní

Modifikace určené pro jednoranné zbraně lze aplikovat i na ručně napínané zbraně, i když se normálně považují za samonabíjecí. Naopak modifikace určené jen pro samonabíjecí zbraně nelze aplikovat na ty ručně napínané.

Prachem posílené zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **standardní luky+kestrosy, rojové a granátové praky, kulovnice, brokovnice a granátomety**. Projektily jsou vystřeleny pomocí tětivy obalené éterickým prachem respektive pomocí výbuchu pyria, takže jsou rychlejší a mají vyšší dostřel. Během letu za sebou zanechávají typickou červenou respektive modrou žhavou stopu. Dostřel zbraně je dvojnásobný. Nevýhodou však je, že zbraně se přehřívají, není možné z nich střílet příliš často. Jednoranné zbraně (včetně ručně napínaných) se přehřejí při hodu 15-19 na RCO. Samonabíjecí zbraně se přehřejí při hodu 11-19 na RCO. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevyčladi (trvá to 1 minutu).

Energo-explozivní zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro **éterické a pyriové** zbraně. Éterický či pyriový paprsek respektive pulz v místě zásahu vyvolá silnou explozi. Jednoruční vytvoří explozi s dosahem 1 metr, Obouruční s dosahem 2 metry, Těžké s dosahem 4 metry, Dělostřelecké zbraně s dosahem 8 metrů a Palubní zbraně s dosahem 16 metrů.

Zaostřené prizmové zbraně

Cena: x 5

Modifikace pro **prizmové** zbraně. Světelný paprsek je zaostřen natolik, že dokáže snadno propálit cíl a ještě pokračovat dál. Mohou zranit několik cílů stojících za sebou. Pokud je cíl zasažen a úspěšně poškozen, je kromě toho také prostřelen – je zasažen jeden další cíl nacházející se za ním, tentokrát ale s nižší průrazností (cíl má bonus +2 k ARM). Takto lze prostřelit více cílů, ale každý další má o to vyšší bonus k ARM (+4, +6, atd.). Efekt Štěstí při hodu na RCO se aplikuje pouze na první zasažený cíl. Jednoruční svým cílům snižují bonus poskytovaný Krytím o 1, Obouruční o 2, Těžké o 3, Dělostřelecké zbraně o 4 a Palubní zbraně o 5. Prostřelení funguje pouze v Optimálním dostřelu.

Těžké dalekonosné zbraně

Cena: x 4

Modifikace pro **jednoranné** obouruční zbraně, projektilové i energetické. Má dvojnásobné OR a MR. DAM je dvojnásobné. Zbraň musí být zafixována, jinak z ní nelze střílet (jako v případě Těžké zbraně).

Těžké automatické zbraně

Cena: x 4

Modifikace pro **samonabíjecí** obouruční zbraně, projektilové i energetické. Pokud úspěšně zasáhne, uživatel hodí k20. Na hod 1-10 zasáhne jednou. Na hod 11-15 zasáhne dvakrát. Na hod 16-20 zasáhne třikrát. Cíl si hází na ARM pro každý zásah zvlášť. DAM je dvojnásobné. Zbraň musí být zafixována, jinak z ní nelze střílet (jako v případě Těžké zbraně).

Zkrácené zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro obouruční zbraně, kromě luků. Modifikace je provedena buď během výroby, nebo improvizovaně – hlaveň a pažba jsou jednoduše upilovány. Zbraň má poloviční dostřel. Lze ji zapsat do slotu pro Jednoruční nebo Obouruční zbraň. Lze používat i jako Jednoruční, tehdy má ale uživatel postih -2 na RCO.

Energovláknové vznešené/temné/lesní zbraně

Cena: x 4

Modifikace pro **vznešené, temné a lesní luky+kestrosy**. Tětiva luku respektive vlákno kestrosu je tvořeno zářením solaris, lunaris respektive stellaris. Šíp je vystřelen vyšší silou. Dostřel je dvojnásobný a vzdálenostní postih je poloviční.

Posílené solaris/lunaris/stellaris zbraně

Cena: x 4

Modifikace pro **solaris, lunaris a stellaris luky+kestrosy**. Tětiva luku respektive vlákno kestrosu je tvořeno mnohem silnějším zářením solaris, lunaris respektive stellaris. Při natažení resp. roztočení z nich šlehají výboje. Energo-šíp je vystřelen vyšší silou. Dostřel je dvojnásobný a vzdálenostní postih je poloviční.

