

VOID

Fantasy



Ocelové bestie

VOID



Fantasy

Ocelové bestie

vytvořil Gediman
© 2024

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. Zbraně	5
3. Velké energetické zbraně	5
4. Velké plamenomety a ekvivalenty	8
5. Doplnky střelných zbraní.....	10
6. Speciální munice.....	11
7. Dopravní prostředky	13
8. Malá vozidla.....	13
9. Bojová vozidla.....	14
10. Speciální vozidla	22
11. Bojové čluny.....	23
12. Speciální čluny	26
13. Malá letadla	27
14. Bojová letadla	28
15. Speciální letadla.....	30
16. Doplnky strojů	31
17. Éterická plavidla Oceánu	34
18. Éterická plavidla Oblohu	37
19. Zařízení plavidel	41
20. Protivníci.....	44
21. Speciality	48
22. Lodní deník	50

Úvod

Ocelové bestie

„Ocelové bestie“ jsou dodatečná příručka ke hře Void: Fantasy, která obsahuje nová vozidla, letadla, vodní i éterická plavidla a spousty dalších přídavných vybavení a zařízení.

Bojové stroje

Každá frakce má ve svých ozbrojených silách nějaké bojové stroje. Tažené vozy a námořní plavidla patří mezi základní výzbroj. Letadla jsou také velmi hojná. Mnoho frakcí používá i velká oblačná plavidla, hlavně na plyných tabulách, kde přebírají úlohu námořnictva. Mezitabulární (systémové) lodě jsou nutné u frakcí, které ovládají více tabul v rámci jedné soustavy, zatímco obří Zahradní lodě jsou jen u frakcí, jejichž území zahrnuje mnoho soustav. Ty patří mezi největší stroje vůbec, ale jsou náležitě drahé a jejich výroba je zdlouhavá. Malá éterická letadla a plavidla, jako jsou například bitevní kluzáky a výsadkové čluny, jsou podpůrné prostředky, které operují jen z palub velkých křižníků nebo stanic. Samy nemají možnost cestovat na delší vzdálenosti, jsou příliš malá a křehká na to, aby vydržela sílu Rychloproudu. Produkci strojů zajišťují státní společnosti nebo výrobní gildy. Gildy jsou převážně nezávislé, takže si mohou dovolit stroje prodávat téměř komukoliv. Proto jsou určité modely bojových strojů používány mnoha různými ozbrojenými silami napříč Zahradou.

Pravidla pro naložování

Nepřátelské plavidlo je možné dobýt – tím, že na jeho palubu proniknou invazní síly. K tomu lze použít naložovací tunely nebo čluny (viz Zařízení plavidel). Určete, jaké rasy je invazní síla, kvůli stanovení jejích základních atributů. Invazní síla i napadená posádka si na konci každého kola boje hodí proti svému CCO nebo RCO. Strana, která v hodě neuspěje, neudělala nic. Strana, která v hodě uspěje, zabila tolik protivníků, kolik má sama členů. Pokud padne Štěstí, strana nepříteli způsobila desetinásobné ztráty. Pokud padne Smůla, strana přišla o tolik členů, kolik je protivníků. Jako první si hází invazní síla a pokud posádka útok přežije, je na řadě ona.

Např. Řadová loď vyšle naložovací čluny s celkem 1000 vojáků na fregatu s posádkou 10.000 členů. Vojáci si hodí proti CCO a uspějí, posádka tedy přichází o 1000 členů. Posádka si hodí proti RCO a padne jí Smůla, přichází tedy znovu o 1000 členů. Na konci dalšího kola si obě strany opět hodí CCO resp. RCO. Vojákům padne Štěstí, posádka tedy přišla o 10.000 členů (což je už více než dostačující).

Invazní síla se může skládat z členů NPC posádky a nebo NPC pasažérů.

Speciální akce

Invazní síly nemusejí být zaměřeny jen na eliminaci posádky. Mohou splnit speciální úkoly. Během těchto úkolů si útočník nehází proti CCO ani RCO. Pokud při některém z hodů padne Smůla, znamená to jako obvykle ztrátu ve vlastních řadách.

Vyřazení pohonu: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim vyřadit pohon (plachty, vesla, motor).

Vyřazení zbraní: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim vyřadit jeden nebo všechny zbraňové systémy.

Vyřazení podpory života: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim vyřadit podporu života. Všichni na palubě začnou za k20 hodin umírat. Toto lze použít pouze u Éterických lodí.

Přetížení energo-arkána/Autodestrukce: hod proti INT. Pokud uspějí, podařilo se jim přetížit palubní energo-arkánům respektive zapnout autodestrukci. Za k20 minut bude loď zničena.

Krádež/Únos: hod proti AGI nebo STR. Pokud uspějí, podařilo se jim získat cílový objekt respektive zajmout cílovou osobu.

Teleportéry

K naložení lze použít i teleportéry (viz *Základní kniha*). Jeden teleportér dokáže pomocí jedné akce přesunout 10 vojáků.

Náprava škod

Pokud je invazní síla eliminována nebo pryč z paluby a posádka je stále naživu, může se pokusit škody napravit. Vyřazený pohon, zbraně a podporu života může NPC posádka napravit úspěšným hodem proti INT, trvá to k20 hodin. Přetížené energo-arkánům či zapnutou autodestrukci může NPC posádka napravit úspěšným hodem proti INT, trvá to k20 minut. Štěstí znamená, že náprava byla okamžitě úspěšná a nezabrala žádný čas. Pokud má posádka méně členů, má postih na INT—stejný, jako je postih na iniciativu. Napravit škodu může také Inženýr, pomocí své schopnosti Oprava a náprava.

Plavidla Velké kategorie

Mezi plavidla Velké kategorie se řadí vodní a vzdušná plavidla a systémová éterická plavidla. Obvykle je jejich maximální délka následující (nemusí se však jednat nutně o délku, některá plavidla mohou být širší nebo vyšší než delší):

1+	50 metrů	6+	300 metrů
2+	100 metrů	7+	350 metrů
3+	150 metrů	8+	400 metrů
4+	200 metrů	9+	450 metrů
5+	250 metrů	10+	500 metrů

Plavidla Obří kategorie

Mezi plavidla Obří kategorie se řadí jen éterická Zahradní plavidla. Obvykle je jejich maximální délka následující (opět se nemusí nutně jednat o délku):

1++	1 kilometr	6++	6 kilometrů
2++	2 kilometry	7++	7 kilometrů
3++	3 kilometry	8++	8 kilometrů
4++	4 kilometry	9++	9 kilometrů
5++	5 kilometrů	10++	10 kilometrů

Zbraně

V této kapitole jsou uvedeny další Dělostřelecké a Palubní zbraně.

Velké energetické zbraně

Cena je za jednorannou verzi. Samonabíjecí stojí dvojnásobek. Dostřel je uveden v kilometrech.

Prizmové zbraně (E)

Pomocí zrcadel, čoček a krystalů soustřeďují okolní světlo do úzkého paprsku vysoké teploty. Ke svému fungování potřebují světlo.

► Přehřátí: Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

► Nefungují ve tmě. Za špatného osvětlení mají jen poloviční DAM a dostřel.

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 2, MR 4, RP -20 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 80, OR 20, MR 40, RP -20 od DAM, cena 500.000

Éterické zbraně (E)

Vystřelují červené pulzy nebo paprsky éterické energie, které na cíl působí nejen extrémní teplotou, ale také mohutnou kinetickou silou. Silnější cíle jsou spáleny, slabší rovnou roztrhány na kusy rychlou expanzí energie.

► Přehřátí: Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 1, MR 2, RP -40 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 160, OR 10, MR 20, RP -40 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -4 od RCO.

Pyriové zbraně (E)

Vystřelují modré pyriové pulzy nebo paprsky, které na cíl působí nejen extrémní teplotou, ale také mohutnou kinetickou silou. Silnější cíle jsou spáleny, slabší rovnou roztrhány na kusy rychlou expanzí pyria.

► Přehřátí: Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 1, MR 2, RP -40 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 160, OR 10, MR 20, RP -40 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -4 od RCO.

Kovohybné zbraně (E)

Vystřelují magnetické pole koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Cíl je magnetickým polem deformován tak silně, že je rozmačkán.

► Kovohybné zbraně způsobují Magnetický útok se silou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP -10 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP -10 od DAM, cena 500.000

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

Vřeštící zbraně (E)

Vystřelují intenzivní zvuk koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je zvukem rozvibrován tak silně, že je roztrhán na kusy.

► Vřeštící zbraně způsobují Sonický útok.

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP -10 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP -10 od DAM, cena 500.000

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

Bleskové zbraně (E)

Vystřelují elektrický výboj koncentrovaný do pulzu nebo soustředěný do paprsku. Cíl je výbojem zcela probit či přímo spálen.

► Bleskové zbraně způsobují Elektrický útok.

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Elektrickým útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 1, MR 2, RP -20 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP -10 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -4 od RCO.

Žáronosné zbraně (E)

Vystřelují žáronosné vlny koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Cíl je žáronosnými vlnami spálen zevnitř či přímo roztrhán na kusy.

► Žáronosné zbraně způsobují Mikrovlnný útok.

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Mikrovlnným útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 1, MR 2, RP -20 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 80, OR 10, MR 20, RP -20 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -4 od RCO.

Tavicí zbraně (E)

Vystřelují tepelné záření koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Zahřátím palivového článku ze zhoubocelel dojde k mocné alchymické reakci. Zbraň izoluje veškerou radiaci a vypustí pouze čistou tepelnou energii, která je schopná téměř okamžitě odpařit živou tkáň či zkapalnit kov zasaženého cíle.

► Tavicí zbraně způsobují Zápalný útok.

► Přehřátí: Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Zápalným a Radiačním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 0,5, MR 1, RP -40 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 160, OR 5, MR 10, RP -40 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -8 od RCO.

Zhoubné zbraně (E)

Vystřelují zhoubné záření koncentrované do pulzu nebo soustředěné do paprsku. Zahřátím palivového článku ze zhoubocelel dojde k mocné alchymické reakci. Zbraň veškeré teplo rozptýlí a vypustí pouze silné zhoubné záření, které je schopno téměř okamžitě usmrtit živé cíle a na dlouhou dobu ozářit všechno ostatní.

► Zhoubné zbraně způsobují Radiační útok.

► Přehřátí: Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

► Přetížení: Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen Zápalným a Radiačním útokem s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 160, OR 0,5, MR 1, RP -40 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 160, OR 5, MR 10, RP -40 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -8 od RCO.

Velká a obří solaris scorpia (E)

Vystřelují nehmotné šipy tvořené jen energií modrého solaris-záření.

► Solaris zbraně způsobují Elektrický útok.

► Pulzní.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP -4 od RCO, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP -4 od RCO, cena 500.000

Velká a obří lunaris scorpia (E)

Vystřelují nehmotné šipy tvořené jen energií červeného lunaris-záření.

► Lunaris zbraně způsobují Rázový útok se silou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

► Pulzní.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP -4 od RCO, cena 50.000

Palubní: DAM-O M 40, OR 20, MR 40, RP -4 od RCO, cena 500.000

Velká a obří stellaris scorpia (E)

Vystřelují nehmotné šipy tvořené jen energií zeleného stellaris-záření.

► Stellaris zbraně způsobují Radiační útok.

► Pulzní.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 2, MR 4, RP -4 od RCO, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 20, MR 40, RP -4 od RCO, cena 500.000

Eversor zbraně (E)

Vystřelují pulzy respektive paprsky energie, která v zasaženém cíli naruší intermolekulární strukturu. Hmota se jednoduše rozpadne na jednotlivé molekuly. Čím slabší vazby mezi molekulami materiál má, tím je vůči eversorovému útoku zranitelnější. Látky s pevnou krystalickou mřížkou tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. živý tvor je snadno a rychle odpařen, zatímco železná zeď je rozkládána pomalu, postupně křehne a nakonec může být roztržena na kusy.

► Eversor zbraně jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním) - proti takovým mají dvojnásobné DAM.

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 1, MR 2, RP -10 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -4 od RCO.

Occisor zbraně (E)

Vystřelují pulzy respektive paprsky energie, která v zasaženém cíli naruší intramolekulární strukturu. Molekuly se jednoduše rozpadnou na jednotlivé atomy. Čím méně chemických prvků materiál obsahuje, tím je vůči occisorovému útoku zranitelnější. Složitě sloučeniny tedy dokáží dlouho odolávat, či jsou zcela imunní. Např. železná zeď je snadno a rychle odpařena, zatímco živý tvor je rozkládán pomalu a velmi bolestivě, jak mizí nejprve kůže, poté maso a nakonec kost.

► Occisor zbraně jsou efektivní proti organickým materiálům (Živým cílům bez brnění) - proti takovým mají dvojnásobné DAM.

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 1, MR 2, RP -10 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 10, MR 20, RP -10 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -4 od RCO.

Fulgur zbraně (E)

Vystřelují pulzy respektive paprsky fulgur energie. Cíl je probit silným elektrickým výbojem a kinetickou vlnou schopnými způsobit vážné popáleniny a těžká vnitřní poranění. Útok navíc v bezprostředně zasaženém místě vypálí díru. Menší a méně odolné cíle místo toho rovnou explodují ve spršce žhavých uhlíků.

► Fulgur zbraně způsobují Elektrický a Rázový útok se silou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

► Paprskové.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 0,5, MR 1, RP -10 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 5, MR 10, RP -10 od DAM, cena 500.000

► Pulzní se liší tím, že mají RP -4 od RCO.

Yggdrasilové zbraně (E)

Známé taktéž jako stromové zbraně. Vystřelují pryskyřici Yggdrasilu obalenou v nosných pulzech respektive paprscích energie. Jakmile narazí do cíle, energie se rozptýlí a pryskyřice se tak setká s okolní hmotou. Nastalá reakce způsobí ničivý výbuch.

► **Exploze:** Dělostřelecká vytvoří explozi s dosahem 8 metrů, palubní s dosahem 16 metrů.

► **Paprskové.**

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 0,5, MR 1, RP –10 od DAM, cena 50.000

Palubní: DAM-O 40, OR 5, MR 10, RP –10 od DAM, cena 500.000

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

Lze koupit také modely, které vystřelují dvojnásobnou nebo čtyřnásobnou koncentraci pryskyřice.

Dvojnásobné („super-yggdrasilové“) mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná.

► **Exploze:** Dělostřelecká vytvoří explozi s dosahem 16 metrů, palubní s dosahem 32 metrů.

► **Přehřátí:** Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

Čtyřnásobné („ultra-yggdrasilové“) mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná.

► **Exploze:** Dělostřelecká vytvoří explozi s dosahem 32 metrů, palubní s dosahem 64 metrů.

► **Přehřátí:** Jednoranné zbraně se přehřívají na hod 15-19 na RCO, samonabíjecí na hod 11-19. Přehřátá zbraň nemůže střílet, dokud se nevychladí (trvá to 1 minutu).

► **Přetížení:** Smůla znamená kromě rozbití též malou explozi. Uživatel je zasažen s DAM zbraně (může odolat pomocí ARM).

Velké plamenomety a ekviv.

Plamenomety a jejich ekvivalenty vrhají smrtící látky.

- Všechny jsou Rozptylové zbraně.

Ohnivé zbraně (L)

Vrhače hořlavých látek, které jsou zapáleny kořícím knotem, křesadlem nebo rozžhaveným tělískem u ústí hlavně.

- Ohnivé zbraně způsobují Zápalný útok.

► Plyn:

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 40, MR 80, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 400, MR 800, RP n/a, cena 200.000

► Olej:

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 20, MR 40, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 40, OR 200, MR 400, RP n/a, cena 200.000

► Lepivá směs:

Dělostřelecká: DAM-V 80, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 80, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Kovomety (L)

Vrhače kovoleje, což je silný ferrofluid (magnetická kapalina). Cíle pokryté touto látkou jsou roztrhány či rozdrceny extrémním magnetickým polem.

- Kovomety způsobují Magnetický útok se silou odhození 12 (dělostřelecká) nebo 15 (palubní).

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Moromety (L)

Vrhače nebezpečné biologické kapaliny. Všežravé bakterie se dokáží rychle prokousat téměř jakýmkoliv materiálem.

- Moromety způsobují Biologický útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Bleskomety (L)

Vrhače bleskoleje, což je silný elektrolyt (elektřinou nabitá kapalina). Cíle pokryté touto látkou jsou usmaženy silnými elektrickými výboji.

- Bleskomety způsobují Elektrický útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Jedomety (L)

Vrhače nebezpečného chemického plynu. Chemikálie dokáží rychle reagovat s jakýmkoliv materiálem a tím ho ničit.

- Jedomety způsobují Chemický útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Vulkánomety (L)

Vrhače vulkánoprachu, což je silný termit (kovový prášek hořící extrémně vysokou teplotou). Cíle pokryté touto látkou jsou doslova roztaveny či sežehnuty na popel.

- Vulkánomety způsobují Zápalný útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Zhoubomety (L)

Vrhače nebezpečného radioaktivního popílku. Radioaktivní spad dokáže rychle ozářit jakýkoliv materiál a tím ho znehodnotit či ničit.

- Zhoubomety způsobují Radiační útok.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Ohnivé měchy (L)

Tyto zbraně vrhají pyromlhu, což je plyn, který se sám vznítí po kontaktu se vzduchem. Hoří extrémně intenzivně, i když krátce, zasažené cíle ale dokáže velmi rychle spálit.

- Ohnivé měchy způsobují Zápalný útok.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 40.000

Palubní: DAM-O 40, OR 600, MR 1200, RP n/a, cena 400.000

Ledové měchy (L)

Tyto zbraně vrhají kryomlhu, což je plyn, který zmrazí vše čeho se dotkne.

- Ledové měchy způsobují Mrazicí útok.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 40.000

Palubní: DAM-O 40, OR 600, MR 1200, RP n/a, cena 400.000

Žíravé měchy (L)

Tyto zbraně vrhají korozym, velmi silnou žiravinu, která rozleptá vše čeho se dotkne.