Protipevnostní zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **Dělostřelecké a Palubní** zbraně. Speciální zbraně na ničení hradů a dalších pevností. Proti budovám je DAM dvojnásobné. Při zásahu jiného cíle hodte k20. Na hod 11-20 je DAM poloviční.

Protilodní zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **Dělostřelecké a Palubní** zbraně. Speciální zbraně na ničení lodí (vodních, vzdušných i éterických). Proti Plavidlům, Oblačným plavidlům a Éterickým plavidlům Oceánu a Oblohy je DAM dvojnásobné. Při zásahu jiného cíle hodte k20. Na hod 11-20 je DAM poloviční.

Obrobijné zbraně

Cena: x 2

Modifikace pro **Dělostřelecké a Palubní** zbraně. Speciální zbraně na zabíjení obřích bytostí. Proti Zvířatům a Osobám Velké a Obří kategorie je DAM dvojnásobné. Při zásahu jiného cíle hodte k20. Na hod 11-20 je DAM poloviční.

Drakobijné zbraně

Cena: x 4

Modifikace pro **Dělostřelecké a Palubní** zbraně. Speciální zbraně na zabíjení Draků. Proti Drakům je DAM čtyřnásobné. Při zásahu jiného cíle hodte k20. Na hod 11-20 je DAM poloviční.

Příklady střelných zbraní

Zde je návod, jak sestavit konkrétní pod-typy střelných zbraní.

Revolver:

Typ střelné zbraně používaný Černými říšemi. Jednoduše použijte standardní samonabíjecí pistoli (kulovnici), existují ale také revolverové pušky a těžké zbraně.

Pepřenka:

Typ střelné zbraně používaný Černými říšemi. Je podobný revolveru. Má svazek tří a více hlavní, v každé je jeden náboj. Když vystřelí horní hlavň, celý svazek se otočí tak, aby mohla vystřelit další hlavň. Jednoduše použijte standardní samonabíjecí pistoli (kulovnici), existují ale také pepřenkové pušky a těžké zbraně.

Karabina:

Typ střelné zbraně používaný Černými říšemi i Titány. Karabina je zkrácená verze kulovnice resp. arkebuzy. Použijte jednorannou nebo samonabíjecí kulovnici či arkebuzy s modifikací Zkrácená zbraň.

Blunderbuss:

Typ střelné zbraně používaný Černými říšemi i Titány. Blunderbuss je označení pro krátkou brokovnici resp. rojovou arkebuzy s typicky rozšířeným ústím hlavně. Použijte jednorannou brokovnici či rojovou arkebuzy s modifikací Zkrácená zbraň.

Lupara:

Typ střelné zbraně používaný Černými říšemi. Lupara je označení pro dvojhlavňovou (většinou loveckou) brokovnici s upilovanými hlavněmi a pažbou. Použijte jednorannou dvojhlavňovou brokovnici s modifikací Zkrácená zbraň.

Lovecké zbraně:

Běžné lovecké zbraně používané civilisty. Použijte projektilovou obouruční zbraň z kategorie Standardní střelné zbraně nebo Brokovnice a ekvivalenty, obě buď jako jednoranné či ručně napínané, obě s modifikací Dalekonosná. Může se jednat o dvojitě zbraně, můžete dokoupit Zvětšovací mířidla.

Odstřelovací zbraně:

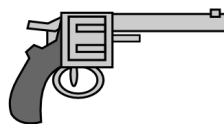
Použijte jednorannou či ručně napínanou obouruční zbraň s modifikací Dalekonosná, dokupte Zvětšovací mířidla.

Antimateriálové zbraně:

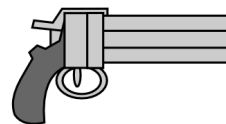
Těžká odstřelovací zbraň s velkou ráží. Používá se k ničení opancéřovaných cílů. Použijte jednorannou či ručně napínanou těžkou zbraň s modifikací Dalekonosná, dokupte Zvětšovací mířidla. Alternativně můžete použít jednorannou či ručně napínanou obouruční zbraň s modifikací Těžká dalekonosná zbraň.

Ribauldequin:

Těžká palná zbraň s mnoha hlavněmi vedle sebe. Je známá také jako „varhanní kanon“. Použijte jednorannou polní tarasnici či hákovnici s modifikací Multi-salvová zbraň. Můžete vytvořit i dělostřeleckou verzi (použijte obléhací kanon či velkou hákovnici) nebo palubní verzi (použijte velekanon či obří hákovnici).



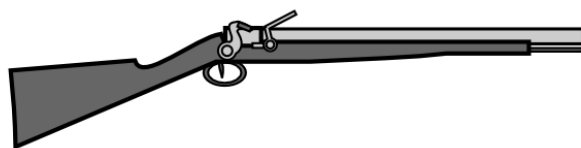
Revolver



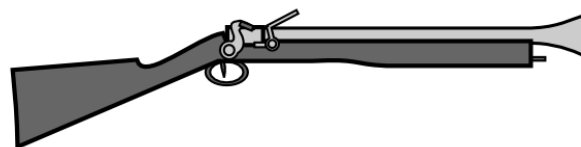
Pepřenka



Lupara



Kulovnice—karabina



Brokovnice—blunderbuss

Palné zbraně

Palné zbraně používají primárně Titáni a Černé říše lidí, které vynalezly nejpokročilejší verze. Zbraně používají tyto typy zámků:

Doutnákový zámek – palebný systém používaný zbraněmi Titánů. Je tvořen doutnákem, jehož konec se zapálí. Spoušť zbraně je tvořena pákou, která doutnák přisune k otvoru v závěru hlavně, kde zažehne prach.

Kolečkový zámek – nejjednodušší palebný systém používaný zbraněmi Černých říší. Při stisknutí spouště se otočí malé kolečko, které vykřesá jiskru. Ty zažehnou prach.

Křesadlový zámek – nejčastější palebný systém používaný zbraněmi Černých říší. Při stisknutí spouště kladívko s křesacím kamenem udeří a vytvoří tak jiskru, která zažehne prach.

Perkusní zámek – pokročilejší palebný systém používaný zbraněmi Černých říší. Při stisknutí spouště kohout udeří na vznětlivý materiál (perkusní zápalku), což zažehne prach.

Nábojnicové zbraně – nejpokročilejší palebný systém používaný zbraněmi Černých říší. Je velmi vzácný a drahý. Na rozdíl od ostatních typů je zde střela vybavená nábojnicí, takže prach se nemusí dodávat zvlášť. Při stisknutí spouště kohout udeří na zápalku nábojnice, což zažehne prach uvnitř ní.

Existují i primitivní palné zbraně: ohnivá kopí a pišťaly. Ty nepoužívají žádné zámků. Doutnák se zapálí a ručně přisune k otvoru v závěru hlavně, kde zažehne prach.

Mitrailleuse:

Těžká rychlopalná zbraň používaná Černými říšemi. Má svazek mnoha hlavní, v každé je jeden náboj. Střelec otáčí klikou a odpaluje tak postupně všechny hlavně rychle za sebou. Použijte samonabíjecí těžkou zbraň—kulovnici s modifikací Automatická.

Nordenfolt:

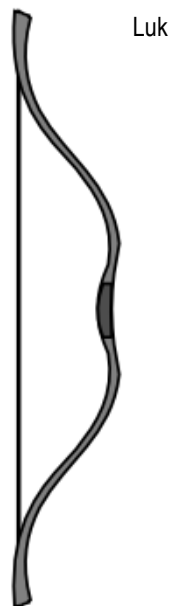
Těžká rychlopalná zbraň používaná Černými říšemi. O něco pokročilejší typ. Má více hlavní vedle sebe, každá má svůj zásobník. Střelec tahá za páku, čímž pohání systém nabíjení a střelby. Po každém zatažení vystřelí všechny hlavně v rychlém sledu za sebou. Použijte samonabíjecí těžkou zbraň—kulovnici s modifikací Automatická.

Gardner:

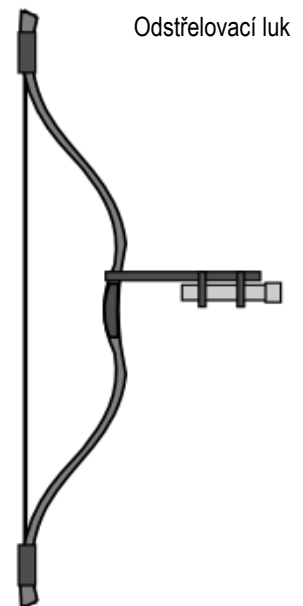
Těžká rychlopalná zbraň používaná Černými říšemi. Více pokročilejší typ. Má jednu či více hlavní vedle sebe, každá má svůj zásobník. Střelec otáčí klikou, čímž pohání systém nabíjení a střelby. Jak se otáčí klikou, všechny hlavně se kontinuálně nabíjejí a vystřelují v rychlém sledu za sebou. Použijte samonabíjecí těžkou zbraň—kulovnici s modifikací Automatická.