- Korozizbraně způsobují Žíravý útok.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 60, MR 120, RP n/a, cena 40.000

Palubní: DAM-O 40, OR 600, MR 1200, RP n/a, cena 400.000

Černé krystalizéry (L)

Vrhají Černý éterolej, zvláštní tekutinu, která se nachází poblíž některých nalezišť éterokrystalů. Prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco anorganické materiály jsou zkrystalizovány během minut, organické materiály jsou přeměněny během vteřin.

- Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění a ztratí -1 od AGI. Pokud jeho AGI klesne na 0, cíl se nemůže hýbat a je v bezvědomí. Jsou efektivní proti organickým materiálům (živým cílům bez brnění), proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 250, MR 500, RP n/a, cena 200.000

Bílé krystalizéry (L)

Vrhají Bílý éterolej, zvláštní tekutinu, která se nachází poblíž některých nalezišť éterokrystalů. Prudce reaguje s pevnou hmotou tak, že ji přeměňuje na průzračný krystal. Zatímco organické materiály jsou zkrystalizovány během minut, anorganické materiály jsou přeměněny během vteřin.

► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění a ztratí -1 od AGI. Pokud jeho AGI klesne na 0, cíl se nemůže hýbat a je v bezvědomí. Jsou efektivní proti anorganickým materiálům (Strojům, Živým cílům s brněním), proti takovým mají dvojnásobné DAM.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 25, MR 50, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 250, MR 500, RP n/a, cena 200.000

Filamentory (L)

Vrhají éterolej, zvláštní tekutinu, která se obvykle nachází poblíž nalezišť éterokrystalů. Prudce reaguje se vzduchem tak, že se mění na téměř monomolekulárně tenká krystalická vlákna podobná pavučinovým. Vlákna jsou lehká, průhledná a obtížně spatřitelná, avšak velmi pevná a ostrá. Jsou unášeny větrem, dokud se nezachytí o nějakou překážku. Jsou schopná rozkrájet téměř jakýkoliv objekt, který se do nich zamotá.

► Zasažený cíl si hází proti ARM (resp. DUR, pokud ARM nemá) tak dlouho, dokud neuspěje. Za každý neúspěch utrpí zranění. Proti cíli s ARM 0 mají dvojitě DAM.

Dělostřelecká: DAM-V 40, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 40, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Prachomety (L)

Jedná se o ruční palivo-vzdušné (termobarické) zbraně. Na cílovou oblast rozpráší oblak jemného střelného prachu. Tento materiál poté zažehne jiskrou. Nastalá exploze vytvoří mohutnou tlakovou vlnu schopnou zničit vše v dosahu.

► Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u dělostřelecké 4 a u palubní 5.

Dělostřelecká: DAM-V 20, OR 10, MR 20, RP n/a, cena 20.000

Palubní: DAM-O 20, OR 100, MR 200, RP n/a, cena 200.000

Lze koupit také modely, které místo střelného prachu vrhají oblak pyroprachu nebo magmaprachu.

Pyro-verze mají DAM dvojnásobné. Jejich cena je dvojnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u dělostřelecké 8 a u palubní 10.

Magma-verze mají DAM čtyřnásobné. Jejich cena je čtyřnásobná. Všechny zasažené objekty jsou Odhozeny směrem od střelce. Síla odhození je u dělostřelecké 16 a u palubní 20.

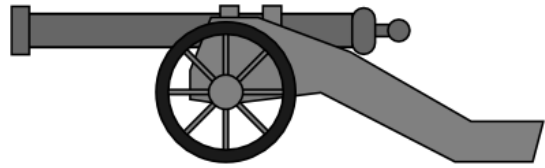
Doplňky střelných zbraní

Dělostřelecká tažená lafeta

Cena: 10.000

Lze na ní usadit jakoukoliv Dělostřeleckou zbraň. Příprava zbraně ke střelbě trvá 5 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u vozidel Obléhací zbraň a Protiletectká zbraň. Může být tažena vozidlem velikosti 5 a více.

Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 100 HP a ARM 5.



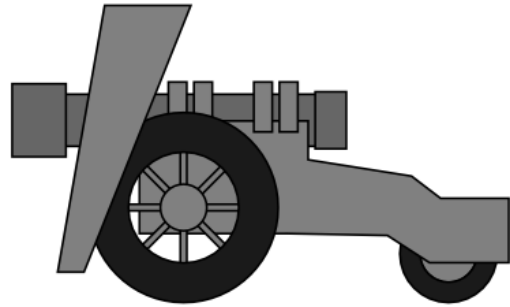
houfnice na tažené lafetě

Těžká dělostřelecká tažená lafeta

Cena: 100.000

Lze na ní usadit jakoukoliv Palubní zbraň. Příprava zbraně ke střelbě trvá 10 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u vozidel Velká obléhací zbraň a Velká protiletectká zbraň. Může být tažena vozidlem velikosti 10 a více.

Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 1000 HP a ARM 5.



těžký protivozový destruktční kanon na tažené lafetě s dělostřeleckým štítem

Super-těžká dělostřelecká tažená lafeta

Cena: 1 milion

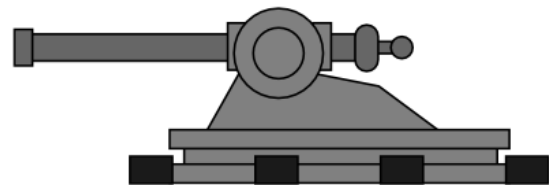
Lze na ní usadit jakoukoliv Velkou palubní zbraň. Příprava zbraně ke střelbě trvá 20 minut, stejně tak jako opětovná příprava k přesunu. Může nést i specifické typy zbraní uvedených u vozidel Obří obléhací zbraň a Obří protiletectká zbraň. Může být tažena vozidlem velikosti 1+ a více.

Protivník si může vybrat, jestli zaútočí na vozidlo nebo na lafetu. Lafeta má 100 HP-V a ARM 5.

Poziční lafety

Cena: poloviční

Výše uvedené lafety existují i v poziční verzi. Nemají kola, pouze stabilní podstavec. Jejich výhodou je to, že zbraň je na plně otočné věži. Zbraň s poziční lafetou může být přemístována letecky v podvěsu pod letadlem. Velké transportní letadlo unese jednu Dělostřeleckou zbraň. Obří transportní letadlo unese jednu Palubní nebo dvě Dělostřelecké zbraně. Vzdušné plavidlo (jakékoliv velikosti) unese jednu Velkou palubní nebo dvě Palubní nebo čtyři Dělostřelecké zbraně.



protiletadlový kanon na poziční lafetě

Dělostřelecký štít

Cena: 300 (Dělostřelecká), 3000 (Palubní), 30.000 (Velká palubní)

Tento štít se připevňuje na Dělostřeleckou, Palubní nebo Velkou palubní zbraň, takže střelec je při střelbě z ní chráněn před nepřátelskou palbou. Štít poskytuje +5 k ARM, a to jak střelci, tak lafetě samotné. Lze přikoupit pouze ke zbraní na Tažené nebo Poziční lafetě.

Speciální munice

Tato munice může být pořízena pouze pro Vrháče výbušnin. Cena této munice je rovná **desetině ceny** dané zbraně, pokud není řečeno jinak.

Submuniční munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily mají místo hlavice s výbušninou přepravní kontejner, ve kterém je umístěno velké množství malých výbušnin. Tyto výbušniny jsou rozptýleny na cílovou oblast. Výbušniny se mohou chovat jako Nárazové či Časované granáty a nebo jako Kontaktní či Senzorové miny (zvolte při nákupu).

Dělostřelecké zbraně rozptýlí 10 běžných výbušnin na oblast o poloměru 10 metrů.

Palubní zbraně rozptýlí 10 Velkých výbušnin na oblast o poloměru 100 metrů.

Velké palubní zbraně rozptýlí 10 Obřích výbušnin na oblast o poloměru 1 kilometr.

Rojová munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Velký rojový náboj podobný tomu, který používají brokovnice. Nenese žádnou výbušninu. Funguje jako Rojová zbraň. Pro Dělostřelecké zbraně se DAM odvíjí od DAM těžké rojové zbraně daného arzenálu, jedná se však o DAM-V. Pro Palubní zbraně je to totéž, ale DAM-O. Pro Velké palubní zbraně je to desetinasobné DAM-O. Snižuje dostřel na polovinu.

Raketová munice

Projektily jsou poháněny raketou, takže mají vyšší dostřel. Zvyšuje dostřel o polovinu. Nese výbušninu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbušniny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny; celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.

Např. Houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální municí raketově poháněné tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbušninu a 2000 za raketovou municí).

Protipancéřová munice

Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, pouze pevné kovové jádro. Pro těžké zbraně má DAM 40. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 40. Pro Palubní zbraně má DAM-O 40. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 400. Cíl má postih -5 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Protipancéřová arkáno-munice

Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.

Tato munice nenese žádnou nálož, pouze malé pevné kovové jádro posílené pomocí arkána. Pro těžké zbraně má DAM 10. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 10. Pro Palubní zbraně má DAM-O 10. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 100. Cíl má postih -10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt.

Protipancéřová alchymická arkáno-munice

Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.

Cena této munice je rovná dvěma desetinám ceny dané zbraně. Tato munice nenese žádnou nálož, pouze malé pevné kovové jádro posílené pomocí arkána a alchymie. Pro těžké zbraně má DAM 10. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 10. Pro Palubní zbraně má DAM-O 10. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 100. Cíl má postih -10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Je velmi přesná. Snižuje RP na polovinu.

Adamantiové šípky

Pouze pro šípkové zbraně, kromě jednoručních a obouručních.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se pouze o velkou adamantiovou šipku. Pro těžké zbraně má DAM 20. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 20. Pro Palubní zbraně má DAM-O 20. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 200. Cíl má postih -10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Adamantiové hřebíky

Pouze pro hřebíkové zbraně, kromě jednoručních a obouručních.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se pouze o velký adamantiový hřebík. Pro těžké zbraně má DAM 40. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 40. Pro Palubní zbraně má DAM-O 40. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 400. Cíl má postih -10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Adamantiové harpunu

Pouze pro harpunové zbraně, kromě jednoručních a obouručních.

Tato munice nenese žádnou výbušninu, jedná se pouze o velkou adamantiovou harpunu. Pro těžké zbraně má DAM 80. Pro Dělostřelecké zbraně má DAM-V 80. Pro Palubní zbraně má DAM-O 80. Pro Velké palubní zbraně má DAM-O 800. Cíl má postih -10 od ARM. Proti cíli bez ARM nemají žádný zvláštní efekt. Munice je ale poměrně těžká, odchyluje se. Zvyšuje RP na dvojnásobek.

Magnetixová munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbušniny nesou jádro ze dřeva magnetix. To se uchytí k cíli a obklopí ho magnetickým polem. Způsobuje Magnetický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10 (Síla odhození 5), u Palubních má DAM-O 10 (Síla odhození 5) a u Velkých palubních má DAM-O 100 (Síla odhození 5).

Vibratixová munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbušniny nesou jádro ze dřeva vibratix. To se uchytí k cíli a obklopí ho sonickým polem. Způsobuje Sonický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Electrinová munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbušniny nesou krystal electrin. Ten se uchytí k cíli a začne do něj pouštět elektrinu. Způsobuje Elektrický útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Luminarinová munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbušniny nesou krystal luminarin. Ten se uchytí k cíli a začne do něj pouštět mikrovlny. Způsobuje Mikrovlnný útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Ignitusová munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbušniny nesou kámen ignitus. Ten se uchytí k cíli a začne do něj pouštět extrémní horko. Způsobuje Zápalný útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Malignusová munice

Pouze pro Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní zbraně.

Projektily místo výbuštiny nesou kámen malignus. Ten se uchytí k cíli a začne do něj pouštět extrémní radiaci. Způsobuje Radiační útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100.

Solaris-poháněná munice

Lunaris-poháněná munice

Stellaris-poháněná munice

Cena této munice je rovná dvěma desetinám ceny dané zbraně.

Projektily jsou poháněny energií solaris-, lunaris- resp. stellaris-záření, takže mají vyšší dostřel. Zvyšuje dostřel na dvojnásobek. Nese výbuštinu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbuštiny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.

Např. Houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální municí tryskou poháněné tříštivé granáty. Tato munice bude stát 6000 peněz (2000 za tříštivou výbuštinu a 4000 za tryskovou municí).

Neživá šotková kapsle

Pouze pro hákovnice a bombardy typu Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní.

Tato munice nenese žádnou výbuštinu, jedná se o speciálního parazitního Šotka neživé přírody. Ten se uchytí k cíli a začne ho pomalu rozkládat. Způsobuje Žiravý útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100. Funguje jen proti Strojům.

Živá šotková kapsle

Pouze pro hákovnice a bombardy typu Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní.

Tato munice nenese žádnou výbuštinu, jedná se o speciálního parazitního Šotka živé přírody. Ten se uchytí k cíli a začne ho pomalu rozkládat. Způsobuje Žiravý útok. U Dělostřeleckých zbraní má DAM-V 10, u Palubních má DAM-O 10 a u Velkých palubních má DAM-O 100. Funguje jen proti Živým cílům.

Gun-kapsle

Pouze pro hákovnice a bombardy typu Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní.

Tato munice nenese žádnou výbuštinu, jedná se o modul, ze kterého se během letu vysunou střelné zbraně (projektilové či energetické, ale není to podstatné). Modul je horizontálně rotující válec, zbraně jsou po jeho obvodu a střílí po všech objektech, které mine. Pro každý cíl do vzdálenosti 100 metrů od dráhy letu (přátelský i nepřátelský) si hodíte k20. Hod Štěstí a Smůly má stejný efekt jako při běžné střelbě.

Dělostřelecká zbraň: Na hod 10 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 10.

Palubní zbraň: Na hod 12 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 20.

Velká palubní zbraň: Na hod 14 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 40.

Blade-kapsle

Pouze pro hákovnice a bombardy typu Dělostřelecké, Palubní a Velké palubní.

Tato munice nenese žádnou výbuštinu, jedná se o modul, ze kterého se během letu vysunou dlouhé sečné čepele připomínající listy vrtule. Modul je horizontálně rotující válec, čepele jsou po jeho obvodu a sekají do všech objektů, které mine. Pro každý cíl v dráze letu (přátelský i nepřátelský) si hodíte k20. Hod Štěstí a Smůly má stejný efekt jako při běžném boji zblízka. Zásahy čepele nelze Vykrýt a nelze jim ani Uhnout.

Dělostřelecká zbraň: Na hod 10 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 20.

Palubní zbraň: Na hod 12 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 40.

Velká palubní zbraň: Na hod 14 a méně utrpěl cíl zásah s DAM 80.

Vrtající munice

Projektily jsou na přídí vybaveny mohutným vrtákem, který jim dovoluje proniknout skrz terén. Vrtání skrz 100 metrů terénu ubírá z dostřelu 1000 metrů. Např. Kanon s dostřelem 8 km prostřelí 100 metrů terénu a projektil pak pokračuje 7 km normálně.

Nese výbuštinu, kterou je nutno připočítat k její ceně. Cena výbuštiny se počítá jako obvykle, tedy Běžná náplň desetina z ceny a Specifická náplň polovina z ceny – celek se samozřejmě počítá jako jeden typ Speciální munice.

Např. Houfnice za 20.000 peněz má jako Speciální municí vrtající tříštivé granáty. Tato munice bude stát 4000 peněz (2000 za tříštivou výbuštinu a 2000 za vrtající municí).

Převravní schránka

Nelze pořídit pro jednoruční ani obouruční zbraně.

Projektily mají místo hlavice s výbuštinou převravní schránku, do které lze umístit nějaký dostatečně malý a lehký předmět. Tento předmět pak může být snadno doručen na cílové místo. Do určité míry je chráněn proti poškození při výstřelu i dopadu. Jestli se zvolený předmět do schránky vejde, to určí GM. Převravní schránka může být doplněna malým padákem, vodním plovákem, signalizační svítilnicí či dýmovicí – aby byla zvýšena bezpečnost předmětu a usnadněna jeho lokalizace v terénu.

Dopravní prostředky

Malá vozidla

Velký vůz

Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Nosnost 4, **Cena: 3000**

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	16	7	*	50	0

INFO: Dvoukolý tažený vozík, například sulka.

Velké saně

Velikost 3, Dopravní prostředek (Vozidlo, Malé vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Nosnost 4, **Cena: 3000**

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	16	7	*	50	0

INFO: Tažené saně.

Sněžné vozidlo: Může se pohybovat jen po sněhu či ledu. Nemá za to žádné postihy. Pohybuje se dvojnásobnou rychlostí.

Bojová vozidla

Průzkumný vůz

Velikost 5, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 6, **Cena: 30.000**

Posádka: vozataj, operátor

Pasažéři: 5

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	12	*	100	12

INFO: Průzkumné vozy jsou určeny pro průzkum bojiště a mapování oblasti. Nemají žádné zbraně, ale nesou výkonné omniláby.

Omnilábový průzkum: Průzkumné vozy jsou vybaveny menší verzí omnilábů, které jinak používají velká plavidla. Mohou hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje operátor.

Arkáno-rušivý vůz: Existují verze průzkumných vozů, které mají místo omnilábů vybavení pro rušení arkaury. Do vzdálenosti 20 km kolem sebe znemožňují nepřítelům arkánovou komunikaci, omnilábové pátrání a používání teleportérů. Toto zařízení obsluhuje operátor.

Lehký transportní vůz

Velikost 6, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 6, **Cena: 20.000**

Posádka: vozataj

Pasažéři: 25 (otevřená či uzavřená korba)

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	12	*	150	10

INFO: Vůz, obvykle se čtyřmi koly, který unese jednoho vozataje a až 25 válečníků.

Uzavřená korba: Verze s uzavřenou korbou stojí 30.000 peněz.

Střední transportní vůz

Velikost 8, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena: 40.000**

Posádka: vozataj

Pasažéři: 50 (otevřená či uzavřená korba)

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	14	*	250	12

INFO: Velký vůz, obvykle se šesti koly, který unese jednoho vozataje a až 50 válečníků.