Gatling:

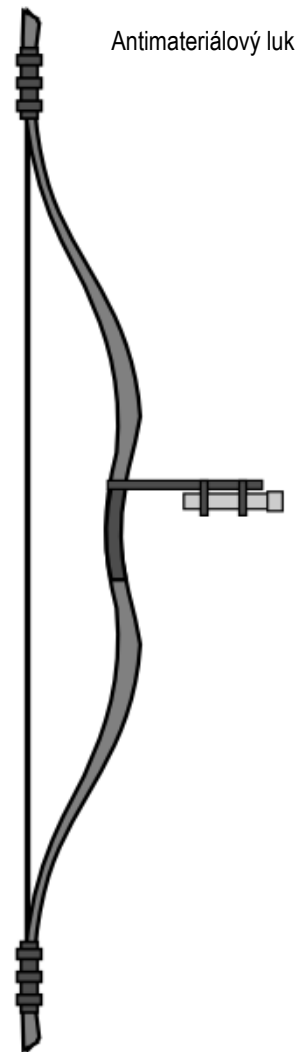
Těžká rychlopalná zbraň používaná Černými říšemi. Nejpokročilejší typ. Má rotační svazek tří a více hlavní a jeden zásobník. Střelec otáčí klikou, čímž pohání systém nabíjení, střelby a otáčení svazku hlavní v rychlém sledu. Použijte samonabíjecí těžkou zbraň—kulovnici s modifikací Automatická.