Uzavřená korba: Verze s uzavřenou korbou stojí 50.000 peněz.

Těžký transportní vůz

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 4, **Cena: 60.000**

Posádka: vozataj

Pasažéři: 100 (otevřená či uzavřená korba)

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	*	350	14

INFO: Obří vůz, obvykle s osmi koly, který unese jednoho vozataje a až 100 válečníků.

Uzavřená korba: Verze s uzavřenou korbou stojí 70.000 peněz.

Super-těžký transportní vůz

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 3, **Cena: 80.000**

Posádka: vozataj

Pasažéři: 200 (otevřená či uzavřená korbá)

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	*	40	14

INFO: Obrovský vůz s mnoha malými koly nebo několika velkými, který unese jednoho vozataje a až 200 válečníků. **Uzavřená korbá:** Verze s uzavřenou korbou stojí 90.000 peněz.

Velká obléhací zbraň

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 6, **Cena: 60.000**

Posádka: vozataj

Pasažéři: 0

Zbraně (pevná věž): 1x palubní zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	14	*	400	14

INFO: Obří vůz. Slouží k přesunu obrovských obléhacích zbraní. Zbraň samotnou musí ovládat pěší vojáci. Aby bylo možné ze zbraně střílet, je nutné ji nejprve usadit na zem a zapřít. **Boj:** Příprava ke střelbě trvá 20 minut, stejně jako opětovné složení zbraně. Když je zbraň rozložená, vůz se nemůže pohybovat.

Speciální zbraň: Existují verze Velkých obléhacích zbraní, které mají místo klasické výzbroje speciální.

Těžká protipevnostní demoliční zbraň: pro její základ použijte projektilovou Palubní zbraň. Oproti ní má však poloviční dostřel, dvojnásobný dosah exploze a proti budovám má dvojnásobnou ničivost.

Těžká protivozová destruktivní zbraň: pro její základ použijte projektilovou Palubní zbraň, která je schopná pouze přímé střelby. Oproti ní má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze a proti vozidlům má dvojnásobnou ničivost.

Velká protiletectká zbraň

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), otevřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 6, **Cena: 60.000**

Posádka: vozataj

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x palubní zbraň (schopná pouze přímé střelby)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	14	*	400	14

INFO: Obří vůz. Slouží k přesunu rozměrných protiletectkých zbraní. Zbraň samotnou musí ovládat pěší vojáci. Aby bylo možné ze zbraně střílet, je nutné ji nejprve usadit na zem a zapřít. **Boj:** Příprava ke střelbě trvá 20 minut, stejně jako opětovné složení zbraně. Když je zbraň rozložená, vůz se nemůže pohybovat. Může střílet jen na vzdušné cíle.

Speciální zbraň: Existují verze Protiletectkých zbraní, které mají místo klasické výzbroje speciální.

Těžká dalekonosná zbraň: pro její základ použijte projektilovou Palubní zbraň, která je schopná pouze přímé střelby. Oproti ní má však čtyřnásobný dostřel, poloviční dosah exploze a poloviční ničivost.

Těžká rychlopalná zbraň: pro její základ použijte projektilovou Palubní zbraň, která je schopná pouze přímé střelby. Oproti ní má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze a poloviční ničivost. Jedná se o samonabíjecí zbraň.

Velký masakrovač

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 6, **Cena: 60.000**

Posádka: vozataj, 50 vojáků

Pasažéři: 0

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	5	16	*	800	16

INFO: Masakrovač k ničení pěchoty. Během přesunu mezi bojišti je tažen zvířaty, v boji je tlačěn vojáky, kteří jsou schováni uvnitř. Masakrovač je obklopen ostrými čepelemi, rotujícími ostřími a mechanickými palcáty.

Boj: Aby mohl být použit, tažná zvířata musí být odpojena. Pohyb místo nich zajišťuje posádka 50 vojáků, vozu též poskytuje svoji hodnotu STR. Cestovní rychlost vozu je 5 km/h. Pokud je v posádce vojáků méně, vůz se nemůže pohybovat ani fungovat.

Čepele: Vůz má na přídi a bocích rotující čepele a ostny, které zasáhnou s DAM-V 100 proti všemu, co vozu stojí v cestě (viz pravidla pro Vrážení) nebo co se k němu přiblíží na krátkou vzdálenost (na boj zblízka). Čepele udeří vždy jako první. Proti Oddílu a Roji mají DAM ještě dvojnásobné.

Lepší čepele: Čepele a ostny se dohromady považují za bodnou/sečnou zbraň, ačkoliv nemohou dělat speciální útoky Probodnutí ani Přeseknutí. Mohou jim však být pořízeny příslušné modifikace, jejich hodnota se pro potřeby výpočtu ceny považuje za 30.000 peněz.

Otevřený: Lze pořídit masakrovač bez střechy, takže vojáci uvnitř mohou útočit na protivníky nad ním – a mohou jimi být i napadeni. Proti útokům zepředu, zezadu a z boků však chrání jako uzavřený.

Velké beranidlo

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 6, **Cena: 60.000**

Posádka: vozataj, 50 vojáků

Pasažéři: 0

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	5	16	*	800	16

INFO: Beranidlo na prorážení bran. Během přesunu mezi bojišti je taženo zvířaty, v boji je tlačeno vojáky, kteří jsou schováni uvnitř. Tito vojáci také pohybují zavěšeným beranidlem.

Boj: Aby mohlo být použito, tažná zvířata musí být odpojena. Pohyb místo nich zajišťuje posádka 50 vojáků, beranidlu též poskytuje svoji hodnotu STR. Cestovní rychlost beranidla je 5 km/h. Pokud je v posádce vojáků méně, beranidlo se nemůže pohybovat ani fungovat.

Beranidlo: Beranidlo zasáhne s DAM-V 100 proti budově, u které se nachází. Každý úder zabírá jednu akci. Pokud vráží do brány, může ji automaticky prorazit, pokud uspěje v hodů proti STR. Nemůže útočit na nic jiného.

Lepší beranidlo: Beranidlo se považuje za údernou zbraň, ačkoliv nemůže dělat speciální útoky Sražení, Odhození ani Omráčení. Mohou mu však být pořízeny příslušné modifikace, jeho hodnota se pro potřeby výpočtu ceny považuje za 30.000 peněz.

Otevřené: Lze pořídit beranidlo bez stěn, takže vojáci uvnitř mohou útočit na protivníky vpředu, vzadu a na bocích – a mohou jimi být i napadeni. Proti útokům shora však chrání jako uzavřené.

Velká obléhací věž

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 6, **Cena: 60.000**

Posádka: vozataj, 200 vojáků

Pasažéři: 200

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	5	16	*	60	16

INFO: Vysoká mobilní věž pro překonávání hradeb. Během přesunu mezi bojišti je tažena zvířaty, v boji je tlačena vojáky, kteří jsou schováni uvnitř. Jakmile věž přirazí ke zdi, mohou skrz ní šplhat ostatní vojáci a snadno se tak dostat na vršek hradeb.

Boj: Aby mohla být použita, tažná zvířata musí být odpojena. Pohyb místo nich zajišťuje posádka 200 vojáků, věži též poskytuje svoji hodnotu STR. Cestovní rychlost věže je 5 km/h. Pokud je v posádce vojáků méně, věž se nemůže pohybovat ani fungovat.

Útok: Věž má střílny, takže pasažéři mohou střílet ze svých zbraní. Když se přiblíží ke hradbám alespoň na 20 metrů, může jako jednu akci spustit výsadkový most. Po tomto mostě pak mohou pasažéři (a i ostatní pěší vojáci) útočit na hrady.

Super-těžký obrněnec s velkou zbraní

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 1, **Cena: 80.000**

Posádka: vozataj, 6x střelec, 40 poháněčů

Pasažéři: 0

Zbraně (pevná věž): 1x palubní zbraň

Zbraně (předová střílna): 2x těžká zbraň

Zbraně (2x boční střílna): 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	18	*	50	16

INFO: Super-těžký obrněnec je speciální uzavřený vůz, který v boji pohání jeho posádka. Ve věži má mocnou zbraň, ovšem za cenu slabšího pancéřování.

Boj: Aby mohl být použit, tažná zvířata musí být odpojena. Pohyb místo nich zajišťuje posádka 40 poháněčů, obrněnci též poskytuje svoji hodnotu STR. Cestovní rychlost obrněnce je 5 km/h. Pokud je v posádce poháněčů méně, obrněnec se nemůže pohybovat.

Pojízdná pevnost s velkou zbraní

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 2, **Cena: 100.000**

Posádka: vozataj, 5x střelec, 5x nabíječ

Pasažéři: 100

Zbraně (otočná věž): 1x palubní zbraň

Zbraně (předová střílna): 1x těžká zbraň

Zbraně (2x boční střílna): 1x těžká zbraň

Zbraně (zadní střílna): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	1	18	*	50	16

INFO: Obrovský vůz s mnoha malými koly nebo několika velkými. Ze všech stran je posetý zbraněmi a má velký prostor pro pasažéry. Poháněcí zvířata jsou schovaná uvnitř, takže jsou chráněná před útoky a pevnost tak může postupovat přímo do bitvy. Ve věži má mocnou zbraň, ovšem za cenu slabšího pancéřování.

Pohyb: Zvířata jsou ukrytá uvnitř pevnosti, takže jsou plně chráněna.

Titánský juggernaut

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: vozataj

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x zbraň či zařízení, podle verze

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	18	*	500	18

INFO: Titánské juggernauty jsou deset metrů vysoké posvátné kočáry, které používala Titánská veleříše. Některé říše Trollů, Zlobrů a Obrů je zachovaly dodnes. Juggernaut nese vestavěný talisman, přičemž existuje několik verzí.

Talisman Jötunnů: Do okolí 50 metrů vyzařuje pole, které všem Trollům, Zlobrům a Obrům dává bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA.

Talisman Pustiny: Do okolí 50 metrů vypouští arkánové výboje, které narušují strukturu kořenů a větvi Yggdrasilu a vytváří tak rušivé vibrace. Každý objekt v dosahu (kromě tohoto juggernautu) musí provádět Kazící hody na AGI, DUR a STR.

Totem zkázy: Vystřeluje blesky, pokaždé si lze zvolit jakým způsobem:

Dalekonosný: chová se jako samonabíjecí energetická zbraň, OR 500, MR 1000, RP -50 od DAM, DAM 100.

Mocný: chová se jako samonabíjecí energetická zbraň, OR 50, MR 100, RP -5 od DAM, DAM-V 10.

Salva: chová se jako automatická energetická zbraň, OR 50, MR 100, RP -50 od DAM, DAM 100.

Totem spásy: Do okolí 50 metrů vytváří ochranný energetický štít. Vše uvnitř něj je zcela chráněno před negativními vlivy z vnějšku. Štít vydrží být aktivován 30 minut, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Elfský juggernaut

Velikost 10, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: vozataj

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x zbraň či zařízení, podle verze

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	18	*	500	18

INFO: Elfské juggernauty jsou deset metrů vysoké posvátné kočáry, které používala Elfská veleříše. Některé říše Vznešených, Temných a Lesních elfů je zachovaly dodnes. Juggernaut nese vestavěný talisman, přičemž existuje několik verzí.

Talisman Éterických elfů: Do okolí 50 metrů vyzařuje pole, které všem Elfům dává bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA.

Talisman Lesa: Do okolí vypouští arkánové výboje, které posilují strukturu kořenů a větvi Yggdrasilu a vytváří tak blahodárnou energii. Každý objekt v dosahu (kromě tohoto juggernautu) může provádět Opravné hody na AGI, DUR a STR.

Totem zkázy: Vystřeluje blesky, pokaždé si lze zvolit jakým způsobem:

Dalekonosný: chová se jako samonabíjecí energetická zbraň, OR 500, MR 1000, RP -50 od DAM, DAM 100.

Mocný: chová se jako samonabíjecí energetická zbraň, OR 50, MR 100, RP -5 od DAM, DAM-V 10.

Salva: chová se jako automatická energetická zbraň, OR 50, MR 100, RP -50 od DAM, DAM 100.

Totem spásy: Do okolí 50 metrů vytváří ochranný energetický štít. Vše uvnitř něj je zcela chráněno před negativními vlivy z vnějšku. Štít vydrží být aktivován 30 minut, poté se musí 1 hodinu nabíjet.

Šedý gigant (super-těžký obrněnec)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 10, **Cena:** n/a

Posádka: vozataj, 4x střelec, velitel, 40 poháněčů

Pasažéři: 0

Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň obrněnce

Zbraně (pevná věž): 2x dělostřelecká zbraň

Zbraně (přídová střílna): 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	9	18	*	50	18

INFO: Šedých gigantů je jen deset, patří království Shadowgrey. Nejsou na prodej.

Boj: Aby mohl být použit, tažná zvířata musí být odpojena. Pohyb místo nich zajišťuje posádka 40 poháněčů, obrněnci též poskytují svoji hodnotu STR. Cestovní rychlost Šedého giganta je 5 km/h. Pokud je v posádce poháněčů méně, Šedý gigant se nemůže pohybovat.

Trup z adamantia: Může provádět Opravný hod na ARM.

Velká výdrž: Pokud je zničen, hodte k20. Na hod 1-5 zůstává aktivní s 5 HP-V.

Silový štít: Jakmile utrpí zásah, hodte k20. Na hod 1-10 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štitové arkánium, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.

Prizmové ochranné chrliče: Malé chrliče s prizmovými zářiči, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hodte k20. Na hod 1-10 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.

Talismanové propojení: Systémy Šedého giganta jsou podpořeny mystickými talismany. Posádce přidávají bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA.

Talismanová ochrana: Kdykoliv má být Šedý gigant postižen negativním efektem původu technologického (sabotáž, dampery) či nadpřirozeného (magie, rituály), hodte k20. Na hod 1-10 ho efekt nijak nepostihl.

Těžší výzbroj: Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Šedí giganti

Chloubou ozbrojených sil království Shadowgrey jsou Šedí giganti – obrovské obrněnce, které obsahují mystické talismany. Díky tomu mohou odolat většině útoků a porazit většinu protivníků. Dokáže je ovládat ale jen speciálně vytrénovaná posádka. Palubní zbraně patří mezi ty nejničivější, které má království k dispozici. Bohužel, výroba Šedých gigantů je nesmírně nákladná. Existuje proto jen deset strojů, které jsou pečlivými opravami udržovány v plně efektivním stavu.

Bílí a Černí giganti

Chloubou ozbrojených sil kardinálovství Brightwhite jsou Bílí giganti, kancléřství Darkblack má zase Černé giganty. V obou případech se jedná o obrovské obrněnce, jejichž palubní zbraně patří mezi ty nejničivější, které má kardinálovství i kancléřství k dispozici. Bílí giganti obsahují mocné nadpřirozené prvky, Černí giganti jsou naopak vybaveni pokročilou technologií. Díky tomu mohou oba typy pevností odolat většině útoků a porazit většinu protivníků. Dokáže je ovládat ale jen speciálně vytrénovaná posádka. Bohužel, výroba Bílých i Černých gigantů je nesmírně nákladná. Od každého typu proto existuje jen deset strojů, které jsou pečlivými opravami udržovány v plně efektivním stavu. Obvykle jsou nasazovány v Alchydské Černobílé válce, kde plní ty nejdělekatnější mise zahrnující destrukci ve velkém. Ani jedna skupina Gigantů však nikdy nezískala rozhodující převahu nad tou druhou. Bílí i Černí giganti konstrukčně vycházejí z Šedých gigantů.

Ocelové bestie Titánské a Elfské veleříše

Nemocnějšími bojovými stroji Titánské a Elfské veleříše byly Arkánopevnosti, mohutné mobilní pevnosti. Dělíly se na Terra-pevnosti, které se pohybovaly po souši, Akvapevnosti, které se plavily ve vodě, a Aeropevnosti, které létaly ve vzduchu. Byly taženy zvířaty, které se mohly v případě ohrožení schovat dovnitř. Nesly mohutnou výzbroj a to jak pro boj zblízka, tak i pro střelbu. Elfské Arkánopevnosti vypadaly jako elegantní paláce, titánské Arkánopevnosti vypadaly jako velkolepé hrady. Některé byly bohatě ozdobeny tak, že se jednalo o umělecká díla. O vysoké kvalitě těchto strojů svědčí to, že se různé exempláře zachovaly i do dnešních dob. Jsou velmi vzácné, protože je již nelze vyrábět. Některé titánské a elfské frakce se je snaží získat, některým se to už povedlo. Různé státní instituce i soukromé gildy části jejich technologie získaly reverzním inženýrstvím.

Bílý gigant (super-těžký obrněnec)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 10, **Cena:** n/a

Posádka: vozataj, 4x střelec, velitel, 40 poháněčů

Pasažéři: 0

Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň obrněnce

Zbraně (pevná věž): 2x dělostřelecká zbraň

Zbraně (příd'ová střílna): 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	9	18	*	50	18

INFO: Bílých gigantů je jen deset, patří kardinálovství Brightwhite. Nejsou na prodej.

Boj: Aby mohl být použit, tažná zvířata musí být odpojena. Pohyb místo nich zajišťuje posádka 40 poháněčů, obrněnci též poskytují svoji hodnotu STR. Cestovní rychlost Bílého giganta je 5 km/h. Pokud je v posádce poháněčů méně, Bílý gigant se nemůže pohybovat.

Trup z astrálních krystalů: Může provádět Opravný hod na DUR a ARM.

Magický štít: Jakmile utrpí zásah, hodte k20. Na hod 1-15 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štitové arkánium, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.

Éterické ochranné chrlíče: Malé chrlíče s éterickými vulkány, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hodte k20. Na hod 1-5 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.

Mystické vědomí: Systémy Bílého giganta jsou očarovány stejnými kouzly, jaká pohání Golemy. Posádce přidávají bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA. Obrněnec však díky tomu může fungovat i jako autonomní Magická bytost – tehdy jsou jeho atributy CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA rovné 14 a ve svém tahu může provést všechny akce, jako by měl plnou posádku.