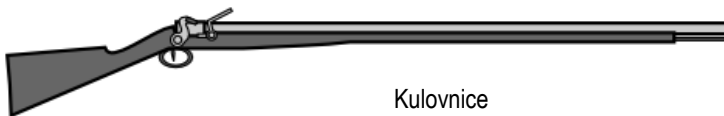
Luk



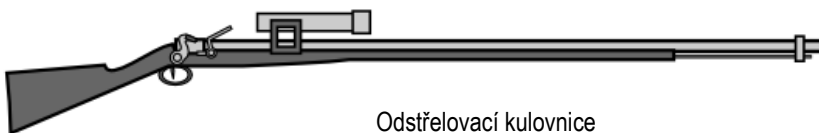
Odstřelovací luk



Antimateriálový luk



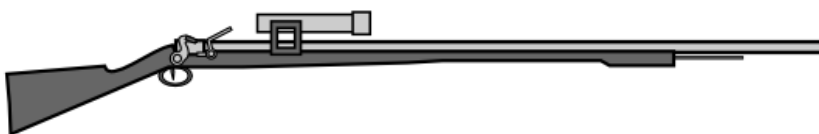
Kulovnice



Odstřelovací kulovnice



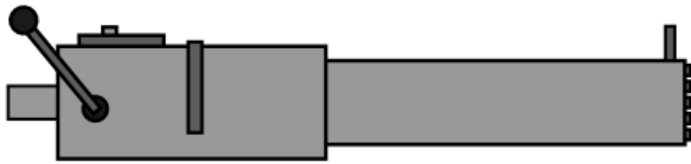
Antimateriálová kulovnice



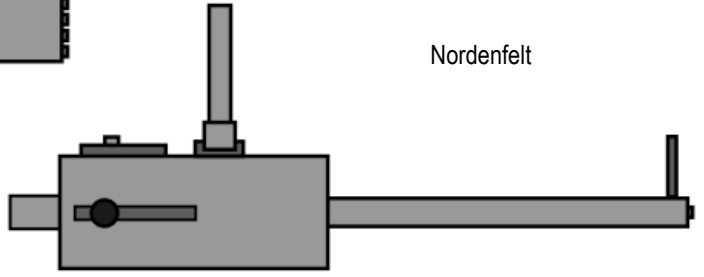
Lovecká kulovnice



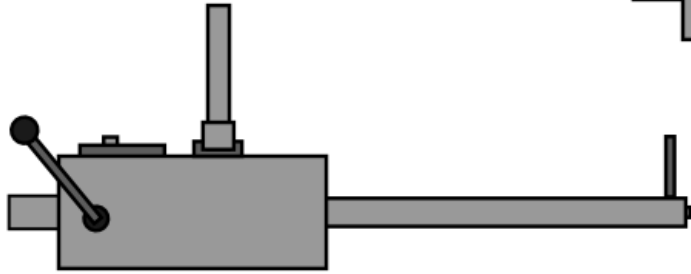
Lovecká brokovnice



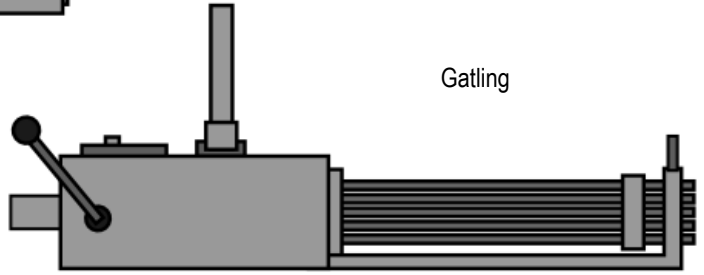
Mitrailleuse



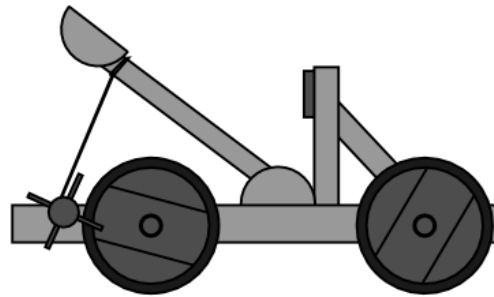
Nordenfelt



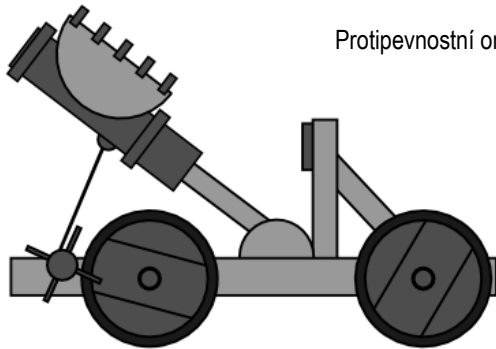
Gardner



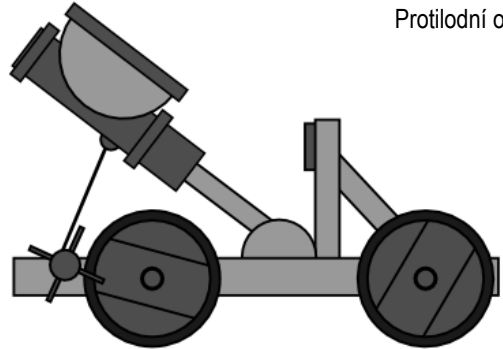
Gatling



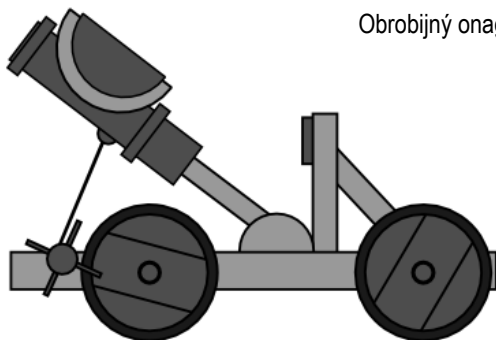
Onager



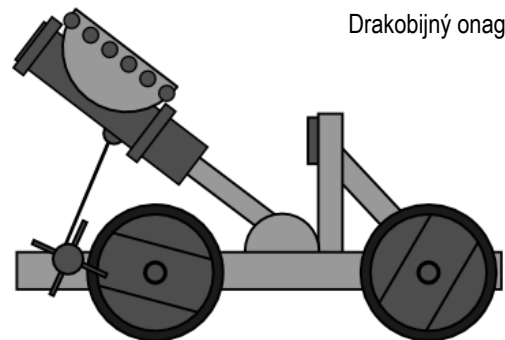
Protipevnostní onager



Protilodní onager



Obrobijný onager



Drakobijný onager

Speciální munice

Zde uvedená Speciální munice se vztahuje jen pro projektilové zbraně, ovšem nikoliv pro Vrháče výbušnin.

Světlá munice

Cena: stejná jako zbraň.

Munice obsahuje Světlo, kterým může rozložit duši služebníka Temnoty. Kromě zranění získá cíl také k20 Decay Pointů. Pokud si tuto municí pořídí služebník Temnoty, získává 1 Decay Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Temná munice

Cena: stejná jako zbraň.

Munice obsahuje Temnotu, kterou může zahltit duši služebníka Světla. Kromě zranění získá cíl také k20 Corruption Pointů. Pokud si tuto municí pořídí služebník Světla, získává 1 Corruption Point na konci každého dne, kdy ji má u sebe.

Anti-upíří munice

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Upír zraněný touto municí je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po k20 minut. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na ostatní Vampirothovy služebníky (např. Krvežíznivce) a Upíří stroje.

Anti-vlkodlačí munice

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Vlkodlak zraněný touto municí je pod stejným efektem, jako by byl na slunečním světle po dobu k20 hodin. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na ostatní Lycanthrothovy služebníky (např. Vlkobestie) a Vlkodlačí stroje.

Anti-nemrtvá munice

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Zombie zraněná touto municí nemůže využít svoji schopnost Vysoká odolnost. Kostlivec zabítý touto municí nemůže využít svoji schopnost Sestavení. Munice může normálně zranit i Ducha. Munice má efekt i na Nemrtvé stroje.

Anti-mutantí munice

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Mutant zraněný touto municí přichází o jednu mutaci. O jakou mutaci přijde, to rozhodne GM. Munice má efekt i na Mutantí stroje a také Ghúly (těm přidává jeden bod Únavy, který mohou zrušit pouze tím, že se nají masa).

Anti-zatemnělá munice

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Zatemnělému zraněnému touto municí zčernají oči, což prozrazuje jeho příslušnost k Temné ruce všem, kteří ho spatří. Zčernání očí nedokáže sám potlačit po dobu k20 dní. Efekt není kumulativní. Munice má efekt i na ostatní Eclipsothovy služebníky (např. Ztracené) a Zatemnělé stroje (těm na stejnou dobu ruší jejich schopnost hypnózy).

Anti-astrální munice

Cena: stejná jako zbraň.

Projektily jsou pokryté spirituálními runami exorcismu. Proti Astrální bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Projektily Černých říší nevyužívají runy, ale Deicidum-emitor.

Anti-magická munice

Cena: stejná jako zbraň.

Projektily jsou pokryté mystickými runami negace. Proti Magické bytosti má tato zbraň dvojnásobnou ničivost. Pokud při útoku padne Štěstí, zasažená bytost je okamžitě zabita. Projektily Černých říší nevyužívají runy, ale Magicidum-emitor.

Astrální munice

Cena: stejná jako zbraň.

Pouze pro luky+kestrosy a rojové praky

Projektily obsahují astrální prach, který je schopen svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejnou ničivostí.

Azothová munice

Cena: stejná jako zbraň.

Pouze pro kulové/brokové zbraně.

Projektily obsahují dávku azothu, který je schopen svůj cíl doslova rozložit. Cíl navíc utrpí ještě Žiravý útok se stejnou ničivostí.

Super-žhavená munice

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Pouze pro Vznešené/Temné luky+kestrosy.

Hroty šípů jsou při natažení tětivy prostoupeny energií natolik, že se rozžhaví do ruda. Dokáží se protavit skrz pancéřování nebo svůj cíl zapálit. Cíl má postih -5 na ARM. Pokud žádný ARM nemá, tak utrpí Zápalný útok se stejnou ničivostí.

Jehlová munice

Cena: munice je rovná dvojnásobku ceny zbraně.

Pouze pro Vznešené/Temné/Lesní luky+kestrosy.

Tenké a velmi ostré šipy usazené v nosném pouzdře. Mají vysokou průraznost. Cíl má postih -5 na ARM. Pokud žádný ARM nemá, tak jím projektil proletí bez ztráty síly průraznosti (jako by v cestě vůbec nestál).

Talismany

Zde je seznam dalších Posvátných respektive Znesvěcených talismanů. Talismany označené „“ mohou používat pouze lidé z Bílých říší. Talismany označené „<Č>“ mohou používat pouze lidé z Černých říší.

Prsten blesků

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Elektrickým útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Elektrických útoků majitele.

Prsten ohně

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Zápalným útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Zápalných útoků majitele.

Prsten ledu

Cena: 5.000

Prsten poskytuje imunitu proti Mrazícím útokům. Zdvojnásobuje ničivost všech Mrazících útoků majitele.

Anti-medailon lykantropie

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Lycantrotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon vampyrismu

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Vampirotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon mortifikace

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Necrotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon mutace

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Mutanatha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Anti-medailon zatemnění

Cena: 10.000

Medailon způsobuje, že na všechny služebníky Eclipsotha v okruhu 100 metrů se normálně vztahují pravidla pro Paniku, Bolest a Únavu.