Astrální ochrana: Kdykoliv má být Bílý gigant postižen negativním efektem nadpřirozeného původu (magie, rituály), hodte k20. Na hod 1-15 ho efekt nijak nepostihl.

Ochranná magie: Kdykoliv má být Bílý gigant postižen negativním efektem technologického původu (sabotáž, dampery), hodte k20. Na hod 1-5 ho efekt nijak nepostihl.

Těžší výzbroj: Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Černý gigant (super-těžký obrněnec)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 10, **Cena:** n/a

Posádka: vozataj, 4x střelec, velitel, 40 poháněčů

Pasažéři: 0

Zbraně (2x paže): 1x dělostřelecká zbraň, 1x chladná zbraň obrněnce

Zbraně (pevná věž): 2x dělostřelecká zbraň

Zbraně (příd'ová střílna): 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	9	18	*	50	18

INFO: Bílých gigantů je jen deset, patří kancléřství Darkblack. Nejsou na prodej.

Boj: Aby mohl být použit, tažná zvířata musí být odpojena. Pohyb místo nich zajišťuje posádka 40 poháněčů, obrněnci též poskytují svoji hodnotu STR. Cestovní rychlost Černého giganta je 5 km/h. Pokud je v posádce poháněčů méně, Černý gigant se nemůže pohybovat.

Trup z arkáno-materiálů: Může provádět Opravný hod na DUR a ARM.

Štít Machinalis-protector: Jakmile utrpí zásah, hodte k20. Na hod 1-15 je útok v pořádku vykryt. Pokud je vybaven doplňkem Štitové arkánium, tak toto vybavení mu dovoluje provádět Opravný hod.

Pyriové ochranné chrlíče: Malé chrlíče s pyriovými vulkány, které automaticky sestřelují přilétávající projektily. Ještě než se vyhodnotí zásah, hodte k20. Na hod 1-5 je projektilový útok sestřelen a vozidlu již nemůže uškodit.

Myšlenkové arkánium: Zařízení, které zvyšuje efektivitu posádky. Posádce přidává bonus +2 k CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA.

Araneová ochrana: Kdykoliv má být Černý gigant postižen negativním efektem technologického původu (sabotáž, dampery), hodte k20. Na hod 1-15 ho efekt nijak nepostihl.

Ochranné meta-pole: Kdykoliv má být Černý gigant postižen negativním efektem nadpřirozeného původu (magie, rituály), hodte k20. Na hod 1-5 ho efekt nijak nepostihl.

Těžší výzbroj: Místo Dělostřeleckých zbraní mohou nést Palubní nebo i Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však mohou nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Titánská terrapevnost (super-těžký obrněnec)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: řidič, 2x střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně: rotující čepele (DAM-V 10), koule na řetězu (DAM-V 10)

Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	*	50	17

INFO: Titánská terrapevnost je velké vozidlo používané dávnou Titánskou veleříší. Na přídi má sadu rotujících čepelí, které ničí vše, co stojí v cestě. Má též kouli na dlouhém řetězu. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Pohyb: Zvířata se mohou ukrýt dovnitř. Pevnost se tehdy nemůže hýbat, ale zvířata jsou plně chráněna. Ukrytí i vypuštění zvířat zabírá v boji jednu akci.

Rotující čepele: ovládá je řidič.

Koule na řetězu: ovládá ji řidič. Lze s ní bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

Zbraně Titánů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé arkebuzy, Yggdrasilové zbraně a prachomety.

Verze terrapevností

Uvedená verze je Malá terrapevnost. Existují další velikosti. Ničivost rotujících čepelí a koule na řetězu se násobí velikostí. Super-terrapevnost má dosah Koule na řetězu 100 metrů, Hyper-terrapevnost 200 metrů.

Střední terrapevnost: velikost je 2+, 100 HP-V.

Těžká terrapevnost: velikost je 3+, 200 HP-V.

Super-terrapevnost: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

Hyper-terrapevnost: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Elfská terrapevnost (super-těžký obrněnec)

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Vozidlo), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: řidič, 2x střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně: rotující čepele (DAM-V 10), koule na řetězu (DAM-V 10)

Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	*	50	17

INFO: Elfská terrapevnost je velké vozidlo používané dávnou Elfskou veleříší. Na přídi má sadu rotujících čepelí, které ničí vše, co stojí v cestě. Má též kouli na dlouhém řetězu. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Pohyb: Zvířata se mohou ukrýt dovnitř. Pevnost se tehdy nemůže hýbat, ale zvířata jsou plně chráněna. Ukrytí i vypuštění zvířat zabírá v boji jednu akci.

Rotující čepele: ovládá je řidič.

Koule na řetězu: ovládá ji řidič. Lze s ní bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

Zbraně Elfů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé Vznešené/Temné luky, Solaris/Lunaris luky a ohnivě/ledové měchy.

Verze terrapevností

Uvedená verze je Malá terrapevnost. Existují další velikosti. Ničivost rotujících čepelí a koule na řetězu se násobí velikostí. Mega-terrapevnost má dosah Koule na řetězu 100 metrů, Giga-terrapevnost 200 metrů.

Střední terrapevnost: velikost je 2+, 100 HP-V.

Velká terrapevnost: velikost je 3+, 200 HP-V.

Mega-terrapevnost: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

Giga-terrapevnost: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Speciální vozidla

Další typy speciálních variací vozidel.

Magií ovládaná vozidla (ne pro Černé říše):

Pro všechna Vozidla. Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je magie, takže de facto fungují jako Golemové. Všechna vozidla mohou mít tuto modifikaci, i vozidla s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Vozidlo je považováno za Magickou bytost. Ve svém tahu může vozidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu vozidla desetinásobně. Ovládací magie Bílé říše má atributy 15 a cenu zvyšuje dvacetinásobně.

Bojové čluny

Průzkumný člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní rychlost 40 km/h (Nízká), 50 km/h (Střední), 60 km/h (Vysoká), Palivo: 5, **Cena: 40.000**

Posádka: kormidelník, operátor, (4x veslař)

Pasažéři: 2

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	10	*/10	100	10

INFO: Průzkumné čluny jsou plavidla určená pro průzkum bojiště a mapování oblastí. Nemají žádné zbraně, ale nesou výkonné omnilábky.

Omnilábkový průzkum: Průzkumné čluny jsou vybaveny menší verzí omnilábů, které jinak používají velká plavidla. Mohou hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje operátor.

Arkáno-rušivý člun: Existují verze průzkumných člunů, které mají místo omnilábů vybavení pro rušení arkaury. Do vzdálenosti 20 km (200 km v Éteru) kolem sebe znemožňují nepřítelům arkánovou komunikaci, omnilábové pátrání a používání teleportérů. Toto zařízení obsluhuje operátor.

Éterický průzkumný člun: Člun určený pro plavbu v Oceánu. Jeho trup (a případně vesla) je z éterického dřeva, případně jeho plachty z éterického plátna. Cena je 80.000.

Lehký balónový člun

Velikost 5, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h (Nízká), 40 km/h (Střední), 50 km/h (Vysoká), Palivo: 6, **Cena: 50.000**

Posádka: kormidelník, střelec, (4x veslař)

Pasažéři: 2 osoby + 1 letadlo velikosti 4-6, pouze STOL nebo VTOL

Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	12	*/12	150	14

INFO: Lehké transportní čluny fungující jako malé mobilní základny pro letadla.

Uzavřený: Lze pořídit člun s uzavřenou kabinou posádky, který stojí o 10.000 více.

Éterický balónový člun: Člun určený pro plavbu v Oceánu. Jeho trup (a případně vesla) je z éterického dřeva, případně jeho plachty z éterického plátna. Cena je 100.000.

Těžký balónový člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h (Nízká), 30 km/h (Střední), 40 km/h (Vysoká), Palivo: 7, **Cena: 100.000**

Posádka: kormidelník, střelec, (8x veslař)

Pasažéři: 4 osoby + 2 letadla velikosti 4-6 NEBO 1 letadlo velikosti 7-10, pouze STOL nebo VTOL

Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	*/16	200	14

INFO: Těžké transportní čluny fungující jako malé mobilní základny pro letadla.

Uzavřený: Lze pořídit člun s uzavřenou kabinou posádky, který stojí o 10.000 více.

Éterický balónový člun: Člun určený pro plavbu v Oceánu. Jeho trup (a případně vesla) je z éterického dřeva, případně jeho plachty z éterického plátna. Cena je 200.000.

Obléhací keč

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřený, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní rychlost 10 km/h (Nízká), 20 km/h (Střední), 30 km/h (Vysoká), Palivo: 8, **Cena: 200.000**

Posádka: kormidelník, 4x střelec, velitel, (16x veslař)

Pasažéři: 0

Zbraně (předová věž): 1x těžká zbraň, 1x palubní zbraň

Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň

Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	*/18	20	14

INFO: Rozměrné bitevní čluny vyzbrojené těžkými dělostřeleckými zbraněmi. Zastávají úlohu obléhacího dělostřelectva. Jsou určeny k útoku na velká plavidla a pobřežní oblasti. Taktéž poskytují palubnou podporu výsadečným člunům, které mezitím na břehu vykládají pozemní síly.

Uzavřený: Lze pořídit člun s uzavřenou kabinou, který stojí o 10.000 více.

Éterický obléhací keč: Člun určený pro plavbu v Oceánu. Jeho trup (a případně vesla) je z éterického dřeva, případně jeho plachty z éterického plátna. Cena je 400.000.

Protiletěcký člun

Velikost 10, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřený, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h (Nízká), 30 km/h (Střední), 40 km/h (Vysoká), Palivo: 7, **Cena: 100.000**

Posádka: kormidelník, 2x střelec, velitel, (8x veslař)

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň, 1x dělostřelecká zbraň (schopná pouze přímé střelby)

Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	16	*/16	200	14

INFO: Těžké bitevní čluny vyzbrojené protiletěckými zbraněmi. Jsou určeny k obraně flotily před útoky ze vzduchu.

Uzavřený: Lze pořídit člun s uzavřenou kabinou, který stojí o 10.000 více.

Éterický protiletěcký člun: Člun určený pro plavbu v Oceánu. Jeho trup (a případně vesla) je z éterického dřeva, případně jeho plachty z éterického plátna. Cena je 200.000.

Protiletěcká zbraň: Dělostřelecká zbraň má dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle.

Protiletěcký keč

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), otevřený, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní rychlost 10 km/h (Nízká), 20 km/h (Střední), 30 km/h (Vysoká), Palivo: 8, **Cena: 200.000**

Posádka: kormidelník, 4x střelec, velitel, (16x veslař)

Pasažéři: 0

Zbraně (otočná věž): 1x těžká zbraň, 1x palubní zbraň (schopná pouze přímé střelby)

Zbraně (2x boční věž): 1x těžká zbraň

Zbraně (záďová věž): 1x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	18	*/18	20	14

INFO: Rozměrné bitevní čluny vyzbrojené těžkými protiletěckými zbraněmi. Jsou určeny k obraně flotily před útoky ze vzduchu.

Uzavřený: Lze pořídit člun s uzavřenou kabinou, který stojí o 10.000 více.

Éterický protiletěcký keč: Člun určený pro plavbu v Oceánu. Jeho trup (a případně vesla) je z éterického dřeva, případně jeho plachty z éterického plátna. Cena je 400.000.

Protiletěcká zbraň: Palubní zbraň má dvojnásobný dostřel a může střílet jen na vzdušné cíle.

Speciální zbraň: Existují verze Protiletěckých člunů a kečů, které mají místo klasické výzbroje speciální.

Dalekonosná zbraň: pro její základ použijte projektilovou Dělostřeleckou (člun) resp. Palubní (keč) zbraň, která je schopná pouze přímé střelby. Oproti ní má však čtyřnásobný dostřel, poloviční dosah exploze a poloviční ničivost.

Rychlopalná zbraň: pro její základ použijte projektilovou Dělostřeleckou (člun), resp. Palubní (keč) zbraň, která je schopná pouze přímé střelby. Oproti ní má však dvojnásobný dostřel, poloviční dosah exploze a poloviční ničivost. Jedná se o samonabíjecí zbraň.

Titánská akvapevnost

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: kormidelník, 2x střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně: rotující čepele (DAM-V 10), koule na řetězu (DAM-V 10)

Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	*	50	17

INFO: Titánská akvapevnost je velké plavidlo používané dávnou Titánskou veleříší. Na přídi má sadu rotujících čepelí, které ničí vše, co stojí v cestě. Má též kouli na dlouhém řetězu. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Pohyb: Táhnou ji vodní zvířata. Mohou se ukrýt dovnitř. Pevnost se tehdy nemůže hýbat, ale zvířata jsou plně chráněna. Ukrytí i vypuštění zvířat zabírá v boji jednu akci.

Rotující čepele: ovládá je kormidelník.

Koule na řetězu: ovládá ji velitel. Lze s ní bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

Zbraně Titánů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé arkebuzy, Yggdrasilové zbraně a prachomety.

Verze akvapevností

Uvedená verze je Malá akvapevnost. Existují další velikosti. Ničivost rotujících čepelí a koule na řetězu se násobí velikostí. Super-akvapevnost má dosah Koule na řetězu 100 metrů, Hyper-akvapevnost 200 metrů.

Střední akvapevnost: velikost je 2+, 100 HP-V.

Velká akvapevnost: velikost je 3+, 200 HP-V.

Super-akvapevnost: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

Hyper-akvapevnost: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Elfská akvapevnost

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Plavidlo, Člun), uzavřené, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: kormidelník, 2x střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně: rotující čepele (DAM-V 10), koule na řetězu (DAM-V 10)

Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	6	18	*	50	18

INFO: Elfská akvapevnost je velké plavidlo používané dávnou Elfskou veleříší. Na přídi má sadu rotujících čepelí, které ničí vše, co stojí v cestě. Má též kouli na dlouhém řetězu. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Pohyb: Táhnou ji vodní zvířata. Mohou se ukrýt dovnitř. Pevnost se tehdy nemůže hýbat, ale zvířata jsou plně chráněna. Ukrytí i vypuštění zvířat zabírá v boji jednu akci.

Rotující čepele: ovládá je kormidelník.

Koule na řetězu: ovládá ji velitel. Lze s ní bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

Zbraně Elfů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé Vznešené/Temné luky, Solaris/Lunaris luky a ohnivé/ledové měchy.

Verze akvapevností

Uvedená verze je Malá akvapevnost. Existují další velikosti. Ničivost rotujících čepelí a koule na řetězu se násobí velikostí. Mega-akvapevnost má dosah Koule na řetězu 100 metrů, Giga-akvapevnost 200 metrů.

Střední akvapevnost: velikost je 2+, 100 HP-V.

Velká akvapevnost: velikost je 3+, 200 HP-V.

Mega-akvapevnost: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

Giga-akvapevnost: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Speciální čluny

Další typy speciálních variací člunů.

Magií ovládané čluny (ne pro Černé říše):

Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je magie, takže de facto fungují jako Golemové. Všechny čluny mohou mít tuto modifikaci, i čluny s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Člun je považován za Magickou bytost. Ve svém tahu může člun provést všechny akce, jako by měl plnou posádku. Zvyšuje cenu člunu desetinásobně. Ovládací magie Bílé říše má atributy 15 a cenu zvyšuje dvacetinásobně.

Malá letadla

Velký kluzák

Velikost 4, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, CTOL, poháněné větrem

Informace: Cestovní rychlost 40 km/h (Nízká), 50 km/h (Střední), 60 km/h (Vysoká), Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 40.000**

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	16	7	5	50	0

INFO: Závěsný kluzák s trojúhelníkovým křídlem.

Éterický kluzák: Kluzák určený pro let po Obloze. Jeho křídla jsou z éterického plátna. Nemůže létat v atmosféře tabuly. Cena je 80.000.

Velký gyroplán / ornitoplán

Velikost 4, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, STOL, poháněné posádkou

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h (Nízká), 40 km/h (Střední), 50 km/h (Vysoká), Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 40.000**

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	14	12	*	50	0

INFO: Gyroplán, který k pohybu využívá vrtule a rotory. Ornitoplán, který k pohybu využívá mávání mechanických křídel.

Éterický gyroplán/ornitoplán: Gyroplán/ornitoplán určený pro let po Obloze. Jeho rotor respektive křídla jsou z éterického dřeva. Nemůže létat v atmosféře tabuly. Cena je 80.000.

Vyžaduje jednoho poháněče.

Velký balón

Velikost 4, Dopravní prostředek (Letadlo, Malé letadlo), otevřené, VTOL, poháněné větrem

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h (Nízká), 30 km/h (Střední), 40 km/h (Vysoká), Palivo 4, Nosnost 4, **Cena: 40.000**

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
X	X	X	X	X	X	12	7	5	50	0

INFO: Balón na horký vzduch.

Éterický balón: Balón určený pro let po Obloze. Je z éterického plátna a místo horkého vzduchu používá řídký éterický plyn. Nemůže létat v atmosféře tabuly. Cena je 80.000.

Bojová letadla

Průzkumný kluzák

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), otevřené, CTOL, poháněné větrem

Informace: Cestovní rychlost 40 km/h (Nízká), 50 km/h (Střední), 60 km/h (Vysoká), Palivo 25, **Cena: 100.000**

Posádka: pilot, operátor

Pasažéři: 0

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	10	5	100	10

INFO: Kluzák, pod jehož křídlem je zavěšena kabina. Základní typ průzkumného letounu.

Uzavřený: Lze pořídit kluzák s uzavřenou kabinou, který stojí o 10.000 více.

Éterický kluzák: Kluzák určený pro let po Obloze. Jeho křídla jsou z éterického plátna. Nemůže létat v atmosféře tabuly. Cena je 200.000.

Průzkumný gyroplán / ornitoplán

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), otevřené, STOL, poháněné posádkou

Informace: Cestovní rychlost 30 km/h (Nízká), 40 km/h (Střední), 50 km/h (Vysoká), Palivo 25, **Cena: 100.000**

Posádka: pilot, operátor

Pasažéři: 0

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	10	*	100	10

INFO: Gyroplán je stroj, který k pohybu využívá vrtule a rotory. Ornitoplán je stroj, který k pohybu využívá mávání mechanických křídel. Základní typ průzkumného letounu.