Tabulární kámen

Cena: 15.000

Kámen z oblasti tabuly Panangelium resp. Pandemonium toho Světlého boha, kterého postava uctívá. V případě služebníků Temných bohů je to kámen z příslušné oblasti tabuly Centralia. Pokaždé, když postava vydělá Faith Pointy, vydělá jich dvojnásobné množství. Tabulární kámen nemohou mít uctívači Anrugezské církve.

Cenná zkamenělina

Cena: 2.000

Zkamenělina pravěké rostliny nebo zvířete. Majiteli přidává +2 k INT.

Poslední vlajka

Cena: 2.000

Vlajka zaniklé říše či jiné organizace. Majitel má bonus +5 k CHA při Vyjednávání, Vyhrožování a Příkazování.

Talisman Jednorožce

Cena: 20.000

Talisman vyřezaný z Bílého alicornu. Může ho používat pouze uctívač Nebe. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Pekla, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolal.

Talisman Jednohrotce

Cena: 20.000

Talisman vyřezaný z Černého alicornu. Může ho používat pouze uctívač Pekla. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Nebe, může si hodit k20. Na hod 1-5 tomu odolal.

Arcidračí talisman vzduchu

Cena: 4.000

Talisman dávných Arcidraků. Létající zvířata mají proti uživateli postih -4 na CCO a RCO. Pokud má postava současně také Arcidračí talismany souše a vody, získá bonus +2 k AGI.

Arcidračí talisman souše

Cena: 4.000

Talisman dávných Arcidraků. Pozemní zvířata mají proti uživateli postih -4 na CCO a RCO. Pokud má postava současně také Arcidračí talismany vzduchu a vody, získá bonus +2 ke STR.

Arcidračí talisman vody

Cena: 4.000

Talisman dávných Arcidraků. Vodní zvířata mají proti uživateli postih -4 na CCO a RCO. Pokud má postava současně také Arcidračí talismany vzduchu a souše, získá bonus +2 k DUR.

Dračí talisman vzduchu

Cena: 4.000

Talisman draků. Létající zvířata mají proti uživateli postih -2 na CCO a RCO. Pokud má postava současně také Dračí talismany souše a vody, získá bonus +4 k AGI.

Dračí talisman souše

Cena: 4.000

Talisman draků. Pozemní zvířata mají proti uživateli postih -2 na CCO a RCO. Pokud má postava současně také Dračí talismany vzduchu a vody, získá bonus +4 ke STR.

Dračí talisman vody

Cena: 4.000

Talisman draků. Vodní zvířata mají proti uživateli postih -2 na CCO a RCO. Pokud má postava současně také Dračí talismany vzduchu a souše, získá bonus +4 ke DUR.

Amulet bariéry

Cena: 10.000

Zářící krystal. Chrání uživatele před fyzickými i energetickými útoky. Kdykoliv uživatel dostane zásah, hodí si proti k20. Na hod 1-10 zásah neměl žádný efekt.

Vzácný vzduch

Cena: 10.000

Lahvička se vzduchem z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživatel po tu dobu nemusí dýchat a je také imunní vůči extrémně vysokému i nízkému tlaku a vakuu. Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

Vzácná zemina

Cena: 10.000

Hlína, písek či kámen z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživateli dovoluje pohybovat se v prostředí s vysokou, nízkou či nulovou gravitací bez potíží (v prostředí s nulovou gravitací může chodit i po stěnách a stropěch). Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

Vzácná voda

Cena: 10.000

Lahvička s vodou z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživatel je po tu dobu imunní vůči vysokým teplotám a Zápalným útokům a má bonus +2 k DUR, STR a AGI. Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

Vzácný oheň

Cena: 10.000

Malá lampa, ve které hoří plamen z posvátného či jinak významného místa. Talisman se musí aktivovat, vydrží 10 hodin. Uživatel je po tu dobu imunní vůči nízkým teplotám a Mrazicím útokům a má bonus +2 k INT, WIL a CHA. Poté talisman musí k20 hodin „odpočívat“.

Vzácné semeno

Cena: 10.000

Semeno rostliny. Talisman se musí aktivovat. Uživatel má ihned zahnané hlad i žízeň a je odpočatý, jako by se právě probudil z kvalitního spánku. Poté talisman musí k20 x 10 hodin „odpočívat“. Talisman uživateli také dává imunitu proti jedům rostlin.

Vzácné vejce

Cena: 10.000

Vejce zvířete. Talisman se musí aktivovat. Uživatel má ihned zahnané hlad i žízeň a je odpočatý, jako by se právě probudil z kvalitního spánku. Poté talisman musí k20 x 10 hodin „odpočívat“. Talisman uživateli také dává imunitu proti jedům zvířat.