Uzavřený: Lze pořídit gyroplán/ornitoplán s uzavřenou kabinou, který stojí o 10.000 více.

Éterický gyroplán/ornitoplán: Gyroplán/ornitoplán určený pro let po Obloze. Jeho rotor respektive křídla jsou z éterického dřeva. Nemůže létat v atmosféře tabuly. Cena je 200.000.

Pilot je zároveň poháněč.

Průzkumný balón

Velikost 5, Dopravní prostředek (Letadlo), otevřené, VTOL, poháněné větrem

Informace: Cestovní rychlost 20 km/h (Nízká), 30 km/h (Střední), 40 km/h (Vysoká), Palivo 25, **Cena: 100.000**

Posádka: pilot, operátor

Pasažéři: 0

Zbraně: n/a

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	10	5	100	10

INFO: Balón na horký vzduch. Základní typ průzkumného letounu.

Uzavřený: Lze pořídit balón s uzavřenou kabinou, který stojí o 10.000 více.

Éterický balón: Balón určený pro let po Obloze. Je z éterického plátna a místo horkého vzduchu používá řídký éterický plyn. Nemůže létat v atmosféře tabuly. Cena je 200.000.

Omnilábový průzkum: Průzkumná letadla jsou vybavena menší verzí omnilábů, které jinak používají velká plavidla. Mohou hledat pomocí senzorů, aktivně i pasivně. Dosah je ale jen 10 km (pasivně), 20 km (aktivně). Toto zařízení obsluhuje operátor.

Arkáno-rušivé letadlo: Existují verze průzkumných letadel, které mají místo omnilábů vybavení pro rušení arkaury. Do vzdálenosti 20 km (200 km v Éteru) kolem sebe znemožňují nepřítelům arkánovou komunikaci, omnilábové pátrání a používání teleportérů. Toto zařízení obsluhuje operátor.

Titánská aeropevnost

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, VTOL, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: pilot, 2x střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně: rotující čepele (DAM-V 10), koule na řetězu (DAM-V 10)

Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	8	17	*	50	17

INFO: Titánská aeropevnost je velké letadlo používané dávnou Titánskou veleříší. Na přídi má sadu rotujících čepelí, které ničí vše, co stojí v cestě. Má též kouli na dlouhém řetězu. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Pohyb: Táhnou ji létající zvířata. Mohou se ukryt dovnitř. Pevnost se tehdy nemůže hýbat (vznáší se na místě), ale zvířata jsou plně chráněna. Ukrytí i vypuštění zvířat zabírá v boji jednu akci.

Rotující čepele: ovládá je pilot.

Koule na řetězu: ovládá ji velitel. Lze s ní bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

Zbraně Titánů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé arkebuzy, Yggdrasilové zbraně a prachomety.

Verze aeropevností

Uvedená verze je Malá aeropevnost. Existují další velikosti. Ničivost rotujících čepelí a koule na řetězu se násobí velikostí. Super-aeropevnost má dosah Koule na řetězu 100 metrů, Hyper-aeropevnost 200 metrů.

Střední aeropevnost: velikost je 2+, 100 HP-V.

Velká aeropevnost: velikost je 3+, 200 HP-V.

Super-aeropevnost: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

Hyper-aeropevnost: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Elfská aeropevnost

Velikost 1+, Dopravní prostředek (Letadlo), uzavřené, VTOL, tažené

Informace: Cestovní rychlost X km/h, Palivo: 5, **Cena:** n/a

Posádka: pilot, 2x střelec, velitel

Pasažéři: 0

Zbraně: rotující čepele (DAM-V 10), koule na řetězu (DAM-V 10)

Zbraně (příďová střílna): 2x dělostřelecká zbraň, 2x těžká zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	ARM
X	X	X	X	X	X	10	16	*	50	16

INFO: Elfská aeropevnost je velké letadlo používané dávnou Elfskou veleříší. Na přídi má sadu rotujících čepelí, které ničí vše, co stojí v cestě. Má též kouli na dlouhém řetězu. Je to technologický artefakt, existuje jich jen omezené množství.

Pohyb: Táhnou ji létající zvířata. Mohou se ukryt dovnitř. Pevnost se tehdy nemůže hýbat (vznáší se na místě), ale zvířata jsou plně chráněna. Ukrytí i vypuštění zvířat zabírá v boji jednu akci.

Rotující čepele: ovládá je pilot.

Koule na řetězu: ovládá ji velitel. Lze s ní bojovat až na vzdálenost 50 metrů.

Zbraně Elfů: Původní výzbrojí vozidla jsou různé Vznešené/Temné luky, Solaris/Lunaris luky a ohnivě/ledové měchy.

Verze aeropevností

Uvedená verze je Malá aeropevnost. Existují další velikosti. Ničivost rotujících čepelí a koule na řetězu se násobí velikostí. Mega-aeropevnost má dosah Koule na řetězu 100 metrů, Giga-aeropevnost 200 metrů.

Střední aeropevnost: velikost je 2+, 100 HP-V.

Velká aeropevnost: velikost je 3+, 200 HP-V.

Mega-aeropevnost: velikost je 5+, 500 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Palubní zbraně.

Giga-aeropevnost: velikost je 10+, 1000 HP-V. Místo Dělostřeleckých nese Velké palubní zbraně. Pro Velkou palubní zbraň však může nést jen 5 kusů munice, každý kus se platí zvlášť.

Speciální letadla

Další typy speciálních variací letadel.

Magii ovládaná letadla (ne pro Černé říše):

Nemají posádku, ani žádný prostor pro ni. Ovládá je magie, takže de facto fungují jako Golemové. Všechna letadla mohou mít tuto modifikaci, i letadla s jinými modifikacemi. Hodnoty CCO, RCO, PER, INT, WIL a CHA jsou 10. Letadlo je považováno za Magic-kou bytost. Ve svém tahu může letadlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Zvyšuje cenu letadla desetinasobně. Ovládací magie Bílé říše má atributy 15 a cenu zvyšuje dvacetinasobně.

Doplňky strojů

Další doplňky pro vozidla, čluny a letadla.

Chladné zbraně pro obrněnce

Cena: různá

Obrněnce mohou být vyzbrojeni až dvěma chladnými zbraněmi (umístění: Paže), zpřístupní se jim atribut CCO. Obě zbraně ovládá jeden člen posádky – vozataj. V jedné akci však může zaútočit jen jednou z těchto zbraní. Tyto chladné zbraně jsou obrovské, uchycené na silných pažích ovládaných řetězy, táhly a ozubenými koly. Zvyšují efektivitu obrněnců v boji zblízka, zejména proti rozměrným protivníkům. Ničivost zbraní pro obrněnce Velké kategorie má DAM-V. Všechny zbraně mohou mít obvyklé modifikace. Možnosti jsou tyto:

Ruka: se silnými prsty. Může udeřit pěstí (úderná), nebo může být použita k chycení a vržení cíle (podle pravidel Chycení a Vrhání protivníkem). DAM se určí stejně, jako u Boje blízka beze zbraní, ovšem ještě se vynásobí deseti. Cena: 10.000.

Pařát (sečná/bodná): ostré drápy. DAM 50. Cena: 10.000.

Meč (sečná/bodná): DAM 150. Cena: 20.000.

Kyj (úderná): kovová hlavice této zbraně je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí. DAM 150. Cena: 20.000.

Palcát (úderná): Kovová hlavice této zbraně je pokrytá ostrými bodci nebo čepelí. DAM 200. Cena: 30.000.

Biják (úderná): kovová hlavice této zbraně je hladká, bez jakýchkoliv bodců nebo čepelí. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih -2 na CCO při hodů na Vykrytí nebo -2 na AGI při hodů na Úhyb. DAM 200. Cena: 30.000. Existuje multi-verze s dvěma až pěti kovovými hlavicemi na řetězech (funguje jako Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek. Biják ani multibiják nemůže být použit na vykrytí.

Řemdih (úderná): kovová hlavice této zbraně je pokrytá ostrými bodci nebo čepelí. S toporem je spojena dlouhým řetězem. Protivník má postih -2 na CCO při hodů na Vykrytí nebo -2 na AGI při hodů na Úhyb. DAM 250. Cena: 40.000. Existuje multi-verze s dvěma až pěti kovovými hlavicemi na řetězech (funguje jako Dvoubřítá zbraň), stojí dvojnásobek. Řemdih ani multiřemdih nemůže být použit na vykrytí.

Krumpáč (bodná): je devastující zbraň s jedním bodným klínem. DAM 250. Cena: 40.000. Se dvěma protilehlými klíny stojí dvojnásobek, je to Dvoubřítá zbraň.

Sekyra (sečná): je devastující zbraň s jednou sečnou čepelí. DAM 250. Cena: 40.000. Se dvěma protilehlými čepelí stojí dvojnásobek, je to Dvoubřítá zbraň.

Kladivo (úderná): je devastující zbraň s jednou údernou hlavou. DAM 250. Cena: 40.000. Se dvěma protilehlými hlavami stojí dvojnásobek, je to Dvoubřítá zbraň.

Nůžky (sečná): s ostrými čepelí. Mohou být použity i k chycení a vržení cíle (podle pravidel Chycení a Vrhání protivníkem). DAM se určí stejně, jako u Boje blízka beze zbraní, ovšem ještě se vynásobí dvaceti. Cena: 20.000.

Cirkulárka (sečná): s velmi ostrými zuby. DAM 100. Cíl má postih -5 na ARM. Proti cíli bez ARM žádný zvláštní efekt nemá. Cena: 20.000.

Vrták (bodná): s velmi ostrou špičkou. DAM 100. Cíl má postih -5 na ARM. Proti cíli bez ARM žádný zvláštní efekt nemá. Cena: 20.000.

Boční zbraně pro obrněnce

Cena: cena zbraně + 10.000

Obrněnce mohou být vyzbrojeni dalšími střelnými zbraněmi umístěnými na bocích trupu (mohou střílet jen přímo vpřed). Takto mohou mít až dvě. Tyto zbraně mohou být nejvýše stejné kategorie, jako jsou největší zbraně, které obrněnec má. Pokud je např. největší zbraní Těžká zbraň, mohou to být jen Těžké zbraně; pokud je největší Super-těžká dělostřelecká zbraň, tak to může být jakákoliv zbraň až po Super-těžkou dělostřeleckou.

Multi-ovladač

Cena: 4.000

Lze namontovat jen na Obrněnec. Lze využít jen tehdy, když má obrněnec dvě chladné zbraně. Multi-ovladač vozatajovi dovoluje v jedné akci zaútočit oběma zbraněmi. Oba útoky musí být vedeny na jeden cíl.

Ochranné pláty

Cena: stejná jako stroj

Lze namontovat jen na Obrněnec. Obrněnec je modifikován tak, že tažná zvířata jsou chráněna uzavřenou nástavbou a také nemusí být odpojována, aby mohl obrněnec fungovat. Obrněnec má však postih -2 od AGI a Cestovní rychlost tažných zvířat je snížena o 10 km/h. Pokud obrněnec nepoužívá tažná zvířata (např. jedná se o magii poháněné vozidlo Bílých říší nebo párou poháněné vozidlo Černých říší), tak tento doplněk přidává +4 k DUR, ovšem stále ubírá -2 od AGI a Cestovní rychlost snižuje o 10 km/h.

Lyže

Cena: 500

Jen pro Vozidla. Lyže pro snadný pohyb po sněhu. Ruší postih za Obtížný terén při pohybu po sněhu.

Kovové hřeby

Cena: 500

Jen pro Vozidla. Kovové hřeby na kola pro snadný pohyb po ledu. Ruší postih za Obtížný terén při pohybu po ledu.

Obří padák

Cena: 1.000

Jen pro Vozidla a Čluny. Padák je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek stroje do oblastí. Stroj padá relativně pomalu a jeho let je silně ovlivňován větrem. V silném větru musí uspět v hodů proti STR, jinak se odchýlí od místa zamýšleného dopadu. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Vzduchoplavecký výcvik. Stroj spolu s padákem nemůže mít Meteor-bublina, Skákací kola ani Maxikluzák. Tažná zvířata jsou pod efektem těž.

Obří meteor-bublina

Cena: 5.000

Jen pro Vozidla a Čluny. Meteor-bublina je vhodný prostředek pro vzdušný výsadek stroje do oblastí. Stroj zavřený uvnitř průhledné bubliny padá velmi rychle, bublina za sebou zanechává zářivou stopu a vydává hlasitý hluk. Neodchyluje se. Zpomalí až několik desítek metrů nad zemí. Je jen na jedno použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Vzduchoplavecký výcvik. Stroj spolu s Meteor-bublina nemůže mít Padák, Skákací kola ani Maxikluzák. Tažná zvířata jsou pod efektem těž.

Skákací kola

Cena: 5.000

Lze namontovat jen na Obrněnec. Obrněnec pomocí těchto kol může provádět dlouhé a vysoké skoky, do výšky až 100 metrů a do vzdálenosti 300 metrů. Při výskoku a dopadu vydává hlasitou ránu a jasně září. Energie na 5 použití. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Vzduchoplatecký výcvik. Obrněnec spolu se Skákacím arkánem nemůže mít Padák, Meteor-bublinu ani Maxikluzák. Tažná zvířata jsou pod efektem též.

Maxikluzák

Cena: 10.000

Lze namontovat jen na Obrněnec. Maxikluzák je zařízení se skládacími plátěnými křídly. Stroj jeho pomocí může plachtit vzduchem. Let je naprosto tichý. Rychlost letu v boji je 700 metrů za akci, při slabém větru či bezvětří 400 metrů za akci, při silném větru 1000 metrů za akci. Cestovní rychlost při Putování je 70 km/h, při slabém větru či bezvětří 40 km/h, při silném větru 100 km/h. Používání tohoto vybavení vyžaduje u řidiče znalost Vzduchoplatecký výcvik. Obrněnec spolu s Maxikluzákem nemůže mít Padák, Meteor-bublinu ani Skákací kola. Tažná zvířata jsou pod efektem též.

Boční střílna

Cena: polovina ceny letadla.

Jen pro Letadla. Všechna letadla, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i dvojici Bočních střílen. Mají stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž. Cena je za dvojici. Nelze kombinovat s Bočními věžemi.

Boční věž

Cena: polovina ceny letadla + 10.000

Jen pro Letadla. Všechna letadla, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i dvojici Bočních věží. Má stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž. Cena je za dvojici. Nelze kombinovat s Bočními střílnami.

Dolní otočná věž

Cena: polovina ceny letadla + 10.000

Jen pro Letadla. Všechna letadla, které mají ve své výzbroji Horní otočnou věž, mohou získat i Dolní otočnou věž. Ta se hodí k útoku na pozemní cíle. Má stejnou kapacitu pro výzbroj, jako Horní otočná věž.

Obléhací štít

Cena: 4.000

Mohutný pancéřovaný štít, který chrání před vozidla. Lze namontovat jen na Obléhací zbraň. Zvyšuje ARM na 19, avšak jen proti útokům zepředu. Snižuje AGI o 5.

Pokladač min

Cena: 10.000

Zařízení, které pokládá miny – pozemní v případě Vozidel, námořní v případě Člunů a vzdušné v případě Letadel. Položení zabírá jednu akci, nevyžaduje žádný hod. Pokladač min unese 10 min jednoho typu (standardní velikosti), 5 Velkých min nebo 1 Obří minu.

Arkáno-ovládání

Cena: 20.000

Díky tomuto systému je možné stroj ovládat na dálku, arkaurou. Dosah stroje od ovladače může být až 10 kilometrů. Každý „člen posádky“ může mít svůj vlastní ovladač a na dálku tak ovládat jednu funkci stroje (např. na ovládání letadla se mohou podílet dvě postavy: jedna jako pilot a jedna jako střelec). Ovladač je zdarma, ale zabírá jeden slot Speciálního vybavení postavy.

Arkáno-pancéřování

Cena: polovina ceny stroje

Arkáno-pancéřování ruší postihy na ARM, které případný útok dá. Např. koncentrovaný granát snižuje ARM cíle o 5; cíli s arkáno-pancéřováním však nikoliv. Arkáno-pancéřování je jen na tři použití, poté je vyřazeno.

Extra-pancéřování

Cena: polovina ceny stroje

Extra-pancéřování je dodatečná ochranná vrstva. Poskytuje další vrstvu HP: tolik, kolik má stroj sám. Nejprve je poškozeno toto pancéřování, teprve poté vlastní trup. Např. vůz s 300 HP má dalších 300 HP. Tyto dodatečné HP však nelze opravit. Stroj s extra-pancéřováním nemůže mít současně Přídavné nebo Arkáno-pancéřování.

Štitové arkánium

Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)

Štitové arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Základní kniha: Dopravní prostředky). V každém případě to jsou systémy, které chrání stroj před útoky. Síla štítu je 10. Jakmile stroj utrpí zásah, hodte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt.

Pasivní maskovací arkánium

Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)

Maskovací arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Základní kniha: Dopravní prostředky). V každém případě to jsou systémy, které stroj nějakým způsobem maskují. Systém je neustále aktivován. Stroj je schovaný, dokud ho nepřítel ne najdou (hodem proti PER, v boji jedna akce) nebo dokud neprovede nějakou činnost, která odhalí jeho přítomnost. Jakmile se stroj pohne z místa, je opět schovaný.

Aktivní maskovací arkánium

Cena: 25.000 (u Běžné), 250.000 (u Velké)

Maskovací arkánium se u jednotlivých ras liší, každá používá jiný typ (viz Základní kniha: Dopravní prostředky). V každém případě to jsou systémy, které stroj nějakým způsobem maskují. Systém vydrží být aktivován jen 1 hodinu, poté se musí 1 hodinu nabíjet. Stroj je schovaný a zachytitelný jen určitými způsoby.

Pyriový talisman / Éterický talisman (Černé říše / Bílé říše)

Cena: cena stroje + 50.000

Lze namontovat jen na stroje, které jsou poháněny párou nebo magií. Motor strojů Černých říší je nahrazen pyriovým talismanem. Motor strojů Bílých říší je nahrazen éterickým talismanem. Stroj už nepotřebuje palivo.