Amulet éterického gejíru

Cena: 10.000

Bílý krystal, který vydává slabé anti-gravitační pole. Uživateli dovoluje skákat dvakrát tak vysoko a dvakrát tak daleko. Uživatel též může bez zranění spadnout z dvojnásobné výšky.

Amulet éterického víru

Cena: 10.000

Černý krystal, který vydává slabé gravitační pole. Uživateli dovoluje lézt po stěnách i po stropě. V prostředí s vysokou gravitací má bonus +5 k DUR.

Roh Jednorožce

Cena: 40.000

Bílý alicorn. Může ho používat pouze uctívač Nebe. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Pekla, může si hodit k20. Na hod 1-10 tomu odolal. Nelze používat společně s Talismanem Jednorožce.

Roh Jednohrotce

Cena: 40.000

Černý alicorn. Může ho používat pouze uctívač Pekla. Kdykoliv je terčem rituálu nebo moci astrální bytosti Nebe, může si hodit k20. Na hod 1-10 tomu odolal. Nelze používat společně s Talismanem Jednohrotce.

**Flakón ambrózie **

Cena: 10.000

Malý flakón ambrózie, božského pokrmu. Postava může aktivovat jeho moc (v boji je to jedna akce), díky čemuž po k20 minut provádí při modlení a rituálech pouze Kontrolní hody na CHA. Flakón lze znovu použít za 1 hodinu.

**Flakón many **

Cena: 10.000

Malý flakón many, mystického prášku. Postava může aktivovat jeho moc (v boji je to jedna akce), díky čemuž po k20 minut provádí při sesílání kouzel pouze Kontrolní hody na WIL. Flakón lze znovu použít za 1 hodinu.

Flakón deicida <Č>

Cena: 10.000

Malý flakón deicida, látky schopné potlačovat božskou moc. Postava může aktivovat jeho moc (v boji je to jedna akce), díky čemuž po k20 minut získá imunitu proti božské moci (modlitbám, rituálům atd.). Flakón lze znovu použít za 1 hodinu.

Flakón magicida <Č>

Cena: 10.000

Malý flakón magicida, látky schopné potlačovat magii. Postava může aktivovat jeho moc (v boji je to jedna akce), díky čemuž po k20 minut získá imunitu proti magii. Flakón lze znovu použít za 1 hodinu.

Znesvěcené talismany

Tyto talismany existují pouze ve Znesvěcené verzi a jsou zasvěceny určitým Temným bohům. Více informací viz *Temná ruka*.

Zuby upíra (Vampiroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Svazek zubů mocného Upíra, který byl již zabit. Upír dokáže potlačovat svoji žízeň. Negativní efekt Žízně se projeví každý pátý den, kdy neměl možnost napít se krve. Nelze mít společně se Zubem upíra.

Drápy vlkodlaka (Lycantroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Svazek drápů mocného Vlkodlaka, který byl již zabit. Vlkodlak dokáže potlačovat svůj hlad. Negativní efekt Hladu se projeví každý pátý den, kdy neměl možnost najíst se masa. Nelze mít společně s Drápem vlkodlaka.

Torzo mutanta (Mutanoth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Velký kus těla (obvykle hrud' a hlava) mocného Mutanta, který byl již zabit. Mutantovi dovoluje mít o jednu mutaci navíc. Jednu mutaci dovoluje kdykoliv vyměnit za jinou. Zabírá to jednu akci, není na to potřeba Temná modlitba. Nelze mít společně s Kusem mutanta.

Kostra nemrtvého (Necroth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Velká část kostry Nemrtvého (obvykle hrud' a hlava), který byl již zabit. Zombie lichovi dovoluje odolat zranění na hod 1-10 a Kostlivému lichovi dovoluje sestavit se na hod 1-15. Mohou při tom provádět Opravné hody. Nelze mít společně s Kostí nemrtvého.

Černé oko zatemnělého (Eclipsoth)

Cena: 20.000, vyžaduje 5 bodů prestiže

Zčernalé oko mocného Zatemnělého, který byl již zabit. Bytost, která na něj pohlédne, je zhypnotizována. Ztrácí -10 od iniciativy a -5 od WIL. Pokud na něj chce nějak negativně zareagovat (např. zaútočit), musí nejdříve uspět v hodu proti WIL. Během hodů na WIL navíc musí provádět Kazící hody. Pokud neuspěje, její akce je promarněna. Nelze mít společně s běžným Okem zatemnělého.