Arkáno-pohon (Černé říše / Bílé říše)

Cena: polovina ceny stroje

Lze namontovat jen na stroje, které jsou poháněny párou nebo magií. Stroj je vybaven dočasným zvyšovačem výkonu motoru. Jakmile je aktivován, po dobu 1 minuty se stroj pohybuje dvojnásobkem své maximální rychlosti (tzn. Rychlého putování resp. Bojové rychlosti). Po použití hodte proti DUR stroje. Pokud se hod nepovede, Arkáno-pohon je rozbit.

Velitelské vybavení

Cena: 50.000

Stroj může být vybaven systémem pro koordinaci útoků s dalšími jednotkami. Komunikační systém a taktická arkána ukazující terén a pozici všech přátelských i nepřátelských jednotek, stejně jako jejich stav. Stroj získává bonus +10 k iniciativě. Všem vybraným spojencům v dosahu Communicatus Universalis dává +5 k iniciativě. Vybavení funguje také jako Communicatus Universalis s dosahem 1000 km (může komunikovat s loděmi v Blízké zóně).

Bojová úprava

Cena: stejná jako stroj

Toto lze instalovat jen na Malý stroj. Bojová úprava přidává hodnotu ARM 5. Taktéž přidává dvě obouruční střelné zbraně (obě mohou vystřelit v jedné akci) nebo jednu těžkou střelnou zbraň. Zbraně jsou instalovány pevně v bocích respektive na přídě stroje a mohou tedy střílet jen přímo vpřed.

Éterická plavidla Oceánu

Následující éterická plavidla spadají do Obří velikostní kategorie, svými rozměry tedy vysoce přesahují Systémová éterická plavidla Oceánu uvedená v Základní knize. Mohou využívat Rychloproudy, vyhledávač patří mezi standardní vybavení.

Standardní zařízení éterických plavidel Oceánu

Každé éterické plavidlo má standardně:

- ▶ pohon (vesla nebo plachty)
- ▶ systém podpory života (včetně umělé gravitace)
- ▶ navigační přístroje, vyhledávač Rychloproudů
- ▶ záchranné čluny
- ▶ nalodovací můstek pro spojení s jinou lodí nebo přístavem
- ▶ prostor pro tolik člunů do velikosti 10, kolik je jeho velikost, vynásobeno deseti (např. 5++: 50 člunů)

Informace o počtu veslařů se vztahuje jen k veslicí.

Korveta

Velikost 1++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 60 milionů km/h (Nízká), 70 milionů km/h (Střední), 80 milionů km/h (Vysoká), Palivo 10, **Cena: 500 milionů**

Posádka: 5000 (z toho 2500 veslařů)

Přepravní kapacita: 2500

Sloty: 500

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	6	*/6	25	6

INFO: Korvety jsou nejmenší éterické bojové lodě. Slouží jako průzkumná a kurýrní plavidla.

Fregata

Velikost 2++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 50 milionů km/h (Nízká), 60 milionů km/h (Střední), 70 milionů km/h (Vysoká), Palivo 20, **Cena: 750 milionů**

Posádka: 10.000 (z toho 5000 veslařů)

Přepravní kapacita: 5000

Sloty: 1000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	8	*/8	50	8

INFO: Fregaty jsou malé éterické bojové lodě. Slouží jako hlídková plavidla.

Koga

Velikost 3++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 40 milionů km/h (Nízká), 50 milionů km/h (Střední), 60 milionů km/h (Vysoká), Palivo 30, **Cena: 1 miliarda**

Posádka: 15.000 (z toho 7500 veslařů)

Přepravní kapacita: 7500

Sloty: 1500

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	10	*/10	100	10

INFO: Kogy jsou lehké éterické bojové lodě. Slouží jako eskorta větších lodí.

Hulk

Velikost 4++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 30 milionů km/h (Nízká), 40 milionů km/h (Střední), 50 milionů km/h (Vysoká), Palivo 40, **Cena: 2 miliardy**

Posádka: 20.000 (z toho 10.000 veslařů)

Přepravní kapacita: 10.000

Sloty: 2000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	*/12	200	12

INFO: Hulky jsou rychlé a dobře manévrují, avšak mají relativně lehké pancéřování.

Karavela

Velikost 5++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 20 milionů km/h (Nízká), 30 milionů km/h (Střední), 40 milionů km/h (Vysoká), Palivo 50, **Cena: 3 miliardy**

Posádka: 30.000 (z toho 15.000 veslařů)

Přepravní kapacita: 15.000

Sloty: 3000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	*/14	300	14

INFO: Kostra všech éterických námořnictev. Hodnoty pancéřování a rychlosti jsou vyrovnané.

Karaka

Velikost 6++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 10 milionů km/h (Nízká), 20 milionů km/h (Střední), 30 milionů km/h (Vysoká), Palivo 60, **Cena: 4 miliardy**

Posádka: 40.000 (z toho 20.000 veslařů)

Přepravní kapacita: 20.000

Sloty: 4000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	*/16	400	16

INFO: Karaky mají těžké pancéřování, avšak jsou relativně pomalé a špatně manévrují.

Lodě duchů

Termínem „Lodě duchů“ se označuje loď (ať už vodní, vzdušná nebo éterická), jejíž celá posádka zahynula či zmizela, např. ji opustila v záchranných člunech nebo byla někým unesena. Loď ani nemusí být nijak poškozena, její systémy mohou být plně funkční – ačkoliv bez přítomnosti posádky většinou postupně selhávají. Vodní lodě jsou unášeny mořskými proudy, dokud nenarazí na mělčinu nebo útes. Vzdušné lodě létají atmosférou tabuly tak dlouho, dokud jejich plachty nejsou roztrhány respektive dokud jim nedojde palivo a nezřítí se k zemi, ačkoliv například na plyných tabulách jsou unášeny větrem i poté, co vyčerpají všechnu energii. Éterické lodě bloudí Oceánem nebo Oblohou, nebo jsou zachyceny nejbližším tabulo-prouděním a za nějakou dobu vrazí do tabuly. Lodě duchů jsou oblíbeným terčem různých dobrodruhů, kteří na jejich palubách pátrají po čemkoliv cenném. Někdy jsou však nebezpečné, protože stále mohou být zamořeny smrtící radiací, jejich obranné systémy mohou být funkční, nebo jejich konstrukce může být už dost nestabilní.

Galeona

Velikost 7++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 5 milionů km/h (Nízká), 10 milionů km/h (Střední), 20 milionů km/h (Vysoká), Palivo 70, **Cena: 5 miliardy**

Posádka: 50.000 (z toho 25.000 veslařů)

Přepravní kapacita: 25.000

Sloty: 5000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	*/17	500	17

INFO: Galeony jsou lodě schopné pracovat samostatně, protože nesou vše potřebné pro vedení války.

Řadová loď

Velikost 8++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 5 milionů km/h (Nízká), 10 milionů km/h (Střední), 20 milionů km/h (Vysoká), Palivo 80, **Cena: 10 miliard**

Posádka: 100.000 (z toho 50.000 veslařů)

Přepravní kapacita: 50.000

Sloty: 10.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	*/17	1000	17

INFO: Řadové lodě jsou mohutné a fungují jako velitelská plavidla.

Archa

Velikost 9++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 1 milion km/h (Nízká), 5 milionů km/h (Střední), 10 milionů km/h (Vysoká), Palivo 90, **Cena: 20 miliard**

Posádka: 150.000 (z toho 75.000 veslařů)

Přepravní kapacita: 75.000

Sloty: 15.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	3	18	*/18	2000	18

INFO: Archy jsou obrovské lodě, které jsou k vidění jen vzácně. Mohou si je dovolit jen bohaté a mocné frakce.

Velearcha

Velikost 10++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oceánu), uzavřené, veslice NEBO plachetnice

Informace: Cestovní 1 milion km/h (Nízká), 5 milionů km/h (Střední), 10 milionů km/h (Vysoká), Palivo 100, **Cena: 30 miliard**

Posádka: 200.000 (z toho 100.000 veslařů)

Přepravní kapacita: 100.000

Sloty: 20.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	3	18	*/18	4000	18

INFO: Velearchy jsou gigantická plavidla, největší druh éterických lodí v Zahradě. Mohou si je dovolit jen ty nejbohatší a nejmocnější frakce.

Éterická plavidla Oblohy

Následující éterická plavidla spadají do Obří velikostní kategorie, svými rozměry tedy výsoce přesahují Systémová éterická plavidla Oblohy uvedená v Základní knize. Mohou využívat Rychloproudy, vyhledávač patří mezi standardní vybavení.

Standardní zařízení éterických plavidel Oblohy

Každé éterické plavidlo má standardně:

- ▶ pohon (vesla nebo plachty)
- ▶ systém podpory života (včetně umělé gravitace)
- ▶ navigační přístroje, vyhledávač Rychloproudů
- ▶ záchranné kapsle s padáky
- ▶ nalodovací můstek pro spojení s jinou lodí nebo kotevní věží
- ▶ prostor pro tolik STOL/VTOL letadel do velikosti 10, kolik je jeho velikost, vynásobeno deseti (např. 5++: 50 letadel)

Informace o počtu poháněčů se vztahuje jen k plavidlu poháněným posádkou.

Korveta

Velikost 1++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 60 milionů km/h (Nízká), 70 milionů km/h (Střední), 80 milionů km/h (Vysoká), Palivo 10, **Cena: 500 milionů**

Posádka: 5000 (z toho 2500 poháněčů)

Přepravní kapacita: 2500

Sloty: 500

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	16	6	*/6	25	6

INFO: Korvety jsou nejmenší éterické bojové lodě. Slouží jako průzkumná a kurýrní plavidla.

Fregata

Velikost 2++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 50 milionů km/h (Nízká), 60 milionů km/h (Střední), 70 milionů km/h (Vysoká), Palivo 20, **Cena: 750 milionů**

Posádka: 10.000 (z toho 5000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 5000

Sloty: 1000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	14	8	*/8	50	8

INFO: Fregaty jsou malé éterické bojové lodě. Slouží jako hlídková plavidla.

Koga

Velikost 3++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 40 milionů km/h (Nízká), 50 milionů km/h (Střední), 60 milionů km/h (Vysoká), Palivo 30, **Cena: 1 miliarda**

Posádka: 15.000 (z toho 7500 poháněčů)

Přepravní kapacita: 7500

Sloty: 1500

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	12	10	*/10	100	10

INFO: Kogy jsou lehké éterické bojové lodě. Slouží jako eskorta větších lodí.

Hulk

Velikost 4++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 30 milionů km/h (Nízká), 40 milionů km/h (Střední), 50 milionů km/h (Vysoká), Palivo 40, **Cena: 2 miliardy**

Posádka: 20.000 (z toho 10.000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 10.000

Sloty: 2000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	10	12	*/12	200	12

INFO: Hulky jsou rychlé a dobře manévrují, avšak mají relativně lehké pancéřování.

Karavela

Velikost 5++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 20 milionů km/h (Nízká), 30 milionů km/h (Střední), 40 milionů km/h (Vysoká), Palivo 50, **Cena: 3 miliardy**

Posádka: 30.000 (z toho 15.000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 15.000

Sloty: 3000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	8	14	*/14	300	14

INFO: Kostra všech éterických námořnictev. Hodnoty pancéřování a rychlosti jsou vyrovnané.

Karaka

Velikost 6++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 10 milionů km/h (Nízká), 20 milionů km/h (Střední), 30 milionů km/h (Vysoká), Palivo 60, **Cena: 4 miliardy**

Posádka: 40.000 (z toho 20.000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 20.000

Sloty: 4000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	6	16	*/16	400	16

INFO: Karaky mají těžké pancéřování, avšak jsou relativně pomalé a špatně manévrují.

Galeona

Velikost 7++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 5 milionů km/h (Nízká), 10 milionů km/h (Střední), 20 milionů km/h (Vysoká), Palivo 70, **Cena: 5 miliardy**

Posádka: 50.000 (z toho 25.000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 25.000

Sloty: 5000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	*/17	500	17

INFO: Galeony jsou lodě schopné pracovat samostatně, protože nesou vše potřebné pro vedení války.

Řadová loď

Velikost 8++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 5 milionů km/h (Nízká), 10 milionů km/h (Střední), 20 milionů km/h (Vysoká), Palivo 80, **Cena: 10 miliard**

Posádka: 100.000 (z toho 50.000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 50.000

Sloty: 10.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	4	17	*/17	1000	17

INFO: Řadové lodě jsou mohutné a fungují jako velitelská plavidla.

Archa

Velikost 9++, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 1 milion km/h (Nízká), 5 milionů km/h (Střední), 10 milionů km/h (Vysoká), Palivo 90, **Cena: 20 miliard**

Posádka: 150.000 (z toho 75.000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 75.000

Sloty: 15.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	3	18	*/18	2000	18

INFO: Archy jsou obrovské lodě, které jsou k vidění jen vzácně. Mohou si je dovolit jen bohaté a mocné frakce.

Velearcha

Velikost 10+, Dopravní prostředek (Éterické plavidlo Oblohy), uzavřené, poháněná posádkou NEBO větrem

Informace: Cestovní 1 milion km/h (Nízká), 5 milionů km/h (Střední), 10 milionů km/h (Vysoká), Palivo 100, **Cena: 30 miliard**

Posádka: 200.000 (z toho 100.000 poháněčů)

Přepravní kapacita: 100.000

Sloty: 20.000

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-O	ARM
n/a	X	X	X	X	X	3	18	*/18	4000	18

INFO: Velearchy jsou gigantická plavidla, největší druh éterických lodí v Zahradě. Mohou si je dovolit jen ty nejbohatší a nejmocnější frakce.

Éterická plavidla Elfské veleříše

Éterické lodě Elfské veleříše jsou vyrobeny zapomenutými technikami alchymie. Základním designem se příliš neliší od lodí dnešních Elfů, ale jejich arkána jsou kvalitnější a efektivnější.

Zbraně Elfské veleříše: Původní výzbrojí plavidel jsou různé Vznešené/Temné luky, Solaris/Lunaris luky a ohnivě/ledové měchy.

Jedná se o technologické artefakty – nejsou na prodej.

Éterická plavidla Titánské veleříše

Éterické lodě Titánské veleříše jsou vyrobeny zapomenutými technikami alchymie. Základním designem se příliš neliší od lodí dnešních Titánů, ale jejich arkána jsou kvalitnější a efektivnější.

Zbraně Titánské veleříše: Původní výzbrojí plavidel jsou různé arkebuzy, Yggdrasilové zbraně a prachomety.

Jedná se o technologické artefakty – nejsou na prodej.

Titánská a Elfská veleříše

Éterická plavidla Titánské a Elfské veleříše používala výkonné vyhledávače Rychloproudů i Urychlovače proudění. Obě arkána byla přizpůsobena domovským oblastem Titánů a Elfů: Pustině, kde se kořeny ani větve Yggdrasilu prakticky nevyskytují, a Lesu, kde je naopak velmi hustá změť kořenů a větví Yggdrasilu. Plavidla se zde dokázala pohybovat rychle, snadno a bezpečně.

Existovala speciální plavidla, která se po pádu Elfské a Titánské veleříše už nevyráběla. Dnes patří mezi velmi cenné poklady.

Chrámová loď: Mobilní chrám bohů.

Palácová loď: Mobilní palác vládců.

Yggdrasilová loď: Loď schopná manipulovat kořeny a větvemi Yggdrasilu, mohla je tvořit i ničit.

Posvátná loď: Tyto lodě používali Jötunni (u Titánů) a Éteričtí elfové (u Elfů). Sloužily k převozu mocných artefaktů a byli požehnány samotnými bohy.

Zařízení plavidel

Další zařízení pro Vodní, Vzdušná a Éterická plavidla.

Přídavné kajuty

Sloty: 1

Cena: 100

Kajuty zvyšují přepravní prostor lodi o 10 pasažérů.

Přídavné sklady

Sloty: 1

Cena: 100

Sklady zvyšují přepravní prostor lodi o 10 tun.

Trezor

Sloty: 1

Cena: 50.000

Opancéřovaný sklad s mohutnými bezpečnostními dveřmi. V trezoru lze uložit cenné předměty. Pojme 1 tunu materiálu. Za příplatek 25.000 peněz může být vybaven rušícími runami, které znemožňují jakoukoliv teleportaci dovnitř a ven. Za příplatek 25.000 peněz může mít stěny vyrobené z adamantia, které jsou nezničitelné.

Cely

Sloty: 1

Cena: 50.000

V celách lze uvěznit osoby. Cely pojmu 10 postav do velikosti 3; postavy od velikosti 4 do velikosti 10 pak zabírají místo dvou běžných zajatců. Za příplatek 25.000 peněz mohou být vybaveny rušícími runami, které znemožňují jakoukoliv teleportaci dovnitř a ven. Za příplatek 25.000 peněz mohou mít stěny a mříže vyrobené z adamantia, které jsou nezničitelné.

Palubní obranný systém

Sloty: 1

Cena: 10.000

Toto zahrnuje různé bezpečnostní systémy likvidující nepřátele, kterým se podařilo nalodit na palubu. Jsou to různá energetická pole, automatické střílny ukryté ve zdech či stropech a podobně. Jeho efektivita je 5. Pokud je na palubě přítomen vetřelec, může si loď hodit proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, vetřelec byl paralyzován nebo rovnou zničen (posádka si může zvolit). Každý další palubní obranný systém zvyšuje efektivitu o 1. Maximální hodnota je 19.

Komory dlouhého spánku

Sloty: 1

Cena: 50.000

Jen pro Éterická plavidla. Spánkové komory dovolují udržet posádku či pasažéry v umělém spánku. Během hibernace nevnímají své okolí a nemohou se sami od sebe probudit. Systém však může být nastaven tak, že je probudí po určité době, nebo když palubní omniláby zachytí nějaké nebezpečí. Jejich metabolismus i stárnutí jsou zastaveny – nemusí jíst, pít ani dýchat, nevykazují žádné známky života. Nemají sny, jsou také imunní vůči různým formám telepatie, ovládní mysli a přeludům. Jedny komory pojmu 10 osob.

Zdravotní zařízení

Sloty: 10

Cena: 100.000

Palubní nemocnice. Dokáže vyléčit zraněné a nemocné NPC Živé bytosti Běžné velikosti rychlostí 10 za den. Pokud má loď více Zdravotních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

Servisní zařízení

Sloty: 10

Cena: 100.000

Palubní opravna. Dokáže opravit poškozené a nefunkční NPC Stroje Běžné velikosti rychlostí 10 za den. Pokud má loď více Servisních zařízení, jejich efekt je kumulativní.

Oprava plavidel

Sloty: 10

Cena: 1 milion

Zařízení na opravu jiných Vodních, Vzdušných i Éterických plavidel. Toto plavidlo je schopno opravovat jiná plavidla tím, že s nimi propojí. Oprava probíhá rychlostí 10 HP-V respektive 1 HP-O za den. Pokud má loď více Opraven plavidel, jejich efekt je kumulativní.

Arkáno-rušící zařízení

Sloty: 5

Cena: 1 milion

Nejrůznější rušičky omnilábů, komunikačních a teleportačních arkán. Do vzdálenosti 200 km (2000 km ve Éteru) kolem sebe znemožňují nepřítelům arkánovou komunikaci, omnilábové pátrání a používání teleporterů.

Naloďovací most / tunel

Sloty: 5

Cena: 10.000

Pokud je loď v dostatečné blízkosti cizí lodi, může vysunout zachytné háky a naloďovací most, kterým se s ní propojí. Loď musí být v blízkém kontaktu (přibližně 10 metrů), aby mohla most použít. Vysunutí háků a mostu je jedna akce. Jakmile je most vysunut, lze po něm jako jednu akci vypustit invazní síly: 100 vojáků. Pokud má loď mostů více, může je vysunout všechny najednou v jedné akci, pomocí jedné akce také může vypustit více vojáků. Éterická plavidla mají místo mostů naloďovací tunely, které mohou použít pod vodou respektive v Éteru.

Pokud je zaháknutá loď stejně velká nebo menší, nemůže se pohybovat, dokud se nevyprostí. To jí zabírá 1 akci a musí při tom uspět v hodu proti STR.

Pokud je zaháknutá loď větší, může se pohybovat, ale menší loď k ní bude stále připoutaná.

Naloďovací člun

Sloty: 1

Cena: 10.000

Loď dokáže vypustit speciální naloďovací člun, který se přichytí k cílové lodi a vpustí dovnitř invazní síly. Loď musí být ve vzdálenosti maximálně 1 km od cíle, aby mohla člun vypustit. Vypuštění člunu je jedna akce, k cíli dorazí na začátku následujícího kola. Do té doby může být sestřelen (HP je 100, ARM je 10). Jakmile člun přirazí k cíli, vypustí oddíl 10 vojáků. Pokud má loď člunů více, může je vypustit i všechny najednou v jedné akci. Člun se může zase vrátit zpět, cesta mu trvá stejně dlouho (může být sestřelen).

Velitelská centrála

Sloty: 5

Cena: 500.000

Na palubě je prostorná velitelská centrála s mnoha zobrazovacími arkány a arkánovými mapami. Hodí se pro taktická plánování velkých bitev, invazí a bombardování. Plavidlo získává bonus +10 k iniciativě. Všem vybraným spojencům v dosahu komunikačního systému dává +5 k iniciativě. Součástí je také vylepšený Communicatus Universalis s dosahem 2.000 kilometrů, Communicatus Universalis Ultra s efektivním dosahem 20 milionů kilometrů a komunikační systém dané rasy (viz *Základní kniha: Dopravní prostředky*) s efektivním dosahem 2000 em.

Palubní těžké dělostřelectvo

Sloty: 20

Cena: viz popis

Soustava věží s Palubními zbraněmi, včetně modifikací i speciální munice. Věže jsou rozmístěny po trupu a dálkově ovládané z můstku. Je účinná pouze na krátkou vzdálenost a jen proti obřím cílům, jako jsou Zahradní lodě a stanice. Proti menším cílům je příliš pomalá. Dovoluje střílet na cíle od velikosti 1++ do velikosti 10+-. Cena soustavy se určí vynásobením ceny zbraně velikostí plavidla a vynásobením 10 (v případě Velkého) či 100 (v případě Obřího). Pro zjednodušení považujte všechny soustavy stejného typu za jednu jedinou zbraň, ničivost útoku je vynásobena jejich počtem.

Např. křižník je vyzbrojen 4 soustavami těžkých kanonů, každý s DAM-O 5. Tyto zbraně tedy mohou v jedné akci provést útok s DAM-O 20.

Palubní šotkové neživé přírody (ne pro Bílé říše)

Sloty: 1

Cena: 100.000

Na palubě jsou přítomni šotkové neživé přírody, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Inženýrskou asistenci na úrovni 3. Šotkové dokáží opravit poškození lodě (ztráta HP). Hodíte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, poškození bylo opraveno. Oprava trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více šotků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19. Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Arkánošotky neživé přírody. Stojí dvojnásobek peněz a oprava jim zabere jen 1 minutu – lze ji tedy provést během boje. Vyhodnoťte ji na konci kola.

Palubní šotkové živé přírody (ne pro Bílé říše)

Sloty: 1

Cena: 100.000

Na palubě jsou přítomni šotkové živé přírody, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Ranhojičskou asistenci na úrovni 3. Šotkové dokáží napravit ztráty na NPC posádce. Hodíte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, zranění byla vyléčena. Ošetření trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více šotků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Černé říše si místo toho mohou pořídit dokonalejší Arkánošotky živé přírody. Stojí dvojnásobek peněz a ošetření jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

Palubní prostředníci (ne pro Černé říše)

Sloty: 1

Cena: 100.000

Na palubě jsou přítomni Cherubové (pokud se jedná o loď uctívající Nebe), Impové (pokud se jedná o loď uctívající Pekla), Múzy (pokud se jedná o loď uctívající Anrugezské církve) či Mandragory (pokud se jedná o loď uctívající Temnoty), kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Božskou ochranu na úrovni 3.

Prostředníci dokáží zrušit efekt božské moci, která byla na loď seslána. Hodíte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt božské moci byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více prostředníků, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Spirituální prostředníky. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

Palubní familiáři (ne pro Černé říše)

Sloty: 1

Cena: 100.000

Na palubě jsou přítomni familiáři, kteří pomáhají s údržbou a obranou. Poskytují Magickou ochranu na úrovni 3. Familiáři dokáží zrušit efekt kouzla, které bylo na loď sesláno. Hodíte si proti této úrovni. Pokud je hod úspěšný, efekt kouzla byl zrušen. Rušení trvá 1 hodinu, nelze použít během boje. Lze nakoupit více familiárů, každá sada zvyšuje úroveň o 1. Maximální úroveň je 19.

Bílé říše si místo toho mohou pořídit mocnější Mystické familiáry. Stojí dvojnásobek peněz a rušení jim zabere jen 1 minutu – lze ho tedy provést během boje. Vyhodnoťte ho na konci kola.

Arkánová inteligence

Sloty: 1

Cena: 1 milion

Kontrolu nad lodí může převzít Arkánová inteligence, který zcela nahradí posádku. Získá atributy RCO, PER, INT, WIL a CHA 10. Ve svém tahu může plavidlo provést všechny akce, jako by mělo plnou posádku. Bílé říše místo toho používají Talisman vědomí, který má atributy 15 a stojí 2 miliony.

Mlhovinový extraktor (jen pro Elfy)

Sloty: 5 (u Velké), 50 (u Obří)

Cena: 5 milionů (u Velké), 50 milionů (u Obří)

Zařízení dovoluje extrahovat materiál Solaris mlhoviny (Vznešení elfové), Lunaris mlhoviny (Temní elfové) nebo Stellaris mlhoviny (Lesní elfové) a doplňovat jím palivo. Extrahování 1 bodu paliva trvá 1 hodinu.

Přídavné pancéřování

Sloty: n/a

Cena: polovina ceny

Pancéřové pláty, které posílí odolnost lodě. Zvyšuje ARM o 5, avšak snižuje AGI o 5. Loď může mít toto zařízení jen jednou.

Arkáno-pancéřování

Sloty: n/a

Cena: polovina ceny

Arkáno-pancéřování ruší postihy na ARM, které případný útok dá. Např. koncentrovaný granát snižuje ARM cíle o 5; cíli s arkáno-pancéřováním však nikoliv. Arkáno-pancéřování je jen na tři použítí, poté je vyřazeno. Loď může mít toto zařízení jen jednou.

Extra-pancéřování

Sloty: n/a

Cena: polovina ceny

Extra-pancéřování je dodatečná ochranná vrstva. Poskytuje další vrstvu HP – tolik, kolik má loď sama. Nejprve je poškozeno toto pancéřování, teprve poté vlastní trup. Např. fregata s 50 HP-V má dalších 50 HP-V. Tyto dodatečné HP však nelze opravit. Loď s extra-pancéřováním nemůže mít současně Přídavné nebo Arkáno-pancéřování. Loď může mít toto zařízení jen jednou.

Kaple (ne pro Černé říše)

Sloty: 1

Cena: 10.000

Zde postavy mohou trávit čas modlením a spirituálními obřady. Přidává +2 k CHA při modlení.

Tajný úkryt

Sloty: 1

Cena: 10.000

Úkryt pro náklad (10 tun) či pasažéry (10 osob). Žádná prohlídka je neodhalí – ani pomocí Senzorů. Loď Velké kategorie může mít maximálně tolik tajných úkrytů, kolik je její velikost. Loď Obří kategorie může mít tolik úkrytů, kolik je desetinásobek její velikosti (např. velikost 3++ má 30 úkrytů).

Luxusní kajuta

Sloty: 1

Cena: 10.000

Zvýší ubytovací kapacity plavidla o 2 osoby. Poskytuje luxusní ubytování pro významné osoby.

Automatony / Homunkulové (jen pro Černé říše)

Sloty: n/a

Cena: desetinásobek velikosti NPC posádky

Celou NPC posádku lodi tvoří Automatony (Mechanické bytosti) nebo Homunkulové (Biomechanické bytosti). Automatony/Homunkulové jsou loajální, nemusí se jim platit. Všechny atributy mají 10.

Golemové / Éterikové (ne pro Černé říše)

Sloty: n/a

Cena: desetinásobek velikosti NPC posádky

Celou NPC posádku lodi tvoří Golemové (Magické bytosti) nebo Éterikové (Astrální bytosti). Golemové/Éterikové jsou loajální, nemusí se jim platit. Všechny atributy mají 10.

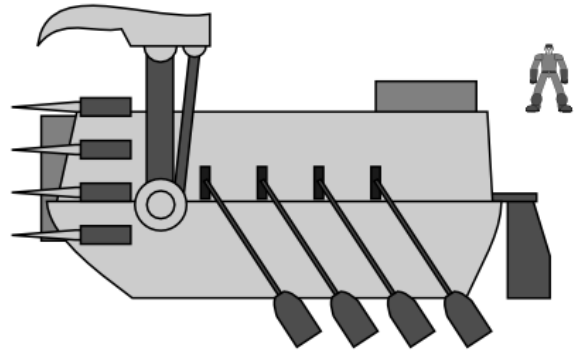
Lze pořídit pokročilé Golemy/Éteriky vyrobené Bílými říšemi. Jejich cena je dvacetinásobek velikosti NPC posádky a všechny jejich atributy mají 14.

Ponurý interiér (jen pro Temnou ruku)

Sloty: n/a

Cena: desetina ceny

Interiér lodi je temný a ponurý. Dekorace tvoří děsivé sochy a fresky, je slyšet tajemný šepot a tiché kroky, světla vrhají podivné stíny a všude je mlžný opar. Každý stoupenec Světla, který se ocitne na palubě lodi, zažívá strach – každých 10 minut si musí hodit na Paniku. Efekt není kumulativní.



naložovací člun (éterická verze Oceánu)

Protivníci

Talos

Velikost 10, nebezpečí 8, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: těžké pancéřování = ARM 18

Zbraně: dvě jednoruční Talos zbraně NEBO jedna obouruční Talos zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
16	16	10	10	10	15	5	18	18	700	n/a

INFO: Talos je mohutný mechanický humanoid vysoký 10 metrů. Je vyroben z materiálu neznámého složení, který se podobá bronzu. Talos je schopen teleportace na vzdálenosti mnoha étermil, díky vestavěnému teleportéru – tímto způsobem cestuje po Zahradě. Talosy sestrojila jedna z prastarých vyhynulých ras, o které se dnes už nic neví. Úkol Talosů je nejasný, ale zdá se, že po něčem nebo někom pátrají. Většinou své okolí ignorují, ale pokud se jim někdo postaví do cesty, zničí ho.

Talos chrlič: jednoruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 500, MR 1000, RP -2 od RCO, DAM-V 10.

Talos kladivo: jednoruční zbraň, úderná, DAM-V 20.

Velký Talos chrlič: obouruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM-V 20.

Velké Talos kladivo: obouruční zbraň, úderná, DAM-V 40.

Dvě zbraně: V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními střelnými nebo chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Colossus

Velikost 1+, nebezpečí 9, Mechanická bytost (Osoba)

Brnění: těžké pancéřování = ARM 18

Zbraně: dvě jednoruční Colossus zbraně NEBO jedna obouruční Colossus zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
16	16	10	10	10	15	5	18	18	70	n/a

INFO: Colossus je obrovitý mechanický humanoid vysoký 50 metrů. Jedná se v podstatě o velkou verzi Talose, je však méně početný. Kromě kosmického teleportéru má navíc výkonné komunikační arkánum, kterým může přivolat všechny Talosy a Ferrus-Ferusy z okolí až několika sub-regionů a utvořit z nich armádu, kterou pak řídí. K tomu dojde jen tehdy, když je přesvědčen, že hledaný subjekt je blízko.

Colossus chrlič: jednoruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM-O 1.

Colossus kladivo: jednoruční zbraň, úderná, DAM-O 2.

Velký Colossus chrlič: obouruční zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 2000, MR 4000, RP -2 od RCO, DAM-O 2.

Velké Colossus kladivo: obouruční zbraň, úderná, DAM-O 4.

Dvě zbraně: V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními střelnými nebo chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Ferrus-Ferus

Velikost 10, nebezpečí 7, Mechanická bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Vodní, Létající, Cestovní rychlost 20 (40) km/h

Zbraně: čelisti (DAM-V 20), drápy (DAM-V 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
18	n/a	14	5	5	15	15	18	18	350	n/a

INFO: Ferrus-Ferus je obří mechanické zvíře, které někdy doprovází Talose či přímo Colossuse. Je též vybaveno kosmickým teleportérem. Umí se transformovat mezi třemi módy – pozemním, létajícím a vodním, takže na žádné tabule prakticky neexistuje místo, kam by se nedostal. Funguje jako předsunutý lovec-průzkumník. Pomocí vysíláče dokáže svoji pozici ohlásit Talosům a Colossusům z širého okolí.

Transformace: Pozemní a vodní mód má Cestovní rychlost 20 km/h, létající mód ji má 40 km/h. Pozemní mód se může i hrabat pod zemí, rychlostí 10 km/h. Transformace zabírá v boji 1 akci.

Omniláby: K hledání používá zrakové, sluchové a čichové omniláby. Pátrací dosah hledání je 2 kilometry. Může provádět Opravné hody na PER. Nemá žádné postihy na hledání zrakem, sluchem ani čichem a zrak může používat i v naprosté tmě.

Drápy: Může provést dva útoky pro jednodu cíli.

Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Pyropotaurus

Velikost 5, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 10 km/h

Zbraně: rohy (DAM 100)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	5	5	5	15	5	15	15	200	n/a

INFO: Pyropotaurus, známý také jako „Khalkotaurus“ nebo „Kolkhis-býk“ je mechanický býk. Vyrobila ho stejná rasa, jako Talose a Colossuse. Jeho konstrukci tvoří stejný bronzový materiál a má též kosmický teleportér, ačkoliv ho nemůže sám ovládat. Jeho nozdry fungují jako chladiče, ze kterých vydechuje plameny. Tyto stroje svým pánům sloužily jako pozemní útočná jednotka. Poté, co páni vymřeli, ztratily stroje svůj účel, takže se dnes chovají jako divoká zvířata. Jsou velmi agresivní. Talosové a Colossusové nad nimi však mohou snadno převzít kontrolu – včetně aktivace jejich teleportéru.

Rohy: Pyropotaurus se může proti cíli rozeběhnout a vrazit do něj svými rohy. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Pyropotaurus přiběhne k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří rohy. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Pyropotaurus pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Pyropotaurus útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.

Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Pyropoquila

Velikost 5, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Zvíře)

Informace: Létající, Cestovní rychlost 40 km/h

Zbraně: pařáty (DAM 50)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	5	5	5	15	15	10	10	100	n/a

INFO: Pyropoquila, známý také jako „Kaukasios-orel“ je mechanický orl. Vyrobila ho stejná rasa, jako Talose a Colossuse. Jeho konstrukci tvoří stejný bronzový materiál a má též kosmický teleportér, ačkoliv ho nemůže sám ovládat. Jeho nozdry fungují jako chladiče, ze kterých vydechuje plameny. Tyto stroje svým pánům sloužily jako vzdušná útočná jednotka. Poté, co páni vymřeli, ztratily stroje svůj účel, takže se dnes chovají jako divoká zvířata. Jsou velmi agresivní. Talosové a Colossusové nad nimi však mohou snadno převzít kontrolu – včetně aktivace jejich teleportéru.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednému cíli.

Střemhlavý útok: Pyropoquila může provést zteč, ovšem jen na cíle, které se nachází pod ním – tedy na zemi, nebo v nižší letové výšce. Jedná se v podstatě o dvě akce v jednom kole: pohyb a útok zblízka. Pyropoquila přiletí k cíli (pohyb o daný počet metrů) a svoji setrvačností do něj udeří zobákem či pařáty. Ničivost útoku je zvýšena o tolik, o kolik metrů se Pyropoquila pohnul. Bonus je maximálně za 50 metrů, je přičten až po všech dalších modifikátorech. Zteč lze provést jen když Pyropoquila útočí na nepřítele; jakmile u něj už je, jsou další útoky normální.

Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Pyropoequus

Velikost 5, nebezpečí 6, Mechanická bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Cestovní rychlost 20 km/h

Zbraně: kopyta (DAM 25), Pyropos chrlič

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
5	15	5	5	5	15	15	10	10	200	n/a

INFO: Pyropoequus, známý také jako „Kabeirikoi-kůň“ je mechanický kůň. Vyrobila ho stejná rasa, jako Talose a Colossuse. Jeho konstrukci tvoří stejný bronzový materiál a má též kosmický teleportér, ačkoliv ho nemůže sám ovládat. Jeho nozdry fungují jako chladiče, ze kterých vydechuje plameny. Tyto stroje svým pánům sloužily jako podpůrná jednotka. Poté, co páni vymřeli, ztratily stroje svůj účel, takže se dnes chovají jako divoká zvířata. Jsou velmi agresivní. Talosové a Colossusové nad nimi však mohou snadno převzít kontrolu – včetně aktivace jejich teleportéru.

Kopyta: Může provést Opravný hod, pokud s nimi mine.

Pyropos chrlič: Pyropoequus má v zádech instalovanou mocnou střelnou zbraň, kterou může kdykoliv vysunout. Je to Těžká zbraň, samonabíjecí, energetická, OR 1000, MR 2000, RP -2 od RCO, DAM 100.

Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 18.

Titánský arkáno-saur

Velikost 4, nebezpečí 5, Mechanická bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 30 (60) km/h

Zbraně: čelisti (DAM 50), pařáty (DAM 25)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	10	5	5	10	12	10	14	100	n/a

INFO: Velký šotek neživé přírody, který připomíná bestiálního ještěra s netopýřími křídly. Vyráběla ho Titánská veleříše a fungoval jako stopař a lovec Elfů. Po pádu Titánské veleříše byli arkáno-saurové chytáni říšemi ostatních ras a po přenastavení arkesence nasazováni do jejich služeb. Stále však existuje mnoho zapomenutých kusů, které se vůči Elfům chovají agresivně.

Pařáty: Může provést dva útoky pro jednodu cíli.

Ostrý zrak a čich: Pátrací dosah hledání zrakem a čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 16.

Elfský arkáno-saur

Velikost 4, nebezpečí 5, Mechanická bytost (Zvíře)

Informace: Pozemní, Létající, Cestovní rychlost 30 (60) km/h

Zbraně: čelisti (DAM 50), pařáty (DAM 25)

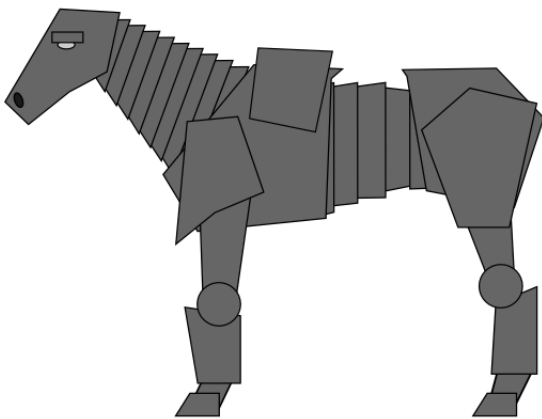
CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
15	n/a	10	5	5	10	14	10	12	100	n/a

INFO: Velký šotek neživé přírody, který připomíná majestátního ještěra s ptačími křídly. Vyráběla ho Elfská veleříše a fungoval jako stopař a lovec Titánů. Po pádu Elfské veleříše byli arkáno-saurové chytáni říšemi ostatních ras a po přenastavení arkesence nasazováni do jejich služeb. Stále však existuje mnoho zapomenutých kusů, které se vůči Titánům chovají agresivně.

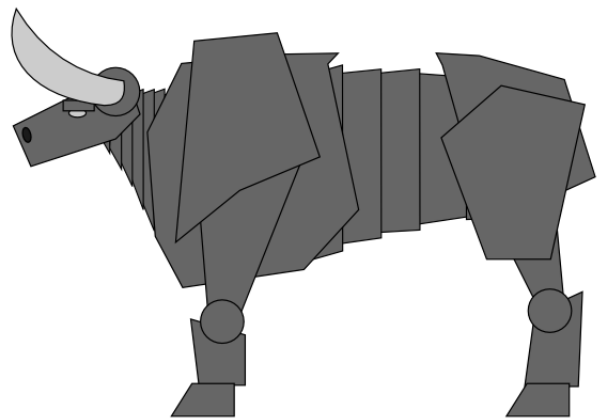
Pařáty: Může provést dva útoky pro jednodu cíli.

Ostrý zrak a čich: Pátrací dosah hledání zrakem a čichem je 400 metrů a má bonus +4 k PER.

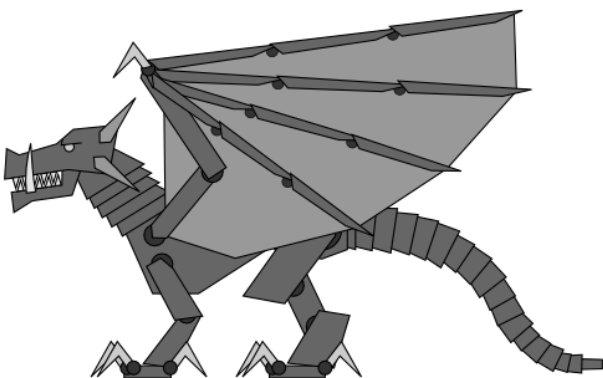
Pancéřování: Jeho hodnota ARM je 16.



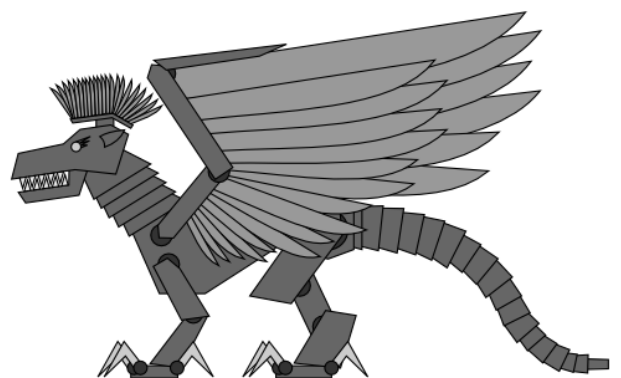
pyropoequus



pyropotaurus



titánský arkáno-saur



elfský arkáno-saur

Terakotový ničitel (Terakotová armáda)

Velikost 1+, nebezpečí 8, Magická bytost (Osoba)

Brnění: těžké pancéřování = ARM 18

Zbraně: dvě jednoruční zbraně NEBO jedna obouruční zbraň

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP-V	SP
15	15	10	10	10	15	5	15	15	50	n/a

INFO: Terakotový ničitel je obrovský golem Terakotové armády, je vysoký 30 metrů. Jeho výroba je zdloouvá, takže existuje vždy jen v malém množství. Je nasazován jen do těch nejtěžších bojů. Nese mocné zbraně schopné likvidovat celé armády.

Komunikační linka: Každý Golem je v neustálém spojení se všemi ostatními členy Terakotové armády. Co vnímá jeden, vnímají všichni.

Magický štít: Pokud má přijít o HP, může si hodit k20 a na hod 1-5 tomu odolat.

Zbraně: Ničitel používá speciální gigantické verze pěchotních zbraní Bílých říší. Ty se liší tím, že jejich DAM je DAM-V. Střelné zbraně mají dostřel desetinásobný, zbraně způsobující explozi mají její dosah desetinásobný. Těžké a dřevcové mají ale toto DAM ještě vyděleno deseti a je to DAM-O (např. Gigantický dlouhý luk má DAM-O 2).

Terakotový destruktör (Terakotová armáda)

Speciální verze zaměřená na boj zblízka. Může nést pouze chladné zbraně. Má CCO 17 a RCO 13 a může používat dřevcové zbraně (viz výše). V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními chladnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Terakotový devastátor (Terakotová armáda)

Speciální verze zaměřená na střelbu. Může nést pouze střelné zbraně. Má CCO 13 a RCO 17 a může používat těžké zbraně (viz výše). V jedné akci může zaútočit oběma jednoručními střelnými zbraněmi, na jeden i dva různé cíle.

Speciality

V této kapitole jsou uvedeny speciální NPC Osoby pro Půlčiky, Gnómy, Trpaslíky, Goblíny, Hobgoblíny a Orky. Tempestaxové, Arboraxové a Lapisaxové mají čistě civilní využití. Skřeti Berserkeři jsou klasicky válečníci.

Arborax-rolník

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehká vesta = ARM 5

Zbraně: obouruční sekyra (sečná, DAM 50) NEBO mechanická pila (obouruční, DAM 100, s postihem -2 na CCO)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
8	12	12	10	10	10	12	8	8	20	20

INFO: Půlčici-Arboraxové úzce specializovaní na zemědělství, kteří byli hojně využíváni během Půlčické zemědělské expanze. Jsou schopni rychle sklízet všechny druhy fauny a flóry. Větší množství těchto nadpřirozených pracovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Totem Arboraxů: Arboraxové často používají totemy, které jim dávají energii. V okruhu 100 metrů od totemu Arboraxové necítí únavu, nemusí spát a nepotřebují ani jídlo a pití. Totem má velikost 10 a 500 HP.

Tempestax-dělník

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehká vesta = ARM 5

Zbraně: obouruční kladivo (úderná, DAM 50) NEBO mechanické nůžky (obouruční, DAM 100, s postihem -2 na CCO)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	11	11	8	10	10	10	20	20

INFO: Gnómové-Tempestaxové úzce specializovaní na výrobu, kteří byli hojně využíváni během Gnómské zpracovatelské expanze. Jsou schopni rychle vyrábět všechny druhy produktů. Větší množství těchto nadpřirozených pracovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Totem Tempestaxů: Tempestaxové často používají totemy, které jim dávají energii. V okruhu 100 metrů od totemu Tempestaxové necítí únavu, nemusí spát a nepotřebují ani jídlo a pití. Totem má velikost 10 a 500 HP.

Lapisax-horník

Velikost 1, nebezpečí 3, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehká vesta = ARM 5

Zbraně: obouruční krumpáč (bodná, DAM 50) NEBO mechanický vrták (obouruční, DAM 100, s postihem -2 na CCO)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	8	8	10	10	10	8	12	12	20	20

INFO: Trpaslíci-Lapisaxové úzce specializovaní na těžbu, kteří byli hojně využíváni během Trpaslické těžební expanze. Jsou schopni rychle těžít všechny druhy nerostných surovin. Větší množství těchto nadpřirozených pracovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

Totem Lapisaxů: Lapisaxové často používají totemy, které jim dávají energii. V okruhu 100 metrů od totemu Lapisaxové necítí únavu, nemusí spát a nepotřebují ani jídlo a pití. Totem má velikost 10 a 500 HP.

Berserk-partyzán

Velikost 1, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

Brnění: lehké brnění + lehká přilba = ARM 10

Zbraně: dvě jednoranné ruční kolíčkové kuše (OR 20, MR 40, RP -6 od RCO, DAM 5, P, Tichá, Bez záblesku, Šipky), nůž (sečná/bodná, DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	12	10	10	8	10	12	10	8	20	20

INFO: Goblinští Berserkové úzce specializovaní na partyzánskou válku. Když si vyvolají zuřivost, zneviditelní se. Mohou tak provést zákeřné přepady, během kterých zmasakrují mnohonásobnou početní přesilu. Perfektně ovládají střelné zbraně. Větší množství těchto nadpřirozených bojovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

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

Neviditelnost: Pomocí jedné akce si umí vyvolat zuřivost, která vyvolá též neviditelnost. Berserk je zcela neviditelný a nezachytitelný. Mohou ho odhalit pouze Radixoláby/Ramusoláby (ale s postihem -10 na PER). Pro objekty ve větvích/kořenech Yggdrasilu je však normálně viditelný. Neviditelnost vydrží 10 minut. Znovu může být vyvolána za 5 minut.

Totem Berserků: Berserkové často používají totemy, které jim dávají energii. V okruhu 100 metrů od totemu Berserkové necítí únavu a nepotřebují ani jídlo a pití. Totem má velikost 10 a 500 HP.

Berserk-nájezdník

Velikost 3, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

Brnění: těžké brnění + těžká přilba = ARM 14

Zbraně: jednoranný ruční arbalest (OR 5, MR 10, RP -6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Bez záblesku, Harpuny), dva nože (sečná/bodná, DAM 5)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
12	10	10	8	10	10	8	10	12	20	20

INFO: Orkští Berserkové úzce specializovaní na bleskovou válku. Když si vyvolají zuřivost, jsou schopni teleportace na krátké vzdálenosti. Mohou tak nezastavitelně postupovat kupředu, bez ohledu na terén, a dostat se do těsné blízkosti nepřítele. Perfektně ovládají chladné zbraně. Větší množství těchto nadpřirozených bojovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

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

Teleportace: Pomocí jedné akce si umí vyvolat zuřivost, která vyvolá též schopnost teleportace. Teleportace zabírá též jednu akci. Optimální dosah teleportace je 100 metrů. Může přesunout i na delší vzdálenosti, ale to vyžaduje hod proti INT sníženou o 1 za každých 100 metrů navíc. Neúspěch znamená, že Berserk byl přenesen s odchylkou k20 metrů. Smůla znamená, že Berserk byl zcela ztracen. Schopnost teleportace vydrží 10 minut. Znovu může být vyvolána za 5 minut.

Totem Berserků: Berserkové často používají totemy, které jim dávají energii. V okruhu 100 metrů od totemu Berserkové necítí únavu a nepotřebují ani jídlo a pití. Totem má velikost 10 a 500 HP.

Berserk-zákopník

Velikost 2, nebezpečí 5, Živá bytost (Osoba)

Brnění: střední brnění + střední přilba = ARM 12

Zbraně: jednoranný clavo-samostřil (OR 100, MR 200, RP -6 od RCO, DAM 20, P, Tichá, Bez záblesku, Hřebíky) s bajonetem (sečná/bodná, DAM 10)

CCO	RCO	PER	INT	WIL	CHA	AGI	DUR	STR	HP	SP
10	10	10	10	10	10	10	10	10	20	20

INFO: Hobgoblinští Berserkové úzce specializovaní na zákopovou válku. Když si vyvolají zuřivost, obklopí se ochranným polem. Mohou tak utvořit neproniknutelnou obrannou linii nebo naopak provést mocný obléhací útok, který rozdrtí jakékoliv opevnění. Jsou dobří v ovládní střelných i chladných zbraní. Větší množství těchto nadpřirozených bojovníků si mohou dovolit jen bohaté frakce, protože jejich služby jsou velmi drahé.

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

Ochranné pole: Pomocí jedné akce si umí vyvolat zuřivost, která vyvolá též energetický štít. Síla štítu je 15. Jakmile Berserk utrpí zásah, hodte proti této hodnotě. Pokud je hod úspěšný, útok je v pořádku vykryt. Ochranné pole vydrží 10 minut. Znovu může být vyvoláno za 5 minut.

Totem Berserků: Berserkové často používají totemy, které jim dávají energii. V okruhu 100 metrů od totemu Berserkové necítí únavu a nepotřebují ani jídlo a pití. Totem má velikost 10 a 500 HP.

Lodní deník

Lodní deník obsahuje všechny záznamy Vodního, Vzdušného nebo Éterického plavidla, které Hrdinové vlastní. Obsahuje statistiky, údaje o posádce a vybavení. Vytiskněte si ho a při hraní mějte neustále při ruce. Do deníku pište raději tužkou, protože bude často docházet ke změnám některých údajů.

Deník je ke stažení na www.gediman.cz.

Jméno: sem запиšte jméno plavidla.

Typ: sem запиšte typ plavidla (hulk, řadová loď...). Uveďte také, jestli se jedná o plavidlo poháněné posádkou (např. veslice), větrem (např. plachetnice), případně jinak.

Velikost: sem pro lepší přehled запиšte i velikost plavidla (závisí na typu).

AGI, DUR, STR: do menších políček запиšte základní atributy plavidla. Do větších políček запиšte trvalé bonusy a postihy, například za vybavení.

HP: zde si udržujte přehled o fyzickém stavu plavidla.

ARM: sem запиšte celkovou hodnotu Armor (závisí na typu plavidla, ale někdy se zde mohou promítnout i bonusy za další vybavení).

Nízká: sem запиšte nízkou Cestovní rychlost plavidla. Do stejného políčka pro lepší přehled запиšte i Bojovou rychlost.

Střední: sem запиšte střední Cestovní rychlost plavidla. Do stejného políčka pro lepší přehled запиšte i Bojovou rychlost.

Vysoká: sem запиšte vysokou Cestovní rychlost plavidla. Do stejného políčka pro lepší přehled запиšte i Bojovou rychlost.

Palivo: sem запиšte palivo, pokud ho plavidlo používá.

NPC posádka: do šedého políčka napište maximální velikost, do bílého aktuální velikost.

Přepravní kapacita: do šedého políčka napište maximální kapacitu, do bílého aktuální stav.

Sloty: do šedého políčka napište maximální počet, do bílého aktuální stav.

Stav NPC posádky: pro lepší přehled je tu pět políček zobrazujících stav NPC posádky v procentech. Čím menší posádka, tím větší postih na iniciativu.

Cena: sem pro lepší přehled запиšte celkovou hodnotu plavidla.

Nákres: zde můžete plavidlo nakreslit.

Vzhled a původ: zde stručně vypište nejrůznější informace o vzhledu a původu plavidla, např. jakou má barvu, informace o interiéru, kdo a kdy ho vyrobil, kde bylo vyrobeno a podobně.

Zařízení: sem запиšte všechno základní i dodatečně nakoupené zařízení. U každé položky si pro lepší přehlednost poznamenejte, kolik zabírá slotů.